BAB II
MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL SE-KOTA BANDUNG PADA PERTUMBUHAN FISIK ANAK

II.1 Pengertian Permainan

Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail (2009) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak, selanjutnya Andang Ismail (2009) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian.

a. *Permainan* adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.
b. Permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

II.2 Pengertian Permainan menurut beberapa ahli

Menurut Kimpraswil dalam As'adi Muhammad (2009) mengatakan bahwa definisi permaina adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektuan, sosial, moral dan emosional.

II.3 Bermain, mainan dan permainan

Bermain sebagai pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak dengan atau tanpa alat dan bermain merupakan kegiatan spontan, tanpa beban, dan tanpa aturan yang mengikat. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya. Menurut Piaget dan Smilanky (1968), ketika bermain, anak akan

berinteraksi secara fisik dengan lingkungan mereka dan mengaktifkan semua panca inderanya. Melalui indera ini, anak belajar berbagai hal.

Sedangkan yang dimaksud mainan (*toys*) adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan atau mainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Terdapat juga alat bermain untuk tujuan pendidikan, yang biasa disebut APE (alat permainan edukatif). Biasanya alat-alat ini bersifat multiguna sekalipun masing-masing memiliki kekhususan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Alat-bermain ini dirancang khusus sehingga memiliki nilai dan nuansa pembentukan konsep pola pikir anak dan bermanfaat membantu tumbuh kembang potensi anak secara optimal.

Sementara permainan atau yang lebih populer disebut *games*, adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Ada *rule of games* yang disepakati bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. (Bettelheim, dalam Hurlock, 1978). Mayke S. Tedjasaputra (2001), mengelompokan permainan ini dalam kelompok kegiatan bermain aktif, dimana kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan ini banyak melibatkan aktifitas tubuh atau gerak-gerakan tubuh.

Hughes (seperti dikutip Dhanumurti, 2009) bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Harus ada 5 (lima) unsur dalam sebuah kegiatan bermain. Kelima unsur tersebut adalah:

a. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang
b. Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang meenyuruh atau memaksa.
c. Menyenangkan dan dinikmati
d. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya
e. Dilakukan secara aktif dan sadar

II.4 Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. James Danandjaja (1987) ahli *folklore*, mengatakan jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Pada beberapa macam permainan dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak didorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan tersebut seperti egrang dari bambu, layang-layang. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama sportifitas, kejujuran dan kreatifitas. Permainan yang dilakukan secara berkelompok mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dan menjalin kerja sama di antara teman. Sementara *game-game* modern tidak mengajarkan hal-hal tersebut. Permainan modern berbasis komputer membuat anak cenderung asosial karena memang cukup dimainkan seorang diri di depan komputer. Permainan tradisional anak-anak merupakan pusaka budaya yang mengandung nilai-nilai keluhuran dan filosofi yang harus dikembangkan. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak dan permainan tradisional anak Indonesia mempunyai banyak muatan penting baik untuk pertumbuhan anak.

II.5 Permainan Tradisional di Masyarakat Kota Bandung

Ada banyak macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya permainan tradisional masyarakat kota Bandung. Permainan tradisional di Indonesia memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penamaan permainannya pada setiap daerahnya. Muhammad Zaini (2005) pendiri komunitas hong, mengatakan bahwa

hasil penelitianya tentang permainan tradisional ini, terdapat 250 permainan yang ada di dunia, dan semua permainan cenderung memiliki kesamaan cara memainkannya pada setiap negaranya, namun hanya berbeda pada budaya dan nama permainannya. Permainan tradisional masyarakat kota Bandung Barat memiliki kedudukan yang tinggi, seperti dalam permainan *ceta nirus jeung ceta maceuh* yaitu permainan adu kekuatan batin, *tatapukan* adalah membuat belalang dari dedaunan, *Babarongan* adalah bermain topeng yang dibuat dari akar bambu, *Babakutrakan* dan *ubang-ubangan* adalah permainan sulap, *Neureuy panca* adalah mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur, *Munikeun lembur* adalah memperbaiki tatanan kampong *Ngadu lesung* adalah mengadu domba tetapi lesung antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin, *Asup kana lantar* dan *Nagadu nini* adalah sebuah permainan ilmu "*kanuragan*" kekuatan ilmu. (Zaini alif, 2006, hal.9)

