

# PERMAINAN TRADISIONAL MENJAGA WARISAN DI PENGHUJUNG SENJA

**Benyamin Satria Agni**

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

## ABSTRAK

Salah satu dari sekian banyak budaya di Nusantara yang dikenal dan diwariskan secara turun temurun adalah permainan tradisional. Dahulu, pada kurun waktu tertentu, permainan tradisional cukup populer dan sering dimainkan oleh anak-anak. Namun saat ini, seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, permainan tradisional sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak. Hal ini patut disayangkan, karena sebenarnya permainan tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan yang baik dan juga manfaat yang dapat diserap oleh anak-anak ketika memainkannya. Film dokumenter yang dibuat dengan pendekatan ekspositori ini, pada akhirnya memberikan solusi bagaimana upaya yang bisa dilakukan untuk menjaga agar permainan tradisional tetap dikenal oleh anak-anak di jaman sekarang. Melalui kegiatan di sekolah, guru masih relevan untuk mengupayakan dan merealisasikan.

**Kata kunci:** permainan tradisional, dokumenter, nilai-nilai, film, budaya.

## ABSTRACT

*One of the Nusantara cultures that is known and descendant inherited is traditional play. Formerly in a certain time, traditional play is popular and often played by children but nowadays, along with the developing era and technology, it is scarcely played by them. Actually, the traditional play has the values of good education as well as utility when they are playing. The documentary film made through expository approach give a solution of how to maintain the traditional play in order to be familiar to the children in this era. The teachers in school can do effort and realize it through the school activities.*

**Keywords:** traditional play, documentary, values, film, culture.

## A. Pengantar

### 1. Hakikat bermain

J. Huizinga menyumbangkan pemikiran kritisnya tentang hakikat bermain. Menurut Huizinga, permainan sebenarnya berurusan dengan suatu kategori dari kehidupan yang benar-benar primer. (Hassan Bassari 1990: 1-4) Selanjutnya karena sangat berkaitan dengan kehidupan yang benar-benar primer yang sudah ada sebelum muncul kebudayaan, Huizinga memperkenalkan sebutan manusia sebagai "*Homo ludens*" yang artinya manusia yang bermain. Dalam konsep '*Homo Ludens*', kebermainan manusia yang berkembang oleh naluri kodrat asli manusia sangat berkaitan dengan spontanitas, autentisitas dan aktualisasi diri. (Y.B Mangunwijaya dalam Hasan Bassari, 1990: xii) Selanjutnya mengenai konsep bermain, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Mulyadi, 2004: 30).

### 2. Pengertian permainan tradisional atau permainan rakyat

Salah satu bentuk budaya yang dimiliki oleh hampir semua daerah di seluruh Nusantara adalah permainan tradisional. Tradisi berupa permainan ini diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud tradisi disini ialah permainan tersebut telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya. (Sukintaka, 1992: 91) Selanjutnya permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. (Yunus, 1981: 30) Melalui Danandjaja dalam buku "*Folklor Indonesia*" permainan rakyat berdasarkan tipenya masuk dalam golongan *Folklor* sebagian lisan, karena merupakan campuran unsur lisan dan bukan lisan.

Berdasarkan sifatnya, permainan rakyat atau *folk games* terbagi dalam dua golongan besar yaitu permainan (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*).

Permainan bermain (*play*) lebih bersifat untuk mengisi waktu luang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding kurang mempunyai sifat itu.

Permainan bertanding (*game*) hampir selalu mempunyai lima sifat khusus yaitu: Terorganisasi, perlombaan, paling sedikit dimainkan oleh dua orang, ada kriteria menang dan kalah, serta mempunyai peraturan permainan (Robert, Arth dan Bush dalam Danandjaja, 1994: 171) Selanjutnya permainan bertanding (*game*) meliputi: pertandingan bersifat ketrampilan fisik, siasat atau strategi, dan bersifat untung-untungan.

### 3. Permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya

Di Indonesia, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya juga terdapat banyak macam permainan tradisional atau permainan rakyat. Permainan rakyat atau permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya yang pernah tumbuh, hidup, dan berkembang semuanya tercatat lebih dari dua ratus permainan. Dari semua permainan tradisional yang banyak sekali hanya beberapa yang cukup populer dimainkan dan bertahan hingga beberapa generasi. Setelah berhasil dideskripsikan, permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya menurut Sukirman Dharmamulya dapat dikelompokkan menjadi tiga pola permainan:

1. Bermain, bernyanyi, dan dialog.
2. Bermain dan olah pikir.
3. Bermain dan adu ketangkasan. (Sukirman Dharmamulya dkk, 2005: 35)

### 4. Keberadaan permainan tradisional saat ini

Seiring berjalannya waktu, semakin lama permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Seakan-akan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional menurun. Kalau melihat trend secara keseluruhan memang ada trend kearah menghilangnya atau tidak dimainkannya lagi permainan tradisional (wawancara Prof. Dr. Hedy Shri Ahimsa. P, M.A. M Phil). Secara umum anak-anak sekarang permainannya lebih kearah permainan modern, walaupun tidak semuanya, namun kalau dilihat, hampir-hampir anak-anak sekarang kebanyakan bermain permainan modern. (Wawancara dengan Bapak Nurudin, Sp)

Ada beberapa faktor yang menyebabkan permainan tradisional saat ini semakin jarang dimainkan dan tidak lagi dikenal.

1. Munculnya mainan anak-anak yang berbasis teknologi modern dan berbagai mainan impor lainnya termasuk kemunculan jenis-jenis produk hiburan lain, menjadi pesaing dari permainan tradisional.
2. Adanya tempat khusus atau wahana bermain yang beraneka macam di dalam mall dan pusat perbelanjaan juga menjadi salah satu faktor.
3. Selain munculnya produk-produk baru sebagai pesaingnya, situasi dan kondisi juga menjadi faktor pendukung sehingga anak-anak akhirnya tidak lagi memainkan permainan tradisional.
4. Makin sempit dan sedikitnya lahan yang tersedia di lingkungan sekitar dan sempitnya halaman rumah, menjadikan tidak lagi memadai untuk memainkan jenis permainan tradisional tertentu.
5. Bentuk rumah dengan pagar tinggi dan tertutup juga menjadikan tidak mudah bagi anak-anak untuk bertemu dan berinteraksi dengan sesamanya (wawancara Prof. Dr. Hedy Shri Ahimsa. P, M.A. M Phil).

Menurut Hedy, permainan anak-anak saat ini sudah mengalami pergeseran nilai dari permainan yang tadinya melibatkan banyak orang dan aspek bermainnya betul-betul sebuah permainan, akhirnya bergeser menjadi permainan modern yang lebih serius. Nilai kompetisinya juga justru lebih besar dari pada aspek bermainnya. Bentuk permainannya juga lebih sering bersifat individu. Ini semua tidak berbicara bahwa yang satu lebih baik dari yang lain, tapi ini adalah nilai-nilai baru (Wawancara Prof. Dr. Hedy Shri Ahimsa. P, M.A. M Phil).

### 5. Nilai-nilai dan manfaat dalam permainan tradisional

Di dalam permainan anak terutama permainan anak tradisional mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial, serta pandangan hidup. (Arikunto, 1997: 4).

Selanjutnya Sukirman Dharmamulya menuliskan unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Beberapa diantaranya adalah:

#### a. Nilai Demokrasi

Dalam bermain setiap anggota memiliki kedudukan yang sama sebagai peserta permainan. Apabila dilakukan adu "*suit*" dan "*hompipa*" atau semacam

bentuk undian untuk menentukan kalah atau menang dan untuk memilih seseorang untuk menempati posisi terkait aturan sebuah permainan, maka akan terasa pula bagi mereka bahwa masing-masing punya hak dan kedudukan yang sama. Siapa yang beruntung atau yang menang, maka dia itulah yang memang berhak.

