

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pengenalan Permainan Tradisional

Suprianingsih¹, Desaipriani², Juli Atika³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Potensi Utama, Medan Sumatera Utara

Email : ¹Suprianingsih97@gmail.com, ²chi.priani1512@gmail.com, ³Juliatika4@gmail.com

Copyright ©2023, The authors. Published by Program Pasca Sarjana ISI Padangpanjang
Submitted: 14 Maret 2023; Revised: 22 Maret 2023; Accepted: 18 Juni 2023; Published: 18 Juli 2023

ABSTRACT

Public service advertisements are advertisements made to educate or provide an understanding of something that is addressed to all levels of society, the main purpose of public service announcements is to provide an understanding to the public about something that has the character of inviting and informing the public of information without selling a product or service. Traditional games Indirectly, children will be honed for their creativity, agility, leadership spirit, intelligence, and breadth of insight through traditional games, but now traditional games are starting to disappear from the lives of children in Indonesia, especially in urban areas, replaced with games that are gagged such as online games. This design stage is built based on the results of data collection that has been done before, the data is used to generate ideas and ideas in designing public service advertisements to introduce traditional games to the public. Stages of Realization This stage starts with making sketches or manual drawings for the design of public service advertisements for the introduction of traditional games, starting with designing posters, banners, brochures, ganci and others.

KEYWORDS

Application
Android
Service

ABSTRAK

Iklan layanan masyarakat merupakan iklan yang dibuat untuk mengedukasi atau memberikan pemahaman terhadap suatu hal yang ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat, tujuan utama iklan layanan masyarakat ialah memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai suatu hal yang bersipat mengajak dan memberi tahu masyarakat akan suatu informasi tanpa menjual suatu produk maupun jasa. Permainan tradisional Secara tidak langsung, anak akan di asah kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional, namun saat ini permainan tradisional mulai menghilang dari kehidupan anak-anak di Indonesia khususny di perkotaan, digantikan dengan permainan yg ada di gatged seperti game-game online. Tahap perancangan ini dibangun berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya, data digunakan untuk memunculkan ide dan gagasan dalam mendesain karnya iklan layanan masyarakat pengenalan permainan tradisional kepada masyarakat. Tahapan Perwujudan Tahapan ini bermula dari pembuatan sketsa atau gambar manual desain iklan layanan masyarakat pengenalan permainan tradisional, mulai dari perancangan poster, sepanduk, brosur, ganci dan yang lainnya

KATA KUNCI

Aplikasi
Android
Layanan

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)



PENDAHULUAN

Iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan proses penyampaian informasi agar pengetahuan bertambah, menumbuhkan kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang disampaikan, serta mendapat citra yang baik Dibenak masyarakat. Pujiyanto (2013).

Musbikin (2010) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Muliawan (2009) menjelaskan bermain sama istilah dengan istilah main, yaitu menunjuk pada aktivitas seseorang yang melakukan suatu jenis permainan

Permainan tradisional saat ini mulai menghilang dari kehidupan anak-anak di Indonesia khususnya, mainan tradisional digantikan dengan permainan yang tersedia dalam sebuah gadget. Sebelum gadget muncul permainan tradisional sangatlah diminanti oleh anak-anak baik dipertanian maupun di desa.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan biasanya juga untuk menyehatkan badan permainan tradisional Sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak Langsung, anak akan di asah kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun

halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini. Pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern

Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya.

Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini. meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa anak Indonesia di daerah-daerah terpencil yang memainkan permainan tradisional tersebut. Bahkan, permainan tradisional juga digunakan oleh para psikolog sebagai terapi pengembangan kecerdasan anak.

Indonesia memiliki Penduduk yang sangat banyak terutama pada

anak-anak, anehnya akhir-akhir ini sekitar tiga tahun anak-anak lebih memilih bermain permainan yang lebih modern mungkin mereka lebih mudah menjumpai permainan modern dari pada permainan tradisional.

