

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN PUSAT

PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT

2.1 Tinjauan Permainan Tradisional

2.1.1 Permainan Tradisional

a) Definisi

Istilah *permainan* dari kata dasar *main*. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang – senang baik menggunakan alat – alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedang *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Istilah *tradisional* berasal dari kata *tradisi*. Menurut buku kamus tersebut, arti *tradisi* adalah *adat kebiasaan* yang turun – temurun dan masih dijalankan di masyarakat ; atau penilaian/ anggapan bahwa cara – cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. *Adat* adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. *Kebiasaan* adalah sesuatu yang biasa dilakukan. Namun *adat* berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai – nilai budaya, norma,

hukuman dan aturan – aturan yang satu dengan lainnya berkaitan menjadi satu system. Sedang tradisional merupakan arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun – temurun.

Menurut Dharmamulja (1992, p. 23) permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Menurut Linggar (2010, p. 1). Permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Purwaningsih, 2006, p. 27). Sedangkan menurut K. Dewi, dkk (2013, p.2) permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan / aktivitas turun-temurun yang mendatangkan rasa kegembiraan dan menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai dengan peraturan yang telah disepakati seperti lapangan, jumlah pemain, dan sebagainya. Permainan tradisional mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Permainan tradisional sangat sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh semua pemain. Dalam permainan tradisional banyak melibatkan gerak tubuh, melibatkan lagu atau suara sebagai media, melibatkan alat main. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral, maupun hanya bersenang-senang saja. Materi, proses, dan fungsi permainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk belajar. Lewat

permainan tradisional, Anak bisa bermain dengan ceria. Setelah permainan usai, tanpa mereka sadari ada pengetahuan yang mereka dapatkan. Permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan. Permainan tradisional dekat dengan alam dan memberikan kontribusi meningkatkan kecerdasan natural anak, juga bagi pengembangan pribadi anak. Permainan ini bisa dibuat sendiri sehingga dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak (Diantama, 2017, p. 31-32).

b) Manfaat Permainan Tradisional

Selain untuk bersenang-senang dan menghilangkan kejenuhan, bermain permainan tradisional juga memiliki dampak positif bagi penggunanya terutama pada anak-anak.

1. Belajar Sportifitas

Dengan bermain permainan tradisional anak akan lebih memiliki sportifitas. Anak akan banyak belajar nilai sportif. Karena ia melakukan sosialisasi terhadap teman dan terhadap lingkungan. Menerima kekalahan dari permainan merupakan sikap sportifitas yang dipelajari pada saat bermain. Pada dasarnya menang dan kalah bukan merupakan hal yang penting, namun

hal tersebut menjadi sebuah permainan yang mengajarkan pada anak bagaimana seharusnya bersikap.

2. Melatih Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik akan terlatih sejak dini jika melakukan permainan tradisional. Contoh permainan ini diantaranya adalah permainan lompat tali, lompat tali memiliki banyak gerakan dimana hal itu akan membantu otot-otot dalam bekerja. Sehingga menjadi lebih sehat.

3. Mengasah Kecerdasan

Pada saat bermain permainan tradisional seperti bermain kelereng akan membantu mereka melatih kecerdasannya, seperti bagaimana harus mengatur dan melempar kelereng agar mengenai kelereng lain. Tentu hal ini sudah menjadi bekal untuk anak agar mau berfikir dan mengatur strategi.

4. Anak Lebih Kreatif

Seorang anak menjadi lebih kreatif, ketika anak bermain permainan tradisional seperti bermain layangan atau pesawat-pesawat secara otomatis akan mengasah kekreatifan mereka bagaimana caranya agar pesawat bisa terbang dan layangan bisa terbang serta bisa menjadi bagus.

5. Belajar Mengelola Emosi

Pada saat anak bermain, tentu anak akan mengutarakan emosinya, seperti berteriak, bergerak, melompat, tertawa dan menangis. Lebih sering bermain dan mengutarakan emosi, secara tidak langsung, anak akan belajar bagaimana mengelola emosi, seperti halnya tidak marah & iri ketika kalah, belajar memberi penghargaan kepada teman yang menang, serta tidak melakukan hal-hal curang untuk menang.

6. Mengajarkan Tanggung Jawab

Permainan tradisional akan membantu anak untuk belajar tanggung jawab, ketika seorang sedang bermain tentu akan menggunakan barang-barang permainannya seperti masak-masakan, untuk itu anak akan merapikannya ketika setelah selesai. Hal ini akan membantu anak untuk melatih tanggung jawabnya setelah bermain, sehingga anak akan lebih mudah bertanggung jawab ketika besar nantinya. Tanggung jawab ini pun berkaitan langsung dengan harga diri, bagi seorang anak perlu memiliki harga diri. Manfaat harga diri yang ditanamkan pada anak adalah melatih mereka untuk tidak berbuat semena-mena terhadap orang lain.

7. Belajar Bersosialisasi

Anak yang melakukan permainan tradisional tidak lah sendirian, tentu anak membutuhkan teman untuk bermain, hal ini akan mengajarkan pada anak untuk bersosialisasi dengan baik. Bagaimana cara mengajak main teman, meminta maaf ketika salah, memberi penghargaan ketika ada yang menang, dan tidak marah ketika kalah. Jadi sosialisasi memang penting, manfaat sosialisasi dengan orang lain dapat didapatkan dari bermain permainan tradisional ini salah satunya.

8. Melatih Kemampuan Motorik

Contohnya pada permainan congklak yang merupakan permainan untuk 2 orang. Pada intinya permainan ini adalah permainan mengisi setiap lubang pada papan congklak dengan biji-bijian satu persatu, tanpa boleh terlewat atau ada yang terisi lebih dari satu. Dilakukan secara bergiliran sampai semua biji-bijian yang ada habis. Pemenang permainan congklak adalah pemilik biji-bijian terbanyak pada akhir permainan. Permainan ini melatih anak kemampuan manipulasi motorik halus, mengatur strategi, belajar berhitung, serta koordinasi dua sisi tubuh.

