

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA WAKTU BERSOSIALISASI DAN BERMAIN ANAK USIA 6 – 10 TAHUN

Birgitta Carla Sutanto¹, Petrus Gogor Bangsa², Martien³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya, ²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jalan Parangtritis km 6,5 , Yogyakarta
E-mail: carlnivora@gmail.com

Abstrak

Kebutuhan untuk diterima merupakan kebutuhan dasar setiap manusia bahkan sejak ia dilahirkan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, manusia perlu memiliki kecerdasan bersosialisasi. Kecerdasan bersosialisasi ini diperlukan dan justru diasah sejak masih kecil. Hal ini yang seringkali diabaikan oleh orangtua. Orangtua terkadang lebih mementingkan kecerdasan akademis dibandingkan kecerdasan bersosialisasi. Padahal, kemampuan akademis bukanlah jaminan untuk masa depan mereka, terutama di dunia kerja nantinya mereka sangat membutuhkan kecerdasan bersosialisasi, bagaimana berkerjasama, bagaimana menjadi pribadi yang disukai, bagaimana menjadi pribadi yang percaya diri, dan sebagainya. Oleh karena itu, sosialisasi penting untuk diasah sejak kecil. Bermain adalah salah satu cara bersosialisasi paling efektif bagi anak-anak. Mereka akan mengenal diri mereka sendiri dengan santai dan tanpa tekanan. Melalui bermain bersama teman sebayanya, anak-anak akan mendapat masukan mengenai diri mereka dan mulai mengetahui jati diri mereka sebagai bekal di masa depan.

Kata kunci: Sosialisasi, Bermain, dan Anak-anak

Abstract

A necessity to be accepted has become a basic necessity for every human even since he or she was born. In order to fulfill that necessity, human needs to acquire the intelligence in socializing. Intelligence in socializing is needed and precisely sharpened during childhood. This matter is often abandoned by parents. Parents sometimes more concerned about the academic intelligence rather than social intelligence whereas academic intelligence is not a guarantee for their future, especially later in the workplace; they will definitely need the social intelligence, to be cooperated, to be a lovable individual, to be a confidence person and etc. Furthermore, Socializing is very important to be sharpened since childhood. Playing is one of effective ways to socialize for children. They are able to know themselves with no pressure. By playing with their friends, children will get to know themselves and start to know their true identity as their provision in the future

Keywords: Sociality, Play, and Children

Pendahuluan

Jauh berbeda dengan kehidupan masyarakat masa lampau, kehidupan masyarakat masa kini penuh dengan usaha untuk melakukan pencapaian. Berbagai kesibukan timbul akibat usaha untuk mencapai kesuksesan, kekayaan, dan hidup yang jauh lebih baik. Tekanan-tekanan yang muncul baik dari dalam maupun dari lingkungan sekitar tersebut yang mulai merubah karakter masyarakat.

Banyak orang tua khususnya di masyarakat perkotaan yang memiliki berbagai ketakutan tersendiri untuk kehidupan masa depan anak mereka. banyak sekali

anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk kursus sepulang sekolah. Adapula orang tua yang sangat protektif kepada anak mereka dengan pemikiran anak mereka masih kecil, dan akan sangat berbahaya jika dibiarkan untuk keluar rumah sendirian. Padahal waktu bersosialisasi dan bermain anak sangatlah penting bagi perkembangan anak itu sendiri.

Menurut pengalaman pribadi, sejak kecil anak-anak sudah diikutkan berbagai kursus oleh orang tua dengan tujuan untuk meningkatkan nilai akademik di sekolah. Dikarenakan berbagai kesibukan yang ada, anak pun menjadi tidak mempunyai waktu luang untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang

bertetangga. Padahal mungkin jarak rumah dekat dan sangat memudahkan untuk terjadi komunikasi.

Tidak jarang kita menemukan banyak sekali anak-anak yang memiliki kepandaian di atas rata-rata namun memiliki kekurangan dalam kehidupan bersosialisasinya. Hal ini justru menjadi hambatan tersendiri ketika nantinya anak tersebut akan dihadapkan dengan realita dunia kerja yang memiliki persaingan yang sangat ketat, yang tidak hanya mengandalkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan bersosialisasi dengan baik. Bermain adalah salah satu cara bersosialisasi terbaik bagi anak-anak khususnya usia 6-10 tahun.

Ada beberapa akibat kurangnya waktu bermain bagi anak, yang bersumber dari salah satu media sosial yaitu:

1. Depresi

Depresi yang terjadi ini tidak hanya berupa stress. Tekanan yang terus menerus membuat anak stress sampai mengarah pada munculnya penyakit-penyakit.

2. Gangguan emosi

Hal ini merupakan dampak lanjut dari depresi. Akibat tertekan terus menerus membuat mereka memiliki emosi yang sangat labil dan menjadikan mereka seorang yang sangat temperamental, proses pencarian jati diri yang salah seperti bertengkar dengan teman, peluapan emosi yang tidak terkendali.

3. Ketidak mampuan untuk berimajinasi

Anak-anak usia 6-10 tahun punya kemampuan berimajinasi yang sangat tinggi. Kurangnya waktu bermain dan hiburan membuat mereka kurang mampu berimajinasi. Hal ini sangat berdampak besar terhadap proses pencapaian cita-cita dan impian mereka.

4. Menurunkan daya juang

Hal ini adalah dampak lain akibat ketidak mampuan berimajinasi. Juga bisa diakibatkan oleh gadget yang mengakibatkan mereka malas dan tidak ingin mencari solusi jika menemukan problema.

