

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab terakhir dalam skripsi ini berisi simpulan dari hasil kajian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Selain itu, penulis juga memaparkan beberapa rekomendasi terhadap pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini seperti bagi dunia pendidikan, bagi Komunitas Hong, bagi generasi muda di Desa Ciburial dan sekitarnya, serta bagi peneliti selanjutnya dengan topik serupa.

5.1 Simpulan

Pertama, alasan Zaini Alif mendirikan Komunitas Hong pada tahun 2003 di Desa Ciburial, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung karena kekhawatiran beliau terhadap permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan. Zaini mulai mengajak anak-anak di sekitar rumahnya untuk bermain permainan tradisional. Dari yang awalnya hanya 7 orang, semakin hari semakin banyak anak yang bergabung dengan Komunitas Hong walaupun pada awalnya Komunitas Hong dianggap sebagai komunitas yang aneh karena permainan tradisional dijadikan sebuah komunitas.

Namun hal ini tidak mematahkan semangat Zaini Alif untuk terus mengembangkan, melestarikan, dan mengajarkan permainan tradisional. Sejak berdirinya Komunitas Hong pada tahun 2003, Zaini Alif tetap konsisten mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak di lingkungan rumahnya. Pada tahun 2006 Zaini beserta anggota Komunitas Hong mulai mengenalkan permainan tradisional kepada sekolah-sekolah yang berada di lingkungan sekitar. Ketika itu mulai banyak sekolah yang tertarik sehingga sering mengundang Komunitas Hong untuk mengajarkan permainan tradisional Sunda kepada siswa-siswinya.

Kedua, dalam lima tahun pertama dari 2003-2008 pada saat Komunitas Hong merintis, faktor pendukung lebih kepada munculnya Komunitas Hong sebagai sanggar seni serta kepedulian dan kreativitas seniman di Komunitas Hong yang mengajak warga sekitar dago Pakar untuk bermain permainan tradisional.

Meskipun pada awalnya hanya 7 orang yang bergabung namun lambat laun anggota yang bergabung mencapai 50 orang serta berhasil mengumpulkan 150 permainan tradisional Sunda. Namun Komunitas Hong mengalami hambatan terkait data, lahan bermain, serta alat dan bahan untuk membuat mainan tradisional. Hingga tahun 2008,

Enam tahun selanjutnya (2009-2014) Komunitas Hong mulai fokus dengan didirikannya *Pakarangan Ulin Dago Pakar* sehingga masyarakat dari luar Dago Pakar dapat bermain bersama dengan Komunitas Hong. Pada tahun 2012 dengan didirikannya Yayasan Hong Pakarangan Nusantara, Komunitas Hong mulai mencoba kewirausahaan sosial dengan membuat *Pakarangan Ulin Dago Pakar* sebagai tempat wisata edukasi permainan tradisional di Kabupaten Bandung. Berdirinya *Pakarangan Ulin Dago Pakar* serta Yayasan Hong Pakarangan Nusantara menjadi faktor pendukung pada rentang tahun tersebut. Namun pada akhir tahun 2014, minat masyarakat terutama anak-anak di sekitar Dago Pakar mulai menurun sehingga terjadi penurunan anggota

Karena minat masyarakat terhadap permainan tradisional mulai menurun, pada rentang tahun 2015-2019 seniman di Komunitas Hong mulai aktif mengunggah konten di media sosial Instagram serta muncul di beberapa media massa seperti tv dan juga radio. Dengan diunggahnya konten pada media sosial, hal ini membuat kunjungan ke *Pakarangan Ulin Dago Pakar* menjadi meningkat dengan pengujung yang berasal dari dalam kota, luar kota, bahkan luar negeri. Permainan tradisional Sunda yang dikumpulkan pun bertambah menjadi 289. Pada tahun 2017 mulai ada perhatian dari pemerintah dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Dalam Undang-Undang tersebut tercantum permainan tradisional sebagai salah satu warisan tak benda yang termasuk kedalam objek pemajuan kebudayaan. Namun sayangnya pada tahun 2018-2019 maraknya permainan *online* membuat anak-anak terlena dengan kecanggihannya sehingga anak-anak lebih senang bermain permainan *online* dibandingkan dengan permainan tradisional.

Pada tahun 2020 Covid-19 melanda Indonesia sehingga Komunitas Hong menutup sementara *Pakarangan Ulin Dago Pakar*. Pada masa pandemi tentunya

Komunitas Hong tidak ada kegiatan secara *offline* baik itu di Dago Pakar maupun tempat lainnya sehingga hal ini sangat menghambat pelestarian permainan tradisional. Hingga pada tahun 2021, Komunitas Hong mencoba untuk membuka kembali *Pakarangan Ulin* Dago Pakar dengan menerapkan protokol kesehatan. Tak disangka, pada tahun 2022 animo masyarakat terkait permainan tradisional semakin tinggi sehingga permintaan kunjungan semakin membludak. Hingga tahun 2022, Komunitas Hong telah berhasil menemukan sekitar 350 permainan tradisional Sunda dengan jumlah anggota sebanyak 250 orang.