Karena jika dilihat dari pertumbuhan perekonomian masyarakat desa sekarang semakin lama semakin meningkat jadi tidak kemungkinan orang tua lebih suka membelikan permainan yang lebih modern dari pada orang tua membuat permainan tersebut.

Beberapa tahun sebelum perkembangan ilmu teknologi, anak-anak lebih cenderung main diluar Bersama teman temannya seperti setelah mereka pulang sekolah mereka bermain dengan teman-temannya dengan peralatan dari alam, misalnya bermain dengan pecahan genting (engkle), Gathik (patil lele), gobak sodor, bentengan, boy-boyan dan kekean. Perkembangan teknologi memang mempengaruhi lunturnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak apalagi setelah ada beberapa warga yang membuka usaha seperti warnet atau playstation anak-anak semakin meninggalkan permainan tradisional, di Indonesia ada banyak warnet yang tersebar dan semua pengunjung di dominasi anak-anak untuk main game online apalagi pada waktu malam hari setelah magrib semua dipenuhi anak yang masih duduk dibangku SD/MI dan itu sangat berpengaruh untuk disalahgunakan dengan melihat situasi yang kurang mendidik kalau tanpa ada pengawasan orang tua.

Perkembangan atau kemajuan ekonomi masyarakat sangatlah cepat

semakin lama semakin meningkat, pertumbuhan ekonomi masyarakat akan cenderung malas memproduksi sesuatu, salah satu dampak dari masyarakat konsumtif adalah hilangnya permainan tradisional yang ada di Indonesia terutama pada masyarakat perkotaan pada umumnya orang tua banyak yang malas untuk membuat permainan-permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat mudah ditemukan dan sangat mudah dimainkan karena bahan yang dipergunakan untuk membuat permainan tradisional sangat mudah ditemukan di sekeliling kita, misalnya permainan patil lele (benthik), gangsing (kekean), engkle, dan masih banyak lagi permainan tradisional yang tidak mengeluarkan biaya sedikitpun.

TUJUAN PERANCANGAN

1. Melestarikan kembali permainan tradisional yang ada di Indonesia.
2. Untuk mengetahui mengapa permainan tradisional semakin menghilang.
3. Untuk merancang Desain komunikasi visual berbentuk Iklan Layanan Masyarakat yang memberikan informasi tentang pentingnya peran Permainan tradisional terhadap masyarakat melalui berbagai media komunikasi visual.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Tradisional

Dharmamulya (2008) bahwa permainan tradisional merupakan unsur-

unsur kebudayaan yang memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Wahyuningsih (2009) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional atau disebut dengan permainan rakyat adalah permainan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat dirindukan oleh generasi 90-an. Pasalnya memang di zaman ini sangat jarang sekali dijumpai dimainkan oleh anak-anak. Ada banyak manfaat dan filosofi yang tersirat di dalam permainan tradisional itu sendiri. Menurut KBBI, kata “tradisional” memiliki makna menurut tradisi atau adat. Dengan pengertian tersebut dan disandingkan dengan kata permainan, maka permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat di suatu tempat. Seringkali menjadi ide lomba permainan ini diadakan untuk memperingati hari kemerdekaan 17 Agustus tiap tahunnya.

Dari segi manfaat, semua permainan di buat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya, seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajarkan cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan, sangat tepat sebagai aktivitas permainan untuk anak SD.

Rata-rata permainan tradisional menggunakan fisik. Sangat berbeda dengan permainan modern yang lebih

banyak berkutat dengan asah otak. Dengan permainan yang didominasi oleh gerakan fisik, maka secara tidak langsung juga olahraga. Inilah mengapa anak-anak zaman dulu lebih gesit dibandingkan anak kecil sekarang. Sahabat bisa mengamati sendiri kebanyakan anak kecil saat ini.