9. Belajar Menghargai

Seorang anak akan belajar bagaimana caranya menghargai prestasi orang lain. Seperti halnya dalam bermain seorang anak akan menghargai ketika ada temannya yang menang, tidak iri ataupun tidak benci, karena semua itu adalah permainan jadi pastilah ada yang menang dan ada yang kalah. Tentu ini tidak dapat sadar dengan sendirinya tetap membutuhkan bantuan orang tua untuk mengarahkan dan mengatakan pada anak mengenai hal itu.

10. Bersikap Demokratis

Seorang anak akan memiliki sifat demokratis. Permainan tradisional tentu ada ketentuan yang dibuatnya bersama, permainan yang dibuat bersama ini harus disepakati bersama. Sebelum kesepakatan pasti adalah perundingan-perundingan yang dilakukan. Tentu hal itu banyak mengajarkan pada anak mengenai arti demokratis itu sendiri. Demokratis ini pun diartikan dalam musyawarah, sejatinya manfaat musyawarah dalam kehidupan sehari-hari ini dapat di dapatkan dari permainan tradisional dengan melakukan perundingan membuat peraturan. Jadi jangan sekali-kali meninggalkan permainan tradisional karena ia memiliki banyak manfaat.

2.1.2 Komunitas Permainan Tradisional

a. Komunitas Anak Bawang

Komunitas Anak Bawang adalah komunitas yang mengenalkan berbagai permainan tradisional asal Jawa. Bermula dari Seminar Permainan Tradisional yang diadakan oleh Fakultas Psikologi UNS, terbentuklah Komunitas Anak Bawang. Kumpulan orang-orang yang sebelumnya hanya bermain bersama, akhirnya memutuskan untuk menamai diri sebagai Komunitas Anak Bawang, tepat 10 November 2012 di kota Solo. Dinamai Anak Bawang karena dalam setiap permainan tradisional, selalu ada anak kecil yang dianggap belum cukup umur untuk bergabung namun dibutuhkan untuk mengenakan permainan, biasa disebut sebagai “pupuk bawang” atau dalam bahasa Indonesia adalah anak bawang. Komunitas ini rutin menggelar kegiatan bermain bersama setiap *Car Free Day* pada hari minggu di Jalan Slamet Riyadi, kota Solo. Tidak ada tarif khusus bagi pengunjung yang ingin ikut bermain, hanya saja disediakan “ celengan dolanan “ yang diisi secara sukarela demi kepentingan perawatan dan pembaharuan alat-alat permainan tradisional.

b. Komunitas Kampoeng Dolanan

Komunitas asal Surabaya ini mengenalkan ratusan permainan tradisional anak-anak yang didirikan oleh para

remaja Karang Taruna pada desember 2016 silam. Komunitas ini bertekad melestarikan dan menghidupkan kembali permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak Surabaya pada jaman dulu. Hingga kini, komunitas Kampoeng Dolanan telah mengumpulkan 150 jenis permainan tradisional di Surabaya.

c. Komunitas Hong

Komunitas Hong adalah komunitas asal Bandung yang berkegiatan mengenalkan permainan tradisional anak-anak asal Jawa Barat. Komunitas yang berdiri pada tahun 2003 ini sudah mengumpulkan 2500 jenis permainan tradisional nusantara, 300 diantaranya yang berasal dari Jawa Barat. Di setiap harinya Komunitas Hong menerima pengunjung dari berbagai kota untuk sekedar mengenal maupun ikut bermain permainan tradisional Jawa Barat. Tidak hanya menggelar acara di Bandung, mereka pun sering diundang untuk mengenalkan permainan tradisional di luar Bandung. Tidak hanya permainan tradisional dalam negeri saja yang berhasil mereka temukan, namun permainan asal luar negeri pun berhasil mereka temukan. Selain di Bandung, Komunitas Hong pun mendirikan “Kampung Bolang” yang bertempat di sebuah desa di Subang. Selain bermain, pengunjung diajak berpetualang di alam sekitar kampung.

2.1.3 Kategori Permainan Tradisional

Dalam permainan tradisional terbagi menjadi dua jenis kategori berdasarkan jumlah pemainnya, yakni :

1. Beregu

Kategori beregu adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa pemain. Di setiap permainan beregu, terdapat beberapa aturan yang sudah disepakati oleh masing-masing kelompok. Tidak ada hadiah ketika menang, namun rasa senang dan gembira didapatkan ketika bermain bersama-sama.

2. Individu

Permainan individu adalah permainan yang dilakukan oleh satu orang. Permainan ini biasanya mengandalkan imajinasi dan kreatifitas pemain. Permainan jenis ini tidak memiliki aturan khusus, pemain memegang kendali penuh dalam bermain permainan ini.

2.2 Permainan Tradisional Jawa Barat

2.2.1 Jenis Permainan Tradisional Jawa Barat

Dari 300 jenis permainan tradisional jawa barat yang sudah ditemukan oleh Komunitas Hong, berikut beberapa jenis permainan yang begitu populer pada masanya :

1. Cingciripit



Gambar 2.1 Permainan Tradisional Cingciripit

(<https://budaya-indonesia.org/Cing-Ciripit-1>, diakses pada 2 Desember 2018)

Cing ciripit adalah sebuah permainan tradisional dari daerah jawa barat yang menggunakan jari di atas telapak tangan seseorang, yang jarinya terjepit oleh telapak tangan saat lagu selesai dinyanyikan, adalah yang kalah, yang kalah dapat lebih dari dua orang tergantung banyaknya jari yang tertangkap telapak tangan yang menjadi dasarnya.

Cing ciripit

Satulang sabawang

Saha nu Kajepit

Tunggu lawang

Nyanyian yang dinyanyikan dalam cing ciripit biasanya sedikit berbeda di tiap-tiap daerah, tetapi fungsinya tetap sama sebagai penanda menutup telapak tangan dan mengangkat

jari agar tidak tertangkap. Cingciripit biasanya dimainkan oleh tiga orang atau lebih.

