

PEMANFAATAN

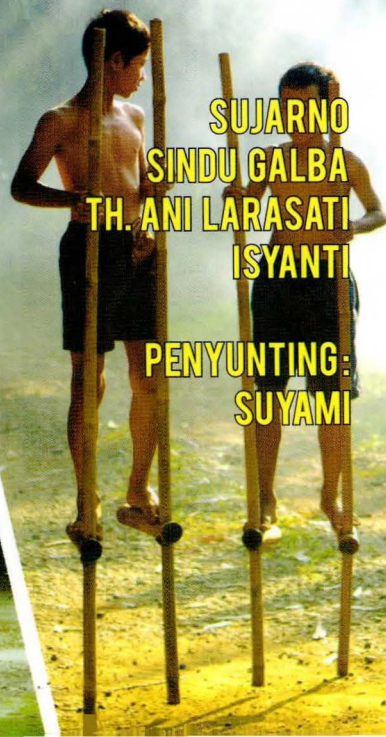
PERMAINAN TRADISIONAL

DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Direktorat
Kebudayaan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



SUJARNO
SINDU GALBA
TH. ANI LARASATI
ISYANTI

PENYUNTING:
SUYAMI

Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak

Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak

Oleh:
Sujarno
Sindu Galba
Th. Ani Larasati
Isyanti

Penyunting :
Suyami



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA YOGYAKARTA

Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak

© Penulis

Disusun oleh :

Sujarno
Sindu Galba
Th. Ani Larasati
Isyanti

Penyunting : Suyami
Disain sampul : Tim Kreatif Kepel Press
Penata Teks : Tim Kreatif Kepel Press

Diterbitkan pertama kali oleh Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)
Daerah Istimewa Yogyakarta
Jl. Brigjend Katamsno 139 Yogyakarta
Telp : (0274) 373241, 379308 Fax : (0274) 381355
email : senitra@bpsnt-jogja.info
website: <http://www.bpsnt-jogja.info>

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)

Sujarno, dkk.
Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak
Sujarno, dkk. Cetakan I, Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta

XII + 184 hlm, ; 17 cm x 24 cm

I. Judul

1. Penulis

ISBN : 978-979-8971-46-4

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun,
tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

SAMBUTAN KEPALA BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA YOGYAKARTA

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan YME, karena atas perkenannya, buku ini telah selesai dicetak dengan baik. Tulisan dalam sebuah buku tentunya merupakan hasil proses panjang yang dilakukan oleh penulis (peneliti) sejak dari pemilihan gagasan, ide, buah pikiran, yang kemudian tertuang dalam penyusunan proposal, proses penelitian, penganalisaan data hingga penulisan laporan. Tentu banyak kendala, hambatan, dan tantangan yang harus dilalui oleh penulis guna mewujudkan sebuah tulisan menjadi buku yang berbobot dan menarik.

Buku tentang “Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak” tulisan Sujarno, dkk merupakan tulisan yang menguraikan tentang hubungan antara permainan tradisional dan karakter anak. Ada nilai-nilai tertentu yang bisa diambil dan dimanfaatkan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak dari permainan tradisional ini. Apalagi dewasa ini kehidupan anak sangat dipengaruhi oleh hadirnya permainan modern yang lebih menumbuhkan sifat-sifat individual anak. Oleh sebab itu hadirnya

permainan tradisional yang sarat dengan nilai kebersamaan, nilai kepekaan, nilai kegotongroyongan di dalam dunia anak, diharapkan bisa membantu dalam pembentukan karakter anak.

Oleh karena itu, kami sangat menyambut gembira atas terbitnya buku ini. Ucapan terima kasih tentu kami sampaikan kepada para peneliti dan semua pihak yang telah berusaha membantu, bekerja keras untuk mewujudkan buku ini bisa dicetak dan disebarluaskan kepada instansi, lembaga penelitian, lembaga pendidikan, peserta didik, hingga masyarakat secara luas.

Akhirnya, ‘tiada gading yang tak retak’, buku inipun tentu masih jauh dari sempurna. Oleh karenanya, masukan, saran, tanggapan dan kritikan tentunya sangat kami harapkan. guna peyempurnaan buku ini. Namun demikian harapan kami semoga buku ini bisa memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, Nopember 2013

Kepala



Dra.Christriyati Ariani, M.Hum

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan kasih dan karuniaNya sehingga penulisan laporan penelitian dengan judul PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK dapat selesai sesuai dengan rencana.

Dari awal proses hingga akhirnya penulisan laporan hasil penelitian dapat disusun adalah berkat kerjasama dari berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Atas segala bantuan dan kerjasama tersebut penulis haturkan terimakasih. Semoga Tuhan Yang Maha Kasih senantiasa melimpahkan rahmat dan karuniaNya bagi semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi usaha pelestarian nilai-nilai tradisional kekayaan bangsa Indonesia. Penulis menyadari bahwa meskipun telah berusaha dengan sebaik-baiknya, namun mungkin masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penyusunan laporan hasil penulisan ini, oleh karena itu sumbang saran dan masukan demi sempurnanya penulisan sangat penulis harapkan, khususnya bagi sempurnanya laporan ini. Terimakasih.

Yogyakarta, 22 Maret 2011

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR FOTO	x
DAFTAR GAMBAR	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
II. GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN	13
A. Letak dan Keadaan Alam	13
B. Kependudukan	15
C. Kehidupan Sosial-Budaya	19
III. JENIS-JENIS PERMAINAN TRADISIONAL DI KABUPATEN SEMARANG	25
A. Jenis-jenis Permainan Tradisional	25
1. Betengan	26
2. Layang-layang	31
3. Bekelan	39

4.	Bola Kasti	44
5.	Sunda Manda	49
6.	Nekeran/Gundu/Stinan/Kelereng	54
7.	Dinoboi (Sirah Pentil)	59
8.	Sledur	65
9.	Dor-doran	72
10.	Gangsing	78
11.	Lompat Tali (Deng)	85
12.	Benthik	91
13.	Egrang	100
14.	Jethungan	104
15.	Jamuran	109
16.	Sodor	117
17.	Dakon	120
18.	Kuda “ <i>Debog</i> ”	123
19.	Gobag Sodor	127
20.	Pasaran	133
B.	Keberadaan Permainan Tradisional di Kabupaten Semarang	141
IV.	PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK	145
A.	Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	146
B.	Manfaat Permainan Tradisional Bagi Pembentukan Karakter Anak	162
V.	PENUTUP	171
A.	Kesimpulan	171
B.	Saran	174
	DAFTAR PUSTAKA	177
	DAFTAR INFORMAN	181

DAFTAR FOTO

Foto 1. Bola dan Biji <i>Bekel</i>	41
Foto 2. Anak-anak bermain lompat tali	90
Foto 3. Pembuatan Peralatan <i>Benthik</i>	93
Foto 4. <i>Benthik; Benthong dan Janak</i>	94
Foto 5. Membuat Lubang di Tanah	98
Foto 6. Bermain <i>Benthik</i>	99
Foto 7. Peralatan Egrang	102
Foto 8. Remaja Bermain Egrang	102
Foto 9. Dakon Kayu Sederhana	121
Foto 10. Dakon Kayu Bentuk Naga	121
Foto 11. Proses Pembuatan Kuda <i>Debog</i>	125
Foto 12. Kuda <i>Debog</i>	125
Foto 13. Kostum Kuda <i>Debog</i>	126
Foto 14. Tarian Kuda <i>Debog</i>	126
Foto 15. Mencari Daun Sebagai Mata Uang dalam permainan pasaran	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arena Permainan <i>Betengan</i>	30
Gambar 2. Layang-layang Trapesium	35
Gambar 3. Arena Permainan Bola Kasti	46
Gambar 4. Arena Permainan <i>Sunda Manda</i>	51
Gambar 5. Peralatan Permainan <i>Dor-doran</i>	74
Gambar 6. Peralatan Permainan Gangsing	81
Gambar 7. Peralatan Permainan Sodor	119
Gambar 8. Arena Permainan <i>Gobag Sodor</i>	129

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Oleh karena itu, tidak berlebihan jika Ariani mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain (Ariani, dkk, 1997/1998).

Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan. Bermain bukan karena paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian. Sementara, Padmonodewo (dalam Larasati, Th. A., 2009), menandakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak; sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Dalam

bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama. Ini artinya fungsi permainan tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi juga yang tak kalah pentingnya adalah sebagai sarana sosialisasi.

Mengingat pentingnya fungsi permainan dalam suatu masyarakat, maka setiap masyarakat, betapa pun sederhananya, pasti mempunyai permainan tradisional, yaitu permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Jenis permainan tersebut bermacam-macam. Akan tetapi secara umum permainan dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu yang bersifat games (pertandingan) dan permainan hiburan (non games).

Dewasa ini berbagai jenis permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal, di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakatnya. Malahan, peralatan yang diperlukan untuk bermain tidak diperoleh dari membeli, tetapi dibuat sendiri atau memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya. Namun, kemajuan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada gilirannya membuat permainan tradisional banyak yang tergusur oleh berbagai jenis permainan modern. Tempat bermain yang menyediakan *play station* dan sejenisnya pun tumbuh bagaikan jamur; tidak hanya ada di kota-kota, tetapi menembus pedesaan, terutama desa-desa di sekitar kota. Untuk itu, tidak berlebihan jika Ariani, dkk (1997/1998) mengatakan bahwa seiring dengan perkembangan

zaman, maka permainan tradisional sudah banyak yang digantikan oleh permainan yang relatif baru atau modern.

