

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman telah membawa berbagai perubahan dalam segi kehidupan kita terutama dalam segi kehidupan bersosial. Hal ini pun terjadi dalam dunia anak-anak di mana dahulu anak-anak bisa bermain di lapangan atau di tempat yang luas dan berkumpul dengan anak-anak lainnya bermain bersama-sama, saling berkompetisi dan berinteraksi langsung. Namun perkembangan zaman membuat ruang publik dengan perlahan semakin hilang dengan hadirnya *smartphone* (ponsel pintar). Hal ini sejalan dengan pendapat Novi Mulyani (2016) dalam bukunya *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia* menyatakan bahwa: “kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak hanya berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berpengaruh kepada permainan anak. Dewasa ini, sudah sangat jarang kita temui anak-anak yang bermain permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, bermain layang-layang, dan sebagainya.”

Kehadiran *smartphone* memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif terhadap anak-anak. Dampak positif yang didapatkan anak-anak adalah mempermudah mereka mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas sekolah sehingga lebih menghemat waktu dan biaya yang seharusnya dikeluarkan untuk membeli buku karena buku yang dibutuhkan dapat di unduh atau *download* dari telepon genggam yang mereka miliki.

Pengaruh negatif adanya *smartphone* ini, anak-anak hanya terfokus kepada *game smartphone* mengakibatkan kecanduan yang berdampak tidak baik dalam bersosialisasi atau berkumpul dan bermain bersama teman-teman dilingkungan rumah mereka yang pada hakikatnya seharusnya kegiatan yang lazimnya dilakukan anak-anak ialah bermain, bergaul, berkumpul ditengah lapangan dibawah teriknya matahari yang membuat anak-anak mengeluarkan keringat yang juga berdampak baik bagi kesehatan.

Sebelum teknologi masuk ke Indonesia permainan tradisional sangatlah populer. Anak-anak berkumpul bersama dengan anak lainnya yang berada dalam satu desa dan memainkan berbagai permainan tradisional yang terdapat di desa tersebut. Sekarang ini, sudah sangat jarang ditemui anak-anak bermain bersama, kebanyakan anak-anak sudah bermain melalui *game online* yang mereka unduh dari *smartphone* yang mereka miliki. Hal ini yang menyebabkan banyak anak tidak mencintai permainan tradisional bahkan tidak mengetahui permainan tradisional yang menyebabkan permainan tradisional perlahan-lahan hilang. Hal ini sejalan dengan pendapat Yoga Nugraha (Artikel, 2018) "*children feel less familiar with the culture around and rarely play traditional games. Students are more interested in the game found on the phone or playing PS games.*" Banyak anak merasa kurang familiar dengan budaya tersebut sekitar dan jarang memainkan permainan tradisional. Siswa lebih tertarik dengan permainan terdapat di ponsel atau bermain game PS."

Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat desa. Dalam artikel Dina Citraningrum (2020) menjelaskan

bahwa: “Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan bangsa dan warisan budaya yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional ini harus terus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.” Selanjutnya, Triyono (artikel, 2018) menuturkan bahwa: “Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu bentuk tradisi lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi secara oral, oleh karena itu tidak jelas sejak kapan *genre* ini mulai dikenal secara luas.” Sementara menurut James Danandjaja (1997) “Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak yang beredar secara lisan di masyarakat, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki banyak variasi.”

Sumatera Utara adalah salah satu provinsi di Indonesia, yang memiliki banyak suku, baik suku asli maupun suku pendatang dimana masing-masing menghadirkan beraneka ragam bentuk kesenian yang mencerminkan jati diri suku-suku tersebut. Setiap suku mempunyai perbedaan baik dari segi bahasa, musik, nyanyian, permainan tradisional dan juga adat istiadat dalam bermasyarakat terlebih dalam acara adat seperti acara pernikahan, acara pemakaman, acara dalam pengobatan, dan banyak lagi acara-acara yang bersifat tradisi dalam suatu suku.

