

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan melimpahnya keragaman budaya. Kekayaan seni dan budaya merupakan salah satu karya intelektual yang harus dilindungi undang-undang. Kekayaan dapat digunakan tidak hanya untuk seni dan budaya itu sendiri, tetapi juga guna mengembangkan keterampilan para pelakunya di dunia industri demi meningkatkan kesejahteraan. Maka dari itu, keanekaragaman seni dan budaya yang dilindungi bukan hanya oleh para pegiat seni saja tetapi bangsa dan negaranya.¹

Keanekaragaman budaya dan seni merupakan potensi sosial yang dapat mencirikan citra budaya masyarakat Indonesia di setiap daerah, dan juga merupakan faktor yang sangat penting untuk membentuk citra dan identitas budaya suatu negara. Potensi aset budaya yang memiliki nilai sejarah sebagai mata rantai warisan budaya perlu dilestarikan dan dibina. Selain itu, keanekaragaman budaya yang tersebar di berbagai wilayah penjurukota merupakan warisan yang perlu dijaga serta dilestarikan. Budaya merupakan pola dasar masyarakat kehidupan orang banyak secara sistematis diwariskan secara turun temurun dengan proses pembelajaran agar timbul secara bermasyarakat yang sesuai dengan lingkungannya. Dengan hal ini budaya

¹Hanifah Kristiyanti, Skripsi: " *Habitus Pelestarian Permainan Tradisional Pada Komunitas Anak Bawang Di Kota Surakarta* " (Surakarta: UNS, 2014) hal. 01.

perlu di lestarikan supaya bisa terus dirasakan oleh masyarakat, dan patut dilindungi oleh bangsa dan negara.

Sebagai contoh permainan tradisional yang sering kita mainkan saat masih anak-anak. Permainan tradisional adalah suatu unsur budaya kultural yang di diturunkan oleh nenek moyang. Namun, permainan tersebut belakangan ini telah tergantikan dengan hadirnya permainan-permainan yang berbasis teknologi atau modern yang semakin populer.

Permainan tradisional memberikan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari selain menghemat biaya juga bisa menyehatkan jasmani karena dengan gaya yang tradisional permainan ini dimainkan dengan menggunakan gerak badan yang ekstra. Selain itu dapat melatih kebersamaan, gotong royong dan memperkuat solidaritas.

Namun dengan seiring berjalannya waktu, perlahan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Ketertarikan anak terhadap permainan modern sangat tinggi, artinya mereka yang bermain permainan tradisional kurang bersosialisasi. Sehingga tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang membantu anak tumbuh dan berkembang. Karena perkembangan teknologi yang ada saat ini yang berjenis game online.

Sama halnya seperti di Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur ini yang merupakan sebuah desa dengan populasi penduduk yang banyak terutama anak-anak. Ketika mengamati anak-anak Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur langka menemukan anak-anak yang bermain permainan tradisional, namun mereka lebih memilih permainan yang

lebih modern dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir seperti handphone, warnet, rental play station dan lainnya. Mungkin permainan berbasis teknologi lebih mudah dijumpai dan hanya bermodal kuota atau uang jika ditinjau dari tingkat pertumbuhan ekonomi masyarakat Kampung Ciharashas Desa Sirnagalih semakin meningkat sehingga orang tua lebih suka membelikan permainan yang modern dibanding permainan tradisional yang harus memproduksi dan membuatnya terlebih dahulu, seperti permainan yang terbuat dari bambu yaitu bakiak, ketapel dan sejenis lainnya.

Pada saat ini anak-anak Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur sudah terlena dengan permainan modern. Bahkan setelah pulang sekolah anak-anak banyak yang mengunjungi tempat warnet, dan ada sebagian dari anak-anak yang sudah dikasih handphone oleh orang tuanya. Kondisi sekarang ini berbeda dengan masa lalu dahulu ketika saya masih SD/SMP sebelum perkembangan ilmu teknologi masuk ke Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur masih menggunakan permainan tradisional, bermain dengan bahan seadanya, misalnya bermain boyboyan dengan bola terbuat dari kantong plastik dan pecahan genting, permainan engklek yang digarisi oleh kayu atau batu.

Pertumbuhan teknologi memanglah mempengaruhi terdapatnya transformasi, paling utama pada transformasi budaya game tradisional dalam kehidupan kanak-kanak apa lagi sehabis terdapat sebagian masyarakat membuka usaha warnet kanak-kanak terus menjadi meninggalkan game tradisional.