II.5.1 Klasifikasi Permainan Tradisional

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan**,** permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat eduktif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.
Berikut pengelompokan jenis permainan tradisional.

a. Bermain (Rekreatif) antara lain: *Oray-Orayan, Tetenyekan-Tutuyukan, Patipung-Tipung Balung, Anjang-Anjangan, Tetemute, Hahayaman, Paciwit-Ciwit Putri, Pakaleng-Kaleng Agung, Peupeusingan, Ambil-Ambilan, Huhuian, Tok Tar, Galah Burulu, Pal-Palan, dan Paciwit-Ciwit Lutung.*

b. Bertanding (Kompetitif/ Menang kalah) antara lain: *Congklak, Hong-Hongan, Ngadu Muncang, Boy-Boyan, Encrak, Dodomaan, Lolodehan, Kolontong, Kobak, Hahayaman Jukut, Engklek, Galah Asin, Ucing Kalangkang, Gatrik, Ucing Tiang, Perepet Jengkol, Tuk-tuk brug tuk-tuk brag, Jajamuran, Cingkup, Keukeuyeupan, Bubuyungan, Simseu, Bebentengan, Patingtung, Gobag, Lais, Ngadu Ungkuy, Ujunga, Balenan, Dampu, Nanangkaan, dan Kali-Kali Jahe.*

c. Edukatif antara lain: *Engklek/ Sondah, Congklak, Bekel, Gogolekan/ wawayangan, Bebentengan, Prang-Pring, Rorodaan, Bedil-Bedilan, Jajangkungan/ Egrang, Kokoleceran, dan Aarcaan.*

II.5.2 Jenis Permainan Tradisional Jawa Barat yang Jarang Dimainkan

Dari banyaknya jenis-jenis permainan tradisional Jawa Barat, ada beberapa jenis permainan yang cukup dikenal dikalangan anak-anak saat ini namun jarang dimainkan diantaranya yaitu:

1. *Ucing Sumput* (Petak Umpet)



Gambar II. 1 Permainan *Ucing Sumput*

Sumber: disparbud.jabarprov (2011)

Ucing Sumput adalah permainan yang membutuhnkan beberapa orang yang sifatnya mencari dan yang lain bersembunyi. Dimulai dengan menyiapkan alatnya yaitu berupa batok kelapa yang sudah dibelah dan bilah bambu (tongkat) yang akan digunakan untuk memukul batok kelapa. Permainan ini relatif dapat ditemukan di setiap wilayah pedesaan di wilayah Priangan. Pada jalannya permainan, pertama harus ditentukan dahulu siapa yang akan menjadi ucing atau yang bertugas mencari temannya dan menjaga batok kelapa tersebut. Terdapat berbagai macam cara untuk menentukan siapa yang menjadi ucing salah satunya yaitu dengan menggunakan lagu yang tiap potongan bait kata-katanya ditujukan kepada seorang dalam lingkaran dan yang terakhir ditunjuk bertepatan dengan berakhirnya lagu tersebut, maka dialah yang menjadi ucing dan bertugas menjadi pencari dan sekaligus menjaga batok kelapa.

Setelah ucing ditemukan, kemudian serentak pemain lain yang bukan ucing bersembunyi secepat mungkin. Sementara yang lain bersembunyi, sang ucing bergegas menghitung angka sebagai batas waktu bagi pemain lain untuk bersembunyi. Angka yang dihitung biasanya dari 1 (satu sampai 20 (dua puluh) atau sesuai dengan kesepakatan. Dalam beberapa permainan sejenis ini, ditemukan juga hitungan dari 1 (satu) sampai 25 (dua puluh lima), dan permainan ini disebut *ucing* 25 atau *hong* 25 (Zaini alif, 2014, hal.22)

2. *Sondah*



Gambar II. 2 Permainan Sondah

Sumber: indonesiantraditionalgames (2012)

Permainan sondah ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun tidak jarang anak laki-laki pun ikut memainkannya, permainan ini menggunakan pecahan genteng atau batu yang pipih sebagai medianya dan membuat pola kotak-kotak ditanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genteng tidak boleh diinjak, jika diinjak pemain tersebut harus diganti dengan pemain berikutnya sesuai dengan urutannya pelanggaran lainnya adalah jika pemain menginjak garis dan melemparkan batu tidak sesuai urutan maka pemain tidak bisa meneruskan permainannya diganti oleh pemain berikutnya. Permainan berakhir ketika semua kotak sudah terisi bintang dan pemenang dalam permainan sondah adalah yang paling banyak mendapatkan bintak di setiap kotaknya. Pemain pertama disebut mi-hiji, kedua mi-dua, ketiga mi-tilu, dan seterusnya.

3. *Jajangkungan* (Egrang)



Gambar II.3 Permainan Egrang

Sumber: ensiklopediaindonesia (2013)

Egrang merupakan permainan dengan menggunakan galah atau tongkat sebagai pijakan seseorang agar bias berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Permainan ini tersebar di berbagia tempat, namanya punberagam. Ada *Tengkak-tengkek* (SumatraBarat), *Ingkau* (Bengkulu), *Jangkungan* (Jawa Barat), *Egrang* (Lampung), *Batungkau* (Kalimantan Selatan), *Tilako* (Sulawesi Tengah), dan sebagainya. *Egrang* dapat dimainkan dimana saja. Di lapangan, pantai, dan

sebagainya. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah bambu sepanjang 1.5 sampai 2 meter yang diberi lubang pada jarak sekitar 30-50 cm untuk diberi pijakan. Namun ada pula yang melebihkan jarak tersebut menjadi di atas 50 cm.

Cara memainkan *egrang:*

1. Menyiapkan *egrang*
2. Menegakkan *egrang* dan sedikit condong ke depan
3. Posisikan *egrang* tidak sejajar. Salah satu kaki *egrang* harus di depan dan satunya dibelakang.
4. Mulai menginjakkan salah satu kaki pada pijakan *egrang* diikuti kaki satunya.
5. Mulai berjalan di tempat dan jangan berhenti jika tidak yakin pada posisi seimbang.
6. Jika merasa akan terjatuh, jatuhkan kaki diantara *egrang*. Usahakan bermain di tempat yang luas.

Manfat bermain *Egrang*:

Untuk meningkatkan kualitas kebugaran tubuh, meningkatkan sosialisasi sesama teman, Melatih motorik kasar, melatih kesembangan tubuh, melatih koordinasi dan kelincahan serta mengasah keberanian, dan memiliki rasa senang.

4. *Galasin* (*Gobak Sodor*)



Gambar II.4 Permainan *Galah Asin*

Sumber: culturenesia (2015)

Galah Asin atau di daerah lain disebut *Galasin* atau *Gobak Sodor* adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang saat ini masih dapat kita jumpai dimainkan anak-anak SD. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

Istilah permainan *Gobak Sodor* dikenal di daerah Jawa Tengah, sedangkan di daerah lain seperti galah lebih kenal di Kepulauan Natuna, sementara di beberapa daerah Kepulauan Riau lainnya dikenal dengan nama galah panjang. Di daerah Riau Daratan, permainan galah panjang ini disebut main cak bur atau main belon. Sedangkan, di daerah Jawa Barat di kenal dengan nama *Galah Asin* atau *Galasin*. *Gobak Sodor* adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang.

Cara Bermain permainan ini yaitu:

1. Membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
2. Membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3 – 5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
3. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan , caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
4. Sedangkan tim yang menjadi “lawan”, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

Berikut ini peraturan – peraturan yang berlaku dalam permainan *Galasin (Gobak Sodor)* adalah sebagai berikut:

1. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3 – 5 orang (disesuaikan).
2. Jika 1 kelompok terdiri dari 5 orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang, yang berukuran 5m x 3m (disesuaikan).
3. Tim “jaga” bertugas menjaga agar tim “lawan” tidak bisa menuju garis finish.
4. Tim “lawan” berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh tim “jaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start.
5. Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).
6. Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika

hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim “lawan” akan menjadi tim “jaga”, dan sebaliknya.

Manfaat permainan :

Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Nilai Spiritual dalam Permainan *Gobak Sodor* 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.

II.5.3 Peran Permainan Tradisional

Misbach (2006) psikologi, mengatakan permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

1. Aspek motorik : Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar, motorik halus.
2. Aspek kognitif : Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi : Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
4. Aspek bahasa : Pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial : Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan social dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
6. Aspek spiritual : Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental)
7. Aspek ekologis : Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana

8. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

II.5.4 Nilai, Makna & Manfaat Permainan Tradisional Jawa Barat

Permainan tradisional tidak hanya sekedar bermain, mengisi waktu luang dan bersenang-senang semata, di balik permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang luhur dalam tatanan hidup bagi masyarakat kota Bandung, dalam permainan *Ucing Sumput* memiliki nilai bahwa mengajarkan kepasrahan diri terhadap Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, *Sondah* memiliki nilai bahwa dalam kehidupan sehari-hari harus bekerja keras agar mendapatkan apa yang diinginkan, termasuk permainan tradisional lainnya yang memiliki nilai, makna serta manfaatnya masing-masing.

Dalam permainan tradisional, Muhammad Zaini (2005) sebelum bermain ada kalimat pembuka *hompipa alaihom gambreng* , makna dari *hompipa alaihom gambreng* itu sendiri adalah *Hom* menunjukan Tuhan, *Hompimpa Alaihom* maksudnya dari Tuhan kembali ke Tuhan, *gambreng* peringatan yang menjelaskan bahwa diri kita berasal dari Tuhan akan kembali ke Tuhan. Jadi nilai yang terkandung dalam *hompimpa alaihom gambreng* adalah bentuk kepasrahan diri kita kepada tuhan dalam menjalani hidup.

Manfaat lainnya terhadap anak adalah:

a. Menjadi Kreatif.

Permainan tradisional pada umumnya menggunkan benda-benda, tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar lingkungan para pemainnya, salah satu contohnya adalah permainan *Kerkeran*, kelom batok permainan ini terbuat dari tempurung kelapa kemudian di beri tali untuk pegangannya.

b. Menjadi Pribadi yang Aktif

Dalam permainan tradisional permainan dilakukan oleh lebih dari dua orang, hal ini membuat semua pelaku permainan menjadi aktif dalam bergerak, berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lainnya dalam melakukan permainan, salah satunya contohnya adalah bermain *galah asin*, dan u*cing sumput*.

c. Mengasah Kecerdasan

Permainan tradisional *gagarudaan* adalah salah satunya, permainan ini melatih pengetahuan pemainnya dalam menebak pertanyaan yang telah di sepakati bersama di awal permainan. Hal ini mampu membantu pelaku permainan dalam mengembangkan kecerdasan intelektualnya karena permainan ini dapat menggali wawasan dalam berbagai ilmu pengetahuan.

d. Melatih Kerja sama

Dalam permainan tradisional dilakukan oleh lebih dari dua orang, atau secara berkelompok, seperti permainan *parempet jengkol* ,permainan ini melatih para pelaku peminnya untuk bekerja sama agar tidak saling terjatuh ketika dalam posisi berdiri dengan satu kaki.

e. Melatih Keseimbangan

Dalam permainan tradisional *egrang* melatih pelaku pemainnya dalam keseimbangan, karena pelaku permainan harus berjalan di atas sebuah tumpuan enggrang yang terbuat dari bambu.

f. Menyehatkan

Dalam permainan tradisional menuntut pelaku permainan untuk bergerak, seperti melompat dan berlari. Contohnya dalam permainan *galah asin*, hal ini secara tidak langsung pelaku permainan sedang berolah raga yang dapat menyehatkan bagi para pelaku permainan.

g. Melatih Bersosialisasi

Dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh beberapa orang, secara tidak langsung pelaku permainan melakukan interaksi dengan pelaku permainan yang lainnya dan lingkungan sekitarnya, hal ini akan membuat pelaku pemainan terbiasa bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya.

II.6 Anak

Anak adalah bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang merupakan potensi dan penerus cita-cita perjuangan bangsa yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus memerlukan pembinaan perlindungan dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial secara utuh, serasi, selaras dan seimbang.

Anak- anak merupakan *fase* dimana perkembangan kecerdasan otak berada pada tingkat yang cukup tinggi. Pada masa ini, informasi- informasi yang datang dari luar akan dengan mudah ditangkap dan tertanam di memorinya dan kebanyakan terbawa hingga dewasa. Proses seleksi informasi sangatlah diperlukan guna menyaring informasi- informasi yang datang agar diterima sesuai kebutuhannya Shelly Agustine Indra Dewi (2011).

II.6.1 Perkembangan Anak

Menurut Dr.H.Syamsu Yusuf (2006), dalam bukunya yang berjudul Psikologis Perkembangan Anak dan remaja, perkembangan anak dibagi dalam beberapa tahap yaitu :

1. Perkembangan Sosial

Pada usia ini anak-anak memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada yang kooperatif atau sosiosentris. Anak dapat berminat pada kegiatan-kegiatan teman sebayanya.

2. Perkembangan Emosi

Pada usia ini mereka sadar jika pengungkapan emosi secara kasar tidak diterima oleh masyarakat, oleh karena itu mereka mulai mengontrol emosi, meskipun dengan proses pelatihan. Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu termasuk dalam belajar.

3. Perkembangan Moral

Anak usia ini sudah mulai mengenal konsep moral (mengenal benar dan salah), akan tetapi sebaiknya harus dikembangkan diusia sebelum 7 tahun agar informasi

yang diterima anak mengenai benar atau salah, baik atau buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya dikemudian hari.

4. Perkembangan Motorik

Pada usia ini motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik.
Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya.

Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka di kelas-kelas pemula
sangat tepat diajarkan :

a. Dasar-dasar keterampilan menulis dan menggambar
b. Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang dan memukul)
c. Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari dan berenang
d. Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban dan kedisiplinan.

II.6.2 Masa Anak Sekolah

Kelompok usia sekolah atau tahap latensi. Pada masa ini sangat dipengaruhi oleh teman sebayanya. Perkembangan fisik, psikososial, mental anak meningkat. Pada masa ini anak mendapatkan pengenalan melalui demonstrasi ketrampilan dan produksi benda-benda serta mengembangkan harga diri melalui pencapaian, anak biasanya terpengaruhi oleh guru dan sekolah. Anak juga sering hilang harapan, merasa cukup, menarik diri dari sekolah dan teman sebaya. Umumnya periode masa sekolah ini berlangsung sejak anak usia 6 tahun sampai 12 tahun dimana proses sosialisasi telah dapat berlangsung dengan lebih efektif sehingga Ia disebut “matang” untuk mulai sekolah.

Kematangan itu paling tidak ditentukan dari dua aspek, yaitu :

1. Aspek fisik: fisik anak telah berkembang secara memadai sehingga anak memperlihatkan kesanggupannya untuk menaati tata tertib sekolah, misalnya dapat duduk dengan tenang dan tidak makan- makan dalam kelas.

2. Aspek intelektual: apabila anak telah sanggup menerma pelajaran secara sistematis, berkelanjutan, dan dapat menyimpan serat mereproduksinya bila diperlukan.

Perkembangan daya ingatan pada anak usia 8-12 tahun pun mencapai intensitas yang paling besar dan kuat. “Daya menghapal dan daya memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat sehigga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak”. Kartini Kartono dalam Mubin & Cahyadi (2006).

II.7 Analisa Masalah

II.7.1 Penyebab Permainan Tradisional Jarang Dimainkan Dilingkungan masyarakat dan Anak-anak

Cecep Imansah (2015) salah satu pengurus dari komunitas hong, mengatakan permainan tradisional jawa barat ada beberapa faktor yang membuat anak – anak enggan untuk memainkan permainan tradisional. Faktor tersebut antara lain:

a. Tidak adanya data permainan tradisional

Kurangnya media pembelajaran dan sumber daya manusia yang bisa dan mau mengajarkan permainan tradisional Jawa Barat di lingkungan anak-anak semakin membuat anak-anak menjauh dari permainan tradisional, anak-anak bukannya tidak mau bermain permainan tradisional tetapi tidak tahu jenis-jenis serta cara bermain permainan tradisional. Tidak adanya data permainan tadisional ini yang membuat sulit untuk memperkenalkan permainan tradisional sendiri. Walaupun sangat banyak permainan tradisional di nusantara, tetapi dari setiap daerah memiliki ciri khas permainan yang berbeda-beda walau terkadang banyak juga permainan yang serupa ataupun sama tetapi nama dari permainan tersebut yang berbeda-beda di setiap daerahnya.

b. Tidak ada yang memperkenalkan permainan tradisional

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini banyak masyarakat/ anak-anak mulai meninggalkan kebudayaan lokal, salah satunya permainan tradisional. Saat ini anak-anak lebih akrab dengan media-media permainan baru yang berbasis *game digital* , hal ini terjadi karena menjamurnya permainan yang berbasis *game digital*

dilingkungan masyarakat / anak-anak. Permainan *game digital* dinilai lebih cocok dimainkan saat ini karena selain teknologinya yang canggih, tampilan visual dan bentuknya yang menarik dan juga praktis, tanpa harus membutuhkan tempat yang luas. Maka sangat jarang sekali ada yang memperkenalkan permainan tradisional, terutama pada kehidupan anak-anak di kota.

c. Tidak adanya lahan bermain anak



Keseruan para bocah bermain bola di gang kecil kawasan Benhil, Jakarta, Rabu (10/6/2015). Anak-anak ini memanfaatkan gang kecil untuk bermain bola dikarenakan kurangnya sarana bermain khususnya lapangan bola di Jakarta. (Liputan6.com/Johan Tallo)

Gambar II.5 Tidak adanya lahan bermain anak

Sumber: liputan6 (2015)

Kepadatan jumlah penduduk serta pesatnya pembangunan pemukiman penduduk dan Mall- mall yang ada di kota besar membuat semakin menyempitnya lahan terbuka yang menjadi sarana bermain bagi anak-anak. Semakin menjauhkan anak-anak dari kegiatan bermain permainan tradisional yang memang secara umum di lakukan di luar rumah.

d. Kurangnya peran serta orang tua

Orang tua mempunyai peranan penting dalam mengajarkan anak-anaknya berbagai hal termasuk permainan tradisional, tapi pada kenyataanya saat ini orang tua tidak mengajarkan anaknya permainan tradisional dikarenakan kesibukan pekerjaannya serta banyak orang tua yang sudah lupa dengan cara bermain permainan tradisional. Sehingga membuat anak-anak memilih bermain *gadget* atau pun *games-online* permainan yang sedang ramai di mainkan baik di lingkungan tempat tinggalnya ataupun sekolahnya.

