BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertandingan adu kekuatan hewan memang telah lama dikenal di Indonesia, seperti karapan sapi, adu domba atau sabung ayam. Pertunjukan semacam ini biasanya memang memperlombakan hewan sejenis dan seimbang antar kedua hewannya. Namun dibeberapa daerah di Jawa Barat, dikenal pertandingan unik yaitu, adu kekuatan antara babi hutan dengan anjing atau istilah masyarakat setempat disebut dengan ‘Ngadu Bagong’.

Permainan ‘Ngadu Bagong’ ini sangat digemari oleh masyarakat sekitar dan hampir sekitar 40% penggemarnya adalah para remaja dan anak-anak, karena selain hobi acara ini juga dinilai unik dan jarang ditemukan didaerah - daerah lain, namun seiring berjalannya ‘Ngadu Bagong’ yang telah berlangsung sekitar 4 tahun didaerah itu, secara tidak sadar telah membawa dampak negatif pada anak–anak, karena permainan ini dinilai sebagai jenis permainan yang hanya mempertontonkan kekerasan, tidak mendidik dan bahkan lebih condong pada prilaku sadisme.

Secara psikologis hal ini menjadikan anak – anak dan remaja yang menonton secara terus menerus dan berada dilingkungan sekitar arena

menjadi pribadi yang kasar dalam berbahasa dan berperilaku, bahkan cenderung melakukan tindakan sadisme terhadap hewan khususnya.

Surya (2004: 45- 48) berpendapat bahwa faktor pencetus anak yang berperilaku agresif, dan kasar adalah sebuah tontonan aksi-aksi kekerasan baik secara langsung ataupun melalui sebuah media (TV,Internet, dll.).

Selain itu banyak resiko yang dapat terjadi, karena tidak jarang babi hutan ataupun anjing yang keluar arena dan menyerang penonton, dan anak-anak pula yang lebih sering menjadi korban dari kejadian ini. Dan yang terpenting adalah dampak jangka panjang yang akan dialami oleh anak-anak dan mempengaruhi proses berjalannya kecerdasan dan potensi anak. *Ayuningsih (2011)* menjelaskan bahwa lingkungan atau konteks akan banyak membentuk kepribadian termasuk potensi dan kecerdasan seseorang.

Akan tetapi ironisnya dalam kasus ini hanya beberapa orangtua yang menyadari akan dampak negatif terhadap anak–anaknya dari tontonan ‘Ngadu Bagong’ ini. Maka dari itu bertolak dari pemaparan diatas perlu adanya sebuah kampanye sosial sebagai media informasi untuk para orangtua agar dapat mengurangi dampak negatif dan efek jangka panjang dari tontonan ini terhadap anak - anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Permainan rakyat ‘Ngadu Bagong’ kini mulai ramai kembali seiring dengan para peserta yang berdatangan dari kota Bandung, Sumedang bahkan Yogyakarta. Namun hal ini tidak disertai dengan adanya media informasi dari panitia tentang penjelasan peraturan penonton anak-anak, serta tindakan yang dilakukan para orang tua tentang pembatasan anak–anak dari tontonan ‘Ngadu Bagong’ juga masih kurang, karena tidak adanya kesadaran akan dampak negatif dari tontonan ‘Ngadu Bagong’, maka berangkat dari permasalahan ini dapat diidentifikasikan masalah yang terjadi adalah :

a. Kurangnya kesadaran para orang tua dikarenakan tidak adanya media yang menghimbau dan menjelaskan kepada orang tua mengenai dampak Negatif dari tontonan ‘Ngadu Bagong’ terhadap anak-anak.
b. Belum adanya media yang dapat menghimbau para orangtua untuk dapat membatasi anak-anaknya dalam menonton tontonan ‘Ngadu Bagong’.
c. Belum adanya media yang menjelaskan tentang dampak psikologis dari tontonan ‘Ngadu Bagong’ terhadap anak-anak.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka penelitian permasalahan difokuskan/dibatasi pada :

“Menghimbau kepada para orang tua khususnya yang berada disekitar arena agar dapat membatasi anak-anaknya untuk menyaksikan acara ‘Ngadu Bagong’.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasar pada pemaparan diatas serta data-data yang telah didapatkan, maka tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah, “*Untuk memberi informasi pada para orang tua tentang dampak negatif dari tontonan ‘Ngadu Bagong’ terhadap anak-anak”.*