BAB II
BEBENTENGAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

II.1 Permainan

Menurut Ismail (Seperti dikutip Antonius Hawan, 2009) ada 2 jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang merupakan warisan leluhur seperti bermain petak umpet, lompat tali, dakon, pasaran, dan lain-lain. Sementara Permainan modern adalah permainan yang menggunakan teknologi dan bersifat elektrik, dengan kata lain permainan modern dianalogikan juga sebagai permainan elektronik.

Menurut Sukirman (2005), permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Permainan tradisonal mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisonal mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

II.2 Permainan Tradisional Bebentengan

Bebentengan merupakan permainan asli budaya Bangsa Indonesia yang berkembang diberbagai daerah dengan nama berbeda. Dalam buku Peraturan Permainan Benteng yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 1985 (seperti dikurip Ir. BIasworo Adisuyanto, 2012), menyebutkan bahwa terdapat perbedaan nama dari permainan yang serupa di beberapa daerah di Indonesia Diantaranya : Provinsi Lampung, dikenal dengan nama ; Main Benteng, Gamit Tikam, dan Kecubung Minta Api, Provinsi Jambi

dikenal dengan nama ; Merebut Benteng, Provinsi Kalimantan Tengah dikenal dengan nama Tawanan, Provinsi Nusa Tenggara Timur dikenal dengan nama Hakdiuk Lise, Provinsi Bengkulu dikenal dengan nama Sekejar, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dikenal dengan nama Bentengan. Sebagai tambahan menurut penelusuran yang penulis lakukan di beberapa daerah di Bandung dikenal dengan nama Rerebonan, jajagaan, pris-prisan, ucing tenir Bebentengan. Permainan ini disebut Bebentengan, karena pada hakekatnya masing-masing regu berusaha saling menyerang dan mempertahankan Bentengnya, disamping itu setiap regu juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan/sentuhan musuhnya agar tidak tertawan. Jika ada anggota tim nya yang tertawan anggota tim yang lain akan berusaha untuk membebaskanya dari tawanan musuh.

Sejak dulu kala permainan tradisional Bebentengan dimainkan secara turun temurun di banyak daerah di Indonesia. Meskipun setiap daerah memiliki nama yang berbeda beda namun permainan yang dimainkan serupa, dikatakan serupa karena di beberapa daerah terdapat sedikit perbedaan dari segi cara bermain maupun peraturanya seperti di Provinsi Jawa Timur juga terdapat permainan yang mirip namun berbeda nama dan memiliki ciri khas berbeda dari daerah lainnya.Di daerah Kabupaten Pamekasan diberi permainan ini dinamakan Chu, sedangkan di daerah Jember diberi nama Chucuan. Bentuk permainannya sama, tetapi ketika berlari dan mengejar lawan wajib membunyikan kata Chuuuuuuuuu, dan tidak boleh berhenti ketika belum kembali pada posisi bentengnya. namun secara garis besar permainan yang dimainkan sama, yaitu saling mempertahankan Benteng miliknya dan berusaha menyerang benteng lawanya.

Permainan ini disebut Bebentengan karena pada hakekatnya masing-masing regu berusaha saling menyerang dan mempertahankan Bentengnya, disamping itu setiap regu juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan/sentuhan musuhnya agar tidak tertawan. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih Benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan sebagai markas. Kemenangan juga

bisa diraih dengan menawan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi penawan dan yang tertawan ditentukan dari waktu terakhir saat si penawan atau tertawan menyentuh Benteng mereka masing-masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh Benteng berhak menjadi penawan dan bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan biasanya ditempatkan di sekitar benteng musuh. Tawanan juga bisa dibebaskan bila rekannya dapat menyentuhnya.

Menurut buku Peraturan Permainan Benteng (seperti dikurip Ir. BIasworo Adisuyanto, 2012) menyebutkan bahwa sejarah perkembangan permainan Bebentengan ini tidak diketahui dengan pasti, yang jelas sejak masa anak-anak dan dimasa generasi kakek dan nenek, permainan ini sudah dikenal, digemari dan dimainkan oleh rakyat. Permainan Bebentengan sempat menjadi primadona dan populer dimainkan sekitar tahun 1980 sampai 1990-an.

II.2.1 Cara Bermain Bebentengan

Permainan Bebentengan dimainkan oleh dua regu dengan jumlah angota yang sama biasanya 4 sampai 8 orang atau bahkan lebih untuk memainkan permainan ini diperlukan sebuah lapangan dengan luas kira kira 10x15 m setiap regu wajib memilih sebuah pilar yang akan dijadikan Benteng bisa berupa pohon, pagar, tiang atau apapun yang dianggap cukup kokoh untuk dijadikan tempat menyekap Sandra.



Gambar II.1 Ilustrasi permainan Bebentengan
Sumber : dokumentasi pribad

II.2.2 Peraturan Permainan :

a) sebelum permainan dimulai diadakan gambreng untuk membagi pemain kedalam 2 kelompok.



Gambar II.2 Gambreng untuk membagi seluruh pemain kedalam 2 kelompok
Sumber : ilustrasi pribadi (2013)

b) Setiap ketua regu melakukan suit untuk menentukan regu mana yang akan melangkah duluan.



Gambar II.3 Suit untuk menentukan regu mana yang akan melangkah lebih dulu.
Sumber : ilustrasi pribadi (2013)

c) Regu yang memenangkan undian memulai permainan dengan cara keluar dari Benteng untuk memancing lawan.
d) setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga sebagai pengejar. Ia akan menjadi pengejar regu lawan, apabila lawan lebih dahulu meninggalkan Bentengnya dan ia akan menjadi orang yang dikejar oleh lawan apabila ia belakangan meninggalkan Bentengnya.
e) anggota regu yang tertangkap akan menjadi tawanan dari pihak lawan begitu juga sebaliknya.
f) cara menangkap cukup dengan menyentuh bagian tubuh dari lawan.
g) Tawanan yang berkumpul di daerah lawan, dapat bebas kembali apabila teman regunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian badannya. Tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah

seorang tawanan apabila satu sama lain dalam keadaan berpegangan/bergendengan.

h) Benteng satu regu dinyatakan terbakar, apabila salah seorang dari regu lawan menginjakkan salah satu kakinya di daerah Benteng lawan tanpa adanya tawanan dalam Benteng tersebut.
i) Setelah salah satu regu Benteng terbakar permainan dilanjutkan dengan regu yang berhasil membakar berperan sebagai pemancing
j) pemain yang keluar dari arena permainan dianggap tertangakap.

II.2.3 Cara Memenangkan Permainan

Kemenangan dari permainan ini dapat diraih dengan dua hal, yaitu

a) Menawan seluruh anggota pemain lawan.
b) Menguasai Benteng lawan tanpa adanya tawanan dari regu sendiri di Benteng lawan.

Untuk dapat meraih kemenangan, para pemain harus fokus pada dua hal tersebut, antara menangkap seluruh pemain lawan atau membidik Benteng lawan. Dalam permainan ini biasanya masing-masing pemain mengambil peranan sebagai penyerang, pemancing, mata-mata, pengganggu, penjaga Benteng, dan pengatur strategi, tergantung kemampuan masing-masing, namun posisi ini relatif dapat berubah-ubah, maksudnya jika penyerang tertangkap dan di tawan oleh pihak lawan posisi ini biasanya digantikan oleh pemain lain yang sebelumnya mengambil peran lain. Anak yang paling menonjol biasanya dijadikan tetua.

Merebut Benteng lawan akan sulit jika pemain lawan masih lengkap dan belum ada satupun yang menjadi tawanan. Penjagaan akan semakin ketat karena pihak lawan dapat menyerang secara bergantian dengan jumlah pemain yang masih banyak, maka dari itu ada salah seorang dari tim yang berperan sebagai pemancing dan penyerang yang mengatur strategi agar menangkap satu persatu pemain lawan, ketika jumlah pemain lawan semakin menyusut akan semakin mudah untuk merebut Benteng, pemain bisa

memancing tim lawan untuk keluar meninggalkan penjagaan Bentengnya dan menyerang ketika pemain lawan lengah dan meninggalkan Bentengnya tanpa penjagaan.

