

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia telah mengalami permasalahan yang salah satunya dibidang kesehatan, untuk pertama kalinya China melaporkan adanya penyakit baru pada 31 Desember 2019, Di penghujung tahun 2019 kantor Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) di China mendapatkan pemberitahuan tentang adanya sejenis peradangan di paru-paru karena infeksi yang penyebabnya tidak diketahui. Infeksi pernapasan akut yang menyerang paru-paru itu terdeteksi di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Menurut pihak berwenang beberapa pasien adalah pedagang yang berada di Pasar Ikan Huanan. Pasien pertama yang terjangkit virus seorang penduduk Hubei berusia 55 tahun pada tanggal 17 November 2019 sejak tanggal tersebut satu hingga lima kasus baru dilaporkan setiap hari.

Semakin cepat pertumbuhan virus sehingga WHO mengumumkan bahwa virus baru bernama *Corona Virus Disease* (Covid-19), virus yang belum di ketahui penyebab dan belum adanya obat yang dapat menahan penyebaran Covid-19 ini, sehingga penyebaran terus menerus tersebar keseluruh negara hingga dapat dikatakan bahwa ini adalah pandemi. Pandemi ialah suatu penyakit yang tersebar ke wilayah yang sangat luas, dari persebaran ke benua hingga dunia.

Indonesia telah terpapar oleh virus corona sejak tanggal 14 Februari 2020, disebabkan oleh masuknya warga negara asing asal Jepang yang telah berkunjung menemui temannya warga negara Indonesia asal kota Depok, mereka bertemu pada malam itu dan melakukan dansa. Kemudian Warga asing tersebut pulang ke negara Malaysia karena warga asing Jepang memang tinggal di negara Malaysia sejak beberapa bulan lalu. Beberapa minggu kemudian warga Depok itu mengalami demam beserta anaknya yang tak kunjung membaik, sehingga harus di rawat inap di salah satu rumah sakit di Depok, beberapa hari kemudian ibu dan anak ini mengalami sesak nafas yang dirasa. Dua hari kemudian pasien ini mendapatkan telephone dari teman warga asing yang berada di Malaysia bahwa teman yang beberapa minggu lalu ia temui terinfeksi corono virus, sang pasien memberi tahu perawat rumah sakit kemudian rumah sakit tersebut mengkonfirmasi kepada pemerintah kesehatan.

Pada akhirnya pemerintah kesehatan menetapkan bahawa Indonesia telah mengalami darurat dalam bidang kesehatan karena telah terpaparnya beberapa warga yang telah berkontak fisik oleh pasien positif tersebut. Tidak butuh waktu lama virus ini menyebar ke 34 provinsi yang ada di Indonesia sehingga pemerintah harus menarik tuas darurat untuk mencegah persebaran, angka positif hingga angka kematian yang disebabkan oleh corona virus ini.

Dampak karena corona virus (Covid-19) banyak peraturan baru yang harus dilakukan demi memutusnya persebaran Covid-19 ini, aturan yang

ada dan menjadi sebuah adaptasi baru yaitu 5M: 1. Mencuci Tangan, 2. Memakai Masker, 3. Menjaga Jarak, 4. Menjauhi Kerumunan, 5. Mengurangi Mobilitas. Segala upaya pemerintah lakukan demi menekan penyebaran virus Covid-19 sehingga dibuat peraturan-peraturan dari beberapa bidang.

Peraturan Pemerintah No 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka percepatan penanganan Covid-19 ditetapkan 31 Maret 2020. Pemerintah Daerah (Pemda) dapat melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk satu provinsi atau kabupaten/kota tertentu PSBB dilakukan dengan pengusulan oleh gubernur/bupati/walikota kepada Menteri Kesehatan. Peraturan Menteri Kesehatan No.9 tahun 2020 tentang Pedoman PSBB dalam rangka Percepatan Penanganan Covid-19 ditetapkan pada 3 April 2020. Kebijakan PSBB yaitu: 1) Peliburan sekolah dan tempat kerja; 2) Pembatasan kegiatan keagamaan; 3) Pembatasan kegiatan di tempat/fasilitas umum; 4) Pembatasan kegiatan sosial budaya; 5) Pembatasan moda transportasi; dan 6) Pembatasan kegiatan lainnya terkait aspek pertahanan dan keamanan.

Salah satu dari banyak bidang yang terdampak Covid-19 adalah Pendidikan, sesuai Peraturan Pemerintah SE NO 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang salah satu pointnya berisi proses belajar dari rumah dilaksanakan melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum

untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Adanya peraturan yang dibuat pemerintah siswa di Indonesia merasakan keluh kesan yang beragam, banyak keluhan karena sulitnya berkomunikasi melalui jarak jauh karena belum terbiasanya dan sulitnya pemahaman materi yang disampaikan oleh pengajar.

Tidak hanya kesulitan dalam menerima haknya sebagai pelajar mendapatkan ilmu, adanya pembatasan aktivitas diluar rumah dan pembatasan sosial dengan tidak berkomunikasi secara langsung semua kalangan merasa jenuh dan mencari aktivitas yang dapat di lakukan didalam rumah. Tempat wisata dan ruang publik ditutup oleh pemerintah karena keadaan diluar yang sangat tidak mendukung sehingga minimnya aktivitas untuk bergerak dan mencari kesenangan, yang biasanya dapat berlibur ketika libur sekolah atau kerja, bermain bersama teman diluar rumah melakukan hobi bersama keluarga dan kerabat dekat dan lainnya yang dilakukan.

Dalam kovensi hak anak salah satunya adalah tumbuh kembang anak sehingga semua masyarakat harus mencari kesibukan dan menyalurkan hobinya dirumah saja, beraktivitas dirumah hingga bermain dirumah. Selain bidang pendidikan dampak lainnya di bidang sosial budaya serta tertutupnya prasarana bermain yang biasa digunakan untuk tempat bermain yang dapat menghambat tumbuh kembang anak hingga kurangnya penyaluran energi positif anak.

Banyaknya aktivitas rutin dengan interaksi diruang lingkup kecil membuat anak tidak bisa dengan mudah berkomunikasi antar sebayanya yang bisa membuat emosi anak tidak tersalurkan dengan semestinya. Diluar kegiatan rutin sehari-hari bisa terjadinya kesenggangan waktu dan juga terdapatnya waktu yang tidak dilakukan dengan baik dan tepat ini dapat diartikan adanya waktu luang.

Waktu luang dikenal dengan sebutan *leisure*. Kata *leisure* berasal dari bahasa latin *licere*, yang mempunyai arti diizinkan (*to be permitted*) atau menjadi bebas (*to be free*). Oleh karena itu *loisir* yang berasal dari bahasa Perancis mengandung arti waktu luang (*free time*). Jadi secara keseluruhan, waktu luang didefinisikan sebagai terlepas dari segala tekanan (*freedom from constraint*), adanya kesempatan untuk memilih (*opportunity to choose*), waktu yang tersisa usai kerja (*time left over after work*) atau waktu luang setelah mengerjakan segala tugas sosial yang telah menjadi kewajiban (*free time after obligatory social duties have been met*) (Annisa, 2013).

Waktu luang tanpa diisi dengan kegiatan yang positif akan menimbulkan berbagai persoalan lingkungan dapat terganggu. Pengisian waktu luang dengan baik dan cara yang sesuai dengan umur remaja, masih merupakan masalah bagi kebanyakan remaja, misalnya; timbul rasa bosan dan segan untuk melakukan apa saja merupakan fenomena yang sering kita jumpai (Monks, Knoers, dan Haditono 2002:285).

Menurut Moritz Lazarus dalam buku (Melita et al., 2016) anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan dan tanpa memikirkan hasil, sedangkan permainan suatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Permainan juga dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting di kehidupan dewasa nanti.

Bermain merupakan aktivitas yang umumnya dilakukan oleh anak-anak dalam mengisi waktu luang pada aktivitas itu, mereka dapat bergembira, berinteraksi dengan teman sebaya, melakukan kerja sama, menerapkan disiplin, mengenal lingkungan, menghargai kemenangan atau kekalahan, dan sebagainya. Berbagai jenis permainan berkembang dari waktu ke waktu, dari sederhana tanpa alat, sampai permainan yang menggunakan alat khusus dengan berbagai pola gerak yang sulit. Bahkan kemudian terdapat pula permainan yang ditingkatkan terbatas pada kalangan anak-anak saja, tapi juga sering dijadikan suatu perlombaan dan pertandingan antar dewasa, terutama pada peristiwa-peristiwa besar.

Permainan rakyat adalah bagian dari folklor yang disebarluaskan melalui tradisi lisan di antara masyarakat pemilikinya dan masyarakat daerah setempat. Permainan rakyat terbagi atas permainan untuk orang dewasa dan anak-anak, permainan berdasarkan jenis kelamin atau lapisan sosial para peserta, serta permainan yang bersifat secular atau sakral. Berdasarkan sifatnya, ternilai dari tiga golongan, yaitu untuk bermain (*play*), mendidik (*education*), dan bertanding (*game*). Permainan yang berasal dari kata main yang merupakan suatu aktivitas yang dapat menyenangkan hati, permainan sangat banyak memiliki peran untuk mengisi waktu luang anak – anak hingga orang tua sekalipun.

Permainan di masa sekarang sangat mengandalkan internet, *handphone*, atau elektronik lainnya, pada era ini kurangnya memperkenalkan pada anak-anak mengakibatkan ketidak tahuan terhadap permainan tradisional yang merakyat oleh sebab itu dimasa yang sedang dialami tidak bisanya keluar rumah dan pembatasan bersosialiasi secara langsung peran orang tua mengenalkan permainan rakyat yang dimana pada masa lalu telah melakukannya dapat di berikan keanak mengisi kebosanan hingga waktu luang.

Diwaktu luang setelah proses pembelajaran daring dari rumah dan setelah melakukan pekerjaan dari rumah dapat mengasa kreativitas dan inovasi untuk membuat permainan rakyat yang dapat di buat dengan barang yang tersedia atau dimilikinya. Permainan rakyat sangatlah banyak dan mudah untuk dilakukan seperti permainan bekel dapat dimodifikasi dengan

menggunakan bola sejenis bola bekel dengan bijinya menggunakan kertas yang digulung menjadi lingkaran atau semacamnya, bermain petak umpet yang di modifikasi menggunakan kartu, hingga membuat parasut dengan menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai dirumah, dan masih banyak lagi permainan yang di lakukan dirumah dengan barang yang sederhana.

Diharapkan oleh permainan rakyat masyarakat yang sulit menemukan waktu luang dapat menemukan jalan keluar dimasa pandemi yang belum tau sampai kapan akan pulih, serta seluruh anak – anak dan orang tua dapat menemukan kreativitas yang dapat mengisi waktu luang. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peranan Permainan Rakyat Terhadap Pemanfaatan Waktu Luang dimasa Pandemi COVID-19”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, adapun peranan permainan rakyat terhadap pemanfaatan waktu luang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dampak Covid-19 terhadap pembatasan sosial dan adaptasi baru
2. Waktu luang dijadikan kegiatan positif
3. Jenis permainan rakyat yang dapat dimodifikasi menggunakan peralatan dalam rumah

4. Peran permainan rakyat terhadap pemanfaatan waktu luang di masa pandemi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah agar tidak terlalu luas lebih jauh maka permasalahan ini dibatasi pada masalah sebagai berikut: Peranan Permainan Rakyat Terhadap Pemanfaatan Waktu Luang di Masa Pandemi COVID-19 pada Komunitas *Traditional Games Return*

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut: Peranan permainan rakyat terhadap pemanfaatan waktu luang di masa pandemi COVID-19 pada Komunitas *Traditional Games Return*?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Mendapatkan jawaban atas permasalahan yang telah diuraikan diatas.
2. Sebagai bahan informasi bagi Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta pada umumnya dan Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya dalam memperluas wawasan dibidang olahraga khususnya olahraga rekreasi.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pembaca sebagai bahan untuk memperluas wawasan permainan rakyat.
4. Secara akademisi penelitian ini mencoba untuk menambah wawasan berpikir mahasiswa serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan.
5. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan atau sumbangan pemikiran yang di dapat di jadikan masukan bagi komunitas permainan rakyat.

