

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kampung Naga adalah satu dari sekian banyaknya kampung adat yang berada di Jawa Barat. Apabila ditinjau dari sisi administratif, Kampung Naga termasuk kedalam wilayah Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya. Tidak seperti kampung adat pada umumnya yang berada pada wilayah terpencil, Kampung Naga terletak di perlintasan jalur selatan yang menghubungkan Garut dan Tasikmalaya. Lokasinya berada di suatu lembah yang berjarak kurang lebih 200 meter dari jalan raya. Secara topografis Kampung Naga merupakan daerah perbukitan dengan latar belakang pegunungan. Semua penduduk di daerah ini adalah orang Sunda, sehingga bahasa yang digunakan dalam kesehariannya adalah bahasa Sunda, dan menganut agama Islam. Mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani, selebihnya berprofesi sebagai pedagang kecil, peternak, pegawai negeri dan swasta, serta buruh lepas lainnya. Selain usaha kecil di bidang kerajinan tangan, tidak ada sektor industri sektor besar yang melibatkan banyak tenaga kerja di daerah ini. Dapat dikatakan, bahwa Kampung Naga dan daerah di sekitarnya ini mencerminkan kehidupan agraris di tanah Priangan pada umumnya.

Kampung Naga telah menjadi salah satu wisata budaya yang diperhitungkan di Jawa Barat, terutama di daerah Kabupaten Tasikmalaya. Hal ini jelas terlihat jelas dari adanya peningkatan kunjungan wisatawan ke Kampung Naga. Hal tersebut menunjukkan bahwa Kampung Naga ini memiliki daya tarik yang cukup besar bagi wisatawan, terutama pada aspek kebudayaan yang memang menjadi salah satu unggulan dalam objek wisata. Aksesibilitas dari Kampung Naga merupakan salah satu yang menjadi daya tarik pada objek wisata, dimana wisatawan tidak perlu susah payah menempuh jarak yang jauh dengan berjalan kaki ke pedalaman karena letak Kampung Naga terbilang dekat dari jalan raya penghubung antara kota Tasikmalaya dan kota Garut. Maka tidaklah heran apabila ditinjau dari tingkat kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun kian

bertambah. Seperti yang terlihat pada tabel pertumbuhan kunjungan wisatawan ke kampung Naga:

Tabel 1.1
Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke Kampung Naga
Tahun 2006-2011

Tahun	Wisatawan				Jumlah	Pertumbuhan (%)
	Manca negara	Pertumbuhan (%)	Nasional	Pertumbuhan (%)		
2006	4.140	-	8.180	-	12.320	-
2007	4.276	3,2	12.770	56,1	17.046	38,3
2008	4.086	-4,4	8.967	29,7	13.053	-23,4
2009	2.369	-42	5.980	33,3	8.349	-36
2010	6.818	187,8	38.555	544,7	45.373	443,4
2011	6.950	1,9	51.861	34,5	58.811	29,6

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Tasikmalaya Tahun 2012

Berdasarkan tabel tersebut, dapat terlihat bahwa peningkatan kunjungan wisatawan mengalami peningkatan yang cukup drastis, terutama ketika memasuki tahun 2010. Namun di sisi lain, laju pesatnya wisatawan yang berkunjung ke Kampung Naga turut memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap kehidupan bermasyarakat di Kampung Naga.

Hal ini tentunya membawa beberapa perubahan, salah satunya pada bidang kerajinan. Seperti yang diungkapkan oleh Epon (2012, 47-54) bahwa perubahan tersebut merupakan dinamika masyarakat yang bersumber dari kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi dan peningkatan produktivitas. Bagi masyarakat Kampung Naga, usaha kerajinan tidak terproteksi adat istiadat, sehingga perubahannya tidak menimbulkan kegoncangan sosial. Namun, sepiutnya yang diungkapkan oleh Ni Putu Suwardani (2015, hlm. 247-264), bahwa nilai-nilai lokal tetap harus digunakan sebagai media penyaring,

meskipun apabila dilihat dari kasat mata dampak dari gloalisasi pun memiliki hal yang positif.