2. Era Zaman Dahulu

Permainan anak tahun 90an sangat berbeda dengan anak sekarang yang bermain menggunakan gadget. Dahulu masih sangat sedikit anak yang bermain hp, mungkin hanya kalangan kaya saja. Permainannya pun masih sangat tradisional seperti enggrang, petak umpet, bentengan, kelereng, pecah piring dan masih banyak lagi permainan tradisional lainnya. meskipun zaman dahulu permainan tak secanggih sekarang, tapi kita bisa berkumpul secara langsung dengan teman-teman, bercanda, lari-larian dan tertawa bersama. Jika kita bosan, kita jalan-jalann ke sawah, bakar jagung disana, memancing dan mandi disungai. Semua itu sangat menyenangkan.

3. Era Zaman Sekarang

Di era modern seperti sekarang, yang bermain harus bayar lewat kuota ataupun warnet, itupun malah membuat anak lupa waktu dan kecanduan. hal inilah yang berdampak pada menurunnya proses bersosialisasi anak dengan lingkungannya. Anak lebih sering bermain didalam rumah dan enggan bermain ke luar rumah untuk menemui teman-temannya.

Semua itu merupakan perubahan sosial yang terjadi akibat berkembangnya teknologi yang ada. Kita harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan sebaik-baiknya.

4. Jenis Permainan Masa Kini

a. Battle Royale

Battle Royale adalah permainan yang mengajak

kalian bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup. Game ini dapat memuncu adrenalin serta mengajak kalian untuk berpikir cepat agar tidak tertembak oleh musuh.



Gambar 1.
Battle Royale
Sumber:

<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya> (2023)

b. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Multiplayer Online Battle Arena atau (MOBA) merupakan konsep game pertarungan online antar dua kelompok atau lebih di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar tidak dihancurkan musuh. Game MOBA biasanya hadir untuk perangkat smartphone Androd, iOS, PC atau laptop.



Gambar 2.

Multiplayer Online Battle Arena
Sumber:

<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya> (2023)

c. First person shooter

First person shooter atau biasa sering disebut game FPS adalah jenis game online yang sangat populer saat ini. Jenis game ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam game jenis ini kamu bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan, karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak.



First person shooter
Sumber:

<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya> (2023)

d. Real-Time Strategy (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah jenis permainan yang

membutuhkan konsentrasi tinggi karena kalian dituntut untuk menyusun strategi dengan cepat. Kamu harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan.



Gambar 4.

Real-Time Strategy (RTS)

Sumber:

<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya> (2023)

5. Jenis Permainan Tradisional

a. Gobak Sodor

Achroni (2012) mengatakan permainan gobak sodor adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujursangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya.

Gobak sodor atau galah asin adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-

masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menyenangkan

sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.



Gambar 5 .
Permainan Gobak Sodor

Sumber:
<https://www.gramedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

b. Engrang

Egrang menurut Achroni (2012) “merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara

Egrang atau engrang atau juga jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Enggrang berjalan adalah engrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai yang, tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal.

Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air,

gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun.



Gambar 6 .
Permainan Enggrang
Sumber:

<https://www.gramedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

c. Patok Lele

Permainan Patok Lele adalah permainan tradisional nusantara yang berasal dari Sumatra Barat. Permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang, atau dipertandingkan dalam memperingati HUT RI, lebaran, dan lain-lain. Sifat permainan ini edukatif, rekreatif, dan kompetitif.

Permainan Patok Lele dimainkan oleh 2 kelompok yang anggotanya berjumlah sama. Dalam permainan ini, pemain menggunakan 2 potong kayu yang masing-masing berdiameter 3 cm yaitu sebuah kayu yang panjangnya 30 cm sebagai pemukul/induk sedangkan sebuah kayu lain yang panjangnya 15 cm sebagai anak patok lele.



Gambar 7 .

