

## MENGENAL DAN MENCINTAI BUDAYA LOKAL MELALUI KAMPANYE BUDAYA BERTAJUK NUSANTARA BERMAIN DI TAMAN INDONESIA KAYA

Muhammad Fais Zalfa Ramadhan<sup>1</sup>, Achmad Yudhistira<sup>2</sup>, Alif Kurniyanto<sup>3</sup>, Annisa Putri Sofyan<sup>4</sup>, Melani<sup>5</sup>, Muhammad Rifan<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Email: [faiszalfa23@gmail.com](mailto:faiszalfa23@gmail.com)<sup>1</sup>, [achmadyudhis9@gmail.com](mailto:achmadyudhis9@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aliefkurniyanto@gmail.com](mailto:aliefkurniyanto@gmail.com)<sup>3</sup>, [nisaputrisofyan@gmail.com](mailto:nisaputrisofyan@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[melanidewi100@gmail.com](mailto:melanidewi100@gmail.com)<sup>5</sup>, [muhammmadrifn3@gmail.com](mailto:muhammmadrifn3@gmail.com)<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Kampanye budaya "Nusantara Bermain" adalah inisiatif pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan menghidupkan kembali permainan tradisional dan lagu daerah Indonesia di kalangan generasi muda. Dengan latar belakang kurangnya pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal, kegiatan ini mengajak mereka untuk lebih mengenal dan mencintai warisan budaya Indonesia sebagai upaya menjaga kelestarian budaya. Hasil kampanye ini menunjukkan partisipasi aktif generasi muda, antusiasme peserta, dan peningkatan pemahaman nilai-nilai budaya tradisional. Harapan dari kegiatan ini adalah agar generasi muda terus mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal serta menjaga warisan budaya Indonesia melalui partisipasi aktif dalam kegiatan serupa di masa mendatang.

**Kata Kunci:** Nusantara Bermain, Generasi Muda, dan Warisan Budaya

### ABSTRACT

The "Nusantara Bermain" cultural campaign is a community service initiative that aims to revive traditional games and Indonesian folk songs among the younger generation. Against the background of the younger generation's lack of understanding of local culture, this activity invites them to get to know and love Indonesia's cultural heritage as an effort to preserve culture. The results of this campaign showed active participation of the younger generation, enthusiasm of the participants, and increased understanding of traditional cultural values. The hope of this activity is that the younger generation will continue to develop a sense of love and pride in local culture and preserve Indonesia's cultural heritage through active participation in similar activities in the future.

**Keywords:** *Nusantara Bermain, the Young Generation, and Cultural Heritage*

### PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Nusantara Bermain" memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dan lagu-lagu daerah di kalangan generasi muda. Beberapa permainan yang dihadirkan dalam kegiatan ini meliputi congklak, layangan, engklek, jamuran, cublak-cublak suweng, lompat tali, dan bentengan, serta diiringi oleh lagu-lagu daerah. Permainan dan lagu-lagu ini merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang kian terpinggirkan oleh perkembangan zaman dan teknologi.

Permainan tradisional tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif, sosial, dan budaya yang sangat penting bagi perkembangan anak. Permainan tradisional ini mengajarkan anak-anak tentang

kerjasama, strategi, dan keterampilan motorik yang tidak selalu bisa mereka dapatkan dari permainan modern berbasis teknologi (Widiastuti, 2015).

Kegiatan semacam "Nusantara Bermain" juga berperan dalam pelestarian budaya. Soeroto (2010) menegaskan bahwa pelestarian budaya adalah tanggung jawab bersama untuk menjaga identitas dan kekayaan budaya bangsa. Dengan mengajak anak-anak mengenal kembali permainan tradisional dan lagu daerah, diharapkan mereka bisa mengenal dan mencintai budaya lokal mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Permana (2018) membuktikan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan berbasis budaya lokal memiliki rasa kebanggaan dan identitas yang lebih kuat terhadap budaya mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa pengenalan kembali permainan dan lagu daerah dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan identitas budaya anak-anak.