Cing ciripit juga dapat dijadikan untuk menentukan siapa yang "menjaga/jadi" dalam beberapa permainan tradisional seperti, yang menjaga dalam petak umpet, yang mengejar dalam ucing-ucingan, dan lain sebagainya.

2. Oray – Orayan



Gambar 2.2 Permainan Oray-orayan

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/oray-orayan-permainan-tradisional-masyarakat-sunda-yang-tak-lekang-oleh-waktu/> , diakses pada 2 Desember 2018)

Oray-orayan merupakan salah satu permainan yang secara umum banyak ditemukan di daerah Jawa Barat dan begitu juga halnya di Banten. Khusus di Pandeglang, nama permainan ini juga sama yaitu oray-orayan. Permainan ini telah ada sejak dahulu meski tidak diketahui mulai kapan menjadi salah satu permainan tradisional di desa cilentung. Permainan ini sangat mudah dan meriah untuk dilaksanakan karena tidak ada bahan yang diperlukan selain sebidang

tanah cukup luas agar anak-anak leluasa membentuk barisan yang seperti oray 'ular'. Bagian depan diartikan sebagai kepala dan bagian tengah serta belakang diartikan sebagai bagian tubuh dan ekor. Mereka membentuk barisan satu kolom dengan saling menumpu kedua tangan pada pundak teman di depannya. Sambil berjalan, mereka menyanyikan kawih yang biasa dinyanyikan, dengan syair sebagai berikut:

Oray orayan

Luar leor mapay sawah

Tong ka sawah

Parena keur sedeng beukah

Oray-orayan

Laur leor mapay leuwi

Tong ka leuwi

Di leuwi loba nu mandi

Oray-orayan

Oray naon, oray bungka, bungka naon, bungka laut

Laut naon, laut dipa, dipa naon, dipandeuriii...

Begitu syair berakhir, sang kepala berusaha menangkap bagian ekor, sementara sang ekor sendiri sudah mengatur strategi sehingga akan tampak seperti seekor ular yang

meliuk-liuk karena antara kepala dengan ekor seakan saling mengejar. Yang harus menyesuaikan barisan adalah bagian tubuh ular karena tidak boleh putus. Hal ini membuat bagian tubuh seakan meliuk-liuk untuk mengikuti gerakan kepala dan ekor.

3. Boy-Boyan



*Gambar 2.3 Permainan Bor-boyan
(<http://www.tintapendidikanindonesia.com/2018/05/boy-boyan.html>,
diakses pada 2 Desember 2018)*

Boy-boyan merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan untuk anak laki-laki, anak perempuan juga bisa bermain boy-boyan. Sebenarnya, permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama Gaprek Kempung. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya boy-boyan, ada juga yang menyebutnya Babancakan. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut Gebokan, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola

karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara “Gebok”.

Walaupun memiliki sebutan yang berbeda-beda, pada intinya permainan boy- boyan ini adalah sama. Permainan tradisional dari Jawa Barat ini memadukan kerja motorik anak dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. Boy-boyan sendiri biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas.

4. Galah Asin



Gambar 2.4 Permainan Galah Asin

(<https://news.okezone.com/read/2017/05/01/337/1680648/top-files-gobak-sodor-permainan-blasteran-yogya-inggris>, diakses pada 2 Desember 2018)

Permainan tradisional Galah Asin pada umumnya dimainkan di tanah lapang seperti lapangan badminton, dengan cara membuat beberapa garis seperti pada gambar dibawah, anak

yang bermain harus berlari dan tidak boleh tersentuh oleh tim lawan.

Untuk memainkan permainan galah asin. Pemain dibagi menjadi dua tim, setiap tim pada umumnya memiliki 3-7 (ganjil) pemain yang berdiri sejajar dengan garis (kanan sampai kiri) dan satu pemain berdiri melintang dimulai dari garis depan hingga belakang.

Untuk tim lawan bertugas untuk berlari masuk ke area permainan dengan menghindari dari kejaran dan sentuhan tangan lawan, bermain galah asin mengutamakan kecepatan dan kelincahan para pemain.

Jika salah satu dari pemain tersentuh oleh pemain lawan, maka permainan harus berhenti dan kedua tim bertukar posisi. Nilai Spiritual dalam permainan Gala Asin selain kebersamaan, kita juga bisa belajar kerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kungkungan kita. Di pihak lain bagi penerobos yang piawai, disana masih banyak pintu-pintu yang terbuka apabila satu celah dirasa telah tertutup. Jangan putus asa apabila dirasa ada pintu satu yang dijaga, karena masih ada pintu lain yang siap menerima kedatangan kita, yang penting kita mau mau berusaha dan bertindak segera.

Ingatlah bahwa peluang selalu ada, walaupun terkadang nilai probabilitasnya sedikit.

5. Gatrik



*Gambar 2.5 Permainan Gatrik
(<https://kaulinansunda.com/tag/gatrik-adalah/>,
diakses pada 2 Desember 2018)*

Permainan tradisional ini pada umumnya menggunakan alat yang terdiri dari dua belahan kayu atau bisa juga menggunakan bambu yang berukuran kisaran 30 cm sedangkan satunya lagi berukuran lebih kecil.

Belahan bambu atau kayu yang kecil ditaruh di atas antara dua buah batu kemudian dipukul oleh tongkat bambu yang lebih panjang hingga bambu tersebut terlempar sejauh mungkin dan tidak bisa ditangkap oleh tim lawan.

6. Bebentengan



Gambar 2.6 Permainan Gatrik

(<http://garut.co/permainan-anak-sunda-bebentengan/>,

Diakses pada 2 Desember 2018)

Permainan anak Bebentengan sudah ada semenjak bangsa Indonesia berhasil terlepas dari penjajahan negara barat, nama Bebentengan ini juga mempunyai sejarah, dulu nama markas penjajah dikenal dengan nama benteng. Awalnya yang memainkan permainan ini adalah anak-anak pedesaan yang mengisi waktu luang untuk bermain sambil memikirkan strategi.

