

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Remaja adalah rentangan kehidupan manusia dari usia 10-24 tahun yang berlangsung sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai awal dewasa. Masa remaja merupakan fase peralihan yang membawa individu menuju kematangan fisik, emosional, sosial, dan mental yang terjadi secara simultan dan memiliki dimensi yang keseluruhannya saling terintegrasi di dalam membentuk kepribadian remaja secara utuh. Di Indonesia, remaja merupakan kelompok usia terbesar pada struktur penduduk dengan jumlah 63,82 juta jiwa atau 24,15% dari total keseluruhan jumlah penduduk yang ada (BPS, Susenas maret 2018).

Seorang remaja tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun masih belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Pada perodesasi ini, remaja sedang mencari pola hidup yang paling sesuai terhadap tuntutan transformasi yang hadir dari berbagai aspek, sehingga jika remaja gagal mengkonstruksi perubahan tersebut akan menimbulkan berbagai permasalahan pribadi maupun sosial. Ragam permasalahan pada usia remaja masih sangat kompleks seperti: krisis identitas, kegagalan remaja mencapai masa integrasi perubahan biologis dan sosiologis, hingga sulit melakukan filterisasi terhadap kemajuan teknologi.

Berbagai upaya preventif dan program *top down* untuk mengatasi permasalahan tersebut telah dilakukan pemerintah bersama pihak terkait melalui sosialisasi anti kenakalan remaja secara berkala, penguatan pendidikan moral dan

karakter, serta mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler sekolah dan organisasi kepemudaan di lingkungan masyarakat. Namun, faktanya upaya tersebut belum mampu mengatasi secara komperhensif permasalahan pada remaja di Indonesia.

Kompleksitas permasalahan di atas, menggambarkan bahwa usia remaja sangat rentan terhadap hal-hal yang dapat merusak kepribadian dan masa depan mereka. Fakta tersebut tentu menjadi ancaman bagi Indonesia, mengingat remaja merupakan generasi harapan bangsa yang mendapat fokus perhatian dan titik intervensi strategis bagi pembangunan sumber daya manusia. Salah satu contoh kongkretnya, remaja di proyeksi sebagai cikal bakal pembangunan yang memiliki peran sebagai pemimpin serta ujung tombak keberhasilan bangsa di masa mendatang. Kondisi ini tentunya menuntut remaja harus bebas dari kompleksitas permasalahan yang ada, serta hal-hal yang dapat merusak kepribadian dan karakter mereka agar mampu menjadi pemimpin yang bermoral, bertanggung jawab, serta mampu menjadi suri tauladan.

Pemimpin merupakan penyalur bagi pemikiran, tindakan, dan kegiatan yang bersifat mempengaruhi anggota kelompok, yang dalam aktualisasinya harus memiliki kepribadian dan karakter yang berintegritas. Pada remaja, karakter kepemimpinan dapat terbentuk melalui 2 faktor utama: (a) faktor individu yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri untuk menjadi pemimpin dan panutan bagi anggota kelompok; (b) faktor lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, teman sebaya, serta masyarakat. Komponen tersebut memberikan ruang berupa pengalaman bagi remaja untuk tumbuh menjadi seorang pemimpin dengan

mengeksplorasi ide kreatif, membentuk kemandirian, dan kemampuan mengendalikan kelompok sosial di sekitarnya. Hasil dari proses sosialisasi remaja dengan lingkungan sekitarnya berdampak pada pembentukan kualitas karakter remaja. Sehingga kedua faktor tersebut cukup berperan penting di dalam membentuk mentalitas serta kapasitas remaja sebagai seorang pemimpin. Namun, fakta di lapangan menunjukkan tidak semua remaja didukung oleh aspek individu dan lingkungan sosial yang baik dalam memperoleh pemenuhan kebutuhan untuk berproses menjadi seorang pemimpin, dikarenakan sebagian besar dari mereka berasal dari kelompok remaja marginal atau masyarakat kelas bawah yang terpinggirkan. Jumlah remaja di Indonesia yang berasal dari kelompok marginal per September 2016 mencapai 27,76 juta jiwa (10,70%) (Badan Pusat Statistik:2016)

