BAB II

KAMPANYE DAMPAK NEGATIF TONTONAN ‘NGADU BAGONG’ TERHADAP ANAK - ANAK

2.1 Kampanye Sosial

Kampanye menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti suatu gerakan (tindakan) serentak (untuk melawan, mengadakan aksi). Sedangkan sosial adalah semua hal yang berkenaan dengan masyarakat. Jadi Kampanye sosial, merupakan suatu gerakan yang dilakukan untuk mengubah perilaku sesuatu yang berkenaan dengan kelompok masyarakat agar menuju ke arah tertentu sesuai dengan gerakan yang dilaksanakan oleh pembuat kampanye.

Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan *“kampanye sosial sebagai serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak (masyarakat) yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu”.(h.7)*

2.2 Tahapan Perencanaan Kampanye Sosial

Proses pengembangan tahapan pelaksanaan program kampanye secara keseluruhan meliputi :

2.2.1 Penetapan Tujuan

Dalam merencanakan kampanye ditetapkan sebuah tujuan yang realistis dari hasil akhir program kampanye yang hendak dicapai. Penetapan ini juga menentukan apakah kampanye dilaksanakan untuk tujuan jangka panjang (strategi) dan pendek (taktik pelaksanaannya) atau demi pencapaian tujuan lainnya.

Menurut Gregory (1981) terdapat tujuh aturan emas dalam menetapkan tujuan utama kampanye (*seven golden rules of objective setting*), yaitu dengan mempertimbangkan:

1. Tujuan kampanye.
2. Tujuan hubungan masyarakat.
3. Tujuan khusus.
4. Apa yang ingin dicapai.
5. Mentapkan kuantitas (banyaknya).
6. Alokasi anggaran (berapa anggaran yang digunakan).
7. Membuat daftar prioritas kampanye.

2.2.2 Segmentasi (Target Sasaran)

Grunig (1992) menyatakan terdapat tiga bentuk khalayak sasaran dari kampanye Sosial, yaitu:

1. Khalayak tersembunyi yang sulit untuk dikenal keberadaannya (*latent publics*).
2. Khalayak yang peduli serta mudah dikenali keberadaannya (*aware publics*).
3. Khalayak aktif dan berkaitan dengan masalah yang dihadapi (*active publics*).

2.2.3 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan pekerjaan yang tersulit dalam perencananaan program kampanye sosial, karena strategi komunikasi yang menentukan keberhasilan untuk pencapaian tujuannya, baik secara verbal ataupun visual dan memerlukan program terencana, terkoordinasi, memiliki prinsip-prinsip, dan termasuk gagasan, kegiatan, alokasi dana besar serta dengan taktik pelaksanaan pencapaian tujuan program yang terukur secara rasional dan spesifik.

2.3 Permainan Rakyat

Setiap individu, kelompok atau bahkan masyarakat besar memiliki suatu kebiasaan sendiri untuk mendapatkan suatu hiburan, masyarakat pada zaman sekarang ini memiliki banyak pilihan fasilitas sebagai sarana hiburannya. Namun setiap masyarakat mempunyai jenis hiburan tersendiri yang berasal dari nenek moyang yang sampai sekarang masih dimainkan, yang biasa disebut dengan *"permainan rakyat"*. Dalam *Kamus Besar Bahasa*

Indonesia dapat diartikan satu persatu “permainan” berasal dari kata dasar *“main”* yang berarti, suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa menyenangkan hati, sedangkan *“rakyat*” adalah penduduk dalam suatu negara. Maka dapat didefinisikan bahwa *“permainan rakyat”* adalah kegiatan dalam suatu penduduk di suatu negara yang dilakukan untuk maksud tujuan sebagai sarana hiburan yang dimainkan secara turun temurun.