Hal-hal tersebut yang sering tidak dipahami oleh orang tua sehingga mereka membiarkan anak mereka sibuk mengejar akademis dan berbagai keahlian lainnya. Waktu bersosialisasi dan bermain anak menjadi terabaikan.

Berikut adalah berbagai pendapat dan penjelasan dari beberapa psikolog dan sosiolog yang didapat dari media sosial, menyampaikan pendapat tentang pentingnya waktu bermain anak.

1. *Sciller de Spencer* menyampaikan bahwa bermain dapat menjadi penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak memiliki energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomi maupun sosial, sehingga dia mengungkapkan energinya dalam bermain.

2. Menurut *Karl Groos*, bermain merupakan sarana menyiapkan hidupnya kelak ketika dewasa. Pada saat

berkumpul anak-anak sering bermain peran-peran sebagai pedagang, pembeli, maupun pengusaha. Secara tidak sadar mereka menyiapkan diri untuk perannya di masa depan.

3. *Stanley Hill* berpendapat bermain dapat menjadi pelanjut citra kemanusiaan. Kegiatan-kegiatan seperti lari, melompat, memanjat, dan meloncat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi.

4. Bermain juga bermanfaat untuk membangun energi yang hilang. Bermain merupakan media untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja/belajar selama berjam-jam.

5. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan dan emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan.

Oleh karena berbagai macam alasan itulah mengapa waktu bersosialisasi dan bermain anak menjadi sangat penting dan sangat perlu untuk diperhatikan dan diaplikasikan oleh orangtua kepada anak.

Anak-anak memiliki berbagai kebutuhan dalam hidupnya yang sebenarnya harus terpenuhi dan dipenuhi oleh orangtua dan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Narramore :

Allah menciptakan setiap anak dengan seperangkat kebutuhan dasar baik secara emosional, fisik atau sosial. Dan Allah terutama sekali menyerahkan kepada orang tua tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan itu. Apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi secara efektif, anak akan mulai merasa kesepian, tertekan, kuatir, dan tidak aman.(59)

Kebutuhan anak sangat berbeda dengan kebutuhan orang dewasa. Mereka masih sangat aktif dan berlebihan energi sehingga membutuhkan tempat atau suatu kegiatan untuk menyalurkannya. Namun tak lupa juga butuh orang yang dapat mengawasinya karena anak belum memiliki prioritas tentang apa yang harus dilakukan terlebih dahulu. Dalam bukunya Gunarsih menuliskan bahwa :

Anak memang tidak sama dengan orang dewasa. Anak masih banyak dikuasai oleh keinginan-keinginan bermain. Keinginan bermain ini tidak selalu mudah terlihat oleh orang lain dan perlu diatur penyalurannya. Anak yang bermain dengan boneka atau bermain bola mudah diketahui, dan mudah pula diatur waktu bermain. Sebaliknya anak yang bermain dalam alam fantasinya, dalam khayalan, sulit diatur waktu bermainnya. Anak belum dapat membagi waktu antara sekolah dengan bermain-main. Tambahan pula setiap anak berbeda kebutuhannya akan bermain, sesuai dengan umurnya, sehingga orangtua dan para pendidik perlu membantu

anak dalam perencanaan waktunya dan pelaksanaan dari perencanaan itu (5).

Anak juga ingin mendapatkan perhatian khusus dari orang-orang di sekelilingnya terutama orangtuanya sendiri. Padahal orangtua harus mengatur rumahtangga, membesarkan anak-anak, mencari nafkah untuk memenuhi segala kebutuhan keluarganya, sudah sangat sibuk. Perhatian khusus terhadap setiap anak sering didesak oleh kebutuhan akan waktu untuk menjalankan “seribu satu” tugas-tugas rutin sehari-hari. Akhirnya ada anak-anak yang justru menginginkan perhatian itu, mencari cara-cara untuk mendapatkan perhatian.

Perkembangan moral pada anak-anak masih bergantung pada orang lain karena anak belum benar-benar mengerti tentang apa yang ia katakan maupun apa yang ia perbuat. Perilaku yang ditampilkan tanpa dipikirkan bersalah jika ia kedatangan berbuat salah. Dalam mengontrol hal ini diperlukan andilnya keberadaan orang dewasa. Disiplin yang ditanamkan orang tua sangat membantu anak dalam mengembangkan moral yang baik pada tahap selanjutnya.

Anak juga memiliki kebutuhan dasar di area bermain dan hal tersebut memberi pengaruh besar terhadap tingkah laku si anak. Apalagi ketika anak mulai menginjak usia bersekolah. Begitu pula dengan gadget dan media elektronik lainnya yang baru saja ia jumpai. Hawadi mengatakan bahwa :

Pengaruh orang tua pada anak lambat laun akan berkurang dengan masuknya anak ke sekolah, saat ia dipengaruhi oleh teman sebayanya serta media massa yang ada. Pengaruh teman mulai dirasakan saat anak berusia 4 tahun bersamaan dengan tumbuhnya kebutuhan untuk bermain dengan teman sebayanya. Teman sebaya mempengaruhi pikiran, perasaan, dan aspirasi anak maupun bagaimana cara ia memberi, menerima, menanti gilirannya serta menghadapi kemenangan maupun berbesar hati jika menghadapi kekalahan. Sedangkan pengaruh media massa terutama televisi sudah sama-sama kita akui memiliki pengaruh yang amat besar dari diri anak (16).