Dengan alat permainan modern seorang anak dapat memainkan berbagai jenis permainan yang ada dalam *play station* atau sejenisnya secara individual (sendirian). Jadi, tidak membutuhkan teman atau lawan bermain yang nyata. Sementara, permainan tradisional yang cukup dengan menggunakan peralatan sederhana dilakukan oleh dua orang atau lebih (kelompok). Oleh karena itu, tidak berlebihan jika banyak orang berpendapat bahwa permainan modern dapat membuat anak menjadi egois atau kurang peduli terhadap lingkungan sosial-budayanya. Satu diantaranya adalah Eny Prihtiyani yang mengatakan bahwa sekarang lebih mudah mencari anak yang bermain dengan menggunakan produk pabrik daripada permainan tradisional. Mainan buatan pabrik cenderung membentuk anak lebih individualis, sementara permainan tradisional lebih menekankan pada kebersamaan. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak memunculkan egoisme tetapi lebih menekankan pada harmoni atau keharmonisan hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Prihtiyani, 2010).

Sependapat dengan Prihtiyani adalah Boedhisantoso yang mengatakan bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik. Dengan bermain anak-anak dapat belajar norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai-nilai budaya, dan lainnya. Dengan bermain pula anak dapat belajar banyak tentang pergaulan yang nantinya dapat berguna untuk menentukan jalan hidup dan kepribadiannya (Budhisantoso, 1993).

Maraknya permainan modern tak terkecuali juga melanda masyarakat di Kabupaten Semarang. Kabupaten yang sedikitnya memiliki 20 permainan tradisional tersebut saat ini beberapa di antaranya tidak pernah lagi dimainkan

oleh anak-anak di daerah tersebut, bahkan beberapa di antaranya punah. Padahal, sebagaimana disebutkan di atas, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan dalam bermasyarakat (sebagai sarana sosialisasi). Namun demikian, ada kecenderungan anak-anak lebih menyukai permainan modern daripada permainan tradisional. Kondisi seperti itu pada gilirannya, cepat atau lambat akan mengikis habis permainan tradisional, tergusur oleh permainan modern. Jika itu terjadi berarti masyarakat yang bersangkutan tidak hanya kehilangan salah satu sarana internalisasi dan sosialisasinya, tetapi juga salah satu jati dirinya

Tentunya kita tidak menghendaki permainan tradisional terkikis oleh permainan modern yang cenderung membuat anak menjadi individualis, yaitu satu sikap mental yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Sementara, melalui permainan tradisional diharapkan anak lebih mengutamakan kebersamaan dan keharmonisan hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Ini artinya permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan dalam bermasyarakat. Dengan perkataan lain, melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa, sehingga sesuai dengan kepribadian bangsa kita. Untuk itu, pelestarian dan revitalisasi permainan tradisional perlu dilakukan, khususnya permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang.

Sebagaimana masyarakat lainnya, masyarakat Kabupaten Semarang juga mempunyai berbagai jenis permainan tradisional. Berdasarkan pra-survei, sedikitnya terdapat 20 jenis permainan tradisional yang mereka ketahui. Di antara berbagai jenis permainan itu sebagian tidak pernah dimainkan lagi. Padahal, sebagaimana telah disinggung di atas, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang berfungsi tidak hanya sebagai

hiburan tetapi juga sarana sosialisasi, termasuk di dalamnya pembentukan karakter anak. Sehubungan dengan itu, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: apakah permainan tradisional anak tersebut dapat berfungsi sebagai salah satu sarana pendidikan di kalangan para generasi muda sekarang. Selanjutnya, dalam penelitian ini juga sebagai salah satu usaha untuk menginventarisasi dan mendokumentasikan permainan tradisional anak yang ada di kabupaten Semarang. Dengan terdokumentasinya permainan tradisional tersebut, sehingga sewaktu-waktu dapat dimanfaatkan bagi mereka yang membutuhkan data itu. Meskipun sekarang semakin langka, namun permainan tradisional anak merupakan salah satu unsur budaya yang penting pada kehidupan masyarakat saat ini.

Masyarakat dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Tanpa masyarakat pendukungnya, kebudayaan tidak pernah ada, demikian sebaliknya. Fungsi kebudayaan dalam suatu masyarakat adalah sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam menanggapi lingkungannya (Suparlan, 1995).

Selain itu, kebudayaan juga berfungsi sebagai sarana integrasi dan jatidiri masyarakat pendukungnya (Boedhisantoso, 1992). Mengingat fungsinya yang demikian vital, maka setiap masyarakat, termasuk masyarakat Kabupaten Semarang, pasti akan menumbuh-kembangkan budaya dan tradisi dalam berbagai aspek kehidupannya. Satu tradisi yang ada di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang adalah permainan tradisional. Kapan tradisi ini bermula sulit diketahui secara pasti; yang jelas permainan tradisional sudah ada sejak zaman dahulu yang kemudian diwariskan secara turun-temurun dari generasi satu ke generasi berikutnya.

Bermain, sebagaimana telah disinggung di muka, adalah “dunia”nya anak-anak. Banyak manfaat yang dapat diperoleh anak-anak dari sebuah

permainan. Melalui bermain, selain akan diperoleh kesenangan, anak-anak juga dapat berfikir lebih kreatif, mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya, menemukan kekuatan dan kelemahannya, serta memperkaya keterampilan, dan minatnya. Dengan perkataan lain, permainan tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi yang tak kalah penting adalah sebagai sarana internalisasi (penanaman nilai-nilai) dan sosialisasi (mempersiapkan anak agar kelak dapat memerankan kedudukannya dalam masyarakat dengan baik).

Permainan anak sangat bervariasi. Namun demikian, pada dasarnya dapat diklasifikasikan berdasarkan: usia, jenis kelamin, dan kekuatan/ketenagaan. Artinya, permainan yang populer di kalangan anak usia tertentu belum tentu populer dimainkan oleh anak usia lainnya. Jadi, ada kecenderungan permainan dilakukan oleh anak-anak usia sebaya. Kemudian, jenis-jenis permainan tertentu hanya dilakukan oleh anak laki-laki dan jenis-jenis tertentu hanya dimainkan oleh anak perempuan. Misal, *nekeran* adalah permainan anak laki-laki, sedangkan *pasaran* adalah permainan anak perempuan.

Pada umumnya, permainan yang membutuhkan kekuatan fisik adalah permainan anak laki-laki, sedangkan permainan yang tidak begitu membutuhkan kekuatan fisik adalah permainan yang biasa dilakukan oleh anak perempuan. Oleh karena itu, tidak berlebihan jika *egrang* dikatakan sebagai permainan anak laki-laki, dan *dakon* dikatakan sebagai permainan anak perempuan.

Sementara, Robert, Arth, dan Bush yang dikutip oleh Danandjaja (2002) membagi permainan tradisional ke dalam dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Perbedaan permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding adalah:

play lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *game* kurang mempunyai sifat itu. *Game* hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu: 1) terorganisasi, 2) perlombaan (*competitive*), 3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, 4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa menang dan siapa kalah, dan 5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya. Selanjutnya, menurut Roberts dan Sutton Smith yang juga dikutip oleh Danandjaja (2002), permainan bertanding (*game*) dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu: 1) permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), dan 2) permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of change*).

Proses kemajuan manusia dengan teknologinya terus bergulir dan kini muncul istilah globalisasi. Manusia begitu mudah menembus batas-batas wilayah lain, Hal itu tentu akan mempengaruhi perilaku masyarakat, tanpa kecuali. Keadaan semacam ini berdampak terhadap salah satu unsur budaya yang disebut permainan anak. Mau tidak mau permainan anak terkena imbas dari kemajuan zaman tersebut. Permainan tradisional yang dahulu sangat digemari anak-anak dan merupakan sarana sosialisasi, secara pelan dan pasti kini semakin terkikis. Di tengah arus globalisasi yang makin deras dan tidak mungkin dibendung kehadirannya sangat berpengaruh terhadap keberadaan permainan tersebut (Ahimsa Putra, H.S., 2004).

Oleh karena sifat manusia yang dinamis, ingin selalu berkembang, maka sudah sewajarnya bila dalam unsur kebudayaan, khususnya permainan tradisional juga mengalami perubahan atau pergeseran. Meski mengalami perubahan, namun tidak hilang begitu saja, ada sebagian warga masyarakat yang masih tetap mempertahankan dan berusaha melestarikan permainan anak yang merupakan hasil karya pendahulunya. Hal ini dikarenakan adanya kesadaran bahwa permainan tersebut memiliki manfaat bagi masyarakat

pendukungnya. Pada permainan tradisional, terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik ataupun jiwa anak-anak. Secara tidak sadar anak telah belajar bersosialisasi dengan lingkungan sebagaimana nanti kehidupan di masyarakat setelah dewasa. Di sinilah salah satu keunggulan dari permainan tradisional anak, yang secara perlahan tanpa ada unsur pemaksaan telah memberikan berbagai macam pengetahuan, serta menanamkan perilaku positif bagi anak-anak, yang akhirnya dapat membentuk karakter bagi anak itu.

Permainan tradisional, sebagaimana telah disinggung pada bagian depan, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana internalisasi dan sosialisasi. Untuk itu, pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan fungsional, yaitu melihat fungsi permainan tradisional bagi masyarakat pendukungnya. Kemudian, agar pendeskripsian permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang lebih terarah, maka perlu adanya penjelasan tentang apa yang dimaksud tradisi, nilai, fungsi, dan karakter. Dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan tradisi adalah kebiasaan yang masih dilakukan oleh warga suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun ke generasi berikutnya. Ini artinya, jika kebiasaan itu tidak lagi dilakukan oleh sebagian besar dari suatu masyarakat, maka tradisi itu mulai memudar. Jika itu sudah sama sekali tidak dilakukan oleh masyarakat pendukungnya, maka tradisi itu punah. Oleh karena itu, ada tradisi masa lalu, tradisi masa kini, dan bukan hal yang tidak mungkin kita dapat memproyeksikan tradisi masa depan.

Nilai adalah sesuatu yang dianggap baik dan atau buruk oleh suatu masyarakat. Ia bersifat abstrak dan ada di kepala (benak) setiap orang. Oleh karena sifatnya yang demikian, maka ia tidak dapat diraba atau difoto. Ia baru akan kelihatan ketika diwujudkan dalam bentuk aktivitas (perilaku)

(Koentjaraningrat, 1980). Adapun fungsi adalah kegunaan sesuatu baik yang berupa kebendaan maupun non-kebendaan (aktivitas) yang dimaksudkan untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan kehidupannya (Koentjaraningrat, 1980).

Karakter menurut teori Immanuel Kant dalam Suryabrata, S., (1990) berarti watak; baik dalam arti etis atau normatif, dan sebagai kualitas-kualitas yang membedakan orang yang satu dari yang lain secara khas (watak dalam arti deskriptif atau kepribadian). Sedangkan Ewald (dalam Suryabrata, S., 1990) memberi batasan watak atau karakter sebagai totalitas dari keadaan-keadaan dan cara bereaksi jiwa terhadap perangsang (stimulus). Secara teoritis watak dibedakan berdasarkan watak yang dibawa sejak lahir, dan watak yang diperoleh. Watak atau karakter yang dibawa sejak lahir sangat erat hubungannya dengan keadaan fisiologis, yakni kualitas susunan syaraf pusat. Adapun watak atau karakter yang diperoleh merupakan karakter yang telah dipengaruhi oleh lingkungan, pengalaman, dan pendidikan.

Berdasarkan teori tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun pada dasarnya watak atau karakter telah ada (bawaan dari lahir), tetapi masih akan mengalami perubahan tergantung pada lingkungan, pengalaman, dan pendidikan. Watak atau karakter secara psikologis merupakan konsep individual, di mana satu orang dengan lainnya tidak sama persis. Meskipun demikian, sangat perlu diperoleh gambaran watak atau karakter umum warga suatu kebudayaan. Untuk mendapatkan gambaran watak atau karakter dalam kerangka umum (masyarakat), gabungan para ahli dari berbagai disiplin ilmu; khususnya antropologi dan psikologi telah mengembangkan berbagai penelitian. Kerja bersama Linton dan Kardiner (Koentjaraningrat, 2002) memunculkan konsep “kepribadian dasar” atau *basic personality structure*, yang berarti semua unsur kepribadian yang dimiliki bersama oleh

sebagian besar dari warga masyarakat itu. Kepribadian dasar tersebut ada karena semua individu warga dari suatu masyarakat mengalami pengaruh lingkungan kebudayaan yang sama selama masa tumbuhnya.

Selanjutnya masih dalam Koentjaraningrat (2002) disebutkan bahwa pembentukan watak atau karakter dalam jiwa individu banyak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya ketika masa anak-anak; mulai dari pengasuhan, juga cara-cara sewaktu kecil diajar makan, kebersihan, disiplin, bermain, dan bergaul dengan anak-anak lain. Dengan demikian, posisi permainan tradisional bagi pembentukan karakter anak dalam hal ini merupakan stimulus atau perangsang dari sisi lingkungan, pengalaman, dan pendidikan.

Lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah Desa Keji, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Desa ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa dari sejumlah desa yang ada di sejumlah kecamatan dalam lingkup Kabupaten Semarang, merupakan desa yang relatif peduli terhadap permainan tradisional ketimbang desa-desa lainnya. Selain itu, di salah satu dusun yang ada di desa tersebut (Dusun Suruhan) ada sebuah sanggar seni dan studio pelestarian seni budaya, khususnya permainan tradisional, sehingga dapat dikatakan permainan tradisional tumbuh dan berkembang dengan baik di wilayah tersebut. Sanggar tersebut bernama "*Yoss Traditional Center*" (YTC).

Adapun yang menjadi lingkup materi dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak, meliputi: nama permainan, asal-usul permainan, waktu, tempat, peralatan, pemain, jalannya permainan, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, fungsi permainan, manfaat permainan, dan keberadaannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan antropologis, dengan pengumpulan data bersifat kualitatif. Dengan metode ini, permainan tradisional dapat didiskripsikan secara mendetail. Untuk memperoleh data dan informasi seperti yang tertuang dalam ruang lingkup materi penelitian, digunakan teknik wawancara dan observasi. Melalui wawancara terhadap informan terpilih, yaitu orang-orang yang dianggap mengetahui seluk-beluk permainan tradisional, termasuk para pemainnya (anak-anak), dapat diperoleh data dan informasi berkaitan dengan berbagai jenis permainan yang ada di Kabupaten Semarang, asal-usul permainan, waktu, tempat, peralatan, pemain, jalannya permainan, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, manfaat permainan, dan keberadaannya. Dengan demikian, berbagai jenis permainan yang ada pada masyarakat Kabupaten Semarang dapat didiskripsikan secara mendalam.

Sementara, dengan observasi, selain para peneliti dapat mengetahui pengadaan dan atau pembuatan peralatan permainan, juga dapat mengetahui jalannya permainan, sehingga data dan informasi yang diperoleh dari wawancara semakin lengkap. Selain itu, dengan observasi juga dapat diperoleh gambaran tentang aktivitas kehidupan masyarakat di daerah penelitian, keadaan geografis, sarana dan prasarana umum, serta pemukiman penduduk.

Selain metode beserta teknik-teknik di atas, studi kepustakaan dan dokumentasi juga dilakukan dalam kegiatan ini. Dengan studi kepustakaan dapat diketahui penelitian-penelitian yang berkenaan dengan tema ini (permainan tradisional). Ini penting untuk menghindari penduplikasian penelitian, sehingga penelitian ini semakin bermakna karena penekanannya berbeda dengan apa yang dilakukan oleh peneliti lain. Selain itu, melalui studi kepustakaan juga dapat diperoleh pengertian-pengertian, konsep-

konsep, paradikma-paradikma dan teori-teori yang berkenaan dengan permainan tradisional dan karakter. Adapun dengan studi dokumentasi dapat diperoleh data yang berkenaan luas daerah, penggunaan lahan, keadaan ekonomi, dan kependudukan yang meliputi: jumlah, persebaran, kepadatan, dan komposisinya.

Data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara dan obsevasi itu kemudian diklasifikasikan sesuai dengan sistematika penulisan laporan. Selanjutnya, dianalisis, yaitu dihubungkan antara variabel yang satu dengan lainnya untuk dilihat fungsi dan manfaatnya bagi pembentukan karakter anak. Dengan demikian, dapat diketahui manfaat permainan tradisional dalam pembentukan karakter bangsa.

Metode tambahan dilakukan dalam penelitian ini berupa pemberian kuesioner pada anak-anak yang terlibat aktif dalam permainan tradisional di lokasi penelitian. Hal ini dilakukan guna menggali lebih dalam pengenalan anak-anak terhadap jenis permainan tradisional, guna menjawab pertanyaan penelitian mengenai eksistensi permainan tradisional. Juga untuk mendapatkan gambaran manfaat langsung dari permainan tradisional bagi anak-anak yang melakukannya. Adapun jumlah anak yang disebari kuesioner sebanyak 30 anak; terdiri dari anak laki-laki dan perempuan, usia antara 6-17 tahun, dan aktif dalam berbagai permainan tradisional di lokasi penelitian.

II. GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

A. Letak dan Keadaan Alam

Kabupaten Semarang secara administratif termasuk dalam wilayah Provinsi Jawa Tengah. Daerah yang luasnya 95.020,674 hektar ini sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kendal dan Temanggung; sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Magelang; sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Grobogan dan Demak; sebelah utara berbatasan dengan Kota Semarang.

Secara keseluruhan Kabupaten Semarang berpenduduk 913.022 jiwa dengan kepadatan 961 jiwa perkilometer persegi. Ada 18 kecamatan yang secara administratif berada di wilayahnya. Ke-18 kecamatan itu, yaitu: Getasan, Tengaran, Susukan, Kaliwungu, Suruh, Pabelan, Tuntang, Banyubiru, Jambu, Sumowono, Ambarawa, Bandungan, Bawen, Bringin, Bancak, Pringapus, Bergas, Ungaran Barat, dan Ungaran Timur.