Sumatera Utara memiliki delapan etnis antara lain Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Pakpak Dairi, Batak Angkola, Mandailing, Nias, dan Melayu Pesisir. Dari beberapa suku yang terdapat di Sumatera Utara terdapat enam suku batak yakni Batak Toba, Batak Karo, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Angkola, dan Batak Mandailing yang memiliki kebudayaan dengan ciri khas yang dimiliki oleh setiap suku dilihat dari kesenian yang tumbuh dan berkembang pada suku tersebut. Suku Simalungun adalah salah satu dari enam suku batak yang juga

memiliki kesenian tersebut seperti musik, nyanyian rakyat, adat istiadat, tari, upacara, agama, permainan tradisional dan agama.

Setiap daerah pada umumnya memiliki jenis permainannya tersendiri salah satu bentuk permainan yang ada dimasyarakat di daerah Simalungun, khususnya yang dilakukan oleh anak-anak adalah permainan seni tradisional Simalungun, biasanya masyarakat menyebutnya dengan *hurpeng-hurpeng*. Permainan tersebut adalah permainan di wilayah Simalungun yang salah satu bentuk penyajiannya identik dengan kesenian yaitu gerak dan lagu. Dalam Jurnal Ahmad Humaidi (2016:2) mengatakan bahwa:” Lagu memegang peran yang penting dalam sebuah budaya. Bahkan, masyarakat yang mendengarkannya terkadang akan menerima pesan di dalamnya tanpa mempertanyakannya.”

Banyak anak-anak tidak mengetahui sejarah bangsanya baik kebudayaannya, bahasa daerahnya, dan lagu-lagu tradisionalnya. Dunia mereka sudah teralihkan dan disibukkan dengan musik-musik barat, gaya yang kekinian, dan pengaruh permainan *online*. Sejalan dengan pendapat Shintya Putri (2020) “Seharusnya anak-anak dapat menikmati lagu sesuai dengan usianya seperti lagu-lagu daerah karena makna yang terkandung dalam setiap lirik lagu akan bisa menjadikan anak memahami dan menerapkan pesan yang terkandung didalamnya, misalnya karakter mengenal arti keagamaan, arti kerjasama, arti kepedulian, arti dari kepatuhan, kesopanan, dan kedisiplinan.”

Masyarakat Simalungun memiliki permainan tradisional yang bernama *hurpeng-hurpeng*. Berdasarkan *grand tour* ke Desa Dame Raya dan bertemu dengan Lina Damanik (2023) selaku seniman Simalungun menyatakan bahwa:

“*Hurpeng-hurpeng* merupakan nyanyian rakyat Simalungun yang disajikan dengan permainan tradisional anak.” Selanjutnya penulis berbincang-bincang dengan Riati Purba (2023) selaku guru seni dan pendiri sanggar tradisional di desa Dame Raya menjelaskan bahwa: “*Hurpeng-hurpeng* merupakan permainan tradisional rakyat Simalungun yang pada penyajiannya diiringi oleh nyanyian dalam bahasa Simalungun.” Hal ini sejalan dengan artikel *Sibatak Jalan-Jalan* yang mengemukakan bahwa: “*Hurpeng-hurpeng* adalah nyanyian permainan tradisional anak yang disajikan oleh laki-laki maupun perempuan dengan umur 9 sampai 15 tahun.”

Keunikan dari permainan *hurpeng-hurpeng* disertai dengan lagu yang membuat permainan ini lebih menarik dibandingkan permainan tradisional yang lainnya. Pada lirik lagu *hurpeng-hurpeng* ini memiliki makna yang mengandung nasehat yang disampaikan dalam bentuk pantun bahasa Simalungun sehingga secara tidak langsung, anak-anak yang bermain *hurpeng-hurpeng* sudah melestarikan budaya Simalungun.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi berakibat pada keberadaan kebudayaan Simalungun yang mengakibatkan hilangnya karakteristik kebudayaan itu sendiri. Maka dengan sendirinya suku Simalungun akan kehilangan karakter dari segi keseniannya dan beberapa tahun kemudian akan hilang. Hal ini dapat dilihat bahwa sudah semakin jarang anak-anak di Simalungun yang memainkan permainan tradisional salah satunya permainan *hurpeng-hurpeng*, bahkan hampir punah. Kini anak-anak lebih memilih *smartphone* sebagai alat untuk menemukan hiburan. Hal inilah yang menyebabkan *smartphone* lebih diminati oleh anak-anak sehingga

