

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, kemajuan teknologi sudah tak dapat dibendung lagi. Hampir seluruh aktivitas di dunia ini tak lepas dari peranan teknologi. Tak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi makin mempermudah aktivitas mau manusia. Hampir seluruh cara-cara konvensional sudah tergantikan dengan hadirnya teknologi. Seperti halnya komunikasi, pada awalnya manusia dapat berkomunikasi dengan cara menulis surat dan dikirim secara manual yang membutuhkan waktu sehari-hari hingga dapat diterima dan dibaca oleh yang dituju, hingga sekarang manusia dapat bertukar pesan bahkan bertatap muka hanya dalam waktu sekejap berkat kemajuan teknologi.

Dampak teknologi tak selalu semuanya bersifat positif, namun terdapat beberapa hal negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi. Seperti halnya beberapa budaya tradisional yang mulai ditinggalkan karena hadirnya teknologi. Di antara budaya yang mulai ditinggalkan tersebut, salah satunya adalah permainan tradisional dimana dengan perkembangan teknologi yang ada, anak-anak lebih menyukai permainan modern pada *gadget* seperti *Handphone* dan *Game Console*. Hal ini terjadi tak lepas juga dari perhatian dan edukasi orang tua tentang permainan tradisional yang sebenarnya adalah permainan masa kecil para orang tua itu sendiri. Selain dari pihak orang tua, lingkungan pertemanan pun mempengaruhi perilaku bermain anak-anak sekarang. Permainan modern memberikan gengsi yang lebih sedangkan permainan tradisional dicap permainan kuno dan ketinggalan zaman.

Menurut hasil observasi dari 95 responden para orang tua di Kota Jakarta dan sekitarnya, 98,9% anak-anak mereka saat ini memilih memainkan permainan modern dan 47,4% anak-anak mereka kurang tahu tentang permainan modern dengan berbagai alasan, dengan alasan yang paling banyak adalah kurangnya sosialisasi tentang permainan tradisional itu sendiri. Hal ini menunjukkan bagaimana mendominasinya permainan modern di kalangan anak-anak sekarang dan kurang tahunya anak-anak tentang permainan tradisional yang disebabkan

kurangnya sosialisasi. Alasan lain yang cukup banyak adalah karena permainan modern lebih menarik perhatian anak dan praktis untuk dimainkan. Dari hasil obeservasi pun dihasilkan 86,3% orang tua mengetahui permainan modern dapat mengurangi kebutuhan aktivitas fisik anak dan 81,3% tahu bahwa kurangnya aktivitas fisik dapat menjadi penyebab obesitas anak. Namun sikap para orang tua yang terkesan acuh tak acuh tentang apa yang dimainkan anak dan lebih memilih permainan yang praktis untuk anak.

Hal yang paling menonjol dari permainan tradisional dan modern ini adalah aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak tersebut. Menurut Lutan (1992:3) dalam Wahyu Haerudin (2008), “Bermain berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak”. Secara langsung mau pun tidak langsung, kurangnya aktivitas dapat menjadi salah satu penyebab obesitas terhadap anak. Pada pedoman pencegahan dan penanggulangan kegemukan dan obesitas pada anak sekolah yang dirilis Direktorat Jenderal Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak Kemenkes dijelaskan, “Obesitas terjadi akibat energi yang masuk (lewat makanan) lebih tinggi daripada energi yang dikeluarkan (lewat aktivitas fisik). Asupan energi tinggi terjadi karena konsumsi makanan dengan sumber energi dan lemak tinggi. Sementara pengeluaran energi rendah disebabkan kurangnya aktivitas fisik (*sedentary lifestyle*).” Sejalan dengan pedoman tersebut, dalam artikel *Cheatsheet* yang dikutip oleh *health.liputan6.com* menjelaskan, “Kurangnya latihan olahraga dan bergerak merupakan penyebab utama obesitas pada anak. Namun, olahraga yang dimaksud, tidak sama seperti ketika orang dewasa melakukannya. Olahraga untuk anak-anak yaitu mereka hanya perlu keluar rumah dan berlarian dengan teman-temannya. Olahraga yang teratur dapat menurunkan tekanan darah anak, mengurangi kadar kolesterol darah, dan membantu mereka untuk tidur yang lebih baik.”

