

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Tradisionalitas dan modernitas**

###### **a. Tradisionalitas**

Tradisi merupakan warisan dari orang yang terdahulu untuk dilanjutkan kegenerasi selanjutnya supaya nilai-nilai yang ada dalam tradisi tersebut tidak terlupakan sepanjang masa. Dalam budaya tradisional, masa lalu sangat dihormati dan simbol-simbol yang ada dihargai karena mereka berisi dan bertanggung jawab atas pengalaman berbagai generasi. Tradisi adalah cara untuk mengintegrasikan monitoring tindakan secara reflektif dengan penataan ruang dan waktu dalam komunitas. Ini adalah sarana untuk menanggapi ruang dan waktu, yang memasukkan segala aktivitas atau pengalaman tertentu di dalam keberlanjutan masa lalu.

Masa kini dan masa depan yang pada gilirannya distrukturkan oleh praktik-praktik sosial yang tengah berlangsung. Tradisi tidak sepenuhnya statis, karena ia harus ditemukan ulang oleh setiap generasi baru ketika ia mengambil alih warisan budaya dari pendahulunya. Tradisi tidak terlalu melawan perubahan ketika terjadi dalam konteks dimana ada beberapa

pertanda temporal dan spasial yang terpisah dengan catatan perubahan itu bisa memiliki bentuk yang bermakna.<sup>16</sup>

Untuk memahami tradisi, sebagai sesuatu yang berbeda dengan cara mengorganisasikan tindakan dan pengalaman, perlu melintasi ruang dan waktu dengan cara yang hanya dimungkinkan oleh penemuan tulisan. Tulisan memperluas level penjarakan ruang-waktu dan menciptakan suatu perpektif tentang masa lalu, masa kini dan masa depan di mana pemakain pengetahuan refleksif bisa dipisahkan dari tradisi yang berkembang.<sup>17</sup>

#### **b. Modernitas**

Menurut Everett Rogers, *modernisasi* merupakan proses individu berubah dari cara hidup tradisional menuju gaya hidup yang lebih modern, maju secara teknologis serta cepat berubah dengan perubahan fungsi secara cepat menimbulkan peningkatan yang belum pernah dicapai sebelumnya dalam hal pengetahuan manusia, yang memungkinkannya untuk menguasai lingkungannya, yang menimbulkan revolusi ilmiah. Bagi Lerner, secara sederhana modernisasi merupakan “suatu trend unilateral yang sekuler dalam mengarahkan cara-cara hidup dari tradisional menjadi partisipan”.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.49.

<sup>17</sup> Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.49-50.

<sup>18</sup> Abraham Francis M, *Modern Di Dunia Ketiga*, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana yogya 1991), hal .4.

Modernitas muncul pada abad ke 17 di Eropa dan selanjutnya merambat ke seluruh dunia yang mana modernitas merupakan era baru dan akan memunculkan membersihkan kita dari semua jenis tatanan sosial tradisional, dengan cara yang tidak pernah ada sebelumnya. Transformasi yang berlangsung di dalam modernitas lebih menonjol ketimbang sebagian besar karakteristik perubahan periode sebelumnya. Pada tingkat ekstensional cara hidup itu memaparkan beberapa interkoneksi sosial yang berlangsung, perubahan pada saat ini memang sangat cepat sehingga manusia seakan-akan dikendalikan dengan perubahan tersebut. Modernitas, sebagaimana dapat dilihat oleh setiap orang yang hidup pada tahun terakhir abad ke-20, merupakan fenomena dengan dua ujung. Perkembangan institusi sosial modern dan penyebaran keseluruh dunia telah menciptakan kesempatan yang lebih luas lagi manusia untuk menikmati eksistensi yang aman dan memuaskan ketimbang tipe system pramodern. Namun modernitas juga mengandung sisi negatif dalam kehidupan manusia tidak semua perubahan akan berdampak baik dalam diri manusia.<sup>19</sup>

Munculnya modernitas, reflektivitas memiliki karakter yang berbeda Ia dimasukkan kedalam basisi produksi system, sehingga pemikiran dan tindakan terus menerus terbiasa satu sama lain. Rutinisasi kehidupan sehari-harinya sekali tidak memiliki hubungan intrinsik dengan masa lalu, modernitas pada dasarnya menglobal ini terbukti pada

---

<sup>19</sup>Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.1-5.

beberapa karakteristik dasar utama institusi modern, termasuk pemisahan dan reflektivitas, reflektivitas kehidupan social modern terdiri dari fakta bahwa berbagai praktik social secara spontan ditelaah dan direformasi dari sudut pandang informasi yang masuk tentang praktik yang mereka lakukan, sehingga secara konstitutif mengubah karakter mereka. Kita harus jelas tentang sifat dari fenomena ini. Segala bentuk kehidupan social sebagian dibentuk oleh pengetahuan para aktor tentang hal tersebut.<sup>20</sup>

Modernitas merupakan salah satu factor terjadinya globalisasi yang ada di Negara-negara berkembang terutama pada Indonesia dengan adanya globalisasi budaya-budaya asing bisa masuk kesemua Negara, globalisasi bisa dikatakan sebagai intensifikasi relasi social sedunia yang menghubungkan lokalitas yang saling berjauhan sedemikian rupa sehingga sejumlah peristiwa social dibentuk oleh peristiwa yang terjadi pada jarak bermil-mil dan begitu pula sebaliknya. Ini adalah suatu proses dialektis karena peristiwa lokal mungkin bergerak kedepan dari relasi berjarak yang membentuk mereka. *Transfor masi lokal* adalah bagian dari globalisasi sebagai perluasan secara literal kaitan sosial diberbagai ruang dan waktu. Jadi siapaun yang mengkaji kota-kota pada jaman ini, dibelahan bumi mana pun, sadar bahwa yang terjadi di lingkungan lokal tampaknya dipengaruhi

---

<sup>20</sup> Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.48-51.

oleh berbagai faktor seperti pasar uang dan komoditas dunia yang beroperasi dari jarak yang tak terhitung dari lingkungan lokal itu sendiri.<sup>21</sup>

### **c. Dampak Modernitas dan Tradisionalitas**

Dampak dari sistem keduanya mempunyai dampak positif dan negatif, semua perubahan mau pun sistem pasti mempunyai dampak dari keduanya tidak semua berdampak negatif saja namun ada nilai positifnya juga. Modernitas dianggap bahwa dunia modern akan berdampak negatif seperti yang dikemukakan Karl Marx dan Durkheim, bahwa dunia modern adalah sebagai masalah dalam kehidupan manusia yang mana dunia modern menawarkan berbagai produk dari perkembangan industrialisasi yang ada pada saat ini, dengan perkembangan zaman manusia akan lebih berfikir logis atau rasional, nilai-nilai budaya dan tradisi akan semakin terlupakan dalam kehidupan masyarakat, industri elektronik semakin pesat perkembangannya pada saat ini setiap anak sudah memegang laptop, computer, dan hp (hand phone) yang mana dengan alat tersebut mereka bisa mengakses situs-situs yang kurang mendidik yang mengakibatkan anak tersebut melanggar norma susila atau kriminalitas dan masyarakat akan cenderung individualis, tingkat konsumtif akan lebih tinggi, dan kesenjangan social akan lebih kentara.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.84-85.

<sup>22</sup>Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.9.

Globalisasi merupakan hasil dari modernitas yang mana bisa mengakibatkan resiko dalam kehidupan masyarakat, seperti globalisasi resiko sebagai intensitas sebagai contoh, perang nuklir dapat mengancam kelangsungan hidup manusia, globalisasi resiko dalam hal meluasnya jumlah peristiwa yang tidak menentu yang mempengaruhi setiap orang atau sebagian besar orang yang ada di dunia yang mengakibatkan pembagian kerja secara global misalnya, perkembangan lingkungan risiko yang dilembagakan mempengaruhi kesempatan hidup jutaan manusia misalnya, pasar investasi dengan adanya pasar investasi industri kecil akan tergeser dengan orang-orang yang memiliki modal yang cukup.<sup>23</sup>

Namun dunia modern juga tidak selamanya berdampak negatif, dalam sebuah kehidupan manusia akan membutuhkan fasilitas yang mereka angap sangat penting seperti halnya berkomunikasi dengan keluarga yang mana jarak diantaranya sangat sulit dijangkau untuk bertatap muka, di era modern ini perkembangan industri terutama pada elektronik seperti laptop, hp (hand phoon), internet, kita bisa berkomunikasi melalui alat-alat tersebut meskipun dibatasi oleh ruang dan waktu, pertumbuhan ekonomi masyarakat akan semakin cepat dengan adanya modernitas masyarakat petani misalnya: petani tidak lagi panen padi dalam jangka setahun sekali seperti dahulu kala namun dengan adanya industri semakin canggih petani padi sekarang bisa memanen tiga kali dalam setahun dengan pemupukan yang telah ada pada saat ini.

---

<sup>23</sup> Anthony Giddens, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*, (Bantul: Kreasi Wacana 2011), hal.164

## 2. Memahami Kebudayaan

Dalam kehidupan sehari-hari, orang begitu sering membicarakan soal kebudayaan. Juga dalam kehidupan sehari-hari, orang tak mungkin tidak berurusan dengan hasil-hasil kebudayaan. Setiap hari orang melihat, mempergunakan, dan bahkan kadang-kadang merusak kebudayaan. Kebudayaan sebenarnya secara khusus dan lebih teliti dipelajari oleh antropologi budaya. Akan tetapi, seseorang yang memperdalam perhatiannya terhadap sosiologi sehingga memusatkan terhadap masyarakat, tak dapat menyampingkan kebudayaan karena masyarakat adalah orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan. Dengan demikian, tak ada masyarakat yang tidak mempunyai kebudayaan dan sebaliknya tak ada kebudayaan tanpa masyarakat sebagai wadah dan pendukungnya.

Menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski, bahwa *Cultural Determinism* berarti segala sesuatu yang terdapat di dalam masyarakat ditentukan adanya oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu. Herskovits juga memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang *super-organic* karena kebudayaan yang turun-temurun dari generasi kegenerasi tetap hidup terus, walaupun orang-orang yang menjadi anggota masyarakat senantiasa silih berganti disebabkan kemaatian dan kelahiran.<sup>24</sup>

Menurut Koentjaraningrat, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddhyah* yang merupakan bentuk jamak kata *buddhi* yang berarti

---

<sup>24</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada 2007), hal.149-150.

budi atau akal. Kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi atau akal sedangkan kata “budaya” merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dari budi” sehingga “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Dalam disiplin ilmu antropologi budaya, kebudayaan dan budaya itu artinya sama saja.<sup>25</sup>

Adapun istilah *culture* yang merupakan istilah bahasa asing yang sama artinya dengan kebudayaan berasal dari kata latin *colore*. Artinya mengolah atau mengerjakan, yaitu mengolah tanah atau bertani. *Culture*, diartikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengelola dan mengubah alam. Menurut E.B. Tylor, kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain kebudayaan mencakup semuanya yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif. Artinya, mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan, dan bertindak.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> M. Munandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar*, (Bandung: PT. Eresco 1988), hal.12.

<sup>26</sup> Solaeman, *Ilmu*, 1988, hal.13



### a. Unsur-unsur Kebudayaan

Kebudayaan setiap bangsa atau masyarakat terdiri dari unsur-unsur kebudayaan misalnya, Melville J. Herskovits mengajukan empat unsure pokok kebudayaan, yaitu:<sup>27</sup>

- 1) Alat-alat teknologi.
- 2) Sistem ekonomi.
- 3) Keluarga.
- 4) Kekuasaan politik.

Bronislaw Malinowski, yang terkenal sebagai salah seorang polepor teori fungsional dalam antropologi, menyebut unsure-unsur pokok kebudayaan, antara lain.

- 1) Sistem norma yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat di dalam upaya menguasai alam sekelilingnya,
- 2) Organisasi ekonomi
- 3) Alat-alat dan lembaga atau petugas pendidikan, perlu diingat bahwa keluarga merupakan lembaga pendidikan yang utama,
- 4) Organisasi kekuatan

---

<sup>27</sup> Soerjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada 2007), hal.153.

Unsur-unsur di atas tersebut, lazim disebut *cultural universals*. Istilah ini menunjukkan bahwa unsur-unsur tersebut bersifat universal, yaitu dapat dijumpai pada setiap kebudayaan.<sup>28</sup>

#### **b. Fungsi Kebudayaan Dalam Masyarakat**

Kebudayaan mempunyai fungsi yang sangat besar bagi manusia dan masyarakat. Berbagai kekuatan yang harus dihadapi masyarakat dan anggota-anggotanya seperti kekuatan alam, maupun kekuatan-kekuatan lainnya di dalam masyarakat itu sendiri. Karsa masyarakat mewujudkan norma dan nilai-nilai sosial yang sangat perlu untuk mengadakan tata tertib dalam pergaulan kemasyarakatan. Karsa merupakan daya upaya manusia untuk melindungi diri terhadap kekuatan-kekuatan lain yang ada di dalam masyarakat. Kekuatan-kekuatan yang tersembunyi dalam masyarakat tidak selamanya baik. Untuk menghadapi kekuatan-kekuatan yang buruk, manusia terpaksa melindungi diri dengan cara menciptakan kaidah-kaidah yang pada hakikatnya merupakan petunjuk-petunjuk tentang bagaimana manusia harus bertindak dan berlaku di dalam pergaulan hidup. Kebudayaan mengatur agar manusia dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak, berbuat, menentukan sikapnya kalau mereka berhubungan dengan orang lain.

---

<sup>28</sup> M. Munandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar*, (Bandung: PT. Eresco 1988),

Setiap masyarakat terdapat pola-pola perilaku atau *patterns of behavior*. Pola-pola perilaku merupakan cara-cara masyarakat bertindak atau berkelakuan yang sama dan harus diikuti oleh semua anggota masyarakat tersebut. Setiap tindakan manusia dalam masyarakat selalu mengikuti pola-pola perilaku masyarakat tadi, pola-pola perilaku masyarakat sangat dipengaruhi oleh kebudayaan masyarakatnya. Pola-pola perilaku berbeda dengan kebiasaan. Kebiasaan merupakan cara bertindak seseorang anggota masyarakat yang kemudian diakui dan mungkin diikuti oleh orang lain. Pola perilaku dan norma-norma yang dilakukan dan dilaksanakan khususnya apabila seseorang berhubungan dengan orang-orang lain, dinamakan *social organization*. Kebiasaan tidak perlu dilakukan seseorang di dalam hubungannya dengan orang lain.<sup>29</sup>

**c. Kebudayaan sebagai manifestasi dari ide, gagasan, norma dan nilai.**

Dalam bahasa sederhana, kebudayaan idea tau gagasan disebut dengan adat atau adat istiadat. Kebudayaan ini bersifat abstrak, tidak bisa dilihat, hanya ada dalam pikiran manusia. Para ahli sering menyebut dengan sistem budaya atau *cultural system*. Karena gagasan yang satu dengan yang lain selalu berkaitan menjadi sistem budaya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> M. Munandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar*, (Bandung: PT. Eresco 1988),

<sup>30</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi I*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2005), hal.75-80.

**d. Kebudayaan dapat dilihat dalam bentuk aktifitas yang berpola dari manusia dalam masyarakat. Dikenal juga dengan sistem sosial.**

Mengingat system ini terdiri dari berbagai aktifitas manusia yang berhubungan, berinteraksi dan selalu berhubungan dengan manusia lain seiring berjalannya waktu. Sedikit berbeda dengan system budaya, system social dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Karena system social berupa gagasan atau ide yang telah diwujudkan kedalam tindakan atau aktifitas manusia setiap hari.

**e. Kebudayaan juga dapat terwujud dalam benda-benda hasil karya manusia.**

Kebudayaan ini lebih konkrit dari sistem sosial, atau dengan bahasa lain kebudayaan fisik. Sebagai contoh komputer, handphone, atau busana yang mempunyai kebragaman model dan lain sebagainya yang semua merupakan karya dari kreatifitas manusia.

