BAB II. TINJAUAN PUSTAKA PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN

II.1 Tinjauan Pustaka

II.1.1 Permainan

Permainan merupakan salah satu unsur kebudayaan di nusantara. Budaya yang ada di Indonesia sendiri beragam tiap daerah yang menjadikan nusantara ini unik dibandingkan dengan negara lain. Di Indonesia sendiri permainan terdapat dua jenis yaitu tradisional dan modern. Yunus (dalam Mulyani, 2016, h.46) menjelaskan bahwasanya permainan merupakan salah satu hasil budaya yang ada di masyarakat yang telah diwariskan leluhurnya, yang berkembang seiring berjalannya waktu dalam suatu masyarakat yang di dalamnya terdapat berbagai golongan dari yang tua sampai yang muda, kaya miskin, wanita maupun pria tanpa adanya perbedaan.

Untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya anak mempunya cara alamiah tersendiri yaitu dengan cara bermain. Menurut Seafeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016, h.24) bermain adalah aktivitas yang spontan untuk anak yang terjalin dengan kegiatan orang yang sudah dewasa yang di dalamnya terdapat imajinasi. Bagi anak, bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas lain. Dengan bermain, kebutuhan seperti perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup bermasyarakat akan didapatkan oleh anak.

Menurut Mulyadi (dalam Kurniati, 2016, h.5) ketika anak bermain dengan temannya anak akan belajar membangun sebuah hubungan sosial di antara mereka yang belum saling mengenal, dan mengatasi masalah yang ditimbulkan dari sebuah hubungan. Menurut Mulayadi ada lima pengetian tentang bermain, di antaranya sebagai berikut:

1. Anak sangat menyukai bermain dan dalam bermain tidak mempunyai nilai yang negatif.

2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih berisifat intrinsik.
3. Mempunyai sifat yang tidak disengaja dan tanpa paksaan dan bebas dilakukan oleh anak.
4. Membuat anak menjadi lebih aktif dalam membangun sosial.
5. Membangun kretivitas dan strategi dalam memecahkan masalah, membangun bahasa dan membangun jiwa sosial.

Bermain umumnya lebih mementingkan proses daripada hasil akhir dan prinsipnya bermain mengandung rasa senang. Dalam sebuah permainan, anak akan belajar untuk mengontrol diri, mengerti kehidupan dan mengerti dunianya. Menurut Mulyadi (dalam Kurniati, 2016, h.6) bermain adalah sebuah bagian penting dalam kehidupan anak. Walaupun di dalamnya terdapat kegembiraan tetapi dilakukan untuk kesenangan saja. Bermain merupakan sesuatu yang serius dikarenakan sebagai cara untuk anak menirukan dan menguasai perilaku orang dewasa.

Dalam proses kematangan anak dibutuhkan insting bermain, sehingga yang terjadi tidak hanya pertumbuhan fisik namun juga berkembangnya sosial dan mental. Bermain merupakan tahapan awal dimana anak belajar proses panjang yang dilalui oleh semua orang. Dengan cara bermain yang menyenangkan anak akan mencari dan mendapatkan pengalaman yang bagus untuk dirinya sendiri, maupun orang lain di lingkungannya.

II.1.2 Permainan Tradisional

Indonesia merupakan negara yang mempunyai beragam jenis budaya yang unik, salah satunya dalam permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada di Indonesia sendiri beragam. Untuk menemukan pencipta permainan tradisional sendiri memang tidak mudah, karena sudah turun temurun dari generasi ke generasi. Danandjaja (dalam Misbach, 2006, h.6) jika ditinjau lebih dalam, permainan tradisional merupakan aktivitas yang mempunyai peraturan permainan yang diwariskan dari generasi zaman dahulu yang dilakukan oleh manusia terutama anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan kegembiraan. Pada umumnya permainan tradisional memberikan kegembiraan dan kebahagiaan kepada anak-

anak yang bermain. Permainan tradisional biasanya dilakukan dengan berkelompok yang minimal dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Permainan tradisional mempunyai ciri-ciri yang umum yang menjadikan permainan yang ada di daerah tertentu bisa jadi muncul di daerah yang lain namun dengan nama yang berbeda.

Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016, h.47) menjelaskan bahwa permainan tradisional yaitu permainan yang berkembang di masyarakat yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungan. Sehingga sulit untuk menemukan siapa pencipta permainan tradisional tersebut.

Umumnya setiap daerah atau wilayah mempunyai berbagai cara yang berbeda dalam melakukan permainan tradisional. Menurut Misbach (2006, h.5) sifat atau ciri dari permainan tradisional yaitu sudah lama umurnya, susah untuk mencari bagaimana awal mula permainan terjadi, siapa yang membuatnya dan dari mana asal-usulnya, umumnya tersebar dengan cara dari mulut ke mulut dan terkadang namanya berbeda di setiap daerah walaupun cara bermainnya sama. Didalam sebuah permainan tradisional biasanya pemain diberikan lebih banyak kesempatan untuk berkelompok. Untuk melakukan permainan tradisional rata-rata membutuhkan dua orang untuk memainkannya dan alat yang digunakan juga sederhana, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan menggunakan bahan yang ada di sekitar.

Menurut Misbach (2006) permainan tradisional ada 3 golongan yaitu:

1. Beberapa permainan tradisional sifatnya hanya untuk mengisi waktu kosong.
2. Permainan yang bersaing, yang memiliki ciri; tertata, pemainnya lebih dari 2 orang, memiliki penentu menang dan kalah dan memiliki peraturan yang disetujui oleh pemain itu sendiri.
3. Permainan yang mendidik yang di dalamnya memiliki ciri-ciri edukatif.

Melalui permainan tersebut anak akan mengenal berbagai macam keterampilan yang nantinya diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional juga mengandung banyak nilai yang dapat digali dan juga sarat dengan nilai-nilai budaya yang mengandung unsur rasa bahagia, dalam hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari.

Cahyono (dalam Mulyani, 2016) berpendapat bahwa beberapa karakter yang ada di dalam permainan tradisional dapat membentuk karakter positif untuk anak diantaranya yaitu:

1. Permainan tradisional umumnya lebih banyak menggunakan dan memanfaatkan alat dan fasilitas yang ada di lingkungan sehingga tidak harus membeli ataupun menyewa alat maka dari itu membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang digunakan atau digunakan terbuat dari tumbuhan, genting, tanah, pasir, batu. Contohnya mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, *egrang* yang terbuat dari bambu, *ecrak* yang menggunakan batu, *telepon-teleponan* yang menggunakan kaleng bekas dan benang, dan permainan lainnya.
2. Permainan tradisional biasanya membutuhkan pemain lebih dari dua atau 5 orang bahkan lebih. Maka dari itu tidak heran jika melihat permainan tradisional banyak anggotanya. Tidak hanya untuk kesenangan bersama permainan tradisional mempunyai tujuan untuk memperdalam kemampuan bersosialisasi antar pemain. Seperti Bebentengan, *congklak,* petak umpet dan *gobak sodor*.
3. Permainan tradisional memperlihatkan nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti kebersamaan, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), kejujuran, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Dengan demikian permainan tradisional sangat banyak mengandung nilai-nilai di kehidupan, selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

II.1.3 Pengertian Anak

Pengertian anak yang umum adalah manusia yang terlahir dari perkawinan seorang wanita dan pria walaupun mereka belum pernah menikah namun jika perkawinan itu menghasilkan seseorang maka tetap seseorang yang lahir itu dikatakan anak. Lesmana (2015) mengatakan anak adalah generasi baru yang menjadi cikal bakal penerus perjuangan negara. Dapat disimpulkan jika anak adalah seseorang yang

belum berusia 18 tahun. Dalam masa anak-anak, umumnya mempunyai sifat suka menirukan yang dilakukan oleh orang lain dan mempunyai emosi yang tajam.