Kompleksitas permasalahan di atas, menggambarkan kelompok remaja marginal dinilai memiliki urgensi untuk mendapatkan pembinaan khususnya pada pembentukan karakter kepemimpinan. Hal ini didasari karena kelompok remaja yang mengalami marginalisasi pada umumnya tidak memiliki daya maksimal, ruang geraknya terbatas, dan cenderung sulit dalam memperjuangkan dan mempertahankan diri agar mendapat akses pengembangan personal dengan baik. Kesulitan kelompok remaja marginal tersebut dapat dilihat melalui berbagai kondisi sosial yang buruk di tengah-tengah kehidupan mereka. Seperti: orang tua yang berasal dari kelompok marginal tidak memiliki waktu untuk memperhatikan perkembangan remaja karena tuntutan ekonomi. Anathe (2012) mengungkap

sebesar 47% keluarga dengan status ekonomi di bawah rata-rata menerapkan sistem pola asuh yang bersifat permisif. Sehingga remaja dilepas untuk menyelesaikan berbagai situasi serta permasalahan tanpa pendampingan dan pengawasan. Kemudian kondisi lingkungan pada masyarakat marginal rentan terhadap kejahatan sosial, hal ini menyebabkan kelompok remaja marginal menjadi krisis identitas. Akibat berbagai kondisi tersebut membuat remaja menjadi *foreclosure* (tidak memiliki filter dan dukungan yang positif) dalam membentuk karakter serta kepribadiannya. Fakta ini didukung berdasarkan penelitian tim dari *United States Department of Health and Human Services* (2008) yang mengungkapkan 63% remaja yang berasal dari kelompok marginal memiliki perilaku serta karakter dengan kategori buruk. Data tersebut membuktikan bahwa sebagian besar kelompok remaja marginal, belum mencerminkan karakter yang baik layaknya calon pemimpin harapan bangsa. Namun justru menunjukkan fenomena ketimpangan karakter hingga saat ini. Salah satu kawasan yang menunjukkan fenomena serta kompleksitas permasalahan diatas ialah Dusun I-B Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang.

Desa Tanjung Selamat merupakan kawasan perbatasan antara Kotamadya Medan dengan Kabupaten Deli Serdang yang terdiri dari 6 dusun. Jumlah keseluruhan masyarakat di desa ini sebanyak 10.326 orang. Untuk Dusun I-B jumlah masyarakatnya ada 1.396 orang dan terdapat 469 orang yang berada direntang usia remaja. Dimana terdapat 183 orang remaja awal, 114 orang remaja

madya, dan 172 remaja akhir. Jika dikaji dari perspektif ekonomi, masyarakat dusun tersebut tergolong memiliki pendapatan di bawah rata-rata dengan rentang penghasilan Rp.2.000.000-Rp.3.500.000. Mayoritas pekerjaan masyarakatnya buruh lepas, tukang bangunan, pedagang dan pembantu rumah tangga. Kemudian berdasarkan hasil pemetaan secara sosiologis geografis, Desa Tanjung Selamat masuk kategori kawasan dengan tingkat kejahatan yang cukup tinggi, hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal seperti: stimulus sosial yang buruk, berada diwilayah perbatasan, masyarakat yang heterogen, serta tingkat pendidikan yang rendah. Sehingga Desa Tanjung Selamat khususnya Dusun I-B terjustifikasi sebagai masyarakat marginal dengan berbagai potret permasalahan seperti : 12 orang tersangka penyalahguna narkoba, 5 orang tertangkap melakukan tindak kejahatan pencurian, 1 orang meninggal di hajar warga akibat kasus pencurian, serta terdapat pos permainan judi dan togel di dusun tersebut. Di samping itu remaja di Tanjung Selamat Dusun I-B yang masih berstatus pelajar juga mengalami berbagai gejala masalah yang tak kala kompleks seperti: semangat belajar yang rendah, malas bersekolah, kerap terlibat perkelahian dengan remaja dusun lain, merokok, memiliki pola komunikasi yang kasar, serta tidak patuh dan hormat terhadap orang tuanya (Kantor Desa Tanjung Selamat:2019)

