

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki kebudayaan berbeda di setiap daerahnya. Kekayaan budaya tersebut lahir melalui proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi lainnya baik itu secara lisan maupun perilaku. Sehingga sudah sewajarnya jika setiap daerah memiliki budaya lokal yang sifatnya masih tradisional sebagai ciri khas budayanya sendiri. Salah satu warisan leluhur yang diturunkan dari generasi ke generasi lainnya yaitu permainan tradisional (Susanti & Nurtania, 2017, hlm. 127).

Menurut Purwaningsih (2006, hlm. 41) permainan tradisional yaitu berbagai jenis permainan yang diwariskan secara turun temurun sejak zaman dahulu. Biasanya permainan tradisional diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya. Sejalan dengan hal itu, Akbari et al. (dalam Mulyana & Lengkana, 2019, hlm. 10) mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang menyebar secara lisan dengan tujuan untuk mencapai kesenangan atau kegembiraan. Permainan tradisional juga memiliki peraturan khusus yang harus diikuti oleh semua pemainnya.

Kesenian tradisional yang di dalamnya termasuk juga permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Salah satu bentuk dari identitas kultural suatu masyarakat tercermin dari permainan tradisionalnya. Permainan tradisional perlu dilestarikan sebagai bagian dari penguatan identitas kultural masyarakat (Dermawan dkk, 2020, hlm. 2). Hal ini sejalan dengan pendapat Handoko dan Gumantan (2021, hlm 3-4) yang menyatakan bahwa:

“Permainan tradisional yang merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia harus dijaga dan dilestarikan, melihat banyak manfaat dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat disayangkan apabila permainan tradisional punah, untuk itu permainan tradisional harus dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi penerus bangsa agar tetap terjaga dan tidak punah.”

Merujuk kepada pernyataan Handoko & Gumantan, selain nilai-nilai kearifan lokal, permainan tradisional juga memiliki nilai karakter yang dapat diterapkan pada anak.

Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini agar kelak anak dapat menjadi pribadi yang baik di lingkungan masyarakat. Penanaman karakter pada anak dapat dimulai dengan cara mengenalkan permainan tradisional. Sebab permainan tradisional diciptakan bukan semata-mata hanya untuk kesenangan saja, dibalik semua itu terdapat suatu nilai yang dapat diterapkan pada masyarakat khususnya anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini (dalam Saputra & Ekawati, 2017, hlm. 49) terdapat 9 kemampuan yang dapat distimulasi melalui permainan tradisional yaitu:

1. Kemampuan berbahasa (linguistik);
2. Kemampuan berhitung (logika matematika);
3. Kemampuan ruang (visual-spasial);
4. Kemampuan musik atau irama (musikal);
5. Kemampuan fisik motorik kasar ataupun halus (kinestika);
6. Kemampuan memahami keindahan dan kekayaan alam (natural);
7. Kemampuan hubungan antar manusia (intrapersonal);
8. Kemampuan memahami diri sendiri (intrapersonal);
9. Kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan tuhan (spiritual).

Ketika anak bermain permainan tradisional, ia dapat berlari kesana kemari sehingga tubuh bergerak dengan aktif. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional dapat melatih psikomotorik anak. Menurut penelitian Yudiwinata & Handoyo (2014), anak-anak yang terbiasa memainkan permainan tradisional mengalami perkembangan yang signifikan dibandingkan dengan anak lainnya yang tidak biasa memainkan permainan tradisional. Baik dalam segi kemampuan berkerja sama dengan teman satu tim, sportivitas, bahkan cara membangun strategi untuk mengalahkan lawan.

Karena usianya yang sudah tua, asal usul permainan tradisional tidak diketahui. Permainan tradisional biasanya berkembang karena proses interaksi masyarakat sehingga tidak diketahui pula siapa penciptanya. Permainan tradisional yang berkembang di tengah masyarakat seringkali mengalami perubahan bentuk ataupun nama. Meskipun pada dasarnya permainan tersebut memiliki makna dan

tujuan yang sama hanya untuk menciptakan suasana kegembiraan (Nadjamuddin, 2016, hlm. 77).