II.2.4 Nilai-Nilai Positif Dalam Permainan Bebentengan

Bebentengan adalah salah satu contoh bagaimana budaya bangsa dijadikan sebagai pendidikan nonformal dalam bentuk permainan, terdapat nilai-nilai positif dalam bentuk *hard skill* dan *softskill* yang dapat dipetik ketika memainkan permainan Bebentengan diantaranya :

a) Interaksi Antar Pemain

Permainan Bebentengan menuntut setiap pemainya untuk berinteraksi dengan pemain lainya, permainan Bebentengan mendorong anak untuk belajar berkomunikasi dengan individu lainya baik sesama anggota kelompoknya maupun lawan, interaksi ini dapat terjadi baik dalam bentuk usaha penyusunan strategi, menyemangati kawanya maupun untuk mengelabuhi pihak lawan. Melalui kontak nyata dengan orang lain, anak belajar menemukan siapa dirinya di tengah ruang lingkup pergaulan, apa yang bisa di lakukan dan bagaimana dia mampu menyesuaikan diri dengan situasi di sekitanya.

b) Mengenal kerja sama

Dalam permainan Bebentengan kekuatan sebuah tim ditentukan oleh kekompakan tim itu sendiri, keterlibatan seluruh anggota yang ada dalam satu regu akan menentukan seberapa besar kekuatan regu itu sendiri, semua orang dalam regu harus tahu fungsi dan posisinya masing masing, jika ia tidak disiplin tidak hanya merugikan dirinya sendiri namun juga akan merugikan seluruh anggota tim.

Kunci utama dari permainan ini adalah kekompakan. Kekuatan kekompakan itu akan membuat setiap individu berfikir bahwa dirinya

harus berarti bagi kelompoknya, jika ia dianggap lemah maka ia akan sangat mudah menjadi tawanan lawan, dengan demikian teman satu regunya harus berusaha membebaskanya dari tawanan musuh, upaya pembebasan ini dapat menjadi bumerang bagi timnya karena sangat beresiko, ketika berusaha membebaskannya dari tawanan penjagaan Bentengnya sendiri akan melemah dan dapat dimanfaatkan pihak lawan untuk menyerang balik. Kondisi ini akan membuat setiap individu berfikir dan berusaha untuk memberikan yang terbaik bagi timnya.

c) Mengatur Strategi

Ketika bermain Bebentengan setiap regu dituntut untuk dapat menciptakan strategi untuk meraih kemenangan, setiap anggota tim biasanya mengambil peran seperti penjaga, pemancing dan penyerang, dalam hal ini biasanya anak yang paling menonjol dijadikan tetua dan mendapat kepercayaan dari seluruh anggota tim-nya untuk mengatur strategi dengan cara menempatkan angota tim-nya dalam posisi yang tepat dan memberi komando untuk mengatur pergerakan anggota tim-nya. Dalam hal ini secara tidak langsung anak belajar ilmu *managerial* dengan menempatkan setiap anggota tim-nya dalam posisi yang tepat untuk mencapai kemenangan.

d) Kebersamaan

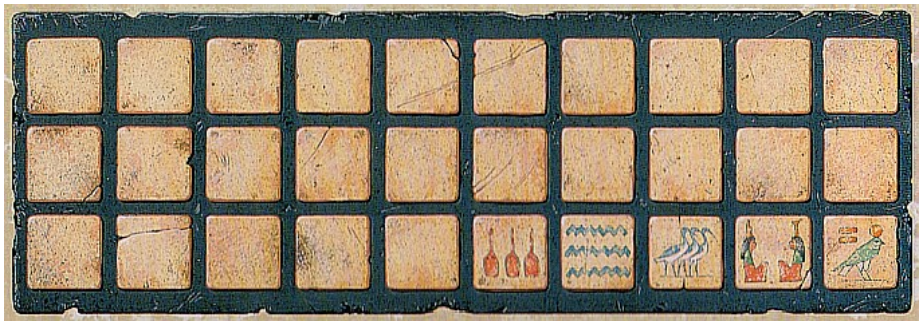
Jika ada anggota tim-nya yang tertangkap dan dijadikan tawanan oleh pihak lawan otomatis rekan satu timnya akan berusaha mengatur strategi dan bekerja sama untuk menyelamatkannya dari tawanan musuh. Dalam hal ini anak akan belajar bahwa anak harus senantiasa selalu membantu kawan yang sedang dalam kesulitan. Disamping itu permainan Bebentengan adalah permainan berkelompok yang tidak bisa dimainkan oleh satu orang, jika ingin memainkannya otomatis anak harus mencari teman untuk diajak bermain, anak akan mendatangi rumah temanya satu-persatu proses pencarian teman ini secara tidak langsung membuat anak menjadi tahu kondisi temanya apakah sedang sakit atu baik-baik saja.

e) Melatih ketangkasan fisik

Permainan Bebentengan mengandalkan ketangkasan fisik dan kelincahan setiap pemainya sehingga permainan ini mirip seperti olah raga yang melatih aspek motorik anak.

II.3 Media *Board Game*

Menurut Nelson Gustav Wisana salah satu pendiri *board game* developer Kummara menyebutkan bahwa Secara harfiah, *board game* adalah segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain. Sebenarnya Indonesia telah mengenal *board game* sejak lama contohnya Ular-Tangga, Halma, Catur dan lainnya namun kata *board game* sendiri masih asing di telinga rakyat Indonesia. Boardgame terutama monopoli sangat akrab bagi rakyat indonesia terutama di bulan puasa, monopoli sering digunakan sebagai media alternatif untuk menghabiskan waktu di bulan puasa atau biasa disebut ngabuburit . Usia *board game* sendiri sudah sangat tua, *board game* tertua yang pernah diketahui bernama Sennet berasal dari peradaban Mesir kuno yang ditemukan dalam gambaran lukisan batu makam Merknera yang diperkirakan berasal dari abad 3300-2700 SM.



Gambar II.4 Sennet *board game* tertua yang pernah diketahui
Sumber : http://blog.cuartodejuegos.es/index.php/el-senet/(20/052013)

Board game biasanya dimainkan oleh lebih dari 1 orang di 1 meja yang sama. Berkumpulnya sekumpulan orang di satu meja untuk bermain merupakan salah satu fenomena unik yang dapat diciptakan oleh *board game*. Melalui situasi ini, sebuah *board game* memiliki keunikan tersendiri dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan mental para pemainnya.



Gambar II.5 Sekumpulan orang berkumpul untuk memainkan *board game*
Sumber : http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html (30/04/2013)

II.3.1 Kategori *Boardgame*

Berdasarkan jenisnya *Boardgame* dibagi bagi kedalam beberapa kategori diantaranya:

1. Strategi *board game*

   Strategi *Boardgame* adalah *game* yang mengandalkan keahlian personal dari pemain dalam memenangkan permainan. Contohnya yaitu permainan catur.



Gambar II.6 Catur salah satu contoh *board game* strategi.
Sumber : http://all-be-on.blogspot.com/2012/11/artikel-sejarah-sejarah-permainan-catur.html (14/06/2013)

2. *Germanstyle board game* (euro*game*s)

Permainan germanstyle *Boardgame*s lebih mengandalkan penggabungan strategi dan kesederhanaan permainan, contohnya yaitu Puerto rico.



Gambar II.7 Puerto Rico salah satu contoh *germanstyle board game*
Sumber : http://www.gateplay.com/images/products/detail/Puerto_Rico_board_game.gif/(28/01/2013)

3. *Race Game*

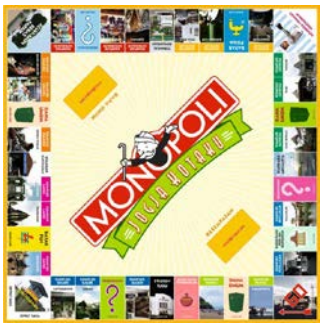
Tipe permainan ini mengharuskan pemain menggerakan pion menuju titik akhir permainan, yang tercepat menjadi pemenang. Contohnya yaitu ular tangga.



Gambar II.8 Ular Tangga salah satu contoh *board game Race Game.*
Sumber : http://ikhlaspasrah.com/wp-content/uploads/2013/03/ular-tangga.jpg (14/06/2013)

4. Roll and move

Tipe permainan ini mengandalkan perputaran dadu atau benda lain yang menghasilkan angka secara acak untuk menentukan langkah yang harus diambil oleh pemain. Contohnya adalah Monopoli.



Gambar II.9 Monopoli salah satu contoh *Board game roll and move.*
Sumber : http://ikhlaspasrah.com/wp-content/uploads/2013/03/ular-tangga.jpg (14/06/2013)

5. *Trivia Game*

Tipe permainan ini mengandalkan pengetahuan umum dari pemain, permainan ditekankan pada pertanyaan pertanyaan umum yang dilemparklan pada setiap pemai. Contohnya adalah : Trivial Pursuit



Gambar II.10 *Trivial Pursuit* salah satu contoh *Trivia Game.*
Sumber : http://macgateway.com/app-of-the-day/trivial-pursuit-bet-you-know-it/ (14/06/2013)

6. *Word Game*

Tipe permainan ini sangat erat dengan permainan kata kata, penekananya adalah pengolahan kata yang dijadikan permaianan. Contohnya adalah scrabble.



Gambar II.11 *Trivial Pursuit* salah satu contoh *Trivia Game.*
Sumber : http://macgateway.com/app-of-the-day/trivial-pursuit-bet-you-know-it/ (14/06/2013)

7. *War Game*

Tipe permainan ini mengangkat tema situasi perang, pemain dibawa seolah olah sedang menjalankan operasi militer, contohnya adalah advance squad leader.



Gambar II.12 *Advance Squad Leader* salah satu contoh *war game.*
Sumber : strategytheatre.com/2011/01/17/realism-in-online-gaming/ (28/01/2013)

II.3.2 Manfaat permainan Board Game

Board game merupakan salah satu jenis permainan konvensional (*nondigital*) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital . *Board game* merupakan permainan yang penuh dengan aturan dan yang hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur. Disamping itu *boardgame* juga memiliki beberapa keunggulan lain diantaranya:

a) Interaksi Sosial

Kebanyakan *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri seperti *Ghost Story & Arkham Horror*, bernegosiasi *Bohnanza & Monopoly*, bermain peran *Bang &Werewolf* atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

b) Edukasi

Sebuah board game yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoli yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau Agricola yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan seting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada

pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game.*

Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan modern, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

c) Resiko & Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

d) Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua, karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunanya dalam teknologi, seperti menggerakkan mouse atau joy pad. Karena itu, beberapa orang tua

menganggap game digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk memainkanya. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama, tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain, dengan begitu para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan.



Gambar II.13 Orang Tua dan Anak Bermain *Board Game*Bersama
Sumber : http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html (30/4/2013)

II. 4 Analisa Permasalahan

Faktor-faktor yang menyebabkan permainan Bebentengan sudah jarang dimainkan oleh anak-anak diantaranya adalah karena melesatnya perkembangan jaman keberadaan permainan tradisional Bebentengan mulai tersisihkan, banyak faktor lain yang mengancam eksistensi permainan ini di Nusantara, berikut hasil analisa beberapa faktor yang mengancam keberadaan permainan Bebentengan diantaranya:

II.4.1 Bermunculanya *Game* Modern

Dengan bermunculanya *game* berbasis digital seperti *Playstation* berbagai *game online* dan ditambah saat ini muncul smartphone *Android* yang menyediakan fasilitas *game* gratis untuk penggunanya telah menggeser popularitas permainan Bebentengan di nusantara. Permainan modern sanggup menyuguhkan visual grafik luar biasa yang dapat mewakili fantasi anak-anak sehingga keberadaanya langsung digemari anak-anak bahkan tidak jarang

menyebabkan kecanduan, tidak hanya itu permainan modern ini juga membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan kepribadian anak dalam bersosialisasi. Menurut pendapat Dra. Siti Hidayati,Sosiolog dari UI, (seperti dikutip Lestari, 2006) menilai bahwa *video games* cukup gawat pengaruhnya pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat.



Gambar II.14 Anak yang bermain dengan *game handphone.*
Sumber : http://jundiurna92.wordpress.com/2011/11/27/anak-anak-abad-21/ (05/07/2013)

Dra.Shinto B. Adelar, M.Sc, sekretaris jurusan Psikologi Perkembangan UI (Lestari, 2006) berpendapat bahwa dampak negatif dari *video games* salah satunya adalah bisa menumbuhkan sikap agresif pada anak karena beberapa didikan kurang baik diajarkan dalam *video games*. Contoh kasus pada *game Point Blank*, untuk mencari score tertentu pemain harus menghancurkan lawan, dengan cara membunuh dan sebagainya. Hal ini bisa membingungkan anak bila tak dapat membandingkan antara permainan yang sifatnya fantasi dengan realitas kehidupan sekelilingnya.



