

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang keberadaannya tidak bisa dipandang sebelah mata dan hanya dilihat sebagai sarana rekreasi saja, sebab permainan tradisional tidak pernah terlepas dari dinamika kehidupan masyarakat. Artinya, permainan tradisional memiliki keterkaitan akan nilai-nilai budaya lokal yang ada di dalam masyarakat tersebut. Nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional inilah yang akan bermanfaat bagi orang yang memainkannya, terutama anak-anak dalam hidup bermasyarakat kelak. Sebagaimana yang diungkapkan Dharmamulya (dalam Ariani, Munawaroh, Hartoyo, Wahyono & Maharkesti, 1997, hlm.2) bahwa:

Ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Dilihat dari pemaparan di atas bahwa dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai yang bersifat positif. Nilai yang dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional misalnya nilai sportivitas, kerjasama dan kejujuran. Pada nilai sportivitas, anak diajarkan untuk selalu berjiwa besar dalam menerima kekalahan, begitu pula ketika menang mereka diajarkan untuk tidak menjadi besar kepala terhadap yang kalah. Permainan tradisional identiknya dimainkan secara berkelompok, di sinilah anak diajarkan untuk bekerja sama satu sama lain agar bisa memenangkan permainan. Selain itu, permainan tradisional secara berkelompok juga dapat melatih proses sosialisasi dan interaksi anak secara primer dengan teman bermainnya. Terakhir permainan tradisional memiliki nilai moral berupa nilai kejujuran, di mana anak dibiasakan untuk bersikap jujur dalam bermain. Hal ini ditunjukkan ketika salah satu pemain melakukan kecurangan maka dia akan mendapatkan hukuman dari pemain lainnya.

Selain nilai-nilai di atas, sebenarnya bermain secara umum memiliki manfaat dalam proses tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun

psikologis. Hal ini dipaparkan oleh Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati (2011, hlm. 91) bahwa,

Permainan tradisional tersebut memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincihan gerak, berfikir strategis, *feeling* (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya.

Melalui bermain anak dilatih melakukan kegiatan fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik halus dan motorik kasar, misalnya dalam kegiatan berjalan, berlari atau melompat. Kemudian dalam proses bermain anak juga dilatih untuk berpikir misalnya merencanakan strategi permainan, aturan permainan maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan permainan tersebut. Untuk melakukan kegiatan berpikir tersebut secara otomatis anak harus mengkomunikasikan idenya pada pemain lain, sehingga itu juga akan melatih kemampuan anak berbahasa. Permainan yang dilakukan oleh anak dan temannya secara langsung melatih interaksi mereka satu sama lain yang dapat menimbulkan kepekaan sosial anak dalam bersimpati ataupun berempati terhadap yang lainnya. Hal tersebut di atas tentunya juga berlaku pada permainan tradisional sebab permainan tradisional pun menggunakan konsep bermain secara umum yang artinya permainan tradisional memiliki nilai dan manfaat yang sama dalam membantu tumbang kembang anak.

Seiring dengan perkembangan zaman yang terus maju, arus globalisasi dan modernisasi yang berpenetrasi melalui teknologi ternyata telah mempengaruhi perubahan pola hidup keseharian masyarakat. Maraknya penggunaan teknologi telah memberikan banyak manfaat dalam kehidupan masyarakat karena tujuan diciptakannya teknologi membantu atau mempermudah kegiatan manusia. Namun dibalik banyaknya manfaat tersebut juga tak lepas dari permasalahan yang ditimbulkannya. Salah satunya adalah perubahan cara pandang dan sikap masyarakat yang berubah menjadi gaya hidup digital. Sulistyaningtyas, Jaelani & Waskita (2012, hlm. 158) menjelaskan bahwa “gaya hidup digital kini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi warga dunia. Demikian juga di Indonesia, gaya hidup digital sudah menjadi bagian tidak terlepaskan dari hidup sebagian besar orang Indonesia”.

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan merambah pada semua segi kehidupan, tak terkecuali pada aktivitas bermain anak. Di era modern seperti ini, permainan tradisional perlahan mulai tergantikan oleh permainan-permainan baru yang lebih modern. Anak-anak sudah tidak asing lagi dengan perangkat-perangkat elektronik yang dapat digunakan sebagai sarana bermain seperti *playstation*, *smartphone*, *personal computer*, *tablet* dan perangkat lain yang berbasis digital. Pun sudah lazim ditemukan anak-anak berpergian dengan membawa *gadget* baik itu ke tempat rekreasi, sekolah maupun ke tempat bermain. Anak-anak pun sudah jarang terlihat memainkan permainan tradisional di lingkungan perkotaan seperti Kota Bandung, yang merupakan ibu kota provinsi Jawa Barat sebagai representasi masyarakat Sunda.

