

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan manusia saat ini tidak hanya mencakup sandang, pangan, dan papan, namun juga kebutuhan hiburan. Hiburan dalam pengertian yang lebih rinci adalah suatu sarana atau alat yang khusus dan sengaja diciptakan untuk memberikan manusia rasa senang dan kepuasan emosional yang dinikmati oleh individu atau kelompok. Kebutuhan hiburan manusia dinilai sangat penting, karena melalui hiburan masyarakat dapat memiliki pikiran yang jernih (*refresh*) dalam melakukan segala aktivitasnya. Salah satu bentuk hiburan yang paling mendasar dan populer adalah bermain. Kegiatan bermain tidak hanya mendatangkan kegembiraan tetapi juga memiliki fungsi yang lebih dalam bagi perkembangan manusia secara holistik.

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang bermain atau "*homo ludens*". Bermain tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga merupakan bagian penting dalam perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia. Menurut konsep *homo ludens*, permainan mendahului dan membentuk kebudayaan. Artinya, berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari seni, hukum, hingga perang. Pada dasarnya berakar pada permainan. Bermain memiliki ciri khas tersendiri: merupakan kegiatan sukarela yang berlangsung di luar kehidupan "normal", mempunyai batasan tertentu dalam ruang dan waktu serta diatur oleh aturan-aturan yang disepakati oleh para pihak (Huizinga, 1949). Brown (2009), dalam studinya tentang bermain, memperluas pemahaman tentang konsep *homo ludens* hingga masa dewasa. Ia berpendapat bahwa bermain tetap penting sepanjang hidup manusia, berkontribusi terhadap kreativitas, pemecahan masalah, dan kesejahteraan emosional. Brown percaya bahwa bermain sama pentingnya dengan kebutuhan biologis seperti tidur dan nutrisi bagi kesejahteraan manusia.

Saat ini perkembangan industri hiburan Indonesia semakin pesat. Kota-kota besar di Indonesia termasuk Kota Makassar telah banyak memiliki tempat hiburan modern seperti mall, bioskop, dan wahana permainan hiburan modern, contohnya Trans Studio, *Snow World*, *Time Zone*, dan *Fun World*. Padahal, jauh sebelum tempat hiburan modern hadir di Indonesia, pasar malam sudah lebih dulu muncul. Pasar malam merupakan salah satu tempat dilakukannya kegiatan komersial di perkotaan. Lokasi operasional pasar malam yang dekat dengan pemukiman penduduk dan jam kerjanya pada malam hari menjadikan pasar malam sebagai lokasi usaha yang strategis. Fenomena pasar malam sudah menjadi bagian dari perkembangan kota (A. P. Putra, 2017).

Pasar malam dipenuhi suara riuh dari berbagai wahana permainan dan gelak tawa pengunjung menciptakan suasana semarak. Lampu warna-warni menghiasi setiap sudut sehingga menimbulkan kesan gembira dan menarik perhatian terutama bagi anak-anak. Di sepanjang jalan terdapat deretan stan-stan kecil yang menjual berbagai macam jajanan, mulai dari bakso bakar, pisang goreng, telur gulung hingga pentolan. Aroma makanan yang di panggang menyebar di udara, menarik perhatian siapa pun yang lewat. Di sisi lain, ledakan musik dari panggung hiburan menambah lebih banyak lapisan pada lanskap suara yang kompleks. Interaksi sosial terlihat jelas. Para pedagang pakaian, aksesoris, dan mainan anak dengan senang hati melayani pembeli, menawarkan diskon harga dan berusaha menarik perhatian pengunjung dengan penawaran menarik. Beberapa pengunjung terlibat obrolan ringan dengan para pedagang sehingga menciptakan suasana akrab khas pasar malam. Di beberapa area terdapat wahana permainan seperti bianglala, kora-kora, komidi putar, ayunan gantung, permandian bola, kereta api dan istana boneka yang penuh dengan tawa dan jeritan kegembiraan. Tetapi bianglala, kora-kora, dan istana boneka masih menjadi wahana permainan yang paling banyak peminatnya. Meskipun jumlah tempat hiburan modern di kota-kota besar semakin meningkat, pasar malam tetap menjadi tempat bernostalgia dengan harga yang sangat terjangkau dibandingkan tempat hiburan modern yang ada saat ini. Pada dasarnya, wahana permainan di pasar malam tidak jauh berbeda dengan wahana permainan di tempat hiburan modern seperti Trans Studio dan *Time Zone*. Hanya saja, wahana permainan di pasar malam digerakkan dengan mesin penggerak sederhana, bahkan beberapa wahana permainan masih menggunakan tenaga manusia sebagai penggeraknya. Sedangkan wahana permainan di tempat hiburan modern memiliki teknologi canggih yang lebih menarik (Rizki, 2017).