Permainan Patok lele

Sumber:

<https://www.gamedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

d. Bakiak

Bakiak adalah nama sebuah alas kaki yang terbuat dari kayu. Istilah yang sama juga digunakan dalam sebuah permainan tradisional yang juga menggunakan alas kaki dari kayu namun berbentuk panjang untuk dipakai oleh beberapa orang sekaligus. permainan bakiak ini sebenarnya permainan tradisional anak-anak di Sumatera Barat. permainan ini membutuhkan beberapa orang untuk membentuk satu grup yang akan bertanding dengan grup lainnya. mereka harus memakai bakiak dan berjalan selaras, berbarengan dari garis start hingga ke garis finish. Permainan ini bertujuan untuk membangun hubungan kerjasama dan kekompakan antar anggota di dalam tim agar dapat berjalan seirama.



Gambar 8.

Permainan Bakiak

Sumber:

<https://www.gamedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

e. Benteng

Benteng adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng'.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh bal' benteng' mereka masing-masing.



Gambar 9.
Permainan Bentengan
Sumber:

<https://www.gramedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

f. Pecah Piring

Permainan ini boleh jadi ada di seluruh daerah di Asia Tenggara, khususnya Indonesia. anak-anak di Medan menyebutnya dengan "pecah piring".meski namanya pecah piring, bukan berarti para pemainnya memecahkan pinggan. Memang ada yang dihancurkan, yaitu susunan benda kecil tipis, semisal pecahan tempurung kelapa, keramik lantai, asbes, tutup botol, atau yang lainnya. Itu yang akan kita sebut sebagai "piring". Jumlah kepingan "piring" yang digunakan dalam permainan ini bergantung kesepakatan. Banyaknya menentukan ketinggian susunan.

Umumnya benda-benda yang menjadi "piring" ini gampang didapat. Namun harus ada satu benda lainnya, yaitu bola. Jika tidak bola kasti atau bola tenis, boleh juga memakai bahan lebih mudah didapat, seperti kantong plastik yang digumpalkan dan diikat

karet gelang hingga membentuk bola. Peserta dari permainan sederhana ini dibagi dalam dua bagian. Setelah diundi, akan ada kelompok pemecah susunan "piring". Lainnya akan menjadi kelompok yang berjaga. anggota kelompok pemecah bergantian melemparkan "bola" ke arah susunan "piring" dari garis batas yang ditentukan. Bila tak ada yang berhasil memecahnya, giliran kelompok lain yang menjadi pemecah.

Jika susunan berhasil dipecahkan, kelompok pemecah akan berusaha menyusunnya kembali untuk memenangkan permainan. Tapi itu bukan hal yang mudah, karena setelah "piring" berantakan, bola menjadi hak kelompok bertahan. Mereka akan berusaha melempar anggota kelompok lawan yang tengah berusaha menyusun kembali "piring", Jika anggota kelompok pemecah terkena bola, posisi berganti. Tim bertahan menjadi kelompok yang berhak menyusun "piring", meskipun hanya tersisa 1 kepingan yang belum tersusun. "Yang berhasil menyusun kembali semua pecahan itu kembali seperti semula akan memenangkan permainan"



Gambar 10.

Permainan Pecah piring

Sumber:

<https://www.gramedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Pengumpulan

Riduwan (2010), Teknik pengumpulan data ialah metode pengumpulan data yaitu teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Djaman, dkk (2011), Pengumpulan data dalam penelitian ilmiah ialah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan.

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data-data yang akan digunakan untuk merancang iklan layanan masyarakat pengenalan permainan tradisional kepada masyarakat khususnya di daerah perkotaan, yang saat ini hampir tidak mengenal permainan tradisional yang ada, mereka lebih mengenal permainan-permainan yang ada didalam gadget ketimbang permainan tradisional.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini dibangun berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya, data digunakan untuk memunculkan ide dan gagasan dalam mendesain karnya iklan layanan masyarakat pengenalan permainan tradisional kepada masyarakat

3. Tahapan Perwujudan

Tahapan ini bermula dari pembuatan sketsa atau gambar manual desain iklan layanan masyarakat pengenalan permainan tradisional, mulai dari perancangan poster, sepanduk, brosur, ganci dan yang lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Sketsa Spanduk



Gambar 11.

Sketsa Spanduk

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

b. Sketsa Poster



Gambar 12.

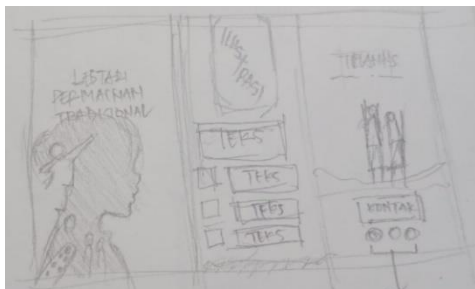
Sketsa Poster 1

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 13.
Desain Poster 2
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

c. Sketsa Brosur



Gambar 14.
Sketsa Brosur
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

d. Desain Gantungan Kunci



Gambar 15.
Sketsa Ganci 1
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 16.
Sketsa Ganci 2
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

e. Desain Baju



Gambar 17.
Desain Poster 1
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

PERANCANGAN MEDIA IKLAN

1. Spanduk

Soewardikoen (2021) menjelaskan bahwa spanduk merupakan salah satu media iklan yang terdiri dari unsur gambar (ilustrasi dengan tangan atau foto) digabungkan dengan unsur tertulis (huruf-huruf, kata-kata, dan kalimat) yang dirangkai sedemikian rupa dengan tujuan untuk menarik atau memikat pembaca.



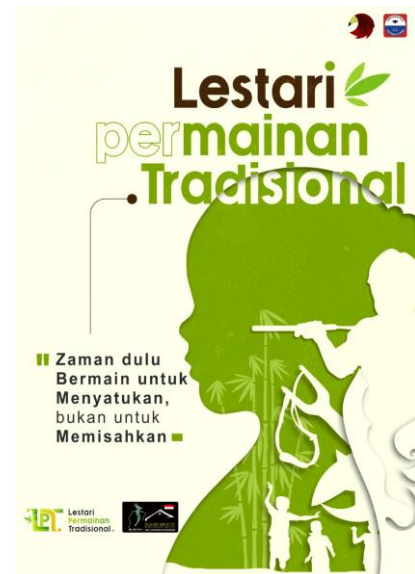
Gambar 18.
Desain Poster 1
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

2. Poster

Kokasih (2017), poster adalah tulisan atau plakat yang dipasang di tempat-tempat umum, berupa pengumuman yang berisi pesan atau imbauan untuk masyarakat. Maka desain poster yang dirancang seperti berikut:



Gambar 19.
Desain Poster 1
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 20.
Desain Poster 2
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah sebuah hiasan kunci yang biasanya dihubungkan dengan rantai kecil dengan ukuran dan bentuk yang bervariasi, sehingga mudah dikenal oleh pemiliknya. Gantungan kunci juga merupakan salah satu pernak-pernik yang sangat unik. Selain sebagai hiasan kunci, gantungan kunci juga dapat dijadikan sebagai cinderamata. Dengan bentuk-bentuk desain yang menarik dan unik, maka akan lebih menarik perhatian para konsumen. Maka desain gantungan kunci yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 21.
Desain Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

4. T-Shirt

T-shirt merupakan bentuk fashion yang sangat fleksibel dan memiliki banyak fungsi pada zaman sekarang. Hal ini terlihat dari respon masyarakat terutama anak muda dalam mengenakan t-shirt di berbagai macam aktivitasnya. Desain T-shirt yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 22.
Desain T-shirt
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

5. Brosur

Abdul Majid (2013) yang menjelaskan bahwa brosur dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. yang menjelaskan bahwa brosur dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Andi Prastowo (2012) brosur merupakan suatu bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis. Brosur juga diartikan sebagai selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat dan lengkap. Desain Brosur yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 23.
Desain Poster
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

PENUTUP

Perancangan kegiatan Kampanye Sosial guna melestarikan Permainan tradisional ini merupakan kegiatan yang dilandasi dengan riset untuk bisa mencapai tahap ini. Dalam menyelesaikan permasalahan penulis menggunakan pendekatan yang disebut dengan metode design thinking. Metode ini mencoba mendekati guna melokalisasi

permasalahan, menemukan sudut pandang baru, menemukan solusi yang tepat.

