

## STRATEGI KOMUNITAS *TRADITIONAL GAMES RETURNS* (TGR) DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN

(Studi Kasus di RW 03, Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Kota Jakarta Timur)

Kartiningsih<sup>1</sup> & Budiaman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta

<sup>2</sup>Universitas Negeri Jakarta

### ABSTRACT

This study aims to identify the causes of children aged 7-12 years who are currently less interested in traditional games, then what is the strategy done by the TGR Community in preserving traditional games for children aged 7-12 years to be interested, and change is happens to children aged 7-12 years after the action from the TGR Community.

Research carried out using a type of qualitative research with a case study method. Data collection techniques are carried out, namely, interviews, observation, document analysis, and field notes. Document analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusion.

The results of this study conclude that: The causes of children aged 7-12 years are less fond of traditional games due to inadequate physical conditions of the environment, the role of parents who are not guiding their children to play traditional games, as well as people's mindsets and times that make traditional games considered no longer interesting compared to digital games on the device. Then the strategy carried out by the TGR Community is to restore the existence of traditional games to children by going through three stages, including formulation, implementation, and evaluation. Changes that occur after the actions carried out by the TGR Community, namely children no longer tend to play the device, although not a few of them are difficult to release the device and replace digital games with traditional games, but they have made traditional games as an alternative to the games in the device.

**Keywords:** 7-12 year olds, device, strategies, TGR Community, traditional games.

### PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional tersebut seperti *dampu*, *gasing*, *egrang*, *congklak*, *bentengan* dan lain sebagainya. Permainan tradisional awalnya sangat digemari oleh anak-anak khususnya pada generasi 70-90an. Memasuki tahun 2000 eksistensi permainan tradisional mulai menurun. Hal ini disebabkan oleh perubahan gaya hidup masyarakat yaitu orang tua mulai

membiasakan anak-anaknya untuk bermain melalui gawai. Munculnya berbagai permainan menarik yang terdapat pada gawai semakin mengurangi keinginan anak-anak Indonesia untuk bermain permainan tradisional bersama teman-temannya, terutama anak-anak yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dengan kisaran usia 7-12 tahun atau setara dengan usia anak Sekolah Dasar (SD).

Selain itu jajak pendapat yang dimuat dalam *U-Report Indonesia Voice Matter* (2017) mengenai pilihan permainan yang digemari anak usia 0-14 tahun, 57% lebih menyukai permainan digital pada gawai dibanding permainan tradisional, berbeda dengan usia responden diatas 20 tahun yang dimana mereka cenderung memilih permainan tradisional dibanding permainan digital pada gawai, dan tingkat seringnya mereka bermain permainan tradisional bagi mereka yang menyukai permainan digital pada gawai cenderung saat ada kegiatan tradisi saja, seperti *bazaar* ataupun pameran.<sup>1</sup>

Kondisi inilah yang mendorong munculnya berbagai komunitas dalam upaya pelestarian permainan tradisional agar tidak punah, salah satunya ialah Komunitas *Traditional Games Return* (TGR) yang bergerak di bidang sosial-budaya untuk mengajak anak-anak melestarikan permainan tradisional melalui aksi gerakan atau kampanyenya dengan mengusung slogan "Lupakan *Gadget*-mu, Ayo Main di Luar!". Slogan tersebut dimaksudkan agar anak dapat lebih akrab dengan teman di sekitarnya dan menumbuhkan rasa kebersamaan bersama lingkungan dibanding berdiam diri menjadi individualis dengan bermain permainan digital yang ada pada *gadget* (gawai). Hal inilah yang menarik untuk diamati dan dicari tahu lebih lanjut mengenai menurunnya eksistensi permainan tradisional pada anak yang mulai tergantikan oleh permainan digital pada gawai, sehingga perlu adanya upaya atau pun strategi untuk mengembalikan eksistensi permainan tradisional dan melestarikannya kembali.

Dalam melestarikan permainan tradisional, diharapkan permainan tradisional dapat tetap dimainkan dan tidak

dilupakan seiring dengan munculnya berbagai permainan digital. Hal ini sejalan dengan teori struktural fungsional yang menekankan kepada keteraturan (order) dan mengabaikan konflik dan perubahan-perubahan dalam masyarakat.<sup>2</sup> Artinya, permainan tradisional diharapkan dapat berada dalam kondisi statis atau tepatnya bergerak dalam kondisi seimbang di masyarakat agar tidak tergeser dengan permainan digital.