Kondisi di lapangan saat ini ternyata anak-anak kurang mengenali permainan tradisional, bahkan yang berasal dari daerahnya sendiri, yaitu permainan tradisional Sunda atau yang lebih dikenal dengan *kaulinan barudak* di tataran Sunda. Hal ini terlihat dari pengamatan sementara peneliti di dua sekolah dasar di Kota Bandung yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut ketika diperkenalkan terhadap permainan *bebentengan* responnya ada yang tahu nama permainannya tetapi tidak tahu bagaimana cara memainkannya. Bahkan ada pula siswa yang tidak mengetahui sama sekali permainan *bebentengan* ini dan merasa asing saat mendengar permainan tersebut. Akan tetapi ketika siswa tersebut ditanya tentang permainan modern yang berbasis digital seperti *Clash of Clan*, *Point Blank*, *Grand Theft Auto*, *Smackdown* dan permainan lainnya, mereka menjawab dengan antusias dan menyatakan bahwa mereka sering memainkan permainan-permainan tersebut. Permainan-permainan tersebut dimainkan menggunakan media *smartphone*, *playstation* maupun *personal computer*. Hal ini menunjukkan kepopuleran permainan tradisional mulai tergeser dengan permainan yang lebih modern, sehingga memberikan dampak antusiasme berbeda ketika ditanya kedua permainan tersebut.

Permainan modern saat ini memang lebih mudah untuk ditemukan daripada permainan tradisional. Di satu sisi permainan modern dapat memberikan kenyamanan bagi yang memainkannya, sebab selain menggunakan perangkat

digital yang canggih permainan modern juga didukung dengan fasilitas bermain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemainnya. Misalnya untuk memainkan *game online* anak hanya perlu perangkat digital seperti *gadget* yang bisa dimainkan di rumah atau di ruangan tertentu tanpa harus berpergian ke luar rumah. Lain halnya dengan permainan tradisional yang biasa dimainkan di luar halaman rumah bahkan di lapangan yang lebih luas. Permainan modern juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi, namun ternyata fungsi bermain secara umum justru sulit ditemukan pada permainan modern ini.

Kesan modern yang melekat dalam permainan yang berbasis digital seperti *game online* tidak selamanya memberikan dampak positif terhadap pemainnya. Beragam fenomena yang dapat ditemukan terutama terhadap anak yang memainkan permainan modern seperti *playstation*, *game online* dan yang lainnya ialah anak menjadi ketagihan atau kecanduan terhadap permainan tersebut. Kecanduan tersebut salah satunya diakibatkan oleh kurangnya kontrol sosial orang tua dalam mengawasi anaknya bermain. Fakta-fakta lain terdapat dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Puspitosari dan Ananta (2009, hlm. 55) yang menyatakan bahwa “...ada hubungan atau korelasi antara kecanduan *online game* dengan depresi, tetapi korelasinya lemah...Peran keluarga dan orang-orang terdekat sangat penting dalam hal ini, agar bisa memberikan *support* dan dorongan agar para pecandu *online game* melepaskan diri dari kebiasaan bermain *game*...”. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa *game online* memiliki hubungan dengan depresi. Peran keluarga sebagai orang terdekat menjadi hal yang penting untuk senantiasa memberikan pengawasan dan membantu mengendalikan agar pecandu *game online* dapat terlepas dari kebiasaan tersebut.

Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Jannah, Mudjiran dan Nirwana, dilakukan pengujian terhadap hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. Hasil penelitian ini dijelaskan oleh Jannah, Mudjiran dan Nirwana (2015, hlm. 205) bahwa “terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar...Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game* maka semakin rendah motivasi belajar siswa, dan begitu

sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* semakin tinggi motivasi belajar siswa”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak yang mengalami peningkatan tingkat kecanduan bermain *game* juga mengalami penurunan motivasi belajar. Sehingga, semakin anak kecanduan *game*, maka motivasi belajar anak tersebut akan semakin menurun.

Jika fakta kecanduan anak pada *game* terus berlanjut, bukan hanya kondisi kesehatan atau perubahan perilaku negatif anak saja yang menjadi permasalahan tetapi juga memunculkan kekhawatiran akan hilangnya permainan tradisional sebagai salah satu identitas atau ciri khas budaya masyarakat Sunda. Anak-anak sebagai pewaris kebudayaan harusnya dibekali pengetahuan tentang permainan tradisional agar dapat ikut serta dalam proses pelestarian budaya luhur tersebut. Pihak-pihak yang berperan dalam proses pewarisan budaya ini diantaranya orang tua, pendidik, pemerintah dan juga masyarakat yang ada sekitar lingkungannya. Proses pewarisan budaya ini bukannya tanpa kendala, namun justru terkendala oleh pihak-pihak yang harusnya turut berperan dalam pelestarian, sehingga anak menjadi kurang mengenali permainan tradisional.