b. Pimpinan Kelompok

Dalam permainan kelompok biasanya mereka dengan sendirinya memilih seorang untuk berperan sebagai pimpinan kelompok. Setiap peserta wajib untuk memiliki rasa solidaritas kelompok dan mentaati saran-saran dari pemimpin kelompok.

c. Tanggung jawab

Dalam bermain, seorang anak memiliki penuh rasa tanggungjawab untuk berhasil mendapatkan kemenangan. Semisal pada permainan yang dilakukan satu lawan satu, maka kemenangan yang diperoleh benar-benar prestasi si pelaku sendiri. Kemenangan ini bagi si pelaku benar-benar berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan jiwanya.

d. Sifat Jujur atau sportif

Setiap pemain harus dituntut untuk bertindak jujur dan sportif baik dari dirinya sendiri maupun turut serta mengawasi teman sepermainannya agar selalu bertindak jujur. Apabila ada yang mengetahui perbuatan tidak jujur, mereka berkewajiban pula untuk saling mengingatkan.

e. Saling membantu dan menjaga

Dalam permainan kelompok, setiap peserta berkewajiban untuk dapat saling membantu dan saling menolong demi keutuhan kelompok dan mendapatkan kemenangannya.

f. Melatih kecakapan berpikir

Dalam permainan tradisional yang menggunakan strategi, maka para pelaku secara kontinyu berlatih berpikir baik dalam skop luas dan sempit, serta gerak langkah saat ini dan masa depan yang kesemuanya untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya.

g. Melatih keseimbangan dan memperkirakan

Dalam berbagai permainan terdapat permainan yang menggunakan gerak langkah keseimbangan yang memerlukan pemusatan perhatian. Apalagi dalam permainan *engklek* ketika melemparkan benda untuk ditunjukkan pada sasaran jelas memerlukan kesungguhan hati dan tidak asal-asalan.

h. Melatih mengenal lingkungan

Dalam beberapa permainan tradisional para peserta dituntut untuk mengenali betul arena permainan

yang akan digunakan. Biasanya terdiri atas lingkungan daerah setempat dimana anak-anak tinggal (Dharmamulya, 1992: 54-59).

## 6. Upaya melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional

Selain terdapat berbagai manfaat, dan nilai nilai pendidikan yang baik, permainan tradisional juga dianggap berharga dan bernilai karena merupakan bagian dari identitas budaya. Identitas dalam kehidupan sosial masyarakat dengan yang lain menjadi penting. Orang akan tahu siapa kita sebenarnya dengan melihat permainan anak-anak. Untuk itu perlu upaya untuk melestarikannya supaya permainan tradisional tetap bisa dimunculkan. Salah satu caranya adalah melalui muatan lokal pendidikan di sekolah. Guru atau pamong masih bisa membantu untuk mewariskan permainan tradisional ini kepada anak-anak didik dengan memasukkannya dalam pelajaran atau kegiatan tertentu di sekolah (Wawancara dengan Prof. Dr. Heddy Shri Ahimsa.P, M.A. M Phil).

## B. Karya Film Dokumenter

### Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja

#### 1. Bentuk karya film

Karya film ini berbentuk film dokumenter. Dokumenter merupakan bentuk film yang mempresentasikan sebuah realita. Menurut John Grierson dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realita (Gerzon, 2008: 82). Film inipun mengangkat tema dari realita sesungguhnya yakni tentang permainan tradisional anak yang benar-benar ada.

Dalam menyajikan film dokumenter ini pengkarya menggunakan pendekatan gaya Ekspositori yakni dengan lebih bersifat memaparkan melalui rekaman video wawancara dan adegan, foto-foto, dan teks yang pada dasarnya untuk mengarahkan, menjelaskan dan mengilustrasikan serta untuk menekankan ide objektifitas dan argumen logis kepada penonton.