2.4 Pengertian Permainan Rakyat ‘Ngadu Bagong’

‘Ngadu Bagong’ adalah suatu istilah dalam bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat peladang untuk menamakan suatu permainan. Istilah ini berasal dari dua kata, yaitu *“Ngadu”* dan *“Bagong”*. *“Ngadu”* berasal dari kata dasar *“Adu”* yang mengalami proses nasalisasi menjadi *“Ngadu”*. Artinya, *“memperlagakan”* atau *“mempertarungkan” (Priatna, dkk; 1993: 16)*. Sedangkan, kata *“Bagong”* dalam bahasa Sunda berarti babi hutan *(Sus verrucosus).*

Namun demikian, ‘Ngadu Bagong’ bukan berarti mempertarungkan atau memperlagakan antara babi hutan melawan babi hutan, melainkan pertarungan hidup dan mati antara seekor babi hutan dan sepasang anjing atau sekawanan anjing yang ganas, kuat, dan beringas (*Suryadi dan Prasatria, 2003).*

Penyelenggaraan ‘Ngadu Bagong’ ini dapat ditemukan pada beberapa masyarakat peladang yang berada di daerah-daerah pegunungan Jawa Barat, seperti: Ciamis, Garut, Tasikmalaya dan Sumedang. Bahkan, di Kabupaten dan Kota Bandung sendiri ada permainan itu. Di Kabupaten Bandung berada di salah satu daerah Pegunungan Manglayang, tepatnya di Desa Cibiru Wetan, Kabupaten Cileunyi, Kabupaten Ujungberung dan di daerah Dayeuh Kolot.

2.5 Sejarah Permainan Rakyat “Ngadu Bagong”

Munculnya ‘Ngadu Bagong’, menurut *Agus Asor (Ketua Komunitas Ngadu Bagong Asor)* sekitar tahun 50-an. Ketika itu tanaman yang diusahakan oleh para peladang seringkali diganggu oleh babi hutan. Letak perladangan yang berada didaerah pegunungan yang merupakan habibat kawanan babi hutan itu pada gilirannya membuat kawanan babi hutan tersebut dapat leluasa mengganggu dan merusak tanaman ladang, seperti: jagung, singkong, kacang-kacangan, dan tanaman palawija lainnya. Menyadari hal itu maka peladang mengembangkan teknik-teknik tertentu untuk menghalau kawanan babi hutan, sehingga tanaman ladang mereka menjadi aman. Teknik-teknik itu antara lain:

a. Menaruh karbit atau minyak wangi di setiap sudut ladang agar babi hutan tidak berani masuk.
b. Membuat lubang di sekitar ladang pada jalur-jalur yang sering dilalui babi hutan.

c. Memasang perangkap yang berbentuk kujut yang terbuat dari kawat besi.

d. Menggunakan anjing untuk menjaga ladang.

Diantara berbagai macam teknik itu yang sering dilakukan oleh para peladang adalah teknik yang terakhir (menggunakan anjing). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika setiap peladang mempunyai anjing. Anjing yang indera penglihatan, pendengaran, dan penciumannya lebih tajam dibandingkan manusia dan sangat setia kepada majikannya (pemiliknya) ini memang sangat dibutuhkan oleh peladang.

Bukan hanya untuk menjaga tanaman ladang dari serangan babi hutan, tetapi juga yang tidak kalah pentingnya adalah untuk melindungi peladang itu sendiri dari berbagai kemungkinan yang tidak diinginkan, misalnya binatang buas dan bahkan orang yang berniat jahat. Dengan kelebihan inderanya yang tajam itu, ia akan lebih dahulu mengetahui berbagai “ancaman”, baik terhadap ladang atau pemiliknya.

Namun, karena ukuran tubuh bagong yang lebih besar dan jumlahnya banyak, maka anjing-anjing menjadi takut dan sering kewalahan jika harus berhadapan dengan binatang tersebut. Keadaan ini membuat para peladang merasa perlu untuk melatih anjing-anjing mereka agar berani untuk menghadapinya. Caranya adalah dengan menangkap bagong dengan peralatan khusus seperti jaring yang terbuat dari kawat, membuat lubang,

dan porog, (*Triono, 2004)*. Dengan cara yang demikian, bagong dapat tertangkap hidup-hidup, sehingga dapat dijadikan sebagai sasaran anjing dalam pelatihan.

Namun, lama-kelamaan pelatihan yang pada mulanya bertujuan untuk membuat anjing agar dapat mengalahkan atau menghalau babi yang akan merusak ladang, lambat laun telah menjadi sebuah tontonan yang unik dan menarik. Latih tarung antara bagong dan anjing ini tidak lagi dilakukan sederhana atau apa adanya sebagaimana dimasa lalu. Kini pertarungan diiringi dengan alunan kendang penca khas Sunda dan telah ditempatkan pada sebuah arena yang terbuat dari bambu yang berbentuk persegi empat atau lingkaran dengan luas sekitar empat belas meter persegi dan tinggi sekitar empat meter. Kegiatan yang kemudian disebut sebagai ‘Ngadu Bagong’ itu akhirnya dianggap menjadi acara berkala dan pengisi waktu senggang, baik hari libur biasa maupun hari libur yang berkenaan dengan hari besar tertentu.

2.6 Mekanisme dan Peraturan Permainan ‘Ngadu Bagong’

Mekanisme dan aturan dalam permainan ‘Ngadu Bagong’ didaerah Ujung berung tidak berbeda jauh dengan peraturan pada arena lainnya, permanian diawali dengan pendaftaran anjing. Dalam hal ini panitia mencatat nama-nama anjing pada secarik kertas. Kemudian kertas-kertas tersebut digulung lalu dimasukkan ke dalam kaleng atau botol, kemudian dikocok (diundi).

Gulungan-gulungan yang dikeluarkan secara satu persatu itu sekaligus menjadi penentu nomor urut anjing yang akan dipertarungkan dengan bagong. Para pemilik anjing yang anjingnya menempati urutan 1-10 dikenakan uang yang jumlahnya lebih besar dibanding para pemilik anjing yang anjingnya menempati urutan 11-20. Dasar yang dijadikan sebagai patokan atau ukuran mengapa nomor urut undian yang lebih kecil tarifnya lebih mahal dibanding nomor urut undian yang besar adalah kekuatan atau keberingasan bagong (kondisi fisik bagong).

Bagong yang telah bertarung sejumlah 5-10 kali, dianggap kekuatan fisiknya telah menurun. Maka undian dilakukan lagi ketika anjing yang menempati urutan ke-20 telah dipertarungkan. Jika ternyata bagong masih dapat diadukan (belum mati), maka uang yang harus dibayar oleh pemilik anjing kepada pemilik arena hanya Rp. 10.000,- untuk sekali bertarung. Namun, jika bagong baru karena bagong yang sebelumnya mati, maka ini dianggap permainan baru. Oleh karena itu, pemilik anjing harus mengeluarkan uang sejumlah Rp. 30.000,- atau Rp. 20.000,- bergantung nomor urut anjingnya. Demikian seterusnya sampai bagong yang diadukan tidak ada lagi (habis).

Setelah undian dan pembayaran berdasarkan nomor urut telah dilakukan, maka anjing satu persatu diturunkan ke dalam arena untuk bertarung melawan bagong. Anjing yang sudah saatnya untuk bertarung dibawa oleh pemiliknya atau “pengasuhnya” ke dalam arena. Meskipun anjing sudah ada

di dalam arena, bukan berarti bahwa anjing tersebut langsung dilepaskan. Akan tetapi, menunggu saat yang tepat atau menunggu aba-aba wasit. Jika dirasa saatnya telah tiba, maka anjing dilepas (tanpa tali kekang).

Pertarungan itu sendiri biasanya dibatasi dalam 8 atau 10 menit. Dalam waktu yang ditentukan itu, seekor anjing harus dapat menggigit moncong, kuduk, kuping, leher, atau kaki bagong. Ketika seekor anjing dapat menggigit bagian-bagian itu, dan tidak melepaskannya, maka saat-saat seperti itu disebut sebagai “mengunci”. Dan, seekor anjing yang dapat mengunci berarti telah berhasil atau menang. Akan tetapi anjing yang dalam waktu 10 menit ini belum berhasil mengunci akan segera dikeluarkan dari arena dan digantikan dengan anjing berikutnya. Setelah pertarungan antara bagong dan anjing aduan telah berjalan sejumlah 10-15 kali, maka permainan akan dihentikan sejenak (kurang lebih 15-30 menit). Penghentian ini disamping untuk memberi kesempatan bagong untuk memulihkan staminanya, juga merupakan strategi untuk memperlama kematian bagong.