Perkembangan anak pada umumnya menunjukkan adanya suatu persamaan antara anak-anak di seluruh dunia. Pada usia tertentu, anak akan sangat gemar bermain dengan benda di sekelilingnya. Hal itu sangat merangsang motorik anak dan anak menjadi mampu untuk belajar berdasarkan pengalaman yang ia dapatkan. Orang tua selalu ingin anaknya menjadi pintar. Tentunya setiap orangtua ingin mencapai segala yang terbaik bagi anaknya. Sedangkan sebaliknya tingkahlaku anak dalam usaha-usahanya

untuk menjelajahi dunia/ alam/ lingkungan sekitarnya justru menimbulkan kecemasan pada orangtua. Khawatir anak akan jatuh, anak akan menjatuhkan benda-benda berharga, anak terkena bahaya kebakaran dan sebagainya.

Namun di balik semua hal yang sangat mengkhawatirkan di atas, Gunarsih berpendapat bahwa :

Sebetulnya persoalan ini dapat saja diatasi, yaitu dengan satu syarat yakni pengetahuan yang lebih mendalam mengenai perkembangan anak dan potensi kemampuan-kemampuan anak yang akan berkembang sehingga terwujud kelak. Dengan mengetahui sampai di mana tingkat perkembangan anak dan tingkat perkembangan manakah selanjutnya akan dihadapi dan dimasukinya, maka dapatlah dilakukan persiapan-persiapan untuk menghindari kemungkinan anak terkena bahaya. Dan bila tidak mungkin dihindari, dilakukan tindakan-tindakan pencegahan agar kalau kecelakaan tetap terjadi, supaya terjadinya seringnya mungkin dan tidak membawa akibat-akibat yang fatal (16-17).

Sasaran perancangan Tugas Akhir ini adalah:

- Secara Demografis : Orang tua yang bertempat tinggal di perumahan kota Surabaya, kelas ekonomi menengah ke atas, usia 35 - 45 (A-B).
- Secara Psikografis : Orang tua cenderung sangat mengkhawatirkan masa depan anak mereka sehingga memberi berbagai kursus untuk anak mereka, serta tidak membiarkan anak mereka untuk keluar rumah sembarangan.
- Secara Behaviouristik : Orang tua yg bekerja cenderung sibuk dan tidak sempat mengajak anak mereka untuk bermain atau menemani belajar sehingga mengikutkan anak dengan berbagai kegiatan kursus dianggap sebagai pilihan yang terbaik.

Pesan yang disampaikan dalam perancangan ini difokuskan kepada para orang tua agar mengetahui pentingnya waktu bersosialisasi dan bermain bagi anak mereka.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

1. Objek Perancangan : kampanye Sosial pentingnya waktu bermain anak beserta media-media pendukungnya.
2. Data Primer : data Primer adalah data yang didapat secara langsung, yang juga secara

langsung terhubung dengan permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini. Dalam menemukan data primer yang digunakan dalam perancangan ini, maka dilakukan dua cara untuk memperolehnya yaitu wawancara (*interview*), dan observasi.

- Wawancara
Dilakukan kepada orang-orang tua dari anak usia 6 – 10 tahun yang bertempat tinggal di perumahan dengan kelas ekonomi B sampai A. Juga dilakukan kepada anak-anak sendiri guna mendapatkan alasan pentingnya mereka harus bersosialisasi dan bermain. Melakukan wawancara mendalam dengan ahli psikologi anak untuk mengetahui dengan pasti pentingnya anak harus bersosialisasi dan bermain.
- Observasi
Terjun langsung ke lapangan untuk mengamati tingkah laku dan pola pikir anak-anak usia 6 – 10 tahun terhadap waktu bermain yang mereka punyai. Hal ini dilakukan agar menemukan seberapa pentingnya waktu bermain untuk mereka.

Data Sekunder : didapatkan melalui pencarian melalui internet, dan juga majalah serta Koran yang memuat fenomena tersebut. Serta tambahan dari buku literature yang berhubungan.

Metode Analisis Data

- Metode Kualitatif : digunakan untuk mengumpulkan data melalui target perancangan sehingga dapat membuat kampanye sosial yang komunikatif dan edukatif.
- 5W+1H
What : Apa pentingnya waktu bersosialisasi dan bermain anak?
Whom : Siapa yang dipentingkan dalam waktu bermain anak ?
Where : Di mana akan dilaksanakan ?
When : Kapan akan dilaksanakan ?
Why : Mengapa penting untuk dilakukan ?
How : Bagaimana menyampaikan pentingnya waktu bermain anak ?

Pembahasan

Ada beberapa cara yang harus dipelajari oleh orangtua untuk dapat mengatasi kemungkinan buruk saat anak

bermain daripada melarang mereka untuk bermain hanya karena ketakutan pribadi.

Tekanan dan stress yang di dapat dari orang tua juga dapat berpengaruh buruk bagi anak terutama pada bidang studinya. Sama seperti orang dewasa yang cemas dan stress ketika mendapat tekanan kemudian akan menjadi lalai dalam segala yang dilakukan, begitu pula dengan anak-anak.

