

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Permainan

Menurut Hans Daeng permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Hans Daeng, 2009 :17). Andang Ismail menuturkan bahwa permainan memiliki dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah (Andang Ismail, 2009 : 26). Permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Jadi yang dimaksud dengan permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

2. Konsep Peralihan

Peralihan adalah perubahan dari keadaan yang satu pada keadaan yang lain.

Potts melihat bahwa perubahan merupakan pergeseran dari keadaan sekarang menuju keadaan yang diinginkan di masa depan. Perubahan dari keadaan sekarang tersebut dilihat dari sudut struktur, proses, orang dan budaya (Kevin Potts, 2004 : 36).

Menurut Hussey, faktor pendorong terjadinya perubahan adalah perubahan teknologi yang terus meningkat, persaingan semakin intensif dan menjadi lebih global, pelanggan semakin banyak tuntutan, profil demografis Negara berubah, privatisasi bisnis milik masyarakat berlanjut dan *stakeholders* minta lebih banyak nilai (Hussey, 2000 : 6).

Jadi yang dimaksud peralihan adalah perubahan dari keadaan yang satu pada keadaan yang lain, bermakna melakukan hal-hal dengan cara baru, mengikuti jalur baru serta mengadopsi teknologi baru.

3. Konsep Anak usia bermain

Di dalam kamus Bahasa Indonesia kontemporer dinyatakan bahwa Istilah Anak yaitu keturunan yang kedua, sedangkan anak-anak adalah anak yang masih kecil (kanak-kanak). (Peter Salim, 2002:57). Sedangkan di dalam kamus besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa Anak adalah manusia yang masih kecil. (Poerwadarminta, 2006:41)

Perkembangan anak menurut Singgih Gunansa yaitu

1. Anak umur 0-2 tahun (bayi)
 2. Anak umur 2-5 tahun (balita) masa prasekolah
 3. Anak umur 6-12 tahun masa anak-anak atau masa sekolah atau masa bermain.
- (Singgih Gunansa, 2005:11)

Menurut Utami Anak pada usia 6-12 tahun mempunyai sikap tunduk pada peraturan permainan yang tradisional. (Utami Munandar, 2000:28)

Dan menurut Sri Rumini Masa kanak – kanak atau masa bermain dimulai dari bayi sampai usia 14 tahun. Masa kanak – kanak juga disebut masa bermain, hal ini karena pada masa ini panca indera anak sedang dalam keadaan peka, sehingga perlu dilatih dengan berbagai permainan yang menarik dan sederhana. (Sri Rumini, 2004:15)

Menurut WHO (2003), mendefinisikan anak-anak antara usia 0-14 tahun karena di usia inilah risiko cenderung menjadi besar.

Masa perkembangan anak dibagi oleh banyak ahli dalam beberapa periode dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang jelas tentang definisi dan perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena pada saat – saat perkembangan tertentu anak – anak secara umum memperlihatkan ciri – ciri dan tingkah laku karakteristik yang hampir sama. Menurut Kartono, periode perkembangan anak terdiri dari masa bayi usia 0-1 tahun (periode vital), masa kanak-kanak usia 1-5 tahun (periode estatis), masa anak – anak sekolah dasar usia 6-12 tahun (periode intelektual) dan periode pueral usia 12-14 tahun (pra-pubertas atau puber awal).

Jadi pengertian anak adalah anak – anak sebagai orang yang berusia 6-12 tahun dan dalam masa ini anak – anak sudah mengenal berbagai macam permainan yang sederhana atau tradisional.

Jadi, Pengertian permainan tradisional anak adalah suatu permainan yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan turun – temurun yang dapat memberikan rasa puas atau senang

bagi si pelaku, dan masih menggunakan peralatan yang masih sederhana atau tradisional.

4. Konsep Permainan Tradisional Anak

Menurut James Danandjaja Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (James Danandjaja, 1987 : 24).

Menurut Atik Soepandi permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. (Atik Soepandi, 1990 : 12)

Jadi permainan tradisional anak adalah suatu bentuk permainan anak yang mempergunakan alat atau tidak, yang diwariska secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

5. Konsep permaianan Modern

Permainan modern berasal dari industri atau umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan jenis ini menghadirkan bentuk permainan seperti video game, baik itu dalam console maupun komputer. Ada

banyak jenis console game yang memberikan kemajuan teknologi, dalam segi tampilan gambar maupun cara memainkan yang beragam, sehingga menarik perhatian mereka untuk memainkannya. Pabrikan video game pun senantiasa memanjakan para pemain dengan kemajuan teknologi yang semakin mengagumkan. Bahkan jenis game online yang sedang trend saat ini telah menjadi favorit bagi anak hampir di seluruh dunia.

Jadi permainan modern ialah permainan yang berasal dari industri atau umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.

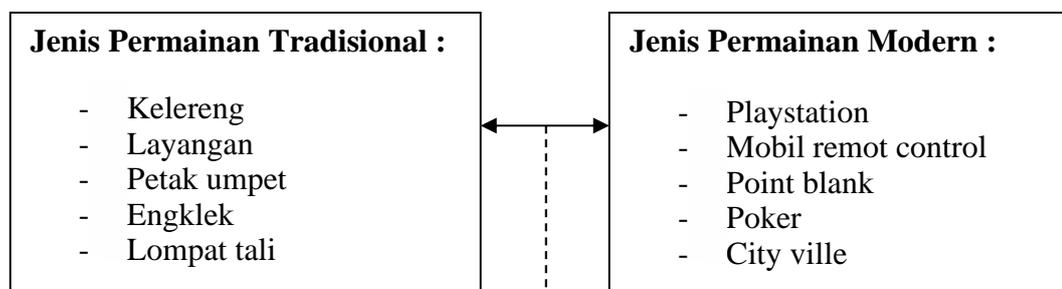
B. Kerangka Pikir

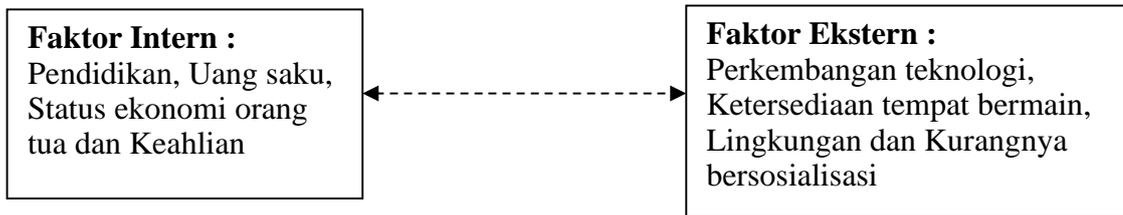
Bermain adalah kegiatan rekreatif yang sekaligus merupakan bagian dari metode untuk mengembangkan potensi anak, baik fisik maupun kreativitas. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari, karena melalui bermain anak-anak mampu

mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya. Bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian.

Beralihnya permainan tradisional ke modern disebabkan maraknya bermunculan permainan modern yang lebih menarik dan tidak monoton. Jenis-jenis permainan tradisional yang teridentifikasi di kelurahan Rajabasa adalah kelereng, layangan, petak umpet, engklek dan lompat tali. Sedangkan jenis permainan modern yang teridentifikasi di kelurahan Rajabasa adalah permainan Playstation, Mobil Remot Control, Point Blank, Poker dan Cityville. Permainan tradisional yang sebenarnya melatih anak-anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dan kerja sama antar teman untuk memenangkan permainan, akan tetapi kemajuan teknologi serta keterbatasan tempat permainan tradisional perlahan-lahan ditinggal kan dan anak-anak beralih ke permainan modern yang lebih menarik. Beralihnya permainan tradisional anak ke permainan modern diakibatkan oleh 2 faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern itu sendiri yaitu usia, uang saku, status ekonomi orang tua dan keahlian. Sedangkan faktor ekstern meliputi perkembangan teknologi, ketersediaan tempat bermain, lingkungan dan kurangnya bersosialisasi.

C. Paradigma





Keterangan :

—————▶ : Garis Sebab

- - - - -▶ : Garis Akibat