Topik mengenai permainan tradisional perlu diteliti lebih lanjut untuk mengangkat permainan tradisional agar kembali dikenal oleh masyarakat. Lestari (2017, hlm. 4) mengemukakan bahwasanya permainan tradisional sangat penting untuk diteliti karena pada masa yang serba digital ini anak-anak sudah mulai jarang memainkan permainan tradisional. Terlebih minat anak-anak untuk memainkan permainan tradisional pun sudah berkurang. Sejalan dengan hal tersebut, Hidayat (2013, hlm. 1057) menyatakan bahwa:

“Permainan tradisional patut untuk dikaji diteliti untuk ditelaah lebih mendalam lagi. Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan permainan tradisional semakin tergeserkan posisinya karena mudah dan cepatnya pengaruh budaya modern yang masuk ke Indonesia.”

Perubahan merupakan salah satu konsekuensi dari adanya perkembangan. Dahulu sebelum pembangunan berkembang pesat serta teknologi belum terlalu banyak digunakan, setiap hari anak-anak sering bermain di alam. Alat-alat yang digunakan untuk bermain pun mereka dapatkan dari alam sehingga anak-anak dapat menyalurkan kreativitasnya.

Kreativitas masyarakat pada masa lampau dapat menjadikan barang atau bahan apa saja menjadi permainan tradisional. Sehingga permainan tradisional tidak memerlukan bahan dan juga alat yang mahal. Alat dan bahan untuk permainan tradisional bisa didapatkan di alam seperti biji-bijian, tempurung kelapa, bambu, daun-daunan dan lain sebagainya. Kekayaan alam Indonesia dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik itu kebutuhan lahir dan batin termasuk juga permainan tradisional yang dapat membawa rasa senang (Mardiyati, 2017, hlm. 112).

Permainan tradisional seringkali dimainkan di lahan yang luas seperti halaman rumah dan tanah lapang. Dengan lahan yang luas, anak-anak bebas berlarian kesana kemari. Namun kini lahan yang luas tersebut tergantikan oleh gedung-gedung yang tinggi serta permukiman padat penduduk sehingga lahan yang dipakai untuk bermain semakin menyempit. Selain itu, jika di perkotaan bahan baku

untuk membuat permainan tradisional seperti daun dan juga bambu sulit untuk di dapatkan.

Sejatinya permainan tradisional harus dilestarikan serta dijaga keberadaannya agar tidak punah. Namun realitanya, kurangnya minat masyarakat terhadap permainan tradisional berdampak pada budaya dan seni tradisional tidak terlestarikan dengan baik sehingga permainan tradisional kurang mampu mengejar perkembangan zaman. Sehingga ketika anak-anak mendengar kata “permainan tradisional” seringkali pikiran yang muncul yaitu permainan yang terkesan jadul.

Teknologi yang kian lama berkembang pesat juga turut mempengaruhi terkikisnya permainan tradisional. Karena pada masa yang serba digital seperti sekarang ini, teknologi sulit untuk dipisahkan dari kehidupan manusia (Tedi, 2015, hlm. 2). Maraknya permainan berbasis digital menjadikan anak-anak bahkan orang dewasa terlena dengan kecanggihannya. Mereka lebih senang bermain dengan *gadget* karena memiliki jenis permainan yang beragam.

Menurut Tjahjaningsih dkk (2022, hlm. 97) permainan modern memiliki tipologi egois karena ketika anak ingin memenangkan sebuah permainan ia akan mengusahakan segala cara sehingga tidak peduli dengan kawan maupun lawannya. Permainan modern juga bersifat individualis karena anak hanya berinteraksi dengan *gadget* saja. Lalu permainan modern juga tidak menempatkan nilai makna hidup dengan kata lain ketika anak bermain permainan modern ia akan berfikir secara instan bagaimana ia dapat memenangkan permainan tersebut tanpa mengetahui bagaimana proses yang sebenarnya dalam memenangkan sebuah permainan. Jika hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka akan mempengaruhi pola pikir serta karakter seorang anak di masa depan.