Hadirnya berbagai permasalahan pada remaja yang berasal dari masyarakat marginal tersebut dikarenakan pola karakter yang buruk seperti: (a) remaja tidak mampu menyelesaikan dan bertanggung jawab terhadap masalah yang dihadapinya kemudian menjadikan narkoba dan merokok sebagai bentuk pelarian;

(b) mereka tidak memiliki karakter pekerja keras sehingga melakukan pencurian dan bermain judi serta togel; (c) tidak disiplin dan punya motivasi sehingga malas bersekolah; (d) egois, sulit menghargai, dan bekerja sama sehingga sering terlibat bentrok dengan remaja dusun lain; (e) tidak memiliki manajemen waktu yang baik sehingga mereka tidak berorientasi pada target dan masa depan. Buruknya kondisi karakter remaja di Tanjung Selamat Dusun I-B menuntut sebuah upaya pembenahan secara fundamental dan komperhensif, hal ini sebagai wujud pergerakan memperbaiki karakter remaja yang berasal dari masyarakat marginal agar kedepannya mampu menjadi pemimpin masa depan bangsa diberbagai sektor kehidupan.

Upaya pembentukan karakter khususnya kepemimpinan pada remaja di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat merupakan langkah inklusi sosial dalam merubah karakter serta mentalitas pasif yang sudah tumbuh menjadi tatanan yang tidak terhindarkan di dusun tersebut. Hal ini juga dipandang sebagai usaha kesetaraan bahwa kelompok remaja marginal juga berhak tumbuh dan berproses menjadi calon pemimpin harapan bangsa. Untuk itu berdasarkan analisis kebutuhan, bahwa pembentukan karakter kepemimpinan pada remaja di wilayah perbatasan tersebut harus dapat dipahami dari sisi pelaku kepemimpinan yang disebut dengan istilah *leader* (pemimpin) yaitu orang yang melakukan kegiatan untuk memimpin. Hal ini di intervensi sebagai wujud agar mereka secara sadar dapat memahami implikasi dari karakter kepemimpinan secara kongkret. Kegiatan

yang harus dilakukan untuk mengimplementasikannya ialah mengintegrasikan teori dan praktik kepemimpinan melalui pendekatan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolik dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, emosi, dan sosial pada anak maupun remaja sebagai persiapan ataupun sarana belajar menuju kehidupan dimasa dewasa. Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional dianggap cukup berkontribusi di dalam membentuk karakter kepemimpinan pada remaja.

Dewasa ini eksistensi permainan tradisional dikalangan generasi muda Indonesia mengalami kemunduran akibat dari perkembangan teknologi dan permainan modern. Forum Pemberdayaan Manusia pada tahun 2017 mengungkap sekitar 65% anak-anak hingga remaja di Indonesia sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional dan beralih pada permainan modern berbasis online. Hal ini menjadi ancaman tersendiri mengingat permainan tradisional satu dari sepuluh objek pelestarian kebudayaan yang ada di Indonesia. Dengan demikian, untuk menjaga eksistensi permainan tradisional dijadikan formula pada penelitian ini. Adapun jenis permainan tersebut ialah: Bakiak, Gobak Sodor, dan Benteng-Bentengan.

Alasan mengapa Bakiak, Gobak Sodor, dan Benteng-Bentengan dijadikan formula pada penelitian ini, dilatarbelakangi oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Siagawati (2007) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul

“Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional. Dalam implementasinya menjelaskan permainan Bakiak, Gobak Sodor, dan Benteng-Bentengan dapat membentuk nilai-nilai karakter kepemimpinan pada remaja yang meliputi: kejujuran, tanggung jawab, pengaturan strategi, kerjasama, *problem solving* serta kerja keras.

Karakter kepemimpinan yang akan dibentuk melalui permainan tradisional bakiak, gobak sodor, dan benteng-bentengan dalam penelitian ini yaitu: memiliki moral yang tinggi, memiliki keberanian, serta mampu membuat strategi. Ketiga karakter tersebut merupakan bentuk karakter kepemimpinan khas yang dikehendaki oleh usia remaja yang berorientasi pada kekaryaan. Ketiga karakter ini di nilai memiliki urgensi yang mendasar dan sangat penting untuk menjadi sosok pemimpin yang ideal di masa mendatang. Di samping itu, khususnya remaja marginal masih memiliki ketimpangan yang cukup tinggi terhadap ketiga karakter tersebut (Kartono, 2006:348).

