

TANGGAPAN MASYARAKAT SETELAH MENGIKUTI PERMAINAN TRADISIONAL di CAR FREE DAY (CFD) KOTA SEMARANG

Didik Darmadi

email : Soglokd@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The research was motivated by the enthusiasm of the community in playing traditional games and the impact after playing traditional games on CFD. Car Free Day is quite attractive to the people in Semarang City, almost every Sunday many people crowd the Simpang Lima area, so if the traditional game is held on Car Free Day (CFD) it will attract a lot of people's interest to take part in traditional games. The data collected in this study consisted of several methods, namely interview, observation, and documentation methods. As for the questionnaire method, traditional game participants answered 20 questions presented by the researcher. The results showed that the development of traditional games in the city of Semarang in the Car Free Day event, experienced a development or acculturation process along with the times.

***Keywords* : Traditional games, Car Free Day, Semarang City**

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh antusias masyarakat dalam melakukan permainan tradisional dan dampak yang ditimbulkan setelah melakukan permainan tradisional di CFD. Car Free Day cukup diminati masyarakat di Kota Semarang, hampir setiap hari minggu banyak masyarakat yang memadati kawasan Simpang Lima, sehingga jika permainan tradisional tersebut dilaksanakan di Car Free Day (CFD) akan banyak menarik minat masyarakat untuk mengikuti permainan tradisional. Data yang terkumpul dalam penelitian ini terdiri atas beberapa metode, yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun untuk metode kuesioner, peserta permainan tradisional menjawab 20 pertanyaan yang disajikan oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan permainan tradisional di kota Semarang dalam acara Car Free Day, mengalami suatu perkembangan atau proses akulturasi seiring dengan berkembangnya zaman.

Kata kunci : Permainan tradisional, Car Free Day, Kota Semarang

PENDAHULUAN

Menurut Kemol dan Supandi dalam Husdarta (2010: 15), yang menemukan beberapa definisi olahraga dalam kaitannya dengan asal-usulnya, yaitu: (1) *Disport/Disportae*, yaitu berpindah dari satu tempat ke tempat lain (menjauh dari diri sendiri). Olahraga adalah awal dan membangkitkan keinginan orang untuk melarikan diri atau melakukan kesenangan (*leisure*), (2) olahraga lapangan, yang pertama kali muncul di Inggris pada abad ke-18 menembak dan berburu di waktu luang mereka, (3) *desporteur*, berarti mengatasi kelelahan (Prancis), olahraga, sebagai kesenangan atau hobi (*Encyclopedia English*) dan (5) olahraga, olahraga untuk menguatkan tubuh, seperti berenang, bola, dll. Olahraga adalah suatu usaha yang melatih tubuh/tubuh manusia. Lebih dari seorang pelatih harus sehat dan kuat.

Beberapa acara seperti pertunjukan seni, hiburan panggung, permainan anak-anak dan kegiatan festival jalanan lainnya. Banyak juga kegiatan sosial, seperti iklan, kampanye dan sosialisasi suatu produk atau kegiatan. Selain itu, banyak pedagang kaki lima yang menjajakan makanan, pakaian, dan barang-barang lainnya di area "Car Free Day."

Kampanye "Car Free Day." berlangsung selama 5 jam dari pukul 05:00 hingga 22:00, dengan syarat kawasan tersebut tidak dibuka untuk kendaraan bermotor. Acara "Car Free Day." Sangat menarik minat masyarakat, karena dengan adanya kegiatan ini animo masyarakat masa depan sangat tinggi. Walaupun pengunjung hanya ingin jalan-jalan bersama keluarga dan tidak berolahraga, masih sedikit masyarakat di kawasan ini yang melakukan olahraga seperti lari, senam, bersepeda, dll.

Sebelum teknologi masuk ke Indonesia, permainan tradisional sangat populer. Sebagian besar permainan dan olahraga tradisional merupakan ekspresi budaya dan cara hidup asli yang berkontribusi pada identitas bersama umat manusia, yang telah menghilang dan yang bertahan terancam punah atau punah akibat pengaruh globalisasi. Warisan dunia olahraga (Jogen Boro dkk, 2015:88). William Tedi (2015:8) mengatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (a) kurangnya fasilitas dan tempat bermain; (b) adanya kekurangan waktu dan tuntutan waktu yang semakin kompleks menjadi semakin mahal bagi anak-anak; (c) permainan tradisional dipaksakan oleh permainan asing modern yang tidak menempati kedudukan, tidak bergantung pada waktu, baik siang, pagi, sore atau malam, dan tidak menunggu orang lain bermain; (d) meninggalkan warisan budaya yang tidak sempat dicatat, dicatat, dan disosialisasikan oleh generasi sebelumnya sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi bawahnya.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana tanggapan masyarakat setelah mengikuti permainan tradisional di *Car Free Day* (CFD) Kota Semarang?”

METODE PENELITIAN

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung dengan orang yang diwawancarai untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 201 :157). Teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan data tentang tanggapan masyarakat setelah mengikuti permainan tradisional di CFD Kota Semarang.

b. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi yang mencakup catatan atau dokumen penting yang berkaitan dengan masalah yang diselidiki, sehingga menghasilkan informasi yang lengkap, akurat, dan tidak spesifik. dokumentasi yang dimaksud bukan hanya dokumentasi yang sifatnya tertulis, tetapi juga dokumen yang tidak tertulis seperti foto, rekaman, dan video.

seperangkat alat pengumpulan data yang secara langsung atau tidak langsung terkait dengan kerangka konseptual dan masalah penelitian kualitatif disebut instrumen (Miles dan Huberman, 201: 59). Penelitian ini terdiri dari alat dasar dan alat bantu. Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a) Instrumen Utama

Dalam penelitian yang terdapat di instrumen utama adalah peneliti itu sendiri, dimana peneliti mencari data-data yang berasal dari tes, wawancara, dokumentasi dari subjek kemudian diolah untuk diambil kesimpulan.

b) Instrumen Bantu

Instrumen bantu dalam penelitian ini, menggunakan pedoman wawancara yang meringkaskan dan menjelaskan tema-tema utama yang digunakan sebagai dasar untuk mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dimana perkembangan permainan tradisional di kota Semarang dalam acara *Car Free Day*, mengalami proses evolusi atau budaya di mana permainan tradisional mempengaruhi budaya modern, seperti permainan yoyo yang dulunya terbuat dari kayu, sekarang berubah menjadi listrik, atau permainan kongklak, yang dulunya biji-bijian. Bibit tanaman sekarang sedang diubah menjadi plastik.

Pentingnya permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya adalah bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak dan manfaat yang besar bagi perkembangan intelektual anak. permainan yang masih berbasis unsur tradisional memiliki nilai kearifan lokal yang memungkinkan anak-anak mengenal dan mencintai budayanya.

Permainan juga merupakan tradisi lisan yang berasal dari tradisi lisan, permainan ini juga akan menjadi sejarah agar generasi penerus dapat diketahui melalui tradisi lisan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa metode, yaitu metode wawancara, observasi dan dokumentasi

Pengambilan data wawancara dilakukan melalui tanya jawab langsung secara acak kepada masyarakat setelah mengikuti permainan tradisional di *Car Free Day* (CFD) Kota Semarang. Adapun untuk metode kuesioner, peserta permainan tradisional menjawab 20 pertanyaan yang disajikan oleh peneliti.

Berdasarkan daftar pertanyaan yang diajukan peneliti kepada responden diperoleh data bahwa:

1. 7 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa Kegiatan tersebut hanya dikhususkan untuk orang – orang dewasa.
2. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa Permainan tradisional adalah contoh permainan yang menyehatkan.
3. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa kegiatan *Car Free Day* adalah kegiatan yang kurang bermanfaat.
4. 3 dari 8 peserta *Car Free Day* netral bahwa kegiatan ini hanya berisi permainan tradisional.

5. 3 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju bahwa kegiatan ini hanya berisi permainan tradisional.
6. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa kegiatan ini adalah kegiatan yang mudah dilakukan oleh semua kalangan usia.
7. 7 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju bahwa masyarakat kurang tertarik terhadap kegiatan ini.
8. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* netral bahwa pengunjung kegiatan ini banyak didominasi oleh anak – anak.
9. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju bahwa kegiatan ini merupakan contoh kegiatan rekreasi olahraga.
10. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa kegiatan ini merupakan sarana pelestarian budaya tradisional.
11. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju bahwa pengunjung merasa bosan dengan kegiatan ini, karena bersifat monoton.
12. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju bahwa kegiatan ini terkesan ketinggalan zaman.
13. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* netral bahwa kegiatan ini hanya bisa dilakukan di pusat – pusat kota.
14. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* netral bahwa hanya orang – orang tua yang mengenal permainan tradisional.
15. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa kegiatan ini juga bisa dijadikan sarana pendidikan.
16. 6 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa permainan tradisional hanya bisa dimainkan oleh orang – orang dari daerah tertentu.
17. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju bahwa permainan tradisional merupakan salah satu wujud kebudayaan nasional.
18. 3 dari 8 peserta *Car Free Day* setuju dan netral bahwa permainan tradisional adalah permainan yang membosankan.
19. 5 dari 8 peserta *Car Free Day* netral bahwa permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan kekuatan fisik.
20. 4 dari 8 peserta *Car Free Day* sangat setuju dan setuju bahwa Permainan tradisional hanya bias dimainkan oleh anak – anak.

Dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait respon masyarakat terhadap permainan tradisional pada kegiatan *Car Free Day* di Kota Semarang cukup bagus dan mendapat antusias dari masyarakat setempat.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Perkembangan permainan tradisional di Kota Semarang dalam acara *Car Free Day*, mengalami suatu perkembangan atau proses akulturasi.
2. Pentingnya permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya adalah agar permainan tradisional dapat memberikan efek dan manfaat yang luar biasa dalam perkembangan jiwa anak
3. Reaksi masyarakat Kota Semarang hingga munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai permainan tradisional yaitu menunjukkan bahwa tidak ada sikap sosial yang menafikan dan melarang anak-anak untuk bermain permainan modern.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Kepada pemerintah daerah diharapkan untuk lebih memperhatikan permainan tradisional dalam setiap kegiatan sebagai upaya pelestarian budaya dan warisan lokal.
2. Kepada seluruh lapisan masyarakat diharapkan untuk dapat melestarikan permainan dan kebudayaan tradisional yang dianggap masih relevan dan penting dalam kehidupan sehari-hari.
3. Permainan tradisional harus melalui pendidikan formal dan informal