Anak mulai mencari teman sebaya dalam masa ini dan memulai berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya, sehingga terbentuk pemikiran tentang dirinya sendiri. Anak merupakan individu yang rentan karena perkembangannya yang kompleks disetiap pertumbuhannya, baik dari aspek psikologi maupun fisiologinya. Dimulai dari memahami sesuatu, memberikan persepsi, dan juga dalam mengambil keputusan.

II.1.3 Karakteristik Anak

Anak-anak pada usia 6 hingga 12 tahun merupakan masa sekolah tingkat dasar bagi anak yang normal. Perkembangan anak masih dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Karena anak membawa pengetahuan yang dia punya dari lingkungan terdekatnya yaitu keluarga sebagai bekal menuju lingkungan baru di mana dia mulai berinteraksi dengan anak-anak yang lain di lingkungan tersebut. Saat usia sekolah dasar (6-12 tahun), seorang anak dapat mereaksi rangsangan pengetahuan sekaligus melakukan tugas belajar mengikuti kemampuan intelektual atau kemampuan kognitifnya. Dalam masa sebelum sekolah arah berpikir anak masih bersifat imajinatif, beda halnya dalam masa sekolah dasar yang pola pikirnya sudah mengacu menuju hal-hal yang mempunyai sifat rasional dan kongkrit.

Pada usia ini anak sudah bisa membedakan mana benar dan mana salah dari lingkungan keluarga yang biasa disebut moral. Sebuah moral penting bagi seorang anak, karena akan menentukan bagaimana sikap anak kelak untuk bisa membedakan mana hal yang baik untuk dilakukan dan tidak baik dilakukan karena moral adalah sebuah dasar untuk menjalani kehidupan bersosial. Di usia sekolah dasar anak sudah dapat melihat dan meniru apa yang dilakukan orang tua dan lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini anak sudah dapat menilai dan paham tentang dasar dari sebuah aturan yang ada di lingkungan. Disamping itu anak sudah bisa memilih dan memilah mana hal yang patut dilakukan dan mana hal yang tidak patut. Contohnya dia berbohong, mencuri, tidak menghormati orang tua adalah

sebuah hal yang salah. Sedangkan perilaku adil, jujur, dan menghormati orang tua adalah pebuatan yang benar.

II.2 Permainan Tradisional Bebentengan

II.2.1 Bebentengan

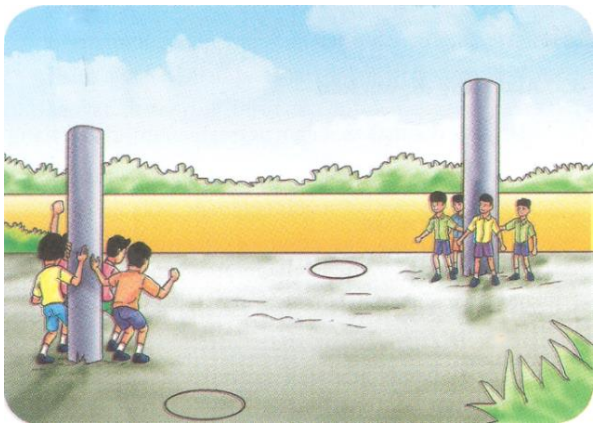
Permainan Bebentengan atau istilah lain bisa disebut jaga tiang, *rerebonan* dan *baren* adalah permainan yang berkelompok dan dilakukan oleh dua kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang atau bahkan lebih sesuai dengan kondisi di lapangan permainan dan berdasarkan keputusan para pemain itu sendiri, namun biasanya terdiri dari 5 orang tiap kelompok. Permainan ini biasanya dilakuan di lahan yang besar dan luas seperti taman atau lapangan dan di halaman rumah. Setiap kelompok biasanya memilih sebuah tempat sebagai markas, biasanya menggunakan tiang, batu ataupun pilar yang biasa disebut sebagai "benteng". Dalam buku Peraturan Permainan Benteng yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 1985 (dalam Sudinar, 2013, h.5) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan nama dari permainan yang serupa di beberapa daerah di Indonesia, di antaranya : 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 *Sekjer,* Daerah Khusus Ibukota Jakarta dikenal dengan nama Bentengan. Bebentengan merupakan permainan yang membutuhkan stamina yang besar, karena dalam merebut atau mempertahankan benteng dibutuhkan ketangakasan, kecerdasan dan kreatifitas para pemain.

Adapun prosedur permainannya yaitu :

1. Anak-anak membagi menjadi dua kelompok untuk memulai permainan. Masing-masing kelompok beranggota 4-5 orang. Untuk membagi kelompok biasanya dilakukan *hompimpa,* yaitu dengan cara membolak-balikan telapak tangan sampai menemukan jumlah yang sesuai untuk kelompoknya.

Jika setiap kelompok telah terdiri dari 5 orang, maka telapak tangan yang menghadap ke atas harus ada 5 dan telapak tangan yang menghadap ke bawah pun ada 5 pula.

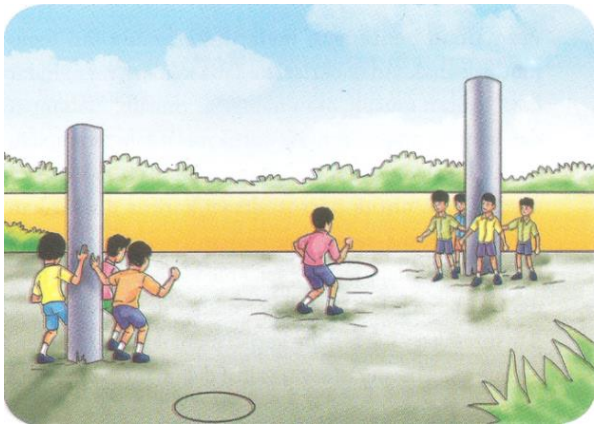
2. Apabila kelompok telah diketahui, maka permainan pun dapat segera dimulai. Kemudian kedua kelompok menentukan tiang atau yang biasa disebut benteng dan menentukan jarak tiang mereka masing-masing. Tiap kelompok biasanya menentukan strategi yang digunakan, seperti siapa penyerang dan siapa penjaga benteng, dan juga bisa fleksibel artinya tanggung jawab bisa berubah-ubah.
3. Tujuan utama dalam melakukan permainan Bebentengan adalah menawan atau menangkap musuh atau tawanan sebanyak-banyaknya. Kemudian berusaha untuk bertahan dari serangan lawan dan berusaha untuk menyerang benteng lawan ketika pertahanan musuh mulai melemah dalam hal ini ketika anggota lawan sudah sedikit.



Gambar II.1 Dua kelompok berada dalam benteng masing-masing.
Sumber: (Mulyani,2016:88) Buku Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia

4. Untuk mendapatkan tawanan biasanya kelompok akan saling menstimulasi (dalam bahasa Sunda disebut *mancing*). Anak yang lebih dahulu keluar gawangnya dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari tiang/bentengnya. Apabila anak yang keluar dari benteng tidak bisa

mengecoh lawan dan tertangkap maka dia menjadi tawanan kemudian akan ditawan di daerah pertahanan benteng musuh.



Gambar II.2 Salah satu pemain menyerang benteng lawan.
Sumber: (Mulyani,2016:88) Buku Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, 2016

5. Permainan ini terus berjalan hingga pertahanan benteng musuh melemah, sehingga ketika pertahanan musuh sudah melemah pemain bisa merebut benteng musuh dan memenangkan permainan. Dan jika demikian yang terjadi, maka dialah yang akan keluar sebagai pemenang.

Permainan Bebentengan melatih keterampilan fisik motorik anak. Anak berlari kesana kemari, menghindar kejaran lawan, atau mengejar lawan adalah aktivitas untuk melatih keterampilan motorik kasar. Permainan tradisional biasanya dilakukan berkelompok sehingga lebih berpeluang untuk mengembangkan emosi dan kehidupan sosial anak. Karena jika dilihat secara langsung proses bermain Bebentengan sendiri terdapat komunikasi dan interaksi yang terbentuk pada saat melakukan permainan Bebentengan itu sendiri. Ketika permainan Bebentengan berlangsung para pemain juga dilatih untuk menyusun strategi dan mengolah kreatifitas sehingga kelompoknya menjadi pemenang dan juga anak-anak akan dilatih untuk membangun sportivitas.

