

SKRIPSI

TIMPA KELAYANG RAMBU JAET: ETNOGRAFI NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL DI KELURAHAN SUNGAI JAWI LUAR KECAMATAN PONTIANAK BARAT



Program Studi Antropologi Sosial

Oleh:

Windi Setiawan

NIM. E1121161002

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2023

SKRIPSI

***TIMPA KELAYANG RAMBU JAET: ETNOGRAFI NILAI
KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL DI
KELURAHAN SUNGAI JAWI LUAR KECAMATAN
PONTIANAK BARAT***

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Antropologi Sosial

Oleh:

Windi Setiawan

NIM. E1121161002

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**TIMPA KELAYANG RAMBU JAET: ETNOGRAFI NILAI KARAKTER
PADA PERMAINAN TRADISIONAL DI KELURAHAN SUNGAI JAWI
LUAR KECAMATAN PONTIANAK BARAT**

Tanggung Jawab Yuridis Pada :

Windi Setiawan
NIM. E1121161002

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I :


Prof. Dr. H. Arkanudin, M.Si
NIP. 196110251988031002

Tanggal : 18/1/2023

Dosen Pembimbing II :


Efriani, S. Ag, M. Ant
NIP. 19890404201903201

Tanggal : 17 Januari 2023

HALAMAN PENGESAHAN

***TIMPA KELAYANG RAMBU JAET: ETNOGRAFI NILAI KARAKTER
PADA PERMAINAN TRADISIONAL DI KELURAHAN SUNGAI JAWI
LUAR KECAMATAN PONTIANAK BARAT***

Oleh

Windi Setiawan

NIM. E1121161002

Dipertahankan di :
Pada Hari/Tanggal : Senin / 30 Januari 2023
Waktu : 9.00-11.30 WIB
Tempat : Ruang 1

Tim Penguji

Ketua



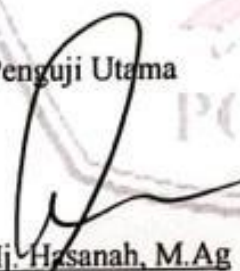
Prof. Dr. H. Arkanudin, M.Si
NIP. 196110251988031002

Sekretaris



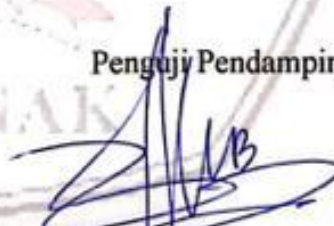
Etiriani, S. Ag. M. Ant
NIP. 19890404201903201

Penguji Utama



Dr. Hj. Hasanah, M.Ag
NIP. 1960111219872002

Penguji Pendamping



Ignasia Debbye Batuallo, S.Sos. M.Si
NIDN. 0012019006

Disahkan oleh :
Dekan FISIP Untan



Dr. Herlan, S.Sos M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Windi Setiawan : *Timpa Kelayang Rambu Jaet*: Etnografi Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional di Kelurahan Sungai Jawi Luar Kecamatan Pontianak Barat, Skripsi Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak 2023.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan dan analisis nilai karakter pada permainan tradisional *timpa kelayang* rambu jaet di Kelurahan Sungai Jawi Luar Pontianak Barat. Penelitian ini menggunakan metode penulisan etnografi. Permainan *timpa kelayang rambu jaet* adalah permainan yang melibatkan dua orang atau dua kelompok yang saling bertarung, permainan ini memerlukan persiapan seperti membuat layang-layang, memiliki peralatan permainan, dan strategi dalam bermain. Nilai Karakter yang terdapat dalam permainan ini adalah kreatif, kerja keras, jujur, disiplin, bersahabat/komunikatif, menghargai prestasi dan religius. Hasil dari analisis nilai karakter dapat di aplikasikan kedalam kehidupan sehari hari khususnya untuk perkembangan anak-anak peserta didik.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Nilai Karakter, *Timpa Kelayang Rambu Jaet*

ABSTRACT

Windi Setiawan: *Timpa Kelayang Rambu Jaet*: The Ethnography of Character Values in the Traditional Game at Sungai Jawi Luar Subdistrict of Pontianak Barat District, **Thesis of Social Anthropology Program Study of Social and Political Sciences Faculty of Universitas Tanjungpura Pontianak 2023.**

This study aimed to provide an explanation and analysis of character values in the *timpa kelayang rambu jaet* traditional game at Sungai Jawi Luar Subdistrict in Pontianak Barat. This study used the ethnographic research method. The *timpa kelayang rambu jaet* game is a game involving two individuals or two groups engaging in combat. This game requires preparation, such as making kites, having game equipment, and having strategies for playing. The character values found in this game included, creativity, hard work, honesty, discipline, friendliness/communicativeness, appreciation of achievements, and religion. The results of the character value analysis could be applied to daily life, especially for the development of participating children as learners.

Keywords: Traditional Game, Character Values, *Timpa Kelayang Rambu Jaet*



RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “*Timpa Kelayang Rambu Jaet: Etnografi Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional di Kelurahan Sungai Jawi Luar Kecamatan Pontianak Barat*. Judul ini dipilih karena Permainan tra, Berkurangnya minat masyarakat dari dewasa, remaja, hingga anak-anak untuk bermain *timpa kelayang rambu jaet*. Permainan *timpa kelayang rambu jaet* dianggap melanggar peraturan daerah. Belum adanya informasi dan tulisan mengenai permainan *timpa kelayang rambu jaet*.disional memuat nilai-nilai yang dapat membentuk karakter. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan permainan *timpa kelayang rambu jaet* yang terdapat di Kelurahan Sungai Jawi Luar Kecamatan Pontianak Barat dan menganalisis nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan *timpa kelayang rambu jaet* di Kelurahan Sungai Jawi Luar Kecamatan Pontianak Barat. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian *Timpa Kelayang Rambu Jaet* adalah jenis penelitian dengan metode etnografi. Metode etnografi dalam penelitian ini untuk menggambarkan tentang aktivitas sosial budaya pada *Timpa Kelayang Rambu Jaet*.

Permainan *timpa kelayang rambu jaet* adalah permainan layang-layang yang mengadu ke dua layangan dengan cara menggesekan benang yang digunakan untuk memainkan layangan tersebut hingga salah satu dari antara layangan tersebut putus. Pemenangnya adalah pemain yang layangannya tidak putus dan masih bertahan. Untuk melakukan hal tersebut tentunya pemain haruslah mempunyai teknik-teknik dan keterampilan untuk melakukannya. peneliti membagi proses dalam permainan *timpa kelayang rambu jaet* menjadi dua yaitu proses persiapan dan proses

permainan. proses persiapan adalah usaha untuk melakukan permainan *timpa kelayang* agar terlaksana dengan lancar, persiapan ini berupa teknik dalam pembuatan layang layang dan persiapan peralatan dan perlengkapan yang di butuhkan untuk permainan *timpa kelayang rambu jaet*. Proses permainan merupakan proses permainan *timpa kelayang rambu jaet* di mainkan, tahapan ini memaparkan berbagai komponen dari permainan itu sendiri, komponen itu terdiri dari aturan dalam permainan , dasar dasar dalam permainan, dan strategi

Kementrian Pendidikan Nasional mengusulkan delapan belas nilai karakter, Nilai karakter tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. permainan *timpa kelayang rambu jaet* memuat tujuh nilai karakter dari delapan belas nilai karakter, yaitu kreatif, kerja keras, jujur, bersahabat/komunikatif, disiplin, menghargai prestasi, religius.

Secara akademis penelitian ini dapat dikembangkan dikemudian hari guna lebih mengetahui dan pendalaman ilmu mengenai permainan ini, seperti pengaruh dari permainan *timpa kelayang rambu jaet* ini terhadap anak-anak, dari hal positif maupun negatif. Penulis lain juga bisa mengangkat tema kelayang rambu jaet dari sisi pengembangan ekonomi masyarakat khususnya para pengrajin ataupun penjual produk produk layangan. Kepada para pemain dan komunitas, sebaiknya menyusun aturan *permainan timpa kelayang rambu jaet* yang nantinya aturan ini bisa digunakan secara umum se-kota Pontianak. Aturan ini bisa di susun dengan melibatkan semua komunitas *timpa kelayang* yang ada di kota Pontianak. Kepada

pemerintah kota Pontianak, jika melakukan razia kepada para pemain *kelayang* haruslah sesuai peraturan kota, yang melarang menggunakan bahan logam ataupun kawat pada permainan *kelayang*. Sebaiknya pemain yang menggunakan benang jahit tidak di razia. Kepada Dinas kebudayaan dan pariwisata wilayah kota Pontianak, sebaiknya menjadikan permainan timpa kelayang rambu jaet sebagai *branding* destinasi hiburan di kota Pontianak, dengan cara mengadakan festival layang-layang terbesar di kota Pontianak. Kepada Lembaga Pendidikan, sebaiknya merekomendasikan permainan tradisional sebagai mata pelajaran muatan lokal guna mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Windi Setiawan

Nomor Mahasiswa : E1121161002

Program Studi : Antropologi Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 12 Januari 2023



Windi Setiawan

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

“Hanya Karena kamu bahagia, bukan berarti harimu yang sempurna, tapi kamu telah mampu melampaui ketidaksempurnaan harimu itu”.

(Bob Marley)

Kupersembahkan Skripsi Sederhana ini

Rasa syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan nikmat atas segala berkat dan rahmat sehingga saya bisa melaksanakan proses tahap demi tahap untuk menyelesaikan skripsi ini

Skripsi ini merupakan syarat kelulusan untuk mencapai gelar Strata satu (S-1). Pada kesempatan yang baik ini penulis mempersembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Jumanis dan Ibu Ermawati karena atas kemampuan, kesabaran, serta doa yang tulus kepada saya sehingga skripsi ini rampung diselesaikan.
2. Kepada abang saya, Wanda Kurniawan beserta istri, dan kedua adik saya Wini Anggraini dan Wina Damayanti. Teruntuk doa dan motivasi yang diberikan secara tulus agar saya selesai dalam proses perkuliahan.
3. Kepada Keluarga besar Andy Djafar yang telah mensupport saya dalam berbagai hal dan selalu mendengarkan keluh kesah saya.
4. Kepada pacar saya Yani Qoriani yang selalu memberikan saya semangat dan tempat berkeluh kesah selama penulisan skripsi.

5. Kepada Sahabat Ledakan Ceria yang beranggota, Abdul Basid, Fajar, Gusti, Habibi, Rizal, Nanin, Rasta, Saydi, Wara, Nining, dan Vania atas segala support yang mereka berikan.

6. Kepada *Circle Fifa Gaming* yang beranggota, Angger, Abu, Ario, Jefri, Auki, Bayu, Daguk, Hendy Kiko, Indra, Saydi. Atas segala motivasi dan mentor selama proses akhir perkuliahan saya.

7. Kepada teman-teman seperjuangan selama kuliah yang selalu memberikan semangat dan memberi solusi ketika sedang kebingungan saat melakukan kegiatan perkuliahan, Altaf, Okta, Frans, Ubay, Beta, Abel, Angger, Asmawati, Ebi, Bima, Anton, Kamal, Supin, Duta, Imanudin, Aripin, Samsuri, Akmal, Roy, Gagas, Santia, Yati, Momon, Novia, Yodi, dan kawan-kawan lain yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atau rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulisan skripsi yang berjudul '*Timpa Kelayang Rambu Jaet: Etnografi Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional di Kelurahan Sungai Jawi Luar Kecamatan Pontianak Barat* ini dapat diselesaikan dengan baik tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Selanjutnya penulis menyadari akan kekurangan dari penulisan skripsi ini, karena hasil yang dicapai melalui skripsi ini baru merupakan langkah awal dari suatu perjalanan panjang khasanah ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Herlan, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Prof. Dr. H. Arkanudin, M.Si selaku Pembimbing Utama dan Pembimbing Akademik, dan Ibu Efriani, S. Ag, M. Ant selaku pembimbing pembantu yang telah memberikan kemudahan dan arahan, memotivasi dan bimbingan selama proses

penulisan skripsi ini, baik secara metodologi penelitian serta serta literatur-literatur lain yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini.

3. Ibu Dr. Hj. Hasanah, M.Ag selaku Ketua Program Studi Antropologi Sosial, sekaligus Sebagai Dosen penguji pertama dan Ibu Ignasia Debbye Batuallo, S.Sos, M.Si selaku dosen penguji ke dua yang telah banyak memberikan masukan guna kesempurnaan dalam skripsi ini.

4. Pembantu Dekan, Bapak/Ibu Dosen, Staf Tata Usaha dan Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura yang telah banyak memberikan dukungan selama dalam usaha perkuliahan

5. Kelurahan Sungai Jawi Luar beserta serta Tokoh Masyarakat di Kelurahan Sungai Jawi Luar yang menjadi informan pada penelitian ini yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan informasi-informasi pendukung yang diperlukan penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh mahasiswa FISIP Untan angkatan 2016 yang selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan sata- persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari ALLH SWT, dan hasil karya yang penulis lakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaat yang cukup berarti bagi kita semua yang memerlukannya Amin.

Pontianak, 12 Januari 2023

Windi Setiawan

DAFTAR ISI

COVER.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
ABSTRAK	i
RINGKASAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	5
1.3 Fokus Penelitian	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Secara Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Secara Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Definisi Konsep.....	8
2.1.1 Nilai Karakter	8
2.1.2 Permainan Tradisional.....	9
2.1.3 <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	10
Gambar 1.1 Benang jahit.....	11
2.2 Teori	12
2.2.1 Teori Fungsionalisme Bronislaw Malinowski	12
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14
2.4 Kerangka Pikir.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18

3.1 Jenis Penelitian	18
3.2 Langkah Penelitian	18
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3.1 Tempat Penelitian	22
3.3.2 Waktu Penelitian	22
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	23
3.5 Teknik Pengumpulan data	23
3.5.1 Wawancara Mendalam	23
3.5.2 Observasi	23
3.5.3 Dokumentasi	24
3.6 Instrumen dan Alat Pengumpulan Data	24
3.6.1 Pedoman Observasi	24
3.6.2 Pedoman Wawancara	25
3.6.3 Alat Dokumentasi	25
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.8. Keabsahan Data	27
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	28
4.1 Kondisi Geografis	28
4.2 Kondisi Penduduk	29
4.2.1 Jumlah penduduk	29
4.2.2 Penduduk Berdasarkan Status Pekerjaan	29
4.2.3 Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan	30
4.2.4 Penduduk Berdasarkan Agama	31
Tabel 4.3 Penduduk Berdasarkan Agama	32
4.3 Lokasi Permainan Timpa Kelayang Rambu Jaet	32
BAB V PEMBAHASAN	34
5.1 Permainan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	34
5.1.1 Teknik dan Peralatan Membuat Layang-layang	34
5.1.2 Peralatan Dan Perlengkapan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	41
5.1.3 Aturan Dalam Permainan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	44
5.1.4 Teknik Dasar Dalam Permainan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	47
5.1.5 Strategi Dalam Permainan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	50
5.2 Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan <i>Timpa Kelayang Rambu Jaet</i>	51

5.2.1 Kreatif.....	54
5.2.2 Kerja Keras.....	58
5.2.3 Jujur.....	60
5.2.4 Bersahabat/ Komunikatif.....	63
5.2.5 Disiplin.....	65
5.2.6 Menghargai Prestasi	67
5.2.7 Religius.....	69
BAB VI PENUTUP	72
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penduduk Berdasarkan Status Pekerjaan	30
Tabel 4.2 Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan	31
Tabel 4.3 Penduduk Berdasarkan Agama	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Benang jahit.....	11
Gambar 4.1.Peta Wilayah Kelurahan Sungai Jawi Luar	29
Gambar 5.1 <i>Buloh rengke kelayang</i>	36
Gambar 5.2 Pisau raut <i>buloh</i>	37
Gambar 5.3 <i>Rengke kelayang</i>	38
Gambar 5.4 <i>Kelayang</i> polos	39
Gambar 5.5 <i>Cap kelayang</i>	40
Gambar 5.6 <i>Rambu kelayang</i>	41
Gambar 5.7 Benang jahit.....	42
Gambar 5.8 Benang plastik	43
Gambar 5.9 <i>Gelendong</i>	43
Gambar 5.10 Gerinda	44
Gambar 5.11 Benang jahit merek tertentu.....	45
Gambar 5.12 Posisi badan saat <i>naekan kelayang</i>	48
Gambar 5.13 Posisi badan saat <i>nekan kelayang</i>	49
Gambar 5.14 Komunitas <i>Kelayang</i>	65
Gambar 5.15 Pemenang saat lomba	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	80
Lampiran 2. Pedoman Observasi.....	82
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	84
Lampiran 4. Daftar Informan	88
Lampiran 5. Surat Tugas Penelitian	89