Ketiga, komunitas Hong sebagai komunitas permainan tradisional melakukan berbagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional seperti regenerasi anggota. Pada tahun 2005 Komunitas Hong mendirikan Hong Bolang di Subang. Pengenalan permainan tradisional tentunya dilakukan oleh Komunitas Hong, namun untuk pengunjung tidak semua permainan tradisional diajarkan karena terkendala oleh durasi.

Tidak hanya di *Pakarangan Ulin* Dago Pakar saja, Komunitas Hong juga melakukan berbagai macam pertunjukan baik itu di dalam kota, luar kota, bahkan luar negeri. Komunitas Hong seringkali bekerja sama dengan pemerintah sehingga melakukan pertunjukan pada *event* yang dibuat oleh pemerintah. Pada tahun 2016, Komunitas Hong mendirikan Museum Permainan Indonesia yang memuat permainan tradisional Sunda, permainan tradisional dari seluruh Indonesia, bahkan permainan tradisional yang berasal dari luar negeri. Meskipun mengangkat tema tradisional, namun Komunitas Hong tidak anti terhadap teknologi. Sebaliknya, Komunitas Hong memanfaatkan digitalisasi untuk menyebarluaskan informasi terkait permainan tradisional kepada khalayak umum melalui berbagai macam kegiatan seperti pertunjukan, sosialisasi, workshop, seminar, serta webinar.

5.2 Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang ditujukan terhadap pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia

Hasil dari penelitian skripsi ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mata kuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia terutama mata kuliah sejarah lokal dalam lingkup seni budaya tradisional serta mata kuliah Bahasa dan Sejarah Daerah.

2. Bagi Sekolah Menengah Atas (SMA) Sederajat.

Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi Sekolah Menengah Atas (SMA) atau pendidikan sederajat dalam pembelajaran sejarah pada Fase E (Kelas X Kurikulum Merdeka) dalam lingkup materi metodologi penelitian sejarah yang membahas mengenai sejarah lokal. Selain itu pada sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan pada kegiatan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada tema kearifan lokal yang didalamnya mencakup permainan tradisional.

3. Bagi Komunitas Hong

Berbagai macam upaya serta kiprah Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda telah membuat permainan tradisional lestari hingga saat ini. Agar eksistensi permainan tradisional tetap terjaga penulis merekomendasikan kepada Komunitas Hong untuk terus mengajak masyarakat terutama warga sekitar Dago Pakar untuk ikut bergabung dengan Komunitas Hong serta membuka rekrutmen dari luar dan bukan hanya masyarakat sekitar Dago Pakar saja yang dapat bergabung. Langkah ini bertujuan agar kedepannya tidak hanya orang tertentu saja yang dapat melestarikan permainan tradisional, namun semua orang dapat turut serta bergabung dengan Komunitas Hong untuk melestarikan permainan tradisional.

4. Bagi generasi muda di Desa Ciburial dan sekitarnya

Penulis sangat merekomendasikan penelitian ini kepada generasi muda khususnya yang berada di Desa Ciburial. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber bacaan untuk memperluas wawasan generasi muda mengenai peran Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional yang masih berlangsung hingga saat ini. Penulis juga mendorong generasi muda untuk turut serta bergabung dan melestarikan permainan tradisional Sunda. Langkah ini

dilakukan untuk meminimalisir efek buruk dari *game online* yang sedang marak belakangan ini. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk mencegah punahnya permainan tradisional serta agar nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tidak dibiarkan begitu saja.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian skripsi ini dapat dijadikan sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah yang memiliki minat terkait topik permainan tradisional Sunda. Penelitian mengenai Komunitas Hong dapat dikembangkan menjadi topik baru mengingat selain Hong Tahura atau Hong Dago terdapat juga Hong Bolang yang berada di Desa Cibuluh, Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang. Hong Tahura dengan Hong Bolang sama-sama termasuk ke dalam Komunitas Hong, perbedaannya hanya terletak pada permainan tradisional yang dimainkan saja. Pada Hong Tahura tidak tersedia sarana yang berbasis tanah, sawah, sungai, dan juga kolam sehingga bahan baku permainan yang digunakan berupa daun dan bambu. Permainan yang dimainkan di Hong Bolang belum diteliti lebih lanjut oleh penulis karena keterbatasan cakupan wilayah pada penelitian ini hanya Kabupaten Bandung saja.