Sejalan dengan hal tersebut, Martuti (dalam Mulyani, 2016, hlm. 15-16) mengemukakan bahwa permainan ketangkasan dalam video games dapat membuat anak lebih tangkas karena lebih banyak pengulangan. Namun disisi lain anak belum tentu dapat belajar dari kesalahan yang dibuatnya karena permainan tersebut tidak mengajari anak untuk memecahkan masalah. Meskipun dalam video games terdapat permainan yang dapat dimainkan oleh 2 orang namun sebenarnya interaksi tersebut bukan dengan temannya namun dengan *gadget*.

Pandemi Covid-19 yang berlangsung selama kurang lebih 2 tahun (2020 – 2022) menjadikan semua orang mau tidak mau beradaptasi dengan teknologi. Hampir semua kegiatan dilakukan secara *online* baik itu sekolah, bekerja, bahkan berbelanja. Meningkatnya penggunaan gadget menjadikan masyarakat terlena akan kecanggihannya. Namun, jauh sebelum Pandemi Covid-19 melanda sebetulnya penggunaan gadget sudah mulai meningkat dan memunculkan fenomena baru yakni kecanduan *game online*. Menurut Jap dkk (dalam Novrialdy, 2019, hlm. 150) sebanyak 10,15% remaja di Indonesia terindikasi kecanduan *game online*. Hal ini menandakan bahwa 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi kecanduan memainkan *game online*. Fenomena ini akan semakin meluas mengingat banyaknya anak yang masih bermain *game online*.

Sebagai contoh, dalam sebuah kasus yang terjadi di Taiwan seorang remaja tewas karena bermain *game online* secara terus menerus selama 40 jam. Kecanduan *game online* membuat berbagai aktivitas yang seharusnya dilakukan seperti makan, minum, dan istirahat menjadi terganggu. Kurangnya asupan makanan berdampak pada kesehatan tubuh remaja tersebut hingga akhirnya kelelahan (Novrialdy, 2019, hlm. 149).

Menurut Rohman (2018, hlm. 163) terdapat dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu:

1) Kesehatan menjadi terganggu

Dalam satu kali permainan, biasanya *game online* membutuhkan waktu yang cukup lama hingga berjam-jam. Kondisi ini membuat kesehatan mata menjadi menurun karena jarak yang terlalu dekat dengan layar ponsel. Maka dari itu mulai banyak anak yang penglihatannya terganggu sehingga memerlukan bantuan kacamata. Terlebih karena terlalu asyik bermain, seringkali anak-anak mengabaikan makan dan juga istirahat sehingga badan menjadi lelah.

2) Menurunnya minat belajar pada anak

Karena dalam *game online* terdapat visual yang atraktif, maka ketika anak membaca buku atau belajar ia akan mudah bosan. Selain itu anak juga seringkali tidak fokus dan kehilangan konsentrasi karena mereka lebih tertarik pada *game online* dibandingkan membaca buku yang berisi tulisan.

3) Mengajarkan kekerasan

Game online yang sedang marak dimainkan oleh anak-anak berisi konten yang mengajarkan kekerasan seperti peperangan dan pembunuhan. Jika hal ini dibiarkan maka akan mempengaruhi psikologi anak.

Jika dibandingkan dengan permainan modern, permainan tradisional memiliki nilai yang lebih tinggi. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh karena semua anggota badan bergerak. Berbeda dengan permainan modern yang dapat dilakukan dengan hanya duduk saja. Pengenalan permainan tradisional perlu dilakukan kepada masyarakat khususnya anak-anak untuk meminimalisir kecanduan *game online* serta melestarikan permainan tradisional agar tidak punah.

Salah satu wilayah Indonesia yang memiliki warisan budaya berupa permainan tradisional adalah Jawa Barat. Di Jawa Barat sendiri permainan tradisional sering disebut dengan “*kaulinan barudak*” yang artinya permainan anak, “*kaulinan barudak baheula*” yang artinya permainan anak pada zaman dahulu, atau “*kaulinan urang lembur*” yang artinya permainan anak kampung. Di Jawa Barat sendiri terdapat beberapa komunitas yang tujuan utamanya mengenalkan, menjaga dan melestarikan permainan tradisional. Salah satu Komunitas tersebut yaitu Komunitas Hong.

