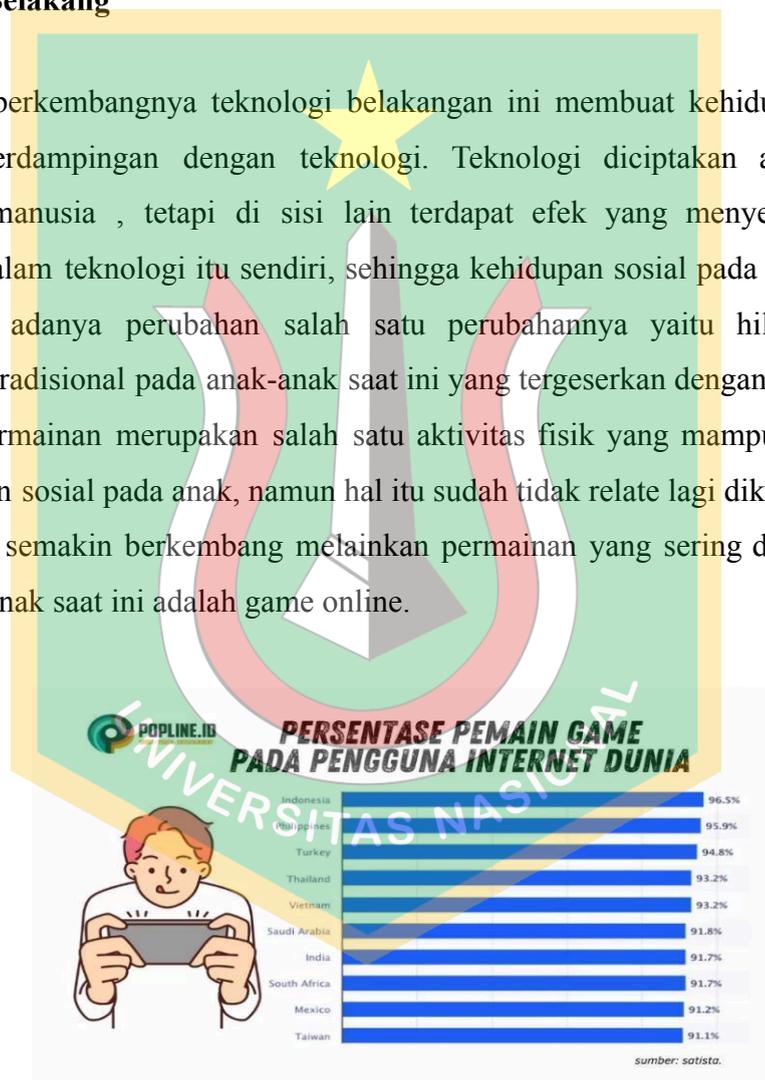


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam berkembangnya teknologi belakangan ini membuat kehidupan para manusia semakin berdampingan dengan teknologi. Teknologi diciptakan agar memudahkan pekerjaan manusia , tetapi di sisi lain terdapat efek yang menyebabkan terjadinya disfungsi dalam teknologi itu sendiri, sehingga kehidupan sosial pada manusia juga akan mengalami adanya perubahan salah satu perubahannya yaitu hilangnya eksistensi permainan tradisional pada anak-anak saat ini yang tergeserkan dengan adanya permainan modern. Permainan merupakan salah satu aktivitas fisik yang mampu mengembangkan keterampilan sosial pada anak, namun hal itu sudah tidak relate lagi dikarenakan teknologi yang sudah semakin berkembang melainkan permainan yang sering dimainkan terutama pada anak-anak saat ini adalah game online.



Gambar 1. 1 Presentase Pemain Game Pada Pengguna Internet Dunia

(Sumber : Satista)

Dari pemaparan gambar diatas menunjukkan bahwa presentase pemain game pada pengguna internet 2024 saat ini di negara Indonesia menjadi peringkat teratas dengan menyentuh angka 96.5%, maka tidak dapat dipungkiri bahwa hampir semua kalangan, baik dewasa maupun anak-anak, kini memiliki gadget. Penggunaan gadget ini telah berkembang pesat karena tidak hanya digunakan untuk bersosial media, tetapi juga untuk bermain game online terutama pada anak-anak, jika mereka tidak dalam pengawasan menggunakan gadget mereka akan menjadi kecanduan dan banyak dampak yang terjadi.

Dampak dari hilangnya permainan tradisional sangat luas dan signifikan. Salah satu konsekuensinya adalah berkurangnya interaksi langsung antara anak-anak, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Hal ini dikarenakan permainan tradisional biasanya melibatkan banyak pemain dan mendorong komunikasi serta kerja sama dan melalui aktivitas ini, anak-anak dapat belajar untuk berbagi, bekerja dalam tim, dan mengatasi konflik, yang merupakan keterampilan penting yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Lalu hal sebaliknya banyak permainan modern cenderung bersifat individual dan tidak memerlukan interaksi langsung dengan orang lain sehingga menyebabkan anak-anak kehilangan kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan sosial yang krusial. Misalnya, dalam permainan online, anak-anak mungkin berinteraksi melalui chat atau suara, tetapi interaksi tersebut tidak sebanding dengan pengalaman bermain di luar ruangan yang melibatkan tatap muka.

**Anak kecanduan game online:  
'Memegang pisau' dan  
'memukul wajah ibu', dirawat  
di rumah sakit jiwa**



Gambar 1. 2 Berita Anak Kecanduan Game Online

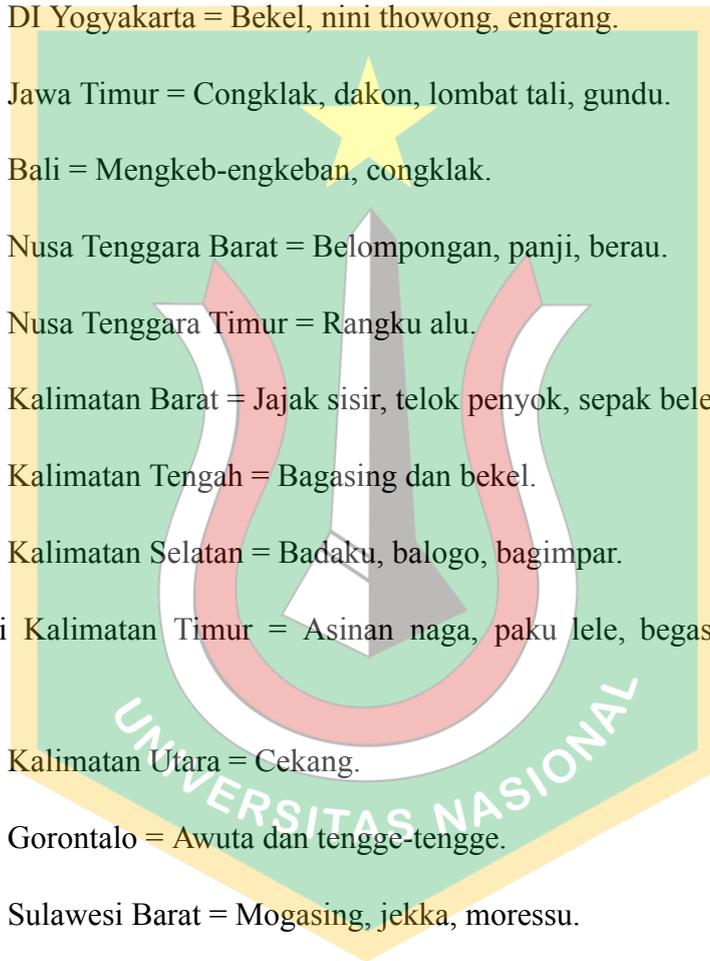
(Sumber : BBC News Indonesia)

