# BAB III
# ANALISIS DATA

## 3.1. Data Permasalahan

Data yang terkait dengan penelitian ini didapatkan melalui hasil *studi literature*, wawancara, kuesioner dan hasil observasi di lapangan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman mengenai kondisi di lingkungan anak-anak, pemahaman mengenai permainan tradisional khusunya permainan tradisional yang bersifat kelompok serta mengandung nilai kemampuan strategi, kerjasama serta ketangkasan yang tinggi.

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang saat ini jarang dimainkan, bahkan sudah mulai ditinggalkan. Anak-anak zaman sekarang cenderung lebih memilih permainan modern yang ada pada *gadget*. Padahal dalam permainan tradisional banyak tersimpan nilai-nilai serta makna persatuan dan kebersamaan. Namun saat ini perkembangan teknologi yang pesat, juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional yang sederhana tersebut tak lagi menjadi permainan favorit anak zaman sekarang.

Koordinator Tim PPKD Kota Bandung Prof Reiza D. Dienaputra mengatakan Kota Bandung memiliki beranekaragam kebudayaan yang menjadi warisan dari leluhur. Reiza menyebutkan permasalahan kebudayaan saat ini salah satunya ialah semakin terlupakan seiring perkembangan zaman. Dari 10 OPK, ia menyebutkan banyak permainan tradisional di Kota Bandung tidak berkembang dan dimainkan lagi. "Memang banyak yang menjelang musnah. Contohnya permainan rakyat. Bisa dikatakan 60 persen sudah tidak berkembang lagi. Hanya 40 persen yang kategorinya masih berkembang dan kurang berkembang," kata Reiza dalam kegiatan Bandung Menjawab di Taman Sejarah Balai Kota Bandung, Kamis (30/8). Berdasarkan hasil riset tim PPKD, ada ratusan permainan tradisional di Kota Bandung. Namun sayangnya sebagian besar generasi muda dan anak-anak sudah lagi tidak mengenal permainan yang menjadi identitas dan keunikan bangsa tersebut.

Permainan tradisional ini pernah populer pada masanya yang sudah tergantikan dengan permainan di era digital saat ini. "60 persen ini tidak berkembang, inilah yang saya maksud jadi masalah kita bersama," ujarnya.

### 3.1.1. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan merupakan analisis data mengenai masalah yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan penulis. Masalah merupakan suatu penyimpangan antara yang seharusnya terjadi dengan suatu yang nyata terjadi, sehingga penyebabnya perlu ditemukan.

#### 3.1.1.1. Wawancara

Wawancara pertama kali dilakukan di 3 Sekolah Dasar di Kota Bandung kepada 36 siswa yang berusia 9 tahun sampai dengan 10 tahun. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui serta menggali lebih dalam bagaimana pemahaman serta minat anak dalam bermain permainan tradisional dan apakah bermain permainan tradisional masih dilakukan dalam kegiatan yang biasa mereka lakukan sehari-hari.

Hasil yang diperoleh setelah melakukan wawancara kepada target mengatakan bahwa rata-rata target masih mengetahui permainan tradisional. Sample target yang diwawancarai ini secara tidak langsung tahu mengenai permainan tradisional karena pernah diberitahu serta diajarkan mengenai permainan tradisional oleh orang tua, guru maupun temannya. Namun dapat disimpulkan bahwa dari hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Banjarsari 113, saat ini target lebih sering menggunakan *gadget* dalam kesehariannya dan lebih menyukai bermain sendiri dirumah dengan alasan bahwa mereka lebih menyukai game serta aplikasi yang ada di gadget mereka.

Wawancara kedua dilakukan kepada orang tua target, hal ini didasari untuk mengetahui pemahaman orang tua mengenai permainan tradisional dari sudut pandang orang tua semua itu dikarenakan bermain permainan tradisional membutuhkan peran orang tua untuk mengajarkan serta memberi tahu anak-anak, serta mengetahui apakah orang tua masih mengajarkan permainan tradisional masih dilakukan kepada anak-anak. Wawancara kedua ini didapatkan bahwa orang tua mengaku pernah mengajarkan anak-anaknya bermain permainan tradisional. Namun karena orang tua juga membekali anak dengan pengetahuan teknologi

menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan gadget. Awalnya orang tua memberikan gadget karena tidak ingin anaknya gagap teknologi. Seiring berjalannya waktu, anak malah jadi terpaku oleh gadget. Ditambah orang tua yang sibuk bekerja jadi tidak cukup waktu untuk mengajarkan bermain permainan tradisional kepada anak.

Hasil wawancara kepada target anak usia 9-10 tahun serta orangtua, dapat disimpulkan bahwa keseharian anak lebih banyak dihabiskan dengan bermain gadget di rumah dibandingkan dengan bermain di luar bersama teman-temannya. Meskipun orang tua disibukkan oleh urusannya tetapi orang tua masih menyadari bahwa permainan tradisional serta bermain di luar bersama teman-teman masih sangat penting untuk perkembangan anak-anaknya.

**3.1.1.2. Observasi**

Observasi dilakukan untuk melihat gambaran secara langsung interaksi antara anak dengan lingkungan saat bermain permainan tradisional, komunikasi serta bagaimana kondisi di lapangan. Telah didapati ketika anak bermain permainan tradisional, anak-anak masih antusias bermain bersama teman-temannya. Hal itu menunjukan bahwa meskipun anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget, namun anak-anak juga masih mau bermain permainan tradisional. Hasil observasi yang telah dilakukan muncul beberapa permasalahan lain yang terjadi di kalangan anak-anak tersebut. Berikut hasil analisis observasi yang telah dilakukan.

Ketika dilakukan pengamatan di SDN Banjarsari 113 mengenai permainan tradisional terhadap 37 siswa kelas 3, anak-anak sangat antusias ketika diajak bermain beberapa permainan tradisional di lapangan. Anak-anak bermain permainan tradisional diantaranya bebentengan, engklek, ular naga, serta domikado. Ketika diajak bermain di luar kelas, anak-anak langsung tidak sabar dan terus ingin segera melakukan permainan tersebut. Namun ketika telah tiba di lapangan, sebagian besar anak-anak terlihat bingung dengan aturan dari permainan, sebagian besar ada yang sudah paham jalannya permainan, tetapi sebagian lagi beranggapan bahwa mereka lupa dengan aturan serta cara main permainan tersebut.

Permainan pertama yang dimainkan adalah bebentengan. Anak-anak terlihat menikmati jalannya permainan, ada yang berteriak-teriak hingga kegirangan karena saking antusiasnya pada permainan tradisional tersebut. Ketika permainan tersebut berlangsung masih ada beberapa anak-anak yang menganggap serius dan merasa kecewa ketika kalah dalam permainan tersebut. Anak-anak cenderung cepat bosan dengan permainan yang diajarkan. Bahkan ada yang beranggapan bahwa lebih baik main *game Free Fire* saja dibandingkan main permainan tradisional.

Jika permainan sedang berlangsung dan ada anak-anak yang merasa akan kalah, akan meminta untuk mengganti permainan dengan permainan tradisional lain meskipun permainan tradisional yang dilakukan belum usai. Beberapa anak memperlihatkan ekspresi malas ketika sedang bermain permainan tradisional. Anak-anak cenderung lebih antusias ketika memainkan permainan yang banyak menggunakan aktivitas fisik dibandingkan permainan yang terdapat strategi di dalamnya.

Rata-rata anak-anak hanya ingin bermain dengan satu gender lagi. Anak laki-laki cenderung cepat bosan dan malas ketika dapat permainan tradisional lain, beda halnya dengan anak perempuan yang tetap antusias dan penasaran dengan permainan tradisional lainnya. Anak perempuan cenderung lebih aktif dan penasaran dengan permainan tradisional atau cara main. Mereka bertanya jika mereka tidak paham. Beda halnya dengan anak laki-laki. Jika mereka tidak mengerti lebih diam dan cepat bosan terkadang lebih memilih tidak mau bermain dibandingkan bertanya.

Permainan kedua yang dimainkan adalah engklek. Dalam permainan kedua anak perempuan lebih antusias dibanding anak laki-laki. Ketika rekan sedang mencoba membantu dengan membuat gambar untuk bermian engklek, sementara itu penulis mencoba untuk menenangkan antara anak laki-laki dan anak perempuan yang sedang berdebat masalah permainan tradisional yang akan dimainkan selanjutnya. Ketika rekan penulis sedang menggambar, salah satu anak laki-laki tiba-tiba berkata “bu saya mah gamau main itu ah males” ujar Farel salah satu murid kelas 3 tersebut. Tidak lama setelah itu kedua rekan Farel pun ikut mendukung pernyataan Farel. “Iya bu ah gamau mainnya gitu gitu doang mending main hp atuh

bu main PUBG" ujar Kaisar. Lalu setelah nya Aril pun ikut berbicara "iya bu itu mah untuk cewe aja permainannya, yang lain aja atuh bu".

Akhirnya setelah mendapat banyak protes dari anak laki-laki, permainan pun dibagi menjadi 2, anak perempuan tetap bermain engklek, sementara anak laki-laki bermain galasin. Namun lagi-lagi ketika penulis dibantu oleh rekan untuk menggambar kotak untuk permainan galasin, anak laki-laki malah berlari kesana kemari dan tidak mau diatur. Lalu penulis menyuruh mereka semua untuk berkumpul dan duduk dipinggir lapangan sambil menunggu rekan penulis selesai menggambar. Namun pada kenyataanya, ketika penulis tanyai mereka satu persatu mengenai permainan tradisional, ada salah satu anak memang terlihat sering melamun dan diam saja. Namanya adalah Andhika. Ketika penulis suruh dia untuk bergabung dengan teman-temannya dia tidak merespon. Salah satu murid akhirnya berkata kepada saya saat itu "bu dia mah galau aja bu abis direbut pacarnya kayanya sama si Mikala" ujar Arkan sambil tertawa diikuti oleh tawa dari teman-temannya yang kala itu memberitahu saya mengapa Andhika tidak mau bergabung dan lebih memilih diam sendiri. Tidak lama setelah itu, Arkan pun menjadi curhat kepada penulis mengenai siapa itu murid yang bernama Mikala dan bagaimana sifat dari seorang Mikala. Arkan berkata bahwa Mikala merupakan salah satu murid laki-laki yang paling pintar yang ada di kelasnya. Saking pintarnya, Mikala banyak dekat dengan anak perempuan termasuk orang yang disukai oleh Arkan. Tidak hanya Arkan yang bercerita kepada penulis soal itu, anak laki-laki lain pun ikut antusias membicarakan Mikala dan bagaimana menyebalkannya dia menurut mereka. Setelah selesai menggambar, rekan pun memberitahu penulis bahwa gambar untuk permainan galasin sudah selesai dan siap dimainkan. Namun, bukannya bermain permainan tradisional, anak laki-laki merengek serta memaksa penulis untuk terlebih dahulu mendengarkan curhatan mereka satu persatu.