Dengan mengacu pada paparan diatas, penelitian ini memiliki permasalahan penelitian yang dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan, yaitu: (1) Mengapa anak usia 7-12 tahun pada masa kini kurang meminati permainan tradisional sedangkan anak usia 7-12 tahun pada zaman dahulu sangat meminati permainan tradisional?; (2) Bagaimana strategi yang dilakukan Komunitas TGR dalam upaya pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun di tengah maraknya permainan digital?; (3) Bagaimana perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional?.

## METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, dimana dalam penelitian ini menekankan pada masalah penelitian yaitu, strategi Komunitas TGR dalam melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak yang mulai melupakan permainan tradisional dan menggantikannya dengan permainan digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis

<sup>1</sup> U-Report Indonesia Voice Matter, *Jajak Pendapat: Kampanye Traditional Games Return #TGRCampaign*. <https://indonesia.ureport.in/poll/2384/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 19.10 WIB)

<sup>2</sup> George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 21

atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>3</sup>

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, dimana studi kasus tidak bisa digeneralisasikan atau diasumsikan berlaku pada subjek lain, kecuali individu atau kelompok subjek yang memiliki karakteristik serupa.<sup>4</sup> Sama halnya dengan anak-anak di lingkungan RW 03 Cakung Timur, dimana banyak ditemukan anak-anak yang mulai melupakan permainan tradisional dan menggantikannya dengan permainan digital. Berbeda dengan beberapa daerah lain di luar RW 03 Cakung Timur, terkhusus di luar DKI Jakarta yang masih banyak memainkan permainan tradisional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penyebab hilangnya minat bermain permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun

Jika pada zaman dahulu anak-anak sangat bahagia dengan hanya bermain permainan tradisional, namun kini permainan tradisional mulai ditinggalkan karena adanya banyak perubahan yang menyebabkan hilangnya minat anak bermain permainan tradisional di wilayah RW 03 Cakung Timur. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya dari kondisi fisik lingkungan, peran orang tua, pola pikir masyarakat dan perkembangan zaman. Hal tersebut diperkuat dengan teori perubahan sosial oleh Gillin dan Gillin, ia mengatakan perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena kondisi perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan materiil, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi

ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.<sup>5</sup>

#### a. Kondisi Fisik Lingkungan

Dari kondisi fisik lingkungan RW 03 Cakung Timur telah mengalami perubahan, dari yang dulunya masih banyak ditemukan lahan kosong dan sumber daya alam hayati untuk menunjang anak-anak bermain di luar dengan memainkan permainan tradisional. Kini telah berubah menjadi wilayah yang padat penduduk dan minim sumber daya alam. Beralih fungsinya lahan kosong menjadi rumah penduduk membuat anak-anak disekitar RW 03 sedikit memainkan permainan tradisional, hanya beberapa permainan tradisional yang dimainkan namun jarang dan itu pun permainan yang masih bisa dijangkau, seperti lompat karet, layang-layang, dan permainan tanpa alat seperti polisi maling, petak umpat, ataupun petak jongkok.

Ketidaktahuan anak-anak disekitar RW 03 mengenai permainan tradisional yang menggunakan alat sangat disayangkan, sebab jika yang diketahui hanya segelintir saja, dikhawatirkan permainan tradisional dengan alat lainnya lambat laun akan dilupakan dan punah, bahkan diakui oleh negara lain sebagai aset kebudayaannya.

#### b. Peran Orang Tua

Masih ditemukan beberapa orang tua yang memberikan fasilitas gawai pada anak dengan dalih membahagiakan anak, mengikuti arus zaman, mudah dalam mengakses sesuatu, sarana komunikasi, dan lain sebagainya. Inilah yang menyebabkan permainan tradisional lambat laun akan bergeser, dimana orang tua atau keluarga merupakan lembaga sosial yang dapat merubah sistem sosial yang ada. Hal ini sejalan dengan teori perubahan sosial oleh Soemardjan, dimana perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya,

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 123

<sup>4</sup> Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2014), hlm. 5

<sup>5</sup> Soekanto, *loc. cit.*

termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.<sup>6</sup>

Tetapi sayangnya pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari gawai masih sangat minim. Padahal jika anak dibiarkan secara terus menerus memainkan gawai tanpa adanya pengawasan, anak akan semakin liar dalam mengakses sesuatu dan menyebabkan perkembangan anak menjadi tidak baik, seperti melihat konten dewasa, kekerasan dari sebuah permainan digital, penculikan anak, dan lain-lain.