Pemaparan gambar di atas adalah salah satu fenomena yang terjadi jika anak-anak sudah kecanduan pada gadget, Kecanduan ini tidak hanya mengganggu kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi juga dapat memicu perilaku kriminal di kalangan anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada teknologi modern dapat mengakibatkan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Jika kita pertimbangkan kembali masih ada cara alternatif lain untuk anak-anak diluar sana agar mempunyai kegiatan yang positif yang menyenangkan, dan tidak kalah seru dari bermain game online yaitu dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak, khususnya pada generasi 70-90an. Namun, memasuki tahun 2000 eksistensi permainan tradisional menurun seiring dengan berkembangnya teknologi dan fitur canggih dalam gadget. Dalam penelitian (Sava & Harianto, 2024) di era globalisasi 5.0 saat ini tidak hanya anak-anak di daerah perkotaan saja yang sudah beralih dengan gadget, tetapi anak-anak di daerah pedesaan juga telah mengenal banyak perkembangan teknologi dan mereka lebih memilih gadget untuk mereka mainkan dibandingkan harus bermain dengan teman sebayanya, selain itu gadget juga sudah menjadi barang wajib yang harus dimiliki anak-anak dan remaja, dan sering ditemui anak-anak dan remaja tidak mengenal permainan tradisional seperti, gobak sodor, bentengan, lompat tali, engklek, dan lain-lain. Menurut data dari Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia terdapat 2.600 permainan tradisional di Indonesia. Jumlah tersebut merupakan yang terbanyak di seluruh dunia Berikut adalah permainan tradisional dari setiap daerah di Indonesia yaitu :

1. Provinsi Aceh = Tarek situiek massal, ingke, galah, geunteut.
2. Provinsi Sumatra Utara = Zoondag maandag.
- Provinsi Sumatra Barat = Cak bur, bakiak, sepak tekong, mancik-mancik.
4. Provinsi Riau = Gasing, kelereng batu.
5. Provinsi Kepulauan Riau = Goli dan canang.
6. Provinsi Bengkulu = Ingkau, sepak raga, bekel.
7. Provinsi Jambi = Tejek-tejekan, bedil bambu, tahi.
8. Provinsi Lampung = Sundung khulah, yeye, jemamok.

9. Provinsi Sumatra Selatan = Main siamang, gotri ala gotri, damri.
10. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung = Sembilun, asak-asak, gasing.
11. Provinsi Banten = Aroan balang dan gatrik.
12. Provinsi DKI Jakarta = Wak wak kung, balap karung, karet putar.
13. Provinsi Jawa Barat = Cangcirit, galah asin, congklak, oray-orayan
14. Provinsi Jawa Tengah = Engklek, dakon, gobak sodor, delikan, bekel
15. Provinsi DI Yogyakarta = Bekel, nini thowong, engrang.
16. Provinsi Jawa Timur = Congklak, dakon, lombak tali, gundu.
17. Provinsi Bali = Mengkeb-engkeban, congklak.
18. Provinsi Nusa Tenggara Barat = Belompongan, panji, berau.
19. Provinsi Nusa Tenggara Timur = Rangu alu.
20. Provinsi Kalimantan Barat = Jajak sisir, telok penyok, sepak beleg.
21. Provinsi Kalimantan Tengah = Bagasing dan bekel.
22. Provinsi Kalimantan Selatan = Badaku, balogo, bagimpar.
23. Provinsi Kalimantan Timur = Asinan naga, paku lele, begasing, sentokan, meriam bambu.
24. Provinsi Kalimantan Utara = Cekang.
25. Provinsi Gorontalo = Awuta dan tengge-tengge.
26. Provinsi Sulawesi Barat = Mogasing, jekka, moressu.
27. Provinsi Sulawesi Utara = Ceklen, tumbu-tumbu blanga, cenge-cenge.
28. Provinsi Sulawesi Tengah = Nobangan.
29. Provinsi Sulawesi Tenggara = Enggo sembunyi dan kengkeng.
30. Provinsi Sulawesi Selatan = Dende.
31. Provinsi Maluku = Enggo lari, enggrang batok, hela rotan.
32. Provinsi Maluku Utara = Patah kaleng dan cenge-cenge.