Komunitas Hong merupakan pusat kajian mainan rakyat atau biasa juga disebut dengan “*Pakarangan Ulin Dago Pakar*”. Komunitas ini berada di Jln. Bukit Pakar Utara No. 35 Bandung 40198. Lestari (2017, hlm 3) mengemukakan bahwa kata “hong” diambil dari permainan tradisional *ucing sumput* atau petak umpet. Dalam permainan petak umpet terdapat tempat jaga yang biasanya disebut dengan *hong* (Jawa Barat). Penamaan tempat jaga pada permainan petak umpet berbeda-beda di setiap daerahnya. Contohnya di daerah Jakarta disebut dengan *inglo*, sedangkan di daerah Aceh disebut dengan *pong* (Rukajat & Makbul, 2022, hlm. 122). Namun tidak semua daerah memiliki sebutan untuk tempat jaga sehingga biasanya hanya disebut sebagai markas.

Dalam permainan petak umpet ketika si kucing bertemu dengan anak-anak lainnya ia akan segera berlari ke *hong* dan menyebutkan nama temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Cecep Imansyah, kata *hong* di komunitas ini juga dianggap memiliki makna bertemu karena Komunitas Hong merupakan komunitas yang menemukan kembali permainan tradisional. Harapan didirikannya komunitas ini yaitu sebagai ajang pertemuan untuk sama-sama melestarikan permainan tradisional.

Sejak tahun 1993 Zaini Alif mulai tertarik dengan permainan tradisional, sehingga beliau melakukan persiapan penelitian terkait permainan tradisional. Lalu pada tahun 1996 beliau mulai konsentrasi untuk melakukan penelitian mengenai permainan tradisional. Karena khawatir terkait permainan tradisional yang mulai punah, pada tahun 2003 Zaini Alif membentuk Komunitas Hong dengan tujuan untuk menyebarkan konsep-konsep nilai yang terdapat dalam permainan tradisional. Komunitas Hong berusaha untuk menunjukkan keadaannya pada hari ini dengan konsep masa lalu namun membawa semangat masa lalu tersebut dengan metode yang kekinian. Bukan hanya anak-anak yang mundur ke belakang namun bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut merujuk kepada perkembangan anak di masa yang akan datang.

Selain itu, Komunitas Hong juga berusaha untuk mengenalkan permainan tradisional untuk menanamkan pola pendidikan masyarakat tradisional. Hal ini dilakukan agar anak dapat mengenal dirinya sendiri, lingkungannya, serta Tuhan-nya. Di Komunitas Hong, anak-anak tidak hanya diajarkan permainan tradisional saja. Namun di Komunitas ini anak-anak juga diajarkan bagaimana cara membuat mainan, sehingga anak-anak dibina dan diajarkan bagaimana cara melestarikan produk mainan rakyat sebagai artefak budaya agar tidak punah dan tetap lestari.

Terjadinya peralihan fungsi kesenian menjadi suatu konsekuensi yang cukup logis di tengah perkembangan pariwisata, sebab sektor seni dan budaya menjadi sektor yang potensial dalam pengembangan dan promosi pariwisata di suatu daerah (Yoeti, 1985, hlm. 45). Wilayah Bandung Utara merupakan wilayah yang memiliki potensi wisata cukup tinggi. Komunitas Hong yang berada di wilayah Bandung Utara juga turut beradaptasi dengan perkembangan wilayahnya. Komunitas Hong yang pada awalnya terbentuk karena ingin menjaga dan melestarikan permainan tradisional agar tidak punah, seiring berjalannya waktu

dimanfaatkan juga sebagai sarana hiburan edukasi yang bersifat komersil. Sehingga para wisatawan yang datang dari dalam kota, luar kota maupun luar negeri dapat turut berpartisipasi untuk mengenal, menjaga, serta melestarikan permainan tradisional.