Ada beberapa jenis orangtua modern dan bagaimana perilaku mereka dalam berperan bagi anak mereka :

1. Parental Paranoia, “adalah keadaan di mana orangtua cenderung di kecemasan akan adanya situasi mengancam yang terkait dengan diri anak” (“Orangtua Tak Perlu Cemas Berlebihan,” par.1). Lebih khusus lagi istilah paranoid dalam bidang psikologi menunjukkan adanya gangguan perilaku yang dilandasi kecurigaan berlebihan. Hal ini jelas sangat berbeda dengan ketakutan. Perbedaannya jelas terletak pada objek sasarannya. Rasa takut berhubungan dengan objek yang ditakutkan, sementara rasa cemas berkaitan dengan situasi atau kondisi yang belum tentu ada objeknya bahkan tidak jelas sumber ancamannya.
Hal ini sangat merugikan karena orangtua menjadi tidak waspada karena fokus perhatian orangtua pada kondisi yang mencemaskan. Sementara kondisi lain yang perlu diperhatikan justru terabaikan.
2. Orang tua yang marah ketika menjumpai anaknya pulang dalam keadaan kotor atau dengan keadaan rumah yang berantakan. Orangtua menjadi membatasi ruang gerak atau kebebasan anak saat bermain. “Sebagian di antara mereka ada yang menganggap bahwa bermain merupakan suatu perbuatan yang hanya membuang-buang waktu dan tidak ada manfaatnya.”(Lestari, par.4).
Setelah kejadian itu berlangsung, biasanya para orangtua kemudian mengambil jalan keluar dengan melarang anaknya bermain, dan juga ada di antara mereka yang justru memasukkan buah hatinya itu ke lembaga bimbingan belajar (bimbel). Dalam hal ini, anak seolah dipaksa untuk mengikuti bimbel dengan tanpa diketahui maksud dan tujuan yang mereka lakukan. Bagi orangtua kelihatannya baik dan meningkatkan nilai akademis anak. Namun ternyata hal tersebut menimbulkan stress dan tekanan pada anak karena adanya target-target yang harus dicapai.
3. Orang tua over protektif, adalah orang tua yang selalu mengatur segala macam tindakan

dan hal yang dilakukan oleh anaknya dengan perlindungan yang di atas kewajaran sebagaimana seorang anak harus dilindungi. Anak-anak bisa merasa bahwa dunia bukanlah tempat yang aman bagi mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain. Atau anak bisa saja mengalami masalah perilaku atau emosional seperti cemas dan takut. Bahkan, saat dewasa, mereka cenderung tidak percaya diri dan tidak mandiri. Sebaliknya, pengasuhan yang tidak terlalu over protektif justru bisa membuat anak-anak siap menghadapi tantangan yang akan ia hadapai nanti. Mereka pun jadi lebih berani, kompeten, dan percaya diri ketika mengambil suatu keputusan.

Sikap protektif atau melindungi memang wajar jika ditunjukkan oleh orangtua pada anaknya. Namun dampaknya bisa jadi buruk jika orangtua melakukannya secara berlebihan.

Ibu yang over protektif terkadang ikut masuk dalam memusatkan perhatiannya pada keadaan fisik, mental, spiritual, dan kadang-kadang kehidupan sosial anaknya. Dengan mengkhawatirkan kemungkinan akibat negatif dari setiap tindakan maupun keadaan di sekitar si anak. Mungkin saja dengan sikap over protektif sang ibu menjadi juara bagi kesehatan dan keselamatan anaknya. Dengan mengetahui mengenai kemungkinan bahaya yang dihadapi oleh anaknya di dunia nyata.

Sikap over protektif orangtua, membuat anak jadi tidak mandiri. Selain itu, anak juga akan sering takut salah karena terlalu banyak aturan yang diberikan oleh orangtuanya. Akhirnya anak jadi tidak leluasa mengekspresikan dirinya. Sehingga menimbulkan pergolakan batin, dengan sering merasa tertekan.

Biasanya, over protektif banyak dilakukan oleh ibu. Karena ikatan batin ibu dan anak yang cukup kuat. Biasanya, ibu dengan tipe seperti ini mencegah anaknya melakukan sesuatu tanpa pengawasannya. Setelah dewasa, terbentuk anak yang akan selalu bermain aman bila dia harus mengambil risiko. Jika over protektif dengan kondisi ini mereka cenderung memiliki rasa takut yang tidak wajar. Orangtua juga akan selalu membayangkan hal-hal buruk yang bisa terjadi pada anaknya. Hingga selalu berpandangan negatif dengan langkah atau tindakan yang akan diambil oleh si anak. Kecenderungan untuk meragukan atau tidak percaya pada keputusan yang dibuat oleh anak. Dampak buruknya, anak akan menjadi pribadi yang selalu berburuk sangka dan kurang percaya diri pada kemampuannya

sendiri. Anak akan menjadi orang yang lebih tertutup dan merasa selalu rendah diri dan tidak terlihat antusias dalam melakukan suatu kegiatan (“Orangtua Over Protektif,” par.1-7).

Dalam penelitian juga ditemukan bahwa 48% ibu merasa cemas akan keselamatan anak, dan 24% di antaranya khawatir jika si kecil kesayangannya akan terluka saat bermain atau beraktivitas di luar ruangan.

Bukan itu saja, yang lebih mengkhawatirkan adalah hampir separuh ibu di dunia mengaku bahwa kecemasan tersebut membuat mereka hanya mengizinkan anak-anak mereka untuk bermain di dalam ruangan. Sebanyak 71% ibu mengaku bahwa mereka membiarkan anak-anak terlalu sering melakukan aktivitas tanpa banyak bergerak di dalam ruangan, seperti menonton televisi atau bermain *video game*.

