

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia, termasuk kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak. Situasi semacam ini, bagi sementara kalangan, membuat berbagai jenis permainan tradisional anak yang menjadi aset budaya, semakin terasa perlu diperhatikan kehadirannya (Sukirman Dharmamulya, 2005:28).

Globalisasi adalah masalah kehidupan modern yang tak terhindarkan atau dapat diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal (Piotr Sztompka, 1993:101). Globalisasi menimbulkan bahaya dan harapan. Proses globalisasi yang meliputi semua aspek kehidupan modern (ekonomi, politik dan kultural) tercermin dalam kesadaran sosial. Cara orang memahami dunia, dunia lokal mereka sendiri dan dunia keseluruhan mengalami perubahan sangat besar (Piotr Sztompka, 1993:112).

Permainan anak-anak merupakan suatu kebudayaan tersendiri. Sejak zaman dahulu permainan anak-anak telah timbul dan hidup di kalangan anak-anak, sesuai dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Bermain, bagi mereka merupakan suatu kebutuhan tersendiri dalam mengembangkan kreativitas dan kecerdasan semasa pertumbuhannya (Andy Wasis, 1982:5).

Pendapat sejumlah ilmuwan dalam Sukirman (2005:29), sosial dan budaya di Indonesia yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat di anggap remeh. Karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak juga di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu, permainan tradisional anak-anak juga dapat di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Permainan anak-anak merupakan salah satu budaya yang berharga dalam rangka memelihara tata-nilai kehidupan bangsa, karena permainan anak-anak merupakan salah satu kegiatan olah raga, latihan kecerdasan, pendidikan sifat ksatria (sportifitas), pembinaan kesetiakawanan (solidaritas), keuletan dan ketekunan (Tisna Sopandi, 1984:3). Mengingat kesemuanya itu, jenis-jenis permainan memiliki unsur-unsur yang sangat bermanfaat sebagai media pendidikan, keterampilan, keuletan dan lain-lainnya. Bahkan didalamnya memiliki unsur-unsur seni. Jadi, secara umum mengenai permainan anak-anak itu dapat dikatakan, bahwa di balik permainan itu ada unsur-unsur sosial yang secara tidak langsung dilatihkan.

Jika diperhatikan perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional anak, kita melihat paling tidak tiga pola perubahan, yakni: (a) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu, (b)

munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu, dan (c) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern (Sukirman Darmamulya, 2005:29).

Jadi, permasalahan adalah di manakah posisi permainan tradisional anak dalam era globalisasi ini. Apakah sudah ditinggalkan karena pengaruh membanjirnya berbagai jenis permainan baru, yang lebih cocok dengan kehidupan masa kini, ataukah masih bertahan, tetapi hanya jenis permainan tradisional tertentu dan di tempat tertentu pula. Sementara itu, permainan baru yang telah merangsek jauh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik. Sementara itu, di sadari pula oleh sebagian ilmuwan sosial tentang adanya peran yang tidak kecil dari permainan tradisional anak dalam ikut membentuk kepribadian anak. Dalam kerangka itulah permainan tradisional anak dihadirkan, dan diperkenalkan kembali lewat penelitian-penelitian, dan kajian-kajian ilmiah (Sukirman Darmamulya, 2005:5).

Dari hasil observasi, Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dan melakukan penelitian mainan sejak tahun 1996. Komunitas ini bertekad melestarikan mainan dan permainan rakyat. Komunitas Hong sendiri berasal dari nama sebuah permainan, yaitu “hong-hongan/petak umpet”, kata “hong” mempunyai arti harfiah “bertemu”. Jadi, komunitas ini bertujuan mempertemukan atau memperkenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak.

M. Zaini Alif yang merupakan pendiri dari Komunitas Hong, menyatakan ada sekitar 168 permainan tradisional yang telah di rekonstruksi ulang. Salah

satunya adalah mainan tradisional seperti *kolecer* (mainan yang dilakukan dengan cara menghadap angin yang datang, atau dilakukan dengan cara berlari menentang angin, sehingga *kolecer* tersebut dapat berputar), *rorodaan* (sepeda-sepedaan terbuat dari bambu dan kayu), wayang dari batang singkong, *gasing jajangkung* (egrang ala Sunda), dan lain-lain.