Jika dikaji lebih dalam, sebenarnya permainan tradisional sarat akan makna dan juga nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diperlukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional agar tidak punah. Pada masa sekarang, permainan tradisional menjadi suatu hal yang jarang ditemukan. Padahal permainan tradisional dapat memberikan dampak positif dan membangun bagi anak-anak.

Namun realitanya kini anak-anak lebih senang bermain permainan *online* dibandingkan dengan permainan tradisional. Demikian juga dengan apa yang diungkapkan oleh Nur dan Asdana (2020, hlm. 18) dijelaskan bahwa:

“Permainan modern dengan segala kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk menggunakannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah, sehingga membuat anak-anak lupa waktu hingga berjam-jam. Keterpurukan permainan tradisional dalam beberapa tahun belakangan ini, juga dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional beralih kekebiasan modern yang serba instan.”

Permainan tradisional yang kian lama tergeser oleh permainan modern lambat laun akan punah jika tidak dilestarikan dan dijaga dengan baik. Dengan adanya Komunitas Hong diharapkan masyarakat dapat kembali tertarik dengan permainan tradisional. Meskipun Komunitas Hong baru didirikan pada tahun 2003, komunitas ini memiliki nilai historis karena dapat bertahan menghadapi perubahan zaman dalam usahanya untuk melestarikan permainan tradisional. Meskipun maraknya permainan berbasis digital, Komunitas Hong berhasil bertahan karena memiliki inovasi serta strategi bagaimana cara mengemas permainan tradisional menjadi suatu hal yang menarik serta kekinian.

Minimnya sumber serta informasi mengenai tempat wisata edukasi yang ada di Kabupaten Bandung serta kurangnya liputan media menjadi salah satu faktor

kurang dikenalnya Komunitas Hong oleh khalayak umum. Ditambah peranan pemerintah dalam mempromosikan komunitas juga penting untuk dilakukan. Maka dari itu diperlukan pengkajian yang lebih mendalam terkait komunitas seni budaya lokal yang ada di Kabupaten Bandung terutama Komunitas Hong.

Studi mengenai permainan tradisional juga pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Riset yang dilakukan oleh Fitrianti Lestari pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Karakter Anak Komunitas Hong di Kota Bandung” mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap karakter anak. Karakter yang ditonjolkan yaitu nilai kejujuran, keberanian, kasih sayang serta keadilan yang terdapat dalam permainan tradisional. Selain itu, Lestari juga mengemukakan terdapat 2 jenis permainan yakni permainan tradisional yang menggunakan alat serta permainan tradisional yang menggunakan gerakan. Dalam permainan tradisional yang menggunakan gerakan terdapat unsur tari sebagai ciri khas permainan tersebut.

Selanjutnya riset yang dilakukan oleh Prasetya pada tahun 2023 dengan judul “Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya” mengkaji tentang mekanisme Kampong Dolan yaitu sebuah komunitas yang berusaha untuk melestarikan permainan tradisional. Dalam penelitian ini dikemukakan bahwa terdapat nilai karakter seperti kepedulian, kerjasama, ketangkasan, keseimbangan, keberanian, serta kepercayaan yang terdapat pada permainan tradisional tarik tambang, *égrang*, serta holahop. Selain itu terdapat tiga tahapan dalam pelestarian permainan tradisional di komunitas ini yakni mengenalkan, memainkan, dan melestarikan.

Dan yang terakhir, riset yang dilakukan oleh Ardiyanto pada tahun 2018 dengan judul “Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini” mengkaji mengenai masa perkembangan anak usia dini dimana usia 0 – 6 tahun merupakan fase *golden age*. Anak dapat mengekspresikan hal-hal yang ingin dia ketahui dan ingin dia lakukan. Sehingga diperlukan penanaman karakter bagi anak agar tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Dalam permainan tradisional terdapat nilai karakter yang dapat diterapkan pada anak

dengan fase *golden age* seperti hormat, santun, kasih sayang, kepemimpinan, baik hati, kreatif, serta pantang menyerah.

Pembahasan pada penelitian sebelumnya lebih menonjolkan nilai karakter pada berbagai macam permainan tradisional seperti nilai kejujuran, ketangkasan, kepedulian, kasih sayang dan lain sebagainya. Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan lebih fokus kepada latar belakang didirikannya Komunitas Hong pada tahun 2003, faktor pendukung dan penghambat perkembangan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022, serta upaya Komunitas Hong dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung.

Penelitian yang dilakukan ini juga dapat membantu Komunitas Hong agar semakin dikenal oleh masyarakat luas karena kenyataannya belum seperti itu. Bagi Zaini Alif Komunitas Hong itu sudah biasa, namun bagi kalangan masyarakat Jawa Barat Komunitas Hong masih terasa asing sehingga wajar jika masih banyak orang yang tidak mengetahui apa itu Komunitas Hong. Bahkan terkadang masyarakat daerah setempat pun banyak yang tidak mengetahuinya. Padahal Komunitas Hong memiliki segudang prestasi hingga mampu membawa permainan tradisional Sunda ke kancah internasional.

Pada tanggal 11 September 2017 Komunitas Hong menjadi narasumber dalam acara UID (*Utrecht Indonesian Day*) dengan tema *Indonesian Traditional Games*. Kegiatan ini merupakan kegiatan rutin tahunan yang diselenggarakan oleh PPI (Persatuan Pelajar Indonesia) di Utrecht Belanda dengan tujuan untuk memperkenalkan serta mempromosikan kekayaan budaya Indonesia di Belanda. Dalam kegiatan ini, Komunitas Hong mengajarkan peserta baik itu mahasiswa Indonesia yang ada di Belanda, warga Belanda, maupun warga asing lainnya. Peserta yang hadir diajari cara membuat keris mainan dari janur yang didatangkan langsung dari Indonesia, selain itu peserta kegiatan ini juga diajari permainan tradisional menggunakan media sarung (Adji, 2017).

Kajian mengenai komunitas Hong juga perlu diteliti lebih lanjut karena menurut Mahdi & Rachmawati (2021, hlm 8) di daerah Bandung Utara terdapat komunitas yang masih peduli untuk melestarikan permainan tradisional namun

keberadaannya belum diketahui oleh banyak orang karena minimnya sumber informasi. Komunitas Hong rutin mengadakan kegiatan-kegiatan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada khalayak umum seperti *workshop*, bekerja sama dengan lembaga pemerintahan dan turut serta dalam acara-acara yang bertema kebudayaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik dengan Komunitas Hong dengan alasan sebagai berikut. Pertama, permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak karena kurangnya pengenalan serta data terkait permainan tradisional, sulitnya mendapatkan bahan baku untuk permainan tradisional, serta tidak adanya lahan yang luas untuk bermain permainan tradisional. Kedua, belum banyak orang yang mengetahui Komunitas Hong padahal komunitas ini merupakan salah satu komunitas yang mampu membawa permainan tradisional ke kancah internasional. Ketiga, maraknya permainan modern telah menggeser kedudukan permainan tradisional. Ditambah permainan modern juga menjadikan anak-anak kecanduan *game online* dan berdampak buruk bagi kesehatan tubuh. Maka dari itu, penulis ingin meneliti lebih dalam lagi mengenai Komunitas Hong melalui skripsi yang berjudul “Kiprah Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung (2003 – 2022)”.

Penulis mengambil batasan waktu dari tahun 2003 – 2022 karena pada periode tersebut terjadi peristiwa penting yang mempengaruhi perkembangan dan upaya pelestarian permainan tradisional di Komunitas Hong. Tahun 2003 merupakan awal berdirinya Komunitas Hong di Kabupaten Bandung, sedangkan tahun 2022 Komunitas Hong dapat bangkit kembali dalam usahanya untuk melestarikan permainan tradisional pasca Covid-19. Seperti yang kita ketahui situasi pandemi tidak hanya berdampak pada kesehatan saja, tetapi juga mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan seperti pendidikan, perekonomian, serta kehidupan sosial masyarakat. Sektor pariwisata juga turut terkena imbas pandemi Covid-19. Hal ini terjadi pada Komunitas Hong yang seringkali menutup wisatanya untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan permainan tradisional pada masa itupun dibatasi hingga ditiadakan. Namun ketika keadaan mulai membaik,

