

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern saat ini sebagian besar interaksi kehidupan manusia tidak pernah lepas dari yang namanya *gadget/smartphone* (ponsel pintar). Tidak dipungkiri karena perkembangannya yang sungguh sangat pesat. Terdapat nilai positif dan negatif terkait dengan fenomena ini. Nilai positif yang berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari, dengan *gadget/smartphone* memudahkan mengakses segala hal yang diperlukan seperti melakukan transaksi tanpa harus bertatap muka, menggantikan peran televisi yang dulunya menjadi sumber utama informasi/berita semua tergantung oleh *gadget* yang selalu ada kapan dan dimanapun. Sementara itu, dampak negatif dari penggunaan *gadget* ini adalah kebanyakan orang menjadi ketergantungan dan tidak lagi menjadi makhluk sosial, sehingga membuat orang-orang menjadi makhluk yang individual yang tidak peduli dengan orang yang ada disekitarnya.

Fenomena ini juga berdampak terhadap perkembangan anak-anak saat ini. Kehadiran *gadget* memiliki nilai positif dan dampak negatif bagi anak-anak. Nilai positifnya mereka lebih mudah mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru dengan mengakses informasi-informasi yang mendukung sehingga mereka tidak perlu lagi keluar rumah untuk membeli buku. Hal ini dikarenakan buku yang mereka inginkan dapat mereka *download* melalui *gadget* tersebut. Dampak negatifnya mereka cenderung lebih memilih bermain *gadget* dari pada bersosial

atau bermain dengan teman-teman seusia mereka. Sehingga kegiatan keseharian mereka sering diisi dengan kesendirian. Hal ini bertolak belakang terhadap jati diri mereka yang seharusnya bermain dan bergaul dengan teman seusia mereka. Anak-anak menjadi tidak mengenal bahkan tidak mau tahu tentang permainan anak-anak yang seharusnya mereka perankan. Itu semua dipengaruhi karena *game* di *Smartphone* lebih seru dibandingkan dengan permainan yang harus dimainkan di tengah lapangan, kena terik matahari dan bahkan menguras keringat.

Sebagai contoh nyata terjadi pada kehidupan orang tua yang memiliki anak usia balita, zaman dulu ketika bayi menangis orang tua akan spontan bersenandung dengan tujuan menenangkan dan meyakinkan si anak bahwa ibunya ada disampingnya, berbeda dengan orang tua zaman sekarang yang jika anaknya menangis malah akan memutar film *cartoon* atau lagu anak-anak yang bisa di akses melalui *Youtube*.

Perkembangan zaman dan perkembangan teknologi inilah yang dengan perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Dan sangat disayangkan anak-anak zaman sekarang sudah jarang terlihat memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, congklak, lompat tali, engklek, layang-layang dan kelereng.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara online di komputer atau *gadget*.

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa disebut dengan seni tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan yang dilakukan harus mengandung unsur fisik nyata dan juga mengandung unsur bermain sebagai landasan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut.

Permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Sebagai contoh, mengembangkan kecerdasan intelektual anak dengan menggunakan permainan congklak. Permainan ini dapat melatih otak kiri anak dan melatih anak dalam penggunaan strategi untuk mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya. Kecerdasan secara mental atau emosional dapat dikembangkan dengan bermain layang-layang karena permainan ini membutuhkan kesabaran dari pemainnya sehingga pemain dapat mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang. Selain itu, kreatifitas anak juga dapat dikembangkan melalui permainan pesawat-pesawat yang berasal dari kertas bekas atau kertas lipat. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Hal ini terjadi diseluruh plosok negeri ini.

Sumatera Utara terkenal dengan berbagai ragam kebudayaan tradisional yang unik dan banyak dikagumi oleh bangsa asing. Ada 8 etnis yang paling

terkenal yakni Batak Toba, Karo, Simalungun, Pak-pak, Mandailing, Nias, Melayu, dan Pesisir. Setiap suku ini memiliki ciri khas tertentu yang dilihat dari letak geografisnya.

Seperti halnya pada masyarakat Karo, beragam kebudayaan mereka memiliki baik dari segi kesenian, kebiasaan, dan juga tingkah laku. Dari segi kesenian, masyarakat Karo memiliki kesenian musik, tari, dan seni rupa yang sangat beragam. Begitupula dengan kebiasaan dan tingkah laku yang mereka miliki sangat khas dan unik pula. Seperti halnya ketika mereka melakukan pekerjaan menarik kayu besar dari hutan, kekompakan dan kerjasama yang mereka miliki membuat pekerjaan itu terasa lebih ringan. Kekompakan tersebut tak semata-mata muncul begitu saja. Kebiasaan untuk bekerja sama sudah sering mereka lakukan sejak mereka kecil. Baik dari didikan dan nasehat orang tua, maupun permainan-permainan yang mereka mainkan sejak kecil mampu membangun rasa kebersamaan diantara mereka.