II.2.2 Nilai-Nilai dalam Permainan Bebentengan

Dalam permainan tradisional umumnya mempunyai nilai-nilai yang hampir sama antara permainan satu dan yang lainnya. Menurut Purwodarmito (Prasetyo, 2011) nilai dapat dijelaskan menjadi lima hal yang diantaranya adalah harga sesuatu,

harga sesuai taksiran, angka kepandaian, suatu kualitas, dan juga sifat-sifat penting. Berikut adalah nilai yang telah dirangkum dari beberapa sumber literatur:

1. **Bekerja Sama**

   Kerja sama adalah aktivitas yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang melibatkan interaksi tiap individu sehingga tercipta hasil dari tujuan yang telah ditentukan secara utuh. Dalam permainan Bebentengan setiap anggota kelompok harus mempunyai hubungan yang erat antar pemain, karena permainan ini membutuhkan kerjasama yang kuat, setiap kelompok diharuskan menjaga benteng masing-masing dalam hal tersebut membutuhkan kerja sama tiap anggota kelompok. Hal ini berguna sekali jika diaplikasikan dalam kehidupan nyata, salah satu contohnya ketika membersihkan dan menjaga lingkungan dibutuhkan keikutsertaan dari semua pihak karena tidak bisa mengandalkan satu orang saja. Manfaat lain dari kerja sama yaitu: mempererat persaudaraan dan juga ikatan kerja sama, menciptakan rasa persatuan dan saling menjaga, sehingga pekerjaan yang banyakpun lebih cepat untuk diselesaikan dan juga pekerjaan yang berat akan terselesaikan dengan ringan jika dikerjakan secara bersama sama.

2. **Beradaptasi dengan Lingkungan**

   Dalam permainan Bebentengan, setiap orang memiliki kesempatan untuk mempunyai anggota kelompok yang berbeda. Sehingga dalam hal ini anak mampu beradaptasi dengan lingkungan baru dengan mudah. Jika diaplikasikan ke kehidupan nyata maka akan sangat berguna bagi anak contohnya ketika anak harus pergi sekolah keluar kota yang jauh dari orangtuanya, anak akan lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan keadaan di lingkungannya.

3. **Berinteraksi**

   Interaksi menurut KBBI adalah saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi; antar hubungan. Dalam permainan Bebentengan terjadi beberapa interaksi diantaranya dari mengajak pemain agar bermain dan berkumpul bersama maupun interaksi lainnya. Setiap pemain yang bermain Bebentengan dituntut untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Menurut Sudinar (2013) melalui kontak nyata dengan orang lain, anak belajar

menemukan siapa dirinya di tengah ruang lingkup pergaulan, apa yang bisa dilakukan dan bagaimana dia mampu menyesuaikan diri dengan situasi di sekitarnya (h.10).

4. **Mengontrol Diri**

   Dalam bermain Bebentengan diajarkan mengontrol diri atau mengontrol emosi contohnya ketika kelompoknya menang dan ketika kalah. Mereka dapat menghargai orang lain karena aturan kalah menang permainan tersebut. Permainan secara berkelompok ini mempunyai peluang yang besar dalam mengembangkan emosi sosial anak.

5. **Berempati**

   Dalam permainan Bebentengan sikap berempati akan muncul ketika salah satu temannya tertangkap oleh lawan, lalu apabila temannya berhasil menang ataupun kalah. Dalam dunia nyata sikap ini sangat penting untuk diterapkan karena akan berguna bagi kehidupan anak, salah satu contohnya ketika sesorang sedang mendapatkan musibah maupun ketika mendapatkan kebahagiaan maka anak tidak akan sungkan untuk membantu maupun mengucapkan selamat.