Hampir sebagian besar wilayah Kabupaten Semarang berupa dataran tinggi (berada di ketinggian 318-1.450 meter dari permukaan air laut). Ada tiga gunung yang bertengger di sana, yaitu Gunung: Ungaran, Telomoyo, dan Merbabu. Selain itu, juga ada 8 delapan perbukitan, yaitu: Sewakul,

Kalong, Pabelan, Suruh, Tuntang, Tengaran, Bancak, dan Bergas. Selaras dengan keadaan geografisnya yang sebagian besar berupa pegunungan dan perbukitan, maka sebagian besar penduduknya bekerja di sektor pertanian, baik pertanian lahan basah maupun lahan kering (tegalan).

Kecamatan Ungaran Barat, sebagaimana telah disinggung di atas, adalah salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Semarang. Secara astronomi kecamatan ini terletak pada $110^{\circ}14'54,75''$ sampai dengan $110^{\circ}39'3$ Bujur Timur dan $7^{\circ}3'57''$ sampai dengan $7^{\circ}30'$ lintang selatan. Kecamatan Ungaran Barat mempunyai luas sebesar 3.724,25 Ha. Secara administratif Kecamatan Kaliwungu Barat berbatasan: sebelah barat dengan Kota Semarang; sebelah timur Kecamatan Ungaran Timur; sebelah selatan Kecamatan Bergas; dan sebelah utara Kota Semarang.

Luas wilayah Kecamatan Ungaran Barat sebesar 3.724,25 Ha terbagi dalam 6 Desa, 5 Kelurahan, 17 RW, 431 RT. Kecamatan ini berada di ketinggian 318 meter dari permukaan laut, dengan curah hujan rata-rata 1.420 milimeter dan rata-rata hari hujan 85/hari. Wilayah ini dilintasi sebuah sungai yaitu sungai Garang, yang berperan sebagai penampung dan sekaligus berfungsi sebagai sumber air untuk lahan pertanian.

Berdasarkan penggunaan lahan, wilayah seluasnya 3.724,25 hektar ini, seluas 1.075,46 ha (28,40 %) digunakan untuk areal persawahan. Selebihnya seluas 2.688,79 hektar (71,6%) bukan areal persawahan, antara lain: pekarangan dan bangunan (1.081,86 hektar), tegal dan kebun (697,52 hektar), tambak (1 hektar), perkebunan (536,36 hektar), hutan negara (223,10 hektar), dan lain-lain yang berupa tanah kering (128,10 hektar). Teknik pengairan lahan sawah di wilayah ini yang menggunakan setengah tekhnis sebesar 243,46 hektar, irigasi sederhana 673,99 hektar, dan tadah hujan 138,23 hektar (Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka 2009).

B. Kependudukan

Berdasarkan data tahun 2009 penduduk Kecamatan Ungaran Barat tercatat sebesar 66895 jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari 33023 jiwa penduduk laki-laki dan 33872 penduduk perempuan, sedangkan jumlah KK sebesar 15.675 KK. Rata-rata anggota rumah tangga 4 orang. Kepadatan penduduknya 1.795 jiwa/km persegi.

Jumlah penduduk tersebut jika dilihat berdasarkan umur dan jenis kelamin, maka komposisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel II.1
Komposisi Penduduk Kecamatan Ungaran Barat
Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin

No	Umur (tahun)	Jenis Kelamin		Jumlah	%
		L	P		
1	0-4	1919	1553	3472	5,19
2	5-9	3090	2914	6004	8,97
3	10-14	3498	2460	5958	8,90
4	15-19	3249	2734	5983	8,94
5	20-24	3446	3625	7071	10,57
6	25-29	3161	4408	7569	11,31
7	30-34	2568	2876	5444	8,14
8	35-39	2366	3100	5466	8,17
9	40-44	2450	2775	5225	7,81
10	45-49	1804	1448	3252	4,86
11	50-54	1166	862	2028	3,02
12	55-59	492	518	1010	1,52
13	60+	3814	4599	8413	12,60
	Jumlah	33023	33872	66895	100,00

Sumber: Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka Tahun 2009

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa usia anak-anak yang ada di Kecamatan Ungaran Barat (5-14 tahun) ada 17,18%. Suatu jumlah yang relatif besar, khususnya jika dibandingkan yang berusia di atas 60 tahun yang hanya 12,6%. Ini artinya bahwa di kecamatan tersebut jumlah penduduk yang termasuk dalam kategori anak-anak cukup besar. Mengingat anak-anak sangat erat dengan permainan, maka tidak mengherankan kalau di kecamatan ini masih dapat dijumpai berbagai macam permainan tradisional.

Komposisi penduduk berdasarkan jenjang pendidikan yang dicapai oleh penduduk Kecamatan Ungaran Barat dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel II. 2
Komposisi Penduduk berdasarkan Pendidikan
Di Kecamatan Ungaran Barat tahun 2009

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	%
1	Tidak/Belum tamat SD	16554	24,75
2	Tamat SD	20701	30,95
3	Tamat SLTP	8650	12,94
4	Tamat SLTA	12894	19,27
5	Tamat D_1, D_2, D_3	2187	3,26
6	Tamat S_1, S_2, S_3	5909	8,83
	Jumlah	66895	100,00

Sumber: Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka Tahun 2009

Tabel di atas menunjukkan bahwa penduduk yang tamat SD menempati urutan pertama (30,95%). Urutan kedua ditempati oleh penduduk yang tidak atau belum tamat SD (24,75%). Posisi ketiga ditempati oleh penduduk yang berpendidikan tamat SLTA (19,27%). Posisi keempat ditempati oleh

penduduk yang berpendidikan SLTP (12,94%). Sedangkan, penduduk yang berpendidikan tinggi (S1,S2,S3) menempati urutan yang kelima (8,83%). Sementara, penduduk yang berpendidikan D1,D2,D3 menempati urutan yang terakhir (keenam). Ini artinya, sebagian besar penduduknya berpendidikan SD. Hanya 8,83% yang berpendidikan tinggi, walaupun sarana pendidikan yang ada di sana lengkap, mulai dari TK (42 buah), SD (40 buah), SLTP (10 buah), SLTA (2 buah), SMK (7 buah), pondok pesantren (14 buah), Madrasah Ibtidaiyah (13 buah), dan Perguruan Tinggi (6 buah).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan sebagian besar penduduk Kecamatan Ungaran Barat berpendidikan rendah (SD), salah satu diantaranya adalah faktor ekonomi sebagaimana tercermin dalam komposisi penduduk berdasarkan mata pencaharian berikut ini.

Tabel II.3
Komposisi Penduduk Menurut Mata Pencaharian
Di Kecamatan Ungaran Barat tahun 2009

No	Jenis Mata Pencaharian	Jumlah	%
1	Petani	4572	12,79
2	Buruh Tani	1934	5,41
3	Buruh Industri	979	2,74
4	Buruh Bangunan	2832	7,13
5	Pengusaha	899	2,52
6	Pedagang	7813	21,8
7	Angkutan	2514	7,04
8	PNS/ABRI/POLRI	5468	15,30
9	Pensiun	1016	2,84
10	Lainnya (serabutan)	7694	21,53
	Jumlah	35721	100,00

Sumber: Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka Tahun 2009

Tabel di atas menunjukkan bahwa jenis mata pencaharian sebagai pedagang dan *serabutan* (apa saja dikerjakan, yang penting halal) dapat dikatakan jumlahnya tidak terpaut banyak (*serabutan* 21,53% dan pedagang 21,8%). Dibandingkan dengan jenis matapencaharian lainnya, kedua jenis matapencaharian tersebut merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh sebagian besar penduduknya. Sebagaimana diketahui, khususnya pekerjaan *serabutan*, penghasilannya tidak menentu, sehingga tidak cukup uang untuk menyekolahkan anak-anaknya ke jenjang yang lebih tinggi, karena untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya saja *pas-pasan* (kalau tidak dapat dikatakan kekurangan). Kondisi yang demikian tentunya ikut “menyumbang” mengapa tingkat pendidikan yang dicapai oleh masyarakat Kecamatan Ungaran Barat termasuk dalam kategori rendah (sebagian besar hanya tamat SD).

Ada 5 lima agama yang hidup dan berkembang di Kecamatan Ungaran Barat. Ke-5 agama itu adalah: Islam, Katolik, Kristen Protestan, Hindu dan Budha. Komposisi penduduk kecamatan tersebut berdasarkan agama dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel II.4
Komposisi Penduduk Kecamatan Ungaran Barat
Berdasarkan Agama Tahun 2009

No.	Agama	Jumlah	%
1	Islam	57.640	86,16
2.	Kristen Protestan	4.852	7,52
3.	Kristen Katholik	4.337	6,48
4.	Hindu	27	0,05
5.	Budha	39	0,09
	Jumlah	66.895	100,00

Sumber: Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka Tahun 2009

Tabel di atas menunjukkan bahwa pengikut Islam menempati urutan pertama (57.640 jiwa atau 86,16%). Urutan kedua diduduki oleh Kristen Protestan (4.852 jiwa atau 7,52%). Urutan ketiga diduduki oleh Katolik (4.337 jiwa 6,48%). Urutan keempat diduduki oleh Budha (39 jiwa atau 0,09%); urutan kelima diduduki oleh Hindu (27 jiwa atau 0,05%). Data tersebut menunjukkan bahwa penduduk Kecamatan Ungaran Barat sebagian besar beragama Islam.