Akhirnya, karena lapangan yang sudah mulai tidak kondusif karena ada anak kelas 5 yang akan menggunakan lapangan untuk olahraga, sementara itu penulis turuti mau mereka dengan syarat setelah mereka curhat, mereka mau bermain lagi permainan - permainan tradisional lainnya. Usai Arkan yang mengeluarkan unek-uneknya tadi, kali ini Kaisar pun tidak mau kalah mengeluarkan unek-uneknya soal Mikala. Kaisar berkata bahwa dia pernah memiliki pacar di kelasnya. Namun,

karena Mikala anak yang sangat supel serta gampang bergaul dan juga cerdas, dia banyak dekat dengan anak perempuan termasuk dengan pacarnya Kaisar. Akhirnya mereka membentuk kubu untuk yang tidak suka dengan Mikala. Namun hampir semua anak perempuan memihak pada Mikala.

Selain itu Arkan menuturkan bahwa Kaisar hampir melakukan tawuran dengan murid SDN Merdeka. Arkan bercerita bahwa Kaisar pernah dicegat sepulang sekolah oleh murid SDN Merdeka, lalu setelahnya Kaisar ditonjok oleh mereka. Hal tersebut yang menjadi pondasi mengapa Kaisar ingin sekali membalas dendam dan ingin melakukan tawuran dengan SDN Merdeka. Disela Arkan dan Kaisar yang sedang asyik bercerita, Aril malah mencoba meraih *totebag* yang penulis bawa saat itu dan mengintip dalamnya. Tidak lama setelah itu muncul perkataan yang memang kurang sopan untuk berbicara kepada orang yang lebih dewasa saat itu. Aril berkata tiba-tiba "ibu hamil?", lalu tidak lama setelahnya Dikdik, murid yang termasuk sedang mengikuti sesi curhat berkata "bugil hahaha" tidak lama setelah itu semua anak laki-laki pun tertawa mengikuti tawa Dikdik. Penulis mencoba bertanya kepada mereka, mengapa mereka bisa berbicara seperti itu terhadap orang yang lebih tua. Satu persatu mulai menjawab. Sebagian besar mereka mengetahui dari tayangan *youtube*, instagram, dan sinetron. Aril yang berkata dia suka menonton tayangan sinetron cinta buta. Tidak hanya itu Kaisar, Arkan, dan juga Farel suka melihat meme yang ada di instagram. Hingga video apapun yang viral saat ini mereka tahu. Oleh karena itu, terkadang perkataan mereka meniru dari meme yang ada di sosial media.

Permainan ketiga yang dimainkan adalah ular naga. Ketika bermain permainan tradisional yang ketiga ini kelompok pun diganti. Tadi merupakan kelompok pertama yang bermain permainan tradisional bebentengan dan engklek. Sekarang yang bermain ular naga adalah kelompok kedua. Di kelompok kedua ini merupakan kelompok Mikala dan teman-teman lainnya. Ketika dijelaskan cara serta aturan main dari permainan ini siswa sudah paham dan lebih sedikit bertanya. Secara inisiatif Mikala memberikan saran kepada penulis bagaimana kalau lagu ular naga diganti saja oleh lagu ampar-ampar pisang. Lagu ini tidak banyak yang hafal, maka lagu ular naga pun tidak dirubah.

Kelompok kedua termasuk kelompok yang lebih antusias dibandingkan kelompok pertama tadi dalam bermain permainan tradisional. Namun ketika permainan sedang berlangsung, kelompok pertama yang merupakan grup dari Arkan, Kaisar, Aril, serta Farel dkk yang sebelumnya sudah harus memasuki laboratorium komputer, tiba-tiba seusai dari laboratorium mereka langsung berkerumun di pinggir lapang sambil menyindir Mikala saat itu. Kaisar yang masih sangat kesal terhadap Mikala samapi menendang tong sampah hingga terjatuh. Setelah itu, Kaisar nekat untuk mendekati Mikala yang sedang bermain ular naga bersama teman-temannya.

Penulis sempat mencegah Kaisar untuk tidak melakukan hal tersebut dan penulis sedikit menasehati serta membujuk Kaisar agar tidak marah-marah di lapangan. Akhirnya Kaisar pun memilih pergi bersama teman-temannya sambil berteriak kesal yang secara tidak langsung ditujukan kepada Mikala. Setelah permainan usai akhirnya penulis dan rekan mengajak anak-anak untuk berkumpul sambil sedikit berbincang mengenai permainan tradisional yang sudah mereka mainkan. Namun di sela sesi wawancara dengan mereka, Mikala tiba-tiba menyela ditengah pembicaraan "bu bu bacooot haha" ujar Mikala sambil menggerakan telapak tangannya membentuk pelangi. Ketika penulis tanya tahu darimana perkataan tersebut, dia menjawab dari meme di instagram dan youtube. Lalu akhirnya penulis pun melanjutkan sesi pertanyaan dengan anak-anak lainnya.