#### c. Pola Pikir Masyarakat dan perkembangan Zaman

Masyarakat RW 03 Cakung Timur telah banyak mengalami perubahan sosial yang seperti dikatakan oleh Gillin dan Gillin, dimana perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, salah satunya karena masuknya teknologi, yaitu gawai di masyarakat. Hanya saja pola pikir masyarakat dalam memberikan dan menggunakan gawai terlalu dini oleh anak dapat merubah segala hal yang tidak diinginkan jika tidak bijak dalam menggunakannya.

Pola pikir masyarakat RW 03 Cakung Timur beberapa diantaranya menganggap memberikan gawai kepada anak hanya untuk menghilangkan bosan, hal tersebut merubah fungsi yang seharusnya orang tua berperan dalam mengasuh anak, tetapi tergantikan oleh gawai sebagai alat pengasuh dan solusi untuk menghilangkan rasa bosan itu sendiri. Padahal akan lebih baik jika orang tua ataupun masyarakat lainnya mengatasi hal tersebut dengan permainan tradisional, sebab secara tidak langsung mereka pun ikut melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia.

Perkembangan zaman pun tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat RW 03 Cakung Timur selalu ada keinginan

untuk mengikuti arus globalisasi dan modernisasi yang ada seperti penggunaan gawai. Rata-rata anak-anak di RW 03 Cakung Timur melihat orang lain atau teman-temannya ketika memegang atau memainkan gawai pun pasti mereka menginginkannya juga. Aplikasi yang menarik tentunya dapat mengubah siapapun untuk mendapatkannya, seperti permainan digital yang ada pada gawai. Saat ini permianan digital telah merubah anak-anak di RW 03 yang biasanya dahulu bermain permainan tradisional dengan penuh aktivitas dan canda tawa, kini hanya berdiam diri dengan memegang gawai dan terkadang selalu ada amarah dan kata-kata kasar yang terlontar. Hal ini secara tidak langsung memutus permainan tradisional sebagai warisan budaya Indonesia jika tidak dimainkan dan dilestarikan.

#### 2. Strategi yang dilakukan oleh Komunitas TGR dalam upaya pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun

Strategi yang dilakukan Komunitas TGR agar permainan tradisional tetap dimainkan dan tidak hilang, maka Komunitas TGR melakukan sebuah tindakan kepada masyarakat yang sejalan dengan teori struktural fungsional oleh Parsons, tindakan tersebut ditekankan pada empat fungsi penting, yaitu:

a) *Adaptation* (Adaptasi): Sebuah sistem harus menanggulangi situasi eksternal yang gawat. Sistem harus menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menyesuaikan lingkungan itu dengan kebutuhannya. Seperti halnya Komunitas TGR sebelum memulai dalam mengkampanyekan permainan tradisional di RW 03 Cakung Timur, mereka melihat dahulu bagaimana kondisi di lapangan untuk menyesuaikan dengan apa yang akan dilakukan nanti. Saat melihat lahan yang sempit, mereka memikirkan bagaimana caranya untuk menaruh permainan di beberapa tempat tertentu agar bisa dimainkan. Selain itu untuk sasaran pesertanya pun mereka harus beradaptasi agar peserta pun dapat

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm. 261

nyaman main bersama Komunitas TGR, contohnya ketika pembawa acara mengumpulkan peserta, ia memulainya dengan *ice breaking* agar dapat mencairkan suasana supaya anak-anak nyaman dalam mengikuti kampanye yang di lakukan oleh Komunitas TGR.

b) *Goal attainment* (Pencapaian tujuan) : Sebuah sistem harus mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya. Sama halnya dengan Komunitas TGR yang ketika melakukan kampanye permainan tradisional, mereka selalu memberikan penjabaran mengenai apa itu Komunitas TGR kepada peserta, mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada peserta, dan memenuhi hak bermain anak melalui permainan tradisional.

c) *Integration* (Integrasi): sebuah sistem harus mengatur antar hubungan bagian-bagian yang menjadi komponennya. Sistem juga harus mengelola antar hubungan ketiga fungsi penting lainnya (A, G, L). Untuk mengatur agar berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, Komunitas TGR selalu memiliki tim yang terdiri dari beberapa tugasnya saat di lapangan, seperti bagian registrasi, pembawa acara, fotografer, videografer, dan instruktur yang menemani anak-anak bermain di setiap posnya.

d) *Latency* (latensi atau pemeliharaan pola): Sebuah sistem harus melengkapi, memelihara dan memperbaiki, baik motivasi individual maupun pola-pola kultural yang menciptakan dan menopang motivasi. Agar permainan tradisional melekat di dalam jiwa anak-anak era digital saat ini, maka Komunitas TGR memberikan kesan yang tidak dapat dilupakan oleh anak-anak, seperti penghargaan berupa tepuk tangan, kata-kata yang memuji, makanan, ataupun barang ketika anak-anak berhasil menjawab pertanyaan dari Komunitas TGR seputar permainan tradisional, berhasil dalam memainkan permainan tradisional, dan lain sebagainya. Walaupun

mereka tidak mengingat Komunitas TGR, tetapi diharapkan ia ingat nama permainan dan bagaimana cara memainkannya.

Setiap strategi yang digunakan oleh Komunitas TGR memiliki beberapa tahapan dalam mengkampanyekan permainan tradisional, seperti proses manajemen strategi yang dikemukakan oleh David yang terdiri atas 3 tahap, yaitu:

a. Formulasi strategi

Formulasi strategi mencakup pengembangan visi dan misi, mengidentifikasi kesempatan dan ancaman eksternal organisasi, menentukan kekuatan dan kelemahan internal, menciptakan tujuan jangka panjang, memulai strategi alternatif, dan memilih strategi khusus untuk dicapai. Biasanya dalam hal tersebut sebelum pelaksanaan kampanye permainan tradisional di lapangan, Komunitas TGR melakukan formulasi atau perencanaan untuk untuk tercapainya sebuah tujuan dari Komunitas TGR kepada masyarakat dengan melihat kondisi yang ada. Di antaranya:

1) Absensi Tim TGR. Agar terlaksananya sebuah kegiatan, perlu adanya sumber daya manusia didalamnya. Tim TGR melakukan absensi secara online untuk mendata siapa saja dari tim TGR yang ikut terjun ke lapangan, hal tersebut dilakukan untuk memetakan tugas dari setiap anggota yang hadir saat di lapangan. Absensi yang dilakukan adalah salah satu strategi untuk mempermudah Komunitas TGR saat melakukan kegiatan agar dapat tertata secara rapi nantinya.

2) Pengkoordinasian Tim TGR. Komunitas TGR tidak melakukan latihan sebelum melakukan kampanye, semuanya berjalan apa adanya. Hanya saja untuk teknis dilapangan sudah dipetakan menjadi beberapa bagian tugas bagi anggota tim yang hadir. Segala pengetahuan mengenai permainan tradisional untuk dikampanyekan pun tidak ada pengkoordinasian sebelumnya, sehingga masih banyak dari tim TGR yang belum memahami. Akan tetapi mereka mau

belajar dan mencari tahu sendiri sebelum memulai. Selain itu dengan saling berbagi pengalaman mengenai permainan tradisional yang pernah mereka mainkan, hal tersebut dimaksudkan agar dapat menambah wawasan mengenai permainan tradisional.

3) Pengkondisian tempat. Permainan yang diberikan pun menyesuaikan dari kondisi yang ada di lapangan. Jadi sebelum hari pelaksanaannya, Komunitas TGR menimbang dari sisi lokasi tempatnya, sehingga Komunitas TGR dapat menentukan permainan tradisional yang akan dimainkan. Hal tersebut dilakukan agar peserta dapat merasakan berbagai macam permainan tradisional yang disediakan. Walau Komunitas TGR sebenarnya ingin mensosialisasikan semua permainan tradisional, namun kembali lagi kepada situasi dan kondisi yang ada di lapangan.

