

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan Tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, masyarakat bermain dengan menggunakan alat yang seadanya, dengan mengandalkan kreativitas yang cukup beragam. Sebagai masyarakat desa selalu dikonotasikan dengan ciri tradisional, kuatnya ikatan dengan alam dan dengan lingkungan sekitarnya, eratnya ikatan kelompok, guyub rukun, gotong royong, dan sebagainya, atau yang semakna dengan *gameinschaft* atau *community*. (Sapari Imam Asy'ari, 1993 : 130)

Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan berbasis teknologi atau permainan yang modern. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki manfaat bagi masyarakat. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan, baik fisik dan mental, serta menumbuhkan rasa solidaritas sosial dengan tidak melunturkan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat.

Perlu ditegaskan bahwa bangsa Indonesia kaya akan sejarah, seni dan tradisi lokal. Namun ironisnya, sebagian dari mereka berpura-pura lupa atau melupakan diri dari realitas tersebut. Jika dikaji lebih detail makna sosial-

filosofisnya, hal ini sungguh sangat mencerminkan betapa bangsa Indonesia kaya akan kearifan lokal.

Permainan tradisional yang sarat akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, bahkan unsur yang berguna bagi perkembangan masyarakat. Masyarakat Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional ini.

Dengan demikian, Masyarakat dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unlinear theories of evolution*. (Ritzer, 2003:50).

Masyarakat adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dan menghasilkan kebudayaan serta menjaga tradisi nenek moyang. Tradisi atau tradisional adalah segala sesuatu yang berfungsi menjaga atau memelihara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tradisi dapat diartikan sebagai segala sesuatu seperti adat, kebiasaan, ajaran dan sebagainya yang turun temurun dari nenek moyang. Dengan kata lain yang berarti sesuatu yang diteruskan dari zaman dahulu hingga sekarang, sesuatu yang diteruskan tersebut dapat berupa benda-benda, pola perilaku, sistem nilai dan sistem norma, harapan dan cita-cita yang ada dalam suatu masyarakat, adapun wujud sesuatu yang diteruskan (tradisi) tersebut, yaitu objek-objek kebendaan, sistem kepercayaan, kebiasaan atau adat istiadat dan sebagainya. Lahirlah permainan tradisional ini dari kebiasaan adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun, guna untuk mewadahi suatu sistem dalam masyarakat bisa dalam

bentuk pola perilaku, interaksi sosial, gotong- royong serta nilai-nilai sosial yang terkandung didalamnya.

Pada umumnya sistem diartikan sebagai bagian-bagian yang berhubungan satu sama lainnya yang di pandang sebagai suatu kesatuan yang utuh. Selain itu, dari permainan tradisional ini lah suatu sistem di bentuk dan berfungsi kepada masyarakat. Sistem juga dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai unsur (komponen) yang saling bergantung antara satu sama lain. Banyak berbagai pengaruh dan perubahan yang di hasilkan permainan tradisional kepada sistem masyarakat.

Permainan tradisional merupakan bentuk *folklore* berupa permainan yang beredar secara lisan diantara anggota tradisi budaya tertentu, bentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun-temurun. Lain halnya dengan permainan sekarang yang tidak mendorong masyarakat menjadi seorang yang kreatif melainkan menjadi operator atau pengguna yang memanfaatkan kehadiran teknologi canggih seperti komputer, internet atau *play station*, yang membuat banyak masyarakat minim melakukan kontak atau interaksi dengan dunia luar, lingkungan serta sosialnya. Sedangkan dalam permainan tradisional, masyarakat lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain dalam kelompok.

Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan lagi fungsinya, sebagai salah satubangan bagi pembentukan karakter dan identitas warga Indonesia yang unggul dan

tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari akar budayanya dengan diwadahi oleh sistem masyarakat. Berkat perubahan kebiasaan yang ada pada masyarakat dalam mempengaruhi sistem serta memudarnya nilai-nilai budaya yang mendorong penelitian ini dilakukan.

