

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan atau game merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri, bersama-sama atau kelompok. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang identik akan nilai - nilai budaya dan tata nilai masyarakat yang diajarkan secara turun- temurun dari generasi ke generasi. Dari permainan tersebut, mampu meningkatkan bakat dan potensi yang dimiliki.

Dalam permainan tradisional, secara hakikatnya memberi rasa bahagia dan puas kepada siapapun yang memainkannya. Permainan bersifat universal dan umum sehingga permainan tersebut tidak hanya muncul di satu daerah melainkan di daerah lain pula. Hal ini membuktikan bahwa bukan hanya daerah tersebut yang dapat memainkannya tetapi setiap permainan tradisional dapat juga dimainkan oleh anak - anak di daerah lain. Karena pada umumnya pula, setiap daerah memiliki cara yang unik dan khas dalam memainkannya (Kurniati, 2011).

Tujuan pada permainan tradisional dapat membantu mengembangkan berbagai aspek serta terbangunnya berbagai karakter positif seperti meningkatkan perilaku sosial dalam bermasyarakat, membangun kerjasama dengan teman sebaya (perkembangan sosial emosional), memecahkan masalah sebagai bagian

dari kognitif, membangun komunikasi dan muncul kosa kata baru, menuntut agar anak aktif.

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya atau *culture* sebagai simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun, dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Tientje, dkk. (2004) menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan. Meski permainan tradisional mengalami pergeseran, namun tidak hilang begitu saja, ada sebagian warga masyarakat yang masih tetap mempertahankan dan berusaha melestarikan permainan anak yang merupakan hasil karya atau warisan generasi sebelumnya. Hal ini dikarenakan adanya kesadaran bahwa permainan tersebut memiliki manfaat bagi masyarakat pendukungnya. Pada permainan tradisional terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik ataupun jiwa anak-anak. Secara tidak sadar anak telah belajar bersosialisasi dengan lingkungan sebagaimana nanti kehidupan di masyarakat setelah dewasa.

Bentuk atau wujudnya, tetap menyenangkan, dan mengasyikkan karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek - aspek psikologis dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia dewasa. Manfaat pengetahuan permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan

berkerjasama dalam kelompok. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi, jurnal, dan menerapkan permainan tradisional yang perlu dikembangkan lagi, dan mengetahui manfaat manfaat yang terdapat pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak.

Anak-anak sebagai Warga Negara Indonesia mempunyai hak untuk hidup layak dan terpenuhi kebutuhan maupun kepentingannya. Kebutuhan dan kepentingan anak-anak Indonesia diatur dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak No.12 tahun 2011, yang menyatakan bahwa: Hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah dan negara. Sebagai upaya menjalankan peraturan menpan Pemprov DKI Jakarta membangun Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) di beberapa wilayah kota Jakarta. Di DKI Jakarta hampir semua RPTRA dibangun di atas taman lingkungan dengan mengubah sebagian ruang hijaunya menjadi bangunan, lengkap dengan serambi dan aula yang multi fungsi.

Negara melihat anak sebagai generasi penerus bangsa, sehingga perlu dilindungi. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang No 23 Tahun 2002, “ agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut (menjamin

kelangsungan eksistensi Bangsa dan Negara pada masa depan), anak perlu mendapatkan kesempatan seluas luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun social, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan diskriminasi ”.

Dampak dari permainan bisa berdampak positif dan negatif bagi anak, dampak positif terhadap anak bisa mengembangkan tingkat kreatifitas bagi anak karena mempelajari hal-hal yang belum dia ketahui, tapi dampak negatif dari permainan modern (game online) untuk anak itu bisa kecanduan, bisa juga lupa waktu karena keasyikan dan juga dapat merusak penglihatan karena terus menerus terkena radiasi dari handphone.

Permainan tradisional memiliki jenis permainan, banyak manfaat yang terkandung dalam pelaksanaan permainannya dan beragam, hal tersebut menjadi daya tarik bagi anak khususnya untuk anak-anak di lingkungan RPTRA. Mengapa demikian? Karena pada umumnya anak-anak mudah bosan jika hanya bermain satu permainan saja. Namun, jika anak memainkan banyak permainan tradisional mereka menambah pengetahuan dan wawasan tentang manfaat yang terkandung dalam permainannya.

Kebijakan Pemerintah Provinsi DKI memperkuat aturan pengelolaan RPTRA dalam bentuk payung hukum Peraturan Daerah (Perda). Selama ini, pengelolaan RPTRA dituangkan dalam bentuk Peraturan Gubernur (Pergub) yaitu, Pergub No. 40 tahun 2016 tentang Perubahan atas Pergub No. 196 tahun 2015

tentang Pedoman Pengelolaan RPTRA. Yang artinya, pergub tersebut akan diajukan menjadi Perda sehingga memiliki kekuatan hukum lebih tinggi lagi. Rencana ini akan dibicarakan ke DPRD DKI dan ke pemerintah pusat. Karena pembangunan RPTRA merupakan prasyarat untuk menjadikan Jakarta sebagai kota ramah anak dan perempuan.