Dalam kehidupan bermasyarakat dikenal adanya nilai dan norma. Nilai dan norma ini merupakan seperangkat aturan atau tolak ukur yang diciptakan oleh masyarakat atas dasar kesepakatan bersama demi tercapainya tujuan-tujuan tertentu yang berkaitan dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Dengan kata lain, nilai dan norma ini menjadi aspek pembanding antara dua hal dalam segi baik dan buruk, sehingga nilai dalam kehidupan sehari-hari dapat diasumsikan menjadi banyak arti yang berkaitan dengan harga, pengukuran, dan lain sebagainya. Nilai dalam sosiologi memiliki arti yang berbeda, sosiologi mengartikan bahwa nilai merupakan buah pikir manusia yang berupa konsep mengenai baik dan buruknya suatu hal, nilai sosial yang arif dan bijaksana dapat menjadi landasan dalam pembentukan norma sosial, yang akan dijadikan patokan dasar dalam berperilaku dan bersikap terhadap sesamanya. Selain hal tersebut, disampaikan juga oleh Horton & Hunt (dalam Anwar dan Adang, 2013) bahwa:

Nilai adalah gagasan mengenai apakah suatu pengalaman itu berarti atau tidak berarti. Dalam rumusan lain, nilai merupakan anggapan terhadap sesuatu hal, apakah sesuatu itu pantas atau tidak pantas, penting atau tidak penting, mulia ataukah hina. Sesuatu itu dapat berupa benda, orang, tindakan, pengalaman dan seterusnya. (hlm. 188)

Berdasarkan pengertian tersebut, para ahli sosiologi mengemukakan konsep nilai berdasarkan asas keberfungsian dalam masyarakat dan konsepsi yang melekat dalam diri manusia terutama manusia sebagai individu yang merupakan bagian dari kelompoknya yang mengkonstruksi nilai itu sendiri.

Pada hakikatnya nilai dan norma tidak dapat terpisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Bahkan kita bisa melihat tumbuhnya nilai dan norma pada satuan masyarakat yang sederhana seperti halnya pada keluarga. Di dalam suatu keluarga kita bisa melihat terjadinya pola-pola

yang menunjukkan adanya nilai-nilai yang dipatuhi oleh anggotanya, contoh sederhananya saja seperti anak yang harus menghormati orang tuanya. Hal demikian terulang dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari hingga generasi ke generasi.

Nilai dan norma yang berlaku di masyarakat merupakan sesuatu yang unik, dalam artian bahwa nilai dan norma yang berlaku di suatu tempat belum tentu berlaku pula pada masyarakat dan tempat yang berbeda. Perkembangan zaman juga dapat memungkinkan nilai dan norma untuk melakukan perubahan dan penyesuaian. Sesuai dengan yang dikemukakan Setiadi & Kolip (2011, hlm.191) bahwa “Nilai sosial yang berlaku di dalam masing-masing kelompok sosial bersifat relatif dan senantiasa mengalami perubahan atau pergeseran dari waktu ke waktu”. Selama nilai dan norma tersebut dirasa memiliki asas kebermanfaatan dan masih selaras dengan perkembangan zaman, maka eksistensi dari nilai-nilai sosial tersebut akan tetap terjaga. Namun tidak serta merta dapat bertahan begitu saja, untuk dapat bertahan, nilai atau norma yang dikehendaki setidaknya harus melalui tahapan pewarisan terlebih dahulu dari satu generasi ke generasi. Tentunya setelah mengalami beberapa penyesuaian. Kita bisa mengambil contoh seperti yang terjadi pada masyarakat adat. Masyarakat adat terkenal memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan masyarakat perkotaan terutama dalam mempertahankan dan mewariskan kebudayaannya, termasuk di dalamnya nilai dan norma. Hal tersebut menunjukkan betapa kuatnya upaya masyarakat adat itu sendiri dalam menjaga keutuhan aturan dan budayanya. Ditambah lagi, dengan kecenderungan masyarakat adat itu sendiri yang bisa dibilang tertutup dari dunia luar. Meskipun demikian, bukan berarti pada masyarakat adat tidak mengalami perubahan, hanya saja perubahan yang dialami berjalan dengan amat sangat lambat dan cenderung terkontrol. Hal ini sekaligus menunjukkan peran penting pewarisan nilai serta budaya dalam suatu masyarakat.