Masyarakat Karo memiliki sebuah permainan tradisional yang sangat unik bernama "*Inang-inang olo*". Permainan ini hampir sama dengan permainan anak yakni '*tam-tam buku*'. Perbedaannya terletak pada objek yang digunakan bukanlah tubuh melainkan salah satu tangan saja. Dalam permainan ini, pemain dituntut untuk bertanggung jawab untuk menjalankan hukuman dan berjiwa besar menerima kekalahan. Sehingga tidak hanya kekompakan, tetapi nilai kepemimpinan dan tanggung jawab pada masyarakat Karo sudah ditempa sejak kecil.

Namun, saat ini permainan “*Inang-inang olo*” ini tak pernah terlihat lagi dimainkan anak-anak masyarakat Karo karena mereka lebih memilih menggunakan *Gadget* sebagai alat untuk menemukan hiburan. Disamping kemudahan yang disediakan oleh *Smartphone*, harga yang ditawarkan juga sangat terjangkau. Hal ini membuat *Gadget* semakin diminati oleh anak-anak dan keberadaan dari permainan tradisional tersebut menjadi terlupakan dan hilang dimakan zaman.

Sehubung dengan uraian di atas, maka peneliti ingin melestarikan kembali permainan anak tersebut dengan memahami bentuk, fungsi dan makna dari lagu yang terkandung didalamnya. Dengan demikian penelitian ini dirumuskan dengan judul “**Bentuk, Fungsi Dan Makna Lagu Permainan Anak “*Inang-Inang Olo*” di Desa Sarimunte Kecamatan Munte Kabupaten Karo.**”

B. Identifikasi Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian serta masalah yang dihadapi, maka pada umumnya penelitian menggunakan identifikasi masalah. Tujuan identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Sehingga dapat membantu peneliti dalam mencari jawaban yang pasti sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Menurut Timotius (2017:44) : “Masalah yang akan menjadi objek penelitian muncul karena kesadaran peneliti untuk mengungkapkan suatu fenomena, mencari penyebab atau jalan keluar suatu permasalahan, mencari hubungan sebab akibat, atau mengembangkan suatu sistem atau teknik yang lebih baik”.

Adapun yang menjadi permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk lagu permainan anak "*inang-inang olo*" masyarakat Karo ditinjau dari aspek melodi dan syairnya?
2. Apa fungsi lagu permainan anak "*inang-inang olo*" masyarakat Karo?
3. Apa makna lagu permainan anak "*inang-inang olo*" masyarakat Karo?
4. Bagaimana tanggapan masyarakat Karo terhadap lagu permainan anak "*inang-inang olo*" masyarakat Karo di Desa Sarimunte, Kecamatan Munte, Kabupaten Karo?
5. Apa kendala yang dihadapi dalam proses penyairan teks melodi lagu permainan anak "*Inang-inang olo*" masyarakat Karo?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memudahkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan waktu. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:286) yang mengatakan bahwa : "Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi serta faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu". Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk lagu permainan anak "*Inang-inang olo*" masyarakat Karo ditinjau dari aspek melodi dan syairnya?
2. Apa fungsi lagu permainan anak "*Inang-inang olo*" masyarakat Karo?
3. Apa makna lagu permainan anak "*Inang-inang olo*" masyarakat Karo?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat membantu dan mendukung dalam menemukan jawaban pertanyaan. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:35) 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."

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : **"Bagaimana Bentuk, Fungsi dan Makna Lagu Permainan**

Anak "*Inang-inang olo*" Masyarakat Karo di Desa Sarimunte Kecamatan Munte Kabupaten Karo?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang hendak dicapai sebelum melakukan penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak akan terarah karena tidak tahu apa yang hendak dicapai dalam kegiatan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:397) yang mengatakan bahwa, “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui”. Untuk itu dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaannya adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk lagu permainan anak “*Inang-inang olo*” masyarakat Karo ditinjau dari aspek melodi dan syairnya.
2. Untuk mengetahui fungsi lagu permainan anak “*Inang-inang olo*” masyarakat Karo.
3. Untuk mengetahui makna lagu permainan anak “*Inang-inang olo*” masyarakat Karo.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian juga harus memiliki manfaat, sehingga penelitian tersebut tidak hanya teori semata tetapi dapat dipakai oleh pihak-pihak yang membutuhkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:213) yang mengatakan bahwa, “Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat”. Peneliti berharap bahwa

nantinya setelah hasil penelitian dirangkumkan, maka penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai sumber untuk studi pustaka di Program Studi Pendidikan Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai sumber informasi untuk menambah wawasan peneliti dan pembaca.
3. Sebagai upaya dalam melestarikan kebudayaan etnis Batak Karo sebagai salah satu bagian dari kebudayaan Indonesia.
4. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permainan tradisional anak.
5. Sebagai motivasi atau dorongan bagi pembaca yang memiliki minat dalam melestarikan budaya permainan tradisional anak.
6. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.