Sejarah pasar malam di Indonesia dimulai sejak masa pemerintahan Hindia Belanda, sekitar akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Pasar malam pertama kali muncul sebagai bagian dari Jaarmarkt atau proyek pasar tahunan yang diselenggarakan oleh pemerintah kolonial Belanda. Proyek ini bertujuan untuk mempromosikan produk industri yang dihasilkan di Hindia Belanda dan meningkatkan perekonomian daerah. Cikal bakal pasar malam modern di Indonesia adalah "Pasar Gambir" yang diadakan di Batavia (sekarang Jakarta). Pasar Gambir pertama kali diadakan pada tahun 1906 dalam rangka memperingati ulang tahun Ratu Wilhelmina dari Belanda. Bertempat di Lapangan Koningsplein (sekarang Lapangan Merdeka), acara berlangsung selama beberapa hari. Pasar ini awalnya merupakan pameran etnografi dan kerajinan yang diadakan pada tahun 1853 di Batavia. Seiring berjalannya waktu, Pasar Gambir berkembang menjadi acara tahunan yang lebih besar dan meriah, dengan berbagai hiburan dan stan makan yang menarik minat masyarakat. Sejak tahun 1918, pasar Gambir diambil alih oleh panitia atau komite pameran khusus. Aktivitas semakin bertambah dengan adanya acara hiburan yang dilengkapi dengan stand jajanan makanan dan minuman. Hiburan yang disediakan meliputi bioskop terbuka dan tertutup, berbagai permainan ketangkasan,

dan konser. Kegiatan pasar malam ini berakhir pada tahun 1940an (Kusumadinata, 2021).

Setelah sekian lama mengalami jeda panjang, pada tahun 1950-an pasar ini akhirnya dibuka kembali di lokasi lama. Pada periode ini, hiburan musik menjadi berkurang, berganti dengan lotre. Selain itu, yang tidak kalah menarik adalah permainan akrobat dan tong setan. Pada masa Orde Lama, aktivitas pasar malam bertransformasi menjadi Pekan Industri dan Kebudayaan. Lokasinya dipindahkan ke lahan Blok M. Baru pada tahun 1968 pengoperasian pasar malam Gambir (Monas) kembali dilanjutkan. Kegiatan ini diprakarsai oleh Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin yang memadukan ide Pasar Gambir dengan Pekan Industri, menciptakan pasar malam bernama Djakarta Fair, dibuka untuk merayakan berdirinya kota Jakarta (Kusumadinata, 2021). Jenis hiburan dan permainan yang ada di Pasar Malam Komidi Puter juga mengikuti perkembangan zaman. Selain terdapat bentuk lama sebagai upaya mempertahankan ciri khas dan biaya “tiket murah”. Bentuk hiburan “kora-kora” dan “ombak banyu” banyak diadaptasi dari bentuk hiburan DuFan Ancol, namun dengan penyederhanaan teknologi bahkan ada yang dikendalikan oleh tenaga manusia seperti ombak banyu. Secara umum pasar malam di Indonesia berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan hiburan dan promosi produk lokal, serta sebagai sarana penguatan perekonomian daerah pada masa pemerintahan kolonial (Galih, 2015).

Di pasar malam tidak ada kelas atas maupun kelas bawah. Hampir semua lapisan masyarakat berbaur dan memanfaatkan pasar malam sebagai tempat berbelanja. Kehadiran pasar malam secara tidak langsung membantu pemerintah mengatur lapangan kerja dan mengentaskan kemiskinan. Peran pasar malam adalah menciptakan lapangan kerja berupa tempat berdagang bagi para pedagang yang tidak mempunyai tempat berdagang sehingga dapat memperoleh penghasilan yang layak. Pasar malam berfungsi sebagai tempat mendistribusikan barang dan jasa kepada masyarakat kelas menengah (A. P. Putra, 2017). Keberagaman pengunjung juga menarik. Ada keluarga dengan anak kecil, pasangan muda bergandengan tangan, rombongan remaja bercanda lantang, bahkan orang tua berjalan sambil menikmati suasana. Pasar malam ini ibarat tempat berkumpulnya berbagai kelas sosial berbaur dalam kegembiraan.

Dari hasil studi literatur penelitian terdahulu, pasar malam dapat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti aspek ekonomi, sosial, kelola tata ruang, teknologi dan pendidikan. Beberapa penelitian tentang pasar malam yang berkaitan dengan aspek ekonomi kehidupan masyarakat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Akbar Aswin, (2019) ; Aditya Pratama Putra, (2017); Othman Chin, Mohd Zainal Munshid Bin Harun, (2015)) menunjukkan pasar malam tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai sumber pendapatan bagi pedagang kecil dan masyarakat sekitar. Keberadaan pasar malam memberikan peluang bagi individu untuk berwirausaha dan meningkatkan perekonomian lokal, terutama bagi mereka yang berasal dari kelompok

berpenghasilan rendah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Layung Paramesti Martha dan Prasetyo Adinugroho, (2023); Fabianus Hiapianto Kusumadinata, (2021); Protasius Tiberius Jehane, John Soeprihanto, dan Janianton Damanik, (2019); Niken Ekananda Putri, (2019)) menyoroti pasar malam sebagai ruang sosial yang mengumpulkan berbagai lapisan masyarakat, termasuk keluarga, pasangan muda, dan kelompok remaja. Interaksi ini menciptakan suasana yang inklusif dan memperkuat hubungan antarindividu, serta memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berinteraksi dalam konteks yang santai dan menyenangkan.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (I Wayan Dedek Surya Mahadipa, Made Anggita Wahyudi Linggasani, dan I Wayan Parwata, (2023); Muhammad Iqbal, Bambang Karsono, Atthailah dan Nova Purnama Lisa, (2017); Fatimah Asyari (2017)) menunjukkan bahwa pasar malam harus diintegrasikan dalam rencana tata ruang kota untuk memaksimalkan pemanfaatan ruang publik. Penempatan pasar malam di lokasi strategis dapat meningkatkan aksesibilitas dan menarik lebih banyak pengunjung, sehingga berkontribusi pada pengembangan ekonomi lokal dan pariwisata. Kebijakan pemerintah sangat penting dalam mendukung pengembangan pasar malam sebagai destinasi wisata. Kebijakan yang tepat dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan pasar malam, termasuk regulasi yang mendukung kebersihan, keamanan, dan kenyamanan bagi pengunjung.

Selanjutnya, penelitian oleh (Wawan Firmansyah, Edy Budiman, dan Pohny, (2019); Dien Firmansyah Rizki, (2017)) menyimpulkan pasar malam berfungsi sebagai platform pendidikan informal bagi masyarakat. Melalui interaksi dan pengalaman yang terjadi di pasar malam, pengunjung dapat belajar tentang berbagai produk lokal, budaya, dan tradisi. Hal ini berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai nilai-nilai budaya dan ekonomi local. Selain itu, teknologi juga berperan dalam inovasi penyampaian informasi kepada pengunjung. Melalui media sosial dan platform digital, informasi mengenai pasar malam dapat disebarluaskan dengan cepat, menarik lebih banyak pengunjung, dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan pasar malam.

Berangkat dari hasil penelitian terdahulu yang telah dibagi kedalam beberapa aspek kehidupan masyarakat seperti aspek ekonomi (Akbar Aswin, (2019) ; Aditya Pratama Putra, (2017); Othman Chin, Mohd Zainal Munshid Bin Harun, (2015)), sosial (Layung Paramesti Martha dan Prasetyo Adinugroho, (2023); Fabianus Hiapianto Kusumadinata, (2021); Protasius Tiberius Jehane, John Soeprihanto, dan Janianton Damanik, (2019); Niken Ekananda Putri, (2019)), kelola tata ruang (I Wayan Dedek Surya Mahadipa, Made Anggita Wahyudi Linggasani, dan I Wayan Parwata, (2023); Muhammad Iqbal, Bambang Karsono, Atthailah dan Nova Purnama Lisa, (2017); Fatimah Asyari (2017)), teknologi dan pendidikan (Wawan Firmansyah, Edy Budiman, dan Pohny, (2019); Dien Firmansyah Rizki, (2017)). Maka peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang dinamika yang terjadi pada wahana permainan pasar malam di Kota Makassar, khususnya dalam dinamika strategi bertahan dan adaptasi. Apa yang menjadi strategi pengelola wahana

permainan pasar malam tetap bertahan hingga saat ini? Dan bagaimana proses adaptasi pengelolaan wahana permainan pasar malam?

1.2. Fokus dan Rumusan Masalah

Setelah melihat hasil penelitian yang dilakukan oleh **Fabianus Hiapianto Kusumadinata (2021)** dengan judul "*Dinamika Kolaborasi Komunitas Pelaku dalam Keberlangsungan Praktik Budaya Pasar Malam Komidi Puter di Peri-Urban Jabodetabek*". Penelitian ini membahas fenomena pasar malam Komidi Puter di Peri-Urban Jabodetabek, dengan fokus pada dinamika kolaborasi antar anggota kelompok Yudhika Ria yang terlibat di pasar malam tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kolaborasi dan negosiasi antara beberapa pihak atau komunitas pendukung dalam penyelenggaraan kegiatan Pasar Malam Komidi Puter di Peri-Urban Jabodetabek, serta untuk mengungkap strategi komunitas dalam mempertahankan dan mengembangkan praktik ekonomi informal di tengah persaingan dengan tempat hiburan modern.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh **Protasius Tiberius Jehane, John Soeprihanto, dan Janianton Damanik (2019)** yang berjudul "*Penerapan Teori Planned Behavior Dalam Memprediksi Intensi Berkunjung Di Obyek Wisata Pasar Malam, Kota Kupang*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui niat wisatawan lokal saat berkunjung ke pasar malam, serta menguji pengaruh sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku terhadap niat tersebut. Rata-rata respon pengunjung terhadap objek wisata pasar malam sebesar 3,9% yang menunjukkan bahwa objek wisata merupakan faktor yang paling penting dalam menarik pengunjung. Sebaliknya, respons terhadap aksesibilitas dan amenitas lebih rendah, dengan nilai rata-rata masing-masing sebesar 3,8% hingga 2,8%. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung lebih menghargai pengalaman suatu atraksi dibandingkan kemudahan akses atau fasilitas yang tersedia. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya rekomendasi dari orang-orang terdekat (word-of-mouth) dalam mempengaruhi keputusan perjalanan. Hal ini menunjukkan bahwa budaya kolektif dan pengaruh sosial masih sangat kuat dalam lanskap pariwisata lokal.

Maka penulis tertarik untuk memfokuskan penelitian tentang dinamika strategi bertahan dan adaptasi yang terjadi pada wahana permainan pasar malam khususnya yang berada di Kota Makassar. Akankah hasil penelitian yang dilakukan oleh Fabianus Hiapianto Kusumadinata (2021) dan Jehane, dkk (2019) dapat sesuai dengan kondisi Pasar Malam yang berada di Kota Makassar. Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah penelitian, yaitu:

1. Apa yang menjadi strategi pengelola wahana permainan pasar malam tetap bertahan hingga saat ini?
2. Bagaimana proses adaptasi yang terjadi pada pengelolaan wahana permainan pasar malam di Kota Makassar?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Berdasarkan fokus dan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat tujuan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut :
 - a. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi bertahan hidup yang mendorong keberlangsungan wahana permainan pasar malam di Kota Makassar.
 - b. Untuk mengetahui proses adaptasi wahana permainan pasar malam terhadap perubahan preferensi pengunjung dan persaingan dari tempat hiburan modern.
2. Adapun manfaat penelitian ini, diantaranya :
 - a. Manfaat Akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai kerjasama masyarakat, adaptasi sosial, dan budaya lokal dalam konteks pasar malam di Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya konsep terkait hiburan masyarakat dan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji permasalahan serupa seperti dinamika pasar malam.
 - b. Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pemerintah dan pengambil kebijakan untuk mendukung keberlangsungan kegiatan pasar malam dengan tujuan meningkatkan pembangunan pariwisata lokal berkelanjutan. Dengan memahami preferensi pengunjung dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberlanjutan wahana permainan pasar malam, pihak pengelola pasar malam dapat meningkatkan kualitas layanan dan mendapatkan wawasan praktis untuk membangun strategi yang efektif guna mempertahankan dan mengembangkan usaha mereka.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan suatu batasan penelitian yang digunakan karena tingginya kompleksitas yang dihadapi, pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian lebih terfokus pada pokok permasalahan. Penelitian ini akan dibatasi pada wahana permainan pasar malam yang beroperasi di Kota Makassar dan tidak mencakup pasar malam di daerah lain. Fokus penelitian juga akan dibatasi pada strategi bertahan dan proses adaptasi yang terjadi dalam konteks pasar malam. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai dinamika strategi bertahan dan proses adaptasi wahana permainan pasar malam di Kota Makassar, serta relevansinya dengan temuan penelitian sebelumnya

1.5. Tinjauan Konseptual

1.5.1 Konsep Etnografi

Etnografi berasal dari kata Yunani "*ethnos*" yang berarti "bangsa" atau "kelompok" dan "*grapho*" yang berarti "tulisan". Etnografi adalah metode penelitian kualitatif yang merupakan inti dari disiplin ilmu antropologi. Metode ini berfokus pada studi mendalam tentang budaya dan masyarakat melalui observasi langsung dan partisipasi dalam kehidupan sehari-hari suatu kelompok (Hammersley & Atkinson, 2007). Sebagai metode penelitian, etnografi tidak hanya mengumpulkan data tetapi juga bertujuan untuk memahami makna perilaku, interaksi, dan struktur sosial dalam konteks budaya tertentu. Etnografi juga diartikan sebagai kumpulan pengetahuan yang mencakup teknik penelitian, teori etnografi, dan berbagai jenis deskripsi budaya (Spradley, 1997).

Konsep etnografi terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan teori antropologi dan kondisi sosial global. Clifford Geertz (1973) memperkenalkan gagasan "*thick description*", yang menekankan pentingnya tidak hanya mencatat perilaku tetapi juga menafsirkan maknanya dalam konteks budaya tertentu. Dalam penelitian ini, pendekatan etnografi mengeksplorasi kompleksitas interaksi sosial dan ekonomi yang terjadi di pasar malam Kota Makassar. Pendekatan etnografi diperlukan untuk memahami kompleksitas adaptasi, makna budaya, dan strategi bertahan yang membentuk fenomena pasar malam dalam konteks perkotaan Makassar yang beragam.

1.5.2 Strategi Bertahan (Survival Strategy)

Strategi adalah pola berbagai upaya yang direncanakan oleh orang-orang untuk memenuhi kebutuhan minimum yang mereka perlukan dan memecahkan masalah yang mereka hadapi. Pola disini adalah pola tingkah laku atau tindakan (H. S. A. Putra, 2003). Strategi bertahan hidup dapat dipahami sebagai suatu cara yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempertahankan eksistensi diri yang berharga atau dirasakan, baik yang sifatnya material maupun non-material. Konsep ini dapat digunakan untuk melihat pola strategis yang diterapkan untuk mempertahankan eksistensi wahana hiburan pasar malam di ruang perkotaan yang terus berkembang.

Strategi bertahan hidup dalam konteks pasar malam dapat dianalisis melalui lensa "pendekatan penghidupan berkelanjutan" yang diperkenalkan oleh Chambers dan Conway (1992), serta diperdalam oleh Scoones (1998) dan Ellis (2000). Pendekatan ini fokus pada kapasitas, aset, dan aktivitas yang diperlukan untuk memperoleh sarana penghidupan, sambil mempertimbangkan aspek keberlanjutan ekologis, ekonomi, dan sosial. Ellis (2000) menekankan pentingnya diversifikasi pendapatan sebagai strategi kunci untuk menghadapi risiko dan ketidakpastian. Ini terlihat jelas dalam praktik pedagang pasar malam, yang umumnya melakukan diversifikasi baik dalam jenis barang dagangan maupun aktivitas ekonomi mereka. Contohnya, mereka mungkin menjalankan usaha lain di siang hari atau beralih ke

jenis dagangan yang berbeda sesuai dengan musim dan permintaan pasar. Diversifikasi ini bukan hanya strategi ekonomi, tetapi juga mencerminkan adaptasi sosial dan budaya terhadap dinamika urban. Di tengah urbanisasi dan modernisasi yang cepat, Asef Bayat (1997) menawarkan perspektif menarik melalui konsep "perampasan tenang yang biasa"—sebuah bentuk perjuangan non-kolektif namun berkelanjutan dari kelompok marjinal perkotaan untuk mendapatkan ruang ekonomi dan sosial di kota-kota yang dikuasai oleh logika kapitalis dan formal. Dalam konteks ini, pasar malam dapat dianggap sebagai manifestasi dari perjuangan tersebut, di mana para pelaku usaha secara diam-diam namun tekun mengklaim ruang publik untuk aktivitas ekonomi mereka, beradaptasi dengan regulasi formal, dan menciptakan nilai sosial dan budaya yang memungkinkan mereka diterima oleh masyarakat luas. Bayat menegaskan bahwa strategi bertahan semacam ini bukan hanya reaktif, tetapi juga bersifat kreatif dan transformatif mengubah lanskap perkotaan baik secara fisik maupun sosial. Dalam konteks ini, strategi bertahan hidup dapat dipahami sebagai cara untuk mempertahankan eksistensi yang sangat berarti, baik secara material maupun non-material. Hal ini tampak pada upaya para pelaku pasar malam untuk tidak hanya bertahan secara ekonomi tetapi juga menegaskan legitimasi sosial dan budaya mereka di tengah perkembangan ruang perkotaan.

1.5.3 Adaptasi

Pada hakikatnya kebudayaan adalah suatu proses adaptasi. Setiap individu yang hidup pada lingkungan baru akan melalui masa penyesuaian yang disebut adaptasi. Adaptasi merupakan suatu bentuk penyesuaian terhadap lingkungan, termasuk budaya yang ada di dalamnya. Adaptasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penyesuaian tempat tinggal, penyesuaian tempat kerja, penyesuaian pelajaran. Secara umum adaptasi adalah proses penyesuaian diri individu terhadap lingkungan tempat ia tinggal dan melakukan segala aktivitasnya.

Adaptasi adalah proses penyesuaian nilai, norma, dan pola perilaku antara dua budaya atau lebih. Diperkirakan jika dua atau lebih ras atau etnis bertemu maka akan terjadi adaptasi. Prosesnya sendiri dimulai dari kontak pertama dan selanjutnya. Adaptasi budaya adalah proses penyesuaian diri seseorang yang budayanya berbeda dengan orang lain. Proses adaptasi budaya juga dapat terjadi pada nilai dan norma suatu kelompok tertentu terhadap kelompok lain (Liliweri, 2005). Adaptasi sendiri pada hakikatnya adalah suatu proses yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidup.

Menurut Julian Steward (1955), adaptasi budaya adalah proses penyesuaian suatu masyarakat terhadap lingkungan alamnya. Namun, dalam konteks modern, definisi ini diperluas hingga mencakup adaptasi terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Hal ini relevan untuk memahami pengelola permainan pasar malam di Indonesia, yang harus beradaptasi tidak hanya terhadap perubahan lingkungan alam (misalnya perubahan lokasi atau cuaca) namun juga terhadap perubahan selera pengunjung, tren hiburan, dan perkembangan teknologi.

1.5.4 Permainan

Johan Huizinga, dalam karyanya yang monumental *"Homo Ludens"* (1949), meletakkan dasar penting dalam studi permainan. Pengertian permainan adalah suatu kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas waktu dan ruang tertentu, menurut peraturan yang disepakati bersama, dan mempunyai tujuan tersendiri. Huizinga menegaskan, permainan bukan sekadar fenomena biologis melainkan fungsi yang mengandung makna, faktor kunci dalam pembentukan kebudayaan manusia.

Melanjutkan refleksi Huizinga, Roger Caillois dalam *"Man, Play and Games"* (1961) memperluas pemahaman kita tentang permainan dengan mengklasifikasikannya menjadi empat jenis: *agôn* (kompetisi), *alea* (keberuntungan), *mimicry* (simulasi), dan *ilinx* (vertigo). Klasifikasi ini membantu memahami berbagai bentuk dan fungsi permainan di masyarakat, mulai dari olahraga kompetitif hingga permainan peran. Dari sudut pandang psikologis, Jean Piaget dalam *"Play, Dreams and Imitation of Childhood"* (1962) menganggap permainan sebagai faktor penting dalam perkembangan kognitif anak. Piaget berpendapat bahwa melalui permainan, anak-anak belajar tentang dunia dan mengembangkan keterampilan berpikir abstrak.

Sementara itu, Clifford Geertz dalam esainya *"Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight"* (1972) menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi lensa untuk memahami struktur sosial dan nilai-nilai budaya. Geertz menunjukkan bahwa permainan bukan sekedar hiburan tetapi juga mencerminkan dan memperkuat norma-norma sosial yang ada. Wahana permainan pasar malam memenuhi kriteria konsep permainan sebagai kegiatan sukarela yang dibatasi ruang dan waktu. Pengunjung dengan sengaja memasuki dunia permainan yang berbeda dari kehidupan sehari-hari, menerima peraturan khusus yang berlaku untuk setiap permainan.

1.5.5 Hiburan

a. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hiburan merupakan segala macam hal atau kegiatan yang mendatangkan kegembiraan dan kenyamanan hati yang berupa mampu meluapkan kesedihan. Hiburan dapat dipahami dalam konteks antropologis sebagai praktik budaya yang melibatkan fungsi sosial dan simbolik. Hiburan tidak terbatas pada bentuk visual atau audiotori tetapi juga mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dan emosional. Dalam konteks ini, hiburan dapat dianggap sebagai bentuk kebutuhan manusia yang berkaitan erat dengan kesejahteraan psikologis dan sosial. Menurut Turner (1982), hiburan sering kali berfungsi sebagai *"liminal space"* atau ruang ambang dimana norma-norma sosial sehari-hari dapat ditangguhkan atau dimodifikasi. Konsep ini diperlukan untuk memahami peran hiburan pasar malam di masyarakat.

b. Jenis-jenis Hiburan

1) Hiburan Tradisional

Hiburan tradisional meliputi seni dan budaya daerah yang sering diwariskan dari generasi ke generasi. Bentuk hiburan tersebut antara lain:

a) Pertunjukan musik dan tari

Kegiatan ini seringkali mencerminkan budaya daerah dan merupakan sarana ekspresi identitas masyarakat. Misalnya, pertunjukan tari tradisional yang diadakan saat festival lokal tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik penonton tentang nilai-nilai budaya.

b) Cerita Rakyat dan Teater Tradisional

Cerita Rakyat merupakan sarana penting untuk menyebarkan sejarah, mitologi, dan nilai-nilai moral kepada masyarakat. Teater tradisional, seperti wayang kulit di Indonesia, juga bertujuan untuk menghibur dan mendidik penonton tentang norma dan etika sosial.

2) Hiburan Modern

Di era modern, hiburan telah berkembang dalam bentuk yang lebih modern dan beragam, antara lain:

a) Film dan televisi

Media ini menyajikan cerita-cerita yang dapat menghibur sekaligus mendidik. Film dan acara televisi sering kali mencerminkan realitas sosial dan budaya, sehingga memberikan pandangan hidup yang lebih luas.

b) Video Game

Berkat kemajuan teknologi, video game telah menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer. Mereka menawarkan pengalaman interaktif yang menggabungkan elemen kompetitif dan kooperatif, sehingga menarik bagi berbagai usia.

3) Hiburan Interaktif

Hiburan interaktif melibatkan partisipasi aktif penonton dan sering kali menciptakan pengalaman yang lebih kaya. Contoh hiburan interaktif adalah:

a) Panggung Teater

Dalam pertunjukan teater, penonton dapat merasa terlibat langsung dalam cerita. Beberapa teater bahkan mengizinkan penontonnya berinteraksi dengan para aktornya, sehingga menciptakan pengalaman unik.

b) Wahana hiburan dan taman hiburan

Wahana hiburan seperti taman hiburan dan festival menyediakan atraksi fisik yang memberikan kesenangan dan keterlibatan. Mereka

menyediakan tempat berkumpul bagi keluarga dan komunitas untuk bersantai dan menghabiskan waktu bersama.

c. Peran Hiburan

1) Fungsi budaya dan sosial

Wahana hiburan seringkali menjadi ruang publik yang memfasilitasi interaksi sosial dan memperkuat ikatan komunitas. Tempat hiburan dapat berfungsi sebagai “tempat ketiga” – ruang sosial di luar rumah dan tempat kerja yang penting bagi kehidupan bermasyarakat dan partisipasi masyarakat (Oldenburg, 1989).

2) Pelepasan stres dan relaksasi

Rojek (2010) menekankan bahwa hiburan memainkan peran penting dalam manajemen stres dan pemulihan dari tuntutan kehidupan sehari-hari. Wahana hiburan menawarkan kesempatan untuk melepaskan diri dari rutinitas dan bersenang-senang.

3) Stimulasi kognitif dan emosional

Hiburan dapat memberikan pengalaman yang merangsang secara kognitif dan emosional, yang penting untuk perkembangan psikologis dan kesejahteraan.

4) Pendidikan dan sosialisasi

Wahana hiburan sering kali mempunyai unsur pendidikan, baik tersurat maupun tersirat. Buckingham dan Scanlon (2003) menunjukkan bahwa banyak bentuk hiburan, terutama yang ditujukan untuk anak-anak, memiliki tujuan pendidikan dan sosialisasi.

5) Ekonomi dan Pembangunan

Dari sudut pandang ekonomi, wahana hiburan memainkan peran penting dalam industri pariwisata dan perekonomian lokal.

6) Identitas dan ekspresi budaya

Media hiburan sering kali mencerminkan dan membentuk identitas budaya. Bennett (2000) menjelaskan bagaimana berbagai bentuk hiburan populer berperan dalam pembentukan dan ekspresi identitas budaya, khususnya di kalangan generasi muda.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan melihat dan memahami pembahasan dalam skripsi ini secara keseluruhan, maka perlu dikemukakan secara jelas sistematika yang menjadi kerangka dan pedoman penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan, halaman pernyataan keaslian penelitian dan naskah, ucapan terima kasih, abstrak, halaman daftar isi dan halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama dibagi menjadi beberapa bab dan sub bab, secara spesifik sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, fokus dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, tinjauan konseptual dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis memaparkan metode penelitian yang dilakukan penulis dalam mengembangkan sistem informasi. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi, jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan etika penelitian.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI

Bab ini memuat uraian gambaran umum lokasi penelitian, seperti: Gambaran umum Kota Makassar, Demografi dan Perkembangan yang terjadi di Kota Makassar.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian hasil dan pembahasan penelitian tentang alasan wahana hiburan pasar malam tetap bertahan hingga saat ini dan dinamika pengelolaan wahana hiburan pasar malam terhadap aspek sosial-ekonomi yang dianalisis secara kualitatif.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat diambil dari permasalahan yang ada pada penelitian serta hasil penelitian menjadi analisis yang obyektif. Sedangkan, saran memuat solusi untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dari penelitian. Saran ini tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi dan narasi berdasarkan ucapan atau tulisan dan mengamati perilaku individu atau sekelompok masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Menurut Robert K. Yin (2014), studi kasus memiliki beberapa poin penting dalam penerapannya, yaitu observasi mendalam, penggunaan berbagai sumber, meningkatkan pemahaman suatu kejadian, dan lebih akurat dalam pengumpulan informasi yang detail dari dimensi-dimensi mengenai kasus tersebut. Studi kasus digunakan untuk memeriksa peristiwa-peristiwa sementara tetapi perilaku yang relevan tidak dapat dimanipulasi. Yin (2014) berpendapat bahwa istilah fenomena temporal mencakup tujuan luas untuk mempelajari masa kini tetapi tidak mengecualikan atau meninggalkan masa lalu.

Yin (2016) berpendapat bahwa keunggulan metode studi kasus adalah kehadirannya langsung dalam kasus-kasus individual dalam konteks dunia nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk sedekat mungkin dengan subjek penelitian. Metode studi kasus dapat digunakan ketika penelitian bertujuan untuk memperluas teori atau menggeneralisasi analisis. Studi kasus digunakan sebagai penjelasan komprehensif yang melibatkan berbagai aspek dari seseorang, kelompok, organisasi, program atau situasi sosial yang diteliti untuk eksplorasi dan kajian yang paling mendalam.

Peneliti secara langsung turun ke lapangan untuk mengamati bagaimana praktik kegiatan pasar malam dan melakukan wawancara mendalam dengan informan pengelola wahana hiburan pasar malam untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi bertahannya wahana hiburan pasar malam di Kota Makassar dan mengungkap proses adaptasi yang terjadi.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kota Makassar, Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memutuskan melakukan penelitian di Kota Makassar karena salah satu kota besar di Indonesia dengan keberagaman tempat hiburan modern dan tradisional yang dapat di kunjungi oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kota Makassar. Untuk waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari

tanggal 24 April – 24 Juni 2025. Peneliti melihat jangka waktu tersebut sudah tepat karena peneliti dapat mengumpulkan dan mendapatkan data yang jelas serta akurat mengenai strategi bertahan dan adaptasi di wahana permainan pasar malam.

2.3 Informan Penelitian

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive, yang secara sengaja disesuaikan dengan kriteria informan dan pertimbangan peneliti. Dalam konteks penelitian ini, kriteria yang ditetapkan untuk pengumpulan data mencakup pengunjung dan pengelola wahana hiburan pasar malam di Kota Makassar. Pertimbangan ini dipilih oleh penulis karena kriteria tersebut berhubungan langsung dan merasakan perubahan yang terjadi pada Wahana Permainan Pasar Malam di Kota Makassar. Pendekatan ini dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai dinamika pengelolaan pasar malam di Kota Makassar, sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang diinginkan. Adapun informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

No.	Nama Informan	Usia	Keterangan
1	Pak Gondrong	42 tahun	Pengelola Wahana Permainan Pasar Malam Taman Hiburan Nusantara
2	Pak Agus	42 tahun	Pengelola Wahana Permainan Pasar Malam Dufan Ceria Indonesia
3	Danik	22 tahun	Pengunjung Wahana Permainan Pasar Malam
4	Arsy	22 tahun	Pengunjung Wahana Permainan Pasar Malam
5	Tio	24 tahun	Pengunjung Wahana Permainan Pasar Malam
6	Adel	22 tahun	Pengunjung Wahana Permainan Pasar Malam

Tabel 1. Nama-nama Informan

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, sebagaimana akan dijelaskan sebagai berikut:

2.4.1 Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan secara langsung dengan informan. Peneliti menggunakan metode wawancara mendalam untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman, pandangan dan perspektif informan mengenai wahana permainan pasar malam serta tantangan yang dihadapi selama proses adaptasi. Selama wawancara, peneliti mengumpulkan informasi terkait topik penelitian dan kriteria yang dikembangkan peneliti pada latar belakang penelitian. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang memudahkan peneliti mengumpulkan informasi terkait penelitian.

2.4.2 Observasi Partisipasi

Observasi partisipatif merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung subjek penelitian dalam kehidupan sosial masyarakat. Peneliti akan melakukan observasi untuk memahami konteks penelitian, dimana peneliti akan mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas seputar pasar malam, meliputi jenis wahana yang tersedia, jumlah pengunjung, dan proses adaptasi yang terjadi pada pengelola wahana permainan pasar malam di Kota Makassar.

2.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai bukti nyata untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut dengan menyertakan gambar untuk mendukung data penelitian.

2.5 Teknik Analisis Data

Moleong (2012) menyimpulkan bahwa sebelum proses analisis data, dilakukan terlebih dahulu memeriksa seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, antara lain wawancara, observasi tertulis berupa catatan, foto, dan lain-lain. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu perlu dilakukan saat analisis data, yaitu :

- 1) Menyortir hasil melalui data yang diperoleh selama berada di lapangan, terutama melalui wawancara dan observasi dengan informan.
- 2) Selanjutnya melakukan pengklasifikasian data atau mengkategorikan data sesuai dengan arah penelitian yang ditemukan sehingga peneliti dapat dengan mudah menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.
- 3) Kemudian dari hasil pengklasifikasian data tersebut, peneliti menarik kesimpulan dari apa yang diperoleh di lapangan, menyusunnya dalam bentuk pernyataan singkat yang mudah dipahami dengan fokus pada penelitian yang diteliti.

2.6 Etika Penelitian

Etika dalam penelitian ini mencakup persetujuan untuk melakukan penelitian dari pihak-pihak yang terkait. Hal ini penting untuk memastikan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku dan menghindari potensi masalah di lapangan. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengajukan permohonan izin kepada Departemen Antropologi Sosial di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Setelah mendapat izin tersebut, peneliti mengajukan permohonan izin kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Provinsi Sulawesi Selatan, dan dilanjutkan dengan permohonan ke DPM-PTSP.

Pemerintah Kota Makassar. Sebelum melakukan wawancara, peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian ini. Jika mereka setuju, maka peneliti akan menanyakan kesediaan informan untuk diwawancarai. Dalam proses wawancara, ketika peneliti ingin mengambil foto, video atau merekam audio, peneliti terlebih dahulu meminta izin dari informan tanpa memaksa atau diam-diam merekam gambar, video atau rekaman audio tersebut, keputusan itu akan menjadi sepenuhnya hak informan. Selain itu, selama pengumpulan dan publikasi hasil penelitian, penulis akan merahasiakan identitas informan apabila tidak berkenan mempublikasikannya.