Penulis bertanya alasan mereka sudah jarang bermain permainan tradisional karena mereka berpendapat tidak punya teman main di rumah. Mereka beranggapan bahwa lingkungannya berupa komplek jadi hanya rumah berdempetan lagi dengan rumah, tidak ada lapangan kosong, serta tidak ada teman untuk bermain. Jadi mereka hanya bermain gadget setiap harinya. Selain itu ada beberapa yang memang tidak diperbolehkan main di luar oleh orang tuanya. Rata-rata mereka menjawab bahwa orang tua mereka sangat sibuk dan jarang pulang ke rumah. Sekalipun ada orangtua yang dirumah itupun wirausaha dan tetap sibuk sehingga mereka jarang ditemani oleh orang tuanya.

Setelah observasi selesai dilakukan, penulis mencoba mewawancarai pihak wali kelas mereka. Ternyata perihal anak didiknya kubu-kubuan itu memang betul sering

terjadi namun tidak separah tahun-tahun sebelumnya. Masalah tersebut terkadang sampai ke telinga orang tua murid, sehingga terkadang walikelas pun merasa kewalahan jika masalah tersebut sudah dibawa ke orangtua. Pasalnya, jika sudah menyangkut dengan orang tua terkadang sulit untuk berdamai padahal anak pun keesokan harinya sudah bermain bersama atau sudah biasa lagi. Lalu mengenai anak yang kecanduan gadget, ternyata di SDN Banjarsari sudah menerapkan bahwa anak boleh membawa gadget tetapi ketika masuk hingga pulang sekolah hp dikumpulkan di kotak dekat meja wali kelas masing-masing.

Hal itu dilakukan agar meminimalisir penggunaan gadget yang berlebihan di saat jam belajar terhadap siswa karena hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Selain itu SDN Banjarsari juga sudah menerapkan program yang dibuat oleh kepala sekolah SDN tersebut mengenai penerapan permainan tradisional yang biasa dilaksanakan di jam pelajaran olahraga maupun pelajaran seni budaya. Anak-anak setiap minggunya diwajibkan membawa permainan tradisional masing-masing dari rumah, lalu nanti ketika di sekolah bermain bersama teman dan guru-guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 113 Banjarsari, muncul beberapa permainan tradisional yang paling diminati oleh anak-anak diantaranya :

1. Bebentengan
2. Boy-boyan
3. Kelereng
4. Sonlah
5. Ular Naga

Adapun beberapa manfaat dari tiap permainan tersebut yang berkaitan dengan perkembangan anak diantaranya :

**1. Manfaat Permainan Bebentengan**

Dalam suatu permainan tradisional, selain menyenangkan tentunya terdapat pelajaran dan pesan moral yang dapat diambil. Ternyata permainan bebentengan ini memiliki banyak manfaat yang tidak semua anak-anak menyadarinya. Manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melatih kecepatan dan kelincahan dalam berlari.
2. Melatih daya tahan serta kekuatan karena dalam permainan ini pemain dituntut untuk terus berlari.
3. Permainan ini juga dapat memupuk kerja sama antar kelompok.

Permainan "benteng" ini selain menyenangkan dan menghibur juga bisa memberikan kebugaran jasmani. Permainan ini harus dilestarikan di tengah era globalisasi seperti zaman sekarang, karena sangat menghibur juga menyehatkan, serta banyak pelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan kita untuk selalu bersosialisasi dengan orang-orang dibandingkan dengan memainkan permainan yang banyak terdapat di gadget pada masa sekarang, karena di dalamnya terdapat unsur kesehatan, sportifitas, kejujuran, solidaritas, keuletan, dan ketekunan.

**2. Manfaat Permainan Boy-boyan**

1. Aspek sosial, melalui permainan ini anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya. Permainan tradisional memungkinkan adanya interaksi sosial. Interaksi dalam permainan tradisonal mendorong anak untuk belajar tentang konsep berbagi, menanti giliran, bermain secara *fair*, juga mengajarkan arti kemenangan dan kekalahan. Melalui kontak nyata dengan orang lain, anak belajar menemukan siapa dirinya di tengah ruang lingkup pergaulan, apa yang bisa dilakukan, bagaimana anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi di sekitanya.
2. Aspek emosinal. Dengan adanya permainan ini anak akan belajar mengelola emosi. Pengelolaan emosi sangat penting bagi anak agar dapat mengendalikan diri di kehidupan sosialnya. Selain itu, permainan ini dapat memberikan rasa senang sekaligus untuk melepaskan ketegangan yang dialami anak-anak setelah mengikuti palajaran di sekolah

**3. Manfaat Permainan Kelereng**

1. Mengatur Emosi (Relaks)

   Bermain kelereng sangat menyenangkan bagi anak, membantu anak ke luar sebentar dari rutinitasnya sehari-hari untuk mengisi ulang kembali baterai energinya. Bila energinya sudah kembali penuh, anak dapat siap kembali menghadapi hal-hal yang serius, seperti belajar.