Pada era sebelum maraknya teknologi ketika usia anak-anak tanpa permainan modern semuanya jauh lebih baik, tantram dan bahagia. Bahkan dunia yang kita hadapkan ini adalah dunia yang nyata, tapi sungguh fakta jika permainan tradisional ini membantu masyarakat agar bersosialisasi dengan anak lainnya. Di usia dini kita sudah diberikan pelajaran oleh orang tua untuk bersosialisasi sesama manusia lain diantaranya melalui permainan tradisional ini. Karena bersosialisasi itu bukan lah hal mudah bagi anak-anak pemula yang permainan tradisional ini lebih banyak menuai dampak positif dari pada dampak negatif.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan oleh perkembangan zaman. Melihat fenomena kebudayaan masyarakat pedesaan pada Kampung Paledang saat ini, hadirnya permainan modern yang menggunakan teknologi sudah sangat marak digunakan masyarakat. Mereka lebih sering memainkan permainan modern dari pada permainan tradisional, konteks permainan tradisional ini mengacu kepada eratnya pola perilaku masyarakat yang di antaranya seperti gotong royong dan nilai-nilai sosial lainnya, sehingga adanya suatu sistem masyarakat yang terpengaruhi oleh adanya permainan modern masa kini. Suatu sistem adalah serangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan, bekerja dengan bebas dan bersama-sama

dalam pencapaian tujuan umum keseluruhan dalam suatu lingkungan yang kompleks, hal ini adanya saling berhubungan yang menunjukkan adanya interaksi dan saling ketergantungan antara bagian-bagian sistem dan juga antara sistem dengan masyarakat. Mempelajari kehidupan maupun interaksi sosial berarti mempelajari sistem sosial.

Diantara subsistem mempunyai hubungan saling tergantung dan merupakan satu kebulatan yang utuh. Sehingga permainan tradisional mempunyai hubungan saling ketergantungan dengan sistem masyarakatnya yang melingkupi interaksi sosial, gotong royong, serta nilai-nilai budaya yang wajib dilestarikan. Konsep ini mengandung makna bahwa bagian-bagian dari keseluruhan tersebut telah terpadu dalam bentuk yang lebih bermakna karena di dalamnya terjadi saling mempengaruhi, terjalinnya hubungan satu sama lainnya, baik dalam proses maupun dalam pencapaian tujuan bersama.

Menurut Bernard (1980) bahwa dalam suatu sistem sosial paling tidak harus terdapat dua orang atau lebih, terjadinya interaksi antara mereka, mempunyai tujuan serta memiliki struktur, simbol dan harapan-harapan bersama. Adapun kaitannya antara permainan tradisional dan suatu sistem dalam masyarakat, perlu adanya penekanan dalam penelitian ini bahwa kesadaran kepada masyarakat akan hilangnya suatu efektivitas permainan tradisional, khususnya di kalangan anak-anak, semua xxx0078 yang berkaitan dengan sistem sosial ini menjadi tolak ukur peneliti dalam membandingkan dahulu pada masa permainan tradisional masih erat pada masyarakat, dan



suatu sistem yang di dalamnya terjadi saling mempengaruhi dengan permainan-permainan tradisional.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Banyak sebagian masyarakat tidak menyadari bahwa adat istiadat atau kebiasaan dari nenek moyang telah lupa akan keberadaannya.
2. Semakin tersisihnya permainan tradisional yang tergusur oleh permainan modern, serta eksistensi permainan tradisional berkurang.
3. Permainan tradisional mulai menghilang dikalangan masyarakat, tanpa mereka sadari kita telah terjajah oleh bangsa lain melalui globalisasi yang semakin bebas. Berkembangnya zaman yang semakin cepat dan bersifat revolusioner yang banyak mengubah hal-hal yang sudah seharusnya dilestarikan menjadi terabaikan.
4. Menurut Bernard (1980) bahwa dalam suatu sistem sosial paling tidak harus terdapat dua orang atau lebih, terjadinya interaksi antara mereka, mempunyai tujuan serta memiliki struktur, simbol dan harapan-harapan bersama. Akan tetapi kenyataannya berdampak pada masyarakat yang sudah individualis lebih menjadi pribadi yang tertutup karena adanya permainan modern yang tidak mengajarkan salah satunya yaitu kerja sama, interaksi antar individu maupun kelompok serta dalam nilai-nilai positif lainnya.

5. Belum diketahuinya pengaruh permainan tradisional terhadap sistem masyarakat Kampung Paledang, Ds. Cileunyi Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung baik itu melingkupi interaksi, sosialisai maupun solidaritas sosial.