II.7.2 Kondisi Anak di Perkotaan



(a)



(b)

Gambar II.6 Kondisi anak di perkotaan

(a) anak bermain *gadget* (b) anak bermain game online

sumber: saveourculture (2016)

Kondisi anak-anak diperkotaan yang akrab dengan semua hal yang berhubungan dengan teknologi, membuat anak lebih menginginkan hal yang praktis dan gampang dicari. Permainan baru pun menjadi alternatif anak untuk menghabiskan waktu luang. Berjamurnya tempat yang menyediakan dan menyewakan permainan tersebut semakin mempermudah anak menjauhi permainan tradisional. Ditambah kurangnya lahan bermain anak menjadi alasan tambahan anak lebih memilih permainan baru. Sifat permainan yang cenderung instan dan menarik untuk dimainkan. Tampilannya dilayar, didukung dengan visual, warna, dan suara yang menarik.

Menurut hasil wawancara kepada 50 anak usia sekolah dasar mengenai permainan, bahwa hampir seluruh anak sering bermain, dan hanya sebagian kecil anak yang jarang bermain. Namun kebanyakan dari mereka jarang sekali memainkan permainan tradisional saat mereka bermain. Didukung dengan hasil riset yang dilakukan oleh Penulis pada beberapa kali pertemuan seminar permainan tradisional di komnitas Hong tahun 2015 kepada 50 ibu yang memiliki anak usia sekolah dasar, yang hasilnya menunjukan bahwa hal yang menyebabkan anak jarang memainkan permainan tradisional saat anak bermain adalah kurangnya pengetahuan anak akan permainan tradisional.

II.8 Kelompok sasaran

A. Demografis

Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Target primer	: Anak-Anak
Target Sekunder	: Orang Tua
Usia	: Anak Usia Sekolah
Status pekerjaan	: Pelajar
Status ekonomi	: Menengah ke atas

B. Geografis

Secara umum target market perancangan ini untuk kota-kota besar di Indonesia yang mempunyai perpustakaan kota ataupun toko buku dan saat ini khususnya di Kota Bandung yang sangat banyak sekali toko buku.

C. Psikografis

Psikografis itu adalah minat/ketertarikan kepada anak-anak yang pada dasarnya suka bermain. Anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan kreatif. Memanfaatkan waktu yang ada dengan kegiatan yang positif dan menyenangkan.

II.9 Solusi perancangan

Proses pembelajaran tidak hanya didapatkan pada kegiatan formal, tapi pada kegiatan non-formal pun anak bisa mendapatkan pelajaran salah satunya pada proses bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan non-formal yang menyenangkan sekaligus media pembelajaran yang bisa diterapkan kepada anak disela-sela kegiatan formal yang dilakukan setiap hari, yaitu kegiatan belajar di sekolah. Terutama pada permainan tradisional, agar anak bisa mengenal permainan tradisional, diperlukan media dirancang untuk mengenalkan kembali permainan yang dapat meningkatkan kembali eksistensinya di masyarakat Kota Bandung khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dibalik permainan tradisional bisa diserap dan dipahami secara tidak langsung oleh pemain terutama anak-anak.

Dengan pemahaman yang sudah dijelaskan, dapat diambil solusi dari permasalahan yang ada dengan memberikan informasi tentang manfaat permainan tradisional pada pertumbuhan fisik anak yang mudah diterima masyrakat khusnnya anak-anak dan orangtua yang akan dirancang dengan membuat media informasi yaitu berupa perancangan media informasi berupa buku panduan permainan tradisional Jawa Barat. Untuk memberikan pemahaman dan penjelasan kepada anak-anak agar menambah referensi dan menambah wawasaan tentang permainan tradisonal serta melestarikan nilai-nilai dan budaya.