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak orang tua yang melarang anak-anaknya bermain di luar rumah, seperti di lapangan, sungai, sawah, atau kebun sehingga anak menjadi sulit untuk mengenal permainan tradisional. Hal tersebut muncul karena adanya anggapan bahwa permainan tradisional adalah mainan masyarakat kelas bawah. Alif, Sachari, dan Ichsan (2006, hlm. 6) menerangkan bahwa “mainan rakyat dianggap mainan kelas bawah yang merupakan mainan kotor, berbahaya, tidak berkualitas, selain anggapan tersebut, bahkan semakin jauhnya jarak sosial masyarakat desa turut mendukung tidak berkembangnya permainan dan mainan tradisional”.

Dibalik fenomena memudarnya eksistensi permainan tradisional pada kalangan anak-anak yang berada di kota Bandung, ternyata masih ada pihak-pihak yang berupaya untuk berperan dalam pelestarian salah satu budaya Sunda ini. Penulis melihat perlunya upaya pelestarian akan permainan tradisional ini, sehingga keberadaannya tetap terjaga di tengah derasnya arus modernisasi. Hal ini dilakukan oleh *Komunitas Hong* yang berlokasi di Dago Pakar, Kota Bandung. *Komunitas Hong* merupakan suatu wadah yang menyediakan sarana rekreasi bagi

masyarakat yang ingin mengenal permainan tradisional, baik dari daerah Sunda maupun daerah lainnya, bahkan permainan tradisional dari negara lain.

Komunitas Hong diinisiasi oleh M. Zaini Alif dan bekerja sama dengan warga sekitar di wilayah Dago Pakar. Selain digunakan sebagai wadah pelestarian permainan tradisional, *Komunitas Hong* yang dikelola oleh warga juga mampu memunculkan jiwa *social entrepreneur*, sebab warga dilatih untuk mandiri mengelola tempat wisata permainan tradisional mulai dari menyediakan tempat, bahan serta alat-alat yang digunakan dalam permainan. Pada akhirnya selain ikut berperan serta dalam pelestarian permainan tradisional, *Komunitas Hong* juga memberikan andil dalam mengembangkan pariwisata budaya, sehingga dapat menjadikannya sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Bandung yang ramah anak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis dan ditinjau dari hasil observasi serta sumber literatur lain yang mendukung, maka penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian ini, yaitu: “Bagaimana proses pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda yang dilakukan oleh *Komunitas Hong*?”. Agar penelitian menjadi lebih terarah dan terfokus pada pokok permasalahan, maka penulis menjabarkannya dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran permainan tradisional yang menjadi identitas masyarakat Sunda?
2. Bagaimanakah proses pewarisan permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya?
3. Faktor-faktor apa saja yang menjadi pendorong dan penghambat proses pelestarian permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya?
4. Bagaimanakah dampak-dampak pelestarian permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran permainan tradisional Sunda yang menjadi identitas masyarakat Sunda.
2. Mengetahui proses pewarisan permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong dan penghambat proses pelestarian permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya.
4. Mengetahui dampak-dampak pelestarian permainan tradisional Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan kontribusi berupa kajian terkait permainan tradisional Sunda sebagai identitas masyarakat Sunda terutama pada anak-anak. Sehingga dapat digunakan untuk bahan referensi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan terkait bidang kajian sosiologi pendidikan, perubahan sosial, sosiologi keluarga dan sosiologi pariwisata.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan terkait permainan tradisional Sunda serta turut berperan dalam upaya pelestariannya.
- b. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam upaya pelestarian budaya Sunda sekaligus pengembangan wisata budaya, serta sebagai pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pembangunan fasilitas rekreasi bagi masyarakat.

- c. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat menjadi solusi alternatif dalam pola asuh anak terutama dalam memilih permainan bagi anak serta mengajak masyarakat untuk lebih mengenal dan mencintai permainan tradisional yang keberadaannya sudah mulai tergeser oleh permainan modern.
- d. Bagi *Komunitas Hong*, hasil penelitian ini bisa memberikan masukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan komunitas, terutama dalam hal penyebaran informasi kepada masyarakat untuk turut serta dalam proses pelestarian permainan tradisional dan pengembangan wisata budaya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini akan disusun dalam 5 Bab dengan rincian sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan. Bab ini memaparkan fenomena-fenomena yang menjadi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Tinjauan Pustaka. Bab ini menguraikan teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian.
- BAB III : Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan desain penelitian yang digunakan penulis berikut dengan partisipan penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan untuk proses analisis hasil penelitian, serta isu etik.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Bab ini penulis memaparkan hasil temuan yang diperoleh dari *Komunitas Hong* terkait upaya pelestarian permainan tradisional Sunda, identitas masyarakat Sunda, serta pengembangan wisata budaya.
- BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus memaparkan keterkaitan antara temuan dengan bidang kajian serta rekomendasi untuk berbagai pihak yang terkait dengan hasil penelitian ini.