2. Kemampuan Sosial

   Kegiatan bermain yang menjadi menarik adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Anak jadi belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya.

3. Bersikap Jujur

   Anak juga punya kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan *fairness*. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

4. Melatih Kecermatan dan Ketelitian

   Permainan ini dapat melatih otak kita menjadi lebih cermat dalam bertindak dan menjadi lebih teliti dengan hal-hal yang telah anak lakukan atau yang akan anak kerjakan nanti. Manfaat permainan ini adalah melatih motorik, melatih kemampuan berpikir, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi.

**4. Manfaat Permainan Sonlah**

Permainan ini memberi nilai kepada anak-anak akan perjuangan manusia atau bisa juga dikatakan usaha dalam membangun rumahnya. Perjuangan yang tidak diraih dengan rebutan, tetapi bersaing secara adil. Anak-anak diajarkan diberi pengertian permainan sonlah untuk menyepakati aturan dalam memperoleh pijakan pada masing-masing kotak.

Permainan tradisional sonlah dikenal sebagai sarana bermain ketangkasan yang dimainkan dengan menyenangkan. Permainan ini juga memiliki manfaat melatih motorik kasar. Anak menjadi lebih aktif dan daya tahannya lebih kuat, serta tuhunya lebih sehat karena banyak bergerak. Anak-anak yang bermain sondah lebih mengenal lingkungannya, karena bermain di luar rumah. Anak-anak juga belajar mandiri dengan sendirinya, karena bermain bersama teman-teman seusianya.

**5. Manfaat Permainan Ular Naga**

1. Megenal kerjasama

   Pentingnya kerja sama juga dapat dipelajari anak melalui permainan tradisonal. Misalnya, dalam permainan ular-ularan. Kerja sama sangatlah penting dalam permainan ini. Si kepala ular tidak boleh lari begitu saja, melainkan harus memperhatikan anggota kelompok di belakangnya supaya tidak tertinggal dan dimakan kelompok lawan. Hanya dengan kerja sama yang baik, kepala ular dapat melindungi bagian tubuh dan ekornya.

2. Meningkatkan kepercayaan diri

   Dalam permainan tradisonal seperti bekel, rasa percaya diri anak dapat ditumbuhkan. Menguasai permainan yang mensyaratkan keterampilan pada tingkat kesulitan tertentu, seperti kemampuan dasar berhitung, bisa menumbuhkan dan memperkuat rasa percaya diri anak. Rasa percaya diri ini sangat penting sebagai bekal dirinya menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya di kemudian hari. Dengan kepercayaan diri, anak akan merasa lebih mantap memasuki lingkaran pergaulan di mana saja anak berada.

3. Belajar mengelola emosi

   Pengelolaan emosi sangat penting bagi anak agar dapat *survive* dalam kehidupannya. Kemampuan ini diajarkan dalam permainan seperti lompat tali karet yang direntangkan. Pada permainan ini jika anak tidak bisa melompati ketinggian karet yang direntangkan, maka anak harus menerima kekalahannya sebagai konsekuensi dari lompatan yang kurang bagus. Keterampilan mengelola emosi semacam ini penting

dipelajari, karena secara tidak langsung melatih kecerdasan emosional anak.

### 3.2. Data Target

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan maka didapatkan analisa bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Namun sebetulnya sebagian besar anak-anak masih mengetahui permainan tradisional. *Gadget* serta permainan modern lainnya lebih menarik perhatian serta minat anak untuk bermain dibandingkan permainan tradisional. Meskipun gadget memiliki dampak positif sebagai jembatan penghubungn antara kemajuan teknologi serta pengetahuan, namun dibalik itu banyak juga dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebih. Orang tua serta sekolah sebenarnya memiliki peran penting untuk mengarahkan serta mengingatkan anak mengenai permainan tradisional serta nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut di tengah kemajuan teknologi serta lingkungan yang sangat rentan sekarang ini. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana pembantu untuk menanamkan nilai positif tersebut.

Dari data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dari *target audience*, pada perancangan media untuk kampanye sosial mengenai permainan tradisional menghasilkan analisa sebagai berikut :

#### 3.2.1. Analisis Target

Analisis target adalah mengevaluasi beragam segmen untuk memutuskan segmen mana yang menjadi target. *Target audience* atau orang yang akan menjadi sasaran dari penyampaian pesan perancangan kampanye ini adalah sebagai berikut:

Demografis : Ditempatkan di wilayah perkotaan Kota Bandung
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : Anak-anak ( 9 – 10 tahun )
- SES : Atas

Geografis : Kota Bandung, Jawa Barat

Psikografis : Anak-anak yang banyak menghabiskan waktu dengan gadget, senang bermain serta memiliki keingintahuan yang tinggi dan tertarik untuk mencoba hal baru.

**Analisis SWOT**

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lebih jelas mengenai kelebihan serta kekurangan dari permainan tradisional khususnya di Kota Bandung. Analisis yang dilakukan yaitu :

***Strength* (Kekuatan)**

- Pemkot Bandung yang mendorong sekolah untuk mengadakan program mengenai pelestarian permainan tradisional.

***Weakness* (Kelemahan)**

- Belum meratanya pelaksanaan program kerja pemkot di tiap sekolah dasar di Kota Bandung
- Maraknya permainan di kalangan anak-anak yang berbasis teknologi serta lebih menarik perhatian.
- Penggunaan gadget yang semakin tinggi di kalangan anak-anak khususnya di Kota Bandung.

***Opportunity* (Peluang)**

- Adanya program pemerintah sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional.
- Memiliki peran penting terhadap perkembangan fisik serta mental anak.
- Kurangnya minat anak-anak dalam bermain permainan tradisional, menjadikan kesempatan untuk melestarikan permainan ini kembali.

***Threat* (Ancaman)**

- Permainan *online* yang lebih beragam dan menarik.
- Lahan bermain yang dijadikan perumahan.

Berikut adalah hasil dari *Consumer Journey* yang didapat :

Target Audience 1

Nama : Humaira Alya Altaz

Usia : 9 Tahun

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Kiaracondong

*Tablel 3.1 Tabel Target Audience 1*

(Sumber : Dok Pribadi)

| WAKTU | KEGIATAN | *TOUCH POINT* | *POINT OF CONTACT* |
|---|---|---|---|
| 05.00 – 05.30 | • Bangun Tidur | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| | • Sholat | Kamar | |
| | • Mandi | Kamar mandi | Sikat gigi, Tempat sabun, Gayung, Peralatan mandi |
| 05.30 – 06.00 | • Nonton Tv, Sarapan | Ruang Tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Alat makan, Kalender |
| | • Berangkat ke sekolah (Diantar Orang tua) | Jalan | Angkot, Bis, Terminal, Billboard, Spanduk, Banner |
| 06.45 – 09.30 | • Berada di sekolah | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 09.30 – 10.00 | • Istirahat | Kantin | Mading, Lapangan, Warung, Poster |
| | | Halaman sekolah | |
| 10.00 – 12.50 | • Belajar | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 12.50 – 13.30 | • Pulang ke rumah | Jalan | Angkot, Bis, Terminal, Billboard, Spanduk, Banner |
| 13.30 – 16.00 | • Ganti baju | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| | • Makan, Nonton TV, Main Hp | Ruang Tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Alat makan, Kalender |
| 16.00 – 18.00 | • Mengaji | Masjid | Sajadah, Rak mukena, Rak Al-Qur'an, Jam |
| 18.00 – 19.00 | • Belajar | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| 19.00 – 20.30 | • Nonton TV | Ruang tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Kalender, Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| | • Baca cerita rakyat | Kamar | |
| 20.30 – 05.00 | • Tidur | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |

Target Audience 2

Nama : Dzahabi Daaruz Arkan

Usia : 9 Tahun

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Cibaduyut Lama, Komplek Sauyunan

*Tablel 3.2 Tabel Target Audience 2*

(Sumber : Dok Pribadi)

| WAKTU | KEGIATAN | *TOUCH POINT* | *POINT OF CONTACT* |
|---|---|---|---|
| 06.00–06.30 | • Bangun Tidur | Kamar Kos | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| | • Mandi | Kamar mandi | Sikat gigi, Tempat sabun, Gayung, Peralatan mandi |
| 06.30–07.15 | • Berangkat ke sekolah (Diantar Orang tua) | Jalan | Angkot, Bis, Terminal, Billboard, Spanduk, Banner |
| 07.15–09.30 | • Berada di sekolah | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 09.30–10.00 | • Istirahat | Kantin<br>Halaman sekolah | Mading, Lapangan, Warung, Poster |
| 10.00 – 12.50 | • Belajar | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 12.50 – 13.50 | • Pulang ke rumah | Jalan | Angkot, Bis, Terminal, Billboard, Spanduk, Banner |
| 13.50 – 15.30 | • Ganti baju | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| | • Cuci tangan, Makan, Nonton TV, Main Hp | Ruang Tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Alat makan, Kalender |
| 15.30–18.00 | • Mengaji | Masjid | Sajadah, Rak mukena, Rak Al-Qur'an, Jam |
| 18.00–21.00 | • Nonton TV, Baca komik anime, Main HP | Ruang tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Kalender, Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| 21.00 – 22.00 | • Belajar | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| 22.00 – 23.00 | • Baca komik anime | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |
| 23.00 – 06.00 | • Tidur | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam |

Target Audience 3

Nama : Muhammad Atar Aulia Sutadean

Usia : 10 Tahun

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Kopo Kencana

*Tablel 3.3 Tabel Target Audience 3*

(Sumber : Dok Pribadi)

| **WAKTU** | **KEGIATAN** | ***TOUCH POINT*** | ***POINT OF CONTACT*** |
|---|---|---|---|
| 04.00–05.00 | • Banngun Tidur | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam, Laptop |
| | • Main Game | Kamar | |
| | • Mandi | Kamar mandi | Sikat gigi, Tempat sabun, Gayung, Peralatan mandi |
| 05.00–06.50 | • Nonton Tv, Main HP, Sarapan | Ruang Tamu | TV, Meja, Kursi, Jam dinding, Alat makan |
| | • Berangkat ke sekolah (diantar supir pribadi) | Jalan | Angkot, Bis, Warung, Billboard, Spanduk, Banner |
| 06.50 –09.30 | • Berada di sekolah | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 09.30–10.00 | • Istirahat | Kantin | Mading, Lapangan, Warung, Poster |
| | | Halaman sekolah | |
| 10.00–12.50 | • Belajar | Ruang Kelas | Pensil, Pulpen, Buku, Tas, Papan tulis, Kursi, Meja |
| 12.50–15.30 | • Pulang ke rumah | Jalan | Angkot, Bis, Terminal, Billboard, Spanduk, Banner |
| 15.30–20.00 | • Main game di laptop, Main HP, Nonton Youtube | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam, Laptop |
| 20.00–21.00 | • Belajar | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam, Laptop |
| 21.00–00.00 | • Bergadang main game | Kamar | Tempat tidur, Bantal, Lampu, Jam, Laptop |

**Kesimpulan *Consumer Journey***

Berdasarkan hasil dari *sample* target yang telah diteliti di atas dapat ditentukan media yang akan digunakan dalam kampanye sosial begitu juga letak dan posisi dari media yang akan digunakan, dan dengan data tersebut juga dapat ditentukan mana yang akan menjadi media utama dan pendukung dari program kampanye ini. Dengan hal tersebut dapat membuat tujuan dari kampanye sosial ini bisa tercapai dan tepat sasaran, Berikut media dan lokasi penempatannya :

*Tablel 3.4 Tabel Penggunaan Media Utama*

(Sumber : Dok Pribadi)

| **MEDIA UTAMA** | | |
|---|---|---|
| **No.** | **Media** | **Lokasi** |
| 1. | Audio Visual | Media ini akan menjadi media utama yang akan ditayangkan ketika *event* berlangsung di sekolah. |

*Tablel 3.5 Tabel Penggunaan Media Pendukung*

(Sumber : Dok Pribadi)

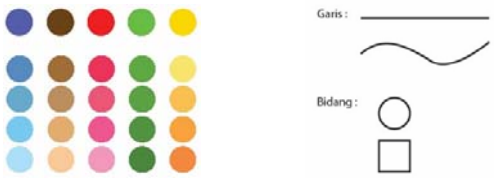
| **MEDIA PENDUKUNG** | | |
|---|---|---|
| **No.** | **Media** | **Lokasi** |
| 1. | Media Sosial | Instagram |
| 2. | *Ambience Media* (JPO) | Media ini akan berada di tempat yang sering bersentuhan langsung dengan target di kesehariannya. |
| 3. | *Event Media (Gate, Stage, dll)* | Media ini akan dipakai ketika *event* kampanye berlangsung. |
| 4. | *Merchandise* | Media sebagai pengingat tentang media ini. |
| 5. | TVC/*Youtube Ads* | Televisi dan Youtube |

**1. Studi Indikator**

Studi indikator merupakan suatu variabel yang dapat menjadi acuan untuk membantu mengukur segala aktivitas keseharian *target audience* yang nantinya dapat menjadi acuan serta membantu dalam perancangan baik berupa gambar, warna maupun tipografi.

*Gambar 3.1 Studi Indikator*

(Sumber : Dok Pribadi)



**2. Referensi Visual**

Referensi Visual didapatkan dari hasil analisa pada *target audience* yang nantinya menjadi sebuah bentuk visual yang akan ditonjolkan dalam penyampaian pesan. Yang mana nantinya digunakan sebagai panduan dalam melakukan sebuah perancangan, agar desain yang akan digunakan sesuai dengan keinginan *target*.

*Gambar 3.2 Referensi Visual*

(Sumber : Google.com, Pinterest.com, Dok Pribadi)

### 3. Referensi Desain

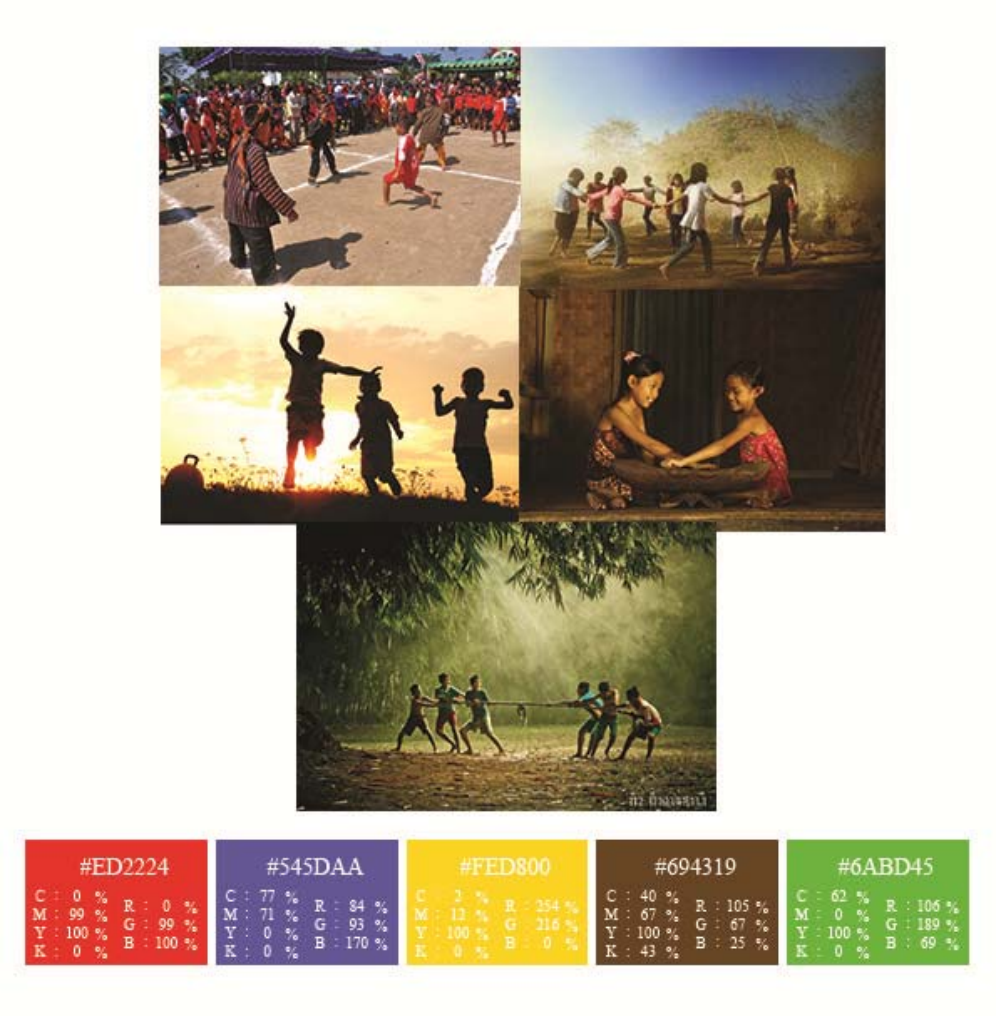
Referensi desain didapatkan dari hasil analisa pada *target audience* yang nantinya digunakan menjadi gambaran dasar dari desain yang akan diterapkan dalam penyampaian pesan. Referensi desain akan digunakan sebagai panduan dalam melakukan sebuah perancangan, agar desain yang akan digunakan sesuai dengan keinginan *target*.

*Gambar 3.3 Referensi Desain*

(Sumber : Google.com, Pinterest.com, Dok Pribadi)

**4. Bagan Preferensi Visual**

*Mood Board* merupakan panduan perencanaan dari suatu perancangan yang didapatkan dari hasil analisa pada *target audience*, yang mana lebih mengacu terhadap visual yang sesuai dengan keinginan *target audience*.




*Gambar 3.5 Mood Board*

(Sumber : Google.com, Pinterest.com, Dok Pribadi)

### 3.3. *Consumer Insight*

Berdasarkan hasil dari analisa observasi, wawancara serta kuisioner yang telah dilakukan, hasil yang disimpulkan bahwa masyarakat Kota Bandung khususnya anak-anak secara garis besar memiliki minat yang rendah terhadap permainan tradisional. Semakin canggihnya teknologi sekarang ini berhasil menyaingi kedudukan permainan tradisional yang dulu menjadi permainan favorit di kalangan anak-anak. Berdasarkan data dari *consumer journey* yang telah didapat serta wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa responden, maka didapatkan *insight* bahwa target banyak menghabiskan waktunya dengan bermain. Anak-anak memiliki rasa penasaran serta memiliki keingin tahuan yang tinggi, senang bermain dan menyukai hal-hal baru. Dalam kegiatan bermain permainan tradisional biasanya anak lebih menyukai permainan yang banyak melakukan aktivitas gerak dibandingkan permainan tradisional yang diam di tempat.

#### 3.3.1. *Keyword* (Kata Kunci)

Kumpulan kata yang nantinya akan menjadi kata kunci dalam pembuatan pesan untuk perancangan kampanye adalah sebagai berikut :

Kata kunci : **Bermain, Kebahagiaan**

**Bermain** **:** Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

**Kebahagiaan** **:** Kebahagiaan merupakan gabungan dari adanya sikap menerima (*acceptance*), kasih saying (*affection*), dan prestasi (*achievement*). Sikap menerima orang lain dipengaruhi oleh sikap menerima diri sendiri dalam penyesuaian sosial dimana dalam penyesuaian sosial diperlukan adanya daya tarik fisik yang akan menimbulkan rasa cinta dan penerimaan dari orang lain, sedangkan cinta merupakan hasil sikap penerimaan orang lain di dalam lingkungan.

### 3.3.2. *What To Say*

*What to say* yang akan disampaikan yaitu "*Main Di luar Gak Kalah Seru Loh*", kata "*Main di luar"* mengacu pada aktifitas anak-anak yang sudah jarang dilakukan. Hal ini dilakukan agar anak tidak terlalu terpaku dirumah dan memainkan *gadget*. Sedangkan "*Gak Kalah Seru Loh!"* menjadi ajakan untuk mengajak anak-anak bermain di luar, dengan kata lain bermain tidak hanya selalu soal *gadget* tapi banyak sekali permainan anak yang lebih seru selain permainan *online* yang hanya terdapat di *gadget*. Kata tersebut juga untuk membujuk anak-anak agar bermain bersama teman-temannya di luar rumah khususnya bermain permainan tradisional.