Disadari ataupun tidak, pewarisan nilai-nilai sosial sangatlah penting, apalagi ditengah-tengah pengaruh modernisasi yang semakin marak. Pemberitaan di berbagai media massa tidak sedikit yang mencerminkan degradasi atau kemerosotan moral anak bangsa yang bertentangan dengan nilai dan karakter bangsa, seperti yang dilansir Tempo (2/7/2012) bahwa game online yang membuat anak-anak kecanduan sama halnya dengan yang dialami seseorang yang kecanduan narkoba, dalam artian fenomena tersebut dapat berpotensi memunculkan tindakan kriminal demi memenuhi keinginannya. Sejalan dengan hasil penelitian Cao & Su (2006, hlm. 275-281), bahwa pengaruh dari kekuatan game dapat menyebabkan siswa mengalami adiksi/kecanduan, yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi kondisi psikis anak. Hal ini tentunya menunjukkan perilaku yang jelas-jelas menyimpang, dan tidak bisa dipungkiri bahwa hal tersebut sekaligus menunjukkan kenakalan remaja di era canggihnya informasi dan teknologi. Adanya pengaruh dari budaya luar tentunya ikut menyebabkan fenomena tersebut, pengaruh luar yang tidak jarang langsung begitu saja diterima tanpa adanya proses penyaringan terlebih dahulu tentunya sangatlah riskan. Berdasarkan hasil penelitian Eka Rusnaini (2013, hlm. 1-16), bahwa dampak yang ditimbulkan dari adanya kecanduan seorang anak terhadap game adalah dalam segi psikis, dimana anak tersebut cenderung menjadi pribadi yang sulit berkonsentrasi bahkan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kearifan lokal yang jelas-jelas mencerminkan karakteristik budaya Indonesia justru semakin tergeser oleh budaya barat yang tidak sesuai dengan karakteristik dan kepribadian orang Indonesia. Maka tidaklah heran apabila banyak sekali perbedaan dalam setiap sendi kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu. Salah satunya juga terjadi pada permainan tradisional anak-anak.

Dahulu dikenal *kaulinan barudak* (permainan tradisional) yang marak di kalangan remaja dan anak-anak, seperti enggrang, rumah-

rumahan, *galah asin*, dan congklak. Namun pada zaman sekarang, hal tersebut sudah sulit kita temukan. Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak permainan tradisional yang tergantikan oleh permainan-permainan modern. Memang tidak semua permainan modern ini berimbas negatif terhadap anak-anak, namun disadari ataupun tidak, permainan modern berbasis komputer seperti *game online* tidak jarang menimbulkan sifat individualis serta meningkatkan perilaku konsumtif di kalangan remaja dan anak-anak. Semakin maraknya permainan berbasis komputer, banyak anak-anak yang hanya saling mengenal di dunia maya saja, sedangkan di dunia nyata mereka cenderung tertutup satu sama lain bahkan cenderung saling acuh. Mereka pun lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah atau bahkan di warung internet ketimbang melakukan interaksi langsung dengan teman sebayanya, dan parahnya lagi tidak sedikit permainan modern yang mengandung konten-konten dewasa yang tidak layak untuk dilihat oleh anak-anak. Berbeda halnya dengan permainan modern, permainan tradisional yang apabila kita cermati, lebih banyak mengandung nilai-nilai sosial dan manfaat lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Danandjaja (1984, hml.171) bahwa “Permainan tradisional biasanya berdasarkan gerak tubuh, kegiatan sosial sederhana, atau berdasarkan matematika dasar dan kecekatan tangan”. Akan tetapi pada kenyataannya, permainan tradisional semakin tersingkirkan, bahkan nyaris dilupakan.

Mengingat gencarnya pengaruh modernisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, bahkan pada masyarakat adat pun rentan terjadi hal yang serupa, seperti yang terjadi pada masyarakat Kampung Naga. Kalangan remaja dan anak-anak yang ada di Kampung Naga, tidak lagi akrab dengan permainan tradisional, bahkan banyak diantaranya yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai sosial yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti gotong royong, dan sikap saling menghormati satu sama lain. Secara sadar

