

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh globalisasi sudah memberikan efek bagi perkembangan anak-anak, baik efek positif maupun negatif. Salah satu efek positif globalisasi adalah membantu secara cepat dalam perkembangan anak-anak, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan. Adapun contoh dari efek negatif globalisasi adalah menyebabkan anak-anak menerima semua hal-hal yang masuk dari luar, termasuk dalam hal pergaulan.

Pengaruh globalisasi yang tidak dapat ditahan lagi oleh manusia adalah perkembangan teknologi. Teknologi kini sangat berperan penting bagi manusia, termasuk anak-anak. Teknologi mampu menyajikan hal-hal baru bagi anak-anak, seperti beberapa permainan yang dikemas dalam bentuk *game online*.

Hal tersebut mampu memengaruhi anak-anak untuk terus bermain di depan komputer. Fenomena ini akan berpengaruh terhadap pembentukan karakteristik anak dalam menghadapi perbedaan kehidupan sosial.

Pada umumnya, anak-anak yang sering memainkan *game online* tergolong asosial. Hal tersebut disebabkan kehadiran *game online* yang mampu menghilangkan nilai-nilai kearifan lokal pada *kaulinan barudak* atau permainan tradisional. Pernyataan tersebut sejalan dengan Prabowo (2013: 141) yang menyatakan bahwa salah satu usaha untuk melatih kemampuan dalam menghadapi perbedaan kehidupan sosial adalah melalui permainan.

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Sukirman, 2005:29).

Permainan yang dimaksud dalam hal ini adalah *kaulinan barudak*. *Kaulinan barudak* merupakan warisan budaya dari nenek moyang yang harus dijaga karena mengandung unsur-unsur kebudayaan.

Hutomo (1991: 8-9) mengungkapkan bahwa permainan rakyat atau tradisional merupakan folklor setengah lisan. Hal tersebut memiliki persamaan dengan pernyataan penulis mengenai *kaulinan barudak* mengandung unsur-unsur kebudayaan. Unsur-unsur kebudayaan yang dimaksud adalah bahasa.

Unsur bahasa yang terdapat dalam *kaulinan barudak* tercermin dari nama-nama *kaulinan barudak* dan leksikon khusus. Leksikon-leksikon itu mengandung kekhasan karena berasal dari daerah yang kental budaya. Oleh sebab itu, penulis merasa wajib untuk melakukan penelitian ini agar budaya atau nilai kearifan lokal (*local knowledge*) yang terkandung dalam leksikon-leksikon *kaulinan barudak* dapat dilestarikan.

Penelitian ini akan dilakukan di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. Pengambilan lokasi tersebut didasarkan pada kehidupan sosial masyarakat di sana yang belum terpengaruh oleh teknologi secara utuh. Teknologi utuh merupakan teknologi yang dipakai dalam setiap kegiatan bermasyarakat. Kata “belum” dalam pernyataan sebelumnya memiliki maksud bahwa pengaruh teknologi akan terus berusaha masuk dalam kehidupan mereka.

Dari maksud tersebut, ada kekhawatiran jika pengaruh teknologi berhasil masuk secara utuh akan mengakibatkan masyarakat Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, khususnya anak-anak melupakan *kaulinan barudak*. Hal ini sangat disayangkan mengingat tingginya tingkat kriminalitas di usia pelajar, termasuk anak-anak, seperti tawuran antarpelajar. Dari pernyataan tersebut, *kaulinan barudak* diharapkan menjadi salah satu solusi untuk mengurangi tingkat kriminalitas di usia pelajar.

Pisau analisis yang akan digunakan oleh penulis adalah antropolinguistik karena analisis ini berhubungan dengan bahasa dan budaya. Hubungan bahasa dan

budaya merupakan kajian linguistik yang bersifat fungsional karena mengikutsertakan faktor di luar bahasa, seperti budaya.

Sebelumnya, penelitian mengenai *kaulinan barudak* atau permainan tradisional telah banyak dilakukan. Sebagai contoh, Misbah (2006) meneliti peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa.

Selain itu, Sumiyadi (2008) melakukan penelitian mengenai permainan tradisional anak priangan yang meliputi struktur proses penciptaan, konteks pertunjukan dan fungsi. Permainan tradisional anak priangan tersebut, yaitu *congklak*, *oray-orayan*, *endog-endogan*, dan *paciwit-ciwit lutung*.

Selanjutnya, Khasanah (2011) melakukan kajian tentang permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Adapun, Badu (2011) meneliti perkembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo.

Berbeda dengan Badu, Wulandari (2012) meneliti nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Sunda yang dikaitkan dengan aspek psikologi anak. Sementara itu, Prabowo (2013) mengkaji nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam leksikon permainan tradisional anak di Kampung Naga, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya dalam bingkai antropolinguistik.

Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian Prabowo dan Sumiyadi. Penelitian ini akan lebih jauh mendeskripsikan kandungan nilai kearifan lokal (*local knowledge*) pada nama-nama dan leksikon-leksikon khusus yang terdapat dalam *kaulinan barudak*, *pakakas kaulinan barudak (cocoan)*, bahan atau material *kaulinan barudak*, dan menjelaskan persepsi masyarakat Kampung Sukarame terhadap *kaulinan barudak*. Penulis berharap penelitian ini memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan sosial dan kemampuan empati seorang anak. Oleh sebab itu, penelitian ini wajib dan penting untuk dilakukan.

B. Masalah Penelitian

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan masalah penelitian yang meliputi 1) identifikasi masalah, 2) batasan masalah, dan 3) rumusan masalah. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pengidentifikasian masalah. Adapun identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Teknologi yang semakin berkembang, khususnya dalam bidang internet menimbulkan kekhawatiran terhadap anak-anak yang lebih mengalah kepada *game online* dibandingkan dengan *kaulinan barudak*.
- 2) Kehadiran *game online* juga menimbulkan kekhawatiran terhadap nilai kearifan lokal yang terekam dalam leksikon-leksikon *kaulinan barudak* akan hilang jika *kaulinan barudak* sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak.
- 3) Pemilihan internet, seperti *game online* dibandingkan dengan *kaulinan barudak* akan menurunkan tingkat kreativitas anak-anak dalam kehidupan sosialnya.

2. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah, penulis akan menguraikan batasan masalah. Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Lokasi yang dijadikan tempat untuk pengambilan data terletak di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.
- 2) Data-data dalam penelitian ini adalah nama-nama *kaulinan barudak*, *pakakas kaulinan barudak (cocoan)*, bahan atau material *kaulinan barudak*, serta leksikon-leksikon khusus.
- 3) Pendeskripsian data-data tersebut berdasarkan ilmu morfologi.

- 4) Pendeskripsian nilai-nilai kebudayaan atau kearifan lokal berdasarkan pada prinsip keharmonisan, yaitu prinsip harmoni dengan tuhan, prinsip harmoni dengan antarmanusia, dan prinsip harmoni dengan alam.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, penulis akan merumuskan masalah penelitian dengan rincian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana klasifikasi dan deskripsi leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya?
- 2) Bagaimana fungsi leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya?
- 3) Bagaimana cerminan gejala kebudayaan yang muncul berdasarkan leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya?
- 4) Bagaimana persepsi masyarakat Kampung Sukarame terhadap *kaulinan barudak* yang terdapat di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) mendeskripsikan klasifikasi dan deskripsi leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya;
- 2) menjelaskan fungsi leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya;
- 3) mendeskripsikan cerminan gejala kebudayaan yang muncul berdasarkan leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya;

EdwinAnugrah Ramadhani,, 2014

KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL

DALAM LEKSIKON KAULINAN BARUDAK DI KAMPUNG SUKARAME (SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 4) menjelaskan persepsi masyarakat Kampung Sukarame terhadap *kaulinan barudak* yang terdapat di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Berikut ini adalah uraian dari manfaat teoretis dan manfaat praktis.

- 1) Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai ilmu pengetahuan lokal yang terekam dalam leksikon-leksikon *kaulinan barudak* dan menjadi pustaka acuan untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat melestarikan *kaulinan barudak* dan mengenalkan kekayaan budaya yang terdapat di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, serta menjadi salah satu solusi bagi permasalahan sosial, seperti tawuran antarpelajar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri atas lima bab. Berikut adalah rincian dari ke lima bab tersebut.

- 1) Bab satu merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, masalah penelitian yang terbagi menjadi identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah. Selanjutnya, manfaat penelitian yang terbagi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, serta struktur organisasi skripsi.
- 2) Bab dua merupakan *kaulinan barudak* dalam kajian bahasa dan budaya yang terdiri atas telaah kepustakaan, kajian bahasa dan budaya, dan *kaulinan barudak*. Telaah kepustakaan tersebut berisikan penelitian-penelitian berserta hasilnya dari peneliti sebelumnya. Lalu, kajian bahasa dan budaya meliputi 1) antropolinguistik, 2) leksikon, 3) morfologi bahasa Indonesia dan bahasa

EdwinAnugrah Ramadhani,, 2014

KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL

DALAM LEKSIKON KAULINAN BARUDAK DI KAMPUNG SUKARAME (SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sunda, dan 4) konsep harmonisasi. Lalu, *kaulinan barudak* atau permainan tradisional.
- 3) Bab tiga merupakan metode penelitian yang terdiri atas lokasi penelitian, data penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.
 - 4) Bab empat merupakan pembahasan hasil penelitian yang terdiri atas klasifikasi dan deskripsi leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, fungsi leksikon *kaulinan* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, cerminan gejala kebudayaan yang muncul berdasarkan leksikon *kaulinan barudak* di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, dan persepsi masyarakat Kampung Sukarame terhadap *kaulinan* yang terdapat di Kampung Sukarame, Desa Sukalaksana, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.
 - 5) Bab lima merupakan penutup yang terdiri atas simpulan dan rekomendasi.