Pertumbuhan ekonomi warga Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur sangatlah pesat, menjadi lama terus menjadi bertambah sehabis terdapatnya pabrik- pabrik yang didirikan di Kabupaten Cianjur sehingga meluasnya pekerjaan. Sehingga warga berlomba- lomba dalam mencari uang. Serta tidak dapat dipungkiri lagi pertumbuhan ekonomi sesuatu warga yang diisyarati oleh tingginya tingkatan mengkonsumsi serta standar hidup, revolusi teknologi keseriusan modal yang terus menjadi besar serta organisasi birokrasi yang rasional, disamakan dengan modernisasi ekonomi dengan terdapatnya perkembangan ekonomi warga lebih konsumtif sehingga warga cenderung malas memproduksi suatu, salah satu akibat warga konsumtif merupakan pergantian game tradisional yang terdapat di Indonesia terutama pada warga perkotaan sehingga biasanya orangtua banyak yang malas buat membuat permainan- permainan tradisional, di era modernisasi ini permainan-permainan tradisional menjadi menghilang salah satu penyebabnya merupakan perkembangan ekonomi yang terus menjadi bertambah menyebabkan warga lebih konsumtif serta para orangtua malas buat membuat permainan- permainan tradisional pada anak- anaknya.²

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dalam hal ini Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berfokus pada Transformasi Budaya Permainan Tradisional menuju Modern Bagi Anak-anak di Desa Sirnagalih Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur.

²M. Abraham Francis, *Modern Di Dunia Ketiga*, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana Yogya 1991), hal. 5-6.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Banyak sebagian masyarakat tidak menyadari bahwa permainan tradisional dari nenek moyang telah lupa akan keberadaanya.
2. Semakin tersisihnya permainan tradisional yang tergusur oleh permainan modern.
3. Anak-anak Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur lebih memilih permainan modern dibanding permainan tradisional.
4. Penyebab adanya perubahan permainan tradisional menuju modern di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka masalah-masalah yang akan di teliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa Saja Jenis Permainan Tradisional Anak di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur?
2. Apa Saja Jenis Permainan Modern Anak di Desa Sirnagali Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur?
3. Bagaimana Terjadinya Transformasi Budaya pada Anak-anak Terhadap Permainan Tradisional ke Modern di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur?

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Jenis Permainan Tradisional Anak di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur?
2. Untuk mengetahui Jenis Permainan Modern Anak di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur?
3. Untuk mengetahui Bagaimana Tejadinya Transformasi Budaya pada Anak-anak Terhadap Permainan Tradisional ke Modern di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut: Secara Akademik

1. Penulisan skripsi ini diharapkan memperkaya dalam melestarikan kebudayaan tradisional khususnya dalam permainan tradisional anak-anak.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan rujukan guna memperluas pengetahuan ataupun selaku acuan untuk peneliti-peneliti berikutnya.
3. Hasil peneliti ini dapat dijadikan pedoman bagi anak-anak yang kurang faham terhadap pentingnya permainan tradisional.

Secara Praktis

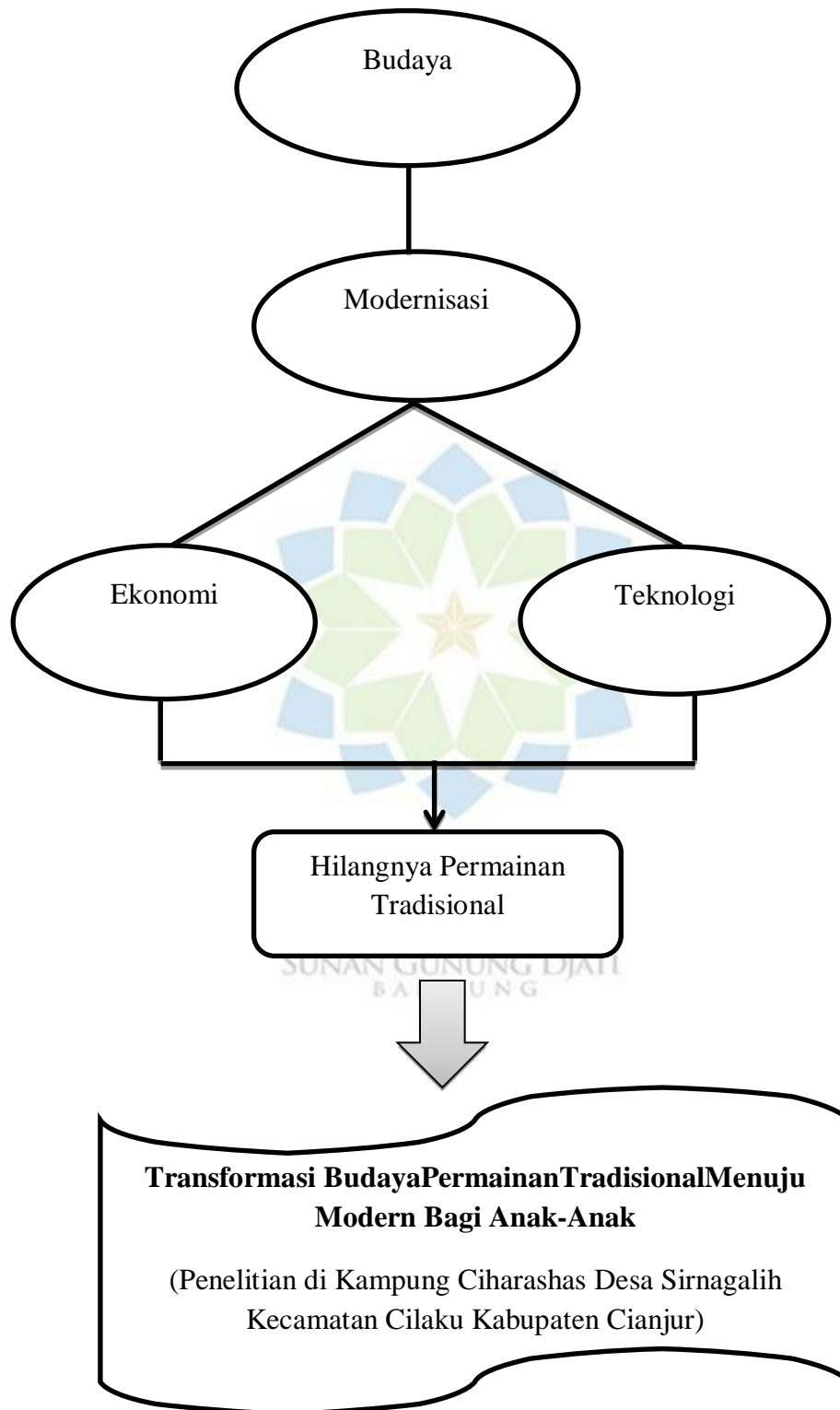
1. Penulisan skripsi ini sebagai penambah pengetahuan peneliti mengenai permainan tradisional.
2. Hasil peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang telah kehilangan permainan tradisional.
3. Pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmu atau memperkaya wawasan mengenai permainan tradisional.

Hasil skripsi ini bermanfaat kepada masyarakat umum mengenai perubahan permainan anak-anak tradisional menjadi permainan modern.

1.6 Kerangka Pemikiran

Menurut Taylor budaya atau kebudayaan adalah sistem lingkungan yang mencakup pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, keahlian, dan kebiasaan- kebiasaan yang didapatkan oleh manusia selaku anggota masyarakat. Artinya budaya dapat dikatakan sikap atau pola umum perilaku dan pengetahuan yang merupakan kebiasaan yang diwarisi dan dimiliki oleh anggota masyarakat tertentu. Oleh karena itu budaya perlu dilestarikan supaya terus dirasakan oleh masyarakat, dan patut dilindungi oleh bangsa dan negara. Tetapi pada kenyataannya seiring berjalannya waktu arus modernisasi telah berkembang dan meluas diseluruh negara. Dan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kebudayaan-kebudayaan yang ada di indonesia sebagian akan hilang contoh permainan tradisional yang sering dimainkan pada saat anak-anak. Akan ada masanya dimanapun salah satu budaya hilang dengan adanya perkembangan modernisasi. Modernisasi merupakan sesuatu

pergantian dari kondisi tradisional yang mengarah proses yang lebih maju ataupun modern. Menurut Giddens modernisasi dilihat dari 4 aspek institusi mendasar ialah kapitalisme, industrialisme, keahlian mengawasi serta kekuatan militer ataupun mengendalikan alat- alat perang. Tetapi dari 4 pemikiran Giddens tersebut yang relevan dengan tema penelitian yaitu kapitalisme serta industrialisme. Kapitalisme sudah menjadi perdebatan yang sangat menarik digolongkan pakar teori sosiologi terutama Marx, Ekonomi kapitalis ialah salah satu penggerak pergantian sosial dalam warga. Dari zona manapun dengan perkembangan ekonomi di atas rata- rata, warga cenderung mengganti pola hidup dari tradisional ke modern. Terlebih industrialisasi terus menjadi pesat produksinya mulai dari laptop, tv, hp, serta alat- alat elektronik lainnya. Lewat perlengkapan tersebut warga hendak mempunyai akses terhadap data serta kabar terkini yang tumbuh dimasyarakat. Paling utama pada kanak- kanak yang tiap harinya mengosongkan waktu didepan tv serta iklan yang ditampilkan suatu game modern, hal ini akan menyebabkan permainan tradisional hilang atau berubah menjadi permainan modern.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berfikir