

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia hiburan anak di Indonesia tengah mengalami penurunan kualitas. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Yayasan Seni, Estetika, dan Teknologi pada tahun 2008, 15 program yang memiliki *rating* tinggi (berdasarkan penghitungan AC *Nielsen Media Research*) dinilai memiliki kualitas yang sangat buruk. Survei yang dilakukan di 11 kota dengan mengambil 212 responden ini juga mengindikasikan bahwa program hiburan di televisi tidak baik untuk anak-anak karena memberikan contoh yang buruk, selain mengandung unsur pornografi, juga tidak mendidik sisi empati, dan gagal menyampaikan isu-isu sosial yang relevan (diunduh dari <http://www.thejakartapost.com/news/> pada tanggal 17 September 2013 pk 20.30 WIB).

Begitupun dalam lagu untuk anak, pada ajang pencarian bakat untuk anak-anak pun, lagu yang dibawakan cenderung untuk orang dewasa. Pengamat musik tanah air, Bens Leo, mengungkapkan rasa prihatinnya terhadap perkembangan musik anak di Indonesia. Ia menilai, musik anak di negeri ini sedang krisis. "Padahal, lagu anak-anak yang bersifat edukatif diperlukan sebagai salah satu upaya pembelajaran sekaligus pembangunan karakter bangsa," kata Bens saat ditemui di Gedung Kemendikbud kawasan Senayan, Jakarta (diunduh dari <http://life.viva.co.id/news/read/370792-industri-musik-anak-di-indonesia-sedang-krisis-> pada tanggal 17 September 2013 pk 20.45 WIB).

Banyak orang tua akhirnya beralih memberikan anak-anaknya akses hiburan berupa *video games*. Memang, ada beberapa manfaat positif dalam bermain *game* contohnya pembelajaran bahasa Inggris, melatih logika dan kemampuan spasial, pengenalan teknologi dan lain-lain.

(diunduh dari <http://female.kompas.com/read/2012/09/03/11470652/Manfaat.Positif.Main.Game.untuk.Anak> pada tanggal 17 September 2013 pk 21.00).

Namun penting juga bagi anak untuk membiasakan diri bermain di luar ruangan. Anna Surti Ariani, S.Psi, M.Si.Psi menyatakan bahwa bermain di luar rumah dapat mengoptimalkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, emosi, dan sosial anak. (diunduh dari <http://mommiesdaily.com/2012/09/14/manfaat-main-di-luar-untuk-anak/> pada tanggal 17 September 2013 pk 21.30)

Camping merupakan salah satu jenis aktivitas luar ruangan yang cocok untuk anak usia 6-11 tahun. Dan di Kota Bandung sendiri sebenarnya sudah ada kegiatan *camping* yang ditujukan untuk anak. Yayasan Sahabat Lingkungan Hidup, bekerja sama dengan Taman Hutan Raya (TAHURA) Djuanda Bandung dan Universitas Katolik Parahyangan memiliki sebuah program bernama *Eco-Learning Camp*, sebuah kegiatan *camping* yang memadukan antara unsur *science, nature, and culture* dan ditujukan untuk anak-anak. Programnya sendiri baru dimulai pada tanggal 28-30 Juni 2013.

Karena programnya yang masih terbilang baru, maka penulis beranggapan bahwa dibutuhkan sebuah bentuk sosialisasi yang tepat agar kegiatan *camping* ini dapat menjadi pilihan orang tua sebagai jenis kegiatan hiburan yang tepat untuk anak-anaknya sehingga walaupun hiburan berupa lagu maupun acara TV untuk anak-anak minim, orang tua tidak hanya mengganti hiburan anak dengan *gadget* saja, namun menyeimbangkannya juga dengan kegiatan bermain di alam terbuka khususnya kegiatan *camping*.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Bagaimana cara/strategi yang harus digunakan untuk meyakinkan orang tua bahwa *camping* merupakan sebuah kegiatan hiburan yang sesuai dengan usia anak?

1.2.2 Ruang Lingkup

Kegiatan ini ditujukan untuk keluarga kelas menengah atas di Bandung yang memiliki anak usia sekolah dasar (6-12) tahun. Lebih diutamakan ke kaum ibu, karena ibu yang biasanya lebih berperan dalam proses tumbuh-kembang anak. Hal-hal yang perlu dilakukan meliputi :

- Usaha seperti apa yang harus dilakukan untuk meyakinkan para ibu agar mau memilih dan menjadikan *camping(Eco-Learning Camp)* sebagai pilihan hiburan yang tepat untuk anak-anaknya?
- Bagaimana pengaplikasiannya dalam bentuk visual? Media apa saja yang harus digunakan?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Bagi masyarakat, sebagai usaha untuk membuat para ibu yakin agar memilih *camping* sebagai sarana hiburan yang sesuai untuk anak usia 6-12 tahun melalui strategi komunikasi visual yang tepat.

1.3.2 Tujuan Khusus

Mempromosikan kegiatan *Eco-Learning Camp*.

1.4 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data

Untuk mendukung validitas dari data dan fakta, penulis melakukan cara-cara sebagai berikut :

1.4.1 Observasi

Melakukan riset lapangan serta mencari sumber data berupa artikel atau opini masyarakat.

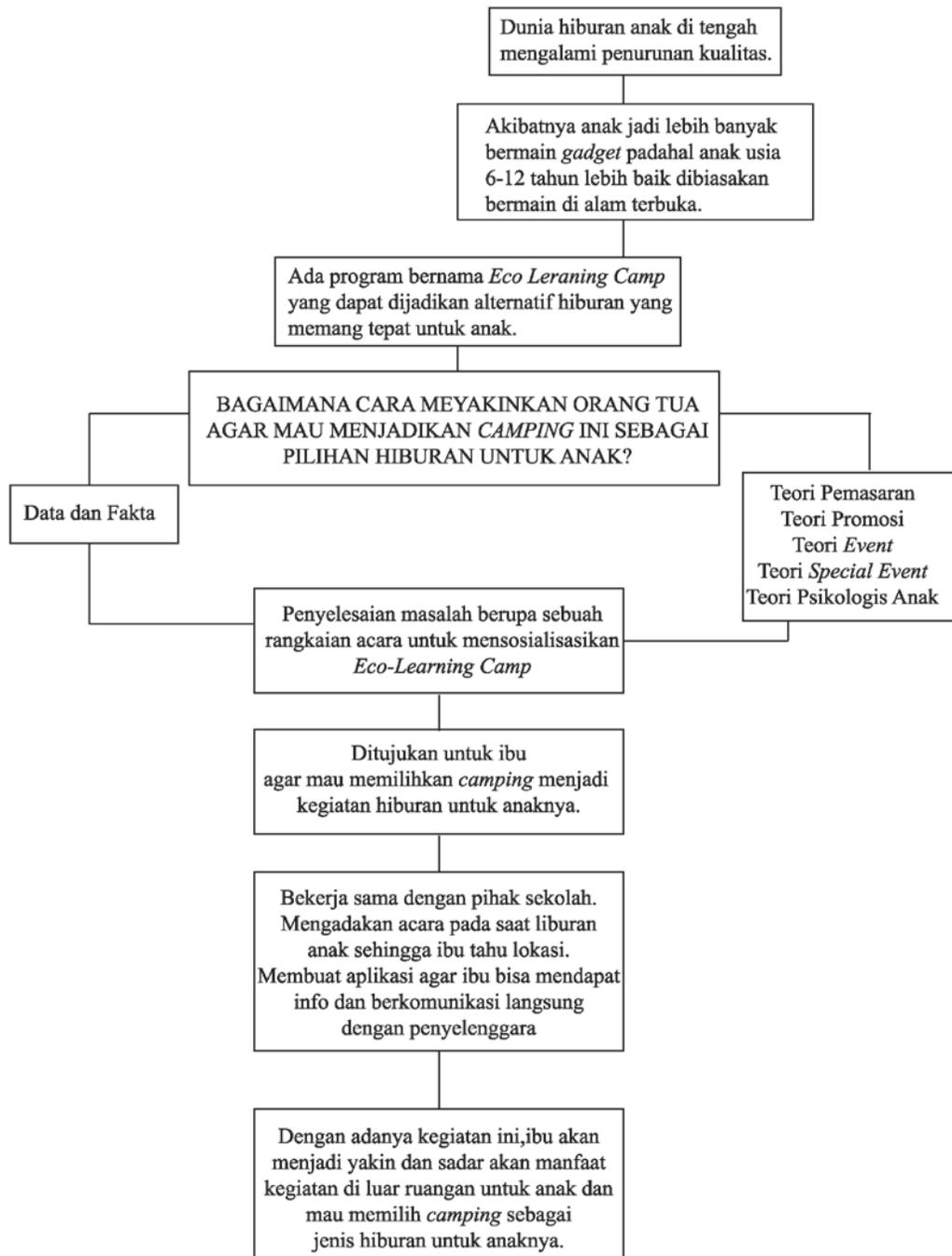
1.4.2 Wawancara

Mewawancarai pihak penyelenggara *camping* yaitu Komunitas Sahabat Tahura.

1.4.3 Kuesioner

Melakukan riset di masyarakat untuk mengetahui kebiasaan dan gaya hidup ibu-ibu yang kelas menengah atas di Bandung yang memiliki anak usia 6-12 tahun untuk mencari tahu seberapa jauh para ibu telah mengenal *camping* dan *Eco Learning Camp* serta apa pendapat ibu soal kegiatan ini bagi anak.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan