MENGHIDUPKAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL DI KALANGAN ANAK GANG KAZOKU, CUGUNG LALANG

Ria Iin Safitri
Sain Aktuaria, Institut Teknologi Sumatera
ria.119410019@student.itera.ac.id

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, permainan *lagent* berbau tradisional perlahan tak dikenali bahkan hilang dikalangan anak sekarang. Permainan tradisional yang kebanyakan di mainkan dikampung-kampung seperti enggrang kini mulai terganti oleh permainan modern dan digital. Perkembangan teknologi yang pesat, merupakan salah satu factor yang menyebabkan permainan sederhanan ini tak lagi dimainkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yng mempengaruhi mengapa anak-anak di Gang Kazoku, Cugung Lalang sekarang lebih memilih permainan yang lebih modern. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana peneliti disini melakukan pendekatan kualitatif agar bisa mengetahui pola interaksi sehari-hari obyek yang dijadikan *informan.* Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan modern lebih banyak dipilih dari pada permainan tradisional. Ha ini tak luput dari perkembangan teknologi yang pesat, yang membuat anak memiliki rasa kehausan terhadap hal yang baru dan merasa mendapat tantangan baru yang didapat ketika main permainan modern. Namun demikian, masih ada anak- anak yang masih memainkan beberapa permainan tradisional dan masih berlanjut hingga sekarang. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah beberapa permainan tradisional sudah tak dimainkan lagi, hal ini dikarenakan mereka telah di beri hp sejak dini, dan karena adanya fasilitas seperti warung internet dan *rental playstation* yang telah menjadi tempat untuk mereka mengakses informasi tentang permainan modern yang sedang *trend*.

Kata kunci : Permainan tradisional, kualitatif, perkembangan teknologi,permainan modern.

ABSTRACT

Along with the times, lagent traditional game is slowly unrecognizable and even lost among children today. Traditional games, which are mostly played in villages like enggrang, are now beginning to be replaced by modern and digital games. Rapid technological development is one factor causing this simple game to be no longer played. This study aims to determine the factors that influence children in the Kazoku Gang, Cugung Lalang to choose more modern games. The method used in this study is qualitative research method, where researcher here utilizes a qualitative approach in order to know daily interaction patterns of object used as informant. The results of the study show that modern games were chosen more than traditional games. This is related to the rapid development of technology, which allows children to have a sense of thirst for new things and new challenges when playing modern games. However, there are some children still playing some traditional games to this day. The conclusion in this study is that some traditional games have not been played anymore, this is because children have been given mobile phones from an early age, and because of facilities such as internet cafes and playstation rentals that have become a place for them to access information about trending modern games.

Keywords: *Traditional games, qualitative, technological development, modern games.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia anak-anak, bermain merupakan suatu yang tak tertinggal. Dunia anak-anak adalah dunia permainan (yuita, 2017, p. 1). Permainan dan bermain telah menjadi bagian diri setiap anak-anak. Dengan bermain permainan mereka akan mendapat kesenangan**.** Bermain permainan merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Maka orang tua yang mengerti tentu tidak mudah melarang dan bahkan memarahi anaknya yang suka bermain. Siapa tahu dengan bermain mereka justru lebih cerdas dan kreatif berkat permainannya.

Pada dasarnya anak-anak membuntuhkan aktivitas fisik yang dapat membantu

pertumbuhan dan perkembangan anak (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018). Salah satu aktifitas fisik yang sering dilakukan oleh anak-anak adalah bermain permainan. Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat jauh dari yang namanya komputer, robot, ataupun ponsel dan android (Supiyono, 2018). Permainan tradisional merupakan salah satu sarana permainan bagi anak anak dan sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun yang terjadi pada saat ini adalah banyak anak-anak zaman sekarang tidak bermain permainan tradisional lagi bahkan tidak mengenal namanya permainan tradisional.

Pada zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai bermain gawai atau gadget dan memilih bermain di dalam ruangan, ketimbang bermain di alam bebas. Kini egrang, kelereng, petak umpet, congklak telah terganti dengan yang namanya *game online* atau yang sejenisnya. Bagi mereka hal ini mungkin biasa, namun bagi kita yang pernah berada dimana sangat sering bermain permainan tradisional, seolah olah ada yang hilang dari anak-anak generasi sekarang.

Di Gang Kazoku, Cugung Lalang beberapa tahun terakhir masih terihat anak-anak berkumpul bermain bersama permaiann tradisional seperti bermain conglak, petak umpet, cabur dan lain-lain. Namun semenjak tiga tahun terakhir ini, sudah mulai jarang permainan tradisonal dimainkan. Suara tawa, lari larian mereka saat bermain kini sudah jarang terdengar lagi. Mereka lebih memilih permainan yang lebih modern. Kondisi ini sangatlah berbeda dengan kondisi anak zaman ketika masih sering bermian permainan tradisional. Anak-anak di Gang Kazoku di kala itu yang masih duduk di bangku SMP/MTs dan SD/MI biasanya setelah pulang sekolah anak anak bermain permainan bersama teman-teman dengan alat seadanya, seperti permainan lompat kodok, gasing, dll.

Dewasa ini di Gang Kazoku, permainan tradisional sudah terlindas oleh kemajuan zaman yang sangat mendewakan teknologi. Permainan seperti *play station, game games* internet seaakan tak memberi ruang lagi bagi permainnan yang sangant terkenal di tahun lampau ini. Permainan tradisional seolah olah telah menjadi asing bahkan telah jarang ditemui di Gang Kazoku ini. Menskipun permainann tradisional sudah jarang di temukan, tetapi masih ada beberapa anak di Gang Kazoku, Cugung Lalang yang memainkan permainnan ini waupun sudah sangat jarang.

Pada dasarnya permainan tradisioanal haruslah di lestarikan, karena ia merupakan salah satu warisan budaya bangsa. Sebagai generasi bangsa sudah menjadi kewajiban kita untuk mempertahankan permainnan tradisional ini dan menghidupkan kembali oleh karena itu perlu diketahui faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab mulai hilangnya permainan tradisional dikalangan anak-anak terutama di Gang Kazoku, Cugung Lalang. kenapa meteka lebih memilih permainna yang lebih modern.. Dengan mengetahui faktor-faktor itu, akan lebih mudah untuk menindak lanjuti upaya menghidupkan permainan tradisional ini terutama di Gang Kazoku, Cugung Lalang. Hal tersebut dilakukan untuk mengatisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan identifikasi faktor faktor yang menyebabkan semakin menghilangnya permainan tradisional yang terdapat di Indonesia khususnya di Gang Kazoku, Cugung Lalang.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah

sebuah variabel, gejala ataupun keadaan (Burgin, 2001). Metode penelitian kualitatif adalah Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (sugiyono, 2007). Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti menyusun pendahuluan, melaksanakan pengumpulan data di lapangan, sampai peneliti mendapatkan seluruh data. Waktu penelitian dilaksanakan pada siang hari atau

sore hari, dimana itu adalah jamnya anak biasa berkumpul bersama teman temannya. Penelitian dilakukan kurang lebih berlangsung selama 2 pekan. Tempat penelitian yaitu perkampungan yang ada di Cugung Lalang, di Gang Kazoku.