Permainan ini memiliki aturan main yang cukup menarik dan tentunya jika kita melakukannya kita akan merasakan bahwa kebahagiaan dan kesenangan hidup bisa kita peroleh dari permainan anak seperti ini. Adapun aturan main dari permainan anak bebentengan tersebut adalah sebagai berikut :

- Terdiri dari 2 kelompok.
- Tiap kelompok berisi pemain 5 sampai 7 pemain (sebenarnya fleksibel, menyesuaikan jumlah anak dan kondisi tempat).
- Masing-masing kelompok mempunyai benteng yang terbuat dari batu, tiang kayu atau pohon. Benteng mempunyai basecamp dan setiap kelompok mempunyai daerah kekuasaannya masing-masing
- Pemain yang keluar dari jangkauan kekuasaan basecamp dan berada di kekuasaan basecamp lawan jika tersentuh oleh pemain lawan akan gugur atau menjadi tawanan.
- Tawanan di tempatkan 5 sampai 10 meter dari benteng lawan.
- Tawanan dapat lolos dan menjadi pemain kembali jika teman kelompok berhasil menyentuhnya.
- Siapa yang berhasil menyentuh basecamp lawan dialah kelompok pemenangnya.
- Poin bisa ditentukan dengan kesepakatan, misalkan jika benteng sudah terkena lawan 1 atau 2 kali maka ia dikatakan kalah.
- Permainan anak Bebentengan diakhiri dengan peraturan bahwa kelompok yang kalah mendapatkan

hukuman menggondong kelompok yang menang, dimulai dari benteng ke benteng.

7. Anyang-Anyangan



Gambar 2.7 Permainan Anjang-Anjangan

(<https://news.detik.com/jawabarat/1742180/anyang-anyangan-permainan-anak-perempuan-lawas-dari-priangan>, diakses pada 2 Desember 2018)

Anak perempuan di tatar Sunda tak asing dengan anyang-anyangan. Biasanya selepas pulang sekolah SD, mereka berkumpul di teras rumah salah satu teman untuk bermain anyang-anyangan.

Anyang-anyangan merupakan peniruan terhadap kehidupan orang dewasa dalam berumah tangga. Saat anjang-anyangan, biasanya anak-anak melakukan kegiatan seperti

masak-masakan yang menggunakan peralatan dapur dalam bentuk mini yang terbuat dari bambu.

Aseupan kecil, nyiru, hihid, boboko, ayakan, dan kalakat adalah nama-nama benda yang biasa dipakai saat anjang-anjangan. Bentuknya tentu saja tidak sebesar bentuk asli. Ukurannya jauh lebih kecil alias mini.

Tak hanya mainan perempuan, mainan ketangkasan juga banyak yang terbuat dari bambu, seperti kelom awi, jajangkungan (egrang), dan gatrik. Untuk anak laki-laki mainan seperti pepestolan (pistol mainan), kokoleceran, dan pepeletokan kini sudah hampir punah karena tersingkir mainan moderen.

8. Congklak



Gambar 2.8 Permainan Congklak

(<http://eductory.com/index.php/stories/672-kenalkan-anak-mainan-tradisional-tempo-dulu>, diakses pada 2 Desember 2018)

Pada umumnya permainan tradisional congklak dimainkan oleh perempuan tetapi tidak menutup kemungkinan laki – laki juga bisa memainkannya, permainan congklak tidak perlu pemain yang banyak, hanya membutuhkan dua orang pemain saja, memainkannya menggunakan peralatan yang biasanya terbuat dari bahan plastik, tanah atau papan kayu yang dibuat dengan ukuran 7X2 lobang lurus dengan dua lobang yang lebih besar dari kedua sisinya. Untuk memasukan lobang tersebut, pada umumnya pemain memakai biji asam, batu-batuan kecil, karet atau biji congklak (yang tersedia).

9. Hahayaman



Gambar 2.9 Permainan Hahayaman

(<http://kamus-sunda.com/blog/2015/07/permainan-anak-sunda-hahayaman-atau-ayam-ayaman/>, diakses pada 2 Desember 2018)

Hahayaman atau dalam bahasa Indonesia disebut ayam – ayam. Pada permainan tradisional hahayaman ini satu

orang akan bertugas sebagai ayam (ayam) dan satu orang lagi bertugas menjadi careuh (musang), cara bermainnya yaitu musang harus mengejar ayam sampai tertangkap.

Permainan tradisional hahayaman ini pada umumnya dimainkan secara bersama-sama, pemain lain selain ayam dan musang bertugas untuk membuat lingkaran yang berfungsi sebagai kandang ayam dan melindungi si ayam dari kejaran. Apabila ayam masuk ke kandang maka pemain yang bertugas menjadi lingkaran harus segera menurunkan kaitan tangannya supaya kandang tertutup.

Hahayaman akan selesai apabila ayam tertangkap oleh sang musang atau musang takluk dan tidak bisa mendapatkan ayam. Lalu dilanjutkan dengan mencari pemain yang baru.

10. Ucing-Ucingan



Gambar 2.10 Permainan Ucing-Ucingan

(<https://kaulinansunda.com/tag/ucing-sumput-adalah/>,

diakses pada 2 Desember 2018)

Ucing-ucingan atau yang sering dikenal sebagai kucing-kucingan merupakan sebuah permainan yang cara permainannya dengan cara mencari lawan yang sedang bersembunyi. Ketika satu orang pemain menjadi ucing (menjadi orang yang sedang menjaga) dan yang lainnya bertugas untuk bersembunyi, ketika ada lawan yang menemukan, maka yang menjadi ucing harus segera kembali ketempat post jaga pada saat awal memulai permainan untuk menyebutkan nama pemain lawan yang ditemukan tadi dan memberitahukan kepada lainnya bahwa pemain yang ditemukan sudah kalah.

Cara bermainannya pun unik yakni semua yang menjadi pemain yang ditugaskan sebagai penjaga ataupun yang bertugas untuk bersembunyi harus bersembunyi di tempat yang tidak bisa dijangkau atau tidak bisa di temukan oleh seorang lawan pemain atau pemain yang bertugas untuk berjaga. Jika ada pemain yang sudah ditemukan dapat membantu penjaga untuk menemukan pemainlainnya yang sedang bersembunyi dan belum ditemukan. Namun itu kembali kepada aturan awal pemain.

