

ABSTRACT

Childhood is children period when they are experiencing the process of growing up. The time when all of activities were very pleasing, moreover when the children played together. Nowadays, togetherness turns to be something expensive to be reached due to the advancement of technology. As we know that technology helps people to communicate easily with the other wherever and whenever. In the other hand, it becomes something that blockes people to socialize with the others in the real environment. The reality is people tend to play with their device than have a conversation when they sit together in a place.

Gadget is one of examples that makes people seldom to have conversation with their relative or neighbour. They must be playing with their gadget because there are so many applications inside it. It provides games that can be downloaded easily and play with. It does not require anyone to play with. Nowadays, playing online game becomes a new habit or hoby for children. In the other hand, traditional games such as *ingkling*, *dakon*, *ancak-ancak alis*, and *cublak-cublak suweng* are almost disappear arround us due to people prefer playing online game to traditional game. In fact, there are many advantageous that people can get from playing traditional game such as health, harmony, friendship and many more. The time flies then traditional game is only a festival game that will be played when there is an art event or cultural event.

Keywords: Childhood, reality, traditional game

ABSTRAK

Masa kecil adalah masa dimana seseorang mengalami proses tumbuh kembang. Masa dimana semua kegiatan terasa begitu menyenangkan, terlebih pada saat bermain bersama. Kebersamaan adalah suatu hal yang mahal untuk diraih di masa kini. Adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah komunikasi dengan orang di manapun, kapanpun.

Realitas sosial adalah pandangan seseorang terhadap fenoma berdasarkan realita kenyataan yang terjadi berdasarkan alasan tertentu.

Gadget salah satunya, perangkat canggih yang membuat seseorang jarang mengobrol dengan saudara ataupun tetangga karena asyik sendiri dengan *gadget*. *Gadget* menyediakan hal baru seperti *game* yang mudah untuk diunduh dan dimainkan tanpa melibatkan orang lain secara langsung. Bermain dengan *gadget* sudah menjadi hobi baru bahkan kebiasaan ketika waktu senggang. Di sisi lain, kini permainan tradisional seperti *ingkling*, *dakon*, *ancak-ancak alis*, atau *cublak-cublak suweng* jarang dapat ditemui lagi di sekitar kita. Permainan tradisional tersebut mempunyai lebih banyak manfaat daripada sebuah *game online* ketika dimainkan. Manfaat yang diperoleh seperti kesehatan, baik kesehatan jasmani atau rohani. Kerukunan dalam berteman juga lebih erat karena permainan tradisional memerlukan pemain lebih dari 1 anak dan tentunya mengedepankan kebersamaan. Zaman sudah berkembang. Kita hidup di zaman yang serba mudah. Kita dapat bermain sendiri hanya dengan memandangi sebuah layar virtual. Permainan-permainan tradisional kini hanya bisa ditemui pada saat diselenggarakan festival permainan tradisional.

Kata kunci: masa kecil, realitas, permainan tradisional

Pendahuluan

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Di samping itu anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan karena bermain merupakan media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, bebas berekspresi, serta dapat mengembangkan kreativitas anak dengan bermain. Apalagi dengan permainan tradisional.

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling indah untuk dikenang kembali. Dahulu ketika penulis masih belajar di SD (1997-2003) sampai di SMP (2003-2006) sering memainkan beberapa permainan tradisional. Seiring berjalannya waktu, banyak permainan tradisional yang terlupakan, padahal permainan tradisional banyak sekali manfaatnya bagi anak. Realitanya, permainan tradisional sudah mulai tergeser kedudukannya seiring perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan yang begitu pesat. Nasib permainan tradisional seperti *congklak*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *ancak-ancak alis* dan *ingkling* kini sudah tak menentu. Permainan ini tak lagi banyak dimainkan oleh anak-anak sepulang sekolah di tanah lapang atau dikala fenomena alam terjadi seperti bulan purnama, namun terkesan dipaksa memainkannya pada saat festival atau *event* tertentu saja dan ada pula yang terpaksa memainkannya di tempat yang tidak semestinya.

Knsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya yang dirumuskan berkaitan dengan serangkaian proses yang dilakukan penulis untuk menciptakan karya tugas akhir ini. Mendengar kata bermain tentunya dibenak kita sudah terpatrit suasana yang menyenangkan, apalagi untuk anak-anak. Bermain memang seharusnya menjadi hal yang menyenangkan bagi anak-anak usia mereka karena di usia mereka, kelebihan energi yang mereka punyai hanya mereka gunakan untuk bermain dan bersenang-senang seperti yang diungkapkan Herbert Spencer's *Surplus Energy Theory* dalam buku *The Principles of Psychology*. Dalam teorinya, Spencer mengemukakan bahwa bermain terjadi karena adanya kelebihan energi. Anak-anak menghabiskan sebagian besar tenaganya untuk bermain. Bermain mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan anak, seperti perkembangan emosi, fisik atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Oleh karenanya sangat wajar ketika anak-anak tersebut sangat gembira dan bersemangat dalam melakukan permainan, terlebih bermain dengan sesuatu yang menarik dan jarang mereka lakukan. Permainan mempunyai arti yang sangat luas permainan berasal dari kata "main" yang artinya melakukan sesuatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok. Sedangkan jenis permainan, jumlah peserta serta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keinginan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta.

Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Permainan itu sendiri didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut:

- (1) permainan sebagai kecenderungan, (2) permainan sebagai konteks, dan
- (3) permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.

Karena makna permainan sangatlah luas, dalam hal ini penulis fokus kepada beberapa jenis permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri mempunyai definisi suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan yang tidak hanya menghibur tetapi juga untuk sarana bersosialisasi.

Realitas sosial yang terjadi saat ini, banyak permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang. Saat ini sangat jarang terlihat pemandangan yang menyuguhkan kegiatan anak-anak yang sedang bermain di lapangan. Mereka cenderung bermain *gadget* sembari mengurung diri dalam rumah tanpa mau bersosialisasi. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadi salah satu sebab hilangnya permainan tradisional di berbagai daerah. Di samping itu, pembangunan di berbagai wilayah di Indonesia yang diwacanakan sebagai sarana untuk memajukan kesejahteraan rakyat justru mengambil peran dalam tenggelamnya permainan tradisional secara perlahan.

Kebanyakan para orangtua zaman dulu yang masih sangat mengetahui bagaimana cara memainkan permainan ini dan mengajarkannya pada cucu-cucunya untuk sekedar mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional. Hal ini dikarenakan secara fisik tentulah sudah tidak memungkinkan lagi bagi mereka untuk bermain seperti ketika waktu kecil dahulu. Seperti halnya penulis yang mempunyai latar belakang hidup di desa yang dikelilingi oleh anak-anak kecil yang senang memainkan berbagai macam permainan sederhana seperti *nekeran* dan *dhelikan*.

Kembali ke suasana anak-anak yang bermain di Kampung Dolanan Pandes kala itu, penulis ikut merasakan kegembiraan yang mereka rasakan. Bahkan agak sedikit lega melihat mereka begitu menikmati kegiatan bermainnya dengan tawa riang. Penulis jadi teringat akan masa anak-anak seperti mereka ketika bermain. Penulis sangat ingin mengulang kembali perasaan gembira dan lega ketika melakukan permainan ini. Perasaan ketika memenangkan permainan atau ketika harus berbesar hati menunggu giliran untuk bermain. Kerinduan akan atmosfer kegembiraan dalam memainkan dolanan tersebut menimbulkan ide dalam benak penulis untuk menciptakan karya seni visual yang dapat dikenang sepanjang masa meskipun sudah tak dapat dimainkan secara leluasa dewasa ini.

Hal menarik pada permainan tradisional terletak pada nilai sosial atau pesan moral yang tersembunyi pada setiap permainan. Jika ditelusuri lebih dalam, semua permainan tradisional tidak dapat diselesaikan secara instan. Semua membutuhkan proses, baik proses kreativitas, proses pembuatan alat bermain dan proses bersosialisasi yang saling berkaitan. Untuk memainkan sebuah permainan tradisional, pemain sendirilah yang harus menyiapkan media pendukung dalam permainan tersebut, mulai dari alat pendukung, media, hingga aturan permainan. Proses tersebut mengajarkan pada siapa saja bahwa untuk mendapatkan apa yang ingin kita capai perlulah adanya sebuah proses yang didukung oleh usaha atau perbuatan riil. Oleh karena itulah tidak dapat dipungkiri sebagian ilmu tidak tertulis yang penulis dapatkan sekarang ini juga dipengaruhi oleh permainan tradisional yang pernah penulis mainkan di masa anak-anak dahulu.

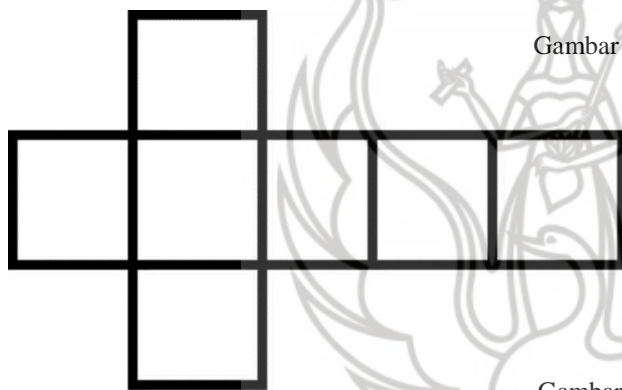
Kenyataan yang terjadi sekarang ini, penulis sulit sekali menemukan pemandangan seperti yang penulis harapkan. Memainkan permainan tradisional seperti waktu anak-anak atau sekedar melihat asyiknya para bocah bermain *nekeran* di tanah lapang. Tidak adanya teman sebaya yang mau memainkan permainan ini karena dianggap jadul dan kurangnya tempat bermain. Terkadang ada anak yang bermain *ingklik* di aspal ataupun *nekeran* di pelataran masjid yang sempit. Tetapi ada pula beberapa anak berkumpul di satu tempat tapi tidak saling sapa karena sibuk sendiri dengan *game* di ponsel mereka masing-masing.

Permainan Tradisional

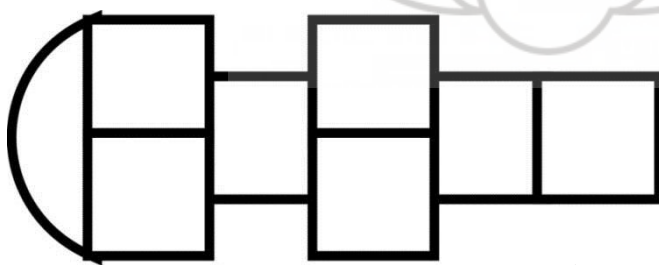
a) Ingkling/ Engklek

Menurut media *online*, ingkling atau engklek didefinisikan sebagai berikut

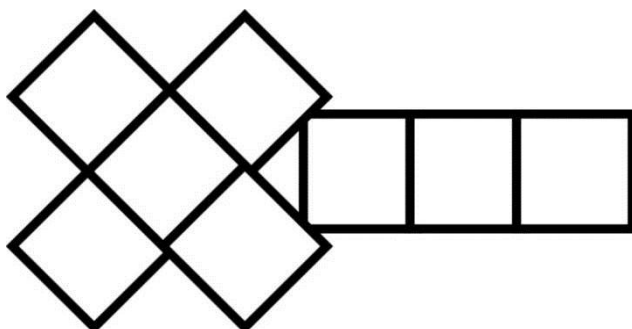
ingkling atau engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang – bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak - kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya . Pola yang digunakan untuk bermain ingkling/ engklek bermacam-macam.⁸



Gambar a. Pola ingkling Pesawat



Gambar b. Pola Ingkling Gunung



Gambar c. Pola ingkling Kitiran

Permainan ini bisa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak, namun sebelum memainkan ingkling/ engklek terlebih dahulu harus menggambar bidang pola tempat sebagai pijakan untuk bermain di tanah. Selain itu pemain harus mempersiapkan *gacuk* atau benda yang digunakan sebagai alat penentu posisi pemain pada saat bermain ingkling/ engklek. Cara bermain ingkling/ engklek adalah setiap pemain harus melompat dengan satu kaki pada setiap kotak-kotak yang telah digambar setelah melempar *gacuk* dengan syarat kotak yang ada *gacuk* nya tidak boleh diinjak. Pada saat melempar *gacuk* pun tidak boleh keluar melewati kotak, jika keluar kotak maka pemain akan gugur.

Jika ada pemain yang berhasil melompati semua kotak satu putaran tanpa terjatuh dan menginjak garis pada kotak, maka pemain harus melemparkan *gacuk* dengan membelakangi pola. Ketika *gacuk* jatuh tepat disalah satu kotak, maka kotak itu menjadi *sawah* sang

b) Congklak

Ada dua pengertian mendasar dalam permainan congklak seperti penjelasan berikut permainan yang menggunakan papan dan biji-bijian yang dimainkan oleh 2 anak. Permainan ini mengajarkan anak untuk berjiwa dagang dan ketajaman berpikir untuk mengambil keuntungan dalam berdagang.

permainan congklak dibawa oleh pedagang Arab yang bertandang ke Indonesia. Namun pada saat itu kebanyakan anak yang bermain congklak adalah anak dengan ekonomi menengah ke atas. Seiring berjalannya waktu, permainan ini sudah bebas dimainkan oleh siapapun



c) Cublak-cublak Suweng

Cublak-cublak suweng adalah permainan yang berasal dari Jawa. Dalam media *online* dijelaskan bahwa

bahwa nama cublak-cublak suweng diambil dari kata *cublak* yang berarti tempat, dan *suweng* yang berarti perhiasan yang berharga. Jadi permainan

cublak-cublak suweng adalah permainan menyembunyikan perhiasan di suatu tempat. Konon permainan ini dikenalkan oleh para Wali Songo. Cublak-cublak suweng bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan.¹²

Yang unik dari permainan ini adalah iringan lagunya yang berbunyi:

Cublak-cublak suweng

Suwenge ting gelenter

Mambu ketundhung gudel

Pak gempo lera lere

Sopo ngguyu ndhelekake

Sir sir pong dhele kopong

Sir sir pong dhele kopong

Sir sir pong dhele kopong

d) Ancak-ancak Alis

Permainan ancak-ancak alis ini sebenarnya hampir sama dengan permainan ular naga. Yang menjadi beda adalah istilah-istilah yang digunakan dalam permainan ini. Biasanya permainan ini menggunakan istilah yang berhubungan dengan pertanian seperti *ngluku* dan *ndhaut*. Permainan ini juga diiringi lagu berbahasa Jawa yang liriknya :

Ancak-ancak alis

Si alis kabotan kidang

Si dhungkul bambang tego

Tego rendheng, enceng-enceng gogo beluk

Unine pating jerapluk

Gedhene salumbang bandhung

Sawahira lagi apa, wong deso?

Ancak-ancak alis harus di mainkan di tanah lapang atau tempat yang luas dan rata karena permainan ini membutuhkan anak dalam jumlah yang banyak. Semakin banyak anak yang bermain akan semakin seru.

e) Jamuran

permainan yang berasal dari Jawa. Jamuran dapat dimainkan oleh 4-12 orang, perempuan atau campuran. Permainan ini biasanya dimainkan pada malam hari ketika

bulan purnama tiba. Konon, permainan jamuran diciptakan oleh Sunan Giri dalam rangka menyebarkan dakwah.

Jamuran adalah salah satu permainan yang bukan hanya semata-mata untuk bersenang-senang namun juga ada nilai-nilai pendidikan yang di ajarkan seperti kebersamaan, ketangkasan gerak sesuai dengan irama, kemampuan berekspresi, hingga kemampuan memahami perintah. dalam permainan ini biasa biasa diiringi nyanyian dengan lirik

*Jamuran.. jamuran ya ge ge thok
jamur apa ya ge ge thok
Jamur payung, ngrembuyung kaya lembayung
sira badhe jamur apa?*

Kesimpulan

Masa kecil adalah masa dimana seseorang mengalami proses tumbuh kembang. Masa dimana semua kegiatan terasa begitu menyenangkan, terlebih pada saat bermain bersama. Kebersamaan adalah suatu hal yang mahal untuk diraih di masa kini. Adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah komunikasi dengan orang di manapun, kapanpun.

Gadget salah satunya, perangkat canggih yang membuat seseorang jarang mengobrol dengan saudara ataupun tetangga karena asyik sendiri dengan *gadget*. *Gadget* menyediakan hal baru seperti *game* yang mudah untuk diunduh dan dimainkan tanpa melibatkan orang lain secara langsung. Bermain dengan *gadget* sudah menjadi hobi baru bahkan kebiasaan ketika waktu senggang. Di sisi lain, kini permainan tradisional seperti *ingkling*, *dakon*, *ancak-ancak alis*, atau *cublak-cublak suweng* jarang dapat ditemui lagi di sekitar kita. Permainan tradisional tersebut mempunyai lebih banyak manfaat daripada sebuah *game online* ketika dimainkan. Manfaat yang diperoleh seperti kesehatan, baik kesehatan jasmani atau rohani. Kerukunan dalam berteman juga lebih erat karena permainan tradisional memerlukan pemain lebih dari 1 anak dan tentunya mengedepankan kebersamaan. Zaman sudah berkembang. Kita hidup di zaman yang serba mudah. Kita dapat bermain sendiri hanya dengan memandangi sebuah layar virtual. Permainan-permainan tradisional kini hanya bisa ditemui pada saat diselenggarakan festival permainan tradisional.

Catatan akhir

Berger Peter dan Luckman, Thomas. 1990. *Tafsiran Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3E5, Jakarta

Bennett, Neville. 2005. *Teaching Through Play Teachers Thinking and Classroom Practice*. (Terjemahan Nur Adi Trastria). USA: Open University press. (Buku asli diterjemahkan 1998).

Bungin, Burhan. 2010. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskusi Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Persada Media Group.

Cahyono, Nuri. 2009. *Dolanan Ancak-ancak Alis (incak-incak alis)*, (Online), (<http://permata-nusantara.blogspot.co.id/2009/03/dolanan-ancak-ancak-alis-incak-incak.html>), diakses tanggal 21 April 2016 pukul 21:56 WIB)

Herawati, Enis Niken. *Jurnal Imaji Vol. 13 No. 1*, Februari 2015:13-27. (Online <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=307537&val=488&title=NILAI-NILAI%20KARAKTER%20YANG%20TERKANDUNG%20%20DALAM%20DOLANAN%20ANAK%20%20PADA%20FESTIVAL%20DOLANAN%20ANAK%20SE-DIY%202013> diakses pada 22 April 2016 pukul 11.43WIB)