Bagi para penganut agama Islam, mereka dapat melaksanakan ibadah di masjid dan atau musholla yang ada di wilayahnya. Berdasarkan Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka tahun 2009, kecamatan tersebut memiliki 78 masjid dan 165 musholla. Para penganut agama Katolik juga dapat melaksanakan ibadah di wilayahnya karena di kecamatan tersebut ada 3 buah gereja katolik. Sementara, bagi para pemeluk agama lainnya (Kristen Protestan, Budha, dan Hindu) dapat melaksanakan ibadatnya di wilayah lain (Kota Ungaran) karena di Kecamatan Ungaran Barat belum ada tempat ibadah mereka.

C. Kehidupan Sosial-Budaya

Kodiran dalam Koentjaraningrat (1999) menyebutkan bahwa daerah kebudayaan Jawa sangat luas (meliputi seluruh bagian dan timur pulau Jawa). Sungguh pun demikian, ada daerah-daerah yang secara kolektif sering disebut daerah *kejawen*. Daerah-daerah itu ialah: Banyumas, Kedu, Yogyakarta, Surakarta, Madiun, Malang, dan Kediri. Di luar daerah itu dinamakan *pesisir* dan *ujung timur*. Mengacu kepada klasifikasi tersebut, maka budaya yang ditumbuh-kembangkan oleh masyarakat Kabupaten

Semarang termasuk dalam kebudayaan *Jawa-pesisir* karena berada di daerah pesisir utara Jawa Tengah.

Sebagaimana masyarakat Jawa lainnya, masyarakat Kabupaten Semarang, termasuk masyarakat Kecamatan Ungaran Barat, dalam berkomunikasi juga menggunakan bahasa Jawa dengan logat yang hampir sama dengan masyarakat Yogyakarta dan Surakarta. Artinya, logatnya berbeda dengan Jawa-Cilacap/Purwokerto dan Jawa-Tegal yang sering disebut sebagai “*dialek banyumasan*” atau “*orang ngapak*”. Koentjaraningrat (1999) menyebutnya sebagai “*Jawa-Reang*” karena ketika berkomunikasi nada bicaranya seperti orang yang sedang bertengkar (berisik). Sementara, orang yang berdialek *banyumasan* menyebut bahasa yang digunakan oleh orang Semarang sebagai “*bandek*”.

Prinsip kekerabatan yang dianut oleh masyarakat Kecamatan Ungaran Barat adalah *bilateral* (sama seperti orang Jawa lainnya), yaitu menghitung garis keturunan dari kedua belah pihak (ayah dan ibu). Artinya, yang termasuk dalam kerabatnya tidak hanya dari pihak ayah (laki-laki) seperti orang Batak atau dari pihak ibu (perempuan) seperti orang Minangkabau, tetapi kedua belah pihak termasuk kerabatnya. Adapun, istilah yang digunakan untuk menyebut dan atau menyapa kerabatnya pada dasarnya tidak jauh berbeda seperti istilah yang digunakan oleh orang Jawa-Jogyakarta dan orang Jawa-Surakarta.

Ada semacam stereotip berkenaan dengan orang Semarang yang secara lengkap berbunyi sebagai berikut: “*umuk Solo, glembuk Yoja, dan gertak Semarang*”. Stereotip tersebut menginterpretasikan bahwa orang Solo suka *umuk* (*pamer*), kemudian orang Yogya suka *ngglembuk* (membujuk), dan orang Semarang suka *nggertak*. Dalam kehidupan sehari-hari orang mana pun bisa mempunyai sifat seperti itu. Jadi, yang suka pamer tidak hanya

orang Semarang; yang suka *ngglembuk* tidak hanya *wong Yoja*; demikian juga yang suka *nggertak* tentu tidak hanya *wong* Semarang. Mungkin ketika antarorang dari berbagai daerah itu berinteraksi, ada orang Semarang yang *nggertak*, ada orang Yogyakarta yang *ngglembuk*, dan ada orang Solo yang pamer. Perilaku yang bersifat individual itu kemudian digeneralisikan, sehingga muncul stereotip di atas. Dengan perkataan lain, stereotip itu tidak seluruhnya benar karena ketika tim peneliti ada di lapangan justru masyarakat Ungaran Barat, khususnya masyarakat Desa Keji (lokasi penelitian) terkesan sangat terbuka dan ramah. Hal itu tercermin tidak hanya dari sambutannya yang spontan dan jawaban-jawabannya yang lugas (ketika diwawancarai), tetapi juga menyapa ketika peneliti melewati daerahnya.

Kepedulian kepada sesama tidak hanya tercermin ketika mereka memperlakukan “tamu” (para peneliti), tetapi juga terhadap sesama warga, baik di tingkat kecamatan maupun desa. Oleh karena itu, tidak berlebihan jika hubungan antarwarga dalam kecamatan yang bersangkutan dapat dikatakan relatif harmonis. Hal itu tercermin dari kakek nenek dahulu hingga saat penelitian ini berakhir tidak pernah ada permusuhan antar desa. Ini artinya aspek kebersamaan dalam suatu wilayah tetap dijunjung tinggi oleh masyarakat Kecamatan Ungaran Barat, sehingga tolong-menolong dan atau gotong royong masih tetap eksis di daerah ini. Sebagai contoh, jika ada satu keluarga yang tertimpa musibah, secara otomatis penduduk akan memberikan bantuan, baik berupa jasa (tenaga dan pemikiran), material, maupun finansial. Demikian juga jika ada yang punya hajat, seperti khitanan dan perkawinan. Sementara, gotong royong dalam pengertian kerja bakti tercermin dalam bersih desa, perbaikan dan atau pendirian fasilitas umum (sumber air) dan pendirian gapura (pintu gerbang desa).

Selain kepedulian terhadap sesamanya, masyarakat Ungaran Barat, khususnya masyarakat Desa Keji, juga peduli terhadap lingkungan alamnya. Hal itu tercermin dari adanya tradisi yang disebut *iriban banyu*, yaitu suatu upacara yang disertai dengan kerja bakti memperbaiki saluran air, baik untuk kebutuhan mengairi persawahan maupun untuk keperluan mandi, cuci, dan kakus (MCK). Seorang informan mengatakan bahwa setiap hari ada truk tangki (kurang lebih ada 300 truk) yang mengambil air di sumber tersebut untuk dikirim ke berbagai daerah, seperti: Kota Semarang, Demak, Surodadi, dan Kendal.

Upacara yang disebut sebagai *iriban banyu* ini dilakukan setahun sekali, yaitu setiap bulan Ruwah, tepatnya pada hari Kamis Kliwon. Tujuan dari upacara tersebut disamping sebagai perwujudan terima kasih kepada “penunggunya” (Kyai Plolor), sekaligus sebagai usaha dalam memperlancar jalannya air. Upacara ini dipimpin oleh salah seorang perangkat desa yang disebut modin.

Modin pada masyarakat Ungaran Barat, khususnya masyarakat Desa Keji, tidak hanya menjadi pemimpin upacara *iriban banyu*; tetapi juga upacara nyadran dan sedekah desa atau merti dusun. Nyadran adalah sebuah upacara yang bertempat di pemakaman/kuburan. Upacara ini dilakukan setiap bulan Maulud dan Rajab. Jadi, dalam satu tahun dilakukan dua kali. Tujuan dari upacara nyadran adalah menghormati para leluhur sekaligus untuk mendoakan arwah mereka. Sedangkan, merti dusun atau sedekah desa, sesuai dengan namanya, adalah suatu upacara yang sangat erat kaitannya dengan dusun atau desa. Tujuan upacara ini disamping untuk menghormati para pendahulunya (cikal-bakal desa), sekaligus sebagai sarana kebersihan desa, karena dalam upacara tersebut semua sarana umum yang ada di dusun atau desa dibersihkan dengan sistem gotong royong (kerja bakti).

Selain tradisi sebagaimana yang telah disebutkan di atas, masyarakat Ungaran Barat juga masih tetap menjalankan tradisi yang berkenaan dengan upacara di lingkaran hidup individu (daur hidup). Hal itu tercermin dari adanya berbagai upacara seperti: *nujuh bulan* (*tingkepan* atau *mitoni*), dan lain sebagainya termasuk kematian. Tradisi leluhur yang berkenaan dengan kematian seperti: *nelung dina* (kendurian tiga hari sejak kematian), *mitung dina* (tujuh hari), *matang-puluh dina* (kendurian 40 hari sejak kematian), *nyatus dina* (kendurian 100 hari sejak kematian), *nyetaun* (kendurian satu tahun sejak kematian), *rong taun* (kendurian dua tahun sejak kematian), dan *nyewu* (kendurian 1.000 hari sejak kematian) masih tetap dilakukan oleh masyarakat Ungaran Barat.

Pada bagian depan (subab kependudukan) disebutkan bahwa masyarakat Ungaran Barat sebagian besar beragama Islam. Namun demikian, dalam kehidupan sehari-hari mereka tidak lepas dari kepercayaan adanya makhluk-makhluk halus yang menempati tempat-tempat tertentu, seperti: sawah, pohon beringin, pohon *gayam*, jembatan, dan rumah kosong (rumah yang lama tidak dihuni). Sebutan mereka bermacam-macam. Ada yang disebut *jim*, *gondoruwo*, *tetekan*, *banaspati*, *kalong wewe*, *kuntilanak*, dan lain sebagainya. Sedangkan, sebutan untuk semuanya (makhluk-makhluk halus yang menakutkan) adalah *memedi* atau *belis*. Diantara *memedi* itu yang paling memakutkan adalah *gondoruwo*. Sebab, makhluk ini dipercayai tidak hanya dapat menjelma menjadi suami dan atau isteri orang, tetapi juga dapat menculik anak.