Kaulinan atau permainan ini merupakan sebuah permainan tradisional yang berasal dari tatar sunda indonesia dan sangat menjadi favorit di kalangan anak-anak kecil. Dan tidak

menutup kemungkinan masih ada anak-anak yang memainkan permainan ini mungkin di daerah-daerah terpencil yang jarang sekali atau kurangnya pemahaman atau sulitnya terjangkaunya sebuah informasi teknologi atau terbatasnya sebuah informasi teknologi dan mungkin daerah tersebut masih menanamkan sesuatu yang berbau tradisional. Karena biasanya anak-anak jaman sekarang selalu memainkan gadget atau smartphone yang diberikan orang tuanya.

2.2.2 Karakteristik Permainan Tradisional Jawa Barat

Karakter merupakan jati diri manusia yang mengalami perkembangan sebagai akibat pengaruh luar perlu dikembangkan dan dibangun. Oleh karena itu pembinaan karakter merupakan kewajiban manusia agar generasi penerus memiliki karakter seperti yang diharapkan oleh masyarakat tempat individu akan hidup dalam membawa diri menuju sukses.

Pengembangan karakter dapat pula dilakukan melalui permainan tradisional, hal ini sudah dibuktikan oleh salah satu pelaku pelestarian permainan tradisional di Jawa Barat yakni Komunitas Hong. Komunitas Hong berpijak pada tiga komponen yakni mengenal alam, mengenal budaya, dan mengenal Tuhan. Dengan melakukan pengenalan dan

pemahaman ketiga komponen tersebut, diharapkan anak-anak di Komunitas Hong dapat mengenal Tuhannya.

Pengenalan terhadap Tuhan tersebut tidak terlepas dari keberhasilan internalisasi nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional melalui pemahaman terhadap alam dan budaya sekitar.

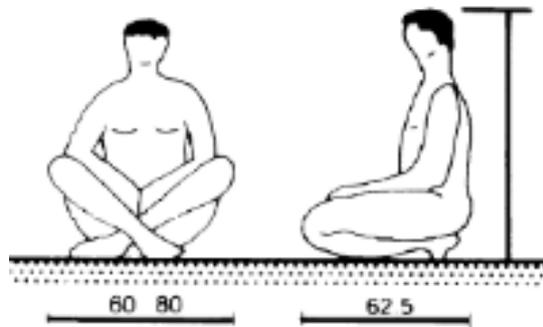
Berikut karakter-karakter yang dimunculkan oleh Komunitas Hong di beberapa permainan tradisional Jawa Barat :

- Permainan Slepdur :
 - Kearifan
 - Kekuatan fisik
 - Kesadaran diri
 - Sportifitas
- Permainan Ayang-ayang Gung :
 - Kebersamaan
 - Kekompakkan
 - Keseimbangan tubuh
- Permainan Tokecang
 - Kebersamaan
 - Kekompakkan
 - Keseimbangan tubuh
 - Ketahanan tubuh

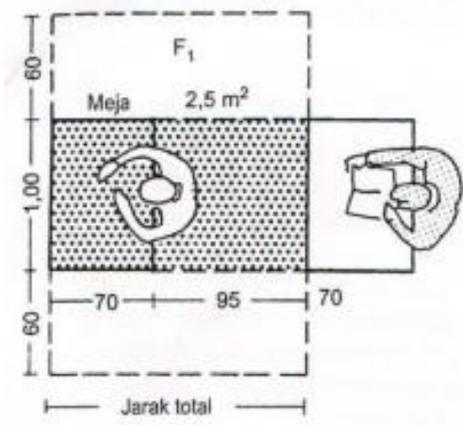
- Ucang-ucang Angge
 - Kerjasama
 - Keolahragaan
 - Kekompakkan
 - Kekuatan fisik
 - Keseimbangan tubuh

2.3 Studi Antropometri

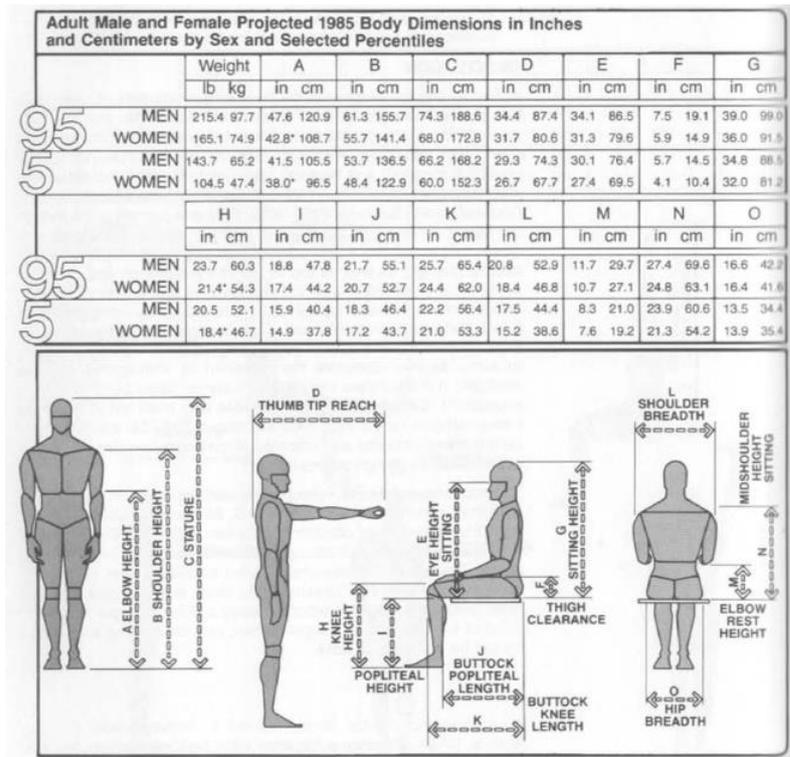
Demi mendukung kenyamanan pengunjung ketika bermain maupun melihat sejarah permainan tradisional di area display, dilakukanlah studi antropometri yang disesuaikan dengan keadaan dan karakter pengunjung. Berikut adalah hasil studi antropometri yang diperoleh.



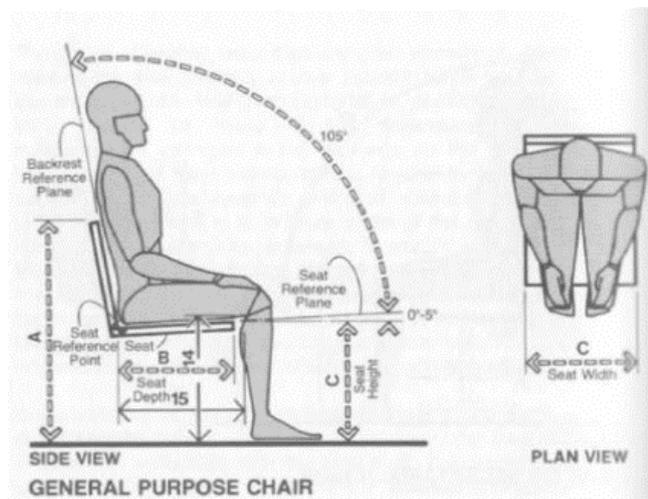
Gambar 2. 11 Antropometri duduk (Neufert, 2002)



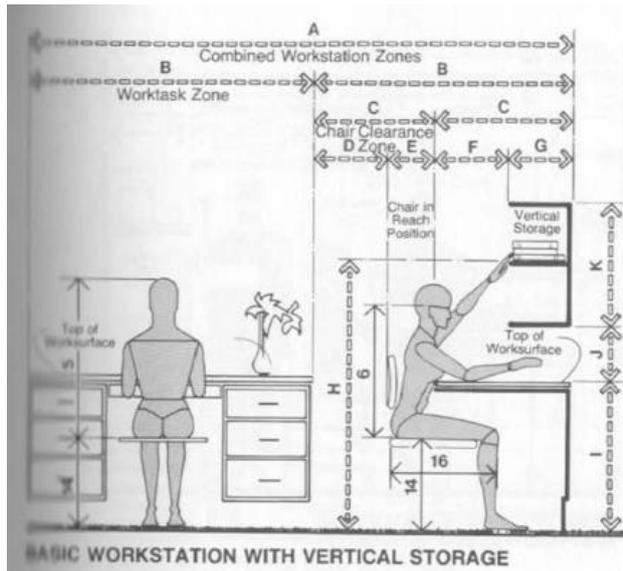
Gambar 2. 12 Meja perseorangan (Neufert, 2002)



Gambar 2. 13 Antropometri tubuh manusia (Panero, 1979)



Gambar 2. 14 Posisi duduk (Panero, 1979)



Gambar 2. 15 Area kerja 1 (Panero, 1979)

2.4 Studi Banding

2.4.1 Komunitas Hong

a) Aktifitas

Komunitas Hong adalah komunitas yang menyajikan berbagai permainan tradisional Jawa Barat. Komunitas ini sudah menemukan 300 jenis permainan tradisional asal Jawa Barat. Berikut kegiatan yang dilakukan Komunitas Hong :

- Mengenalkan dan mempraktekkan 20 jenis permainan tradisional bersama pengunjung dengan diiringi musik tradisional, kegiatan berdurasi 120 menit.
- Mengadakan *mini workshop* mainan tradisional bersama pengunjung
- Menghadiri undangan *family gathering*, *team building* permainan tradisional, festival, serta seminar.

b) Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang terdapat di Komunitas Hong hanya terdiri dari ketua, divisi acara, dan divisi publikasi dan dokumentasi.

c) Kondisi Arsitektural

Komunitas Hong : Pusat Kajian Mainan Rakyat berada di Jl. Bukit Pakar Utara No. 35 Dago, Bandung 40198. Berikut kondisi bangunan di Komunitas Hong.

No	ASPEK	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan		Bentukan dari bangunan cenderung persegi, memudahkan dalam pembagian ruang	Bangunan yang berada di lokasi letaknya terpisah – pisah dan berukuran kecil. Sehingga pengunjung tidak dapat seluruhnya berada dalam satu bangunan
2	Fasilitas Luar Bangunan		Memiliki area terbuka yang cukup dan memiliki satu area terbuka	Lahan di lokasi utama hanya dapat menampung

			<p>seperti pendopo yang sering digunakan untuk penyelenggaraan acara utama.</p> <p>Memiliki lahan parkir yang dapat menampung 25 mobil dan 50 motor.</p>	<p>100 pengunjung.</p>
3	Fasilitas Dalam Bangunan		<p>Terdapat fasilitas untuk membuat mainan, toko mainan tradisional, dan area beristirahat</p>	<p>Kurang luasnya bangunan dalam fasilitas dalam bangunan membatasi jumlah</p>

				pengunjung yang ingin masuk kedalam bangunan.
4	Fasilitas Sirkulasi Vertikal		Terdapat satu tangga disetiap bangunan berlantai 2	Setiap tangga masih kurang aman bagi anak - anak
5	Sistem Penghawaan		Karena banyaknya area terbuka, system penghawaan di lokasi hanya memanfaatkan penghawaan alami	Besar kecilnya jumlah penghawaan tergantung keadaan cuaca di sekitar lokasi.
6	Sistem Pencahayaan		Sistem pencahayaan yang digunakan	Sumber cahaya pada malam hari tidak

			<p>adalah</p> <p>pencahayaannya alami pada siang hari dan buatan pada malam hari.</p>	<p>cukup menerangi karena beberapa area hanya memakai lampu pijar dan obor.</p>
7	<p>Sistem Keamanan</p>		<p>Sistem keamanan di lokasi menerapkan tidak adanya sudut sudut lancip yang aman bagi anak – anak, menggunakan bahan – bahan alam pada mainan yang tidak memiliki zat kimia.</p>	<p>Material alam yang digunakan pada mainan dapat melukai anak – anak seperti halnya serpihan kayu kecil yang tajam.</p>

			<p> jalan di area lokasi menggunakan batu setapak yang dapat membimbing pengunjung dari bangunan satu ke bangunan lainnya. </p>	
--	--	--	---	--

Tabel 2 1. Tabel Studi Banding Komunitas Hong : Pusat Kajian Mainan Rakyat.

2.4.2 Galeri Selasar Sunaryo

a. Aktifitas

Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) merupakan lembaga nirlaba yang bertujuan menyelenggarakan dan mendukung kegiatan seni dan budaya di Indonesia. SSAS menyelenggarakan program pameran seni rupa, diskusi, pemutaran film, workshop, residensi seniman internasional, dan pementasan seni pertunjukan (tari, teater dan musik) secara reguler. Program-program yang diselenggarakan di

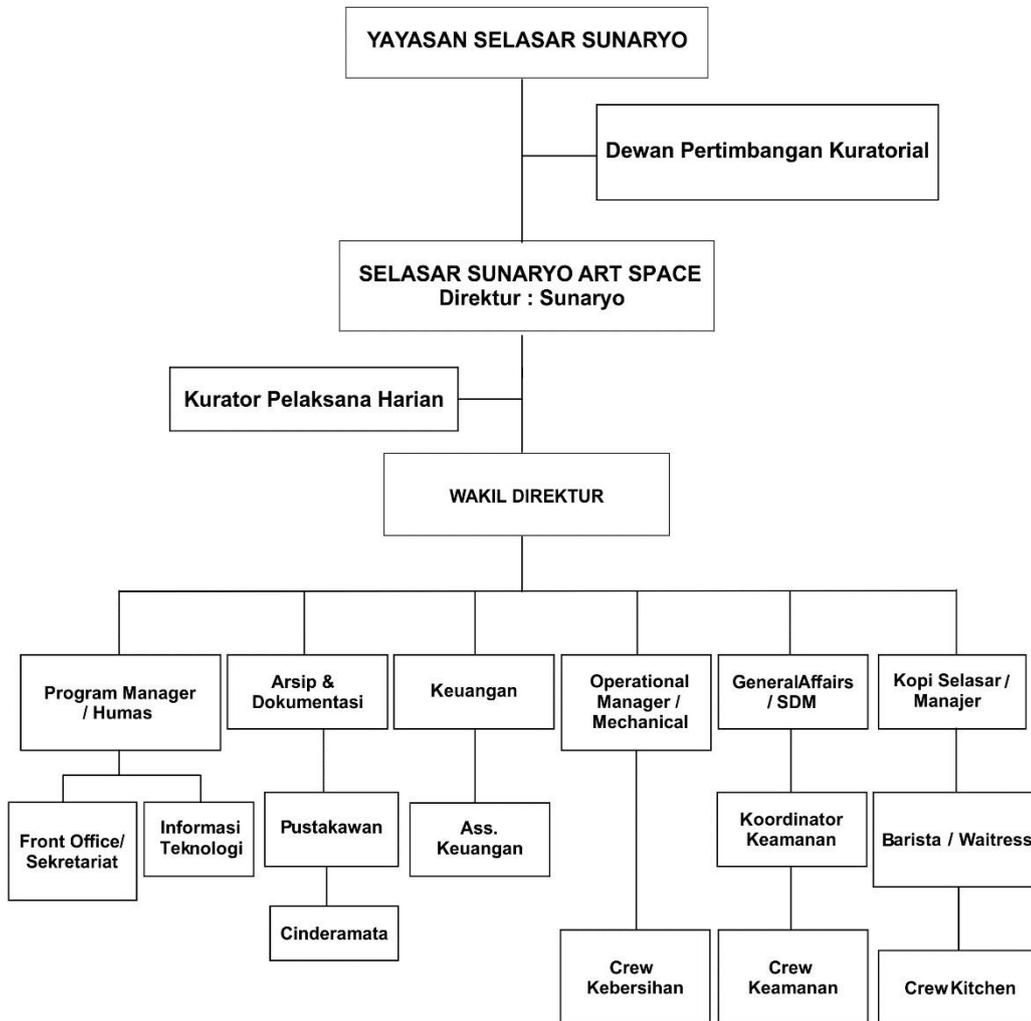
SSAS bersifat multi-disiplin dan tidak hanya terbatas pada praktik dan wacana seni rupa kontermporer, tapi juga desain, kriya, arsitektur, sastra dan film. Selain mengelola dan memamerkan koleksi permanen yang terdiri dari karya-karya terpilih perupa Sunaryo dan seniman-seniman Indonesia lainnya, SSAS juga menyelenggarakan program khusus yang dirancang berbasis tahunan.

Beberapa program yang pernah terselenggara:

- *UNESCO-Aschberg Artist in Residency Program (2002-2005) Residency, workshop and exhibition by international artists, in collaboration with local art students. (a prgogram granted by UNESCO)*
- *Solo dance performance by Astad Deboo (2003) A solo dance performance by Indian artist, Astad Deboo*
- *Artscope: Inside of Myself/Outside of Yourself (2004) A group exhibition by Indonesian and Japanese artist*
- *AVICON: Asia Videoart Conference (2004) Videoart exhibition and special presentation by Videoart Center Tokyo (VCT)*

- *Paula Modersohn-Becker and Worpswede's Artists (2005) Graphic printing and drawing exhibition, cooperation between SSAS and Goethe Institut*
- *Blackmoon (2005) Outdoor theatre performance, collaboration between The Lunatics (Holland) and Teater Payung Hitam (Indonesia)*
- *The Multi-Faceted Curatorial Workshop (2006) Workshop of curators from Asia and Europe*

b. Struktur Organisasi



Gambar 2. 16 Struktur Organisasi Selasar Sunaryo

(Sumber : Dokumen Galeri Selasar Sunaryo)

c. Kondisi Arsitektural

Galeri Selasar Sunaryo *Art Space* bertempat di Jl. Bukit Pakar Timur No.100, Ciburial, Cimenyan, Bandung, Jawa Barat 40198. Berikut hasil studi lapangan yang telah dilakukan.

NO	ASPEK	DOKUMENTASI STUDI BANDING SEJENIS FASILITAS	POTENSI	KENDALA
1	Kondisi Bangunan		Bentukan dari bangunan cenderung persegi, memudahkan dalam pembagian ruang	
2	Fasilitas luar bangunan		Memiliki area terbuka yang cukup dan memiliki satu area terbuka seperti pendopo yang biasanya digunakan untuk menonton film, music, dll. Dan area terbuka Wot Batu seperti museum di lokasi yang berbeda yang memamerkan	Keberadaan lokasi galeri dan Wot Batu berada di lokasi yang berbeda. Sehingga banyak pengunjung yang kurang mengetahui adanya Wot Batu Selasar Sunaryo.

			<p>bebatuan yang disusun dan memiliki makna tertentu.</p> <p>Memiliki lahan parkir yang cukup.</p>	
3	Fasilitas dalam bangunan		<p>Terdapat galeri yang memamerkan karya seni pribadi milik Pak Sunaryo dan karya seni Seniman lain baik seniman lokal maupun mancanegara.</p> <p>Terdapat Perpustakaan yang memiliki 3000 buku dan katalog bertema seni rupa</p> <p>Terdapat Mushola dan toilet</p>	
4	Fasilitas sirkulasi vertikal		<p>Karena letak lokasi di daerah pegunungan yang menanjak,</p>	<p>Jalan dan tangga yang menggunakan bebatuan menjadi licin ketika sudah</p>

			letak area satu dan lainnya berada di elevasi yang berbeda, akses menuju area tersebut menggunakan jalan bertangga.	hujan yang sedikit kurang aman bagi pengunjung
5	Sistem penghawaan		Karena banyaknya area terbuka, system penghawaan di lokasi hanya memanfaatkan penghawaan alami	Besar kecilnya jumlah penghawaan tergantung keadaan cuaca di sekitar lokasi.
6	Sistem pencahayaan		Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami pada siang hari, pencahayaan buatan pada display.	

7	Sistem keamanan		Jalan di area lokasi menggunakan batu setapak yang cukup terlihat dapat membimbing pengunjung dari bangunan satu ke bangunan lainnya.	Material alam yang digunakan pada jalan yang berlumut menjadi licin, sedikit membahayakan bagi pengunjung terutama anak-anak.
---	-----------------	---	---	---

Tabel 2.2. Tabel Studi Site Selasar Sunaryo

2.4.3 Saung Angklung Udjo

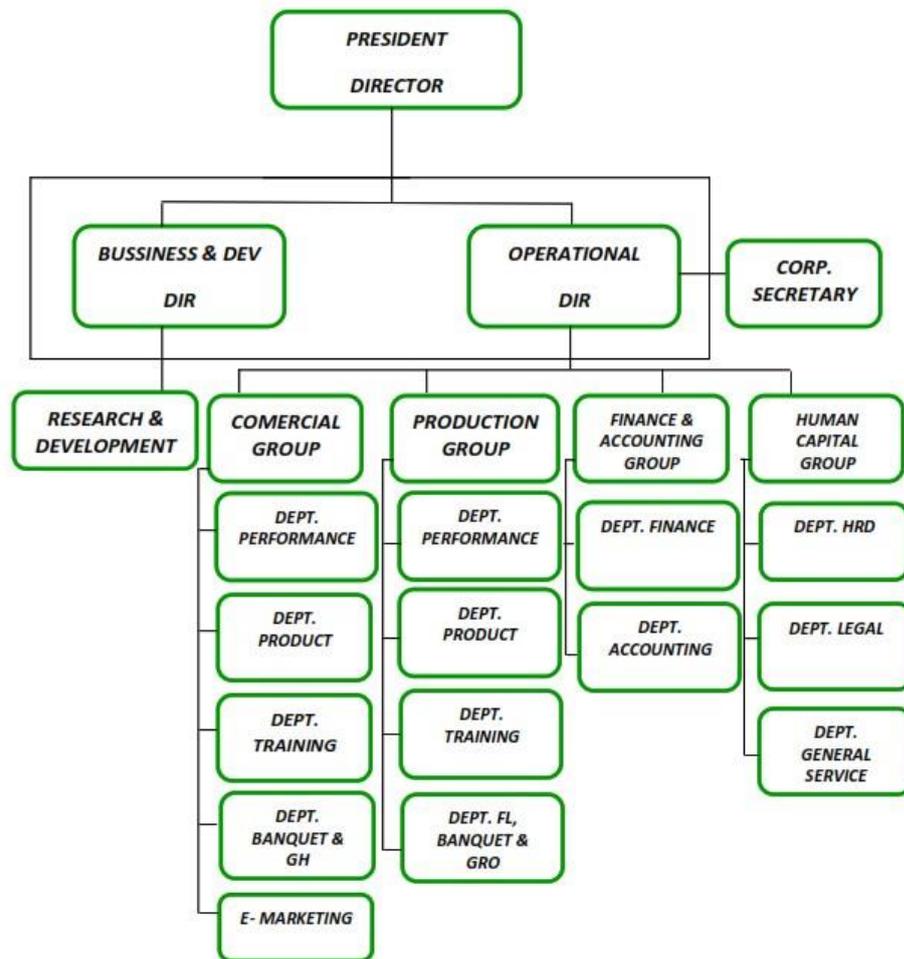
a. Aktifitas

Saung Angklung Udjo merupakan sangat seni sebagai tempat pertunjukan seni, laboratorium pendidikan sekaligus sebagai objek wisata budaya khas daerah Jawa Barat dengan mengandalkan semangat gotong-royong antar sesama warga desa. Adapun aktifitas yang dilakukan di Saung Angklung Udjo sebagai berikut :

- Memberikan pertunjukkan musik bambu dan musik khas Jawa Barat untuk para pengunjung baik pengunjung lokal maupun interlokal

- Menerima undangan pertunjukkan khusus dalam acara tertentu baik didalam maupun diluar negeri
- Membuat dan menjual alat musik tradisional Jawa Barat

b. Struktur Organisasi



Gambar 2. 17 Struktur Organisasi Saung Angklung Udjo

(Sumber: Dokumen Saung Angklung Udjo)