Belum lagi dengan kebanyakan anak saat ini tumbuh dengan kedua orangtua bekerja. Bukan tidak mungkin hal tersebut juga membuat kurangnya waktu bermain menjadi salah satu hambatan bagi 33% anak-anak yang memiliki orangtua sibuk karena berusaha menyeimbangkan karier, pengasuhan anak, urusan rumah, dan aktivitas sosial.

Hasil riset tersebut cukup membuktikan bahwa di balik kesadaran orangtua akan pentingnya kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak, usaha untuk mengatasi kecemasan akan keselamatan anak-anak masih perlu dilakukan supaya tidak menjadi hambatan yang justru dapat mengurangi peluang anak untuk menikmati pengalamannya di luar ruangan. (*Giving Children The Right To Be Children* par.1-5)

4. Hyper parenting adalah sebuah upaya yang dilakukan orang tua untuk mengontrol semua lingkungan anak. Hal ini dilakukan agar mendapatkan output atau profil anak yang sempurna. Menurut Alvin Rosenfeld, M.D. dan Nicole Wise peneliti dan pengamat perkembangan anak, orang tua seperti ini menyimpan kekhawatiran yang sangat dalam akan masa depan anak-anak mereka. Akibatnya segala upaya yang dianggap baik bagi anak dilakukan tanpa memperhatikan kebutuhan anak itu sendiri. Singkatnya, “Hyper parenting”, adalah over scheduling dan over enriching kepada anak –anak. Sementara itu menurut Reni Akbar, hyper parenting terjadi karena orang tua merasa tidak puas dengan pola asuh yang mereka dapatkan semasa kecil. Bisa jadi mereka

tidak puas dengan karir atau kehidupan mereka secara keseluruhan. Akibatnya semua obsesi plus ketidakberuntungan itu dibebankan kepada anak. Orang tua berharap anak-anak bisa memberikan dan mendapatkan apa yang mereka tidak dapatkan. Padahal belum tentu hal ini sesuai dengan kebutuhan, keinginan, minat dan bakat anak. Orang tua yang hyper kerap tak menyadari bahwa upaya yang mereka lakukan justru bisa menjadi bumerang bagi anak. Bisa juga anak yang penurut akibat gaya pengasuhan hyper parenting bisa menjadi pemberontak. Kita suka lupa bahwa anak mempunyai kehidupan dan perkembangan sendiri. Kita hanya melihat anak sebagai objek untuk meraih sesuatu. Bagaimana anak seharusnya berkembang? Bermain, bereksplorasi, berekspresi berpendapat dan bahagia. Inilah yang seharusnya dilakukan dan dirasakan anak-anak dalam kehidupannya. Melalui keempat hal tersebut anak-anak bisa mempelajari sesuatu sehingga bisa mengembangkan seluruh potensi kecerdasan dan tumbuh kembangnya. Orang tua hanya perlu memberikan stimulus yang sesuai dengan usia dan tahapan tumbuh kembang anak. Stimulasi ini dapat diberikan setiap kali ada kesempatan. Stimulasi yang kita berikan dengan penuh kasih sayang dan kegembiraan bukan dengan paksaan agar anak merasa nyaman dengan stimulasi itu. Jadi dunia anak adalah dunia bermain, mereka bukanlah miniatur kita orang dewasa (orang tua), sehingga orang tua tak bisa memaksa anak menguasai atau menyenangi semua hal yang dianggap baik. Karena setiap anak memiliki bakat serta keunikan yang berbeda-beda, inilah yang perlu kita asah karena lebih sesuai dengan keinginan anak (Himan Ar-Rasyid, par.5-6).

5. Orangtua yang mencoba untuk menyamakan anak yang satu dengan anak yang lain dalam keluarga atau menilai anak satu lebih tinggi dari anak lain serta menganjurkan anak menirukan yang lebih baik itu bukan saja memancing anak untuk bersaing dan saling membenci, tetapi juga menimbulkan rasa tidak percaya akan kemampuan sendiri, tidak menyukai diri sendiri dan saudara kandung, membenci orang lain (Astrid 51).

Sebagai orang dewasa tentunya harus memahami bahwa dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak demi mendapatkan kesenangan. Dengan bermain, anak-anak bisa melakukan sejumlah aktivitas fisik dan

berinteraksi dengan teman sebayanya dalam suasana yang menyenangkan. Banyak hal yang dapat mereka pelajari ketika bermain. Selain itu, perkembangan afektif, psikomotorik, maupun motorik anak akan sangat dipengaruhi oleh kegiatannya bermain. Sebab, di dalam bermain, ketiga hal tersebut dapat dipelajari dengan tanpa disadari dan disengaja oleh anak-anak. Selama bermain, anak-anak mendapatkan ruang gerak yang cukup bebas sehingga mereka selalu terdorong untuk aktif (Lestari, par. 3).

Seorang anak akan senantiasa berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diperolehnya dari proses bermain. Karena proses bermain anak melibatkan semua anggota tubuh dan pikirannya, maka hal tersebut akan selalu membekas di dalam dirinya.

Beberapa alasan penting waktu bermain anak adalah :

1. Perkembangan motorik

Frank dan Theresa Caplan dalam buku menyebutkan bahwa waktu bermain (playtime) merupakan sarana pertumbuhan. Pada tahun-tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal. Bermain merupakan aktifitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam. Dalam dunianya, seorang anak merupakan *desicion maker* dan *play master*. Dengan bermain, anak bebas beraksi dan juga mengkhayalkan sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan (58).