Mayoritas peserta yang mengikuti kegiatan "Nusantara Bermain" adalah anak-anak berusia 5-16 tahun. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik mereka mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya. Dengan demikian, "Nusantara Bermain" menjadi sebuah inisiatif penting dalam upaya mempertahankan permainan dan lagu daerah yang mulai terlupakan oleh anak-anak masa kini.

Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka melalui permainan yang edukatif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal, yang pada akhirnya akan membantu menjaga kelangsungan warisan budaya Indonesia di masa mendatang.

## MATERI DAN METODE

### Metode Kegiatan

Kampanye budaya ini bertujuan untuk menjelaskan tentang situasi yang terjadi. Kegiatan ini merupakan kegiatan lapangan, dimana informasi yang dikumpulkan dari sasaran kegiatan selanjutnya di sebut informasi atau responden melalui instrumen pengumpulan data seperti observasi dan wawancara (Nata, 2000). Teknik pengumpulan data yang menggunakan metode kegiatan kampanye ini digunakan dengan tahapan yaitu, observasi, perencanaan, tindakan, dan evaluasi. Interpretasi dari setiap tahapannya dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Menurut (Hadi, 2015), observasi ialah proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan melakukan penelitian secara langsung di lapangan guna memperoleh data subjektif. Observasi kampanye budaya bertajuk Nusantara Bermain dilakukan pada hari Kamis, 21 Mei 2024 di Taman Indonesia Kaya, untuk melihat kondisi fisik dan situasi tempat. Berikut hasil dokumentasi dari observasi yang sudah dilakukan:**Mediasi:** digunakan untuk kegiatan yang didalamnya pelaksana pkM memposisikan diri sebagai mediator para pihak yang terkait dan bersama-sama menyelesaikan masalah yang ada dalam masyarakat

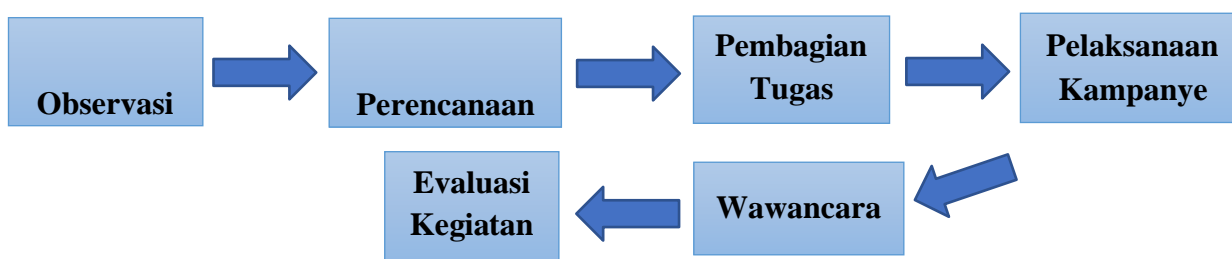


Gambar 1. Observasi Tempat

## 1. Perencanaan

Menurut Tjokroamidjojo (Syafalevi, 2011:28) perencanaan merupakan suatu proses mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perencanaan observasi yang dilakukan pada hari Kamis, 21 Mei 2024 di Taman Indonesia Kaya bertujuan untuk menilai kelayakan lokasi sebagai tempat pelaksanaan kampanye. Observasi ini akan fokus pada dua aspek utama, yaitu kondisi fisik dan situasi tempat. Kondisi fisik meliputi penilaian terhadap infrastruktur, seperti fasilitas, dan aksesibilitas. Sementara itu, situasi tempat akan mengamati keramaian, interaksi sosial, dan potensi gangguan yang mungkin terjadi selama kampanye berlangsung. Data yang diperoleh dari observasi ini akan menjadi dasar dalam menentukan strategi pelaksanaan kampanye yang efektif dan sesuai dengan karakteristik lokasi.

## 2. Tindakan Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan Pelatihan ini, dapat terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 2. Metode Kegiatan Campaign

Gambar di atas menunjukkan alur pelaksanaan kegiatan kampanye budaya yang bertajuk “Nusantara Bermain” di Taman Indonesia Kaya, seperti sebuah peta perjalanan yang menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan. Pertama, tim melakukan survei lokasi untuk melihat apakah Taman Indonesia Kaya cocok untuk kampanye. Setelah itu, mereka membuat rencana yang matang, menentukan siapa yang bertanggung jawab untuk apa (pembagian tugas), dan mulai melaksanakan kampanye dengan semangat. Selama kampanye, tim juga melakukan wawancara dengan peserta untuk mengetahui pendapat mereka. Terakhir, mereka mengevaluasi hasil kampanye untuk melihat apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki di masa depan. Dengan mengikuti

alur ini, tim berharap kampanye "Nusantara Bermain" dapat berjalan lancar dan mencapai tujuannya, yaitu mengenalkan dan mencintai budaya lokal kepada generasi muda.

Hasil evaluasi kampanye "Nusantara Bermain" menunjukkan respon positif dari para peserta. Mereka merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan, terutama saat mencoba bermain permainan tradisional yang sudah jarang ditemui. Banyak peserta yang mengaku baru pertama kali mengenal permainan seperti congkak, kelereng, dan lompat tali, dan mereka merasa senang karena bisa belajar sejarah dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Namun, tim juga menemukan beberapa kekurangan, seperti kurangnya informasi tentang sejarah permainan dan kurangnya keterlibatan peserta dalam sesi tanya jawab. Tim berencana untuk memperbaiki kekurangan ini di kampanye berikutnya dengan menyediakan materi edukasi yang lebih lengkap dan memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta untuk bertanya. Secara keseluruhan, kampanye "Nusantara Bermain" dinilai sukses dalam mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya Indonesia.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak, karena pada dasarnya setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di mana pun, dalam kondisi apa pun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Anak-anak selalu bermain dengan riang, melalui bermain akan merasa rileks. Tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu mengiringi suasana anak bermain. Bermain mampu menyegarkan dan mengembangkan kognitif melalui kreativitas, memecahkan masalah, menguasai konsep-konsep baru. Bermain juga baik untuk membangun kepercayaan diri anak, menumbuhkan kemauan berbagi, dan mengontrol fisik, menguji ketahanan fisik, melatih otot otot tangan, dan menghasilkan gerakan baru. Bermain dapat melatih konsentrasi, membantu ketekunan, dan belajar mengambil resiko. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan bercerita, menambah kosa kata, dan belajar berkolaborasi secara aktif dengan orang lain (Kemendikbud, 2020).

Dalam suasana bermain secara aktif anak diberikan kesempatan yang bebas untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi rasa ingin tahunya, misalnya anak mengkhayal, bermain drama, dan lainnya (Andayani, 2021). Bermain bagi anak adalah kegiatan yang dilakukan dapat memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak setelah melakukannya (Putro, 2016). Bermain terbagi dalam 2 model, bermain aktif dan pasif. Bermain aktif adalah bermain yang dilakukan anak dengan melibatkan banyak aktifitas tubuh dan gerakan tubuh. Dunia anak akan terasa hambar tanpa permainan. Dunia anak akan menjadi ceria dengan metode pembelajaran melalui bermain dan dengan berbagai macam permainan. Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. untuk dapat bermain dengan teman-temannya anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Dalam bermain selain beberapa aspek perkembangan yang berkembang namun juga sikap empati anak (Suryani, 2019). Sehingga semakin sering anak berinteraksi maka semakin sadar anak akan peran sosial, persahabatan, dan lainnya. Metode bermain merupakan metode menggunakan permainan sebagai cara untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Kampanye Budaya "Nusantara Bermain" merupakan inisiatif yang dilakukan sebagai bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk memperluas pemahaman masyarakat tentang kekayaan budaya tradisional Indonesia. Kegiatan ini telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat, terbukti dengan tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme peserta.

Dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan ini, tim telah melalui

serangkaian tahapan yang terstruktur dengan baik. Mulai dari perencanaan yang matang, penyusunan proposal yang komprehensif, hingga persiapan yang cermat untuk memastikan kelancaran acara. Setiap tahapannya, termasuk pencarian audiens dan pelaksanaan kegiatan, dilakukan dengan penuh dedikasi dan semangat.

Pada hari pelaksanaan, acara dibuka dengan sambutan hangat yang memperkenalkan tujuan dari kampanye ini kepada peserta dan masyarakat sekitar. Peserta kemudian dibagi menjadi beberapa tim untuk berpartisipasi dalam berbagai permainan tradisional dan bernyanyi lagu daerah bersama. Selama kegiatan berlangsung, penjelasan yang komprehensif diberikan kepada peserta untuk memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya melestarikan budaya lokal.

Keberhasilan kampanye ini tercermin dari partisipasi aktif masyarakat, terutama generasi muda, dalam mengikuti kegiatan dan menunjukkan minat yang tinggi dalam memahami serta memainkan kembali permainan dan lagu tradisional Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk bersosialisasi tanpa ketergantungan pada teknologi, menciptakan interaksi yang lebih berarti dan memperkaya pengalaman mereka.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan juga dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk ketidakjelasan target audiens sebelum acara dimulai. Namun, dengan strategi promosi yang intensif dan komunikasi yang efektif, tim berhasil mengatasi hambatan tersebut dan mencapai partisipasi yang memuaskan dari masyarakat. Dengan melibatkan 55 orang peserta dari berbagai kelompok usia, kampanye ini berhasil mencapai tujuan utamanya. Berikut merupakan data jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini:

**Tabel 1. Data Peserta Kegiatan**

No	Jenjang	Jumlah
1.	SD (Sekolah Dasar)	27 Orang
2.	SMP (Sekolah Menengah Pertama)	12 Orang
3.	SMA/SMK Sederajat	11 Orang
4.	Orangtua	5 Orang

Hasil wawancara pengunjung Taman Indonesia Kaya dan pendapat dari ketua penyelenggara kampanye budaya ini dengan mengangkat tema Nusantara Bermain, yaitu Ketua acara Muhammad Fais mengatakan bahwa acara ini dapat mengingatkan dan meningkatkan generasi muda bahwa kita memiliki budaya permainan tradisional dan lagu daerah yang perlu dilestarikan dan diwariskan ke generasi selanjutnya. Dan beberapa anak mengharapkan kegiatan ini diadakan kembali di masa mendatang dikarenakan generasi sekarang membutuhkan interaksi untuk membangun jiwa sosial mereka. "Bermanfaat sekali. Karena, dapat bersosialisasi dengan anak-anak yang lain yang awalnya tidak kenal menjadi kenal, dan itu dapat bermanfaat untuk masa depan mereka." Kata Deni, salah satu orang tua dari anak yang berpartisipasi.

Untuk merangkum hasil dan pembelajaran dari kegiatan ini, pembuatan artikel jurnal menjadi langkah yang tepat. Artikel ini diharapkan dapat secara komprehensif menggambarkan pencapaian, tantangan, dan manfaat yang diperoleh dari kampanye "Nusantara Bermain". Dengan demikian, kesuksesan dan pembelajaran dari kegiatan ini dapat diabadikan dan menjadi inspirasi bagi kegiatan serupa di masa mendatang.





Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2024)

Gambar 1. Dokumentasi Selesai Kegiatan

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Dalam kampanye budaya "Nusantara Bermain" yang dilakukan di Taman Indonesia Kaya, tujuan utamanya adalah untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dan lagu-lagu daerah di kalangan generasi muda. Melalui kegiatan ini, penulis bertujuan untuk mengajak generasi muda agar lebih mengenal dan mencintai budaya lokal, khususnya permainan dan lagu tradisional, sebagai upaya menjaga kelestarian warisan budaya tersebut. Dalam konteks globalisasi saat ini, nilai-nilai budaya lokal seperti permainan dan lagu tradisional mulai terlupakan, terutama di kalangan generasi muda yang lebih tertarik dengan teknologi modern. Namun, permainan dan lagu tradisional memiliki nilai-nilai penting seperti kerjasama, kebersamaan, dan pesan moral yang tidak boleh dilupakan.

Kegiatan kampanye ini berhasil menarik partisipasi aktif generasi muda, terutama anak-anak dan remaja, dalam mengikuti kegiatan dan menunjukkan minat yang tinggi dalam memahami serta memainkan kembali permainan dan lagu tradisional Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk bersosialisasi tanpa ketergantungan pada teknologi, menciptakan interaksi yang lebih bermakna dan memperkaya pengalaman mereka. Meskipun menghadapi beberapa tantangan, seperti ketidakjelasan target audiens sebelum acara dimulai, tim pelaksana berhasil mengatasi hambatan tersebut dan mencapai partisipasi yang memuaskan dari masyarakat.

Hasil evaluasi menunjukkan respon positif dari peserta, dengan banyak dari mereka merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan. Mereka juga mengakui manfaat dari kegiatan ini dalam memperkenalkan dan memelihara budaya lokal. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki di masa depan, seperti peningkatan informasi tentang sejarah permainan dan keterlibatan peserta dalam sesi tanya jawab.

Dengan demikian, kampanye budaya "Nusantara Bermain" di Taman Indonesia Kaya telah berhasil dalam mengenalkan dan mencintai budaya lokal kepada generasi

muda. Upaya untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia perlu terus ditingkatkan melalui kegiatan serupa di masa mendatang. Saran untuk kegiatan lanjutan antara lain adalah melakukan promosi yang lebih gencar, bekerja sama dengan berbagai pihak terkait, menambahkan materi edukasi yang lebih lengkap, dan menciptakan kegiatan yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, generasi muda dapat terus mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal mereka untuk menjaga kelangsungan warisan budaya Indonesia.

### **Saran Kegiatan Lanjutan**

1. Melakukan promosi yang lebih gencar dan terarah
2. Bekerja sama dengan berbagai pihak terkait, seperti sekolah, organisasi kemasyarakatan, dan pemerintah daerah
3. Menambahkan materi tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan lagu daerah
4. Membuat kegiatan yang lebih kreatif dan inovatif

Diperlukan adanya kampanye budaya yang bertujuan untuk mengajak generasi muda, khususnya anak-anak, untuk mengenal dan mencintai budaya lokal melalui aktivitas bermain. Peran orang tua dan masyarakat juga sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya lokal Indonesia.

### **REFERENSI**

- Yuliantika, N., Nurafiza, S., Turrahmah, N., & Anggraini, A. (2022). Permainan Alat Musik dalam Mengembangkan Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 173-183.
- Anggryani, I., Na'imah, N., & Meriyati, M. (2023). Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4491-4499.
- Mayasari, A. (2023). *Peran Transformasi Digital dan Inovasi Terhadap Kinerja Organisasi Pada Sekolah Yayasan Marsudirini Cabang Yogyakarta*. *Journal on Education*, 05(04), 16659-16672.
- Parapat, A., Lubis, S. I. A., & Tumiran. (2022). Peran permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(9), 3408-3419.
- Salindri, Y. A., Kusumaningrum, H., Deskarina, R., & Saputri, L. D. (2024). Pelestarian permainan tradisional nusantara melalui kampoeng dolanan nusantara. *Jurnal Flight Attendant Kedirgantaraan*.