



# Bocah Nusantara : Inovasi Permainan untuk Mengenal Pakaian Adat dan Bahasa Daerah

Riski Fidiana<sup>1</sup>, Nila Safitri<sup>1</sup>, Tasya Ayu Oktayana<sup>1</sup>, Farida Setyaningsih<sup>1</sup>, M. Dava Alqirana<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: rizqifidi19@student.uns.ac.id

**Abstrak.** Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, tentunya harus mengetahui dan mencintai identitas bangsanya. Oleh karena itu, pengenalan budaya bangsa dapat dilakukan mulai sejak dini. *Paper Dress Up* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan pakaian adat dan bahasa daerah. Dengan adanya inovasi Bonus (Bocah Nusantara), anak-anak dapat bermain sekaligus mengenal pakaian adat dan bahasa daerah Indonesia. Proses persiapan diawali dengan observasi lapangan, alat dan bahan. Proses produksi *Paper Dress Up* meliputi pembuatan desain karakter, kartu percakapan, dan *packaging*. Produk ini menggunakan enam karakter dari suku Jawa, Sunda, Bali, Papua, Bugis, dan Batak menggunakan nama-nama khas agar mudah diingat. Produk yang dihasilkan berupa permainan inovasi *Paper Dress Up* bernama Bonus. Harga yang penulis tawarkan setiap pack adalah Rp30.000,- dengan harga produksi Rp 15.000,-. Pemasaran produk melalui kerja sama dengan penerbit buku anak TK dan SD. Produk terdiri dari *Paper Dress Up*, kartu percakapan, dan *barcode* yang mengarahkan pembeli untuk mengunduh *game* Bonus. Dampak yang diharapkan dengan adanya produk Bonus ini di antaranya: 1) generasi muda penerus bangsa mengenal kebudayaan daerah di Indonesia, 2) menimbulkan perasaan cinta dan bangga akan kebudayaannya sendiri, 3) mengurangi kecanduan pada anak terhadap *game* yang tidak edukatif, dan 4) menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan di seluruh wilayah Indonesia.

## 1. Pendahuluan

Dewasa ini eksistensi kebudayaan asli Indonesia harus bersaing dengan kebudayaan luar sebagai dampak adanya era 4.0. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus mengetahui dan mencintai identitas bangsanya sendiri. Hal ini dapat dilakukan sejak anak-anak berada pada usia dini. Anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Seefeldt and Barbour 1993:43).

Memperkenalkan kebudayaan terhadap anak usia dini dapat dilakukan melalui pendidikan dan permainan. Belajar melalui bermain merupakan salah satu prinsip pembelajaran di PAUD. Disebutkan dalam Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 pasal 8 (2-3) bahwa program pengembangan PAUD dilakukan secara psiko-pedagogis, yaitu diwujudkan dalam bentuk belajar melalui bermain. Melalui permainan, terutama permainan tradisional, dapat meningkatkan aspek perkembangan anak (Suparti: 2017:101). Menurut Khasanah (2011:94), pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pakaian adat dan bahasa daerah adalah permainan *Paper Dress Up*. Permainan ini tidak asing lagi bagi anak-anak karena beredar luas di pasaran. Dengan adanya inovasi “Bonus” anak-anak dapat bermain dan mengenal pakaian adat serta beberapa bahasa daerah di Indonesia. Bonus merupakan kependekan dari Bocah Nusantara. Sebagai konsep awalnya, Bonus akan mengusung sejumlah 6 pasang pakaian adat, kemudian ke depannya akan dikembangkan sejumlah provinsi yang ada di Indonesia. Sejauh ini belum ada yang mengembangkan permainan *Paper Dress Up* dengan konsep pakaian adat nusantara sebagai media pembelajaran yang mendampingi buku sekolah. Selain menggunakan media cetak, Bonus juga dikembangkan menjadi *game* yang dapat dimainkan melalui gawai.





Adanya inovasi Bonus diharapkan mampu mengangkat eksistensi pakaian adat dan bahasa daerah Indonesia di tengah era 4.0. Menurut Dharmamulya (2008: 29) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Mengusung konsep sederhana, Bonus juga diharapkan mampu mengasah psikomotorik anak dan mengurangi anak dari kecanduan akan gawai, khususnya terkait dengan hal yang tidak edukatif. Dengan inovasi ini, anak tanpa sadar akan mempelajari kebudayaan bangsanya sendiri melalui permainan yang disukainya.

## 2. Metode Pelaksanaan

### 2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari observasi lapangandan persiapan alat dan bahan. Observasi lapangan dilakukan guna mengetahui kebutuhan pasarakan media pembelajaran bagi anak TK dan SD kelas rendah. Untukmenjamin ketersediaan bahan baku utama kami akan menjalin kerja samadengan percetakan. Sedangkan untuk menjamin kelancaran pemasaranproduk, penulis akan bekerja sama dengan penerbit buku untuk anak-anakTK dan SD kelas rendah.

### 2.2. Tahap Produksi

Proses produksi Paper Dress Up meliputi pembuatan desain, kartu percakapan, dan *packaging*. Karakter yang akan kami usungadalah perwakilan dari suku Jawa, Sunda, Bali, Papua, Bugis, dan Batakmenggunakan nama-nama khas sehingga mudah diingat. Bentuk darikarakter orang dan pakaiannya dibuat seaman mungkin denganmemperhatikan lekukan karakternya agar tidak melukai ketikadimainkan. Produk Bonusjugadikembangkan dalam bentuk game yang dapat diunduh melalui Andoidmaupun IOS.

### 2.3. Strategi Pemasaran

#### a. Rencana Pemasaran

Produk dipasarkan melalui kerja samadengan penerbit buku anak TK dan SD kelas rendah seperti Tiga Serangkaidan Arrahman Solo. Produk dijual sepaket dengan buku yang dijual ke TK dan SD kelas rendah sebagai mediapembelajaran. Dengan adanya kerja sama ini diharapkan jangkauan produkBonusakan lebih luas. Namun tidak menutup kemungkinan untuk dijual secara terpisah. Selain itu, produk ini juga akandipasarkan dalam bentuk game yang dapat diunduh di playstore.

#### b. Strategi Pemasaran 4P (Product-Price-Placing-Promotion)

Produk yang dihasilkan berupa permainan inovasi Paper Dress Up bernama Bonus. Harga yang penulis tawarkan setiap pack adalah Rp30.000,- dengan harga produksi Rp 15.000,-. Pemasaran produk melalui kerja sama denganpenerbit buku anak TK dan SD. Pemasaran produk sepaketdengan buku yang berguna sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, promosi produk dilakukan langsung kepada guru TK, SD, dan bimbingan belajar didaerah Solo. Selain itu juga menggunakan sosial media seperti Whatsapp, Instagram, dan *Shopee*. Akun Instagram akan digunakan adalah @Bonushebat. Produk ini juga akan dipromosikan dalam bentuk game yang dapat diunduh melalui Android maupun IOS.

### 2.4. Evaluasi Hasil Kegiatan

Guna mengetahui sejauh mana keberhasilan produk, kami akan mewawancarai beberapa konsumen terkait bentuk, desain, dan manfaat dari media pembelajaran Bonus ini. Selain itu, game Bonusjuga akan dikembangkan menjadi lebih variatif kedepannya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh penulis, hasil yang dicapai berupa produk cetak siap pakai dan *game* berbasis Android maupun IOS. Dengan mematok harga Rp 30.000,- per *pack*, penulis menargetkan produk untuk semua kalangan masyarakat. Produk terdiri dari *Paper Dress Up*, kartu percakapan, dan *barcode* yang mengarahkan pembeli untuk mengunduh *game* Bonus. Adanya *game* berbasis Android dan IOS ini ditargetkan untuk menarik lebih banyak konsumen. Selain itu, produk juga dikemas menggunakan *packaging* yang simpel dan mengikuti *trend* saat ini.



**Gambar 1.** Produk bonus



**Gambar 2.** Tampilan salah satu menu *game* bonus

Adapun cara memainkan produk Bonus yang berupa produk cetak adalah 1) produk pakaian dan tokoh digunting sesuai dengan garis; 2) produk yang sudah digunting dipasangkan pakaian adat dan tokoh orangnya; dan 3) produk dimainkan menggunakan kartu percakapan yang telah tersedia. Sementara itu, untuk memainkan produk *game* Bonus konsumen harus mengunduhnya di *playstore* atau *Appstore*. Setelah itu, *game* Bonus dapat dimainkan sesuai dengan petunjuk yang ada pada aplikasi.

Dampak yang diharapkan dengan adanya produk Bonus ini di antaranya: 1) generasi muda penerus bangsa mengenal kebudayaan daerah di Indonesia, 2) menimbulkan perasaan cinta dan bangga akan kebudayaannya sendiri, 3) mengurangi kecanduan pada anak terhadap *game* yang tidak edukatif, dan 4) menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan di seluruh wilayah Indonesia.

#### 4. Kesimpulan

Bonus merupakan sebuah inovasi permainan *paper dress up* yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal pakaian adat dan bahasa daerah Indonesia. Produk ini dikemas dengan *packaging* menarik disertai dengan kartu percakapan sesuai daerah. Selain itu, Bonus juga dikembangkan dalam bentuk *game* berbasis Android/iOS. Bonus dipasarkan secara langsung kepada pembeli dan melalui kerja sama dengan penerbit, seperti Tiga Serangkaidan Arrahman Solo. Dengan harga Rp 30.000,- pembeli mendapatkan satu paket produk Bonus.

#### 5. Saran

Produk ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan anak dalam belajar kebudayaan Indonesia, yakni pakaian adat dan bahasa daerah. Pengembangan produk ini masih dalam tahap awal, sehingga membutuhkan kritik dan saran yang membangun demi berkembangnya produk ini. Kedepannya, penulis berharap produk ini mampu menjadi salah satu langkah untuk melestarikan kebudayaan Indonesia.

#### 6. Referensi

- [1] Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- [2] Khasanah, I., Prasetyo, A. & Rakhmawati, E. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. 1(1), 91-105.
- [3] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* Pasal 8 Ayat 2-3. 2015. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- [4] Seefeldt, C. & Barbour, N. 1993. *Early Childhood Education*. New York: Macmillan.