Permainan fisik dianggap lebih mampu merangsang perkembangan otot-otot sehingga pertumbuhan lebih optimal. Gerak motorik kasar yang dilakukan di usia pertumbuhan ini sangat banyak manfaatnya, antara lain membuat tubuh lebih lentur, otot dan tulang semakin kuat, serta menjaga kebugaran ("Pentingnya Bermain Bebas Bagi Anak," par.11-12).

Proses belajar pada anak dapat dilakukan melalui permainan, karena dengan hal tersebut dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya yaitu melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan (Prasetyo 23).

2. Kemampuan berbahasa

Melalui bermain, anak menyusun kemampuan bahasanya. Banyak kosa kata muncul dari interaksinya dengan teman sebayanya. Jadi, dengan bermain, seorang anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri, tetapi juga bagaimana reaksi teman terhadap dirinya. Bermain juga merupakan dunia olahraga bagi anak, di mana anak

bermain tanpa aturan dan banyak menggunakan fisik, melatih otot-ototnya (Reni 5-6).

3. Meningkatkan kreatifitas

Kreativitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat dia bermain. Secara bertahap akan terpencah di bidang kehidupan yang lain. Suatu studi menunjukkan bahwa puncak kreativitas dapat diraih pada usia 30 tahunan, akhirnya mendarat saja dan tahap demi tahap akan menurun. Faktor yang lebih berpengaruh terhadap munculnya ekspresi kreativitas adalah pengaruh lingkungan.

Usia 6 tahun adalah usia di mana sebelum seorang anak siap masuk sekolah, ia belajar untuk harus bisa menerima dan konform terhadap peraturan dan tata tertib orang-orang dewasa yang ada di rumah maupun di sekolahnya. Semakin *strict* tokoh otoritas, maka akan semakin kuncup kreativitas. Usia 8-10 tahun adalah usia di mana keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya merupakan ciri dari periode ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk diterima, mereka haruslah konform sedekat mungkin dengan pola-pola yang terbentuk di kelompok, dan setiap penyimpangan dari kelompok akan mengancam penerimaan kemampuannya (Reni 27).

Permainan yang seru dan kreatif juga dapat merangsang kreativitas anak-anak. Ketika anak memegang sebuah benda, maka dia akan menjadikan benda itu sebagai permainan yang menyenangkan. Pada saat anak memegang kardus atau kaleng bekas misalnya, kreativitasnya akan merubah kedua benda tersebut menjadi rumah-rumahan maupun telpon-telponan. Di samping itu, terdapat pula sejumlah permainan lainnya yang dapat melatih anak untuk saling menghargai dan bekerjasama dengan teman-temannya, seperti: petak umpet (Lestari, par.12).

Ada pula permainan kreatif berupa permainan drama. Pada permainan drama, murid di minta untuk memainkan hal-hal yang dilihat dan dirasakannya dari lingkungan atau bacaan yang ada. Permainan drama ini mencerminkan semangat khusus dari anak usia tertentu. Misalnya, mengenai sidang pengadilan, baik siswa laki-laki dan perempuan bermain sebagai Hakim, Jaksa, Pengacara, Terdakwa dengan perangkat mainan, untuk suatu persidangan.

Penggunaan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan media lainnya juga tidak dapat dikategorikan sebagai salah satu cara ikut andil dalam

pengembangan keterampilan sosial. Media sosial tidak mengembangkan emosi seseorang karena hanya berhubungan dengan benda. Kita tidak akan tau bagaimana ekspresi seseorang ketika sedang marah melalui media sosial. Pengembangan emosi hanya akan didapat melalui hubungan emosi. Tidak akan ada *feedback* yang nyata yang didapatkan melalui media sosial. Berbeda ketika anak bermain dengan teman sebayanya. Bahkan ketika terjadi penolakan sekalipun dia akan belajar sesuatu dari *feedback* tersebut.

Anak usia 6-10 tahun berada pada tahap konkrit operasional. Pada usia tersebut seorang anak akan berpikir sesuai dengan apa yang dia lihat. Bermain adalah suatu kegiatan konkrit begitu pula dengan berbagai tanggapan dan *feedback* dari teman-temannya, sehingga perlu orang tua ketahui bahwa bersosialisasi dengan cara bermain menjadi sangat penting untuk anak pada usia tersebut. Banyak sekali aspek dalam hidup yang dipelajari pada usia tersebut dengan bermain. Sewaktu bermain, anak-anak cenderung bermain dengan bebas permainan seperti gobak sodor, olahraga, atau bahkan *role playing* menjadi suami istri, dokter, pilot dan berbagai profesi lainnya dan itu membuat si anak mampu mengembangkan berbagai potensi yang dia miliki tanpa tekanan.

Banyak orang tua berpikir dengan mengikutkan anak dalam berbagai kursus dapat mengembangkan potensi anak secara maksimal. Namun yang terjadi adalah anak menjadi tertekan. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan teman sebayanya, ia akan belajar berbagai hal tanpa tekanan. Bahkan ada ahli pendidikan yang berkata bahwa, "Semua hal yang kamu butuhkan untuk pelajari dalam hidup sudah kamu selesaikan saat kamu berada di taman kanak-kanak".