6. **Strategi dan Kreatifitas**

   Di dalam permainan Bebentengan setiap kelompok mempunyai strategi tertentu untuk menang. Mereka menggunakan kreatifitas untuk mengatur strategi bermain. Dari mulai menentukan ketua, mengatur penjaga gawang dan mengatur pergerakan setiap anggota timnya. Dengan demikian anak secara tidak langsung belajar untuk mengatur dengan memposisikan anggota timnya di posisi yang tepat agar mencapai kemenangan. Di dunia nyata, hal ini berguna ketika anak berada di dalam sebuah organisasi ataupun ketika sedang memegang jabatan tertentu.

7. **Disiplin**

   Ketika semua anak mengikuti peraturan yang ditentukan maka anak-anak diajarkan untuk disiplin menaati aturan yang berlaku. Anak juga diajarkan untuk sportifitas ketika anak tersebut tertawan maka dia tidak bisa bermain dan harus menunggu diselamatkan oleh temannya. Disiplin sendiri akan berguna untuk masa dewasa anak.

8. **Kebersamaan**

   Kebersamaan merupakan hal yang paling menonjol dalam permainan Bebentengan. Anak-anak yang bermain Bebentengan selalu bersama ketika memainkannya, karena permainan ini tidak bisa dilakukan sendiri. Salah satu bentuk kebersamaan da lam permainan Bebentengan yaitu ketika salah satu anggota kelompok tertangkap oleh kelompok lawan maka anggota tersebut mencoba untuk mendapatkan anggotanya kembali. Hal ini penting untuk membangun suatu hubungan dalam bersosialisasi. Dengan begitu anak akan belajar bahwa harus selalu membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan dan juga bisa lebih menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesama.

9. **Melatih Fisik**

   Permainan Bebentengan merupakan permainan yang mengandalkan fisik, setiap aktivitias yang dilakukan dalam permainan ini membutuhkan fisik yang sehat dan kuat. Dalam Bebentengan pemain biasanya membuat gerakan-gerakan yang lincah untuk mengecoh lawan, berlari dari kejaran musuh maupun gerakan-gerakan lainnya seperti berguling-guling, melompat dan aktivitas yang membuat anak tumbuh dan berkembang. Sehingga aktivitas tersebut dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan motorik kasar pada anak.

10. **Memberikan Kebahagiaan**

    Kebahagiaan merupakan tujuan utama dalam berbagai macam permainan yang ada kini. Salah satunya bermain Bebentengan sendiri banyak memberikan kebahagiaan bagi pemain-pemainnya. Dengan kebahagiaan hidup anak akan berwarna dan juga akan semangat untuk menjalani kehidupan di keesokan harinya.

Menurut salah satu pakar di Komunitas Hong yang bernama Cecep Imansah mengatakan bahwa leluhur zaman dahulu sudah mempersiapkan permainan tradisional sehingga nilai-nilai ataupun makna-makna dari permainan tradisional tersebut dapat berguna di masa sekarang maupun masa selanjutnya. Beliau juga

mengatakan bahwa ujung tombak dari permainan tradisional sendiri yaitu orang tua dan guru-guru untuk menyebarkan permainan tradisional tersebut.

Menurut Imansah (2018) Bebentengan merupakan permainan anak-anak yang didalamnya diajarkan kebersamaan, mereka diajarkan untuk semangat, dan mereka diajarkan untuk empati. Beliau menjelaskan bahwa dalam permainan tradisional, anak sudah diajarkan bagaimana bersosial dengan orang lain dan juga berempati. Jadi di permainan tradisional, anak-anak selain bermain, bahagia, menikmati permainan, dan juga mereka nanti akan tahu bagaimana permainan tradisional itu mengajarkan tentang kebersamaan dan juga empati. Selain itu Cecep Imansah menjelaskan beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Bebentengan yaitu kebersamaan, empati, semangat, kekuatan. Dalam permainan Bebentengan itu sistemnya harus menawan lawan dan temannya harus membebaskannya dan itu merupakan salah satu empati dan pembelajaran buat anak-anak.

