

BAB I

A. FUNGSI SOSIAL LAYANG-LAYANG (TAKO) TERHADAP MASYARAKAT JEPANG MODERN

B. LATAR BELAKANG

Jepang adalah sebuah Negara kepulauan yang memiliki 4 musim yang terletak di Asia Timur dan secara geografis letaknya berada di ujung barat Samudera pasifik, di Sebelah timur laut Jepang. Dan bertetangga dengan Republik rakyat China, Korea, dan Rusia. Karena letaknya yang berdekatan dengan RRC, Korea, dan Rusia, banyak pengaruh budaya Negara-negara tersebut yang masuk dan diadaptasi oleh masyarakat Jepang, mulai dari bidang kuliner, bahasa, etika-norma, teknologi pangan, hingga permainan tradisional. (Wikipedia)

Salah satu permainan tradisional yang diadaptasi Jepang dari negara tetangganya adalah Layang-layang, yang dalam bahasa Jepang disebut "*Tako*". *Tako* atau yang lebih dikenal Layang-layang di Indonesia, atau *wau* di sebagian wilayah Semenanjung Malaya, merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif (Wikipedia Indonesia)

Meskipun sudah tergolong negara maju, ternyata masyarakat dan pemerintah Jepang paling giat dalam mempopulerkan layang-layang. Disana layang-layang bukan sekadar permainan, tetapi menjadi karya seni bermutu tinggi. Layang-Layang di Jepang turut difestivalkan dan mendapatkan apresiasi yang cukup tinggi dari masyarakat, anak-anak hingga orangtua menyenangi permainan ini.

Generasi muda Jepang saat ini cenderung lebih sering memainkan permainan modern seperti *games* di komputer maupun yang terdapat di aplikasi perangkat *smartphone* mereka. Hal ini tidak menimbulkan interaksi sosial sama sekali dengan teman sebayanya sehingga menimbulkan sifat individualisme bagi anak tersebut. (17:2015, Halo Jepang)

Di sisi lain, Pihak Orangtua terutama Ayah, cenderung menghabiskan waktu lebih banyak di kantor daripada di rumah, sehingga interaksi keluarga antara Ayah dan anak laki-laknya cenderung sedikit, sehingga hubungan emosional diantara Mereka kurang baik. Anak laki-laki tidak memiliki kesempatan untuk bercengkerama dengan sang Ayah, dan sang Ayah menjadi kurang memahami kebutuhan dan keinginan sang anak.

Festival Layang-layang tako yang diadakan tiap dua kali dalam setahun di hampir seantero Jepang, menimbulkan ketertarikan bagi para keluarga di Jepang. Acara ini berhasil membuat orangtua dan anak-anaknya menjadi lebih akrab. Melalui permainan layang-layang, mereka menjadi lebih kompak, diakhir pekan, menjelang Festival, mereka sibuk membuat layang-layang di rumah masing-masing, ketika Festival, para keluarga khususnya ayah dan sang anak menghabiskan waktu seharian bermain layang-layang, sementara sang ibu dan anak perempuan menemani mereka sambil memasak *barbeque*, kakek dan nenek datang dari desa untuk menonton anak dan cucunya bermain layang-layang. permainan tako ini pada akhirnya membuat hubungan keluarga menjadi lebih erat, dan di satu sisi, permainan layang-layang ini juga membuat sang anak menjadi lebih kompak dengan teman sebayanya, karena acapkali mereka mempertandingkan layang-layang milik mereka.

Layang-layang Tako ternyata bukan sekedar permainan Tradisional, tapi juga memiliki peran sosial bagi para pemainnya. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti Fungsi Sosial Layang-layang Tako di Jepang. Setelah melakukan studi referensi pustaka, Penulis menemukan bahwa ternyata Tako atau Layang-layang Jepang tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan tradisional, melainkan memiliki fungsi sosial didalamnya. Dengan

alasan tersebut, maka penulis membahasnya dalam skripsi dengan mengambil judul “**FUNGSI SOSIAL LAYANG-LAYANG (TAKO) TERHADAP MASYARAKAT JEPANG MODERN**”

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat menarik beberapa masalah,yaitu:

1. Bagaimana latar belakang sejarah masuknya permainan Tradisional Tako ke Jepang ?
2. Bagaimana fungsi sosial permainan Tako pada masyarakat Jepang ?

RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai sejarah masuknya Tako ke Jepang, pengaruh sosial Tako terhadap masyarakat jepang modern, hingga nilai-nilai seni dan spiritual apa saja yang terdapat pada Tako tersebut, dan apa yang membuat Tako tetap eksis di kalangan masyarakat Jepang, ditengah gempuran permainan modern saat ini. Untuk mendukung pembahasan diatas, penulis juga menjelaskan tentang layang-layang.

D. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

1. TINJAUAN PUSTAKA

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari Generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk system agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Melville J.Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh Kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*.

Andreas Eppink, Kebudayaan mengandung Keseluruhan pengertian nilai sosial, ilmu pengetahuan, serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religious, dan lain-lain. Tambahan lagi, segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Menurut Soesanto dalam *Ensiklopedia Van Houven*, Permainan tradisional merupakan salah satu hasil Budaya, yang tercipta secara turun temurun dan diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, Permainan Tradisional umumnya menggunakan peralatan sederhana, dan memiliki keunikan disetiap unsurnya.

salah satu permainan tradisional yang masih eksis adalah Layang-layang, dan layang-layang hampir mudah ditemukan diseluruh penjuru dunia yang beriklim tropis dan subtropis, diantaranya negeri Jepang. Di Jepang, Layang-layang dikenal dengan sebutan Tako.

Menurut wikipedia, layang-layang adalah lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang Memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia. Sebagai alat permainan, layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif.

2. Kerangka Teori

Penulis menggunakan konsep Budaya dan Konsep Permainan Tradisional yang bertujuan untuk menganalisa lebih baik mengenai pengaruh permainan tradisional tako terhadap masyarakat Jepang dewasa ini.

Menurut *Sasongko* dalam Wikipedia Indonesia, Permainan tradisional merupakan identitas budaya dan sejarah yang membedakan setiap bangsa. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk interaksi sosial yang turun temurun dilakukan oleh manusia yang punya peradaban. Umumnya permainan tradisional dipengaruhi oleh letak geografis dan kultur budaya setempat. Dimainkan untuk mengisi kekosongan saat sedang atau menunggu panen, menggembala ternak,

merayakan hasil tangkapan laut yang melimpah atau ketika dilaksanakan pesta-pesta adat. Sebagai makhluk sosial, apalagi sebagai seorang anak, adalah sifat yang manusiawi bila mereka gemar bermain. Itulah dasar sehingga tercipta permainan-permainan tradisional.

Sejak berabad-abad yang lalu perhatian terhadap seluk-beluk kehidupan anak sudah diperlihatkan, sedikitnya dari sudut perkembangannya agar bisa mempengaruhi kehidupan anak ke arah kesejahteraan yang diharapkan. Anak harus tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang baik yang bisa mengurus dirinya sendiri dan tidak bergantung atau menimbulkan masalah pada orang lain, pada keluarga atau masyarakatnya. banyak filsuf, dokter, ahli pendidikan dan ahli teologi memberikan pandangan mengenai anak dan latar belakang perkembangannya serta pengaruh-pengaruh keturunan dan lingkungan hidup terhadap hidup kejiwaan anak.

Pada akhir abad ke-17, seorang filsuf Inggris yang terkenal John Locke (1632-1704) mengemukakan bahwa pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak. Locke mengemukakan istilah “*tabula rasa*” untuk mengungkapkan pentingnya pengaruh pengalaman dan lingkungan hidup terhadap perkembangan anak. Anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan (Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa, 1997 : 15-16). Setiap peristiwa atau perkembangan selalu didukung oleh faktor-faktor dalam serta di pengaruhi oleh faktor-faktor luar.

Pembagian perkembangan kedalam masa-masa perkembangan hanyalah untuk memudahkan bagi kita mempelajari dan memahami jiwa anak-anak. Pada zaman J.A. Comenius (1592 – 1671), para pendidik sudah mulai memperhatikan sifat-sifat khas yang dimiliki setiap anak. Dijelaskannya bahwa anak itu tidak boleh dianggap sebagai orang dewasa yang bertubuh kecil. Comenius, menganjurkan agar pengajaran dapat menarik perhatian anak. Oleh karena itu pelajaran harus diperagakan supaya anak-anak dapat mengamati, menyelidiki

dan mendalaminya sendiri. Dalam proses belajar mengajar aktivitas anak benar-benar diperhatikan, walaupun pada zaman itu usaha-usaha untuk mempelajari jiwa anak belum sebaik keadaan sekarang. Tingkah laku perkembangan psikologi anak dapat dipelajari berbagai cara diantaranya dengan memperhatikan, menghayati, menerangkan apa yang terjadi dalam proses kejiwaan. Akan tetapi tidak ada cara tertentu untuk digunakan dalam semua keadaan karena proses kejiwaan itu sendiri tidak pernah sama, sewaktu-waktu dapat berubah, sehingga hendaknya memasukkan kejiwaan-kejiwaan itu dalam golongan-golongan tertentu.

Pada abad ke-18, Jean Jacques Rousseau (1712 – 1778), pendidik dan fisuf kenamaan pada zamannya, dalam bukunya *Emile ou l'education*, 1762, yang dikutip oleh Drs. Zulkifli menguraikan pikiran-pikirannya tentang pendidikan anak yang mengatakan “Segala-galanya adalah baik sebagaimana keluar dari Sang Pencipta, segala-galanya memburuk dalam tangan manusia “. Dari ucapan Rousseau itu terkandung suatu pengertian yang beranggapan bahwa apa-apa yang diperoleh anak menurut alamnya selalu dipandang yang terbaik baginya, tetapi keasliannya akan menjadi rusak bila ditangan manusia. Campur tangan manusia itu dapat merusak perkembangan anak itu sendiri. Oleh karena itu para pendidik perlu membekali dirinya dengan pengetahuan tentang kejiwaan anak didiknya.

Bila ingin menyelidiki tingkah laku anak, misalnya bagaimana ia bermain, kita harus mengamati anak-anak dari kejauhan tanpa mereka ketahui. Pengamatan yang dilakukan dengan sengaja, memperhatikan atau mempelajari proses kejiwaan pada diri sendiri. Melakukan introspeksi berarti mempelajari jiwa sendiri, kesadaran tentang jiwa sendiri yang dapat dikenal secara langsung. Perbuatan mempelajari jiwa sendiri membutuhkan latihan dan pengertian. J.P. Pestalozzi (1746 – 827) dikenal sebagai pendidik yang sangat memperhatikan pendidikan anak, dengan cara mengutamakan pendidikan bagi anak-anak. Ia menganjurkan agar pendidikan yang diberikan disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak. Pelajaran di dasarkan pada pengalaman, dimulai dari tingkat yang mudah mengarah kepada tingkat yang lebih sulit

(Drs.Zulkifli,2002:2). Bahwa pendidikan yang diberikan oleh anak harus sesuai standar pikiran anak-anak. Karena apabila anak diberikan pelajaran yang sulit maka anak akan menerimanya dengan susah. Pada tahun 1880 dikenal paedologi, berasal dari kata-kata *paedos* dan *logos* yang bila ditafsirkan dari arti harfiahnya, paedologi adalah ilmu tentang anak. Psikologi Anak adalah bagian dari paedologi itu karena ia mempelajari perkembangan jasmani, perkembangan rohani, pengaruh lingkungan dan pengaruh keturunan. Paedologi dapat digunakan untuk mempelajari tentang gambaran khayal, pengamatan dan cara berpikir pada anak (Drs. Zulkifli L, 2002 : 1-3). Dalam masa perkembangannya membentuk psikologi anak yang baik sangat diperlukan untuk membentuk kepribadian anak, dari anak yang masih bayi hingga anak mencapai usia 6-8 tahun. Perkembangan jasmani dan rohani mulai mengarah sempurna. Mengenal lebih banyak teman dan lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya semakin berkembang. Ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah perjalanannya. Semua pengalaman itu akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikir anak.

a. Ciri-ciri Permainan Anak.

Adapun ciri-ciri kegiatan bermain adalah sebagai berikut :

- 1). Di lakukan berdasarkan motivasi, intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2). Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- 3). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibanding hasil akhir.
- 5). Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
- 6). Mempunyai kualitas pura-pura (Mayke S. Tedjasaputra) 2001;16). Dari ciri-ciri permainan diatas, di ketahui bahwa batasan mengenai bermain menjadi penting untuk dipahami karena

berfungsi sebagai parameter dalam menentukan sejauh mana aktivitas anak itu di kategorikan dalam bermain atau bukan.

b. Macam Permainan Anak.

H. Hetze, seorang psikolog Jerman, meneliti permainan dikalangan anak-anak dan didapatkan beberapa macam permainan anak yang dikelompokkan sebagai berikut :

1.) Permainan Fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerakannya, seperti gerakan tangan, kaki dan sebagainya. Bentuk permainan ini gunanya untuk melatih fungsi-fungsi gerak dan perbuatan.

2.) Permainan *Konstruktif*.

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya. Permainan konstruktif sangat penting bagi anak-anak yang berusia 6 sampai 10 tahun. Mereka sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain perca dan sebagainya.

3.) Permainan *Reseptif*.

Sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya menjadi aktif.

4.) Permainan Peranan.

Permainan di mana anak-anak dapat memainkan atau memperagakan peranan sesuai yang diinginkan atau sesuai dengan tema permainannya.

5.) Permainan Sukses

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan dan bahkan persaingan (Drs. Zulkifli L , 2002: 42-43). Dari bermacam-macam kelompok permainan diatas, maka permainan tradisional dapat digolongkan menurut kelompoknya, seperti contoh permainan dalam gobag

c. Teori-teori Permainan Anak.

1.) Teori Rekreasi.

Teori ini berasal dari Schaller dan Lazarus, keduanya ilmuwan bangsa Jerman, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat.

2.) Teori Pelepasan.

Teori ini berasal dari Herbert Spencer, ahli pikir bangsa Inggris, yang berpendapat bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain.

3.) Teori Atavistis.

Teori dari Stanly Hall, psikolog Amerika yang berpendapat bahwa dalam perkembangannya, anak melalui seluruh taraf kehidupan manusia. Anak-anak selalu mengulangi apa yang pernah dilakukan nenek moyangnya sejak dahulu sampai sekarang. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyangnya. Teori ini disebut juga teori katasis, karena permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan atau keinginan-keinginan yang tidak sesuai dengan norma susila yang berlaku di masyarakat.

4.) Teori Biologis.

Permainan merupakan tugas biologis dikemukakan oleh Karl Gross, karena permainan dikalangan anak-anak merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

5.) Teori Psikologi dalam.

Teori dari Sigmund Freud dan Edler, menguraikan bahwa permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, yang sumbernya dari dorongan nafsu berkuasa (Drs. Zulkifli,2002;39).

Berdasarkan teori-teori permainan diatas, dapat ditentukan apa saja macam permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Karena permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, bermain tidak sama dengan bekerja. Anak suka bermain karena adanya dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

d. Manfaat atau Fungsi Bermain Bagi Anak.

- 1.) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat.
- 2.) Mampu mengenal kekuatan sendiri.
- 3.) Mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
- 4.) Berlatih menempa perasaan atau emosinya.
- 5.) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.
- 6.) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku (Drs. Zulkifli L,2002;41)

Mengingat pentingnya faedah bermain seperti yang dikemukakan diatas, maka hendaknya para orang tua tidak meghalangi tetapi malah membimbing dan memimpin jalanya permainan agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi anak, khususnya dalam permainan tradisional.

Mildred Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Pada keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut di bawah ini :

1.) Unoccupied Play.

Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak.

2.) *Solitary Play* (Bermain Sendiri).

Biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.

3.) *On Looker Play* (Pengamat).

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang di amatinya.

4.) *Paralel Play* (Bermain Paralel).

Tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila di perhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka.

5.) *Assosiative Play* (Bermain Asosiatif).

Permainan ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila di amati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama.

6.) *Cooperative Play* (Bermain Bersama).

- 1.) Di tandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu (Mayke S. Tedjasaputra,2001:21).

Dari perkembangan bermain diatas terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Konsep Sejarah juga digunakan dalam penelitian ini, karena penulis juga memaparkan latar sejarah munculnya Tako dan masuknya Tako ke Jepang.

Menurut Kaelan (2005: 61) Sejarah adalah pengetahuan yang tepat terhadap apa yang telah terjadi.

E. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

2. Untuk mengetahui bagaimana latar belakang sejarah masuknya permainan Tradisional Tako ke Jepang ?
3. Untuk mengetahui bagaimana fungsi sosial permainan Tako pada masyarakat Jepang ?

4. Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang budaya Jepang khususnya permainan tradisional Layang-layang Tako
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Tako terhadap masyarakat Jepang modern dan nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan ini.

F. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Soejono dan H. Abdurrahman (1999:25), metode deskriptif adalah suatu metode yang dipakai untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, mengkaji, menginterpretasikan data. Penelitian deskriptif menurut sifatnya merupakan penelitian non-eksperimen (Arikunto, 2002:75). Penelitian non-eksperimen yaitu data yang sudah ada (dalam arti tidak sengaja ditimbulkan), dan peneliti tinggal merekam (Arikunto, 2002:12). Penelitian deskriptif bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu fenomena (Hariwijaya. M dan Bisri M. D, 2006:39).

Penelitian ini termasuk dalam cakupan penelitian kualitatif. Salah satu dasar filosofi penelitian kualitatif adalah interaksi simbolik, yang merupakan dasar kajian sosial yang sangat berpengaruh dan digunakan dalam penelitian kualitatif (Arikunto, 2002:13). Serta menggunakan pendekatan sosiologi. Data yang digunakan adalah data tulisan. Data tulisan ini dikutip dari buku-buku yang berhubungan dengan karya sastra, kebudayaan dan majalah-majalah yang berhubungan dengan Tako. Teknik penelitian yaitu dengan menelaah buku-buku perpustakaan (library reseacrh) juga dengan menggunakan data-data yang bersumber dari internet. Penulis menelusuri sumber-sumber kepustakaan dan internet yang memiliki hubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.