*Mode Ekspositori is associated with the classic documentary, and based on illustrating an argument using images. It is a rhetorical rather than an aesthetic mode, aimed directly at the viewer, using text titles or phrases to guide the image and to emphasize the idea of objectivity and logical*

*argument. (Nichols Introduction To Documentary 2001:14).*

Merujuk pada pendapat dari John Grierson bahwa film dokumenter merupakan penggunaan cara-cara kreatif, maka melalui pendekatan mode ekspositori ini selanjutnya pengkarya memberikan sentuhan kreatif dengan mencoba tidak menggunakan kehadiran suara narator atau *voice over* seperti kebanyakan film-film dokumenter yang bergaya ekspositori. Absennya narator yang berfungsi menjelaskan topik yang sedang dibahas, digantikan oleh penjelasan dari narasumber saat diwawancarai, yang kemudian diselaraskan dengan gambar dan juga teks. Selain itu sentuhan kreatif juga dipakai saat pengkarya memilih menggunakan reka ulang adegan (*re-enactment*) untuk menjelaskan permainan tradisional pada jaman dahulu, dan ketika menjelaskan manfaat dan nilai permainan tradisional.

## 2. Unsur gambar dan suara dalam Film

Dua unsur penunjang utama dalam sebuah film yaitu unsur gambar dan suara.

### a. Unsur Gambar

Film dokumenter *Permainan tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja* menggunakan unsur gambar berupa gambar bergerak (video) dan gambar diam (foto). Gambar bergerak (video) di hasilkan dari merekam sebuah adegan melalui alat perekam baik secara natural (fakta atau kejadian sesungguhnya) maupun adegan hasil peng-adeganan atau reka adegan. Adapun gambar diam (foto) digunakan sebagai penunjang dan melengkapi gambar bergerak (video)

### b. Unsur Suara.

Unsur suara dalam film dokumenter ini berupa:

- 1) Suara dialog, interview, maupun suara asli (*atmosfir*) saat pengambilan gambar berlangsung.
- 2) Musik

Dalam film dokumenter ini, musik digunakan sebagai ilustrasi. Semua musik mengambil dari rekaman musik yang sudah jadi. Musik yang digunakan terdiri dari musik instrumen (tanpa vokal) dan musik yang menggunakan vokal.

Musik instrumen dan musik yang menggunakan vokal dalam film ini ada yang disajikan dengan format Gamelan, format String Orkestra, dan format campuran antara Orkestra dengan musik Elektronik atau Synthesizer.

Gamelan adalah perangkat alat musik tradisional Jawa dan berbagai wilayah Indonesia lainnya (Pono Banoe, 2003: 158). *String Orchestra* adalah Orkes Gesek, satuan orkes yang terdiri dari sejumlah pemain alat musik gesek (Pono Banoe, 2003: 311). Selanjutnya Thom Holmes mengatakan, musik elektronik adalah sebuah istilah luas untuk segala bentuk musik yang menggabungkan sebagian besar unsur unsur elektronik, baik yang berasal dari alat musik akustik, maupun murni alat elektronik.

*Electronic music is a broad term encompassing any form of music that incorporates largely electronic elements, whether originating as acoustic source material or pure electronic tones* (Thom Holmes, 2012).

## 3. Struktur film

Struktur film *Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja* terbagi dalam empat segmen yang saling berkaitan.

### a. Segmen Pertama

Dalam segmen ini Dr. Wisma Nugraha menjelaskan apa itu permainan tradisional dan seperti apa jenis serta sifatnya. Sejak jaman dahulu permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya itu ada dan sudah dimainkan oleh anak-anak. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya permainan tradisional yang telah didokumentasikan melalui foto dan catatan tertulis bersumber dari buku kuno. Selanjutnya Heddy Shri Ahimsa menegaskan bagaimana permainan tradisional pernah menjadi permainan yang disukai dan relatif populer.



Gambar 1. Wisma Nugraha.

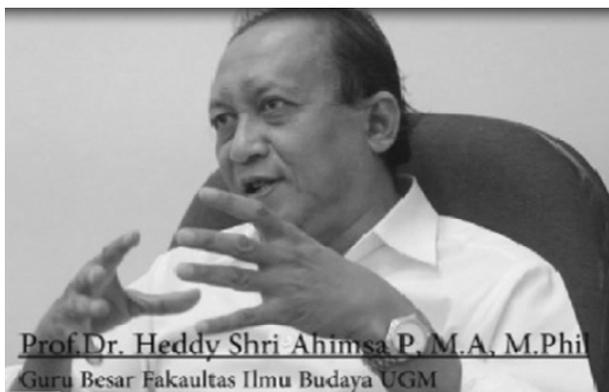
### b. Segmen Kedua

Dalam segmen ini Kepala Sekolah SD Negeri Deresan Sleman, Nurudin menegaskan bahwa berdasarkan pengamatannya, permainan tradisional saat ini memang sudah sangat jarang dimainkan lagi oleh anak-anak.



Gambar 2. Nurudin.

Menurut Heddy Shri Ahimsa, saat ini sudah ada semacam *trend*, dimana permainan tradisional tidak lagi dimainkan lagi oleh anak-anak. Munculnya *trend* tersebut disebabkan oleh adanya faktor-faktor yang berkaitan dengan pesaing dari permainan itu sendiri dan juga kondisi yang memang sudah berubah dan tidak memungkinkan lagi. Heddy menambahkan, saat ini permainan anak-anak sudah mengalami pergeseran nilai, dari permainan yang dulunya melibatkan banyak orang dan aspek bermainnya betul betul sebuah permainan, akhirnya bergeser menjadi permainan modern yang lebih serius, dimana nilai kompetisinya lebih besar dari aspek bermainnya, dan sifatnya lebih sering bersifat individu



Gambar 3. Prof. Dr. Heddy Shri Ahimsa P, M.A. M Phil.

c. Segmen ketiga

Dalam segmen ini menjelaskan manfaat dan nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional. Di segmen ini nara sumber yang menjelaskan adalah Dr. Maria Gorreti Adiyanti, MS, Dr. Wisma Nugraha C R, Hum, Nyi Corijati Mudjijono dan Dra. Suyami, M Hum.

Dosen Psikologi Universitas Gadjah Mada, Ibu Maria Gorreti Adiyanti menjelaskan dari sudut pandang

psikologi bahwa bermain permainan yang bersifat sosial dan melibatkan banyak orang seperti halnya sebagian besar permainan tradisional sangat bermanfaat bagi diri anak karena dapat: membangun sikap sosial, membangun kreatifitas, belajar berbagi dengan orang lain, mendengarkan orang lain, belajar bernegosiasi, membangun kontrol diri dan belajar untuk dapat mengendalikan kepuasan bermain.



Gambar 4. Maria Gorreti Adiyanti.

Selanjutnya, Nyi Corijati M sebagai pamong dan Ketua Taman Kesenian di sekolahan Ibu Pawiyatan Tamansiswa berbicara tentang jenis permainan tradisional yang menggunakan syair. Menurut Corijati, syair dari permainan tradisional anak dibuat khusus untuk anak-anak, dengan bahasa yang gampang diterima oleh anak, dan sekaligus syair tersebut sarat juga dengan nasehat untuk anak.



Gambar 5. Nyi Corijati M.

Berikutnya adalah penjelasan beberapa contoh permainan tradisional yang mempunyai manfaat dan juga nilai-nilai. Contoh dari beberapa permainan tersebut adalah *Cublak-cublak Suweng*, *Jeg-jegan (bentengan)*, *Engklek (engkling)*, dan *Dhakon*. Nara sumber yang akan berbicara adalah dosen Fakultas Ilmu Budaya UGM bapak Wisma Nugraha dan peneliti budaya dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta ibu Suyami.

1). Nilai sportifitas

Nilai sportifitas sangat terlihat saat pemain tidak mau mematuhi aturan main atau mengakui terus terang bahwa dirinya melanggar aturan tersebut. Misalnya dalam permainan *engklek* ketika seorang anak melompat ternyata kakinya menginjak garis, namun tidak mau mengakui.