Tempat-tempat yang dihuni oleh *belis* dinamakan “*angker*”. Oleh karena itu, biasanya para orang tua melarang anak-anaknya pergi dan bermain di sana. Jika ada anak yang jatuh sakit sehabis bermain di tempat-tempat “terlarang” itu, maka ia disebut “*kesambet*” (diganggu oleh “penunggu”-

nya). Jika itu terjadi, biasanya orang tuanya akan minta pertolongan “orang tua” (dukun) untuk menyembuhkannya.

Sebagaimana masyarakat lainnya, masyarakat Ungaran Barat juga mengenal berbagai kesenian. Hal itu tercermin dari adanya berbagai perkumpulan/group kesenian, seperti orkes keroncong (5 buah) dan karawitan (6 buah) (Kecamatan Ungaran Barat dalam Angka, Tahun 2009). Selain itu, mereka juga mengenal berbagai macam jenis permainan tradisional yang berfungsi tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi dan internalisasi (penanaman nilai-nilai). Sedikitnya ada 20 jenis permainan tradisional yang dikenal oleh masyarakat Kecamatan Ungaran Barat

Permainan tradisional tumbuh subur tidak hanya di masyarakat pedesaan tetapi juga perkotaan. Namun, seiring dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi di masyarakat permainan tradisional mulai berkurang dan digantikan oleh permainan pabrikan. Keadaan ini tidak hanya terjadi di Kecamatan Ungaran Barat, tetapi juga di kecamatan lainnya yang ada di Kabupaten Semarang. Tingkat kesejahteraan masyarakat yang semakin baik tampaknya juga ikut berperan terhadap hilangnya permainan tradisional. Orang tua menyediakan berbagaimacam permainan pabrikan bagi anaknya. Oleh karena tersedianya permainan di rumah, akibat jarang bermain dengan temannya. Dampak selanjutnya dari permainan pabrikan yaitu kurangnya anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, dan cenderung bersifat individualis.

III. JENIS-JENIS PERMAINAN TRADISIONAL DI KABUPATEN SEMARANG

A. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Fungsi kebudayaan dalam suatu masyarakat adalah sebagai pedoman dalam menanggapi lingkungannya, baik alam, sosial, maupun budaya. Mengingat fungsinya yang demikian vital, maka setiap masyarakat, betapapun sederhananya, pasti akan menumbuhkembangkan kebudayaan, termasuk masyarakat Ungaran. Sebagai suatu masyarakat mereka juga menumbuhkembangkan berbagai tradisi yang berkenaan dengan kehidupannya. Salah satu tradisi yang ada di kalangan mereka adalah berbagai jenis permainan.

Sedikitnya ada 20 jenis permainan tradisional yang masih diketahui oleh masyarakat Ungaran. Permainan tersebut dapat dikatakan ada pada setiap kecamatan yang tergabung dalam Kabupaten Semarang, termasuk Kecamatan Ungaran Barat. Ke-20 permainan tradisional tersebut adalah: 1) *betengan*, 2) *layang-layang*, 3) *bekelan*, 4) *bola kasti*, 5) *sunda manda*, 6) *nekeran/gundu*, 7) *dinoboi*, 8) *sledur*, 9) *dor-doran*, 10) *gangsing*, 11) *lompat tali*, 12) *benthik*, 13) *egrang*, 14) *jethungan*, 15) *jamuran*, 16) *sodor*, 17) *kuda debog*, 18) *dakon*, 19) *gobag sodor*, dan 20) *pasaran*. Berikut

ini adalah diskripsi ke-20 jenis permainan tersebut berdasarkan: asal-usul, waktu, tempat, alat, peserta/pemain, jalannya permainan, dan fungsinya.

1. *Betengan*

a. Asal Usul Permainan

Betengan adalah salah satu jenis permainan (anak-anak) tradisional masyarakat Kabupaten Semarang. Permainan ini ada di semua kecamatan yang ada di wilayah kabupaten tersebut. Asal-usul permainan ini tidak diketahui secara pasti. Seorang informan mengatakan bahwa permainan tersebut telah ada sejak dia masih kecil. Namun, jika dilihat dari namanya (istilahnya), *betengan* adalah kata jadian yang berasal dari kata dasar “*beteng*” yang mendapat imbuhan “an”. *Beteng* itu sendiri adalah bahasa Jawa yang di-Indonesiakan menjadi “benteng”. Berdasarkan pemikiran itu maka sangat mungkin permainan ini sudah ada sejak zaman kerajaan. Paling tidak sejak zaman kolonial (Belanda) karena benteng sangat erat kaitannya dengan pertahanan (kekuasaan). Sesuai dengan namanya, maka *betengan* adalah suatu permainan yang intinya mempertahankan benteng agar tidak kebobolan.

b. Waktu dan Tempat Permainan

Di masa lalu, terutama di daerah pedesaan, permainan *betengan* biasanya dilakukan pada malam hari, yaitu ketika “musim terang bulan”. Biasanya dilakukan di sekitar bulan purnama, yaitu tanggal 13-15 (berdasarkan penanggalan Jawa atau tahun Hijriah). Hal itu disebabkan pada tanggal-tanggal tersebut menjelang malam (sekitar pukul 18.00 WIB) di ufuk timur bulan sudah tampak dan memperlihatkan cahayanya.

Permainan itu sendiri biasanya dimulai sekitar pukul 19.00-24.00 WIB, tempatnya di areal terbuka; biasanya di halaman rumah atau pekarangan yang cukup luas. Jarak antara *beteng* yang satu dan lainnya diusahakan cukup jauh, sehingga tidak mudah dijangkau (sekitar 10-15 meter).

c. Peserta Permainan

Permainan *betengan* biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Meskipun demikian, terkadang anak perempuan juga mengikutinya (ikut serta). Dengan perkataan lain, permainan ini bukan monopoli anak laki-laki. Oleh karena permainan ini membutuhkan tenaga yang kuat, sangat menguras tenaga karena harus dapat berlari kencang, maka biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak yang berumur belasan tahun, tetapi masih di bawah usia remaja. Anak-anak yang berusia kurang dari 10 tahun biasanya hanya menonton atau melakukan permainan lain yang sesuai dengan usianya, seperti: *jetungan* dan *rok-umpet*.

Jumlah pemain tidak begitu dipermasalahkan (bisa 4, 6, 8, 10 atau lebih). Namun demikian, ada satu hal yang perlu diperhatikan, yaitu jumlahnya genap karena harus dibagi dua, sehingga terbentuk dua group yang jumlah pemainnya sama. Group pertama bertugas mempertahankan *beteng* dari “serangan” group kedua; demikian juga sebaliknya.

d. Peralatan Permainan

Permainan *betengan* tidak memerlukan peralatan yang khusus. Apa yang ada di halaman rumah atau pekarangan dapat dijadikan (dimanfaatkan) sebagai alat permainan. Namun demikian, biasanya

yang dijadikan sebagai *beteng* adalah pohon yang cukup besar. Paling tidak, cukup kuat untuk dijadikan pegangan atau dipegang (tidak patah dan tidak bergoyang).

Setiap permainan, apalagi permainan yang sifatnya bertanding, memerlukan aturan untuk menentukan hukuman dan atau siapa yang kalah dan siapa yang menang. Aturan-aturan yang mesti dipatuhi dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain yang lebih dahulu keluar dari *beteng*-nya adalah pemain yang berposisi dikenai (dikejar) oleh pemain *beteng* lainnya (lawan).
- 2) Pemain yang tertangkap oleh lawannya dijadikan sebagai tahanan. Pemain yang tertangkap ini harus berdiri di samping kiri *beteng* lawan dengan jarak kurang lebih 3 *depa* (kurang lebih 2 meter dari *beteng* lawan).
- 3) Pemain yang ditahan dapat “hidup kembali” (bermain kembali) jika ada temannya yang menolong dengan menyambarnya (menyentuhnya).
- 4) Jika semua pemain lawan dapat tertangkap, maka permainan berakhir. Dalam hal ini yang keluar sebagai pemenang adalah group yang dapat menahan semua pemain lawan (group lawan).

e. Jalannya Permainan

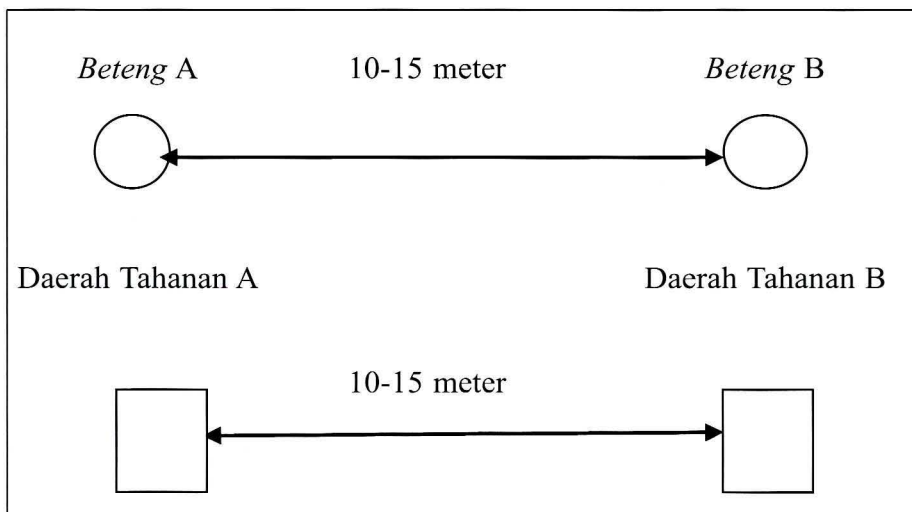
Sebelum permainan dilaksanakan ada pembagian pemain. Dalam pembagian tersebut biasanya ada dua anak yang diposisikan atau memosisikan diri sebagai pemimpin *beteng*. Selanjutnya, kedua pemimpin *beteng* menawarkan kepada calon pemain untuk memilih (bergabung) satu di antara kedua pimpinan tersebut. Selain

cara itu, bisa saja kedua pemimpin *beteng* memilih anggotanya; atau bisa saja calon pemain memilih pemimpin yang diperkirakan dapat memenangkan permainan. Setelah group terbentuk, barulah permainan dilakukan. Meski demikian, pembagian grup kadang juga dilakukan dengan cara pingsut. Kelompok yang menang menjadi satu group, begitu pula yang kalang pingsut.

Permainan diawali dengan keluarnya salah satu pemain dari *beteng*-nya, misalnya *beteng* A (kelompok menang pingsut). Ia berlari-lari kecil mendekati *beteng* B (kelompok kalah pingsut)). Salah satu pemain dari *beteng* B berusaha untuk mengejar dan menangkapnya. Melihat temannya dikejar, pemain kedua dari *beteng* A mencoba menolongnya dengan mengejar pemain pertama dari *beteng* B. Jika tertangkap, maka pemain pertama dari *beteng* B menjadi tahanan. Ia harus berdiri di samping kanan *beteng* A (kurang lebih 2 meter dari *beteng* A). Pemain kedua dari *beteng* B pun keluar dari *beteng*-nya dan mengejar pemain kedua dari *beteng* A. Jika pemain kedua dari *beteng* A tertangkap, maka pemain tersebut menjadi tahanan group B dan berdiri di samping kiri *beteng* B (kurang lebih 2 meter dari *beteng* B). Demikian seterusnya sampai semua anggota dari salah satu group tertawan semua. Group yang bisa melakukan hal itu berarti group tersebut memenangkan permainan.

Untuk memenangkan permainan *betengan* terkadang sulit karena anggota salah satu group yang tertawan bisa saja main lagi. Caranya dengan disambar oleh temannya. Apalagi, jika yang tertangkap (menjadi tahanan) banyak. Tahanan tersebut relatif mudah dijangkau karena mereka bergandengan, sehingga jaraknya semakin

dekat dengan *beteng*-nya. Untuk lebih jelasnya lihat gambar arena permainan tradisional *betengan* di bawah ini.



Gambar 1. Arena Permainan *Betengan*

f. Fungsi Permainan

Sekitar tahun 1970-an daerah pedesaan pada umumnya belum tersentuh oleh listrik, sehingga jika malam tiba dapat dikatakan tidak hanya sunyi senyap, tetapi juga gelap gulita. Oleh karena itu, *padang bulan* atau bulan purnama sangat ditunggu-tunggu oleh anak-anak di pedesaan. Sebab, malam yang bagaikan siang (karena sinar rembulan) dapat dimanfaatkan untuk bermain *betengan* dengan teman-temannya. Dengan bermain *betengan* mereka merasa senang (gembira). Selain itu, satu dengan lainnya merasa semakin akrab. Ini artinya bahwa permainan tradisional *betengan* tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga yang tidak kalah pentingnya adalah keakraban.

Namun demikian, permainan *betengan* saat ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak.

2. Layang-layang

a. Asal Usul Permainan

Di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang ada sebuah permainan yang disebut *layang-layang*. Sesungguhnya permainan ini tidak hanya dikenal oleh masyarakat Ungaran saja, termasuk di lokasi penelitian (Desa Keji). Akan tetapi, juga masyarakat di berbagai daerah lainnya, baik di dalam maupun luar Jawa. Bahkan, masyarakat di berbagai negara. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika permainan ini sering dilombakan (difestivalkan), baik yang bersifat lokal, regional, nasional, maupun internasional, seperti yang sering dilakukan di Pulau Bali. Di tahun 2005 misalnya, Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung (sekarang Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung) pernah mendokumentasikan festival layang-layang tingkat provinsi (Jawa Barat) yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat dan bertempat di Pangandaran (Kabupaten Ciamis).

Mengingat bahwa permainan *layang-layang* ada di berbagai penjuru dunia, maka untuk mengetahui asal-usul dan persebaran permainan ini tidak mudah. Semua informan mengatakan bahwa permainan ini ada sejak mereka masih kecil. Bahkan, orang tua mereka juga telah mengenalnya sejak kecil. Ini artinya, asal-usul permainan layang-layang perlu penelitian tersendiri. Untuk itu, asal-usul yang akan diketengahkan dalam sub-seksi ini adalah yang berkenaan dengan nama permainan ini.

Layang-layang adalah sebuah permainan yang sangat erat kaitannya dengan angin. Tanpa angin layang-layang tidak dapat diterbangkan (melayang-layang), oleh karena itu permainan ini disebut "*layang-layang*". Masyarakat di daerah Jawa Tengah kerap menyebutnya "*layangan*". Selain angin, cuaca juga sangat mempengaruhi permainan ini. Dalam cuaca yang buruk dan hujan, *layang-layang* tidak dapat dimainkan (diterbangkan) karena dalam cuaca yang demikian *layang-layang* tidak dapat melayang (basah).

b. Waktu dan Tempat Permainan

Permainan *layang-layang* dilakukan pada siang sampai sore hari (sekitar pukul 10.00-17.30 WIB). Sebab, pada rentang waktu itu angin bertiup relatif kencang ketimbang pagi hari. Adakalanya, terutama di masa lalu, ada *layang-layang* yang jam terbangnya 24 jam, bahkan lebih (siang-malam tetap mengudara). *Layang-layang* ini bentuk dan ukurannya lebih besar ketimbang *layang-layang* pada umumnya. Oleh karena ukurannya bisa mencapai 4-6 kali ukuran *layang-layang* biasa, maka benang yang digunakan juga lebih besar (biasanya menggunakan benang yang sering digunakan oleh para tukang batu dan kayu), yang oleh masyarakat setempat disebut "*kelos*".

Permainan *layang-layang* membutuhkan tempat-tempat yang terbuka dan relatif lapang, seperti: halaman rumah, pekarangan, lapangan olah raga (bola, volly, badminton), dan persawahan. Hal itu disebabkan permainan ini membutuhkan ruang gerak yang leluasa dan hembusan angin yang cukup kencang.

c. Peserta Permainan

Berdasarkan sifatnya permainan *layang-layang* dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu permainan yang hanya sekedar bermain (*play*) dan permainan yang sifatnya pertandingan (*game*). Permainan yang hanya sekedar bermain dapat dilakukan oleh seorang pemain atau lebih. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Sedangkan, permainan yang bersifat *game* minimal dilakukan oleh dua orang pemain. Bedanya, jika permainan yang sifatnya hanya bermain biasanya dilakukan oleh anak-anak yang masih relatif kecil, sedangkan *game* biasanya dilakukan oleh anak-anak yang sudah relatif besar (remaja atau dewasa).

Mengingat bahwa permainan *layang-layang* memerlukan ketangkasan dan gerakan yang cepat, maka permainan ini biasanya hanya dilakukan oleh kaum lelaki. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa *layang-layang* merupakan permainan laki-laki. Paling tidak, bagi kaum perempuan, permainan tersebut tidak lazim.