Pada kenyataannya, meski ketiga wujud kebudayaan di atas dapat terurai sendiri-sendiri, dalam kehidupan masyarakat tentu tidak terpisah satu dengan yang lainnya. Kebudayaan dan adat istiadat mengatur dan member arah kepada manusia. Baik pikiran dan ide maupun tindakan dan hasil karya manusia, dapat menghasilkan kebudayaan yang bersifat fisik. Demikian pula sebaliknya, hasil karya

manusia dapat membentuk suatu iklim kehidupan tertentu dalam masyarakat.<sup>31</sup>

Setiap kebudayaan suatu waktu pasti mengalami perubahan yang disebabkan karena berberapa factor, salah satu diantaranya adalah perubahan lingkungan yang dapat menuntut perubahan kebudayaan yang bersifat adaptif. Factor lain, yaitu karena adanya kebetulan, seperti ketika suatu bangsa telah mengubah cara pandang tentang lingkungannya.<sup>32</sup>

### **3. Permainan tradisional warisan yang terlupakan**

Bermain, merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia apa lagi dalam kehidupan masa kanak-kanak dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa dan tidak ada satu pun individu manusia yang tidak mengenal permainan, permainan tradisional atau permainan modern karena permainan mengandung unsur-unsur bersifat mendidik yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Permainan merupakan aktivitas peniruan dari dan persiapan untuk menuju kehidupan orang dewasa banyak dianut oleh para ahli antropologi yang banyak melakukan penelitian pada berbagai masyarakat dengan kebudayaan yang relatif sederhana. Pendapat semacam ini menunjukkan perfektivitas fungsional mereka dalam mempelajari permainan anak-anak. Dilihat dari sudut pandang ini kegiatan bermain merupakan kegiatan yang bersifat fungsional untuk

---

<sup>31</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2009), hal.150-151.

<sup>32</sup> William A. Haviland, *Antropologi*, (Jakarta: Erlangga, 1993), hal.251.

proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi disini dimaksudkan sebagai proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, difahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat, sedangkan sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, berbagai katagori social, kelompok dan golongan, serta nilai, norma dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok.<sup>33</sup>

#### **a. Makna bermain**

Kajian tentang permainan anak dengan perspektif permainan banyak dikaji oleh para ahli folklore di akhir abad 19. Para ahli beranggapan bahwa “game” (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari “play”. Jadi perhatian para ahli lebih diarahkan pada kegiatan bermain yang struktur, seperti yang biasa kita lihat dalam permainan oleh karena itu pula, di masa itu bermain dalam arti luas yang mencakup berbagai perilaku yang tak terstruktur yang diluar permainan tidak mendapat perhatian yang memadai dari para ahli antropologi dan ahli folklore atau permainan rakyat.

Degan sudut pandang semacam ini para ahli kemudian melakukan berbagai studi perbandingan untuk mengetahui hubungannya dengan keadaan masyarakat dan kebudayaan dimasa lampau dengan asumsi-

---

<sup>33</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hal.21.

asumsi sedikit banyak etnosentris, atau eropasentris, para ahli sering memandang permainan ini sebagai primitif di masa lampau. Selain itu juga mencoba untuk mengetahui persebaran berbagai macam bentuk permainan untuk kemudian merekonstruksi sejarah persebaran manusia dan kebudayaan di muka bumi. Di sini banyak digunakan metode perbandingan unsure kebudayaan untuk melihat berbagai persamaan dan perbedaan antar unsur tersebut dan kemudian menentukan hubungannya.<sup>34</sup>

#### **b. Bentuk-bentuk permainan tradisional**

Permainan tradisional memiliki banyak bentuk dalam permainan anak-anak untuk mengisi waktu yang kosong, permainan tradisional yang diangkat peneliti adalah permainan tradisional engkle, benthik (petil lele), boy-boyan, bentengan, permainan tradisional ini biasanya memiliki nama tersendiri di berbagai daerah yang ada di Indonesia namun cara permainannya tetap sama tidak ada perbedaan misalnya:

##### **1) Benthik (patil lele)**

Untuk memainkan permainan tradisional *Patil Lele* diperlukan alat atau media berupa 2 (dua) potong kayu. Potongan kayu pertama dengan panjang kurang lebih 40 cm<sup>2</sup> disebut “induk” atau *enduk* dalam bahasa *Jawa Timur*. Sedangkan kayu yang kedua adalah potongan kayu sepanjang kira-kira 6 cm<sup>2</sup> yang dinamakan “anak”. Nanti, dalam permainan,

---

<sup>34</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hal.22-23.

potongan kayu “induk” digunakan sebagai pemukul potongan kayu “anak” Sebelum permainan dimulai, terdapat beberapa persiapan yang harus dilakukan terlebih dulu, di antaranya adalah sebagai berikut: Semua peserta yang sudah menyatakan akan turut ambil bagian dalam permainan ini terlebih dulu dibagi menjadi 2 (dua) tim. Jumlah masing-masing tim tidak dibatasi, akan tetapi diusahakan sama agar permainan bisa berjalan dengan adil dan sportif. Siapkan arena permainan dan titik yang akan digunakan sebagai tempat tolakan potongan kayu dengan cara membuat sebuah lubang di tanah. Lubang tersebut dibuat dengan ukuran memanjang antara 7-10 cm<sup>2</sup>

## **2) Boy-boyan**

Cara bermain boy-boyan pemamin dibbagi menjadi 2 grup, yaitu grup mmain dan grup lawan. Tugas grup main adalah merubuhkan menara genting (susunan kepingan genting) dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Selanjutnya, grup main harus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan. Jika ada pemain yang terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur. Perjuangan tidak berhenti sampai disitu saja. Masih ada temen-temenya yang belum gugur untuk menyelesaikan misi permianannya.



Sementara itu, grup lawan harus saling bekerja sama menembakkan bola agar semua orang di grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting. Ingat, bola tidak boleh dibawa lari, tetapi harus dioper keteman lainnya. Hindari menembak ke arah bagian kepala dan bagian tubuh yang vital.<sup>35</sup>

### **3) Bentengan**

Untuk bermain bentengan pemain dibagi menjadi 2 grup, masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. Hanya saja, tidak semua itu untuk menduduki benteng musuh karena mereka akan berusaha mempertahankan bentengnya dan merebut juga benteng lawannya.

Dalam permainan ini, benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada diluar benteng, kekuatannya akan berkurang sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu setiap pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama diluar bentengnya. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan

---

<sup>35</sup> A Husnan M, *100+Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal.5.

“dipenjarah” di sebelah benteng lawan. Ia bisa diselamatkan asal disentuh oleh teman satu grupnya.<sup>36</sup>

Permainan diatas merupakan permainan yang paling populer didesa sekaran lamongan namun sekarang permainan tersebut suda mulai luntur dalam kehidupan anak-anak. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi masyarakat untuk mempertahankan keberadaanya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain.<sup>37</sup>

### **c. Macam-macam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memang banyak sekali yang tersebar diberbagai daerah yang ada di Indonesia seperti yang suda dipaparkan diatas tadi merupakan bentuk dari permainan tradisional yang ada di Indonesia, terutama pada masyarkat pedesaan, dari kajian ilmiah dan

---

<sup>36</sup> A Husnan M, *100+Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal.7-8.

<sup>37</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hal.29.

diskusi dengan narasumber terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat khususnya di daerah Jawa Tengah dan daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan khususnya aspek-aspek keterampilan sosial. 57 permainan tradisional yang telah diidentifikasi di atas dikelompokkan menjadi 3 yaitu: (1) permainan lagu, (2) permainan gerak atau fisik dan (3) permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu),

Jenis-jenis permainan tradisional tersebut ditampilkan sesuai dengan kategori menurut pola permainan, antara lain: (1) bermain dan bernyanyi atau dialog, artinya pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya, nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut, contohnya: cublek-cublek suweng, (2) bermain dan olah pikir, artinya jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi, berfikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi, contohnya: dakonan, macanan, dan mul-mulan, (3) bermain dan adu ketangkasan, jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempaan bermain yang relatif luas, contohnya: boy-boyan, engkle, patil lele.

Permainan-permainan tersebut merupakan permainan yang lama kelamaan jarang kita ketemui dikalangan anak-anak.<sup>38</sup>

#### **d. Manfaat Permainan Tradisional**

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua atau tiga orang lebih, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak sekali nilai-nilai melalui permainan ini, dalam beberapa kreteria dari sudut penggunaan bahasa, berkelompok, secara bersosialisasi, aktifitas fisik, kekompakan dan aktifitas psikis, permainan tradisional yang anak-anak mainkan tentu saja membuat anak merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan kegembiraan dapat tercermin ketika anak sedang memainkannya, permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan social. Melalui permainan tersebut anak bisa belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka dan belajar bertanggung jawab.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hal.54-56.

<sup>39</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005)

## **B. Teori yang digunakan**

Penelitian tidak akan bisa sempurna ketika peneliti menganalisis data yang diperoleh dari informan tanpa menggunakan teori yang relevan dengan tema yang diangkat oleh peneliti. Maka dari itu peneliti mulai membicarakan teori dari fakta-fakta yang ada di obyek penelitian. Fakta tersebut berkenaan dengan problematika luntarnya budaya permainan tradisional yang semakin lama menghilang dikalangan masyarakat pedesaan

Sebelum membahas tentang karya pemikiran kontemporer tentang modernitas, perlu diingat bahwa sebagian besar sosiolog klasik terlibat dalam menganalisis dan mengkritik kehidupan masyarakat modern. Analisis tentang masyarakat modern ini jelas dilihat dalam karya empat orang teoritis sosiologi klasik: Marx, Weber, Durkheim, dan Simmel. Keempatnya membahas masalah kemunculan dan pengaruh modernitas. Meski keempatnya menyadari keuntungan dari modernitas, namun yang menjiwai karya mereka terutama adalah kritik atas masalah yang dihadapi oleh kehidupan modern. Namun dari empat tokoh tersebut peneliti menganggap bahwa teori yang relevan untuk dijadikan analisis dalam penelitian yang berjudul “Luntarnya Budaya Permainan Tradisional Bagi Anak-anak Pada Era modern di Desa Sekaran Lamongan” adalah teori modernitas Marx dan modernitas Giddens.

## 1. Teori modernitas Marx

Modernitas ditentukan oleh ekonomi kapitalis. Ia mengakui kemajuan yang ditimbulkan oleh transisi oleh masyarakat sebelumnya ke masyarakat kapitalisme. perkembangan masyarakat tradisional menuju masyarakat yang lebih modern, dengan pertumbuhan ekonomi yang semakin meningkat, masyarakat akan berubah pola pikirnya dari tradisional ke modern, Namun dalam karya-karyanya, sebagian besar perhatiannya ditujukan untuk mengkritik sistem ekonomi kapitalis dan kecacatannya (alienasi, eksploitasi, dan sebagainya), perubahan pola pikir masyarakat dalam gaya hidup, masyarakat akan lebih suka membeli dari pada memproduksi suatu barang yang mereka perlukan.

Ekonomi merupakan faktor yang amat penting dalam kehidupan masyarakat untuk menentukan kehidupan masyarakat lainnya, kapitalisme sebagai salah satu tahap dari perkembangan dan perubahan dalam kehidupan masyarakat.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Zainuddin Maliki, Rekonstruksi Teori Sosial Modern, (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2012), hal.163.

## 2. Teori Modernitas Giddens

Modernitas dilihat dari sudut empat institusi mendasar. Pertama adalah *kapitalisme* yang ditandai oleh produksi komoditi, kepemilikan pribadi atas modal, tenaga kerja tanpa properti, dan sistem kelas yang berasal dari ciri-ciri tersebut. Kedua adalah *industrialisme* yang melibatkan penggunaan sumber daya alam dan mesin untuk memproduksi barang. Industrialisme tak terbatas pada tempat bekerja saja dan industrialisme mempengaruhi sederetan lingkungan lain seperti transportasi, komunikasi, dan bahkan kehidupan rumah tangga, meski ciri dua modernitas baru, tetapi ciri ketiga *kemampuan mengawasi (surveillance capacities)* kemampuan mengawasi mengacu pada pengawasan atas aktivitas warga negara individual (terutama, tapi bukan semata-mata) dalam bidang politik, dimensi institusional yang keempat dari modernitas adalah kekuatan militer atau *pengendalian atas alat-alat kekerasan*, termasuk industrialisasi peralatan perang. Perlu dicatat bahwa dalam analisisnya tentang modernitas yang menandai masyarakat pramodern.

Giddens mendefinisikan dunia modern sebagai dunia refleksi dan ia menyatakan “refleksivitas modernitas meluas hingga ke inti diri, kedirian menjadi sebuah *proyek refleksi*” Artinya, diri menjadi sesuatu yang direfleksikan, diubah, dan dibentuk. Tak

hanya individu bertanggung jawab untuk menciptakan dan memelihara kedirian, tetapi tanggung jawab ini pun berlanjut dan mencakup semuanya. Diri adalah produk dari eksplorasi dari dan produk dari perkembangan hubungan sosial yang intim.<sup>41</sup>

Dunia modern menimbulkan keterasingan pengalaman (*sequestration of experience*) atau proses yang berkaitan dengan penyembunyian yang memisahkan rutinitas kehidupan sehari-hari dari fenomena-fenomena sebagai berikut: kegilaan, kriminalitas, penyakit dan kematian dan seksualitas. Keterasingan terjadi sebagai akibat dari meningkatnya peran sistem abstrak dalam kehidupan sehari-hari. Keterasingan ini membawa kita pada keaamanan ontologis yang makin besar, tetapi dengan resiko mengesampingkan kehidupan sosial dari masalah eksistensial fundamental yang menimbulkan deleva moral utama bagi umat manusia.<sup>42</sup>

### **C. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian sebelumnya menjaadi penting untuk dikemukakan pada halaman ini, mengingat dari segi manfaat akademik, penelitian ini dimaksudkan untuk member sumbangsih pengetahuan pada khazanah ilmu-ilmu sosial, disamping itu dapat menjadi rujukan penelitian sosial.

---

<sup>41</sup> George Ritzer, Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*. Terjemah Oleh Alimanda (Jakarta: Prenada Media 2004), hal 553-555.

<sup>42</sup> George Ritzer, Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*. Terjemah Oleh Alimanda (Jakarta: Prenada Media 2004), hal 559.



Adapun penelitian terdahulu yang dianggap cukup relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi IAIN Sunan Ampel Surabaya tentang *Pengaruh Permainan tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*. Eka Candra Arista A, Fakultas Dakwah jurusan Psikologi angkatan 2012. Dalam penelitiannya peneliti cenderung tentang keterampilan anak-anak setelah pulang sekolah, perkembangan keterampilan anak dalam kehidupannya sehari setelah pulang sekolah dengan permainan tradisional yang dimainkan anak apakah bisa melatih perkembangan anak dalam berkreasi atau terampil dan penelitian yang terdahulu menggunakan jenis penelitian deskriptif. Perbedaan penelitian sekarang dengan yang terdahulu terletak pada jenis penelitian, dan kajian yang diamati peneliti sekarang lebih cenderung ke permainan tradisional yang semakin lama ditingalkan oleh anak-anak kalau penelitian yang terdahulu cenderung berperilaku anak.
2. Penelitian yang terdahulu oleh Mahasiswa Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul: *Pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di paud kota gorontalo*, Ruslin Badu, Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2011, dalam penelitiannya peneliti cenderung pada pengembangan model pelatihan mengenai permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang menitik beratkan pada aspek pengetahuan dan

keterampilan orang tua sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk dapat melakukan pendidikan melalui aktivitas bermain pada anak usia dini. Peneliti yang terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan statistik para matrik uji  $t$  untuk dua sampel independen dan teknik kualitatif dengan cara mendeskripsikan data empiris. Perbedaan penelitian sekarang dengan yang terdahulu terletak pada jenis penelitian, dan kajian yang diamati peneliti sekarang lebih cenderung ke permainan tradisional yang semakin lama ditinggalkan oleh anak-anak kalau penelitian yang terdahulu cenderung metode pengembangan dengan cara permainan tradisional.