BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan warisan budaya luhur bangsa Indonesia yang beraneka ragam jenisnya. Permainan tradisional sesungguhnya sama tuanya dengan usia kebudayaan Indonesia dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebudayaan tersebut. Indonesia yang sangat kaya dengan berbagai budaya peninggalan leluhur juga sangat kaya dengan ragam permainan tradisional beberapa diantaranya seperti petak umpet, Galah Bandung dan Bebentengan.

Permainan Bebentengan dikenal di berbagai daerah dengan nama berbeda, di Jakarta di kenal dengan nama bentengan, di Provinsi Lampung dikenal dengan nama main benteng, nama Bebentengan sendiri merupakan nama yang dikenal di beberapa daerah di Bandung. Bebentengan adalah permainan yang menuntut ketangkasan fisik dan *softskill* masing-masing pemain untuk berstrategi, berinteraksi, serta bekerjasama dengan setiap anggota timnya. Hal ini merupakan bentuk nilai-nilai positif yang terkandung didalam permainan Bebentengan. namun saat ini nilai-nilai tersebut seakan hilang dan jarang dimiliki oleh generasi saat ini karena anak-anak masa kini cenderung lebih banyak memainkan permainan yang bersifat individual ketimbang permainan berkelompok.

Saat ini Bebentengan sudah jarang dimainkan terutama di daerah perkotaan khususnya kota Bandung, salah satu faktor penyebabnya adalah karena berkurangnya lahan bermain sementara Permainan Bebentengan dimainkan oleh 2 kelompok dengan jumlah setiap tim mencapai 4 hingga 8 orang dengan kata lain permainan ini memerlukan tempat yang relatif luas untuk memainkanya. Menurut data dari Badan Pengendalian Lingkungan Hidup, ruang terbuka hijau di Kota Bandung kini hanya tersisa 8,76 persen. Padahal idealnya sebuah kota harus memiliki ruang terbuka hijau seluas 30 persen dari total luas kota, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang.

Faktor lain yang menyebabkan permainan Bebentengan jarang dimainkan lagi adalah karena terjadinya perubahan gaya hidup masyarakat khususnya dalam memilih permainan untuk anak, beragamnya permainan yang disuguhkan dari mulai yang berbentuk konvensional hingga digital telah berhasil menggeser popularitas Bebentengan. Tersedianya berbagai produk permainan yang biasa dijajakan penjual mainan di depan sekolah hingga penjual mainan yang biasa berjualan di dalam gang perlahan mulai merubah pola bermain anak. Salah satu contoh produk yang biasa ditawarkan penjual mainan ini adalah mewarnai gambar kosong yang biasa ramai dicari oleh anak jika sedang musimnya.

Faktor lain yang menyebabkan permainan Bebentengan jarang dimainkan lagi adalah karena bermunculanya berbagai permainan digital, Sejak awal kemunculanya di era tahun 90-an permainan digital perlahan telah mengikis keberadaan permainan tradisional Bebentengan hingga saat ini. Berbagai permainan modern seperti *playstation* dan *game online* terlebih sekarang muncul *smartphone android* yang sanggup memberikan berbagai permainan menarik secara gratis telah berhasil menggeser popularitas permainan Bebentengan. Menurut Dra. Siti Hidayati, Sosiolog dari UI (seperti dikutip Lestari, 2006) *video games* berdampak cukup buruk pada proses sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Ketika bermain *video game,* anak berhadapan dengan benda mati. Jadi, tak ada interaksi yang kreatif. Cepat atau lambat, hal ini akan mengikis proses sosialisasi anak sebelum akhirnya mengambil peran dalam masyarakat.

Permainan digital yang menggunakan media seperti *playstation* dan *game online* memiliki dampak buruk seperti yang telah dijelaskan pada paparan sebelumnya, seharusnya orang tua lebih bijak memilih permainan salah satunya dengan memberikan alternatif permainan berupa *board game* yang sarat akan fitur sosial, *board game* yang merupakan salah satu permainan konvensional yang biasa populer di kalangan anak-anak di bulan Ramadhan sebagai sarana untuk menghabiskan waktu menunggu berbuka (ngabuburit). Salah satu yang paling

populer adalah monopoli yang mengangkat tema tentang investasi. Kata *board game* sendiri masih terbilang asing di telinga orang Indonesia meskipun sebenarnya sudah dimainkan dari dulu contohnya mulai dari Ular-Tangga, Halma, Catur dan lainnya. Indonesia sendiri sebenarnya memiliki *board game* buatan sendiri, beberapa diantaranya Punakawan yang mengangkat tema pewayangan Indonesia dan Simpang Dago yang mengangkat tema wisata kuliner di daerah Dago, dari beberapa *board game* lokal yang pernah di produksi belum ada yang mengangkat tema permainan tradisional khususnya Bebentengan.

Di tengah arus globalisasi yang memungkinkan segala aspek permainan baru masuk, diperburuk dengan kondisi minimnya lahan bermain dan perubahan gaya hidup masyarakat khususnya dalam memilih permainan untuk anak, maka untuk dapat bertahan permainan bebentengan perlu menyesuaikan diri dengan kondisi masyarakat saat ini oleh karena itu perlu adanya media alternatif yang lebih sesuai dengan kondisi kehidupan saat ini.

Sejak jaman dulu permainan tradisional Bebentengan dikenal, dimainkan dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi, namun dengan kondisi yang terjadi sekarang ini rantai sejarah permainan tersebut perlahan mulai putus, jika dibiarkan lama kelamaan permainan ini akan lenyap dari ingatan anak Indonesia. Hilangnya kepedulian, rasa memiliki dan kecintaaan terhadap budaya sendiri akan memicu terjadinya kondisi buruk dimana generasi saat ini akan kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia karena sudah tak mengenal lagi budayanya sendiri, maka dari itu untuk dapat bertahan maka permainan bebentengan perlu beradaptasi untuk dapat bertahan di kondisi masyarakat saat ini oleh karena itu perlu adanya media alternatif yang lebih sesuai dengan kondisi masyarakat yang saat ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian di latar belakang masalah didapat beberapa permasalahan diantaranya:

- Keberadaan permainan Bebentengan telah terpinggirkan dengan bermunculanya permainan digital.
- Kurangnya sarana dan prasarana sebagai wadah, ruang dan tempat untuk memainkan permainan Bebentengan.
- Terjadinya perubahan gaya hidup pada masyarakat saat ini khususnya dalam memilih mainan untuk anak.
- Tidak adanya media alternatif untuk memainkan permainan Bebentengan di tengah kondisi masyarakat saat ini.
- Belum banyak *Board game* yang mengangkat tema permainan tradisional.

I.3 Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah pada bagaimana membuat media alternatif permainan Bebentengan yang lebih sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini.

I.4 Batasan masalah

Pembahasan dalam permasalahan dibatasi pada objek pembahasan berupa permainan tradisional Bebentengan karena permainan ini sudah jarang dimainkan dan cenderung memerlukan fasilitas tempat yang luas sehingga sulit dimainkan karena lahan bermain sudah jarang ditemui terutama di daerah perkotaan salah satunya di daerah Bandung khususnya kecamatan Cibeunying Kidul Kelurahan Cicadas karena merupakan salah satu dari Tiga wilayah pemukiman terpadat di Bandung dan sudah jarang ditemui lahan bermain dengan anak-anak sebagai objek permasalahan.

I.5 Tujuan Perancangan

- Agar masyarakat dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional Bebentengan.
- Memberikan media alternatif permainan tradisional Bebentengan yang lebih sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini.