

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan tradisional bukanlah suatu hal yang harus dihindarkan atau dilupakan. Permainan tradisional kian hari kian menipis, hal ini dikarenakan pemerintahan kita yang terlalu memberikan keleluasaan bagi para teknologi Barat untuk masuk dan merubah segala budaya dan kearifan lokal yang Indonesia miliki. Ini pun memberi dampak kepada generasi bangsa yang seharusnya mereka lah yang menjadi penerus dan pemelihara budaya, namun karena teknologi tersebut, anak-anak menjadi budak bangsa barat untuk dapat mengokohkan perombakkan yang mereka miliki.

1. Keadaan Permainan Tradisional di Kota Surakarta

Di saat anak-anak yang seharusnya asyik bermain bersama teman-temannya di luar rumah, namun mereka harus bersedih melihat taman bermainnya di gusur untuk sebuah bangunan besar. Hal ini menjadikan minimnya ketersediaan lahan bermain permainan tradisional, yang juga semakin sempit. Karena pada dasarnya permainan tradisional membutuhkan lahan ataupun ruang yang luas, agar dapat bergerak bebas. Terlebih karena semakin rawannya kejahatan, menjadikan para orang tua enggan membiarkan anak-anaknya berlama-lama bermain di luar rumah.

Hal inilah yang menjadi alasan besar bagi KAB untuk berani menampilkan permainan tradisional, yang tentunya tidak semua anak-anak mengetahui atau menguasai permainan tradisional atau bahkan orang dewasa pun sekarang menjadi lupa akan permainan-permainan yang sempat mengisi waktu kegembiraan mereka di waktu kecil. Adapun tujuan yakni, memberikan dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak melalui permainan, seperti ketekunan, kejujuran dan kerjasama. Di daerah-daerah, permainan tradisional masih sangat digemari oleh anak-anak, sedangkan di kota-kota meskipun permainan tradisional sudah terhimpit oleh adanya permainan modern, tapi ada titik terang di mana sudah mulai diberlakukannya kurikulum

mengenai permainan tradisional. Dalam bermain, minimal terdapat 2 orang di dalamnya. Dengan usia minimal 5 tahun.

2. Fungsi Permainan Tradisional

Terdapat pula 3 fungsi permainan tradisional yang menurut Komunitas Anak Bawang merupakan hal terpenting yang harus didapatkan, yakni: Fungsi sosial, yakni: Interaksi atau sosialisasi, komunikasi dan toleransi. Belajar antri dan dapat bekerjasama. Belajar menggunakan, memahami serta mematuhi peraturan. Fungsi fisik, yakni: Dalam permainan tradisional anak akan lebih banyak menggunakan motorik halus dan kasarnya yang tentunya dapat berguna bagi perkembangan olah tubuh, karena banyak bergerak dan bekerja. Serta dapat pula melonggarkan otak yang penat. Fungsi psikologi: Kecerdasan emosional, yakni anak akan dengan mudah mengekspresikan dirinya dalam bentuk geram, sedih, senang, kecewa, pantang menyerah. Kecerdasan sosial, yakni anak akan lebih belajar mengenai arti berbagi, jujur, bertanggung jawab dengan berani menerima kekalahan ataupun memaknai suatu kemenangan.

3. Strategi Komunitas Anak Bawang

Pertama, Mendirikan *stand* dengan menggelar berbagai permainan tradisional di pinggir jalan, dalam *event Car Free Day* yang diadakan setiap hari Minggu pada pukul 06.30-09.00 pagi. Kedua, memberlakukan sistem gratis, bagi semua orang yang ingin mencoba ataupun memainkan berbagai permainan tradisional. Ketiga, mengajak bermain atau mempersilahkan untuk bermain bagi siapa saja yang ingin mencoba permainan-permainan tersebut. Keempat, bersikap ramah, dengan tidak malu-malu menjelaskan, mengajarkan maupun mempraktekkan berbagai macam permainan tradisional. Kelima, mensosialisasikannya ke sekolah-sekolah, ke orang lain, dan ke komunitas lain. Serta berusaha menjalin komunikasi dengan komunitas lain dan membuat suatu kolaborasi antar komunitas.

Dengan menggelar permainan yang beralaskan tikar, kegembiraan dari wajah anak-anak manis itu sudah dapat terlihat jelas. Mereka hanya butuh bermain. Sesuai dengan motto KAB “dengan bermain maka kita senang”. Orang tua pun menjadi lebih sedikit merasa lega, apabila anak-anaknya ada

ketertarikan kepada permainan tradisional ketimbang permainan modern. Itulah yang saat ini KAB rasakan, dengan tekad yang kuat dan maksud positif yang mereka jalankan, *stand* mereka menjadi sangat ditunggu-tunggu oleh masyarakat. Terlihat betapa besar antusias masyarakat ketika *stand* ini baru saja di buka.

4. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Internal

Dalam segi internal, subyek yang dimaksudkan di sini adalah diri sendiri atau para anggota. Dalam hasil temuannya, peneliti menyimpulkan ada beberapa hambatan dalam melakukan *open requitment*, yakni ketakutan akan sosialisasi dan sistem yang tidak berjalan lancar seperti yang telah dipahami oleh para anggota. Padahal kesibukan para anggota, mengharuskan mereka merelakan untuk tidak selalu hadir di setiap Minggu nya. Di sisi lain, Keterbatasan dana, menjadi sangat mengkhawatirkan. Oleh karena itu, ini merupakan faktor yang sangat sensitif di dalam KAB, melihat bawasannya komunitas ini bergerak di bidang sosial. Belum tersedianya *bascam* KAB yang resmi juga menjadi kendala, karena pada dasarnya dalam menerima tamu, alangkah baiknya mereka diberikan ruang khusus dan nyaman yang nantinya dapat pula dijadikan tempat berbagi ide dan keceriaan.

Namun semua itu dapat ditepis dengan kekompakkan para anggota yang terhitung telah terjalin lama serta adanya kesepakatan bersama dalam berbagai hal. Hal inilah menjadi kemudahan dalam mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Itupun mereka selalu berusaha untuk meluangkan waktu dalam setiap kesempatan seperti halnya *brainstoreming*, agar tetap terjalin komunikasi. Hingga perbedaan dalam cara mengajar menjadi keunikan tersendiri dari tiap-tiap para anggota.

5. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal

Dalam aspek permainan, faktor yang menjadi penghambat adalah secara berkala permainan-permainan yang dimiliki harus diganti, karena ada kerusakan di beberapa bagiannya. Pengrajin permainan tradisional pun sudah semakin sedikit, sangat sulit membeli permainan di berbagai tempat.

Dalam mencari referensi, keterbatasan literatur yang dimiliki, menjadikan para anggota tidak mudah mempelajari tiap-tiap cara bermain yang benar. Oleh karena itu, tidak mudah menghafal berbagai cara bermain yang telah dipelajari bersama, mengingat tidak semua permainan selalu dimainkan. Di samping itu, apabila KAB memiliki *stock* lebih permainan tradisional yang dimiliki, maka mereka memanfaatkannya dengan cara diperjualbelikan. Sehingga hasil dari jual beli tersebut, dapat pula mereka gunakan untuk membeli permainan tradisional lagi ataupun untuk memperbaiki permainan tradisional yang sekiranya mengalami kerusakan.

Sesungguhnya, dalam permainan tradisional, berawal dari membuat, mempelajari, hingga mempratekannya sangatlah mudah untuk dilakukan. KAB pun memiliki cara agar dapat memahami permainan tradisional secara mudah, yakni dengan hanya menganggapnya sebagai petualangan. Tentu akan dirasa menemukan sesuatu hal yang baru untuk dipelajari. Untuk selanjutnya, KAB tahu anak-anak menjadi prioritas utama dalam menentukan perkembangan permainan tradisional, namun kendala yang sangat dirasa dalam menghadapi anak-anak adalah mereka cenderung cepat bosan sehingga KAB harus sebisa mungkin untuk membuatnya nyaman dalam bermain. Terkadang ada pula anak yang tidak ingin ikut bermain tanpa di dampingi oleh orang tuanya.

Di saat interaksi sedang berlangsung, itupun anak-anak masih belum dapat mengontrol emosi dan cenderung bersifat egois satu sama lain. Seperti halnya enggan berbagi, mengantri, hingga melakukan kecurangan sekalipun untuk menjadi pemenang. Sulitnya berinteraksi dengan anak berusia di bawah 5th atau PAUD, mengharuskan KAB mengajar dengan penuh kesabaran. Namun di balik itu, anak-anak dapat mudah tertarik dengan cara bermain yang dipraktekkan oleh KAB. Anak-anak menyukai berbagai permainan yang dihadirkan sehingga berkeinginan untuk mencoba semua permainan tersebut. Anak-anak begitu antusias dan ingin KAB selalu hadir di setiap hari Minggu, sehingga memotivasi KAB untuk terus bertahan dan berkembang.

Selain dari anak-anak, faktor yang terdekat untuk KAB dapat terus bertahan adalah orang tua. Mereka sangat dominan dalam membantu KAB mengatasi keluh kesah anak mereka. Untuk itu, kritikan maupun saran dari orang tua sangatlah berarti. Seperti halnya, orang tua menganggap permainan yang dihadirkan masih dirasa kurang. Tapi, di sisi lain masih banyak pula orang tua yang mengorbankan waktunya bermain bersama anaknya hanya karena tidak dapat meninggalkan pekerjaan. Masih banyak pula orang tua, yang membiarkan anaknya untuk bermain *gadget*, agar mereka diam dan tidak merepotkan.

Namun di balik itu, orang tua mendukung segala kegiatan KAB, yang telah melestarikan kearifan lokal. Orang tua sangat berterima kasih, karena mereka dapat bernostalgia dan berharap semua permainan tradisional dapat terus di nasionalisasikan. Mereka pun mau berpartisipasi membantu dan mendampingi anaknya di kala anak merasa takut untuk memulai bermain. Mereka juga tidak segan-segan untuk memfasilitasi anaknya dengan permainan tradisional agar dapat dimainkan di rumah, serta dengan secara pribadi mau mengundang komunitas untuk mengisi acara di rumah nya.

Orang tua menganggap semua permainan yang dihadirkan oleh KAB bersifat aman. Orang tua justru tidak merasa takut dengan permainan-permainan yang anak mainkan, meskipun anak jatuh, mereka percaya bawasannya permainan tersebut mengajarkan anak untuk bangkit lagi, mencoba lagi dan terus berusaha. Berbeda dengan *game* di *handphone*, yang membuat anak hanya bisa duduk terdiam menatap layar, tanpa ada sosialisasi dengan orang lain.

Di luar dari ketiga faktor di atas, tentu masih banyak kendala yang dirasa oleh KAB dan sebagian besar adalah masih ada dari undangan yang kurang menghargai kerjasama yang telah disepakati. Tidak semua orang menanggapi segala kegiatan yang dibuat oleh KAB itu adalah bermanfaat, melainkan mereka menganggap itu sudah ketinggalan zaman. Pemerintah juga masih belum begitu menyoroti kegiatan KAB.

Tapi, KAB juga tidak begitu kehilangan harapan, karena masih banyak undangan yang diterima KAB untuk mengisi beberapa *event* di Solo. Di samping itu, masyarakat juga mendukung segala kegiatan yang dihadirkan oleh KAB, dan juga mengikuti *workshop* serta *sharing* mengenai pentingnya bermain permainan tradisional. Komunitas-komunitas lainnya pun ikut serta mendukung hingga melakukan kolaborasi bersama dengan KAB.

6. Keberlangsungan Komunitas Anak Bawang

Setelah adanya dukungan yang diberikan orang tua dan masyarakat kota Surakarta, KAB semakin menjadi percaya diri, untuk terus dapat mengembangkan permainan tradisional hingga tercapai tujuan-tujuan yang telah mereka harapkan selama ini. Masing-masing anggota pun berusaha untuk terus kompak dan konsisten terhadap waktu yang telah disepakati bersama. Selalu ada evaluasi-evaluasi di setiap pertemuan sehingga dapat menjalin keakraban di samping ilmu yang dapat dipelajari bersama pula. Anak-anak juga sangat bergembira dengan permainan-permainan yang dihadirkan oleh KAB. Anak-anak mengikuti secara tertib kegiatan maupun peraturan yang dibuat oleh KAB. Semangat anak-anak yang tidak pernah pudar, sangat diapresiasi karena telah menunggu kedatangan KAB hingga dapat bermain bersama-sama.

Dengan segala kegiatan dan tujuan yang dimiliki oleh KAB, para orang tua pun sekarang menjadi sadar akan pentingnya mengajarkan serta memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya. Orang tua dan masyarakat sangat mendukung berbagai kegiatan yang dimiliki KAB dan memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada mereka. Berikutnya, tentu KAB akan memperbaiki segala kinerja yang kurang begitu di nilai detailnya. Hingga kepada tempat berkumpul khususnya, KAB akan terus berusaha untuk mewujudkannya dan kepada pemerintah diharapkan dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan KAB ke depannya. Maka untuk itu, KAB akan tetap terus berdiri dengan berbagai dukungan yang dimilikinya.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Teori Fungsionalisme Struktural dan Teori Interaksionisme Simbolik dapat diterapkan dalam penelitian ini. Masing-masing teori dapat menjelaskan tentang strategi Komunitas Anak Bawang sebagai fasilitator permainan tradisional bagi anak-anak sesuai dengan konsep yang ada di dalamnya. Yakni, AGIL dari Parsons maupun *mind, self, and society* dari Blumer.

Yang dapat dijelaskan disini adalah AGIL berkesinambungan dengan strategi Komunitas Anak Bawang dalam melestarikan permainan tradisional. Berawal dari *adaptation* yakni dengan KAB harus beradaptasi dengan masyarakat. Masyarakat pun juga harus dapat beradaptasi dengan KAB. Dengan maksud permainan tradisional dapat serta merta diterima oleh masyarakat Kota Surakarta.

Yang kedua, *Goal attainment* atau pencapaian tujuan, setiap hal yang ditentukan ataupun dibentuk, tentu memiliki tujuan. Tujuan inilah yang nantinya KAB harus dapat merealisasikannya kepada masyarakat terutama anak-anak. Karena yang menjadi obyek utama di sini adalah anak-anak. Untuk itu, ada kalanya sistem itu terbentuk atas dasar tujuan yang jelas, dalam hal ini KAB memiliki tujuan untuk dapat mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang permainan tradisional maupun melestarikan kearifan lokal.

Ketiga, *integration* atau integrasi yang memiliki fungsi sebagai usaha untuk dapat mengatur hubungan di antara komponen-komponen yang dimiliki agar dapat berfungsi secara maksimal. Di sinilah kerja keras KAB terlihat, para anggota harus berusaha saling melengkapi. Seketika mereka sudah mendapat apresiasi maupun kepercayaan dari masyarakat, maka KAB akan terus bekerja keras dan bersemangat serta totalitas dalam menghadirkan macam-macam permainan tradisional demi menghibur anak-anak di sekitarnya.

Terakhir, *latensi* atau pemeliharaan pola-pola yang sudah ada. Yang mengharuskan KAB agar tetap dapat menjaga kepercayaan yang diberikan oleh masyarakat, maka mereka harus senantiasa mempertahankan,

memperbaiki, hingga memperbaharui aspek-aspek yang dimiliki hanya untuk pelestarian permainan tradisional. Baik dari segi waktu maupun perlengkapan yang diperlukan harus benar-benar dipersiapkan secara matang. Maka dari itu akan tercipta Komunitas Anak Bawang yang tulus, benar-benar mengabdikan dirinya hanya untuk pelestarian permainan tradisional.

Sedangkan untuk teori Interaksionisme Simbolik yang dicetuskan oleh Blumer, yakni *mind* untuk akal budi, *self* untuk diri, dan *society* untuk masyarakat. Dari ketiga komponen tersebut, konsep *society* lah yang tidak ada pada Komunitas Anak Bawang, karena mereka bergerak bukan atas dasar atasan maupun bawahan yang disuruh untuk melakukan sesuatu, melainkan apa yang mereka kerjakan dan wujudkan akan diterima hasilnya bagi dirinya masing-masing.

Sedangkan *mind*, semua orang tahu, setiap orang menggunakan akal budi untuk berpikir, begitu pula saat KAB berinteraksi dengan anak-anak, tentu *mind* akan dibutuhkan di sini. Mereka akan menggunakan akal budinya untuk bagaimana anak dapat dengan mudah aktif maupun dekat dengannya. Untuk *self*, kemampuan melihat diri sebagai obyek, untuk itu KAB akan bertindak maupun mengembangkan aksinya dengan yang dibayangkannya terlebih dahulu. Seperti halnya mereka hendak menjalankan strateginya, mereka tentu akan berpikir strategi tersebut apakah akan berjalan dengan lancar atau tidak? Apakah orang-orang akan menyukainya dan menikmati permainan yang disuguhkan?

2. Implikasi Metode

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti memilih metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode studi kasus adalah sebuah metode dengan menggunakan teknik analisis domain. Konsepnya sangat cocok untuk diterapkan pada Komunitas Anak Bawang, sebagaimana belum ada komunitas Di kota Surakarta yang bertemakan permainan tradisional. Pengambilan sample yang digunakan adalah melalui *Judgement/ purposive Sampling*. Sampel yang peneliti jadikan informan dalam penelitian ini adalah anak-anak

yang sudah dapat memberikan penjelasan yang terkait, pendiri, serta beberapa anggota komunitas dan orang tua si anak.

Teknik pengumpulan data pun menggunakan teknik wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi yang tentunya akan dipercaya peneliti mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Sehingga pada saat ini peneliti telah mendapatkan hasil sesuai dengan rumusan yang telah dibuat. Tentunya yang semua itu tidak terlepas dari hambatan-hambatan yang terjadi di kala proses penelitian sedang berlangsung.

3. Implikasi Empiris

Terpuruknya permainan tradisional menjadi permasalahan yang sangat disayangkan oleh berbagai pihak. Namun semua itu kembali kepada mereka yang mau berbuat sesuatu dan merubah segala kondisi yang tentunya telah dikuasai oleh permainan modern, hal ini pun sangat disadari oleh Komunitas Anak Bawang, dan mereka lah yang menurut peneliti merupakan pihak yang mau melakukan perubahan tersebut.

Di sinilah peneliti menemukan alasan mengapa Komunitas Anak Bawang ingin senantiasa membagi waktunya untuk sekedar memberikan kegembiraan kepada anak-anak. Strategi yang menurut peneliti terbilang unik, karena mereka mengarjakan anak-anak tentang peraturan dan moral sosial melalui beberapa permainan.

Terlebih mereka yang hanya menyediakan tempat seadanya untuk menggelar permainan, yang tentunya dapat dengan gratis dinikmati oleh masyarakat Kota Solo. Hal ini pula yang menjadi sorotan masyarakat untuk ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional. Tentunya kegiatan yang dilakukan oleh KAB ini, akan berdampak positif terhadap pelestarian kebudayaan Indonesia.

Secara singkat implikasi empiris ini terjadi diantara Komunitas Anak Bawang dengan masyarakat Kota Solo. Dengan cara strategi yang dimiliki tentunya terhitung dapat menjadikan masyarakat mengingat kembali permainan tradisional. Masyarakat pun juga menerima baik, segala sesuatu yang telah diperbuat oleh KAB demi pelestarian permainan tradisional.

C. Saran

Dari apa yang telah dilaksanakan pada penelitian di atas, peneliti menemukan beberapa temuan terkait kurangnya beberapa aspek, dari penemuan tadi peneliti mencoba memberikan saran yang dapat dijadikan perbaikan bagi pihak-pihak yang bersangkutan, diantaranya:

1. Saran bagi anggota Komunitas Anak Bawang
 - a. Konsistensi waktu sangatlah penting untuk menunjang eksistensi suatu komunitas di suatu tempat. Maka dari itu sebaiknya KAB dengan segera memperbarui jadwal untuk lebih diseragamkan antar sesama anggotanya.
 - b. Diharapkan dengan segera pembuatan *basecam* agar dapat terlaksana, mengingat sudah banyak sekali pihak-pihak yang mengharapakan dan membutuhkannya.
 - c. Untuk permainan yang dihadirkan sebaiknya ditambah, agar anak-anak tidak mudah bosan dan selanjutnya mereka jadi ingin kembali untuk bermain bersama dengan KAB.
 - d. KAB mencoba untuk dapat bekerjasama dengan pemerintah, agar pemerintah ikut berperan dan berpartisipasi terhadap pelestarian budaya lebih tepatnya permainan tradisional.
 - e. Diharapkan KAB agar berkembang lebih besar lagi, dan menjangring lebih banyak *link* yang ada di Indonesia.
2. Saran bagi Orang Tua
 - a. Orang tua sebaiknya lebih memperhatikan tumbuh kembang anak-anaknya.
 - b. Orang tua diharapkan dapat mengajarkan permainan tradisional ketimbang permainan modern.
 - c. Orang tua harus senantiasa meluangkan waktunya untuk dapat bermain bersama anaknya.
 - d. Orang tua diharapkan dapat terus memantau anak-anaknya apabila sedang bermain *gadget*, karena bagaimanapun anak akan terus belajar tentang apa yang dilihat dan didengar oleh mereka.

1. Saran bagi Masyarakat maupun Pemerintah
 - a. Diharapkan pemerintah mau ikut serta mendanai kebutuhan setiap masyarakatnya yang ingin melestarikan kebudayaan maupun kearifan lokal yang dimiliki.
 - b. Bagi masyarakat diharapkan mau untuk *cooperative* atau bekerja sama dalam melestarikan permainan tradisional.
2. Saran bagi Mahasiswa yang ingin meneliti tema sejenis
 - a. Sebaiknya mahasiswa lebih mendalami tentang keanekaragaman permainan tradisional itu agar dapat terus mengembangkan hasil temuannya dan membuatnya semenarik mungkin.
 - b. Mencari data sebanyak mungkin mengenai permainan tradisional, karena itu dapat membantu dalam memahami tiap-tiap permainan tradisional yang ada di Indonesia.
 - c. Diharapkan mahasiswa mencari atau memperbanyak informan, agar mendapatkan data yang lebih *valid*.
 - d. Untuk literatur sebaiknya, mahasiswa lebih terfokus kepada bidang pariwisata dan budaya, karena informasi mengenai permainan tradisional banyak ditemui di sana.