Sebagian besar orang tua kurang memahami bahwa perkembangan anak berhenti ketika menginjak 10 tahun dan selanjutnya hanyalah pengulangan. Itu mengapa anak di atas usia 10 tahun sudah menjadi sangat sulit untuk dinasehati karena mereka sudah menjadi individu kecil yang sudah memiliki pendapat pribadi dan membuat keputusan. Nilai-nilai kehidupan seharusnya sudah di dapat anak ketika berusia di bawah 10 tahun dan bersosialisasi dengan cara bermain adalah cara yang paling efektif dan efisien untuk perkembangan anak. Keterampilan sosial seharusnya sudah dipelajari sebelum usia 10 tahun, karena jika tidak, maka tidak akan ada banyak hal yang dapat kita lakukan untuk memperbaiki keadaan mereka ketika sudah menginjak usia di atas 10 tahun.

Bermain merupakan sarana dan wadah paling baik untuk anak belajar keterampilan sosial, namun tetap

ada batasannya. Orang tua harus menjaga keseimbangan tersebut antara waktu bermain dan waktu belajar anak. Anak usia di bawah 10 tahun belum punya pilihan dan keputusan]. Hal ini membuat peran orang tua sangat penting. Mengikuti anak dengan berbagai kursus dan memberikan gadget membuat anak mengalami *stagnasi* dalam perkembangannya. Ketika anak tidak punya teman dan tidak pernah bergaul, anak akan menciptakan *defense mekanism* yang membuat anak menjadi sangat apatis dan tidak mau mendengarkan orang tuanya. Bermain untuk anak usia 6-10 tahun adalah cara terbaik dalam proses pengembangan dan pencarian jati dirinya dalam pergaulan dengan sekitarnya.

Kampanye sosial ini mengambil beberapa ide kreatif dari kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-10 tahun. Ketika anak-anak berkumpul, sudah menjadi sebuah *nature* bahwa mereka pasti langsung bermain. Bermain merupakan kegiatan yang secara natural terjadi ketika anak-anak bertemu dengan teman sebayanya. Mereka akan memainkan apapun yang mereka bisa mainkan. Bahkan ketika mereka tidak sedang membawa mainan ataupun tidak ada mainan di dekat mereka, mereka akan tetap bermain dengan apapun yang ada di sekitar mereka. Permainan yang paling sering dilakukan adalah *role playing*. Contoh permainan *role playing* adalah seperti bermain keluarga-keluarga, dan berbagai profesi seperti polisi, pilot, nahkoda, masinis, serta permainan imajinatif seperti samurai, putri dan pangeran, *ultraman*, *power ranger*, dan sebagainya. Maka semua media menggunakan *big idea* yang sama hasil pengamatan terhadap insight anak-anak yaitu *role playing*.

Media yang digunakan sebagai pendukung dari kampanye sosial pentingnya waktu bersosialisasi dan bermain anak bertujuan sebagai alat bantu media komunikasi dan presentasi kepada target audience agar pesan dan maksud dari perancangan ini dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien.

Media yang digunakan adalah media yang sangat sering dijumpai atau dikonsumsi oleh target. Dan menggunakan media yang simple sehingga mudah untuk dimengerti dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. strategi media yang digunakan pada semua media yang didapatkan dari hasil pengamatan terhadap insight orangtua, ibu muda, adalah SALE : Social Awareness Lively Edicative. SALE digunakan untuk menarik perhatian *target audience* agar media dapat masuk dengan mudah dan tanpa penolakan.

Media yang digunakan anatara lain :

1. Video Youtube

Video berisikan kejadian yang sering terjadi pada anak-anak dibuat dengan sisi komedi. Di akhir video

diberikan pesan yang ingin disampaikan pada audience. Tidsak lupa tagline bertuliskan : “Persiapkan masa depannya tanpa merusak keceriaannya”

2. Brosur

Akan dibagikan di sekolah dan juga di perumahan kepada orangtua siswa. Berisikan edukasi tentang pentingnya waktu bermain anak dan juga memberi informasi event yang akan diadakan.



Gambar 1. Final Desain Brosur

3. Souvenir

Berupa kemasan yang berisi: kotak pensil, penggaris, pensil, dan penghapus. Dengan label pada masing-masing alat tulis. Tujuan untuk memberi kesadaran pada orangtua bahwa bermain merupakan hal yang *simple* yang bisa dilakukan anak-anak dengan penuh keceriaan.



Gambar 2. Final Desain Souvenir

4. Advertorial

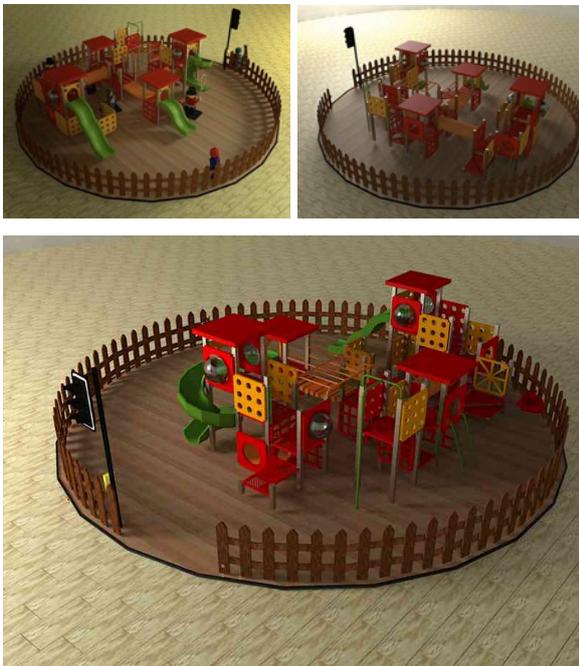
Berupa sebuah halaman di dalam majalah, dengan halaman sebelah kiri berisi edukasi, dan halaman sebelah kanan terdapat kalkir berupa imajinasi role playing yang dilakukan anak-anak. Dan halamn berikutnya adalah gambar anak sedang kursus.