### **1.3.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditemukan perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana eksistensi permainan tradisional di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana sistem masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Adakah pengaruh eksistensi permainan tradisional terhadap sistem masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

### **1.4.Tujuan Masalah**

Berdasarkan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana eksistensi permainan tradisional di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

2. Untuk mengetahui bagaimana sistem masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan Tradisional terhadap sistem sosial masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang bermanfaat, diantaranya sebagai berikut :

#### **1.5.1. Kegunaan Akademis**

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi perkembangan ilmu sosiologi, khususnya dalam konteks pengaruh permainan tradisional terhadap sistem sosial masyarakat di wilayah Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dan juga untuk sumber rujukan kepada mahasiswa/mahasiswi yang akan melaksanakan penelitian.
2. Menjadi bahan gambaran umum atau informasi semua pihak yang mempunyai kepentingan terhadap studi tentang pengaruh permainan tradisional sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya.

#### **1.5.2. Kegunaan Praktis**

1. Kegunaan praktis dalam penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu tahapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat ruang lingkup luas atau pada masyarakat



dalam ruang lingkup kecil yang berkenaan dengan pengaruh permainan tradisional terhadap sistem sosial masyarakat dan juga sebagai pengetahuan peneliti tentang pengaruh permainan tradisional terhadap sistem masyarakat.

2. Untuk dapat berbagi pengetahuan dan wawasan kebudayaan dalam menumbuhkan kesadaran masyarakat agar lebih melestarikan permainan tradisional yang menjadi tradisi dan warisan turun temurun.

### **1.6. Kerangka Pemikiran**

Menurut tafsiran Koentjaraningrat, adat merupakan perwujudan ideal dari kebudayaan. Ia menyebut adat selengkapnya sebagai adat tata cara kelakuan. Selain itu, adat merupakan gagasan kebudayaan, norma, kebiasaan, kelembagaan dan hukum adat yang lazim dilakukan oleh suatu daerah. Adat juga merupakan norma yang tidak tertulis, namun sangat kuat mengikat. di Indonesia sendiri kata adat baru digunakan pada sekitar abad 19, sebelumnya kata ini hanya dikenal pada masyarakat melayu setelah pertemuannya dengan agama Islam pada sekitar abad 15-an. Tata kelakuan yang berintegrasi secara kuat dengan pola-pola perilaku masyarakat dapat mengikat menjadi adat istiadat.

Berdasarkan kekuatan mengikatnya, menurut (Soerjono Soekanto, 1989) menuliskan empat norma, yaitu cara (usage), kebiasaan (folkways), tata kelakuan (mores) dan adat istiadat (custom). Urutan tersebut disusun dari

norma yang paling lemah daya ikatnya hingga norma yang berkekuatan mengikat paling kuat. Selain itu, adat istiadat juga merupakan nilai-nilai budaya sebagai pedoman yang memberi arah orientasi terhadap hidup. Dari empat norma urutan diatas yang pertama ada cara yang menunjuk pada satu bentuk perbuatan. Cara lebih menunjukkan dalam hubungan antar individu dalam masyarakat.

Selanjutnya ada kebiasaan (folkways) yang diartikan sebagai perbuatan yang diulang-ulang dalam bentuk yang sama karena banyak yang menyukai perbuatan tersebut. Sedangkan menurut R.M. Mac Iver dan Charles H. seperti yang dikutip (Soerjono Soekanto, 1989) kebiasaan merupakan perilaku yang diakui dan diterima oleh masyarakat. Kebiasaan yang mempunyai kekuatan mengikat yang paling kuat daripada cara. Selanjutnya ada tata kelakuan atau (mores) yang digunakan masyarakat secara sadar maupun tidak sadar untuk mengawasi warga masyarakat. Tata kelakuan memaksa warga masyarakat agar bertindak sesuai dengan norma tersebut.

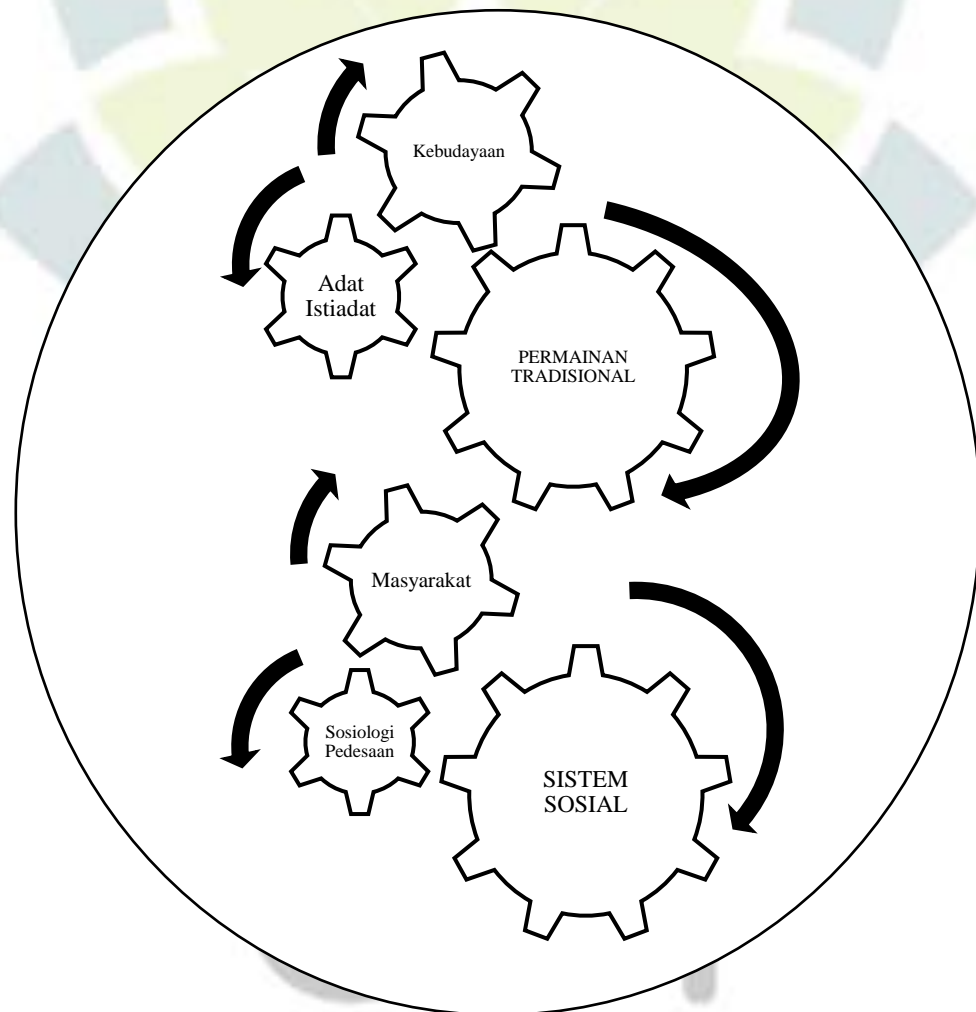
Sebagaimana teori diatas permainan tradisional juga merupakan salah satu adat istiadat atau cara ataupun kebiasaan yang ada sejak nenek moyang. Permainan tradisional merupakan pedoman hidup bagi masyarakat yang memberi arah terhadap orientasi hidup bagi masyarakat. Jika di sandingkan dengan empat norma diatas permainan tradisional juga merupakan salah satu cara yang menunjuk pada satu perbuatan terhadap individu lainnya.

Permainan tradisional merupakan kebiasaan atau perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dalam bentuk yang sama. Dan yang terakhir ada

kebiasaan merupakan salah satu dari empat norma tersebut yang dimana permainan tradisional ini jelas diakui dan diterima oleh masyarakat hingga lahirnya adat istiadat yang saling berkesinambungan satu sama lain yang berperan tersebut yaitu masyarakat dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. Semuanya akan saling membentuk siklus satu sama lain, hingga dari generasi ke generasi.

Suatu sistem adalah serangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan, bekerja dengan bebas dan bersama-sama dalam pencapaian tujuan umum keseluruhan dalam suatu lingkungan yang kompleks, hal ini adanya saling berhubungan yang menunjukkan adanya interaksi dan saling ketergantungan antara bagian-bagian sistem dan juga antara sistem dengan masyarakat. Mempelajari kehidupan maupun interaksi sosial berarti mempelajari sistem sosial. Diantara subsistem mempunyai hubungan saling tergantung dan merupakan satu kebulatan yang utuh. Walau seiring zaman semua akan berubah secara lambat laun. Namun tetap bagi kita seorang sosiolog jelas harus melestarikan danantisipasi agar permainan tradisional ini tidak musnah.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa kerangka pemikiran penelitian ini dalam skema konseptual gambar I dibawah ini:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

**Gambar 1.1.**  
**Skema Konseptual**

### 1.7. Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, atau dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan belum pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono,2012).

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang masalah, maka penulis mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh eksistensi permainan tradisional terhadap sistem masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

$H_1$  : Ada Pengaruh eksistensi permainan tradisional terhadap sistem masyarakat di Kampung Paledang Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung





UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG