

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional dari banyak daerah, permainan tradisional tersebut seperti *dampu*, *gasing*, *egrang*, *congklak*, *bentengan* dan lain sebagainya. Permainan tradisional awalnya sangat digemari oleh anak-anak khususnya pada generasi 70-90an. Memasuki tahun 2000 eksistensi permainan tradisional mulai menurun. Hal ini disebabkan oleh perubahan gaya hidup masyarakat yaitu orang tua mulai membiasakan anak-anaknya untuk bermain melalui gawai. Munculnya berbagai permainan menarik yang terdapat pada gawai semakin mengurangi keinginan anak-anak Indonesia untuk bermain permainan tradisional bersama teman-temannya, terutama anak-anak yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dengan kisaran usia 7-12 tahun atau setara dengan usia anak Sekolah Dasar (SD).

Meskipun Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menyebutkan penggunaan gawai (telepon seluler) adalah hak anak. Tetapi, usia ideal anak dapat mengakses gawai yaitu saat menginjak usia 13 tahun. Hal ini disampaikan oleh Dermawan sebagai Asisten Deputi (Asdep) Pemenuhan Hak Sipil, Informasi, dan Partisipasi Anak pada Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA). Ia mengatakan bahwa anak usia 13 tahun sudah cukup memiliki nalar untuk

mempertimbangkan yang baik untuk dirinya secara sadar.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Bill Gates dalam sebuah wawancara yang dimuat di Tenplay, ia menegaskan bahwa anak seharusnya tidak dibolehkan memiliki gawai sebelum usianya 14 tahun. Pakar *parenting* dan ahli teknologi mengamini ucapan Bill Gates karena penelitian juga telah membuktikan bahwa membiarkan anak menyentuh teknologi terlalu dini bisa berdampak buruk pada anak.<sup>2</sup>

Fakta tentang banyaknya anak yang sangat menggandrungi gawai saat ini juga diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan oleh *the Asian Parent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gawai atau perangkat seluler (*mobile device*), kebanyakan gawai digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan digital.<sup>3</sup>

Selain itu jajak pendapat yang dimuat dalam *U-Report Indonesia Voice Matter* (2017) mengenai pilihan permaian yang digemari anak usia 0-14 tahun, 57%

---

<sup>1</sup> Shintaloka Pradita Sicca, *KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun*. <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-ckJV>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 14.32 WIB)

<sup>2</sup> Fitriyani, *Usia Terbaik Memberikan Gadget Pada Anak Menurut Bill Gates*. <https://id.theasianparent.com/memberikan-gadget-pada-anak/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 15.49 WIB)

<sup>3</sup> The Asian Parent Insights, *Mobile Device Usage Among Young Kids*. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 17.47 WIB)

lebih menyukai permainan digital pada gawai dibanding permainan tradisional, berbeda dengan usia responden diatas 20 tahun yang dimana mereka cenderung memilih permainan tradisional dibanding permainan digital pada gawai, dan tingkat seringnya mereka bermain permainan tradisional bagi mereka yang menyukai permainan digital pada gawai cenderung saat ada kegiatan tradisi saja, seperti *bazaar* ataupun pameran.<sup>4</sup>

Pada dasarnya gawai memang mempunyai dampak positif terhadap kemudahan mengakses informasi, mempermudah komunikasi secara jauh dan lain sebagainya, tetapi jika saja seorang anak menggunakan gawainya secara bijak. Namun pada kenyataannya, dampak negatif yang ditimbulkan jauh lebih banyak jika anak diberi kebebasan dalam mengakses permainan digital atau *game online* pada gawai. Nur (2013) menghimpun berbagai berita, baik dari media cetak bahkan *online* mengenai dampak kecanduan *games online*. Dampak kecanduan *game online* bagi anak bisa dikategorikan sangat buruk seperti bolos sekolah, anak menjadi agresif, nekat merampok dan mencuri, mencabuli temannya, bahkan bunuh diri.<sup>5</sup> Hal ini menjelaskan bahwa *games online* lebih mendorong anak untuk berperilaku destruktif daripada mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada secara turun temurun, seperti permainan tradisional yang dimana sangat

---

<sup>4</sup> U-Report Indonesia Voice Matter, *Jajak Pendapat: Kampanye Traditional Games Return #TGRCampaign*. <https://indonesia.ureport.in/poll/2384/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 19.10 WIB)

<sup>5</sup>Haerani Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013, hlm. 88-89.

mengasyikan ketika dimainkan dan tentunya memiliki banyak manfaat yang berguna untuk perkembangan anak.

Berbagai macam manfaat yang seringkali ditemukan pada permainan tradisional, diantaranya dapat mengembangkan kecerdasan intelektual (pengetahuan), kecerdasan emosi dan interpersonal (kemampuan hubungan antar manusia), kecerdasan logika (berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya), kecerdasan kinestetik (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun halus), kecerdasan natural (pendekatan anak terhadap alam sekitarnya), kecerdasan musikal (kemampuan musik/irama), dan kecerdasan spiritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan).<sup>6</sup> Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Sisi lain, walau permainan tradisional mempunyai manfaat yang sangat banyak bagi tumbuh kembang anak, sangat disayangkan tidak banyak orang tua yang mengetahui manfaat tersebut. Bahkan orang tua pun sangat jarang masih mengingat bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah dimainkan dulu pada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat eksistensi permainan tradisional semakin tidak diketahui oleh masyarakat luas bahkan generasi mendatang.

Kondisi inilah yang mendorong munculnya berbagai komunitas dalam upaya pelestarian permainan tradisional agar tidak punah, salah satunya ialah Komunitas

---

<sup>6</sup> Ahmad Jamaluddin Jufri, *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. <https://www.salamyogyakarta.com/permainan-tradisional-membangun-kecerdasan-jamak/>. (di akses pada 19 Desember 2018, pukul 10.23 WIB)

*Traditional Games Return* (TGR) yang bergerak di bidang sosial-budaya untuk mengajak anak-anak melestarikan permainan tradisional melalui aksi gerakan atau kampanyenya dengan mengusung slogan "Lupakan *Gadget*-mu, Ayo Main di Luar!". Slogan tersebut dimaksudkan agar anak dapat lebih akrab dengan teman di sekitarnya dan menumbuhkan rasa kebersamaan bersama lingkungan dibanding berdiam diri menjadi individualis dengan bermain permainan digital yang ada pada *gadget* (gawai). Hal inilah yang menarik untuk diamati dan dicari tahu lebih lanjut mengenai menurunnya eksistensi permainan tradisional pada anak yang mulai tergantikan oleh permainan digital pada gawai, sehingga perlu adanya upaya atau pun strategi untuk mengembalikan eksistensi permainan tradisional dan melestarikannya kembali.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada paparan latar belakang, penelitian ini memiliki permasalahan penelitian yang dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan, yaitu:

1. Mengapa anak usia 7-12 tahun pada masa kini kurang meminati permainan tradisional sedangkan anak usia 7-12 tahun pada zaman dahulu sangat meminati permainan tradisional?
2. Bagaimana strategi yang dilakukan Komunitas TGR dalam upaya pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun di tengah maraknya permainan digital?
3. Bagaimana perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional?

### **C. Fokus Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di lapangan menghasilkan suatu fokus permasalahan. Adapun fokus penelitian tersebut ialah:

1. Faktor penyebab hilangnya minat bermain permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun:
  - a. Kondisi fisik lingkungan
  - b. Peran orang tua
  - c. Pola pikir masyarakat dan perkembangan zaman
2. Strategi yang dilakukan Komunitas TGR dalam upaya pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun:
  - a. Formulasi
  - b. Implementasi
  - c. Evaluasi
3. Perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

##### **a. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini untuk mengungkapkan bagaimana strategi Komunitas TGR dalam melestarikan permainan tradisional yang mulai luntur dikalangan anak generasi milenial.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan dari penelitian yang berjudul *Strategi Komunitas Traditional Games Returns (TGR) dalam Pelestarian Permainan Tradisional Pada Anak Usia 7-12 Tahun* untuk menjawab masalah penelitian, yaitu untuk mengetahui:

1. Faktor-faktor penyebab anak usia 7-12 tahun kurang menggandrungi permainan tradisional dibanding permainan digital pada gawai.
2. Strategi Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun.
3. Perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional.

**2. Manfaat Penelitian**

a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pandangan serta ilmu pengetahuan baru bagi masyarakat tentang bagaimana upaya menggerakkan dan mengembangkan eksistensi permainan tradisional pada anak.

b. Secara praktis

1. Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat praktis untuk dijadikan rujukan bagi masyarakat, terkhusus orang tua mengenai dampak positif dari permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak.
2. Bagi pemerintah setempat sendiri, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam mengevaluasi keberadaan Komunitas TGR dalam

meningkatkan eksistensi permainan tradisional yang kian tergantikan oleh permainan digital pada gawai.

## **E. Kerangka Konseptual**

### **1. Hakikat Strategi**

Kata strategi meskipun secara umum telah banyak dipergunakan dan dipahami maksudnya, namun dalam hal ini menjadi fokus utama dari pembahasan dan penelitian ini. Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani, *strategos*, yang bermakna komando umum dari suatu militer (*stratos*: militer, *agos*: memimpin), yang secara maknanya dapat diartikan sebagai tindakan yang diambil oleh jenderal. Definisi klasik tentang strategi yang dianut dalam lingkup militer mengatakan bahwa strategi adalah cara yang terbaik untuk mempergunakan dana, daya, dan peralatan yang tersedia untuk memenangkan peperangan.<sup>7</sup>

Dalam perkembangannya istilah strategi tidak hanya digunakan dalam khasanah militer semata, tetapi juga oleh berbagai organisasi nonmiliter. Bila diterapkan dalam organisasi nonmiliter, maka strategi berkaitan dengan segi yang sangat penting dari manajemen puncak untuk memanfaatkan kemampuan organisasi sedemikian rupa, dengan memperhitungkan kemampuan, situasi, dan resiko yang ada sehingga mendatangkan hasil sebagaimana yang diharapkan, seperti halnya yang dilakukan oleh Komunitas TGR.

Pada dasarnya, konsep strategi mengacu pada sisi yang sangat penting dari aktivitas manusia dalam organisasi maupun komunitas. Konsep tersebut cukup sulit

---

<sup>7</sup>Djamur Hamid, *Konsep Manajemen Strategi dan Kebijakan Bisnis*, [Online]. ADBI4437/MODUL 1, dari: <http://repository.ut.ac.id/3860/2/ADBI4437-M1.pdf>. (di akses pada 18 Maret 2019, pukul 00.23 WIB), hlm. 1.5

untuk didefinisikan secara pasti, mengingat perannya ditengah kompleksitas lingkungan organisasi ataupun komunitas itu sendiri. Namun, konsep tersebut dirasakan demikian penting bagi para peneliti yang sedang mengarahkan perhatiannya pada masalah kebijakan (*policy*).

Banyak sekali definisi strategi yang dikemukakan oleh para ahli, tetapi yang mengacu kepada strategi Komunitas TGR dalam mengkampanyekan permainan tradisional kepada masyarakat dapat terlihat dalam formulasi, implementasi, dan evaluasi yang sama halnya dikemukakan oleh David, dimana manajemen strategi dapat didefinisikan sebagai seni dan sains dalam memformulasi, mengimplementasi, dan mengevaluasi keputusan lintas fungsional yang membuat organisasi dapat memperoleh tujuannya.<sup>8</sup>

Setiap strategi yang digunakan oleh Komunitas TGR memiliki beberapa tahapan dalam mengkampanyekan permainan tradisional, seperti proses manajemen strategi yang dikemukakan oleh David yang terdiri atas 3 tahap, yaitu:<sup>9</sup>

1) Formulasi strategi

Formulasi strategi mencakup pengembangan visi dan misi, mengidentifikasi kesempatan dan ancaman eksternal organisasi, menentukan kekuatan dan kelemahan internal, menciptakan tujuan jangka panjang, memulai strategi alternatif, dan memilih strategi khusus untuk dicapai.

---

<sup>8</sup>Fred R. David, *Manajemen Strategik: Suatu Pendekatan Keunggulan Bersaing*, (Jakarta: Salemba Empat, 2017), hlm. 3  
<sup>9</sup>*Ibid.*, hlm. 4-5

## 2) Implementasi strategi

Implementasi strategi sering kali disebut “tahap aksi” dari manajemen strategi. Mengimplementasikan strategi artinya memobilisasi karyawan dan manajer untuk mengubah strategi yang diformulasikan ke dalam tindakan. Sering kali, sebagai tahap yang paling sulit dalam manajemen strategi, implementasi strategi membutuhkan disiplin, komitmen, dan pengorbanan personal. Keberhasilan implementasi strategi bergantung kepada kemampuan manajer untuk memotivasi karyawan yang lebih merupakan seni dibanding sains. Strategi yang diformulasikan namun tidak diimplementasikan tidak memiliki tujuan yang berguna.

Tantangan dari implementasi adalah menstimulasi manajer dan karyawan dalam organisasi untuk bekerja dengan rasa bangga dan antusiasme dalam mencapai tujuan yang telah dinyatakan.

## 3) Evaluasi strategi

Evaluasi strategi adalah tahapan final dalam manajemen strategi. Manajer harus mengetahui ketika strategi tertentu tidak bekerja dengan baik; evaluasi strategi adalah cara yang tepat untuk mengetahui informasi ini. Evaluasi strategi dibutuhkan karena kesuksesan hari ini bukan jaminan kesuksesan besok.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan aktivitas secara terpadu dan komprehensif yang mampu menyatukan berbagai arah usaha dan kegiatan untuk mencapai tujuan yang penuh daya guna serta berhasil guna. Dengan demikian, strategi adalah ibarat payung yang bisa menaungi seluruh tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Rumusan strategi tersebut disertai pula

dengan penjabaran kebijakan-kebijakan yang diperlukan untuk mengimplementasikannya. Kemudian, implementasi strategi ini biasanya dituangkan secara lebih operasional dalam bentuk program kegiatan, prosedur kegiatan, dan anggaran yang diperlukan. Akhirnya, pelaksanaan suatu strategi memang memerlukan evaluasi agar bisa diketahui sejauh mana kinerja yang dihasilkan serta kendala yang menghambat keberhasilannya.

## 2. Hakikat Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa latin yaitu *communis*, yang berarti umum, publik, yang saling berbagi. Irianta mendefinisikan komunitas sebagai sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan biasanya terkait dengan kepentingan yang sama.<sup>10</sup> Pengertian komunitas juga mengacu pada sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian, masalah atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus.

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest.<sup>11</sup> Kekuatan utama yang paling mengikat suatu komunitas adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Komunitas dapat digunakan untuk membawa nilai-nilai seperti sikap sosial,

---

<sup>10</sup> Yosa Irianta, *Community Relation: Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Medis, 2004), hlm. 22

<sup>11</sup> Hermawan Kertajaya, *Arti Komunitas*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 67

solidaritas, komitmen, saling tolong-menolong, dan kepercayaan. Secara umum, definisi komunitas adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membentuk suatu organisasi yang memiliki kepentingan bersama. Dengan kata lain, pengertian komunitas dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai arti perkumpulan beberapa individu.<sup>12</sup> Perkumpulan beberapa individu tersebut kemudian saling berinteraksi karena memiliki visi dan misi yang sama.

Merujuk pada teori Tonnies bahwa manusia dan kemauannya selalu hidup saling berhubungan yang ditujukan untuk mempertahankan ataupun untuk menghilangkan kemauan orang lain; hubungan-hubungan yang ditujukan untuk mempertahankan kemauan itu adalah hubungan-hubungan yang bersifat positif, yang kegunaannya adalah untuk membentuk suatu kelompok yang dapat bekerja ke luar maupun ke dalam, kelompok mana dapat berbentuk sebagai *gemeinschaft* dapat pula sebagai *gesselschaft*; dalam konsep setempat *gemeinschaft* ini diartikan sebagai paguyuban dan *gesselschaft* sebagai patembayan.<sup>13</sup>

Paguyuban (*gemeinschaft*) merupakan bentuk kehidupan bersama, dimana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang muni, bersifat alamiah, dan kekal. Dasar hubungan tersebut adalah rasa cinta dan rasa persatuan batin yang memang telah dikodratkan. Hubungan seperti ini dapat dijumpai dalam keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga, dan lain-lain.<sup>14</sup>

---

12 Dwi Narwoko & Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. (Jakarta: Kencana, 2007), hlm.

13 Syarif Moeis, *Bahan Ajar Struktur Sosial: Kelompok dalam Masyarakat*. (Bandung: FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia, 2008)

14 Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 117

Terdapat tiga tipe paguyuban yang dikemukakan oleh Tonnies, yaitu sebagai berikut:<sup>15</sup>

- a. Paguyuban karena ikatan darah (*gemeinschaft by blood*), yaitu *gemeinschaft* atau paguyuban yang merupakan ikatan yang didasarkan pada ikatan darah atau keturunan, contoh: keluarga, kelompok kekerabatan.
- b. Paguyuban karena tempat (*gemeinschaft of place*), yaitu suatu paguyuban yang terdiri dari orang-orang yang berdekatan tempat tinggal sehingga dapat saling tolong-menolong, contoh: rukun tetangga, rukun warga, arisan.
- c. Paguyuban karena jiwa-pikiran (*gemeinschaft of mind*), yang merupakan suatu *gemeinschaft* yang terdiri dari orang-orang yang walaupun tak mempunyai hubungan darah ataupun tempat tinggalnya tidak berdekatan, tetapi mereka mempunyai jiwa dan pikiran yang sama, ideologi yang sama. Paguyuban semacam ini biasanya ikatannya tidaklah sekuat paguyuban karena darah atau keturunan.

Berbeda dengan *Gemeinschaft*, patembayan (*gesellschaft*) merupakan ikatan lahir yang bersifat pokok dan biasanya untuk jangka waktu pendek. Ia bersifat sebagai suatu bentuk dalam pikiran belaka. Contohnya adalah ikatan antara pedagang, organisasi dalam suatu pabrik, dan lain-lain.<sup>16</sup> Selain itu terdapat hubungan perjanjian ikatan dalam *gesellschaft* yang didasari oleh adanya kebutuhan timbal balik, yang dimana secara tidak langsung untuk memperoleh keuntungan semata. Hal ini dapat dilihat dari sebuah perusahaan, dimana para anggota atau

---

15 Ibid., hlm. 116

16 Ibid., hlm. 117

karyawannya tidak diikat dengan ikatan batin, melainkan dengan suatu ikatan kontrak.

Dari teori kelompok sosial yang dikemukakan oleh Tonnies, maka Komunitas *Traditional Games Returns* (TGR) termasuk dalam kelompok paguyuban karena jiwa-pikiran (*gemeinschaft of mind*), sebab Komunitas TGR terdiri dari orang-orang yang walaupun tak mempunyai hubungan darah ataupun tempat tinggalnya tidak berdekatan, tetapi mereka mempunyai jiwa dan pikiran yang sama, yaitu sama-sama memiliki keinginan untuk melestarikan permainan tradisional. Sedangkan untuk lokasi penelitian yang dilaksanakan di RW 03 merupakan paguyuban karena tempat (*gemeinschaft of place*), yaitu suatu paguyuban yang terdiri dari orang-orang yang berdekatan secara tempat tinggalnya.

### **3. Definisi Lestari (Pelestarian)**

Pelestarian, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar 'lestari', yang artinya adalah tetap seperti keadaannya semula; tidak berubah; bertahan; kekal. Kemudian, dalam kaidah penggunaan Bahasa Indonesia, penggunaan awalan pe- dan akhiran -an artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (kata kerja). Jadi berdasarkan kata kunci 'lestari' ditambah awalan pe- dan akhiran -an, maka yang dimaksud pelestarian adalah proses, cara, perbuatan melestarikan; perlindungan dari kemusnahan atau kerusakan.<sup>17</sup>

Menurut Jacobus pelestarian merupakan kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang

---

17 Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.4

mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif.<sup>18</sup> Pelestarian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelestarian permainan tradisional yang dilakukan oleh Komunitas TGR.

Dalam melestarika permainan tradisional, diharapkan permainan tradisional dapat tetap dimainkan dan tidak dilupakan seiring dengan munculnya berbagai permainan digital. Hal ini sejalan dengan teori struktural fungsional yang menekankan kepada keteraturan (order) dan mengabaikan konflik dan perubahan-perubahan dalam masyarakat.<sup>19</sup> Artinya, permainan tradisional diharapkan dapat berada dalam kondisi statis atau tepatnya bergerak dalam kondisi seimbang di masyarakat agar tidak tergeser dengan permainan digital.

Bahasan tentang teori struktural fungsional oleh Parsons ini akan dimulai dengan empat fungsi penting untuk semua sistem “tindakan”, terkenal dengan nama AGIL. Parsons yakin bahwa ada empat fungsi penting diperlukan semua sistem, *adaptation* (A), *goal attainment* (G), *integration* (I), *latensi* (L) atau pemeliharaan pola. Secara bersama-sama, keempat imperatif fungsional ini dikenal sebagai skema AGIL. Agar tetap bertahan, suatu sistem harus memiliki empat fungsi ini:<sup>20</sup>

- a. *Adaptation* (Adaptasi): sebuah sistem harus menanggulangi situasi eksternal yang gawat. Sistem harus menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menyesuaikan lingkungan itu dengan kebutuhannya.

---

18 Nailul Khutniah dan Veronica Eri Iryanti, *Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridajati di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara*, Jurnal Seni Tari, Vol 1 No. 1, Juni 2012, hlm.

19 George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 21

20 George Ritzer & Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.



- b. *Goal attainment* (Pencapaian tujuan) : sebuah sistem harus mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya.
- c. *Integration* (Integrasi): sebuah sistem harus mengatur antar hubungan bagian-bagian yang menjadi komponennya. Sistem juga harus mengelola antar hubungan ketiga fungsi penting lainnya (A, G, L).
- d. *Latency* (latensi atau pemeliharaan pola): sebuah sistem harus melengkapi, memelihara dan memperbaiki, baik motivasi individual maupun pola-pola kultural yang menciptakan dan menopang motivasi.

Sebab dalam teori struktural fungsional tersebut, masyarakat merupakan suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian-bagian atau elemen yang saling berkaitan dan saling menyatu dalam keseimbangan. Perubahan yang terjadi pada satu bagian akan membawa perubahan pula terhadap bagian yang lain.<sup>21</sup>

#### **4. Permainan Tradisional**

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di permainankan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja. Sedangkan kata “tradisional” adalah sikap dan cara berpikir serta tindakan yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.<sup>22</sup>

---

21 *Ibid.*, hlm. 21

22 *Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.4*

Bishop & Curtis mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti (*hopscoth*) *engklek*, permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Demikian juga beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi.<sup>23</sup>

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak.

Namun saat ini banyak perubahan-perubahan yang terjadi terhadap minat masyarakat dalam memainkan permainan tradisional yang disebabkan pengaruh dari berbagai faktor, seperti lingkungan alam yang tidak memadai, perkembangan zaman, dan lain sebagainya. Hal tersebut diperkuat dengan teori perubahan sosial oleh Gillin dan Gillin, ia mengatakan perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena kondisi perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan materiil, komposisi penduduk, ideologi

---

23 Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (Malang: UMM Press, 2017), hlm. 6

maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.<sup>24</sup>

Begitu pun kurangnya sosialisasi dan pengetahuan terhadap permainan tradisional dari sub sistem sosial dari keluarga, terkhusus pada peran orang tua. Hal ini sejalan dengan teori perubahan sosial oleh Soemardjan, dimana perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.<sup>25</sup>

#### 4.1. Klasifikasi Permainan Tradisional

Dharmamulya membedakan karakteristik permainan tradisional menjadi 3 kelompok, yaitu:<sup>26</sup>

a. Bermain dan bernyanyi

Dalam kelompok permainan ini para pemain menyanyikan lagu dan berdialog di tengah-tengah permainan. Permainan ini kebanyakan dilakukan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini mengandung nilai rekreasi interaksi sosial. Yang termasuk dalam kelompok permainan ini adalah *wak-wak gung* atau *krupukan*, *cublak-cublak suweng*, dan lain-lain.

b. Bermain dan berpikir

Dalam permainan ini anak harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur strategi untuk memecahkan masalah. Beberapa permainan yang

---

24 Soerjono Soekanto, op. cit, hlm. 261.

25 *Ibid.*, hlm. 261

26 Iswinarti, op. cit., hlm. 8

termasuk dalam kelompok ini adalah dakon/congklak, dam-daman, dan lain-lain.

c. Bermain dan berkompetisi

Permainan ini merupakan permainan yang didasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Akhir dari permainan ini adalah menang atau kalah. Biasanya pemenang akan mendapatkan hadiah sedangkan yang kalah mendapatkan hukuman. Termasuk dalam kelompok ini misalnya gobag sodor, bentengan, dan lain-lain.

#### 4.2. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini:<sup>27</sup>

- a) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku adalah selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

---

<sup>27</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 49-52

- b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- c) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan *gagarudaan* (pancasila lima dasar), ular naga, lompat tali, main layang-layang, bermain kelereng, dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beberapa pengetahuan.
- d) Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan *bentengan*, kasti, *petak umpat*, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.
- e) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya *engklek*, *congklak*, lompat tali/*spintrong*, bola *bekel*, tebak-tebakan, dan lain-lain.
- f) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menati, berputar, dan gerak-gerakan lainnya. Contoh permainannya antara lain bermain bola, *petak umpat*, tikus dan kucing, *egrang*, lompat tali, serta lain sebagainya.

- g) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah *anjang-anjangan* (main dagang-dagangan) dengan membuat minyak dari tumbuhan parasit berwarna kuning, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali, *egrang* terbuat dari bambu, bola *sodok* menggunakan bambu, *calung* terbuat dari bambu, *agra* atau sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan, dan lain-lain
- h) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional *anjang-anjangan* (Jawa Barat), *alek-alekan* (Sumatra). Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
- i) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyiam atau bunyi-bunyi sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya *ucang-ucang angge*, *enjot-enjotan*, *calung*, *ambil-ambilan*, tari tempurung, balas pantun, wayang, pur-pur sadapur, dan *oray-orayan*.
- j) Mengembangkan kecerdasan spirtual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah biasa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

### 4.3. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Nugroho, banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, misalnya ada tembang yang mempunyai nasihat tertentu. Apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

a. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan *hompimpah* atau *suit*. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

b. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

c. Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak

---

<sup>28</sup> Agung Nugroho, *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis* (Pengantar Karya Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret, 2005), hlm. 33-34

dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

d. Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

e. Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

f. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

g. Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Dari uraian tersebut telah disebutkan bahwa sebenarnya permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang sangat berguna.

### **5. Hakikat Anak Usia 7-12 Tahun**

Hakikat anak menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Pasal 1 angka 1, menyatakan bahwa “anak adalah seorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuklah anak yang masih di dalam kandungan.”<sup>29</sup> Istilah anak yang dikehendaki dalam pembahasan ini adalah anak pada usia 7-12 tahun yang dimana pada usia ini merupakan rata-rata usia pada anak jenjang sekolah dasar di DKI Jakarta, walau tidak menutup kemungkinan usia 6 tahun pun sudah bisa masuk sekolah dasar akan tetapi usia 7 tahun lebih di prioritaskan dibanding usia 6 tahun.

---

<sup>29</sup> Himpunan Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia, *Undang-Undang Perlindungan Anak* (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017), hlm. 11

### 5.1. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun

Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar atau usia 6 atau 7-12 tahun. Menurut Hurlock sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a. Masa berkelompok dimana perhatian utama anak-anak tertuju pada keinginan diterima kelompoknya;
- b. Proses penyesuaian diri dengan standar yang disetujui kelompoknya;
- c. Usia kreatif, menunjukkan bahwa anak ketika tidak dihalangi oleh rintangan-rintangan lingkungan, kritik, cemoohan dari orang dewasa maka anak akan mengerahkan tenaganya dalam kegiatan-kegiatan yang kreatif;
- d. Usia bermain karena luasnya minat anak.

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Hurlock dalam Langgersari Elsari Novianti, *Makalah Perkembangan Sosial Pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun)*, (Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran, 2009), hlm. 5

<sup>31</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 24-26

1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain sebagai berikut:

- a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
- b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
- d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
- f) Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:

- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b) Sangat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
- c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).

- d) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini oada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
- e) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
- f) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Maka keberhasilan bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang biasanya disebut *poeral*. Berdasarkan penelitian para ahli, sifat-sifat khas anak-anak masa poeral ini dapat diringkas dalam 2 hal, yaitu:

- a. Ditunjukkan untuk berkuasa: sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak poeral ditujukan untuk berkuasa; apa yang diidam-idamkannya adalah si kuat, si jujur, si juara, dan sebagainya.
- b. Ekstraversi: berorientasi keluar dirinya; misalnya, untuk mencari teman sebaya untuk memenuhi kebutuhan fisiknya. Anak-anak masa ini membutuhkan kelompok-kelompok sebaya. Pada mereka dorongan bersaing besar sekali, karena itu masa ini sering diberi ciri sebagai masa "*competitive socialization*".

Suatu hal penting pada masa ini ialah sikap anak terhadap otoritas (kekuasaan), khususnya otoritas orangtua dan guru. Anak-anak poeral menerima

otoritas orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Justru karena hal tersebut, anak-anak mengharapkan adanya pihak orangtua dan guru serta pemegang otoritas orang dewasa yang lain.

## 5.2. Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia 7-12 Tahun

Pada usia antara 6 atau 7-12 tahun, dunia anak-anak lebih banyak di sekolah dan lingkungan sekitar rumahnya. Namun, terdapat tiga dorongan besar yang dialami anak pada masa ini: (1) dorongan untuk ke luar rumah dan bergaul dengan teman sebaya (*peer group*), (2) dorongan fisik untuk melakukan berbagai bentuk permainan dan kegiatan yang menuntut keterampilan/gerakan fisik, dan (3) dorongan mental untuk masuk ke dunia konsep, pemikiran, interaksi, dan simbol-simbol orang dewasa.<sup>32</sup>

Salah satu dasar untuk menentukan apakah seseorang anak telah mengalami perkembangan dengan baik atau tidak, ialah melalui apa yang oleh *Havighurst* disebut: tugas-tugas dalam perkembangan (*developmental tasks*). Mengenai ini *Havighurst* merumuskan sebagai berikut: “tugas-tugas dalam perkembangan adalah tugas-tugas yang timbul pada atau kira-kira pada masa perkembangan tertentu dalam kehidupan seseorang yang bilamana berhasil akan menimbulkan kebahagiaan dan akan diharapkan berhasil pada tugas perkembangan berikutnya. Sebaliknya bilamana gagal akan timbul ketidakbahagiaan pada diri pribadi yang

---

32 Adinda Mar'atun Nafi'ah, dkk, *Periodisasi Masa Perkembangan Anak-Anak*. <http://eprints.umsida.ac.id/1129/3/PSI%20masa%20anak2.pdf>. (di akses pada 25 Desember 2018, pukul 20.56 WIB)

bersangkutan, tidak diterima oleh masyarakatnya, dan mengalami kesulitan untuk mencapai tugas-tugas perkembangan selanjutnya.”<sup>33</sup>

Oleh sebab itu, Komunitas TGR dapat dibidang sebagai agen yang berpengaruh terhadap pemenuhan tugas-tugas dalam perkembangan anak. Selain itu Komunitas TGR pun dapat menjadi agen yang dapat mengembalikan kebahagiaan kepada seorang anak melalui permainan tradisional agar seorang anak dapat kembali menjalani kehidupan yang sesuai pada fase usianya.

Tidak semua anak akan lancar mencapai tugas-tugas perkembangan yang tersusun seperti diatas, karena dalam kenyataannya gangguan dalam perkembangan akan selalu bisa timbul. Kalau perkembangannya ternyata menyimpang dari norma-norma yang ada, ini akan berakibat timbulnya kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial, emosional dan kepribadiannya terhadap lingkungan hidupnya. Dalam keadaan demikian maka diperlukan penanganan yang cepat dan tepat untuk mengatasinya. Kalau disebabkan oleh kurangnya kesempatan pada anak untuk belajar, anak perlu diberi kesempatan belajar sekali lagi.<sup>34</sup>

#### **F. Penelitian Relevan**

Untuk mengetahui keaslian atau originalitas yang akan dihasilkan penelitian ini, maka perlu disajikan beberapa hasil kajian atau penelitian yang dahulu sudah pernah dilakukan. Beberapa jenis penelitian yang pernah dilakukan antara lain sebagai berikut:

---

33 Singgih D. Gunarsih, *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. (Jakarta: Libri, 2014), hlm. 62-63  
34 *Ibid.*, hlm 63-64

Tabel 1.1 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Okky Rachma Fajrin (2015)	Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi <i>Mobile Gadget</i> dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar	Kuantitatif	Tidak ada hubungan antara <i>gadget</i> dengan permainan tradisional pada siswa SDNU-1 Trete Gresik, sebab walau siswa sudah mengenal dan menggunakan <i>gadget</i> atau gawai, tetapi mereka masih memainkan permainan tradisional	Sama-sama meneliti mengenai penggunaan gawai pada anak usia SD (7-12 tahun) dengan pengaruhnya terhadap eksistensi permainan tradisional pada anak usia SD	Penelitian Okky dilakukan di Gresik, Jawa Timur. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di wilayah Jakarta Timur, yang dimana banyak anak yang tinggal di wilayah Ibu Kota sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional.
2.	Nurrinda Darmaningrum & Maya Mustika Kartika Sari (2018)	Upaya Komunitas Kampong Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong Pada Anak Melalui Pelestarian Tradisional	Kualitatif	Upaya Komunitas Kampong Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak dilakukan melalui tiga tahapan yaitu mengenalkan, memainkan	Sama-sama meneliti anak-anak melalui komunitas permainan tradisional dengan tujuan salah satunya adalah upaya pelestarian terhadap permainan tradisional	Penelitian Nurrinda dan Maya dilakukan pada Komunitas Kampong Dolanan, sedangkan peneliti melakukannya pada Komunitas TGR ( <i>Traditional Games Return</i> )

				, dan melestarikan melalui kegiatan dari Kampoeng Dolanan, seperti acara festival, perlombaan, <i>roadshow</i> , dll.		dengan spesifikasi usia anak yang diteliti berusia 7-12 tahun
3.	Santi Susanti & Yuni Nurtania (2017)	Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan dan Mainan Tradisional Sunda	Kualitatif	Perilaku komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong, merupakan bagian dari upaya melestarikan permainan dan mainan tradisional masyarakat Sunda. Pesan yang dirancang sedemikian rupa dengan penyaluran media melalui berbagai media, merupakan langkah strategis untuk mengenalkan mainan	Sama-sama meneliti bagaimana upaya sebuah komunitas dalam melestarikan permainan tradisional.	Santi & Yuni berfokus kepada perilaku komunikasi Komunitas Hong, sedangkan peneliti berfokus kepada gerakan Komunitas TGR. Selain itu, Santi & Yuni hanya berfokus kepada permainan tradisional Sunda, sedangkan peneliti tidak hanya melestarikan permainan tradisional Sunda, melainkan berbagai

				dan permainan tradisional masyarakat Sunda agar dikenal luas oleh masyarakat sehingga upaya melestarikan mainan dan permainan tradisional Sunda dapat berlangsung berkesinambungan.		macam permainan tradisional yang ada di Indonesia.
4.	Radhitya Kurniatama (2016)	Komunitas Nol Sampah sebagai Gerakan Pelestarian Lingkungan di Kota Surabaya	Kualitatif	Komunitas Nol Sampah merupakan bagian dari gerakan sosial baru yang memobilisasi anggotanya dalam setiap kegiatannya untuk berfokus pada pelestarian lingkungan yang memperjuangkan kelestarian lingkungan demi pemberdayaan	Sama-sama berfokus kepada sebuah pelestarian melalui aksi dari suatu komunitas	Radhitya melakukan penelitian mengenai pelestarian lingkungan melalui Komunitas Nol Sampah, sedangkan peneliti meneliti pelestarian permainan tradisional melalui Komunitas TGR

				an dan pengembangan masyarakat di Kota Surabaya		
5.	Faisal Reza (2016)	Strategi Promosi Penjualan <i>Online</i> Lazada.co.id	Kualitatif	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa strategi promosi penjualan melalui media <i>online</i> website lazada.co.id ini melakukan pemasaran <i>online</i> dengan cara menciptakan website untuk interaksi konsumen dan proses perdagangan elektronik, merancang website yang efektif agar mudah digunakan oleh konsumen, menggunakan email dalam menyebarkan informasi promosi penjualan,	Sama-sama melakukan penelitian dengan konsep strategi dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.	Faisal meneliti mengenai strategi promosi penjualan <i>online</i> pada aplikasi Lazada.co.id, sedangkan peneliti melakukan penelitian mengenai strategi Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional.

				dan melakukan promosi penjualan secara online melalui website lazada.co.id		
--	--	--	--	--	--	--