Gambar 3. Final Desain *Advertorial*

5. *Playground event*

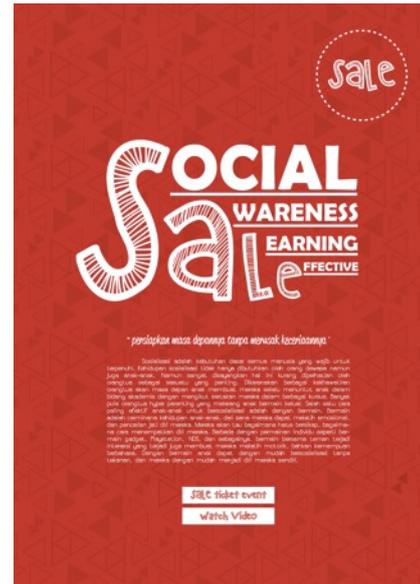
Event akan diadakan di Atrium Tunjungan Plaza berupa Playground, jadi orangtua bisa menitipkan anak-anaknya dan bisa menunggu di ruang tunggu atau ditinggal. Akan terdapat stand display di pintu masuk saat orangtua mendaftarkan anaknya, dan orangtua akan mendapat brosur serta *souvenir*.



Gambar 4. Final Desain *Playground Event*

6. *Pop up Banner*

Banner yang muncul dalam websiter tertentu seperti *facebook, twitter, berniaga, olx*, yang bila diklik akan terhubung dengan website berisi keterangan mengenai SALE dan *event* yang akan diadakan.



Gambar 5. Final Desain *Pop Up Banner*

7. *e-Ticket*

Tiket dalam website yang dapat diambil nomor registrasinya setelah pengisian biodata sebagai sarana untuk mencatat informasi dari orangtua.



Gambar 6. Final Desain *e-Ticket*

8. Kaos Event

Digunakan oleh semua panitia acara event sebagai media pendukung event.



Gambar7. Final Desain Kaos Event

9. Signage

Berisi informasi yang diperlukan selama event sebagai media pendukung event.



Gambar 8. Final Desain Signage

10. X – Banner

Sebagai sarana informasi dan media pendukung event



Gambar 9. Final Desain X-Banner

Konsep kreatif : menggunakan kata SALE yang diambil dari insight orangtua muda khususnya Ibu-ibu yang merupakan singkatan dari Social Awareness Lively Education. Sale memiliki artian menghimbau

para orang tua untuk meningkatkan kesadaran sosial akan pentingnya memberikan kehidupan yang *lively* dan energik kepada anak – anak selayaknya anak – anak.

Tujuan kreatif : agar pesan dapat diterima tanpa penolakan dan dapat dengan mudah diterima dan pesan tersampaikan dengan baik.

Isi pesan SALE : Social Awareness Learning Effective

Tagline bertuliskan : Persiapkan masa depannya tanpa merusak keceriaannya Pesan ini ingin merupakan himbauan kepada orangtua untuk meningkatkan kesadaran akan kebutuhan bersosialisasi dan bermain anak mereka tanpa melupakan persiapan masa depannya yaitu belajar.

Bentuk Pesan : menggunakan penggabungan antara doodle art dengan teknik tipografi serta fotografi

Strategi Visual : Membuat visualisasi desain yang menarik serta mudah untuk dimengerti juga melalui pendekatan emosional pada orangtua dan edukasi.

Tema pokok perancangan : menceritakan tentang pentingnya bermain bagi anak-anak usia 6-10 tahun. Bahwa persiapan masa depan anak adalah baik, tanpa melupakan kebutuhan bersosialisasi dan bermain mereka. Akibat yang diinginkan adalah orangtua teredukasi dan menjadi lebih mengerti akan pentingnya kebutuhan bersosialisasi dan bermain anak mereka

Pemilihan Bentuk Pesan Verbal : persiapan masa depannya tanpa merusak keceriaannya

Pemilihan Bentuk Pesan Visual :

- doodle art
- teknik tipografi
- fotografi

Daftar Pustaka

- Akbar-Hawadi, Reni. *Perkembangan Anak, Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta : PT Grasindo , 2001
- Astrid. *Bimbingan Anak Usia 5 – 12 Tahun* .Bandung : Sinar Kumala , 1979
- Gunarsih , Singgih D. *Psikologi Anak Bermasalah*. Jakarta : P.T. BPK. Gunung Mulia, 1976
- Healy, Jane M. *Your Child's Growing Mind* .New York : Broadway Books , 1987
- Narramore, Bruce. *Mengapa Anak-Anak Berkelakuan Buruk*. Bandung : Yayasan Kalam Hidup , 1980
- Tobias , Cyntia Ulrich. *Cara Mereka Belajar*. Jakarta : Pionir Jaya , 2009
- Healy, Jane M. *Your Child's Growing Mind* .New York : Broadway Books , 1987
- Scarlet, W. George, et al. *Children's Play* .California : sage Publications, Inc. , 2005
- Watson, Robert I. dan Henry Clay Lindgren *Psychology of The Child* .New York : Wiley International Edition, 1959
- Scarlet, W. George, et al. *Children's Play* .California :

