BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di daerah Indonesia mempunyai kegiatan permainan yang menjadi ciri khasnya sendiri-sendiri. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh masyarkat sebagai sarana bersosialisasi, selain itu untuk penghibur diri atau pengembangan ketangkasan, secara tidak langsung pada permainan tradisional disetiap daerah mengandung maksud penyampaian pesan nilai-nilai. Menurut Subdit, Direktorat Keolahragaan, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda Dan Olahraga, permainan tradisional di setiap daerah adalah salah satu kegiatan yang dilakukan dalam mengisi waktu luang oleh manusia di daerah yang terkandung didalamnya suatu keinginan untuk menghibur diri atau mengembangkan ketangkasan sebagai pendukungnya, yang tujuannya untuk kepentingan pembinaan jasmani, sikap mental yang bersangkutan. Oleh karena itu timbul jenis-jenis permainan, seperti permainan ketangkasan, permainan kecerdasan, dan permainan yang semata-mata untuk hiburan, yang itu semua dapat dimainkan oleh idividual ataupun kelompok. Jenis permainannya itu sendiri dapat dipengaruhi oleh keadaan bentuk geografis disetiap daerahnya. Sehingga akan menyebabkan adanya permainan yang berbeda-beda. Namun suatu kenyataan pula bahwa adanya kontak antara daerah atau suku bangsa lain menyebabkan adanya beberapa permainan yang sama dibeberapa daerah. Terhadap permainan ini biasanya unsur kebudayaan masyarakat setempat banyak berpengaruh, hal ini menyebabkan adanya variasi-variasi dalam aturan permainannya, peralatannya, dan lebih-lebih nama atau istilah permainan tersebut.

Permainan tradisional galah asin atau di daerah lain lebih dikenal dengan sebutan galah, galahsin, dang-adangan atau gobak sodor. Menurut Departemen Pend. dan Kebudayaan (1982), galah asin adalah permainan tradisional asli dari Indonesia. Dan mungkin masih dapat kita jumpai dimainkan anak-anak yang jauh diluar perkotaan. Permainan ini adalah sebuah permainan berkelompok yang terdiri dari dua kelompok, dimana disetiap daerahnya mempunyai sedikit perbedaan dalam peraturan permainannya. Tetapi inti dari permainan ini

semuanya sama, dimana masing-masing kelompok atau tim terdiri dari 3 orang atau lebih itu menjadi tim penjaga atau menjadi tim penyerang. Dimana tim penjaga menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir, dan tim penyerang melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan cukup salah satu anggota kelompok saja yang harus melakukan proses bolak-balik atau kembali ketempat asin, dalam area lapangan yang telah ditentukan tanpa tertangkap atau tersentuh sedikitpun oleh penjaga. Fungsi dari permainan tradisional galah asin menurut Santosa (2008) yaitu : permainan tradisional galah asin ini mempunyai nilai-nilai positif, yaitu perkenalan dan membangun keakraban, membangun kepercayaan, membangun kerjasama, membangun komunikasi, membangun konsentrasi dan kepekaan, membangun kreatifitas dan imajinasi. Oleh karena itu dikhawatirkan bila anak-anak tidak mengenal sehingga tidak dimainkannya lagi permainan tradisional galah asin ini anak-anak akan mengalami kesulitan atau bahkan tidak dapat membangun keakraban, membangun kepercayaan, membangun kerjasama, berkomunikasi, membangun konsentrasi dan kepekaan, membangun kreatif dan imajinasi yang terbawa sampai dewasa nanti.

Walaupun permainan tradisional galah asin ini mempunyai nilai-nilai positif untuk kesehatan jasmani dan rohani anak-anak tetapi fenomena yang terjadi di daerah Perumahan Permai Indah (PPI) Kecamatan Cibeunying - Bandung, adanya permainan tradisional tertentu seperti permainan petak umpet, layang-layang, kelereng masih bertahan, sekarang anak-anak di sana mulai sangat jarang memainkannya, bahkan sekarang anak-anak mulai tidak mengenal lagi permainan tradisional galah asin.

Karena orang dewasa hanya ada sedikit waktu luang yang dimilikinya, anak-anak seumuran sekolah dasar lebih banyak bermain permainan yang lain, yang mudah didapat dan dimainkan salah satunya adalah bermain permainan modern. Padahal permainan tradisional galah asin selain sangat menarik dan menyenangkan, permainan ini juga mempunyai nilai spiritual yaitu nilai kebersamaan, sehingga dapat belajar bekerja sama secara kompak dan belajar untuk tidak mudah berputus asa.

I.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah tersebut antara lain:

- Terputusnya regenerasi permainan tradisional galah asin pada anak-anak.
- Anak-anak generasi sekarang mulai tidak mengenal lagi permainan tradisional galah asin.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah karena tidak adanya regenerasi permainan tradisional galah asin pada anak-anak dari orang dewasa yang dulu pernah memainkannya, maka anak-anak tidak mengetahui nilai-nilai dan tidak lagi memainkan permainan tradisional galah asin ini. Regenerasi permainan tradisional galah asin ini penting karena selain untuk memelihara kearifan budaya Indonesia, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional galah asin ini juga sangat baik untuk anak-anak bila memainkannya.

1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya masalah-masalah tersebut maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- Hanya tertuju pada tidak adanya regenerasi dari orang dewasa yang pernah memainkan permainan tradisional galah asin pada anak-anak.
- Daerah yang menjadi acuan adalah daerah PPI di Cibeunying – Bandung.
- Akan difokuskan pada anak-anak sekolah dasar umur 8 – 13 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan permainan tradisional galah asin ini adalah :

- Memberikan pengetahuan nilai positif dari permainan tradisional galah asin pada anak-anak.
- Meningkatkan minat anak-anak bermain permainan tradisional galah asin.
- Mempertahankan permainan tradisional galah asin.