Andrew E. Sikula (2017) “Komunikasi adalah proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain”. Melalui pengamatan ini penulis bisa mengetahui media komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan kampanye sosial ini. Dengan menggunakan pendekatan ini potensi pesan akan mudah diterima, sehingga dapat membangun sebuah sistem interaksi yang sangat baik. Setiap media memiliki kekuatan dan treatment tersendiri terhadap masyarakat, dan semuanya saling berkaitan saling mendukung satu samalain untuk mencapai tujuan menyampaikan informasi sebaik mungkin. Maka perancangan ini sudah mampu menjawab rumusan masalah yang ada. Kampanye sosial menggunakan media yang tepat melalui riset, menginformasikan pentingnya permainan tradisional yang merupakan kebutuhan pokok sosial anak-anak.

Menurut Adi Kusrianto (2007), Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Desain komunikasi visual dibuat sebagai solusi pemecahan suatu permasalahan, diperlukan ketajaman dalam menganalisa berbagai permasalahan yang ada, untuk dapat menghasilkan solusi pemecahan masalah. Maka pendekatan design thinking sebagai dasar dalam perancangan dan strategi yang digunakan dalam perancangan ini cocok digunakan dalam mencari solusi dalam memecahkan masalah. Hasil dari

perancangan ini merupakan medium dalam penampaian pesan, jadi diperlukan ketajaman dalam melokalisasi permasalahan yang ada, melihat sudut pandang baru dalam melihat permasalahan.

Media komunikasi visual yang tepat dan efektif akan ditemukan dan digunakan sebagai media penyampai pesan. Metode ini dapat dilakukan untuk menemukan media, agar dalam perancangan kedepan tidak mengalami kendala yang berarti dalam proses penentuan media. Kampanye sosial permainan tradisional ini, diharapkan permainan tradisional yang diciptakan bukan sekedar menjadi kenangan bangsa namun mampu menjadi permainan yang harus di lestarikan untuk anak-anak Indonesia di era modern seperti sekarang ini dan era modern yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah, Djam'an Satori. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabeta.
- Abdul majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Achroni Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitra. Jakarta
- Adi, Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset. Yogyakarta
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press. Yogyakarta
- Andrew E. Sikula. (2017). *Komunikasi Bisnis*. Erlangga. Surakarta

- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2017). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Cici Ratna Sari, dkk. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Ivo 3, No 2. SSN: 2549-8959, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis teks*. Bandung: Penerbit YRAMA WIDYA.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Muhammad Darwis, Dkk, (2020), Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 5, No.2, ISSN: 2527-4244, <https://doi.org/10.30598/jbkt.v5i1.1142>
- Muliawan, L. (2009). *Pengaruh Media Semai Terhadap Pertumbuhan Pelita (Eucalyptus pellita F.Muell)*. Skripsi. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD.dalam perspektif Islami*. Yogyakarta: Laksana
- Nofrans Eka Saputra, (2017) *Tradisional Games In Improving Children's Basic Abilities*, *Jurnal Psikologi Jambi*. Issn : 2528-2735,
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian Desain*
- Suprianingsih, (2018), *Iklan Layanan Masyarakat Pemanfaatan Loteng Rumah Sebagai Lahan Hidroponik*. *Jurnal Proporsi*. *Jurnal Proporsi*, Vol, 3 No.2. ISSN: 2615-024, <https://doi.org/10.22303/proporsi.3.2.2018.164-175>
- Wahyuningsih Sri. 2009, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses
- Yuli Maghfiroh, (2020), *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6, No. 1 E-ISSN: 2580-9504, <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20861>

Internet

<https://www.gamedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba> (2023)

<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya> (2023)

<http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja> (2023)