Hal ini diperkuat oleh data menurut Direktur Gizi Masyarakat Kemenkes, Ir. Doddy Izwardi, MA, “70% obesitas anak disebabkan oleh faktor perilaku dan lingkungan, sedangkan 30% lainnya adalah faktor genetik.” Obesitas sendiri adalah kondisi dimana terjadinya kegemukan yang berlebih akibat penumpukan lemak di dalam tubuh. Berdasarkan laporan gizi global atau *Global Nutrition Report* (2014), “Indonesia termasuk ke dalam 17 negara yang memiliki 3

permasalahan gizi sekaligus, yaitu *stunting* (pendek), *wasting* (kurus), dan juga *overweight* (obesitas). Merujuk juga pada data dari Riset kesehatan Dasar (2013), 8 dari 100 anak di Indonesia mengalami obesitas. Secara nasional, masalah obesitas pada anak umur 5-12 tahun mencapai angka 18,8% dengan prevalensi terbesar adalah provinsi DKI Jakarta dengan 30,1%.”

Dengan pernyataan dan data diatas, obesitas anak di Indonesia menjadi permasalahan yang cukup sangat serius dan menarik untuk diangkat. Karena bukan hanya berdampak pada penampilan fisik penderita yang dapat mengganggu kepercayaan diri penderita, namun obesitas juga dapat meningkatkan resiko kesehatan lainnya seperti penyakit jantung, diabetes, dan tekanan darah tinggi. Dengan tujuan untuk mengedukasi sekaligus menaikkan kembali citra permainan tradisional di mata masyarakat, dengan ini penulis akan memberikan edukasi tentang pentingnya aktivitas fisik untuk anak serta meyakinkan masyarakat khususnya para orang tua bahwa permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi anak-anak. Sebagai langkah yang baik dalam mengatasi permasalahan obesitas anak di Indonesia.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- a. Tingginya angka obesitas anak di Indonesia, khususnya di Kota Jakarta.
- b. Sikap orang tua yang acuh tak acuh tentang apa yang dimainkan anak.
- c. Berkurangnya aktivitas fisik anak karena bermain permainan modern.
- d. Kurangnya media informasi visual tentang kampanye obesitas anak.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana merancang strategi kreatif kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.
- b. Bagaimana merancang strategi media visual kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dikerjakan dan dibahas oleh penulis adalah perancangan iklan dan media kampanye tentang permainan tradisional dengan menerapkan tiga nilai penting yaitu Kesehatan, Sosial, dan Edukatif. Permainan tradisional yang digunakan pada kampanye ini adalah permainan yang menggunakan aktivitas fisik pada penerapannya, yaitu engklek, gobak sodor, dan bentengan. Untuk kampanye tersebut akan di tujukan pada para orang tua di kota Jakarta. Dalam hal ini penulis juga menganalisa dengan 6 pertanyaan penting diantaranya :

- a. *What* ? sebuah rancangan komunikasi dengan mengkampanyekan bermain permainan tradisional dalam hal mencegah obesitas pada anak.
- b. *Who* ? perancangan ini di tujukan pada para orang tua khusus nya daerah perkotaan agar tidak selalu memberikan permainan modern kepada anak.
- c. *Where* ? kampanye ini akan lebih di arahkan kepada bermain permainan tradisional pada daerah perkotaan dengan tingkat aktivitas orang tua yang cukup tinggi agar dapat menanamkan tiga nilai utama yaitu Kesehatan, Sosial, dan Edukasi pada anak.
- d. *When* ? perancangan ini di buat dalam program jangka panjang dengan harapan masyarakat mampu dan mengerti akan manfaat permainan tradisional terhadap kesehatan anak.
- e. *Why* ? dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional, anak-anak dapat memberikan kecukupan aktivitas fisik yang berguna sebagai pencegahan terjadinya obesitas pada anak.
- f. *How* ? dengan mengkampanyekan permainan tradisional, penulis berharap dapat menyadarkan pemikiran orang tua untuk tak selalu membiarkan anaknya permainan modern dan lebih mengedukasi tentang bermain permainan tradisional serta kampanye ini juga sebagai sarana dalam melestarikan kembali permainan tradisional yang sekarang sudah mulai dilupakan.