Dalam permainan ini bagong harus mati. Jika seekor bagong mati maka digantikan dengan bagong lainnya. Lama dan sebentarnya ‘Ngadu Bagong’ bergantung banyak dan sedikitnya bagong yang disediakan oleh pemilik arena. Jika bagong yang disediakan oleh pemilik arena telah mati semua, maka permainan ‘Ngadu Bagong’ ini berakhir.

2.7 Perkembangan Anak-anak

Masa anak-anak permulaan adalah waktu aktifitas yang sangat banyak. Kita seringkali takjub dengan jumlah besarnya energi yang dikeluarkan dengan makanan yang dimakan. Dengan cara yang cepat anak-anak berperan menjadi kodok, kuda bahkan seebuah mobil ambulan. Anak-anak belum bisa membedakan yang nyata dan khayalan dan benar-benar percaya akan segala hal yang dilihatnya. Anak-anak selalu selalu dipenuhi dengan rasa keingintahuan dan selalu bertanya “Mengapa” dan “untuk apa”. Anak akan suka meniru,dan akan meniru kata-kata serta perbuatan dan kebiasaan yang tidak baik tanpa mengetahui artinya. Anak-anak juga akan selalu merekam dan mempercayai apa saja yang terjadi dalam lingkungannya baik dalam rumah bersama keluarga, ataupun diluar rumah dengan teman-teman dan masyarakat *(Diah ayuningsih, 2008).*

Dalam sebuah keterangan menjelaskan bahwa, Lingkungan merupakan sesuatu yang mengelilingi individu dalam hidupnya, baik dalam bentuk lingkungan fisik seperti orangtua, rumah, kawan bermain, dan masyarakat sekitar, maupun dalam bentuk lingkungan psikologis seperti perasaan-perasaan yang dialami, cita-cita, persoalan-persoalan yang dihadapi dan sebagainya, (*Patty, 1982).*

2.8 Permasalahan pada Tontonan ‘Ngadu Bagong’ Terhadap Anak-anak

Dalam tontonan ‘Ngadu Bagong’ ini para orangtua berperan penting dalam hal pembatasan tontonan secara langsung yang disajikan dalam sebuah permainan ‘Ngadu Bagong’, karena berdasar hasil observasi sekitar 40% dari sekitar 100 orang penonton yang hadir dalam setiap penyelenggaraan ‘Ngadu Bagong’ adalah anak-anak yang berada pada kisaran usia 6 – 17 tahun. Hal ini mengakibatkan dampak secara langsung yaitu, banyaknya resiko yang seringkali terjadi, karena tak jarang babi hutan keluar dari arena dan menciderai beberapa penonton khusunya anak-anak.

Selain itu masalah yang terjadi salah satunya adalah kurangnya kesadaran para orangtua untuk membatasi anak-anaknya dalam menyaksikan tayangan kekerasan yang akan menyebabkan dampak negatif jangka panjang pada anak-anak seperti, berperilaku dan berkata kasar, agresif bahkan melakukan kekerasan yang tergolong dalam tindak kriminal.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang bertindak kasar, agresif atau bahkan anarkis, menurut *Stein (1991)* anak yang memiliki kadar agresi di atas normal akan lebih cenderung berlaku agresif, maka setelah menyaksikan adegan kekerasan ia akan bertindak seperti terhadap orang lain dan objek lain yang telah dilihatnya.

Berikut dokumentasi mengenai penonton yang ada pada setiap penyelenggaraan ‘Ngadu Bagong’ :



Gambar 2.1 Dokumentasi pada saat penyelenggaraan.

2.8.1 Opini Masyarakat dan Psikolog

Berdasar pada hasil riset dan wawancara dengan berbagai pakar, ditemukan bahwa tayangan kekerasan dapat mempengaruhi kejiwaan dan pola pikir serta hati nurani seseorang, terlebih anak-anak yang

masih dalam tahap perkembangan seperti halnya pendapat beberapa ahli, diantaranya :

- *Ida anggraeni, M.Psi* salah satu psikolog suatu LSM berpendapat bahwa banyak hal yang dapat mempengaruhi keadaan psikologis seorang anak, karena pada fase ini mereka selalu mencontoh segala sesuatu yang dilihat dan didengarkan, hal ini mempengaruhi fase-fase selanjutnya dimana anak-anak ini beranjak remaja dan dewasa.