Melalui permainan tradisional, karakter kepemimpinan remaja juga akan terbentuk secara alami melalui proses pembiasaan (*habitiasi*) yang dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Misbach (2006) dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter”. Hasil penelitian tersebut mengungkap muatan aktivitas permainan tradisional berkembang menjadi acuan karakter yang dapat diimplementasikan di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti ingin mengkaji “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Kepemimpinan Pada Remaja” (*Studi Pada Kelompok Remaja Marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang*).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Ragam permasalahan pada usia remaja sangat kompleks
2. Lingkungan pada kelompok marginal rentan terhadap kejahatan sosial.
3. Orangtua yang berasal dari kelompok marginal cenderung permisif.
4. Kelompok remaja marginal tumbuh menjadi individu yang *foreclosure* (tidak memiliki filter dan dukungan yang positif).
5. Minimnya fasilitas bagi kelompok remaja marginal untuk mendapatkan akses pembentukan karakter kepemimpinan
6. Kelompok Remaja marginal sulit tumbuh dan berkembang dalam membentuk karakter kepemimpinan.
7. Dusun I-B Desa Tanjung Selamat masuk kategori kawasan marginal dengan tingkat kejahatan yang kompleks.
8. Ketimpangan karakter pada kelompok remaja marginal Dusun I-B Desa Tanjung Selamat tergolong tinggi.
9. Eksistensi permainan tradisional di Indonesia mengalami penurunan.

10. Generasi muda Indonesia beralih dari permainan tradisional ke permainan modern berbasis online.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat ada banyak permasalahan yang dimuat di dalam identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan ruang lingkup permasalahan yang akan di kaji:

1. Masalah penelitian ini hanya terbatas pada: “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Kepemimpinan Pada Remaja” (*Studi Pada Kelompok Remaja Marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang*)”.
2. Subjek pada penelitian ini adalah remaja awal berjenis kelamin laki-laki usia 12-15 tahun.
3. Jenis permainan tradisional yang akan menjadi formula pada penelitian ini ialah: Bakiak, Gobak Sodor, dan Benteng-Bentengan.
4. Karakter kepemimpinan yang akan dibentuk pada penelitian ini ialah: memiliki moral yang tinggi, memiliki keberanian, serta mampu membuat strategi.

### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan hal yang pokok dalam suatu penelitian.

Dalam perumusan masalah penulis membuat rumusan spesifikasi terhadap hakikat masalah yang diteliti. Rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis uraikan ke dalam bentuk pertanyaan berikut:

1. Bagaimana gambaran karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat?
2. Bagaimana proses permainan tradisional dapat membentuk karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat?
3. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti memiliki beberapa tujuan sebagai berikut, antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat.
2. Untuk mendeskripsikan proses pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal melalui permainan tradisional di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak di bawah ini, antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembentukan karakter kepemimpinan dalam hal ini kelompok remaja marginal melalui permainan tradisional.
- b. Bentuk optimalisasi di dalam melestarikan nilai khasanah permainan tradisional, melalui pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal.
- c. Sebagai referensi pada peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pembentukan karakter kepemimpinan melalui permainan tradisional serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai eksperimen pembentukan karakter kepemimpinan kelompok remaja marginal melalui permainan tradisional.

#### b. Bagi Orang Tua

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran terkait cara membentuk karakter kepemimpinan kelompok remaja marginal.

c. Bagi Remaja

Kelompok remaja marginal Desa Tanjung Selamat Dusun I-B sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui permainan tradisional. Serta hal yang paling penting mereka dapat terus berproses dalam membentuk karakter kepemimpinan dalam dirinya.

d. Bagi Masyarakat/Pengurus Desa

Sebagai bahan pertimbangan di dalam menyusun program kepemudaan serta menentukan metode dan media yang tepat untuk meningkatkan karakter kepemimpinan remaja.