keberadaan dari permainan tradisional *hurpeng-hurpeng* menjadi terlupakan dan hilang dimakan zaman. Perubahan situasi dan kondisi yang terjadi saat ini lah yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat dan melakukan penulisan deskriptif lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak terkait dengan jumlah kalimat pada lagu, frase melodi dan bentuk motif pada lagu *hurpeng-hurpeng*. Berlandaskan deskripsi tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Bentuk dan Makna Lagu *Hurpeng-hurpeng* Pada Permainan Tradisional Anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam proses suatu penulisan haruslah terfokus terhadap suatu permasalahan. Didalam proses menentukan suatu permasalahan dibutuhkan identifikasi masalah agar penulisan yang dilakukan menjadi lebih terarah serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Menurut Sugiyono (2020:281) “Untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka penulis perlu melakukan studi pendahuluan ke obyek yang diteliti, melakukan observasi awal dan berbincang-bincang dengan berbagai sumber sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasi.”

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asal-usul lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.

2. Bentuk lagu *hurpeng-hurpeng* dalam permainan tradisional anak yang terdapat di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
3. Bentuk penyajian lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
4. Makna yang terkandung dalam lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
5. Generasi muda kurang mencintai lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
6. Masyarakat kurang antusias dalam mengapresiasi lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
7. Pengaruh perkembangan teknologi terhadap keberadaan permainan tradisional *hurpeng-hurpeng*.

C. Pembatasan Masalah

Dalam suatu penulisan haruslah terdapat batasan masalah untuk lebih mengarahkan dan memudahkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada penulisan mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan waktu. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020:286) “Pembatasan dalam penulisan kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi serta faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu.”

Berlandaskan dari uraian tersebut, maka batasan-batasan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bentuk lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
2. Makna yang terkandung dalam lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
3. Fungsi lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah masalah-masalah yang disimpulkan dari identifikasi masalah kemudian dirumuskan menjadi titik fokus dalam penulisan. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2020:35) yang mengatakan, “Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah sangat erat kaitannya dengan masalah, karena rumusan masalah didasarkan pada suatu masalah yang diteliti.”

Rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun?
2. Bagaimanakah makna yang terkandung dalam lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun?
3. Bagaimanakah Fungsi lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun?

E. Tujuan Penulisan

Dalam proses penulisan haruslah memiliki suatu tujuan dari penulisan yang berguna untuk menemukan hasil yang hendak dicapai dalam suatu penulisan. Menurut Sugiyono (2020:397), “Tujuan penulisan adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.”

Tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui Bentuk lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
2. Untuk mengetahui makna yang terkandung dalam lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.
3. Untuk mengetahui fungsi lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak di Desa Dame Raya Kabupaten Simalungun.

F. Manfaat Penelitian

Penulisan yang dilaksanakan haruslah mempunyai suatu manfaat baik itu dilingkungan akademis ataupun didalam masyarakat. “Manfaat penulisan merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat” (Sugiyono, 2020:213). Maka dari penjelesan tersebut, penulisan yang akan dilakukan ini terdapat manfaat yaitu:

a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan pengetahuan dan sumber informasi untuk menambah wawasan mengenai bentuk dan makna lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak.
2. Sebagai referensi bagi pembaca yang ingin mengetahui atau sedang meneliti tentang bentuk dan makna lagu *hurpeng-hurpeng*.

b. Manfaat Praktis

1. Menjadi sarana yang bermanfaat dalam melestarikan lagu *hurpeng-hurpeng* pada permainan tradisional anak dan sebagai referensi bagi penulis selanjutnya.
2. Sebagai motivasi bagi pembaca yang memiliki minat dalam melestarikan lagu *hurpeng-hurpeng*.
3. Menambah kepustakaan di Program Studi Pendidikan Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan terkait dengan lagu *hurpeng-hurpeng*.