Gambar 6. Kaki seorang anak menginjak garis saat bermain engklek.

Apabila seorang anak tidak sportif atau berlaku tidak jujur maka sebagai konsekwensinya akan mendapat sanksi sosial dengan tidak boleh ikut lagi bermain atau dijauhi teman-temannya. Dalam film ini, selain permainan *engklek*, sportifitas juga ditunjukkan dalam permainan *jeg-jegan* ketika seorang anak yang sudah berhasil dipegang tidak mau mengakui.



Gambar 7. Anak tetap berlari meskipun telah tersentuh lawannya.

2). Nilai demokrasi

Nilai Demokrasi bisa dilihat saat awal mula bermain ketika anak menerima siapa yang mendapat giliran bermain dan memilih kelompoknya. Cara tersebut adalah contoh demokrasi sederhana yang sudah disepakati oleh kalangan anak-anak. Biasanya anak-anak melakukannya dengan cara *hompi-pa* atau *ping sut*. Dalam hal ini ditunjukkan pada permainan *jeg-jegan*.



Gambar 8. Dua anak sedang melakukan ping sut.

3). Nilai kerjasama dan tanggung jawab

Nilai Kerjasama dalam permainan "*Jeg-jegan*" sangat terlihat ketika anggota satu kelompok berusaha mengepung dan menduduki benteng lawan. Rasa tanggung jawab sangat terlihat ketika masing masing anak diharuskan melakukan tugas untuk menyelamatkan bentengnya agar tidak direbut musuh.



Gambar 9. Kerjasama dan tanggung jawab.

4). Kepemimpinan

Dalam permainan kelompok seperti *jeg-jegan*, sifat kepemimpinan muncul saat salah seorang anak merencanakan atau menyusun strategi dan menyusun tugas masing-masing anggotanya.



Gambar 10. Kepemimpinan.

5). Nilai tolong menolong dan setia kawan

Dalam permainan *jeg-jegan*, tolong menolong dan rasa setia kawan terlihat saat seorang anak menjadi tawanan kelompok lawan, maka teman yang lain berusaha menyelamatkan. Demikian juga ketika seorang anak tampak dikejar-kejar lawan, maka teman dari anak yang dikejar tadi akan berganti mengejar.



Gambar 11. Menolong teman yang tertawa.



Gambar 12. Membantu teman yang sedang dikejar musuh.

6). Manfaat mengenal lingkungan

Permainan tradisional biasanya dimainkan dengan alat dan bahan sederhana dari benda-benda di lingkungan sekitarnya. Area bermainnya-pun memakai tempat yang ada di sekitar tempat tinggal mereka. Contoh permainan tradisional yang bermanfaat mengenal lingkungan antara lain permainan "*Engklek*".

Permainan "*Engklek*" adalah permainan yang biasanya sebelum bermain pesertanya harus mencari bidang tanah yang datar. Saat bermain juga menggunakan alat berupa pecahan genting atau batu yang pipih. Ketika mencari alat dan memilih area bermain, maka secara tidak langsung anak belajar mengenal tempat tinggal yang bisa digunakan dan yang cocok. (wawancara dengan Dr. Dr. Wisma Nugraha C R, Hum)



Gambar 13. Menenal lingkungan saat mencari alat bermain.

7). Manfaat melatih ketrampilan fisik motorik

Beberapa jenis permainan tradisional mempunyai manfaat melatih tubuh fisik, antara lain: melatih otot tubuh karena terus bergerak, berlari, meloncat serta sekaligus melatih kelenturan tubuh dan keseimbangan tubuh. Permainan tradisional yang sering menggerakkan tubuhnya, antara lain permainan "*Jeg-jegan*". Aturan permainannya memang mengharuskan anak untuk berlari saling mengejar dan menghindari dari kejaran lawan. Sedangkan permainan yang melatih kelenturan, keseimbangan, dan melatih ketepatan sasaran ada pada permainan *engklek*. Sesuai peraturannya, masing-masing anak harus meloncat dengan satu kaki. Selain itu anak juga berlatih cara memperkirakan dan berlatih ketepatan, karena anak harus berusaha memasukkan benda dengan cara melempar ke dalam kotak dari jarak jauh, bahkan tanpa melihat obyek sasarannya. (Wawancara dengan Dr. Wisma Nugraha C R, Hum)



Gambar 14. Melatih keseimbangan pada permainan *engklek*.

8). Manfaat melatih kecerdasan berpikir

Permainan tradisional juga berguna untuk melatih kecerdasan dalam berpikir, menggunakan logika, dan merancang strategi. Salah satu permainan yang mengharuskan anak untuk berpikir, menggunakan strategi dan logika adalah *Dakon*. Permainan dakon merupakan latihan manajemen yang rumit.



Gambar 15. Permainan *Dhakon*.

Selain ketelitian, ketika bermain *dhakon*, seorang anak juga berlatih untuk berpikir dan merancang strategi agar langkahnya tidak berhenti, sambil berusaha tetap melewati *lumbung* nya untuk menyimpan. Sehingga seorang anak berusaha menentukan dari mana harus memulai melangkahkan biji sawo *kecik* (modal) miliknya supaya berhasil melangkah seterusnya hingga akhirnya *lumbung* terisi penuh. (Wawancara dengan Dra. Suyami, M Hum dan Dr. Wisma Nugraha C R, Hum).

#### 9). Manfaat melatih kepekaan

Permainan tradisional juga bermanfaat melatih ketrampilan dan kepekaan panca indera. Salah satu contoh permainan tradisional yang melatih ketrampilan panca indera adalah *Cublak-cublak suweng*. Ketrampilan yang dilatih dalam permainan ini adalah kepekaan intuisi, mengamati bahasa tubuh, gelagat, dan melatih ketrampilan bernyanyi.

Ketika bermain *cublak-cublak suweng*, anak yang bertugas menebak siapa yang menyembunyikan batu kerikil, akan menggunakan panca inderanya untuk membaca bahasa tubuh, mengamati mimik, dan gelagat teman-teman yang lain. Dengan demikian anak-anak lainnya secara tidak langsung juga belajar bagaimana menyimpan rahasia dengan ketrampilan bahasa tubuh termasuk anggota panca indera dan melalui mimik juga.

Seorang anak yang bermain *cublak-cublak suweng* akan berlatih bernyanyi bersama karena bentuk permainannya diawali dengan menyanyikan lagu secara bersama-sama sesuai dengan ketukan yang dilakukan salah satu anak, dengan cara menyentuhkan batu kerikil pada telapak tangan masing-masing pemain secara berurutan dengan gerakan memutar. (Wawancara dengan Dr. Wisma Nugraha C R, Hum)



Gambar 16. Permainan *cublak-cublak suweng*.

#### d. Segmen keempat

Sebagai penutup dalam segmen ini Heddy Shri Ahimsa menerangkan bahwa usaha untuk melestarikan permainan tradisional sangat penting dilakukan. Dalam kondisi saat ini salah satu cara yang bisa dilakukan dan memungkinkan untuk melestarikan permainan tradisional ialah melalui pendidikan di sekolah. Di segmen ini ditunjukkan pula bagaimana guru di sekolah taman kanak-kanak, dan guru sekolah dasar mengajarkan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada murid-muridnya.



Gambar 17. Anak-anak TK belajar permainan *dhakon*.



Gambar 18. Anak-anak SD belajar permainan *gobak sodhor*.

#### 4. Media

Dalam membuat Film dokumenter ini pengkarya menggunakan media kamera *Digital Single Lens Reflex (DSLR) Canon 60D*. Pertimbangan pengkarya menggunakan kamera DSLR ini karena fasilitas layar LCD yang bisa diputar diberbagai macam sudut pengambilan gambar (*angle*). Sebagai tambahan pengkarya juga menggunakan media kamera *Digital*

*Single Lens Reflex (DSLR) Canon 500D* yang juga memiliki fasilitas video. Kedua kamera DSLR yang dipakai sebagai media penciptaan film dokumenter ini.

### C. Kesimpulan

Keberadaan permainan tradisional saat ini sudah tidak seperti dahulu lagi. Sekarang, walaupun di beberapa tempat anak-anak masih mengenal dan memainkannya, namun kenyataannya ada semacam *trend* kearah tidak dimainkannya lagi. *Trend* dimana permainan tradisional tidak lagi dimainkan disebabkan karena banyaknya pesaing dari permainan tradisional itu sendiri, dan juga adanya kondisi yang tidak lagi memungkinkan untuk memainkannya. Banyaknya alat hiburan baru, permainan anak baru, kegiatan baru yang menarik bagi anak-anak, adalah beberapa faktor penyebabnya. Selain itu kondisi lingkungan dan tempat tinggal saat ini juga menyebabkan anak-anak kesulitan untuk berinteraksi secara kelompok dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sehubungan dengan fenomena tersebut, sayang sekali jika anak-anak akhirnya sampai melewatkan kesempatan berharga untuk mengenal dan merasakan permainan tradisional yang sebenarnya dunia milik mereka. Selain sebagai hiburan dan untuk bersenang-senang, ternyata banyak sekali nilai-nilai yang bermanfaat yang dapat diserap oleh anak-anak saat memainkannya. Manfaat yang dapat diserap dan berguna untuk anak-anak adalah adanya ajaran budi pekerti yang baik, manfaat bagi perkembangan psikologi dan jiwa anak, serta manfaat bagi tubuh fisik dan motorik anak. Tidak ada kata terlambat untuk memulai kegiatan yang bertujuan baik. Demikian juga mengupayakan agar permainan tradisional bisa dikenal dan dimainkan lagi oleh anak-anak di masa sekarang. Sekolah adalah salah satu contoh konkret yang masih relevan untuk mengupayakan dan merealisasikannya. Melalui kegiatan di sekolah, guru dan pamong dapat menjadi ujung tombak untuk kembali melestarikan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional anak, yang saat ini sudah mulai surut.

### KEPUSTAKAAN

Ahmad Yunus. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Bill Nichols. 2001. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

\_\_\_\_\_. "Documentary And The Coming Of Sound" [http://xroads.virginia.edu/~DRBR2/x\\_doc\\_film\\_sound/b6enf2-1.html](http://xroads.virginia.edu/~DRBR2/x_doc_film_sound/b6enf2-1.html).

Gerzon R. Ayawaila. 2008. *Dokumenter; dari ide sampai produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

\_\_\_\_\_. 2013. "Pemahaman Dasar Dokumenter" [http://gerzonayawaila.blogspot.com/2013\\_03\\_01\\_archive.html](http://gerzonayawaila.blogspot.com/2013_03_01_archive.html). Jakarta.

Hadisukatno, S. *Permainan Kanak-kanak sebagai Alat Pendidikan, Buku Peringatan Taman siswa 30 Tahun 1922-1952*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

James Danandjaja. 1997. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

Johan Huizinga. 1990. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Terj. Hasan Bassari. Jakarta: LP3ES.

Mulyadi S. 2004. *Bermain dan kreativitas (Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain)*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

Pono, Banoe. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Suharmisi Arikunto. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*, Jakarta: Depdikbud.

Sukirman Dharmamulya. 1992. *Transformasi nilai melalui Permainan Rakyat*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Thom Holmes. 2012. "What should We call Electronic Music" [http://thomholmes.com/Noise\\_and\\_Notations/Noise\\_and\\_Notations\\_Blog/Entries/2012/12/29/What\\_Should\\_We\\_Call\\_Electronic\\_Music.html](http://thomholmes.com/Noise_and_Notations/Noise_and_Notations_Blog/Entries/2012/12/29/What_Should_We_Call_Electronic_Music.html).