- Salah satu psikolog di salah satu rumah sakit kota Bandung, *Ridwan azhari, M.Psi.* menyatakan bahwa Semua perilaku tidak terkecuali agresif lingkungan, baik secara langsung maupun tidak langsung didasari dengan peniruan seperti tontonan kekerasan lewat televisi atau mungkin secara langsung. Pengaruh tontonan kekerasan bersifat komulatif, artinya makin panjang paparan tontonan dengan intensitas yag tergolong sering maka sikap kekerasan anak terhadap orang atau objek lain juga semakin meningkat.

- Ibu Euis salah satu orangtua berpendapat anaknya sering menonton ‘Ngadu Bagong’ dan anaknya cenderung lebih bersikap kasar secara sikap dan perilaku terutama terhadap hewan. Prestasi belajar juga menjadi terhambat dengan usianya yang menginjak 8 tahun akan

tetapi anaknya masih kesulitan dalam membaca dan menulis yang menyebabkan anaknya tidak naik kelas.

- Bapak Junaedi salah satu guru yang mengajar disekolah setempat berpendapat bahwa beliau sering mengalami kasus anak didiknya yang sering membolos karena lebih memilih mengurus anjing peliharaan mereka dan bermain ke tengah hutan mencontoh para pemburu sekitar.

2.8.2 Isu

Berdasar pada hasil observasi yang telah dilakukan terdapat beberapa isu yang berkembang didaerah setempat, diantaranya :

- Anak-anak memiliki sikap dan perilaku yang keras, serta bertata bahasa kasar dalam berbicara.
- Tingkat kecerdasan anak terganggu karena seringnya melihat tontonan kekerasan yang mereka (anak-anak) rasa lebih menarik.
- Anak-anak sering membolos sekolah karena lebih suka mengurus anjing peliharaannya.

2.8.3 Kesimpulan Analisis

Setelah melakukan analisis dari observasi dilapangan, didapat kesimpulan bahwa salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kampanye sosial yang bertujuan untuk menghimbau para

orangtua, agar para orangtua bisa membatasi anak-anaknya dalam setiap kali menyaksikan acara ‘Ngadu Bagong’.

2.9 Target Audiens

Dalam merancang suatu kampanye perlu adanya suatu analisis yang dilakukan agar pesan dari kampanye bisa sampai dan bisa dipahami oleh target sasaran, Berikut adalah penjelasan mengenai karakter dari target sasaran yang ditinjau dari segi demografis, psikografis dan geografis :

1. Demografis

Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan (Orangtua)

Usia : 30 - 45 tahun

Pekerjaan :
- 50 % Peladang
- 30 % Petani
- 20 % Buruh dan Pegawai

Strata sosial : Menengah kebawah

2. Psikografis

Kampanye sosial ini diinformasikan pada orangtua yang *notabene* kurang dalam hal pengetahuan tentang pendidikan, wawasan yang sempit tentang dunia luar, pola pikir dan prilakunya yang hanya mengacu pada kebiasaan sekitar.

Baharudin (2010) menyatakan bahwa keadaan psikologis yang lemah dalam ilmu pengetahuan dan wawasan akan lebih mudah untuk dimasuki pengaruh-pengaruh dari luar terlebih apabila ada tokoh dalam masyarakat yang ikut serta didalamnya.

Seorang bapak yang berada pada lingkungan seperti ini bisa dengan cepat mempengaruhi anak laki-lakinya, karena seorang anak laki-laki cenderung mencontoh prilaku dari bapaknya, hal seperti ini bisa dimanfaatkan agar tujuan dari kampanye bisa tercapai.

3. Geografis

Secara geografis Kampanye sosial ini diperuntukan kepada para orangtua khususnya yang berada di sekitar kaki gunung Manglayang Desa Palintang, Kabupaten Bandung.