Komunitas Hong mulai kembali membuka wisatanya disertai dengan penerapan protokol kesehatan seperti memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan atau menggunakan *hand sanitizer*. Dari pemaparan tersebut, penulis berharap penelitian ini dapat memotivasi dan menarik minat generasi muda untuk ikut berpartisipasi dalam melestarikan serta mengangkat kembali ke permukaan mengenai keberadaan permainan tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan pokok dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana kiprah Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Bandung tahun 2003 – 2022?”. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, peneliti memfokuskan permasalahan menjadi beberapa pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Apa latar belakang didirikannya Komunitas Hong pada tahun 2003?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat perkembangan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022?
3. Bagaimana upaya Komunitas Hong dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kiprah Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini diantaranya:

1. Menjelaskan latar belakang didirikannya Komunitas Hong.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat perkembangan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022.
3. Mendeskripsikan bagaimana upaya Komunitas Hong dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulisan ini memiliki manfaat secara teoretis maupun praktis. Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penulisan ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Memperkaya penulisan sejarah lokal tentang Komunitas Hong sebagai salah satu komunitas yang melestarikan permainan tradisional sunda.
2. Dapat menjadi acuan serta referensi untuk penelitian yang relevan dalam lingkup yang lebih luas serta mendalam mengenai Komunitas Hong.
3. Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah, hasil penelitian ini dapat dijadikan materi kajian sejarah lokal dalam lingkup seni budaya tradisional mengenai kiprah Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional sunda.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pembelajaran sejarah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran pada Fase E (Kelas X Kurikulum Merdeka) dalam lingkup materi metodologi penelitian sejarah yang membahas tentang sejarah lokal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan Sistematika Penulisan Karya Ilmiah UPI 2021, adapun struktur organisasi yang akan dijelaskan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, memaparkan mengenai pokok pikiran yang berkaitan dengan latar belakang masalah. Pada bagian ini pula peneliti akan memberikan alasan mengapa peneliti melakukan penelitian mengenai “Kiprah Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung (2003 – 2022)”. Selain itu, bab ini terdiri dari rumusan masalah dengan bentuk pertanyaan yang tujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengkaji pembahasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai beberapa pengertian, konsep, dan penelitian terdahulu. Pengertian, konsep, serta penelitian terdahulu tersebut didapat dari berbagai literatur seperti buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, maupun disertasi berkaitan dengan masalah yang dikaji. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu komunitas permainan tradisional, permainan tradisional sunda, nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, seni tradisional dan seni pertunjukan, serta digitalisasi pada permainan tradisional. Selain itu, bab ini juga menjadi landasan teoritis yang digunakan peneliti dalam Bab IV untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan penelitian mengenai “Kiprah Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung (2003 – 2022)”. Penulis menggunakan metode penelitian sejarah menurut Sjamsuddin yang terdiri dari heuristik, kritik, dan historiografi. Dalam heuristik atau pengumpulan sumber, penulis menggunakan sumber tertulis dan sumber lisan. Untuk sumber tertulis, penulis mengkaji buku, artikel, jurnal, skripsi, serta tesis yang relevan dengan topik penelitian. Sedangkan untuk sumber lisan, penulis mewawancarai beberapa narasumber yang dianggap kompeten dalam permasalahan yang hendak dikaji.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan mengenai rumusan masalah yang ada dalam Bab I berdasarkan fakta serta penafsiran penulis yang tentunya dibantu oleh analisis konsep yang ada pada kajian pustaka. Pembahasan bab ini dimulai dengan menjelaskan latar belakang didirikannya Komunitas Hong pada tahun 2003, faktor pendukung dan penghambat perkembangan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022, serta upaya Komunitas Hong dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi, merupakan kesimpulan dari analisis peneliti secara keseluruhan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil temuan ini merupakan interpretasi peneliti mengenai pembahasan secara singkat, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.