

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai macam suku, ras, adat, bahasa dan berbagai kebudayaan didalamnya. Berbagai macam kebudayaan di tiap wilayahnya memiliki keistimewaan tersendiri yang menjadi daya pikat untuk wilayah tersebut, seperti halnya permainan tradisional. Permainan tradisional di Indonesia memiliki beraneka ragam jenis yang di setiap daerahnya memiliki keunikannya tersendiri, seperti halnya permainan tradisional Betawi. Dahulu anak-anak bermain berbagai macam permainan tradisional di alam terbuka dengan menggunakan peralatan yang berasal dari lingkungan sekitar mereka dan disertai dengan nyanyian yang ada.

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi pun terjadi secara terus menerus tanpa berhenti yang menyebabkan berbagai macam kemajuan dalam bidang teknologi yang berpengaruh bagi orang tua hingga anak-anak. Berdasarkan riset UNICEF pada tahun 2019, sebanyak 98% anak memiliki akses ke perangkat seluler dan 90,7% anak dapat mengakses internet (cnnindonesia, 2020). Penggunaan gadget pada anak sebenarnya tidak terlalu bermasalah asalkan adanya pengawasan dari orang tua.

Menurut Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia, terdapat sekitar 65% anak-anak yang tidak lagi mengenal permainan tradisional. Hal tersebut terjadi karena adanya perkembangan teknologi dan kurangnya peran orangtua dalam mendidik anak (bali.antaranews, 2017). Karena hal itu permainan tradisional jadi kurang diminati dan bisa jadi terlupakan. Pada kenyataannya permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus tetap dijaga secara turun temurun. Karena kebudayaan merupakan aset berharga yang berisi identitas dari suatu daerah, sehingga permainan tradisional seharusnya tetap ada dan tidak tergantikan karena adanya perkembangan teknologi.

Dikutip dari beritasatu.com (2016), Prof. Dr. dr. Soedjatmiko, SpA(K), M.Si mengatakan bahwa anak sekolah dasar di antara usia 7-12 tahun sedang mengalami fase pengembangan keahlian dan kecerdasan paling intens dalam hidup mereka. Didukung pula dengan pernyataan Gusti Kanjeng Bendara Raden Ayu Adipati Paku Alam dalam uzone.id (2018), bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi enam aspek yaitu aspek kognitif, emosi, sosial, motorik, bahasa dan karakter anak. Aspek-aspek tersebut

dapat melatih kemampuan berpikir, berempati, bekerja sama, berbicara dan berbudi pekerti baik kepada anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang lengkap untuk memperkenalkan nilai budaya kepada anak, karena permainan tradisional sendiri bukan hanya sekedar permainan melainkan terdapat filosofi dan arti dari suatu budaya itu sendiri. Kang Mustofa selaku founder Kampoeng Dolanan juga mengatakan, bahwa dengan mengenalkan permainan tradisional memiliki beberapa manfaat untuk anak-anak seperti melatih kreativitas anak, mengenalkan norma hukum, mengenalkan arti kejujuran serta mengenalkan alam kepada anak-anak. Untuk mengenalkan dan mengedukasi permainan tradisional sebaiknya dimainkan langsung sehingga mereka mencoba dan memiliki pengalaman tersendiri. Sehingga edukasi tersampaikan lebih efektif dan juga anak-anak dapat memahami arti kebudayaan secara keseluruhan.