Komunitas Hong juga memperkenalkan beberapa alat musik tradisional Sunda, seperti *Karinding* (alat musik perkusi terbuat dari bambu atau pelepah batang aren, dimainkan dengan di tabuh dan diresonansikan dengan mulut), *Keprak* (batang bambu yang di belah pada salah satu sisinya, biasa di pakai di pagelaran wayang), *Hatong* (alat musik tiup terbuat dari bambu), *Celempung* (alat musik perkusi berbentuk trapesium, ada kotak suara dan dawai-dawai), dan aneka alat musik lainnya. Mayoritas permainan tradisional yang disediakan di Komunitas Hong mencerminkan semangat kejujuran, sportifitas, kegigihan, daya saing, kerjasama, gotong royong dan pengakuan rasa kemenangan dan seterusnya.

Berkenaan dengan itu, dengan asumsi bahwa dalam cara-cara bermain terdapat muatan yang tersembunyi yang mengandung nilai-nilai positif bagi anak-anak yang memainkannya, maka dari data penelitian ini terdapat tiga kategori permainan tradisional. Pertama, permainan yang dilaksanakan dengan bernyanyi dan berdialog; kedua, permainan tradisional yang di dominasi oleh ketahanan fisik dan ketangkasan gerak; ketiga, permainan yang banyak menggunakan olah pikir, dan kecerdikan (Sukirman Darmamulya, 2005:6).

Melalui tampilan data hasil penelitian yang di kemas kembali inilah ingin ditunjukkan bahwa permainan tradisional anak penting dan perlu untuk

dilestarikan. Upaya pelestarian ini tidak hanya berfungsi untuk kelestariannya saja, namun juga sebagai bahan kajian ilmiah untuk melihat keterkaitan permainan tradisional dengan fenomena sosial-budaya lainnya. Dalam konteks inilah perspektif permainan tradisional anak dapat di kaji melalui empat perspektif yaitu perspektif fungsional, psikologis, permainan, dan adaptasi.

Sehubungan dengan itu, permainan tradisional anak selain sebagai sebuah bentuk upaya pelestarian, juga diharapkan akan membuka upaya-upaya untuk menciptakan jenis-jenis permainan yang mengandung nilai-nilai yang bersifat mendidik, yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi kehidupan anak-anak sekarang.

Saat ini semakin jarang menemukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional yang merakyat. Apalagi di tengah gencarnya permainan modern yang memasuki hampir setiap sudut perkampungan (Sukirman Darmamulya, 2005:8). Tidak heran, permainan itu semakin tenggelam. Padahal, permainan tradisional anak-anak merupakan pusaka budaya yang mengandung nilai-nilai keluhuran dan filosofi yang harus dikembangkan. Tak mau permainan tradisional punah, Komunitas Hong pun di bentuk demi mempertahankannya dan terus memberi edukasi kepada masyarakat.

Komunitas Hong telah menerapkan berbagai kegiatan antara lain, pembuatan *Kampung Kolecer*, tempat melatih mainan dan permainan rakyat yang ada di Kampung Bolang, Desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang. Komunitas Hong juga mendirikan Museum Mainan Rakyat di Bandung untuk mengangkat dan memperkenalkan mainan rakyat. Selain itu, Komunitas

Hong pun menyelenggarakan Festival Kolecer, yaitu festival mainan rakyat dengan berbagai upacara adat.

Tidak hanya di Komunitas Hong, Zaini mengenalkan permainan tradisional. Namun, melalui internet juga ia mengenalkan permainan tradisional yang dapat mengubah pemikiran masyarakat dunia tentang permainan tradisional yang tidak kalah hebatnya dengan permainan modern. Zaini telah melakukan *workshop* untuk mengenalkan cara membuat dan memainkan permainan tradisional.

Sejak didirikan pada tahun 2003, anggota Komunitas Hong telah memiliki 150 anggota yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat. Anggotanya terdiri dari berbagai tingkatan usia dari 6-90 tahun. Alamat Komunitas Hong terletak di Jl Bukit Pakar Utara 35 Dago, Bandung. Sedangkan *show room*-nya terletak di Jl Bukit Pakar Utara No. 26, Bandung.

Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan, sedangkan untuk anggota dewasa adalah sebagai narasumber dan pembuat mainan. Komunitas Hong berusaha menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, baik itu dari tradisi lisan atau tulisan. Komunitas mainan rakyat ini juga berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan pola pendidikan masyarakat. Bahkan, agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya dan sang pencipta.

Komunitas Hong sebagai pusat kajian mainan rakyat mencoba untuk melestarikan produk mainan rakyat sebagai artefak budaya, agar tidak punah dan tetap lestari. Komunitas Hong pun melakukan binaan budaya bermain anak melalui pelatihan untuk anak-anak agar budaya bermain yang berbasis budaya lokal tetap bertahan. Selain itu, Komunitas Hong juga mengembangkan produk

mainan rakyat sebagai dasar pengembangan mainan anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Dari berbagai program yang dilaksanakan oleh Komunitas Hong, dalam melestarikan permainan tradisional anak-anak, maka timbul pertanyaan, bagaimana pelaksanaan program Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional di kalangan anak-anak tersebut.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka penulis mengadakan penelitian yang dapat dirumuskan dengan judul: **“PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK-ANAK MODERN PADA KOMUNITAS HONG (Studi Kasus Di Jalan Bukit Pakar Utara 35 Dago Bandung).”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi awal di lapangan yang dilakukan, banyak ditemukan masalah-masalah yang terjadi dalam pelestarian permainan tradisional bagi anak-anak modern di Komunitas Hong. Masalah-masalah tersebut diantaranya:

1. Tidak semua anak-anak tertarik dalam pelestarian permainan tradisional.
2. Tidak semua anak-anak ingin mempelajari dan memainkan permainan tradisional.
3. Kendala Komunitas Hong mengumpulkan anak-anak untuk ikut serta dalam pelestarian permainan tradisional.
4. Fungsi permainan tradisional untuk perkembangan anak.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada respon anak-anak terhadap permainan tradisional yang merupakan aset kebudayaan. Komunitas Hong mencoba untuk melestarikan produk mainan rakyat sebagai artefak budaya

agar tidak punah dan tetap lestari. Komunitas Hong juga melakukan binaan budaya bermain anak melalui pelatihan untuk anak-anak agar budaya bermain yang berbasis budaya lokal tetap bertahan. Selain itu, Komunitas Hong juga mengembangkan produk mainan rakyat sebagai dasar pengembangan mainan anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional bagi anak-anak?
2. Bagaimana respon anak-anak terhadap permainan tradisional?
3. Faktor apa yang menjadi kendala Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional di kalangan anak-anak modern?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui strategi Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional bagi anak-anak.
2. Untuk mengetahui respon anak-anak terhadap permainan tradisional.
3. Untuk mengetahui faktor kendala Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional di kalangan anak-anak modern.



## 1.5 Kegunaan Penelitian

Beberapa hal yang dapat di pandang sebagai manfaat dengan mangangkat penelitian ini diantaranya adalah :

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk: (a) memperkaya penelitian dalam memahami kebudayaan tradisional, (b) hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memperluas wawasan maupun sebagai acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

### 2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini berguna untuk mengetahui respon anak-anak terhadap permainan tradisional di tengah gencarnya berbagai bentuk permainan modern, dan bagaimana strategi Komunitas Hong dalam merekrut anak-anak untuk bergabung menjadi anggota Komunitas Hong tersebut.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami perubahan-perubahan. Perubahan-perubahan itu pengaruhnya bisa jadi terbatas maupun luas, serta ada pula perubahan-perubahan yang bersifat lambat sehingga terkesan *statis*, dan perubahan yang cepat cenderung *dinamis*. Perubahan-perubahan hanya akan dapat diketemukan oleh seseorang yang sempat meneliti susunan dan membandingkannya dengan susunan dan kehidupan masyarakat tersebut pada waktu yang lampau. Seseorang yang tidak sempat menelaah susunan dan kehidupan masyarakat desa di Indonesia misalnya, akan berpendapat bahwa

masyarakat tersebut statis, tidak maju dan tidak berubah (Soerjono Soekanto, 1990:333).

Pernyataan demikian didasarkan pada pandangan sepintas yang tentu saja kurang mendalam dan kurang teliti. Karena tidak ada suatu masyarakat pun yang berhenti pada satu titik tertentu sepanjang masa. Orang-orang desa sudah mengenal alat-alat transportasi modern, bahkan dapat mengikuti berita-berita melalui radio, televisi, dan sebagainya yang semuanya belum di kenal sebelumnya.

Kebanyakan masyarakat di dunia dewasa ini terkait pada jaringan modernisasi, baik yang baru memasukinya, maupun yang sedang meneruskan tradisi modernisasi. Proses modernisasi mencakup proses yang sangat kuat. Kadang-kadang batas-batasnya tak dapat ditetapkan secara mutlak. Menurut Deni W, dalam *kamus ilmiah populer* (2010:385) modernisasi adalah cara-cara kehidupan lama untuk menuju bentuk atau model kehidupan yang baru.

Pada dasarnya pengertian modernisasi mencakup suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial, ke arah pola-pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri khas negara-negara Barat yang stabil. Karakteristik umum modernisasi yang menyangkut aspek-aspek sosio-demografis digambarkan dengan istilah gerak sosial (*social mobility*). Artinya, suatu proses unsur-unsur sosial ekonomis dan psikologis mulai menunjukkan peluang-peluang ke arah pola-pola baru melalui sosialisasi dan pola-pola perilaku (Soerjono Soekanto, 1990:384).

Maka dalam hal ini modernisasi menjelaskan suatu bentuk perubahan sosial. Biasanya merupakan perubahan sosial yang terarah (*directed change*) yang didasarkan pada perencanaan (jadi juga merupakan *intended* atau *planned-change*) yang biasa dinamakan *social planning*. Modernisasi merupakan suatu persoalan yang harus di hadapi masyarakat yang bersangkutan. Oleh karena prosesnya meliputi bidang-bidang yang sangat luas, menyangkut proses disorganisasi, problema-problema sosial, hambatan-hambatan terhadap perubahan dan sebagainya (Soerjono Soekanto, 1990:384).

Disorganisasi adalah proses berpuarnya atau melemahnya norma-norma dan nilai-nilai dalam masyarakat karena adanya perubahan (Soerjono Soekanto, 1990:392). Keyakinan yang kuat terhadap kebenaran tradisi, sikap yang tidak toleran terhadap penyimpangan-penyimpangan, pendidikan dan perkembangan ilmiah yang tertinggal, merupakan beberapa faktor yang menghambat proses modernisasi. Akan tetapi modernisasi yang terlalu cepat juga tidak di kehendaki, karena dengan demikian masyarakat tidak akan sempat mengadakan reorganisasi.

Seperti yang dijelaskan oleh seorang tokoh sosiologi kontemporer yaitu Anthony Giddens pencetus teori modernitas (Piotr Sztompka, 1993:82), mendefinisikan: “modernitas mengacu pada mode kehidupan masyarakat atau organisasi yang lahir di Eropa sejak abad ke-17 dan sejak itu pengaruhnya makin menjalar ke seluruh dunia”. Modernitas cenderung memperluas jangkauan terutama ruangnya dan inilah yang di maksud proses globalisasi (Piotr Sztompka, 1993:86), artinya cenderung meliputi kawasan geografis yang makin luas dan

akhirnya meliputi seluruh dunia. Ruang dan aspek kehidupan yang di jangkau modernitas ini lebih hebat daripada kebanyakan ciri perubahan yang terjadi dalam periode sebelum modernisasi.

Makna modernisasi paling khusus hanya mengacu pada masyarakat terbelakang atau tertinggal, dan melukiskan upaya mereka untuk mengejar ketertinggalan dari masyarakat paling maju, yang hidup berdampingan dengan mereka pada periode historis yang sama dalam masyarakat global. Dalam buku Piotr Sztompka (1993:152), Eisentadt mengatakan: “Secara historis modernisasi adalah proses perubahan menuju tipe sistem sosial, ekonomi, dan politik yang telah maju di Eropa Barat dan Amerika Utara dari abad ke-17 hingga ke-19 dan 20 ke Negara Amerika Selatan, Asia, dan Afrika”.

Chodak mengatakan: “modernisasi adalah contoh khusus dan penting dari kemajuan masyarakat, contoh usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai standar kehidupan yang lebih tinggi (Piotr Sztompka, 1993:153).

Menurut Masduki Duryat (dalam [www.blogspot.com](http://www.blogspot.com), di akses pada tanggal 13 Maret 2013 jam 15.30 WIB), proses modernisasi mencakup proses yang sangat luas dan sifatnya adalah sangat relatif, bergantung pada dimensi ruang dan waktu. Apa yang di yakini sekarang sebagai sesuatu yang modern, mungkin beberapa waktu kemudian di yakini sebagai sesuatu yang masih tradisional. Dimensi ruang bagi modernisasi sangat tergantung pada masyarakat yang melakukan modernisasi.