Gambar II.15 contoh didikan kurang baik pada *game* modern
Sumber : http://febryplay.blogspot.com/2011/06/new-cheat-pb-point-blank-online.html (30/4/2013)

II.4.2 Minimnya Lahan Bermain

Pertumbuhan penduduk yang membludak juga menjadi salah satu faktor yang mengancam keberadaan Permainan ini, karena dengan meningkatnya jumlah penduduk banyak lapangan yang dijadikan pemukiman atau lahan usaha, sementara Permainan Benteng memerlukan tempat yang luas untuk memainkanya. Minimnya lahan bermain memaksa anak bermain pada tempat yang tidak seharusnya Contoh kasus seringkali terlihat anak-anak bermain bola di jalanan atau di dalam gang.



Gambar II.16 Anak-anak di Ciroyom bermain bola di dalam gang sempit
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2013)

Menurut artikel yang ditulis di laman Keluarga Mahasiswa ITB Saat ini Kota Bandung baru memiliki sekitar 1700 hektare Ruang Terbuka Hijau. Sedangkan idealnya Ruang Terbuka Hijau untuk kota yang memiliki luas 16.729,65 hektare ini adalah sekitar 6000 hektare. data Badan Pengendalian Lingkungan Hidup menyebutkan ruang terbuka hijau di Kota Bandung kini 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. Ruang Terbuka Hijau memiliki fungsi diantaranya sebagai taman lingkungan, taman olah raga dan taman bermain.





Gambar II.17 Lapang tempat bermain anak di Ciroyom yang berubah menjadi tempat parkir mobil
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2013)

II.4.3 Terjadinya Perubahan gaya hidup masyarakat

Perubahan gaya hidup yang terjadi pada masyarakat masa kini yaitu perubahan yang mengacu pada perubahan pola pikir masyarakat khususnya dalam memilih mainan untuk anak, perubahan ini tejadi karena tersedianya berbagai produk permainan yang biasa dijajakan penjual mainan di depan sekolah maupun penjual mainan yang biasa berjualan di dalam gang, hal ini perlahan mulai merubah pola bermain anak, kondisi semacam ini pada akhirnya membawa anak-anak kepada pola permainan yang jauh dari permainan tradisional. Banyak produk mainan yang ditawarkan oleh penjual mainan ini salah satu contoh produk yang biasa ditawarkan penjual mainan ini diantaranya *action figure*, mainan plastik dan lain-lain.



Gambar II.18 banyaknya pilihan mainan yang ditawarkan penjual mainan.
Sumber : http://yco238labs.blogspot.com/2012/05/apa-kalian-masi-ingat-mainan-ini.html (30/4/2013)

II.5 Kesimpulan dan solusi

Kondisi permainan Bebentengan yang sudah jarang dimainkan saat ini menyebabkan sebagian besar anak-anak jaman sekarang tidak mengenal apa itu Permainan Bebentengan, selain karena tergerus oleh permainan modern dan minimnya lahan bermain, pola fikir masyarakat sekarang yang serba praktis juga menjadi salah satu faktor penyebab terkikisnya permainan ini. Sejak jaman dulu permainan Bebentengan dikenal, dimainkan dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi oleh nenek moyang Bangsa Indonesia, namun rantai sejarah tersebut saat ini sudah mulai melemah jika dibiarkan lama kelamaan akan putus dan musnah ditelan jaman, jika kondisi ini dibiarkan lama kelamaan permainan Bebentengan 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. oleh karena itu perlu adanya media informasi yang dapat dijadikan alternatif media agar permainan Bebentengan dapat tetap dimainkan dalam kondisi yang minim lahan bermain dan praktis sesuai gaya hidup masyarakat saat ini tanpa banyak mereduksi nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya. Maka ditetapkanlah media *board game* sebagai solusi media alternatif permainan Bebentengan karena memiliki beberapa keunggulan penting diantaranya adalah praktis dan dapat dimainkan di tempat yang tidak terlalu luas tanpa banyak mengurangi nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan aslinya.