Untuk itu diperlukan adanya media yang mengkomunikasikan secara efisien untuk menyampaikan informasi dengan siasat yang tepat. Salah yaitu dengan melakukan kampanye sosial mengenai pengenalan kembali permainan tradisional anak kebudayaan Betawi. Kampanye sosial akan dilakukan kepada masyarakat khususnya orang tua yang mempunyai anak usia 7-12 tahun. Kampanye dapat dilakukan dengan berbagai media, seperti dengan menyelenggarakan festival. Suku Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota administrasi Jakarta Selatan serta Lembaga Kebudayaan Betawi sempat mengadakan 'Festival Permainan Tradisional Anak Betawi' pada bulan Oktober tahun 2019 lalu. Namun tidak dapat dilanjutkan dikarenakan adanya pandemi dan juga kurangnya media promosi untuk festival ini. Penyebaran media promosi yang kurang efektif menyebabkan masih banyaknya khalayak yang kurang mengetahui tentang Festival Permainan Tradisional Anak Betawi.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis akan merancang media promosi untuk mengedukasi sekaligus menaikan kembali citra permainan tradisional Betawi melalui Festival Permainan Tradisional Anak Betawi yang akan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terutama anak-anak mengenai permainan tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan. Sehingga permainan tradisional Betawi ini dapat terus diingat, dimainkan kembali sehingga tidak terlupakan begitu saja.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan anak-anak untuk mengetahui permainan tradisional kebudayaan Betawi yang dapat menyebabkan punahnya kebudayaan tersebut.
2. Kurangnya pemahaman anak-anak terhadap cara bermain permainan tradisional sehingga jarang dimainkan.
3. Belum adanya media promosi yang efektif untuk mempromosikan menyukseskan program 'Festival Permainan Tradisional Anak Betawi'.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yang dapat diselesaikan dengan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media promosi yang tepat dan efektif untuk 'Festival Permainan Tradisional Anak Betawi' kepada anak-anak?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menghindari kesalahpahaman dan meluasnya masalah yang diteliti, maka penulis memfokuskan masalah yang berkaitan dengan permainan tradisional kebudayaan Betawi, yaitu sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan media promosi tentang kampanye sosial 'Festival Permainan Tradisional Anak Betawi' sebagai upaya pengenalan kembali permainan tradisional kepada masyarakat terutama anak-anak. Beberapa jenis permainan tradisional Betawi seperti gangsing, gundu, galasin, wak wak kung, tuk tuk geni dan sebagainya.

2. Mengapa

Kampanye sosial ini dilakukan dengan tujuan agar para generasi muda terutama anak-anak lebih mengetahui dan tetap memainkan permainan tradisional kebudayaan Betawi.

3. Siapa

Perancangan media promosi kampanye sosial ini difokuskan untuk masyarakat Jakarta khususnya orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun atau pelajar Sekolah Dasar, dan tergolong kelas sosial menengah ke atas.

4. Kapan

Kegiatan pengumpulan data serta pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada periode semester genap tahun ajaran 2020/2021, terhitung sejak Maret 2021.

5. Dimana

Penelitian akan dilakukan di Jakarta mengingat kondisi pandemi yang sedang terjadi saat ini. Yang mengharuskan untuk tetap berada dirumah saja dan melakukan segalanya secara daring.

6. Bagaimana

Perancangan media promosi kampanye sosial pengenalan permainan tradisional Betawi yang akan diterapkan pada poster, flyer, banner serta beberapa media pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diidentifikasi beberapa tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang media promosi yang mendukung kampanye dalam ‘Festival Permainan Tradisional Anak Kebudayaan Betawi’ dalam rangka pengenalan kembali permainan tradisional kebudayaan Betawi kepada masyarakat terutama anak-anak.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan Festival Permainan Tradisional Anak Betawi yang sebelumnya sudah dilaksanakan melalui youtube dan dokumentasi yang ada.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang bertujuan untuk pengumpulan pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, atau pandangan dari narasumber tentang kejadian di masa lampau (Soewardikoen, 2019 : 53). Proses wawancara ini akan dilakukan kepada Yahya Andi Saputra selaku Ketua Lembaga Kebudayaan Betawi, serta kepada Mustofa Sam / Cak Mus selaku *Founder* Kampoeng Dolanan.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu proses untuk mendapatkan data secara singkat, dengan menyediakan daftar pertanyaan dan pilihan jawaban tertulis yang dapat sekaligus diisi oleh banyak orang (Soewardikoen, 2019 : 59).

4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode untuk mengumpulkan data dan informasi terkait melalui buku, artikel, jurnal dan sumber referensi media online lainnya.