Dalam perda tersebut akan diatur mengenai pengelolaan dan keberadaan RPTRA. Supaya fungsi taman ini betul - betul digunakan untuk membangun karakter masyarakat melalui banyak media kegiatan. Seperti kegiatan pelatihan, budaya, tempat rekreasi dan bermain anak - anak. Dengan adanya aturan penggunaan RPTRA, maka keberadaan RPTRA di tengah-tengah lingkungan masyarakat tidak disalah gunakan.

Tim pelaksana pembangunan dan pemeliharaan Ruang Publik Terpadu Ramah anak mengeluarkan undang undang, bahwa dalam rangka mewujudkan komitmen Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta guna menjamin terpenuhinya hak anak untuk hidup, tumbuh berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan terhadap kekerasan dan diskriminasi telah dibangun beberapa Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) sebagai upaya mendukung Jakarta menjadi Kota Layak Anak .

Korelasi RPTRA dan permainan tradisional merupakan dengan pengadaan taman layak anak di lingkungan permukiman penduduk, atau yang lebih dikenal dengan konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), konsep RPTRA memberikan layanan terhadap kegiatan kegiatan atau aktifitas anak-anak yang

ramah, mudah dan sederhana. Korelasi dengan permainan tradisional adalah salah satu tujuan RPTRA untuk meningkatkan dan memanfaatkan pelaksanaan permainan tradisional di RPTRA. Dimana unsur permainan tradisional melakukan kegiatan aktifitas khususnya untuk masyarakat yang beradaptasi kepada permainan permainan kedaerahan mereka. Karena RPTRA merupakan sebuah taman atau Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang di desain dengan konsep modern yang ramah anak dengan dilengkapi berbagai sarana prasarana pendukung seperti gazebo, sarana olahraga, fasilitas bermain, perpustakaan, toilet, lapangan bermain dan lain-lain.

Analisis pelaksanaan permainan tradisional yang dimaksud adalah agar anak - anak mengetahui manfaat dari pelaksanaan permainan tradisional bersosialisasi dengan teman teman sebayanya, anak menjadi lebih kreatif yang artinya permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, anak menjadi belajar kekompakan, anak-anak akan melepaskan emosinya dengan cara berteriak, tertawa, dan bergerak, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka, anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan, serta belajar menghargai orang lain. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuan dan manfaat sebagai media permainan.

Semenjak dibangunnya RPTRA Garuda, kegiatan permainan tradisional ternyata belum sepenuhnya masyarakat mengetahui pelaksanaan yang terkandung dalam permainan tradisionalnya, masyarakat lebih sering menggunakan alat permainan tradisional tanpa mengetahui manfaat dari pelaksanaannya yang

terkandung dalam permainannya dan membaca buku atau melihat buku dipergustakaan yang di fasilitasi, pada permainan tradisional nya RPTRA memfasilitasi permainan tradisional balap karung, enggrang, terompah panjang, karet, congklak dan catur yang disediakan, sehingga anak hanya menggunakan permainan tersebut tanpa mengetahui yang terkandung dalam permainannya.

Pada penelitian pelaksanaan permainan tradisional di Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA) selama ini lebih banyak dilakukan untuk menganalisis fungsi sarana bermain dan karakteristik RPTRA. Seperti penelitian yang dilakukan (Setiani, 2019) Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. Begitu pula penelitian yang dilakukan (Ramadhan Lubis, 2018) Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi. Demikian juga penelitian oleh (Putra Giri, 2020) Analisis Fungsi Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Kalijodo Sebagai Sarana Rekreasi Masyarakat

Berdasarkan penelitian diatas pelaksanaan permainan tradisional melainkan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang karena kemajuan zaman. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penelitian bermaksud untuk mengkaji secara lebih dalam mengenai pelaksanaan permainan tradisional dilingkungan RPTRA. Melihat pelaksanaan permainan tradisional di RPTRA, sejauh ini hanya mempunyai untuk melatih kemampuan fisik dan motorik anak saja, belum mengacu pada pengetahuan dan dampak dari pelaksanaan permainan tradisional. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul

“Analisis Pelaksanaan Permainan Tradisional di RPTRA Garuda“. Peneliti mengumpulkan kajian pelaksanaan permainan tradisional dengan observasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pelaksanaan permainan tradisional di RPTRA .

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti hanya membatasi masalah untuk menganalisa pelaksanaan permainan tradisional di RPTRA Garuda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yakni: Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di lingkungan RPTRA Garuda ?.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat berguna:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian analisis pelaksanaan permainan tradisional ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan di RPTRA.
2. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi mengetahui pelaksanaan permainan yang diterapkan.
3. Bagi institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga rekreasi sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

4. Bagi mahasiswa, dapat menambah materi serta wawasan dalam perkuliahan.
5. Bagi masyarakat yang ada di lingkungan RPTRA dapat bermanfaat untuk mengajak anak-anak dalam berkegiatan interaksi yang baik.