Perwujudan aspek modernisasi adalah berkembangnya aspek-aspek kehidupan modern, seperti mekanisasi, media massa yang teratur, urbanisasi,

peningkatan pendapatan per kapita dan sebagainya. Selain itu juga mencakup perubahan struktural yang menyangkut lembaga-lembaga sosial, norma-norma, stratifikasi sosial, hubungan sosial, dan sebagainya.

Bila melihat kutipan Masduki Duryat (dalam [www.blogspot.com](http://www.blogspot.com), di akses pada tanggal 12 Maret 2013 jam 15.30 WIB), bagi Giddens perubahan sosial bukan muncul hanya dari sang aktor individual, dan juga bukan hanya dari struktur, melainkan muncul di dalam ruang dan waktu. Menurut Giddens, globalisasi tidak hanya “baru”, melainkan juga revolusioner. Globalisasi terutama banyak di pengaruhi perkembangan sistem komunikasi yang baru di mulai akhir 1960-an. Globalisasi tidak sekedar soal apa yang terjadi “di luar sana”, terpisah dan jauh dari orang per orang. Namun, globalisasi juga mempengaruhi aspek-aspek kehidupan yang intim dan pribadi.

Dampak dari globalisasi tersebut, selain berpengaruh negatif bagi kehidupan sekarang, namun juga memiliki pengaruh positif khususnya bagi Zaini selaku pendiri dari Komunitas Hong. Karena Zaini mengembangkan dan memperkenalkan permainan tradisional selama ini pihaknya memanfaatkan internet. Karena menurutnya, lewat internet memudahkan di dalam mengenalkan permainan tradisional kepada dunia luar. "Memang dengan adanya internet, jadi terbantu. Terutama dengan jejaring sosial FB, saya sudah bisa *share* ke orang-orang tentang permainan tradisional, terutama yang ada di Jawa Barat," tuturnya. Zaini telah melakukan *workshop* untuk mengenalkan cara membuat dan bermain permainan tradisional.

Fungsi dari pelestarian permainan tradisional adalah permainan tradisional anak-anak yang dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan (Sukirman, 2005:30). Oleh karena itu, permainan tradisional anak-anak juga dapat di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain. Di sini permainan anak-anak dapat menjadi aset budaya yang berharga dalam pembentukan identitas budaya sebuah komunitas, masyarakat ataupun sebuah bangsa. Permainan anak-anak dengan demikian merupakan unsur budaya yang penting untuk tetap dilestarikan supaya tidak punah.

Bila melihat keadaan saat ini semakin jarang menemukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional yang merakyat. Apalagi di tengah gencarnya permainan modern yang memasuki hampir setiap sudut perkampungan. Tak heran permainan itu semakin tenggelam, padahal permainan tradisional anak-anak merupakan pusaka budaya yang mengandung nilai-nilai keluhuran dan filosofi yang harus dikembangkan. Maka dari itu dampak dari modernisasi di kalangan anak-anak saat ini cenderung berpengaruh negatif, dalam segi alat permainannya yang serba instan, cenderung mempengaruhi perkembangan pola pikir anak. Sehingga tidak mendorong kreatifitas anak untuk berkreasi, berimajinasi dan sebagainya. Di samping itu, pembuatan alat-alat mainan anak saat ini sebagian besar menggunakan bahan-bahan dari perangkat keras, sehingga menimbulkan kekhawatiran pada anak, dan terlebih lagi dapat membahayakan terhadap perkembangan anak.

Berbeda halnya dengan anak-anak di Komunitas Hong, meskipun mereka hidup di zaman modern dengan hadirnya berbagai permainan yang canggih, namun mereka tidak lupa dengan kebudayaannya sendiri. Hingga saat ini mereka pun masih tertarik untuk mempelajari dan memainkan permainan tradisional, di tengah gencarnya berbagai jenis permainan modern. Mereka pun sangat antusias dalam mempelajari salah satu aset kebudayaan Sunda yaitu permainan tradisional. Cara mereka membudidayakan permainan tradisional yaitu dengan cara mempelajari dan memainkan alat-alat permainan tradisional tersebut.

