

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

##### **1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek**

Belakangan ini kesibukan telah menjadi jalan hidup masyarakat pada umumnya. Kesibukan seolah menjadi kebutuhan seseorang yang menandakan semakin tingginya daya kerja mereka. Dalam kasus ini, hiburan dan permainan dapat menjadi unsur yang menyeimbangkan dan menstabilkan kejenuhan dari kesibukan. Tidak hanya kalangan dewasa, anak-anak juga kerap kali mengalami kejenuhan dalam beraktifitas. Dari sudut pandang inilah bermain diperlukan untuk mengurangi permasalahan ini.

Bermain adalah salah satu kebutuhan anak-anak yang besar manfaatnya untuk mempersiapkan otak mereka terhadap tantangan yang kelak akan dihadapinya. Menurut studi tahun 2009 yang dimuat dalam jurnal Pediatrics, anak-anak berperilaku lebih baik di kelas ketika mereka punya waktu lebih banyak untuk bermain. Para ilmuwan mengukur anak-anak yang memiliki waktu istirahat 15 menit di sela pelajaran memiliki perilaku yang lebih baik selama di kelas. Dalam faktanya, lebih dari 10.000 anak dalam penelitian ini hanya memiliki waktu jeda kurang dari 15 menit setiap harinya. Selain itu, bermain juga mengajarkan anak dan membuat anak belajar mengatur emosinya, keterampilan yang sangat membantu menghadapi masalah di masa depan. Dari berbagai banyak jenis permainan yang ada, yang menjadi favorit adalah permainan modern, seperti *game-game online* dan *playstation*.

Padahal pada penerapannya permainan modern yang diminati oleh berbagai kalangan itu lebih bersifat individual. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang bisa menjadikan lebih kreatif dan bekerja sama untuk menang. Dengan bermain dalam kelompok dapat melatih kolaborasi dan interaksi anak (Kaptelin dan Cole, 2002 dan Sheffield, 2005). Manfaat tersebut dapat mendukung proses pembelajaran panjang untuk anak di SD kelas 2 (Ariyadi Wijaya, 2008).

Di Sulawesi Selatan, permainan tradisional lama-kelamaan diambil alih oleh permainan modern yang lebih menarik. Keberadaan permainan modern yang didukung dengan adanya *gadget* menambahkan minat anak-anak di Sulawesi Selatan untuk berburu permainan modern yang lebih canggih dan ter-*update*. Pernyataan ini diperkuat dengan meningkatnya pembelian *gadget* setiap tahunnya. Lebih dari 15 juta pc tablet pada tiga bulan terakhir tahun 2011 habis terjual. Perkembangan teknologi yang pesat adalah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional tak lagi menjadi permainan favorit anak zaman sekarang khususnya di Sulawesi Selatan. Darwis Bastama menilai budaya seperti permainan tradisional ini sangat penting dimunculkan kembali, sebab berbagai permainan modern telah merasuki jiwa dan kehidupan sosial masyarakat. Menurut data dari Komunitas Hang tahun 2010, ditemukan 60% permainan tradisional sudah hampir lenyap dan tidak dimainkan di zaman sekarang. Ada banyak faktor yang menyebabkan permainan tradisional mulai punah, salah satunya adalah kebutuhan lahan bermain. Kebutuhan lahan cukup berpengaruh, *makkatto* misalnya, yang biasanya dimainkan oleh anak laki-laki ini saja membutuhkan lahan bermain sekitar 150m<sup>2</sup>. Dengan luas lahan yang hanya

untuk satu permainan, dibutuhkan kekuatan fisik juga beberapa strategi dalam bermain. Tidak beda jauh dengan olahraga yang sering dilakukan setiap harinya, permainan ini juga mampu melatih fisik.

Seperti halnya ayat Al quran yang menerangkan pada surat Muhammad ayat 36.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

*“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan memint harta-hartamu.” (QS Muhammad 47 : 36)*

Berdasarkan ayat diatas bahwasanya diantara kehidupan manusia, ada yang terlena pada dunia yang difirmankan Allah SWT hanyalah permainan dan senda gurau, dan ada juga manusia yang berjuang untuk akhiratnya melalui proses iman dan taqwa, atau melakukan hubungan dengan Allah melalui proses iman dan taqwa, serta melaksanakan hubungan dengan sesama Manusia.

*“Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada Mukmin yang lemah.”(HR. Muslim)*

Hadist riwayat di atas yang menjelaskan tentang seorang mukmin yang lebih kuat akan lebih dicintai oleh Allah SWT daripada mereka yang lemah. Dijelaskan dalam hadist ini jika sejak dini kekuatan dan kesehatan mereka diperhatikan, maka

kekuatan itu akan berimbis pada kekokohan suatu bangsa, tapi jika kesehatan mereka diterlantarkan maka suatu bangsa akan menjadi lemah.

Selain menurut beberapa ahli, ketahanan fisik dan psikomotorik seorang anak dapat dilatih secara tidak langsung. Permainan yang mencakup lebih dari satu orang menjadi lingkup sosial yang bekerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah. Setiap permainan akan menciptakan suatu kompetisi. Pemenang bukanlah hal utama yang merupakan tujuan dari permainan melainkan tahapan dimana anak-anak sedang berada pada tahap belajar. Juga mengenal beberapa elemen alam dan kepekaan terhadap panca indera, misalnya elemen tanah, elemen angin maupun elemen air. Daya tahan tubuh akan beradaptasi dengan alam secara langsung dapat membentuk ketahanan fisik bagi seorang anak. Kegiatan ini juga telah menjadikan seorang anak dapat mengisi kekosongan waktu dengan hal yang bermanfaat, serta menanamkan nilai luhur untuk berani dan maju. Nilai inilah yang akan mendidik untuk berlomba-lomba dalam kebaikan (*fastabiqul khairot*).



**Gambar 1.1 Permainan Tradisional**  
(Sumber : [www.cipuceb.blogspot.com](http://www.cipuceb.blogspot.com))



Melatih pola pikir terhadap strategi

Lebih bersifat individual

Melatih daya fokus panca indera

Kurangnya interaksi sosial yang menyebabkan kesan individu yang tertutup

Pasif, cenderung kaku

**Gambar 1.2 Permainan Modern**

(Sumber : [www.cipuceb.blogspot.com](http://www.cipuceb.blogspot.com))

Berbeda halnya dengan permainan modern, anak-anak akan lebih cenderung pasif daripada aktif. Dunia imajinasi yang akan menjadikan seseorang menjadi penyendiri dan kurang berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Dengan adanya Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis, permainan tradisional yang hampir punah di tanah bugis ini dapat kembali dihidupkan dengan memperkenalkan permainan-permainannya terlebih dahulu. Mulai dari cara membuat mainan tradisional hingga peraturan dalam bermainnya. Selain itu, untuk lebih mempererat objek (permainan) dengan subjeknya, perlu diketahui juga asal mula dari suatu permainan serta filosofi yang terkait di dalamnya.

### **1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema**

Modernisasi sangat erat dan lekat dengan kehidupan masyarakat. Bahkan di masa sekarang telah menjadi kebutuhan yang mempunyai pengaruh penting dalam kehidupan sosial. Berbagai teknologi yang dihasilkan menjadi sarana untuk mempermudah dalam ilmu pengetahuan. Begitu pula dengan keberadaan permainan

modern yang manfaatnya cukup baik bagi perkembangan anak. Permainan modern dapat melatih daya fokus dan membantu kepekaan panca indera, serta melatih strategi yang berefek positif dalam kehidupan. Hanya saja dalam permainan modern lebih bersifat individual. Rasa solidaritas yang di petik dari permainan modern masih kurang, sekalipun telah menggunakan peralatan canggih dan lebih modern. Sedangkan pada permainan tradisional, cenderung berkelompok. Nilai-nilai gotong royong dan kerjasama menjadi bagian dalam permainan tradisional. Banyak orang tua yang beranggapan permainan tradisional adalah kegiatan yang berbahaya bagi anak-anak. Padahal kenyataannya permainan tradisional melatih daya kreatifitas dan kemandirian bagi anak. Jadi para orang tua lebih memilih permainan modern yang lebih aman.

William Lim dan Hock Beng (1998) mengemukakan beberapa strategi merancang tradisi masa lalu ke dalam lingkup masa sekarang. Strategi tersebut di antaranya adalah *Reinvigorating Tradition* (menghidupkan kembali), *Reinveting Tradition* (memperbarui tradisi), *Extending Tradition* (keberlanjutan tradisi), dan *Reinterpreting Tradition* (menginterpretasikan tradisi). Dari keempat strategi yang ada, *Extending Tradition* lah yang mencakup di dalamnya keberadaan objek yang berupa “Pusat Peragaan Permainan Tradisional Mainan Bugis Di Makassar”.

*Extending Tradition* merupakan strategis untuk memperpanjang dan memperjelaskan arsitektur lokal yang ada di daerah tersebut atau mencari keberlanjutan tradisi lokal yang ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dan fitur sumber masa lalu serta menambahkan secara inovatif. Proses menciptakan atau

memperbarui arsitektur lokal dengan cara mengkombinasikan permainan tradisional yang ada dengan unsur-unsur dari budaya modern. Pemilihan tema ini berdasarkan atas kontekstual yang tanggap terhadap kondisi lokal. Setiap sudut dalam perancangan memiliki potensi fisik, sosial, dan ekonomi yang secara kultur memiliki batasan dalam arsitektural maupun sejarah. Sehingga senantiasa mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat. Erat hubungannya Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis terhadap kehidupan masa lampau yang memiliki banyak filosofi. Tradisional yang mencakup masa lalu dengan penerapannya yang mengikuti alur masa kini dan masa depan. Dengan elemen-elemen dan konsep tradisional yang diterapkan dalam perspektif masa sekarang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis yang sesuai dengan kebutuhan daya kreatifitas permainan masyarakat Makassar dan sekitarnya?
2. Bagaimana rancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis yang sesuai dengan tema Extending Tradition?

### **1.3 Tujuan**

1. Menghasilkan rancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Makassar dan sekitarnya.
2. Menghasilkan rancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis yang sesuai dengan tema Extending Tradition.

#### **1.4 Manfaat**

1. Menjadikan wadah pembelajaran budaya bugis khususnya dalam permainan tradisional.
2. Menjadi suatu media yang menampung peninggalan mainan tradisional bugis.
3. Salah satu objek wisata budaya, dan juga menjadi tanda pengenal bagi Kota Makassar.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan pusat peragaan yang terfokus pada permainan budaya bugis. Hanya mencakup suku bugis di daerah Sulawesi Selatan. Objek di dalam museum nantinya akan berasal dari Sulawesi Selatan.
2. Karakteristik pusat peragaan sesuai dengan karakteristik daerah (lokal). Museum yang tidak sedikit akan mencerminkan adanya regionalisme.
3. Objek Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis yang mengacu pada makna budaya, sejarah, serta tradisi yang ada sejak turun temurun.
4. Permainan yang ditampilkan adalah permainan tradisional Bugis *indoor* dan *outdoor*.