maupun tidak, nilai-nilai sosial tersebut dipelajari oleh anak-anak melalui permainan tradisional. Nilai tersebut lambat laun diinternalisasikan dalam dirinya dan menjadi suatu kebiasaan. Hal ini menunjukkan pentingnya pelestarian permainan tradisional, mengingat salah satu aspek kebudayaan ini memiliki fungsi yang cukup kompleks dalam kehidupan bermasyarakat, tentunya hal ini patut mendapatkan perhatian yang lebih. Permainan tradisional yang sedikit banyaknya memiliki andil dalam pewarisan nilai sosial terhadap anak-anak merupakan bagian dari banyaknya budaya yang patut untuk dilestarikan. Namun, suatu upaya pelestarian tidaklah semudah membalikan telapak tangan, perlu adanya kesadaran, terutama dari masyarakat itu sendiri sehingga upaya pelestarian tersebut dapat diusahakan oleh masyarakat luas, karena akan sangat sulit apabila hanya dilakukan oleh segelintir orang saja. Tentu saja ini menunjukkan kekhawatiran, di satu sisi permainan tradisional sudah mulai kalah pamor oleh permainan-permainan berbasis komputer, dan di lain sisi kepedulian masyarakat terhadap permainan tradisional ini relatif rendah. Sehingga dikhawatirkan permainan tradisional yang mana sebagai salah satu media pewarisan nilai sosial ini lama kelamaan akan punah. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis melakukan sebuah penelitian yang berjudul PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEWARISAN NILAI SOSIAL PADA MASYARAKAT KAMPUNG NAGA.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yang memiliki permasalahan pokok untuk mengetahui tentang permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai sosial pada masyarakat Kampung Naga. Maka dari itu untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang permasalahan tersebut maka dibuat pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Jenis permainan tradisional apa saja yang berada di Kampung Naga?

- 2) Nilai-nilai sosial apa yang terdapat di dalam permainan tradisional yang ada di Kampung Naga?
- 3) Faktor-faktor apa saja yang mengancam eksistensi permainan tradisional yang ada di Kampung Naga?
- 4) Bagaimanakah implementasi pembelajaran Sosiologi dalam menyerap nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai sosial pada masyarakat Kampung Naga Desa Neglasari Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya. Adapun secara khusus tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi jenis-jenis permainan tradisional di kawasan Kampung Naga.
- 2) Mengidentifikasi nilai-nilai sosial yang terkandung di dalam permainan tradisional yang ada di Kampung Naga.
- 3) Mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mengancam eksistensi permainan tradisional yang berada di Kampung Naga.
- 4) Mengidentifikasi implementasi pembelajaran Sosiologi dalam menyerap nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran, dapat memperluas wawasan serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosiologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemaparan mengenai pewarisan nilai sosial melalui permainan tradisional pada masyarakat Kampung Naga pada khususnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu :

- 1) Memberikan informasi kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini masyarakat adat Kampung Naga serta pemerintah mengenai eksistensi permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai sosial di tengah hegemoni modernisasi.
- 2) Menambah kajian keilmuan bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi yang dituangkan dalam penelitian mengenai permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai sosial pada masyarakat Kampung Naga.
- 3) Memberikan sumbangsih pemikiran kepada masyarakat pada umumnya, dan khususnya bagi masyarakat Kampung Naga mengenai permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai sosial.
- 4) Memberikan gambaran referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan pada pokok bahasan yang sama dengan penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang disusun secara bertahap, di antaranya:

- 1) BAB I : Pendahuluan, dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.
- 2) BAB II : Tinjauan pustaka, pada bab ini diuraikan mengenai konsep-konsep, teori, penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian terdahulu tersebut digunakan sebagai pembanding untuk menjaga keoriginalitasan penelitian dan juga digunakan sebagai referensi bagi peneliti.
- 3) BAB III : Metode penelitian, pada bab ini peneliti menjelaskan metode penelitian yang berisi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

- 4) BAB IV : Temuan dan hasil penelitian, pada bab ini peneliti menjelaskan temuan yang didapatkan dari lokasi penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan menganalisis data yang telah ditemukan dengan uraian rumusan masalah penelitian serta pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 5) BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi, pada bab ini peneliti menuliskan simpulan sebagai jawaban pertanyaan penelitian atau rumusan masalah, sementara implikasi dan rekomendasi sebagai bagian dari saran dan pemecahan masalah yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, dan kepada peneliti berikutnya.