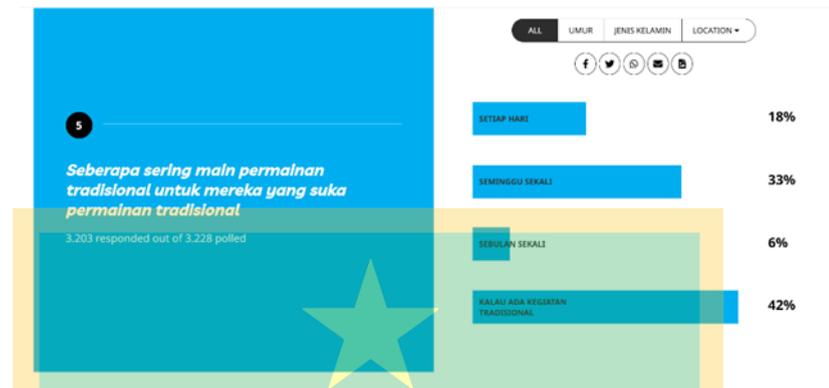


33. Provinsi Papua = Kayu malele.
34. Provinsi Papua Barat = Korkouria.
35. Provinsi Papua Pegunungan = Permainan sege.
36. Provinsi Papua Selatan = Kweritop.
37. Provinsi Papua Tengah = Walinoniwei.

Permainan tradisional Indonesia sangat beragam dan mencerminkan kekayaan budaya yang dimiliki oleh setiap daerah. Berikut ini adalah beberapa jenis – jenis permainan tradisional yang populer dan masih dimainkan hingga sekarang, diantaranya :

1. Congklak : Sebuah permainan papan yang menggunakan biji-bijian kecil dan lubang-lubang pada papan. Pemain berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin biji di lubang pemain sendiri.
2. Sepak Bola Gajah : Permainan tradisional suku minangkabau yang melibatkan bola bambu yang harus dipukul menggunakan kaki dan lutut, tanpa menggunakan tangan.
3. Egrang : Permainan tradisional yang melibatkan dua potongan bambu panjang yang diikatkan pada kaki. Pemain berjalan dengan menggunakan egrang tersebut dan mencoba menjaga keseimbangan.
4. Lompat Tali : Permainan yang melibatkan sekelompok anak perempuan yang melompati tali yang digerakkan oleh dua anak perempuan lainnya. Ada berbagai variasi gerakan yang harus dilakukan oleh pemain.
5. Kelereng : Permainan yang menggunakan kelereng sebagai objek utama. Pemain melemparkan kelereng ke dalam lubang atau berusaha mengenai kelereng lawan.
6. Gasing : Permainan tradisional yang menggunakan gasing atau pemintal yang diputar di atas piring kayu. Tujuan permainan ini adalah membuat gasing tetap berputar selama mungkin.
7. Dakon : Permainan yang menggunakan papan dan biji-bijian, mirip dengan congklak. Pemain harus memindahkan biji-bijian ke dalam lubang-lubang yang ada di papan.
8. Benteng-Bentengan : Permainan perang-perangan di mana dua kelompok anak-anak saling menyerang dan mempertahankan benteng yang mereka bangun.
9. Enggrang : Permainan yang melibatkan dua potongan kayu yang diikatkan pada kaki. Pemain berusaha berjalan dengan enggrang tersebut tanpa menjatuhkannya.

10. Tarik Tambang : Permainan tim di mana dua kelompok berusaha menarik tali ke arah mereka masing-masing. Kelompok yang berhasil menarik tali ke daerah mereka adalah pemenangnya.



Gambar 1. 3 Jajak Pendapat Pengguna Permainan Tradisional

Jumlah pengguna permainan tradisional di Indonesia tidak begitu signifikan karena perubahan zaman dan terdapat survey pada tahun 2017 menunjukkan bahwa 68% responden lebih menyukai permainan tradisional karena melatih kekompakan dan melestarikan budaya. Namun, intensitas bermain sangat jarang yang menyentuh angka presentase 42% responden bermain hanya jika ada kegiatan tradisi saja

Hal ini membuat Komunitas Tradisional Games Returns sangat aware kepada anak-anak agar tidak kecaduan dengan gadget dan bisa berjalan seimbang , selain itu permainan tradisional bisa terus menerus di lestarikan kembali dan tidak terlupakan.



Gambar 1. 4 Tanggapan Tentang Permainan Tradisional

Mengenai tanggapan pada gambar di atas tentang permainan tradisional berada di angka statistik 57 % terpuruk, statistik polling ini di tanggapi oleh responden yang sebagian dari mereka adalah remaja hingga dewasa, dari pengumpulan data-data yang telah dijabarkan

dapat diasumsikan bahwa para responden yang menyukai permainan digital adalah dari kalangan anak muda khususnya pada anak-anak. Permasalahan tersebut mempunyai beberapa faktor yang melatarbelakangi di antaranya adalah permainan digital yang membuat anak-anak kurangnya pengenalan dalam permainan tradisional dan untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, diperlukan program-program pendukung , yaitu dengan melibatkan masyarakat di daerah untuk ikut turut serta melestarikannya kembali.

Sehingga esensi sikap kearifan lokal permainan tradisional di era globalisasi pada anak-anak semakin kesini sudah mulai pudar dengan adanya banyak permainan permainan digital yang terus dikembangkan oleh pihak developer yang terus berlomba-lomba menciptakan games sesuai dengan perkembangan zaman yang dimana modernisasi akan menggerogoti budaya Indonesia (Suryawan, 2020). Padahal permainan tradisional dapat menjadi media alternatif yang dapat meningkatkan berbagai aspek pembangunan menjadi lebih optimal yang dapat memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan (Wahyu & Rukiyati, 2022)

Permasalahan ini menjadi perhatian serius karena interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, jika anak-anak sudah mulai kurang berinteraksi secara langsung mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami emosi orang lain.

Ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan isolasi sosial yang di mana anak-anak lebih nyaman dengan dunia maya daripada dunia nyata, kondisi ini tidak hanya memengaruhi perkembangan sosial tetapi juga dapat berdampak pada kesehatan mental dan fisik mereka.

Maka dari itu untuk mengatasi masalah ini, terdapat dua Komunitas berkomitmen hadir sebagai solusi positif yaitu adalah Traditional Games Returns dan Temen Main. Kedua komunitas ini memiliki tujuan yang sama, yaitu mendorong anak-anak untuk kembali berinteraksi secara langsung melalui permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai sosial dan budaya.

Traditional Games Returns (TGR) merupakan komunitas non profit sosial budaya yang menyosialisasikan kembali antusiasme anak-anak Indonesia terhadap permainan tradisional untuk mencegah adiksi gawai pada anak, khususnya untuk anak-anak usia 5-18 tahun. Komunitas TGR juga mempunyai visi yaitu "Terwujudnya hak bermain anak melalui permainan tradisional dengan sikap kerjasama dan kebersamaan" dan misi mereka yaitu

:

1. Mengampanyekan kepopuleran permainan tradisional di tengah gempuran gawai.
2. Penguatan kelompok anak dan remaja dalam upaya kembali ke permainan tradisional.
3. Melestarikan permainan sebagai ciri khas budaya bangsa Indonesia.



Gambar 1. 5 Komunitas Traditional Games Returns  
(Sumber : Website Traditional Games Returns)

Hal ini membuat Komunitas Tradisional Games Returns sangat aware kepada anak-anak agar tidak kecanduan dengan gadget dan bisa berjalan seimbang , selain itu permainan tradisional bisa terus menerus di lestarikan kembali dan tidak terlupakan. Kampanye yang dilakukan Komunitas TGR dalam melestarikan permainan tradisional menggunakan sosial media seperti Instagram, Tiktok, Youtube, Website, selain itu didukung dengan program kampanye mereka lainnya seperti TGR Campaign, TGR Jalan-jalan, TGR Goes to School, TGR Care , TGR Youth Season, TGR Info, dan TGR Store. Begitu juga sama hal nya dengan komunitas Temen Main, komunitas ini juga ingin melestarikan permainan tradisional dan dalam misi mereka yaitu merayakan permainan tradisional, dan ingin menjadi tim yang kolaboratif dan suportif.



Gambar 1. 6 Komunitas Temen Main  
(Sumber : Website Temen Main )

Sedangkan Komunitas Temen Main berkomitmen untuk memberikan akses yang terjangkau ke dunia permainan tradisional, sehingga kegembiraan dapat dirasakan oleh semua kalangan. Mereka memenuhi kebutuhan akan permainan tradisional melalui berbagai acara, seperti kegiatan di sekolah dan acara perusahaan, melalui pendekatan ini, Temen Main berusaha untuk memperkenalkan kembali permainan-permainan yang sudah lama ada kepada generasi muda, yang sering kali lebih akrab dengan permainan modern.

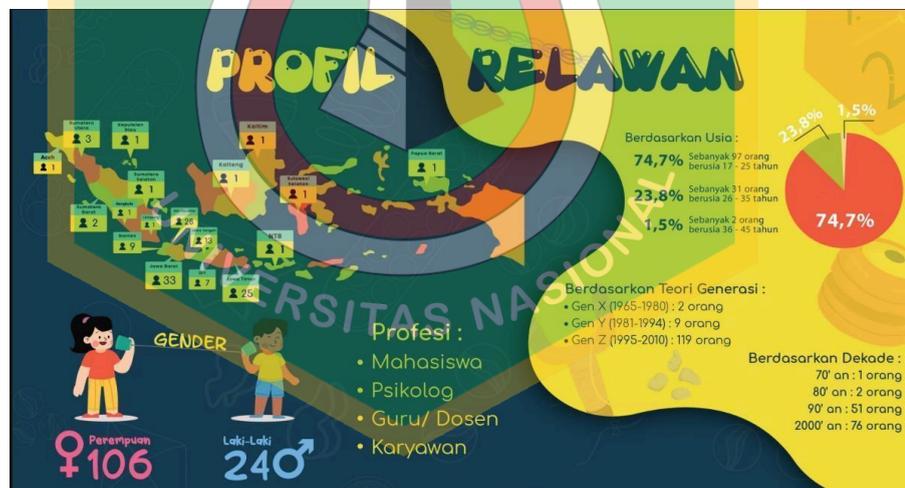
Meskipun Komunitas Temen Main ini aktif dalam mengenalkan permainan tradisional melalui event-event tersebut, mereka tidak ada pergerakan aksi sosial yang rutin dilaksanakan dalam mengkampanyekan pelestarian permainan secara lebih luas. Hal ini menjadi salah satu perbedaan mencolok jika dibandingkan dengan Komunitas Traditional Games Returns (TGR), yang memiliki misi lebih jelas dalam melestarikan dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya permainan tradisional,

Ketertarikan mengangkat isu ini berawal dari keprihatinan terhadap fenomena tergerusnya permainan tradisional di kalangan anak-anak yang berakibat kepada isolasi sosial mereka dan juga kesehatan mental mereka. Oleh karena itu dengan kehadiran dari Komunitas TGR ini ingin anak-anak bisa mengenal permainan tradisional di era modern melalui kampanye mereka dengan mengusung slogan “Lupakan Gadgetmu, Ayo Bermain di luar!” sekaligus melestarikan kembali permainan tradisional. Komunitas TGR mempunyai target sasaran khusus yaitu melalui *segmentation*, *targeting*, dan *positioning*.

*Segmentation* merupakan langkah awalan untuk mengidentifikasi konsumen dalam kriteria yang telah ditentukan agar melakukan pengelompokan agar dapat respon tawaran produk/jasa, dan *Segmentation* terbagi menjadi dua yaitu *Geographic* dan *Demographic*. Selanjutnya *Targeting* suatu evaluasi dari hasil segmenting yang telah dilakukan agar menjadi sebuah jawaban untuk menyeleksi calon konsumen. *Positioning* merupakan tindakan dalam merancang penawaran agar bisa menempati posisi yang bermanfaat serta berbeda bagi benak sasaran ( Tridyanthi K.A, dkk 2023 ). Komunitas TGR memfokuskan STP ( *Segmenting* , *Targeting* , *Positioning* ) sebagai berikut :

- *Segmentation Geographic* : Jabodetabek
- *Segmentation Demografis* : Orang tua nya anak-anak yang berumur 5-18 tahun
- *Targeting* : Anak-anak ( 5-18 tahun )
- *Positioning* : Pelestarian dan edukasi permainan tradisional

Permainan tradisional yang di sediakan oleh Komunitas TGR ada berbagai macam yaitu : Congklak, Gasing, Keprayan, Memory game, Kuda bisik, Engklek, Egrang batok modifikasi, Dampu bulan, Telepon kaleng, Ular tangga raksasa, Damdas, Cingciripit.



Gambar 1. 7 Profil Relawan Komunitas TGR

Berikut adalah gambar mengenai profil data relawan Komunitas TGR yang sudah menyeluruh di seluruh Indonesia, Data yang disajikan mencakup aspek demografi seperti usia, gender, dan profesi, serta distribusi geografis para relawan, khususnya generasi Z, dengan rentang usia 17-25 tahun. Hal ini mengindikasikan bahwa minat generasi muda untuk

terlibat dalam kegiatan sosial dan kemanusiaan cukup tinggi. Selain itu, mayoritas relawan memiliki latar belakang pendidikan yang baik, dengan banyak di antaranya merupakan mahasiswa atau profesional muda.

Dengan demikian, hal itu yang membuat alasan peneliti ingin melakukan penelitian kepada komunitas TGR, karena dengan berdirinya komunitas Traditional Games Returns ini diharapkan bisa melestarikan kembali permainan tradisional Indonesia sehingga penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Strategi Komunikasi Persuasif Komunitas Traditional Games Returns (TGR) Dalam Melestarikan Kembali Permainan Tradisional Pada Anak-anak”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “ Bagaimana strategi komunikasi persuasif komunitas Traditional Games Returns dalam melestarikan kembali permainan tradisional pada anak-anak ? ”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi komunikasi persuasif yang dilakukan oleh komunitas Traditional Games Returns dalam melestarikan kembali permainan tradisional pada anak-anak.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Teoritis**

Secara teoritis, Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang komunikasi persuasif dalam konteks pelestarian permainan tradisional serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam konteks sosialisasi anak melalui permainan tradisional.

#### **1.4.2 Praktis**

Secara praktis, Penelitian ini dapat membantu pendidik dan orang tua dalam memahami pentingnya permainan tradisional sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, dengan demikian penelitian ini tidak hanya

bermanfaat bagi pengembangan teori, tetapi juga memberikan dampak positif langsung terhadap pelestarian budaya dan pendidikan anak-anak di masyarakat.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan dapat mempermudah pembaca dan mengetahui pembahasan secara menyeluruh, sistematika penulisan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- BAB I :** **PENDAHULUAN**  
 Bab pertama penelitian ini berisi pendahuluan penelitian, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II :** **TINJAUAN PUSTAKA**  
 Bab kedua penulis membahas mengenai teori dan konsep yang relevan dan dapat menjadi acuan bagi penulis untuk menjelaskan masalah yang dibahas terdiri dari penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka pemikiran.
- BAB III :** **METODOLOGI PENELITIAN**  
 Bab tiga penulis membahas tentang metode yang akan digunakan dalam untuk melakukan penelitian meliputi teknik pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan data sekunder lewat wawancara pada narasumber penelitian, teknik keabsahan data, teknik pengolahan dan analisa data, waktu dan tempat penulisan.
- BAB IV :** **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**  
 Bab keempat penulis membahas tentang temuan - temuan dari hasil wawancara yang kemudian menganalisis data tersebut yang sesuai dengan teori yang di gunakan.
- BAB V :** **KESIMPULAN**  
 Bab kelima penulis membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang didapat serta saran yang diharapkan dapat berguna bagi para praktisi maupun akademisi.