

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak sering diidentikkan dengan dunia bermain, sebuah dunia yang membahagiakan bagi anak (Christiyati Ariani, 2006: 40). Anak-anak akan memainkan permainannya dengan serius ketika bermain, mereka juga mencurahkan emosi dalam setiap permainan yang dimainkan. Seorang anak biasanya akan menirukan apa yang diketahui tentang orang dewasa untuk memainkan permainannya (Idi Subandi Ibrahim, 2007: 304).

Terkait dengan hal tersebut, seorang anak harusnya dapat merasa nyaman dan senang saat bermain dengan hal yang mereka senangi. Beberapa orang tua terlalu memilih jenis permainan yang pantas dimainkan oleh anaknya, meski terkadang anak tidak tertarik dengan mainan yang dipikirkan orang tua. Masyarakat di Indonesia turut andil dalam menilai sebuah permainan anak, apakah anak yang berjenis kelamin tertentu cocok memainkan permainan tertentu, akibatnya dunia anak dibangun dengan prespektif orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan adanya kemauan-kemauan orang dewasa yang diberikan untuk anak, bukan karena kemauan anak sendiri.

Salah satu media yang digunakan orang tua untuk membentuk identitas gender pada anak adalah permainan anak, hingga kini sekat antara permainan yang diberikan kepada anak laki-laki dan anak perempuan masih ditemukan, padahal seharusnya anak diberikan kebebasan untuk memilih permainan yang disenangi. Permainan sejatinya bukanlah hal yang terbentuk secara kodrati

namun, permainan merupakan hasil kebudayaan yang dibentuk masyarakat, bisa diakses oleh siapapun baik laki-laki maupun perempuan, dan harus dilestarikan.

Pembagian permainan menurut jenis kelamin merupakan hasil dari nilai-nilai patriarkhi yang tersosialisasi di masyarakat Indonesia. Di zaman modern ini, anak laki-laki biasanya diberi permainan yang dirancang dengan teknologi seperti robot-robotan, mobil-mobilan, pistol-pistol, *playstation* dan sejenisnya. Anak perempuan sering dianggap kurang cocok untuk memiliki jenis-jenis permainan tersebut, anak perempuan cenderung diberi permainan semacam boneka, bunga, alat masak, dan sejenisnya.

Salah satu contoh sekat pemilihan permainan di Indonesia khususnya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah pemilihan peran dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* yang sering dimainkan oleh anak-anak di daerah pedesaan. Pernah dijumpai seorang anak laki-laki yang berperan *masak-masakan* dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* bersama kelompok sepermainannya (*peer group*) *diolok-olok* oleh seorang anggota masyarakat. Parahnya, terdapat beberapa oknum masyarakat yang secara tidak langsung menganggap bahwa anak tersebut banci. Hal tersebut merupakan hal yang memprihatinkan, hanya karena berperan *masak-masakan* dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* mendapat pengecapan yang negatif dari masyarakat.

Permainan tradisional *pasar-pasaran* merupakan salah satu permainan tradisional anak yang sering dimainkan oleh anak perempuan. Permainan

tradisional *pasar-pasaran* merupakan permainan yang sudah sejak lama ada dan diturunkan dari generasi ke generasi. Dibutuhkan dua orang atau lebih untuk bermain permainan tradisional *pasar-pasaran*, peniruan terhadap aktivitas orang dewasa seperti memasak merupakan inti dari permainan ini.

Adanya pembagian peran anak dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* berdasarkan jenis kelamin, membuat anak laki-laki enggan untuk bermain peran *masak-masakan*. Anak laki-laki akan lebih memilih berperan menjadi kepala keluarga atau menjadi pembeli jika bermain tradisional *pasar-pasaran*. Bahkan anak laki-laki sudah memiliki pola pikir bahwa jika berperan *masak-masakan* maka seperti banci.

Pola pikir anak di atas tentu dipengaruhi oleh nilai-nilai patriarkhi yang melekat dalam sistem kehidupan masyarakat Indonesia. Nilai-nilai patriarkhi seperti yang ditanamkan melalui keluarga dan masyarakat lebih meninggikan kaum laki-laki daripada kaum perempuan, seperti misalnya anak laki-laki diberikan permainan berdasar IPTEK sedangkan anak perempuan lebih diarahkan pada permainan domestik. Dalam nilai-nilai patriarkhi perempuan ditempatkan pada posisi setelah laki-laki, aktivitas perempuanpun lebih banyak di bidang domestik daripada di bidang publik.

Adanya pola asuh keluarga yang bias gender juga mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak. Hal ini diperkuat penelitian Marry Astuti, dkk tentang Pembangunan Model Pendidikan Berperspektif Gender, melalui Pusat Studi Wanita (PSW) UGM. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pola asuh yang bias gender dalam keluarga. Anak laki-laki sering dinomorsatukan

di keluarga, diharapkan memiliki karir yang baik, dan dapat mengangkat derajat keluarga. Hal tersebut menyebabkan anak laki-laki dituntut untuk belajar lebih keras agar cita-citanya tercapai (Sumijati, 2001: 136).

Pola asuh yang bias gender juga disampaikan oleh Staf pengajar Lembaga Studi Pengembangan Perempuan dan Anak (LSPPA) Yogyakarta, Ifa Aryani, dalam Seminar Implementasi Pendidikan Adil Gender pada Anak, yang digelar PSKK UGM. Dalam seminar ini Ifa mengatakan bahwa saat ini masih ditemui berbagai perbedaan-perbedaan dalam mendidik dan mengasuh anak di tengah masyarakat. Oleh sebab itu, Ifa Aryani memberikan solusi agar anak laki-laki dan perempuan dilatih untuk mengerjakan tugas-tugas domestik secara adil, sebab tugas domestik bukan tugas perempuan semata. Ada baiknya jika anak perempuan maupun laki-laki diberi pilihan berbagai jenis mainan (Agung, 2011).

Kasus pola asuh orang tua yang bias gender terhadap anak merupakan representasi dari kondisi budaya patriarkhi, yang mengimplikasikan pola asuh tidak demokratis, dalam arti pola asuh tersebut berbeda antara anak laki-laki dan perempuan. Nilai-nilai patriarkhi tampak dalam perlakuan terhadap anak yang tidak sejajar, misalnya dalam pilihan permainan, pilihan tugas-tugas rumah tangga yang kebanyakan dibebankan pada perempuan. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pola pengasuhan orang tua turut memperburuk subordinasi terhadap kaum perempuan.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa sesungguhnya ketidakadilan gender ternyata juga dialami oleh anak salah satunya dalam permainan

tradisional *pasar-pasaran*. Anak perempuan lebih memilih peran *masak-masakan*, sedangkan anak laki-laki lebih memilih berperan lain seperti menjadi pembeli. Pemilihan peran dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* seharusnya dapat dipilih oleh anak laki-laki maupun perempuan. Artinya bahwa anak perempuan dapat berperan menjadi pembeli atau kepala rumah tangga, dan anak laki-laki dapat bermain *masak-masakan*.

Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan salah satu aset kebudayaan dan untuk melakukan sosialisasi gender pada anak, agar anak laki-laki dan anak perempuan memiliki sikap adil gender. Salah satu aset kebudayaan yang dilestarikan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional *pasar-pasaran*. Maksud dari pelestarian adalah menjaga agar permainan tradisional anak tetap ada dan dapat berkembang, oleh karena itu, dalam mewujudkan sikap adil gender pada anak digunakan media sosialisasi gender yaitu permainan tradisional *pasar-pasaran* yang diperankan oleh siswa laki-laki dan perempuan.

Permainan tradisional *pasar-pasaran* merupakan media permainan anak yang kiranya representatif untuk mensosialisasikan nilai-nilai gender pada anak khususnya peran memasak yang dapat dilakukan oleh siswa putra maupun siswa putri SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul. Oleh sebab itu, penelitian ini memfokuskan subyek penelitian pada *peer group* di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul. *Peer group* di SD tersebut merupakan salah satu contoh nyata, dimana siswa putra merasa enggan untuk berperan *masak-masakan* dalam permainan tradisional *pasar-pasaran*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk menggali lebih lanjut tentang bagaimana permainan tradisional *pasar-pasaran* berkontribusi dalam mensosialisasikan gender untuk *peer group* di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul terutama dalam mensosialisasikan peran gender. Maka dari itu, penelitian ini mengambil fokus pada permainan tradisional *pasar-pasaran* yang dijadikan sebagai media sosialisasi gender pada anak, dengan obyek penelitian *peer group* di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Di Indonesia khususnya wilayah Yogyakarta, anak laki-laki yang berperan *masak-masakan* dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* dianggap banci atau tidak pantas oleh masyarakat.
- b. Adanya pembagian peran berdasarkan jenis kelamin dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* membuat anak laki-laki enggan untuk bermain tradisional *pasar-pasaran*.
- c. Anak laki-laki sudah memiliki pola pikir bahwa jika anak laki-laki berperan *masak-masakan* maka seperti banci.
- d. Ketidakadilan gender ternyata juga dialami oleh anak khususnya dalam pemilihan peran permainan tradisional *pasar-pasaran*.

2. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian ini pada permainan tradisional *pasar-pasaran* sebagai media sosialisasi gender untuk anak yang lebih memfokuskan pada studi kasus *peer group* di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul.

C. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan batasan masalah di atas adalah bagaimanakah penerapan permainan tradisional *pasar-pasaran* sebagai media sosialisasi gender untuk anak di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah mengetahui penerapan permainan tradisional *pasar-pasaran* sebagai media sosialisasi gender untuk anak di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara umum. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmu sosiologi dalam menambah pengetahuan di bidang Sosiologi Gender dan menjadi bahan acuan bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan ilmu pengetahuan dalam bidang Sosiologi Gender.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan sehingga dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai studi kajian Sosiologi.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi mengenai media sosialisasi peran gender pada anak.

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan studi guna mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan dengan realitas sosial agar dapat mengetahui kontribusi permainan tradisional *pasar-pasaran* dalam mensosialisasikan peran gender pada anak dalam kelompok bermain di SD N Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul.

d. Bagi Masyarakat

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat terkait dengan adil gender.
- 2) Mengajak masyarakat untuk melestarikan salah satu aset budaya bangsa yaitu permainan tradisional *pasar-pasaran*.