

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman ke arah yang lebih modern, perlahan eksistensi kearifan lokal atau budaya Indonesia mulai menurun. Contoh konkret penurunan eksistensi kearifan lokal tersebut terjadi pada permainan rakyat. Di era 90-an, sebuah permainan rakyat masih selalu dimainkan, baik itu saat pagi hari maupun sore menjelang magrib. Akan tetapi, kedatangan sebuah era teknologi membuat permainan rakyat atau tradisional tersebut perlahan mengalami penurunan eksistensi dan intensitas kegiatannya. Seakan kalah oleh kedatangan permainan daring pada gawai. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil survei oleh Badan Pusat Statistik (2021) bahwa 62,10 persen populasi Indonesia telah mengakses internet. Hasil survei ini juga mencatat 90,54 persen rumah tangga di Indonesia telah memiliki dan menguasai telepon seluler.

Anak-anak cenderung memilih permainan modern pada gawai, karena permainannya dinilai sangat canggih (Awalia, 2021). Dalam skenario terburuk, jika permainan tradisional tidak dilestarikan atau dihidupkan kembali, berdampak pada nilai-nilai luhur budaya Indonesia dan kearifan lokal di dalam sebuah permainan tersebut akan hilang. Suryawan (2018) mengemukakan bahwa permainan tradisional bersifat edukatif dapat mempengaruhi anak pada: (1) pemerolehan wawasan baru melalui pembelajaran interaktif; (2) menstimulus moral, intelektual, kreativitas, dan bahasa; (3) penciptaan lingkungan aman dan nyaman; (4) peningkatan mutu belajar anak.

Menindaklanjuti hal tersebut, saat ini penting untuk kita semua mulai membuka mata dan peduli akan penghidupan, pelestarian, dan pemajuan budaya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Di dalam Undang-Undang ini salah satu aspek yang menjadi objek pemajuan kebudayaan adalah Permainan Rakyat. Mengacu pada Undang-Undang tersebut, salah satu contoh konkret dalam rangka pemajuan kebudayaan adalah dengan membuat sebuah cerita atau karangan sastra anak yang mengangkat topik seputar permainan rakyat atau tradisional. Sebab, hal itu sesuai dengan definisi sastra menurut Sumardjo dan Saini (1997: 3-4) bahwa sastra adalah

ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sehingga sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa.

Semangat dan keyakinan dalam mewujudkan Undang-Undang tersebut termasuk ke dalam definisi sastra di atas tadi. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Saryono (2009: 18) bahwa sastra juga mempunyai kemampuan untuk merekam semua pengalaman yang empiris-natural maupun pengalaman yang nonempiris-supernatural, dengan kata lain sastra mampu menjadi saksi dan pengomentor kehidupan manusia. Dengan memahami definisi tersebut, dapat dipahami bahwa sastra merupakan salah satu alat yang tepat dalam menuangkan segala bentuk pengalaman dan peristiwa kehidupan, baik dengan tujuan apapun. Adapun sastra anak menurut (Liliani, 2015) memiliki potensi dan efektivitas yang tinggi dalam mengkomunikasikan nilai-nilai sosial di tengah masyarakat untuk anak.

Berdasarkan hal tersebut, sangat penting untuk mengangkat sebuah peristiwa menurunnya eksistensi permainan tradisional di era modern ini dan sebagai bagian bentuk upaya mewujudkan Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan ke dalam bentuk sebuah karya kreatif novel anak. Mengapa novel anak? Sebab, saat ini peredaran cerita anak khususnya novel mulai menurun. Padahal sebuah cerita sangat penting bagi anak-anak, bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tapi juga sebagai sarana edukasi (Suryanto, 2006). Dengan adanya novel anak dengan cerita yang mengangkat topik permainan tradisional, harapannya anak-anak bisa kembali memainkan permainan tradisional atau paling tidak mengenal bahwa permainan rakyat memiliki manfaatnya tersendiri di dalam kehidupan.

Hal serupa sudah dilakukan oleh para pendahulu. Salah satunya dalam antologi cerpen yang berjudul *Nostalgia Anak 90an* (2018). Buku ini secara umum berisi tentang kisah anak-anak tahun 90an. Cerpen yang dijadikan antologi ini merupakan karya yang terpilih pada sebuah perlombaan bertajuk “Nostalgia Lewat Cerpen” dengan tema yang diusung kala itu tentang permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak tahun 90an.

Selain dari karya sastra berupa novel atau cerpen, permainan tradisional atau upaya pelestarian budaya juga pernah dilakukan lewat film berjudul *Petualangan Menangkap Petir* (2018). Film tersebut merupakan film bergenre drama dengan sutradara Kuntz Agus. Film dibintangi oleh Bima Azriel, Zara Leola, Fatih Unru, Abimana Arsytha, Arie Kriting, dan masih banyak lagi. Film ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Sterling (Bima Azriel) beserta teman-temannya yang berjuang membuat film dari sebuah legenda *Ki Ageng Selo, Sang Penangkap Petir* (Adryamarthanino: 2021).

Menurut Achroni dalam Haris (2016: 16), permainan tradisional merupakan sebuah simbol dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Dengan begitu bisa dipahami juga bahwa permainan tradisional sebagai media pembelajaran terdahulu dalam mendidik anak-anak dengan media yang menyenangkan. Jika dilihat dari isi yang terkandung di dalamnya, permainan tradisional sangat banyak mengandung nilai-nilai luhur yang coba nenek moyang lestarikan dan sebarkan kepada para generasi berikutnya.

Mengacu pada isi penting yang terkandung di dalam permainan tradisional dan upaya mewujudkan Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, menjadi alasan pentingnya melakukan upaya pelestarian budaya Indonesia yang tertuang di dalam permainan tradisional. Hal ini juga memungkinkan untuk dituangkan ke dalam sebuah karya kreatif novel anak. Sebab, sebuah karya sastra dapat terwujud salah satunya dengan tujuan untuk mencatatkan berbagai pengalaman dan peristiwa kehidupan, tak terkecuali peristiwa tergesernya permainan tradisional di era modern ini. Dengan demikian anak-anak akan mengenal dan mulai memainkannya setelah menyimak cerita yang tertuang dalam novel anak dengan tema permainan tradisional ini. Tidak hanya itu, novel anak yang dibuat akan menggunakan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Richard Ryan dan Edward Deci pada tahun 1985. Dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik menjadi dua hal yang dikemukakan dalam teori SDT (Deci & Ryan, 1985 dalam Nashrullah, 2016).

1.2 Pertanyaan Penciptaan Karya Kreatif

1. Bagaimana proses penciptaan karya novel anak yang bertajuk *Usang yang Berkilau?*

2. Bagaimana revitalisasi permainan tradisional dihadirkan dalam novel anak *Usang yang Berkilau*?

1.3 Tujuan Penciptaan Karya Kreatif

1. Menjelaskan proses penciptaan karya novel anak yang bertajuk *Usang yang Berkilau*.
2. Menjelaskan hasil karya novel anak *Usang yang Berkilau* sebagai bentuk revitalisasi permainan tradisional.

1.4 Manfaat Penciptaan Karya Kreatif

Manfaat dari penciptaan karya kreatif novel anak *Usang yang Berkilau* sebagai bentuk revitalisasi permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi diri sendiri yaitu sebagai bentuk upaya pengembangan diri penulis. Tentu saja dalam proses penciptaan karya kreatif ini akan menghadirkan berbagai usaha dan upaya dalam membaca, mengkaji, menelaah, atau bahkan menonton karya kreatif atau pengetahuan lainnya. Hal tersebut dapat dipastikan akan menambah pengetahuan dan wawasan, serta mengembangkan rasa ingin tahu bagi diri penulis pribadi tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hal inilah yang akhirnya mengarahkan pada proses pengembangan diri penulis. Selain itu penciptaan karya kreatif ini juga sebagai bentuk pengaplikasian dari rangkaian proses pembelajaran yang telah didapatkan semasa kuliah. Harapannya dari pengaplikasian tersebut menjadi batu loncatan bagi penulis untuk menciptakan karya-karya kreatif lainnya.
2. Bagi keilmuan sastra yaitu sebagai bentuk kontribusi dalam khazanah kesusastraan yang topiknya belum begitu banyak diangkat, khususnya keilmuan sastra di Indonesia.
3. Bagi lembaga kependidikan yaitu sebagai media pelestarian dan pemajuan kebudayaan yang terkandung di dalam permainan tradisional Indonesia. Selain itu dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa dan tenaga kependidikan lain ketika meneliti sesuatu.
4. Bagi Masyarakat diharapkan penciptaan karya kreatif ini menjadi sumber inspirasi, media hiburan dan edukasi bagi masyarakat untuk melestarikan budaya yang tertuang dalam permainan tradisional.