

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia bermain memang tidak dapat dipisahkan dengan masa kanak-kanak. Bermain bagi anak sangat berperan bagi masa tumbuh kembangnya. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Banyaknya berbagai macam atau jenis permainan yang disuguhkan pada zaman sekarang sebagian besar pengguna atau penikmatnya adalah anak-anak. Macam atau jenis permainan itu sendiri terbagi menjadi 2 (dua) kategori yaitu Permainan Tradisional dan Permainan *Modern*.

Permainan Tradisional merupakan warisan Budaya Luhur Bangsa Indonesia yang beraneka ragam macam dan jenisnya. Keanekaragaman Permainan Tradisional tersebut disesuaikan dengan budaya daerah setempat. Khususnya Permainan Tradisional, permainan yang berada di lingkup Kelurahan Rajabasa. Permainan yang berhasil teridentifikasi 5 jenis permainan tradisional di Kelurahan Rajabasa . Umumnya permainan dilakukan anak (usia 6 - 12 tahun).

Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan semakin canggih pula alat permainan yang dapat dikonsumsi anak. Pada zaman sekarang permainan Tradisional hampir terpinggirkan atau tergantikan, hal itu disebabkan dengan arus globalisasi atau zaman teknologi yang lebih pesat. Sehingga lebih cenderung anak-anak terdorong

dan memilih Permainan *Modern*. Permainan *Modern* yang disuguhkan melalui media elektronik seperti *video game* dan *game online* seiring majunya alat atau media berupa komputer yang difasilitasi internet yang hampir dikota-kota besar menggunakannya. Permainan *Modern* cukup berdampak buruk pengaruhnya pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Ini pasti perlu ruang dan waktu. Parahnya, lahan bermain makin lenyap, sementara waktu pun hilang begitu saja di depan layar *video game*. Dalam permainan ini, anak berhadapan dengan benda mati. Jadi, tak ada interaksi yang kreatif.

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Kartini Kartono, 1995 : 12).

Permainan tradisional pada dasarnya lebih membentuk anak dalam kemampuan motoriknya (Piaget, 1952 : 23). Permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial anak, karena pada umumnya permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Kemampuan sosial anak dengan teman-temannya sangat diasah, bagaimana emosi anak, bagaimana kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, kesabaran sangat dituntut dalam mainan tradisional. Jenis-jenis permainan tradisional tersebut antara lain engklek, petak umpet, lompat tali, layangan dan kelereng (Wartono Hamidy, 1997 : 6).

Permainan modern lebih mengasah anak dalam hal mengatur strategi, bagaimana anak menyusun suatu siasat agar tujuan dari permainan tersebut tercapai sehingga sang anak menjadi juara. Kelebihan dari permainan ini selain kemampuan mengatur strategi, kemampuan koordinasi alat gerak dengan alat indra anak menjadi terasah (Kartini Kartono, 1995 : 11). Selain itu beberapa orang percaya bahwa permainan ini mampu meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak. Namun kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permainan individual karena anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya, walaupun bermain berdua kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Permainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari permainan ini (Kartini Kartono, 1995 : 23).

Fenomena bergesernya permainan tradisional dengan masuknya permainan modern ini dapat di jumpai di seluruh wilayah Indonesia, termasuk di Bandar Lampung. Mulai dari daerah perkotaan maupun dipelosok pedesaan, anak-anak sudah mengenal permainan modern seperti *Video Game*, *Playstation*, mainan yang menggunakan *Remote Control*, Robot-robotan, dan sebagainya. Ditambah lagi dengan dukungan jaringan internet yang kini telah merambah daerah pedesaan, sehingga anak-anak dari berbagai usia mampu untuk mengakses Game online seperti *Point Blank*, *Cityville*, dan *Poker* (M. Iwan. Januar, 2006 : 15). Hal serupa juga terjadi di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut pula merambah pedesaan-pedesaan di seluruh Indonesia, termasuk di Kelurahan Rajabasa. Tidak

mengherankan apabila di jumpai warung internet (warnet) tersebar dimana-mana sampai ke pelosok kelurahan. Demikian pula halnya dengan tempat-tempat yang menyediakan jasa menyewakan *Playstation*. Permainan modern ini lebih menarik minat dan perhatian anak-anak di Kelurahan Rajabasa, sehingga saat ini sangat jarang ditemukan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional bersama teman-temannya. Fenomena ini menunjukkan bahwa telah terjadi peralihan permainan anak-anak, yakni dari tradisional ke modern.

Berangkat dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perbedaan pelaksanaan permainan tradisional anak dan permainan modern yang terdapat di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung
2. Dampak peralihan dari permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung
3. Faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang akan dikaji tidak terlalu luas, maka penulis membatasi masalah pada faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu, faktor-faktor apakah yang menyebabkan peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi semua pihak yang membacanya. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Dapat menambah wawasan bagi para pembaca mengenai tradisi permainan terutama permainan tradisional anak dan permainan modern.
2. Sebagai sumbangan referensi bagi mahasiswa dan masyarakat umum, terutama dapat meningkatkan kemampuan dan wawasan penulis dalam bidang

riset dan penulisan karya ilmiah, serta penerapan ilmu di tengah-tengah masyarakat.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat masalah di atas cukup umum dalam penelitian, maka untuk menghindari kesalah-pahaman, peneliti memberikan kejelasan tentang sasaran dan tujuan penelitian mencakup :

1. Objek Penelitian

Yang menjadi objek penelitian ini adalah Permainan Tradisional anak dan Permainan Modern anak di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian adalah Anak-anak di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung

3. Tempat penelitian

Tempat peneliti dalam melakukan penelitian adalah Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung

4. Waktu

Waktu yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu Tahun 2012

5. Bidang Ilmu

Bidang ilmu yang dipakai dalam melakukan penelitian Antropologi Budaya