II.3 Permainan Bebentengan di kota Bandung

Permainan Bebentengan merupakan permainan yang mengeluarkan banyak stamina para pemain. Karena dalam bermain Bebentengan, anak-anak harus berlari kesana dan kemari untuk menghindar dari musuh dan juga menyelamatkan temannya. Menurut Imansah (2018) permainan Bebentengan pengaruhnya besar, didalamnya terdapat sistem pertahanan, jadi leluhur zaman dahulu sudah mempersiapkan bagaimana anak-anak mengenal masa dewasanya. Lewat media mainan dan permainan salah satunya Bebentengan didalamnya terdapat kebersamaan, empati, dan itu sangat berpengaruh sekali untuk pendidikan anak dan juga hampir seluruh permainan tradisional itu belajar pola pendidikan karakter juga.

Imansah (2018) menjelaskan untuk di kota Bandung saat ini, permainan Bebentengan sudah jarang dimainkan lagi karena banyak faktor, bahkan tidak hanya Bebentengan hampir seluruh permainan tradisional tidak dimainkan lagi. Menurut Imansah (2018) ada 3 faktor yang membuat permainan tradisional tidak dimainkan lagi bahkan menurutnya sebetulnya bukan anak-anak tidak mau bermain, melainkan yaitu :

1. Tidak ada data.
2. Tidak ada yang mengajarkan.
3. Tidak ada lahan untuk bermain.

Jadi jika digali lagi dari faktor tersebut memang benar permainan tersebut bisa tidak dimainkan dan mungkin dilupakan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan jika pengaruh permainan Bebentengan sangat besar bagi masa tumbuh kembang anak, dengan bermain Bebentengan anak diajarkan untuk mengenal masa dewasanya, namun sangat disayangkan sekali untuk di kota Bandung sendiri permainan ini sudah jarang dimainkan lagi.

II.4 Resume

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi pustaka serta proses merumuskan permasalahan dan analisa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bermain adalah hal yang penting dan serius untuk anak karena dalam bermain anak tidak hanya bersenang-senang, anak menggunakan seluruh tubuhnya baik jiwa maupun raganya. Bermain berguna untuk masa depan sang anak karena dari bermain anak menemukan banyak hal-hal yang baru.
2. Berdasarkan data dari narasumber dan buku, permainan Bebentengan mengandung nilai-nilai kehidupan yang sangat positif. Dimana nilai-nilai tersebut sangat berguna di kehidupan kini maupun di masa mendatang.
3. Permainan Bebentengan berpengaruh besar bagi masa tumbuh anak, karena dalam permainan ini anak diajarkan untuk mengenal masa dewasanya melalui nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Bebentengan.

Dari hasil resume terdapat beberapa hal yang perlu diketahui bahwa permainan tradisional Bebentengan memiliki nilai-nilai yang sangat berguna untuk kehidupan anak agar anak memiliki sifat-sifat positif.

II.5 Solusi Perancangan

Kini permainan Bebentengan sudah jarang dilakukan lagi karena 3 faktor yakni:

1. Tidak ada data.
2. Tidak ada yang mengajarkan.
3. Tidak ada lahan untuk bermain.

Sehingga dari satu sisi anak-anak perlu dikenalkan tentang permainan tradisional Bebentengan. Dalam perancangan yang akan digunakan adalah memberikan sebuah media informasi berupa pengetahuan kepada masyarakat khususnya anak-anak di kota Bandung tentang Bebentengan, mulai dari cara bermain dan nilai-nilai yang ada dalam permainan Bebentengan. Nilai-nilai yang ada dalam permainan Bebentengan tersebut tentunya akan sangat berguna untuk kehidupan anak nanti, karena di era modern zaman sekarang nilai-nilai positif kehidupan diperlukan untuk membentuk masyarakat yang beradab. Media informasi yang akan diberikan tentunya sesuai dengan target khalayak yaitu berupa video dokumenter drama yang menampilkan cara bermain Bebentengan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Bebentengan. Penggunaan media video dalam hal ini bertujuan agar lebih mudah dipahami dan diminati oleh anak-anak sehingga anak akan lebih mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.