Jadi dapat dikatakan bahwa Komunitas TGR dapat memainkan berbagai permainan tradisional melihat kondisi dilapangan. Jika lahannya besar, maka permainan yang diberikan pun akan semakin beragam. Tetapi jika lahannya sempit, permainan yang diberikan pun hanya sebagian saja dan cenderung tidak memakan lahan yang banyak.

#### b. Implementasi strategi

Implementasi strategi sering kali disebut “tahap aksi” dari manajemen strategi. Mengimplementasikan strategi artinya memobilisasi karyawan dan manajer untuk mengubah strategi yang diformulasikan ke dalam tindakan. Untuk program yang dijalankan oleh Komunitas TGR ini merupakan program TGR jalanjalan yang kegiatannya dilakukan secara rutin untuk berkunjung ke Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) di DKI Jakarta dan tempat umum lainnya untuk mensosialisasikan permainan tradisional kepada masyarakat agar masyarakat kembali mengenal permainan tradisional, seperti ke RW 03 Cakung Timur.

Komunitas TGR melakukan beberapa tahapan implementasi strategi untuk mengkampanyekan permainan tradisional.

#### 1) Absensi Peserta.

Absensi peserta dilakukan sebagai data untuk Komunitas TGR yang nantinya akan diakumulasi sebagai pencapaian dalam mempengaruhi anak-anak di setiap kampanye permainan tradisional yang dilakukan.

Untuk kampanye yang dilakukan di RW 03 Cakung Timur, dari jumlah anak yang hadir pada kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas TGR berjumlah 43 orang, yang artinya ada 43 anak yang dipengaruhi untuk mencintai permainan tradisional.

#### 2) Pembukaan Acara.

Sebelum masuk ke dalam tahapan inti, tim TGR melakukan pengkondisian, memperkenalkan Komunitas TGR dan melakukan *ice breaking*. Hal tersebut dilakukan agar suasana menjadi cair dan anak-anak menjadi nyaman bermain bersama Komunitas TGR, dan saat itu pula Komunitas TGR dapat dengan mudah mempengaruhi anak-anak untuk mencintai hasil budaya negaranya sendiri, yaitu salah satunya permainan tradisional di Indonesia.

#### 3) Kegiatan Inti.

Hal yang dilakukan pada kegiatan inti adalah dengan mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional yang telah disediakan oleh Komunitas TGR. Akan tetapi ada strategi khusus untuk menangani jika ada anak yang membawa gawai saat mengikuti acara yang dilakukan oleh Komunitas TGR, dan kebetulan saat bermain di RW 03 Cakung Timur ada anak yang berusia 12 tahun membawa gawai dan memainkannya saat berlangsungnya acara, hal tersebut merupakan salah satu tantangan oleh Komunitas TGR untuk memfokuskan anak tersebut untuk bermain permainan tradisional. Dengan sentuhan lembut dari Komunitas TGR untuk menyuruh mematikan dan menaruh gawainya dahulu di kantung pun diterima dengan baik oleh anak tersebut. Sebab jika

tidak dilakukan seperti itu, maka pesan yang ingin disampaikan oleh Komunitas TGR tidak akan berjalan dengan baik, karena tahap implementasi ini adalah tahap yang paling sulit dalam manajemen strategi, yang dimana membutuhkan disiplin dan komitmen untuk mempertahankan slogan “Lupakan Gadgetmu! Ayo Main di luar”.

Setelah terkondisikan dengan baik, selanjutnya pembawa acara langsung membagi beberapa kelompok untuk disesuaikan dengan pos-pos permainan tradisional yang tersedia. Ada 16 jenis permainan yang diberikan kepada anak-anak di RW 03 Cakung Timur untuk dimainkan, yaitu *bekel, congklak, damdas, keprayan, egrang batok, egrang bambu, lenggang rotan, rangku alu, bakiak, dampu, gasing bambu*, lompat karet, tarik tambang, balap karung, ular tangga raksasa, dan telepon kaleng. 16 jenis permainan ini mewakili dari setiap klasifikasi permainan tradisional yang dibedakan oleh Dharmamulya, diantaranya:<sup>7</sup> a.) Bermain dan bernyanyi; b.) Bermain dan berpikir; c.) Bermain dan berkompetisi.

Permainan diatas diimplementasikan secara bergantian di lapangan, mengingat kondisi lahannya yang tidak terlalu besar. Setiap permainan yang dikeluarkan, ada salah satu dari tim TGR yang mendampingi dan selalu memberikan pengarahan dalam bagaimana cara memainkannya, dan juga tak lupa memberikan pengetahuan seputar asal dan filosofi dari permainan tradisional itu sendiri. Saat melakukan hal tersebut, secara tidak langsung anak-anak mengetahui bahwa permainan tradisional yang mereka mainkan merupakan budaya dari negara mereka sendiri yaitu negara Indonesia. Sehingga tujuan Komunitas TGR dalam melestarikan permainan tradisional bisa tersampaikan kepada masyarakat, dan dapat dimainkan secara

turun-temurun kepada generasi mendatang agar permainan tradisional tidak punah seiring berkembangnya teknologi digital.

#### 4) Penutupan acara

Setelah acara selesai, pembawa acara dari Komunitas TGR melakukan penutupan dengan sesi tanya jawab kepada anak-anak seputar permainan tradisional. Untuk mengetahui bahwa pesan yang ingin disampaikan dari Komunitas TGR kepada masyarakat telah tersampaikan pada kegiatan yang telah berlangsung, Komunitas TGR pun mengulas kembali dengan memberikan pertanyaan hal-hal seputar permainan tradisional.

Komunitas TGR pun selalu memberikan penghargaan kepada anak-anak yang berani maju kedepan setiap kali diberikan pertanyaan, hal tersebut secara tidak langsung adalah untuk memberikan kesan yang tidak dapat dilupakan oleh anak-anak. Dengan memberikan kesan yang baik, Komunitas TGR selalu berharap agar anak-anak dapat menyukai, memainkan, dan mengenalkan permainan tradisional kepada teman-teman yang lainnya.

#### c. Evaluasi strategi

Evaluasi strategi adalah tahapan final dalam manajemen strategi. Manajer harus mengetahui ketika strategi tertentu tidak bekerja dengan baik; evaluasi strategi adalah cara yang tepat untuk mengetahui informasi ini. Evaluasi strategi dibutuhkan karena kesuksesan hari ini bukan jaminan kesuksesan besok. Sama halnya dengan Komunitas TGR ketika pelaksanaan acara telah selesai, maka setelah itu ada evaluasi untuk mengukur keberhasilan dari apa yang telah dilakukan pada hari itu, dan mencatat kembali apa yang harus diperhatikan untuk dapat diperbaiki dikemudian hari.

Evaluasi dari sudut pandang terhadap peserta hanya dilakukan seputar pertanyaan seperti permainan apa yang disukai, menyebutkan jenis-jenis permainan tradisional, menceritakan kembali permainan tradisional yang telah

<sup>7</sup> Iswinarti, *loc. cit.*

dimainkan, dan menjelaskan kembali daerah asal permainan tradisional yang ditanyakan secara sejarah ataupun filosofinya.

Untuk evaluasi lainnya dilanjutkan ketika semua peserta sudah pulang, dimana evaluasi disini dilakukan oleh Komunitas TGR dengan tim karang taruna setempat yang ikut dalam berkolaborasi dengan memberikan setiap kritik dan saran yang diberikan dapat membangun Komunitas TGR menjadi lebih baik lagi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan aktivitas secara terpadu dan komprehensif yang mampu menyatukan berbagai arah usaha dan kegiatan untuk mencapai tujuan yang penuh daya guna serta berhasil guna. Dengan demikian, strategi adalah ibarat payung yang bisa menaungi seluruh tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Rumusan strategi tersebut disertai pula dengan penjabaran kebijakan-kebijakan yang diperlukan untuk mengimplementasikannya. Kemudian, implementasi strategi ini biasanya dituangkan secara lebih operasional dalam bentuk program kegiatan, prosedur kegiatan, dan anggaran yang diperlukan. Akhirnya, pelaksanaan suatu strategi memang memerlukan evaluasi agar bisa diketahui sejauh mana kinerja yang dihasilkan serta kendala yang menghambat keberhasilannya.

### 3. Analisis perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional

Banyak hal yang berubah pada anak-anak disekitar RW 03 mengenai persepsinya terhadap permainan tradisional. Walau tidak sedikit dari mereka yang sulit melepaskan gawainya dan menggantikan permainan yang ada pada gawai dengan permainan tradisional, tetapi mereka menjadikan permainan tradisional sebagai pilihan ketika mereka

bosan memainkan permainan yang ada pada gawai.

Selain itu wawasan mereka mengenai permainan tradisional semakin berkembang dan banyak permainan tradisional yang baru mereka ketahui setelah Komunitas TGR datang ke RW 03 Cakung Timur. Hal ini sejalan dengan teori perubahan sosial oleh Soemardjan, dimana perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.<sup>8</sup> Artinya, dengan munculnya Komunitas TGR sebagai agen perubahan terhadap anak-anak di RW 03 Cakung Timur telah membuahkan hasil melalui kampanye yang telah dilaksanakan.

Perubahan yang paling dirasakan oleh anak-anak yang telah peneliti amati, adalah anak-anak lebih kreatif, pengetahuan mengenai permainan tradisional menjadi bertambah, dan hubungan antarpersonal dengan teman sebayanya terjalanankan dengan baik dengan ditandainya pertemanan yang lebih erat dan bertambahnya teman-teman baru.

Dari perubahan yang terjadi, secara tidak langsung Komunitas TGR berhasil dalam memenuhi tugas anak, terkhusus anak usia 7-12 tahun. Sebab anak pada usia tersebut harus memiliki tiga dorongan besar yang dialami anak pada masa tersebut: (1) dorongan untuk ke luar rumah dan bergaul dengan teman sebaya (*peer group*), (2) dorongan fisik untuk melakukan berbagai bentuk permainan dan kegiatan yang menuntut keterampilan/gerakan fisik, dan (3) dorongan mental untuk masuk ke dunia konsep, pemikiran, interaksi, dan simbol-simbol orang dewasa.<sup>9</sup>

Salah satu dasar untuk menentukan apakah seseorang anak telah mengalami perkembangan dengan baik atau tidak,

<sup>8</sup> Soekanto, *loc. cit.*

<sup>9</sup> Nafi'ah dkk, *loc. cit.*



ialah melalui apa yang oleh Havighurst disebut: tugas-tugas dalam perkembangan (*developmental tasks*). Mengenai ini Havighurst merumuskan sebagai berikut: “tugas-tugas dalam perkembangan adalah tugas-tugas yang timbul pada atau kira-kira pada masa perkembangan tertentu dalam kehidupan seseorang yang bilamana berhasil akan menimbulkan kebahagiaan dan akan diharapkan berhasil pada tugas perkembangan berikutnya. Sebaliknya bilamana gagal akan timbul ketidakbahagiaan pada diri pribadi yang bersangkutan, tidak diterima oleh masyarakatnya, dan mengalami kesulitan untuk mencapai tugas-tugas perkembangan selanjutnya.”<sup>10</sup>

Oleh sebab itu, Komunitas TGR dapat dibilang sebagai agen yang berpengaruh terhadap pemenuhan tugas-tugas dalam perkembangan anak. Selain itu Komunitas TGR pun dapat menjadi agen yang dapat mengembalikan kebahagiaan kepada seorang anak melalui permainan tradisional agar seorang anak dapat kembali menjalani kehidupan yang sesuai pada fase usianya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Strategi Komunitas *Traditional Games Returns* (TGR) dalam Pelestarian Permainan Tradisional pada Anak Usia 7-12 Tahun (Studi Kasus di RW 03 Cakung Timur, Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Kota Jakarta Timur), maka peneliti dapat menarik kesimpulan dengan fokus sebagai berikut:

1. Faktor penyebab hilangnya minat bermain permainan tradisional pada anak di lokasi penelitian disebabkan karena kondisi fisik lingkungan yang kurang memadai dalam menunjang aktivitas bermain. Selain itu peran orang tua yang memberikan gawai terlalu dini tanpa diimbangi dengan memperkenalkan permainan tradisional

kepada anaknya pun turut serta dalam semakin bergesernya permainan tradisional akibat pengaruh dari perkembangan zaman.

2. Strategi yang dilakukan Komunitas TGR dalam upaya pelestarian permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun di RW 03 Cakung timur adalah dengan beberapa tahapan. 1.) Formulasi, yaitu berupa persiapan dalam menghadapi situasi di lapangan, seperti dari tim TGR yang akan hadir, pengkoordinasian tim TGR, dan menimbang dari sisi lokasi tempatnya, sehingga Komunitas TGR dapat menentukan permainan tradisional yang akan dimainkan. 2.) Implementasi, yaitu melakukan sebuah tindakan untuk mempengaruhi anak-anak dengan permainan tradisional saat di lapangan dengan melakukan perkenalan, bermain bersama sekaligus mengedukasi, lalu ditutup dengan sesi tanya jawab kepada anak-anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan. 3.) Evaluasi, yaitu untuk mengukur keberhasilan dari apa yang telah dilakukan. Komunitas TGR biasanya mengukur dari jumlah peserta yang hadir, hasil jawaban yang diberikan oleh peserta ketika melakukan sesi tanya jawab, dan kritik serta saran yang diberikan oleh pihak yang ikut dalam berkolaborasi agar dapat diperbaiki dikemudian hari.
3. Perubahan yang terjadi pada anak usia 7-12 tahun setelah adanya aksi dari Komunitas TGR dalam pelestarian permainan tradisional yaitu anak-anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dan tidak lagi cenderung memainkan gawainya. Walau tidak sedikit dari mereka yang sulit melepaskan gawainya dan menggantikan permainan digital dengan permainan tradisional, tetapi kini mereka telah menjadikan permainan tradisional sebagai pilihan selain permainan digital.

<sup>10</sup> Gunarsih, *loc. cit.*

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alwasilah, A. C. 2009. *Pokoknya Kualitatif: dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Dunia Pustaka.
- David, Fred R. 2017. *Manajemen Strategik: Suatu Pendekatan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: Salemba Empat.
- Gunarsih, S. D. 2014. *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Libri.
- Handoko, D. 2004. *Teks Sosiologi Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Himpunan Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia. 2017. *Undang-Undang Perlindungan Anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Irianta, Y. 2004. *Community Relation: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Medis.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kertajaya, H. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Millers, Matthew B. dan Michael Huberman. 2014. *Analisis Data Kualitatif, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI Press.
- Moeis, Syarif. 2008. *Bahan Ajar Struktur Sosial Kelompok dalam Masyarakat*. Bandung: FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moleong, L. J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Narwoko, Dwi & Suyanto. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Novianti, L. E. 2009. *Makalah Perkembangan Sosial Pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun)*. Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Paadjaran.
- Nugroho, A. 2005. *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Pengantar Karya Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret.
- Putra, N. 2011. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Ritzer, George. 2014. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Siti, H. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Soekanto, Soerjono. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. [membangun-kecerdasan-jamak/](#). (di akses pada 19 Desember 2018, pukul 10.23 WIB)
- Yusuf, S. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khutniah, Nailul dan Veronica Eri Iryanti. 2012. *Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridajati di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara*. Jurnal Seni Tari, Vol 1 No. 1, Juni 2012, hlm 9-21.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013, hlm. 88-89.
- Fitriyani, 2017. *Usia Terbaik Memberikan Gadget Pada Anak Menurut Bill Gates*. <https://id.theasianparent.com/memberikan-gadget-pada-anak/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 15.49 WIB)
- Hamid, Djamur, 2015. *Konsep Manajemen Strategi dan Kebijakan Bisnis*, [Online]. ADBI4437/MODUL 1, dari: <http://repository.ut.ac.id/3860/2/ADBI4437-M1.pdf>. (di akses pada 18 Maret 2019, pukul 00.23 WIB)
- Jufri, Ahmad Jamaludin, 2016. *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. <https://www.salamyogyakarta.com/permainan-tradisional->
- Nafi'ah, Adinda Mar'atun dkk. 2018. *Periodisasi Masa Perkembangan Anak-Anak*. <http://eprints.umsida.ac.id/1129/3/PSI%20masa%20anak2.pdf>. (di akses pada 25 Desember 2018, pukul 20.56 WIB)
- Sicca, Shintaloka Pradita, 2018. *KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun*. <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKJV>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 14.32 WIB)
- The Asian Parent Insights, 2014. *Mobile Device Usage Among Young Kids*. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 17.47 WIB)
- U-Report Indonesia Voice Matter, 2017. *Jajak Pendapat: Kampanye Traditional Games Return #TGRCampaign*. Dari: <https://indonesia.ureport.in/poll/2384/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 19.10 WIB)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.4