#### **1.4 Maksud Perancangan**

- a. Merancang strategi kreatif kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.
- b. Merancang strategi media visual kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

- a. Terancangnya strategi kreatif kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.
- b. Terancangnya strategi media visual kampanye pencegahan obesitas anak melalui permainan tradisional sebagai sarana aktivitas fisik untuk anak.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Wawancara langsung kepada dokter atau pun ahli gizi, serta dinas kesehatan setempat dengan tujuan untuk mengetahui akan dampak negatif dari kurangnya aktivitas fisik terhadap anak, bahaya obesitas terhadap anak serta mengetahui seberapa besar angka obesitas anak di daerah setempat. Wawancara langsung juga ditujukan kepada komunitas-komunitas penggerak permainan tradisional dengan tujuan untuk mengetahui manfaat permainan tradisional untuk anak.
- b. Pencarian data pada internet tentang fenomena yang terjadi. Seperti hasil riset seberapa besar angka obesitas pada anak di Indonesia.
- c. Studi pustaka berupa data dari buku – buku yang berkaitan pada obesitas pada anak, dan permasalahan yang terjadi serta teknik pengumpulan data. Sebagai penuntun dalam penulisan tugas akhir ini.

##### **1.6.2 Metode Analisis Data**

###### **a. Analisis SWOT**

Analisis SWOT digunakan untuk membandingkan data yang dimiliki penulis. Kotler & Armstrong (2008:50) mengatakan analisis

SWOT adalah evaluasi secara keseluruhan terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang dimiliki oleh perusahaan.

**b. Analisis AISAS**

Analisis AISAS digunakan untuk menjelaskan perilaku target lebih akurat. Analisis yang terbentuk dari *Attention* (perhatian), *Interest* (ketertarikan), *Search* (pencarian), *Action* (aksi), dan *Share* (berbagi). (Sugiyama and Andree: 2011) ini dikembangkan oleh Dentsu Group, satu perusahaan iklan terbesar di dunia yang didirikan di Jepang.

**1.7 Pembabakan**

**a. Bab I pendahuluan**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah yang menyangkut hal-hal yang diterapkan pada ide atau gagasan yang nantinya menjadi acuan dalam pembuatan desain, pengertian judul, masalah yang ada, serta rumusan masalah, batasan masalah yang merupakan gambaran umum secara keseluruhan.

**b. Bab II Tinjauan umum**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang digunakan oleh penulis yang menunjang dalam proses perancangan. Teori-teori tersebut yang bersangkutan kedalam perancangan, strategi pesan, dan juga strategi media.

**c. Bab III Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini akan diuraikan data-data yang sudah didapat oleh penulis dari melakukan kegiatan observasi lapangan dan wawancara, lalu mulai menguraikan tentang konsep dasar perancangan, pola pikir, skema proses perancangan, strategi media, dan strategi kreatif yang selanjutnya akan dijadikan dasar pada perancangan kampanye.

**d. Bab IV Konsep, hasil perancangan, dan penjadwalan media**

Pada bab ini akan menjelaskan konsep desain dari media-media kampanye serta perancangan media kampanye yang akan di gunakan dan juga mengenai konten kampanye apa saja yang penulis susun untuk menyelesaikan permasalahan yang ada serta hasil akhir dari konsep – konsep yang sudah di rancang.

**e. Bab V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil perancangan yang telah dibuat sehingga akan diketahui hal yang menjadi alasan layak diterapkannya kampanye ini.