Teknik yang digunakan dalam memperoleh data adalah teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Peneliti sendiri dengan dibantu oleh daftar pertanyaan yang telah disiapkan mengenai identifikasi permainan tradisional, kemampuan dasar yang dapat ditingkatkan melalui permainan tradisonal dan fenomena yang terjadi tentang semakin menghilangnya permainan tradisionnal. Teknik Penelitian observasi akan berusaha untuk menemukan peran supaya dapat dimainkan sebagai anggota masyarakat tersebut dan mencoba untuk memperoleh perasaan dekat dengan nilai-nilai kelompok dan pola-pola masyarakat. Peneliti akan berada pada setiap situasi yang ingin dipahami. Dari proses penelitian ini nantinya akan berupa sebuah gambaran deskriptif mengenai kejadian dan gambaran kegiatan bermain anak-anak dan juga bisa digunakan untuk melihat jenis permainan tradisional apa saja yang paling biasa dilakukan dan apa faktor faktor yang membuat semakin menghilangnya permainnan tradisional dikalangan anak Gang Kazoku, Cugung Lalang. Setelah pengumpulan data dilakukan, maka penelitian melakukan verifikasi terhadap hasil wawancara, observasi. Hasil verifikasi akan dilanjutkan melalui analisis data.

TEORI

Permainan trdisionalnal berasal dari dua kata yaitu permainan dan tradisional. Istilah permainan berasal dari kata dasar "main", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata main adalah melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Kata "main" merupakan suatu kata kerja, sedangkan "permainan" merupakan kata benda yang digunakan untuk memberi sebutan pada kegiatan yang dilakukan oleh sang pelaku (Saddoen, 2019). istilah tradisional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tradisional artinya menurut tradisi(adat).

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi (yuita, 2017). Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan anak-anak pada zaman dulu. Permainan

ini jauh sekali dengan yang namanya teknologi modern, seperti komputer, robot, ataupun ponsel, dan android (Supiyono, 2018). Seperti anak-anak pada zaman dulu yang sering menghabiskan waktu bermain mereka bersama teman-teman diluar rumah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional yang berada di Bengkulu banyak dan beragam. Di desa Cugung Lalang, permainan tradisional yang popular yaitu lompat kodok, lompat tali, cabur, petak umpe, gasing, kelereng,, sekejaran, congkak, kotak pos, ingkau (engrang), tarik tambang, dan masih banyak lagi.

Permainan tradisional

Gambar 1 Permainan Enggarng
(Sumber: realitasterkini.com)

Gambar 2 Permainan Gasing
(sumber: cultura.id)

Gambar 3 Permainan Lompat Tali
(sumber: keluarga.kemdikbud.go.id)

Gambar 4 permainan petak umpet
(sumber:hipwee.com)

Gambar 5 permainan congklak
(sumber:citraindonesia.com)

TABEL 1 INFORMAN DAN UMURNYA

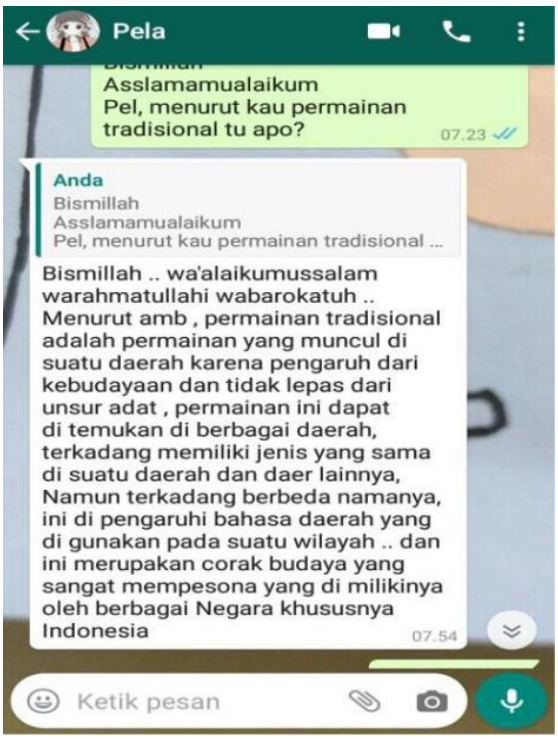
Nama	Umur (tahun)
Nenek inda	93
Susilawati	43
Wati	44
Ida	39
Rina	41
Bimas	14
Ola	16
Wira	13
Novela	18
Tiara	8
Parhan	8
Angga	10
Gio	9

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan kepada informan, dapat diketahui bahwa permainan tradisional adalah permainan yang telah ada dari dulu, turun temurun dari generasi ke generasi yang dimainkan oleh banyak orang, baik dari kalangan orang tua, maupun kalangan anak-anak. Permainan tradisional ini juga menggunakan alat yang sederhana jadi mudah untuk di mainkan dan beberapa bahan untuk membuat permainan tradisional juga mudah di dapatkan, seperti gasing bisa dibuat sendiri dengan meggunakan bahan dasar kayu. Permainan tradisional juga sangat bermanfaat dan tidak berbahaya jika dimainkan oleh anak-anak kecil, permainan ini ramah lingkungan.

Adapun hasil wawancara mengenai hal itu yaitu,*" mainan itutu la la mo tegalau, jakdi dulu la ado nggut saghini masiah tetap ado. Bentuk o pulo mbak kini aghi la lebih alap, lebih bagus dioyo. Biasoyo di mainka mbak pantghan tiara nila nggut ka jemo tuo pacak pulo amo ndak mainka setinini, banyak pulo manfaato, pacak nambah kantin."* Kata nenek indah.

Dalam bahasa Indonesia artinya; " *mainan itu sudah lama ada, dari dulu sampai sekarang masih tetap ada. Bentuknya sekarang sudah lebih bagus. Biasanya di mainni oleh anak sepantaran tiara sampai orang yang sudah tuapun juga bisa memainkannya. Permainan ini juga banyak manfaatnya seperti dapat menambah teman*."

Adapun kutipan wawancara lainnya seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 kutipan wawancara pela

Disetiap daerah memiliki yang namanya permainan tradisonal, bahkan ada yang memiliki jenis permainann tradisional yang sama, hanya saja penamaan untuk permainan tradisional itu yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan,juga diketahui bahwa anak-anak di Gang kazoku jika bermain permainan tradisional biasanya pada sore hari, selain di sore hari jarang sekali dapat melihat anak-anak bisa bermain bersama. Pada sore hari mereka biasa bermain permainan tradisional seperti lompat kodok, cabur, kelereng, dan petak umpet. Ini pun tidak setiap sore banyak anak yang bermain permainnan tradisioanal.

Adapun kutipan wawancara mengenai hal itu yaitu*;" biasonyo adek kalo main samo kawan diluar itu jam-jam sorean, kawan kawan yang lain jugo mainnyo srempak adek. Jadi seru kalo mainnyo rame-rame. Kami biasonyo paling sering main lompat kodok kek cabur."*

Manfaat

Berdasarkan hasil penelitian 100% orang tua menyatakan bahwa pengetahuan tentang permainan tradisional di kalangan anak zaman sekarang sudah sangat minim padahal jika di telaah banyak sekali sisi positif atau , manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional.

Adapun kutipan wawancara mengenai hal itu yaitu*;" iyo, kini anak-anak la jarang nian main permainan tu, tebonyo seringla main di dalam rumah, duduk diam, main hp, kalo pun pegi jugo jarang nian kini nak pegi main permainnan tradisional, seringla main di warnet."*

Pada dasarnya anak-anak membuntuhkan aktivitas fisik yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Saputra & Ekawati, 2017). Melalui permainan tradisional ini dapat membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. selain itu, anak yang sering bermain tradisional akan lebih mudah akrab, karena di dalam permainan tradisional ini dituntut untuk menjalin kebersamaan, yang sangat berbeda dengan permainan-permainan yang bersifat modern, karena permainan modern itu lebih bersifat individu. Permainan tradisional juga dapat melatih emosi anak, kekompakan dan kerjasama yang sangat kuat, karena sebagian besar permainan tradisional di mainkan dengan ber tim. Komonikaasi antar tim juga perlu baik.

Permainan tradisional juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. (Saputra & Ekawati, 2017)

Fenomena

Berdasarkan data yang diperoleh jenis permainnan yang terdapat di daerah Cugung Lalang jumlahnya cukup beragam, tetapi dibalik keberagamannya, banyak anak-anak sekarang kurang mengetahuinya. Mereka lebih mengetahui perainan-permainan yang bersifat modern.

Seperti yang dapat dilihat pada kutipan berikut *" permainan yang cak mano itu yuk? Baru kali kola paan dengarnyo"*. Yang dalam bahasa Indonesia artinya *" permainan apa itu kak? Baru kali ini paan dengarnya"*

Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional kini mulai hilang, Sekarang anak-anak lebih sering menghabiskan waktu bermain mereka di dalam rumah. Pada zaman sekarang mereka lebih sering bermain gadget/gawai, ataupun game online lainnya. Anak-anak yang bermain dialam bebas bermain permainan tradisional sudah sangat sedikit. Termasuk anak-anak yang berada di Gang Kazoku, banyak anak –anak disini lebih suka bermain permainan modern, dari yang masih anak kecil pun sudah mengerti permainan modern. Hal ini sangat bertolak belakang dengan generasi sebelumnya, dimana anak-anak pada zaman itu, biasanya pulang sekolah selesai makan, mereka akan saling memanggil teman-teman mereka dari rumah ke rumah atau janjian akan bertemu disuatu tempat untuk bermain permainan tradisional.

Adapun kutipan wawancara mengenai hal itu, yaitu*" sekarang anak-anaknya udah jarang main permainnan tradisional, mereka sudah terbiasa ketika sampai dirumah dari pulang sekolah, anak-anak sering langsung main hp atau pergi ke warnet"*

Pada era 90-an permainann tradisional menjadi permainan favorit anak-anak, seperti ingkau (enggrang), kelereng dan lain-lain. Tetapi sangat terbalik dengan keaadaan sekarang, anak kecilpun sekarang sudah mahir main permainna di hp bahkan di ps.

Gambar 2 anak bermain permainan modern

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pada saat ini di usia anak kecil hingga anak remaja, mereka memang lebih sering main permainan modern, dibandingkan permainan tradisional,di karenakan permainan modern lebih praktis. Perkembangan teknologi yang pesat, membuat permainan modern menjadi semakin berkembang, dan itu juga membuat anak memiliki rasa kehausan terhadap hal yang baru serta merasa tertantang ketika memainkan permainan modern.

Seperti kutipan wawancara berikut *"semakin lama anak-anak kini mulai ninggalkan permainan tradisional dan idak tau tentang permainan tu, banyak anak-anak kecil la dikasih hp jadi jarang main permainan-permainan tradisonal,bahkan ado jugo yang dak ado hp memilih main ke rental ps atau ke warnet, padahal mereka main disana dak geratis, kalo dak di kasih duit sama orang tua mereka, mereka rela pakai uang belanjo sekolah meraka untuk main game disano."*

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mulai menghilangnya permainan tradisional di Gang Kazoku ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga permainan tradisional kalah dengan permainan modern yang lebih praktis. Dengan adanya *rental playstation* (ps) serta warung internet *(warnet)* juga menjadikan anak-anak lebih mudah untuk mengakses informasi mengenai permainan modern selain itu juga pemberian hp sejak dini kepada anak juga membuat anak-anak tidak bermain permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern bisa dari gawai/ hp atau gadget bahkan main ke *rental playstation* serta warung internet (*warnet*).

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*.

Burgin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial.* Surabaya: Airlangga Uiversity Press.

Saddoen, A. (2019, oktober 23). *moondoggiesmusic.com*. Dipetik mei 05, 2020, dari moondoggiesmusic.com: https://moondoggiesmusic.com

sugiyono. (2007). metode penelitian kualitatif kuantitatif R dan D. *Hikayat Publising*.

Supiyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu.* Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

yuita, r. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara.* Rawamangun,Jawa Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian dan Kebudayaan.