1.5.2. Metode Analisis Data

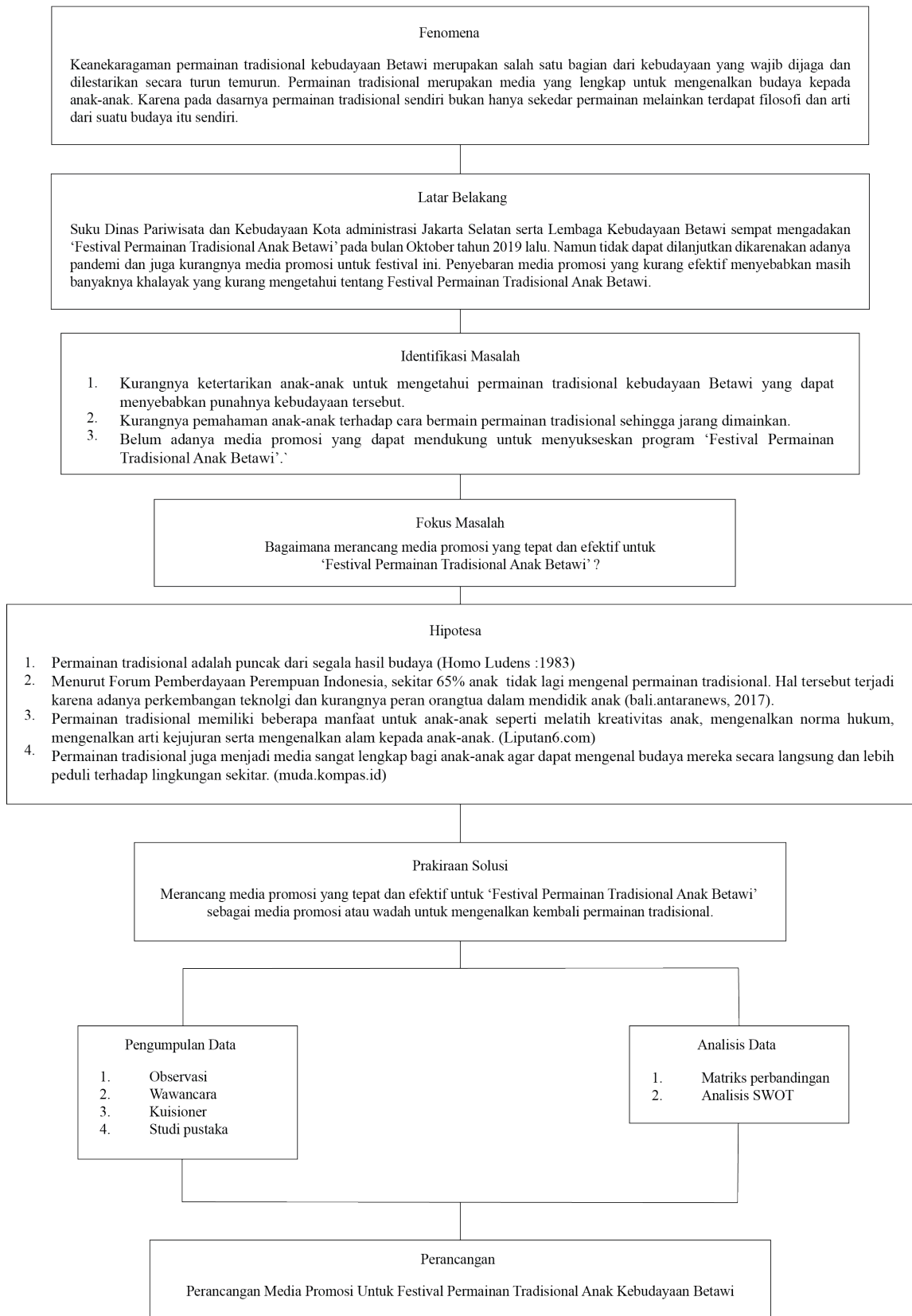
1. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen (2019:104), analisis matriks perbandingan merupakan metode membandingkan objek sasaran dengan menjajarkan objek visual dan memberi nilai dengan tolak ukur yang sama sehingga terlihat perbedaan dan memunculkan gradasi.

2. Analisis SWOT

Menurut Soewardikoen (2019:108), analisis SWOT merupakan metode yang menggunakan perhitungan kelebihan dan kekurangan dari faktor luar dan dalam yang terdiri dari peluang dan ancaman.

1.6 Kerangka Penelitian



Tabel 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Aindini Fajrina, 2021)

1.7 Pembabakan

Berikut adalah pembabakan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, manfaat penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka pemikiran Tugas Akhir

BAB II Dasar Pemikiran

Pada bab ini berisikan tentang dasar-dasar teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat perancangan objek penelitian.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini diuraikan data hasil pencarian secara terstruktur dan menguraikan data-data seperti data observasi, wawancara, kuesioner, analisis data, serta melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data data tersebut.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai seluruh konsep dari perancangan yang akan dibuat, dimulai dari konsep ide hingga konsep visual. Dan juga melampirkan hasil rancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada media yang telah ditentukan.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan perancangan serta saran yang berkaitan.