

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia terdiri oleh banyak suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaannya, begitu pula dengan permainan tradisional atau yang sering disebut permainan rakyat yang termasuk kedalam kebudayaan suku bangsa. Permainan rakyat merupakan salah satu bentuk folklor sebagian lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Hal ini dapat dilihat dari permainan tradisional anak-anak karena permainan anak-anak umumnya disebarkan lewat tradisi lisan dan kebanyakan disebarkan tanpa perantara orang dewasa seperti orangtua maupun guru di sekolah.

Berdasarkan pada perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat (*folk games*) dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Kedua golongan ini pada dasarnya mempunyai lima sifat khusus, seperti terorganisasi, perlombaan, harus dimainkan minimal oleh dua orang, mempunyai kriteria penentu menang atau kalah, dan mempunyai peraturan permainan yang jelas dan telah diketahui oleh peserta (Roberts, Arth, dan Bush dalam Danandjaja, 1997:171).

Hingga kini, Indonesia memiliki 2500 permainan tradisional yang tersebar mulai dari Sabang-Merauke (Zaini dalam Nugrahany, 2015). Menurut risetnya, 40% dari 2.500 permainan tradisional Nusantara terancam hilang. Hilang diartikan keberadaannya bukan sepenuhnya tidak ada lagi, namun semakin jarang dimainkan. Tidak tersedianya bahan, teman bermain, merupakan awal dari

hilangnya permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat positif, yang diantaranya lebih mengedepankan nilai-nilai kebersamaan, keceriaan, kesenangan, dan sebagainya. Berbeda dengan permainan modern yang tujuannya selalu mengejar kemenangan, dan cenderung individual (Zaini dalam Nugrahany, 2015).

Hal senada juga dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara dalam bukunya berjudul *Permainan Anak itulah Pendidikan* yang tertulis:

Permainan anak Jawa seperti: *sumbar, gating, ungclang* itu mendidik anak agar seksama (*titi pratitis*), cekatan, menjernihkan penglihatan dan lain-lain. Permainan: *dakon, cublak-cublak suweng, kubuk* itu mendidik anak tentang perhitungan dan pengiraan. Permainan: *gobag, trunbung, raton, geritan, obrog, pabahan, jamuran, jelungan*, dll yang bersifat *sport* itu mendidik kuat sehatnya badan, kecekatan lagi keberanian, ketajaman penglihatan, dan lain-lain. Permainan: *mengubas bunga, menyulam daun pisang*, atau *janur, membuat tikar* dan pekerjaan anak lainnya semua berfaedah untuk pendidikan, tabiat tertib dan teratur (Dharmamulya, 1992).

Keberadaan permainan tradisional saat ini seolah mulai tergerus oleh perkembangan zaman dengan hadirnya permainan-permainan modern. Kemajuan teknologi kini telah membawa perubahan dalam berbagai hal terutama hilangnya permainan tradisional (Tedi, 2016). Hal ini disebut dengan perubahan sosial budaya. Sebagaimana Davis dalam Soekanto (2012) menjelaskan bahwa perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu: kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya. Perubahan juga terjadi dalam permainan tradisional dengan konteks tergantikannya oleh permainan modern. Salah satu faktor yang mendasari adanya perubahan dalam permainan tradisional yakni penemuan-penemuan baru.

Meningkatnya ilmu pengetahuan memunculkan temuan baru yang disebut juga dengan inovasi atau *innovation*. Proses tersebut meliputi penemuan baru, jalannya unsur kebudayaan baru tersebar ke lain-lain bagian masyarakat, dan cara-cara unsur kebudayaan baru tadi diterima, dipelajari, dan akhirnya dipakai dalam masyarakat yang bersangkutan (Soekanto, 2012). Permainan modern merupakan salah satu bentuk inovasi yang semakin menggeser keberadaan kearifan lokal Indonesia ini.

Meski beberapa masyarakat mengubah persepsi akan permainan tradisional, Dusun Kreatif di desa Marendal Kecamatan Patumbak, Deli Serdang, mengajak masyarakat supaya tetap menjaga kearifan budaya lokal melalui berbagai kegiatan sosial. Berdirinya Dusun kreatif ini semula dilatarbelakangi sebagai arena *Camp Outbound*. Dusun kreatif sebenarnya bukan sebuah badan organisasi yang langsung kepada visi pelestarian permainan tradisional namun dusun ini merupakan sebuah *alternative tourist destination* yang berbau wisata edukatif yang mengusung konsep tradisional game.

Konsep permainan tradisional ini, diperuntukkan bagi anak untuk bermain di alam terbuka. Namun, bukan hanya sebagai tempat bermain dan berkumpul, Dusun Kreatif juga secara tidak langsung mengajak para pengunjung untuk melestarikan permainan tradisional dalam hal bermain serta menambah wawasan juga pengetahuan. Berbagai macam permainan tradisional yang terdapat di Dusun Kreatif seperti engklek, dakon (congklak), egrang (alat yang digunakan untuk bermain jangkungan), terompah, teklek-bakiak (kasut kayu), terompah panjang, galasin, gerobak sodor dan dalam setiap permainan terkandung filosofi.

Hal inilah yang menarik penulis untuk mengkaji pelestarian permainan tradisional dalam kegiatan *outbound* yang ada di Dusun Kreatif karena penulis melihat kegiatan yang dilakukan merujuk pada pelestarian permainan tradisional. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Fungsi Dusun Kreatif Dalam Melestarikan Permainan Tradisional di Desa Marendal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah ialah sebagai berikut:

1. Makna dan Nilai yang terkandung dalam berbagai permainan tradisional.
2. Tersingkirnya permainan tradisional pada masyarakat.
3. Pelestarian permainan tradisional di Dusun Kreatif.
4. Memudarnya nilai budaya tradisional di masyarakat.
5. Rendahnya minat masyarakat terhadap permainan tradisional.
6. Rendahnya dukungan masyarakat dalam pengembangan pelestarian permainan tradisional.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar penelitian terarah dan fokus, sehingga penulis dapat mengetahuinya secara terperinci dan tepat sasaran. Oleh karena itu, berdasarkan uraian identifikasi di atas maka batasan masalah terdiri dari

1. Fungsi Dusun Kreatif dalam pelestarian permainan tradisional.
2. Upaya pelestarian permainan tradisional di Dusun Kreatif.
3. Faktor yang menjadi kendala dalam pelestarian permainan tradisional.
4. Makna dan Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang berdirinya Dusun Kreatif?
2. Bagaimana pelestarian permainan tradisional di Dusun Kreatif yang meliputi upaya dan hambatan yang dialami Dusun Kreatif?
3. Apa saja makna dan nilai yang terkandung dari setiap permainan tradisional yang ada di Dusun Kreatif?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui latar belakang berdirinya Dusun Kreatif.
2. Untuk mengetahui gambaran luas pelestarian permainan tradisional di Dusun Kreatif yang meliputi upaya dan hambatan yang dialami Dusun Kreatif.
3. Untuk mengetahui makna dan nilai yang terdapat dalam setiap permainan yang ada di Dusun Kreatif.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Kajian ini diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian yang relevan dengan bahasan penelitian ini serta memberikan pengetahuan pada kajian ilmu Antropologi terlebih dalam wisata budaya.

2. Manfaat Praktis

Bagi pembaca atau masyarakat luas, memberikan pengetahuan dan wawasan tentang keberadaan permainan tradisional yang sudah mulai tergantikan agar tetap dilestarikan baik dalam pribadi ataupun kelompok masyarakat karena merupakan suatu warisan budaya ataupun kearifan lokal yang ada dalam budaya Indonesia.