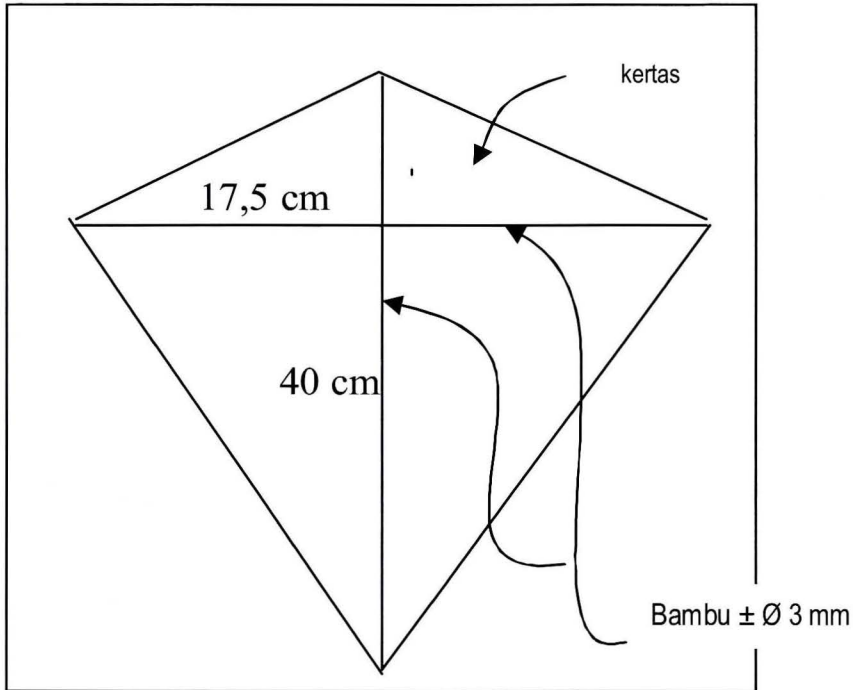
d. Peralatan Permainan

Peralatan yang digunakan untuk permainan *layang-layang* adalah *layang-layang* itu sendiri beserta perlengkapannya (benang). Ada berbagai bentuk dan ukuran *layang-layang*. Namun demikian, umumnya *layang-layang* berbentuk *trapesium* (segi empat yang tidak sama sisi). Jika *layang-layang* itu diberdirikan, maka bagian penyangga yang vertikal (tegak lurus) ukurannya kurang lebih 40 centimeter. Adapun, bagian yang horisontal berukuran kurang lebih 35 centimeter. Sebenarnya panjang kedua penyangga itu sama, yaitu masing-masing 40 centimeter. Akan tetapi, bagian yang horisontal dibuat melengkung,

sehingga jika ditarik garis lurus panjangnya menjadi tidak sama dengan yang vertikal.

Jika musim *layang-layang* tiba (biasanya musim kemarau), *layang-layang* yang berbentuk trapesium ini dapat dengan mudah diperoleh, yaitu dengan cara membeli di warung/toko terdekat. Namun, jika tidak ada yang menjual, *layang-layang* tersebut dapat diperoleh dengan cara membuat sendiri. Adapun caranya adalah sebagai berikut: bambu dipotong sesuai dengan ukuran, kemudian dibelah-belah (kurang lebih sebesar lidi) dan dihaluskan. Untuk sebuah *layang-layang* hanya dibutuhkan dua bilah lidi. Kedua bilah lidi tersebut dirakit secara menyilang (menyerupai salib). Kemudian pada bagian persimpangannya ditali dengan benang agar kedudukannya kuat (tidak bergoyang). Setelah itu, setiap ujungnya dihubungkan dengan benang sehingga membentuk segi empat (trapesium). Pembuatan kerangka *layang-layang* itu oleh masyarakat setempat disebut pembuatan *ragangan*. Setelah *ragangan* tersedia, maka langkah selanjutnya adalah menutup *ragangan* dengan kertas, dan jadilah sebuah *layang-layang*.

Jenis kertas yang digunakan bermacam-macam. Namun demikian, lazimnya adalah “kertas minyak” yang oleh masyarakat setempat disebut *druang kresek*. Agar kertas dapat menempel dengan baik, maka dilekatkan dengan pelekat (*lem*) yang terbuat dari tepung *tapioka*. Tepung ini oleh masyarakat setempat disebut *kanji*. Caranya tepung tersebut ditaruh pada suatu tempat (biasanya kaleng), kemudian diberi air secukupnya, lalu dipanaskan. Dengan cara demikian, maka tersedianlah perekat yang kuat. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah gambar layang-layang trapesium.



Gambar 2. Layang-layang Trapesium

Layang-layang yang berbentuk *trapesium* ini biasanya digunakan untuk *game*. Masyarakat setempat menyebutnya “*sangkutan*” karena *layang-layang* tersebut ketika berada di udara, digunakan untuk menyangkut *layang-layang* lainnya (lawannya). Oleh karena *layang-layang* ini digunakan untuk *sangkutan*, maka benangnya dibuat sedemikian rupa sehingga saat disangkutkan dengan benang *layang-layang* lawan dan dapat menyebabkan benang lawan putus. Jika itu terjadi berarti dia menang. Untuk membuat benang menjadi tajam, maka benang tersebut dilapisi dengan *beling* (gelas) yang telah dihaluskan. Oleh karena itu, benang yang telah dilapisi dengan kaca gelas disebut benang *gelasan*. Caranya pecahan gelas ditumbuk sampai

halus, dimasukkan dalam suatu wadah, diberi *ancur* (perekat) dan air secukupnya, kemudian dipanaskan. Setelah menyatu baru dioleskan pada benang. Caranya gulungan benang dimasukkan kedalamnya, kemudian ditarik (biasanya direntang dari satu pohon ke pohon lainnya).

Selain *layang-layang* yang berbentuk *trapesium* masyarakat Ungaran juga mengenal *layang-layang* yang berbuntut. Masyarakat setempat menyebutnya “*layangan ulo*” karena bentuknya menyerupai *ulo* (ular). *Layang-layang* jenis ini fungsinya hanya untuk bermain (*play*). *Layang-layang* tersebut hanya dimainkan oleh anak-anak karena untuk menerbangkannya tidak memerlukan keahlian khusus. Remaja, dan apalagi dewasa tidak lazim. Cara pembuatannya juga tidak rumit sebagaimana pembuatan *layang-layang trapesium*. Dalam hal ini ujung *ragangan* tidak perlu diberi (dihubungkan) dengan benang. Akan tetapi, *ragangan* tersebut hanya ditempelkan (dilekatkan) kertas yang berbentuk oval, kemudian bagian bawahnya diberi buntut secukupnya. Kertas yang digunakan juga sembarang (bisa kertas koran, kertas semen, dan lain sebagainya).

Selain jenis *layang-layang* di atas, ada satu jenis *layang-layang* yang bentuknya menyerupai lampu *petromak* yang dilihat dari satu sisi. *Layang-layang* ini ukurannya jauh lebih besar (lebarnya saja bisa dua atau tiga kali *layang-layang trapesium*). Tidak semua orang dapat membuatnya karena unik dan rumit. Oleh karena ukurannya besar, maka cara menerbangkannya membutuhkan tidak hanya keahlian khusus, tetapi juga tenaga yang kuat. Oleh karena itu, *layang-layang* ini hanya dimainkan oleh remaja dan laki-laki dewasa. Itupun hanya orang-orang tertentu. *Layang-layang* ini oleh masyarakat setempat

disebut “*layangan palembang*”. Mengingat namanya yang demikian, sangat boleh jadi jenis *layang-layang* ini berasal dari sebuah daerah yang ada di Pulau Sumatera, yaitu Palembang.

Selain ketiga jenis *layang-layang* di atas, masyarakat Ungaran juga mengenal satu jenis lagi *layang-layang* besar yang disebut “*layangan gendring*”. *Layang-layang* ini bentuknya menyerupai *damar gendring*. Oleh karena bentuknya yang demikian, maka *layang-layang* tersebut disebut “*layangan gendring*”. Sebagaimana *layangan palembang*, *layang-layang* ini juga hanya dimainkan oleh remaja dan atau dewasa.

e. Jalannya Permainan

Jalannya permainan *layang-layang* bergantung pada jenis *layang-layang* yang dimainkannya. *Layang-layang* yang sifatnya untuk bermain (*layangan ulo*) biasanya dilakukan pada suatu tempat yang cukup luas (lapangan atau persawahan) oleh lebih dari dua anak. Di sana mereka sama-sama menerbangkannya dengan jarak yang tidak terlalu dekat, sehingga tidak saling menyangkut. Paling tidak ada dua cara untuk membuat *layang-layang* terbang. Cara yang pertama dengan lari, yaitu *layang-layang* dilepas, kemudian berlari sambil mengulurkan benang. Sedangkan, cara yang kedua *layang-layang* dipegang oleh temannya. Ketika *layang-layang* dilepaskan, maka pemain segera menarik benangnya secara cepat (adakalanya berlari juga). Dengan kedua cara tersebut *layang-layang* dapat mengudara. Setelah ada udara biasanya *layang-layang* dinaikkan ketinggiannya atau diturunkan sesuai dengan keinginannya. Adakala, juga digoyang-goyangkan (ke kiri dan kanan). Meskipun demikian, setiap pemain

selalu berusaha agar *layang-layang*-nya menyangkut di *layang-layang* temannya. Jika karena satu dan lain hal pemain tidak menguasai terbang *layang-layang*-nya, sehingga menyangkut *layang-layang* temannya, pemain tersebut langsung minta maaf.

Cara untuk menerbangkan *layang-layang trapesium* agak berbeda. Ada teknik tersendiri dalam menerbangkannya. Oleh karena itu, tidak semua orang dapat menerbangkannya secara mudah. Kalaupun dapat terbang, kadang-kadang menyangkut di pepohonan atau perumahan. Jadi, *layang-layang* ini memang memerlukan keterampilan (keahlian) khusus. Apalagi, jenis ini lazim digunakan untuk *sangkutan*.

Berbeda dengan permainan *layangan ulo*; para pemain *layang-layang trapesium* biasanya satu dengan lainnya saling berjauhan. Malahan, seringkali tidak dalam satu areal, sehingga satu dengan lainnya tidak mengetahui siapa pemilik *layang-layang* lawan. Walaupun tidak ada aturan yang jelas, biasanya *sangkutan* dilakukan oleh dua pemain (satu melawan satu). Artinya, jika *layang-layang* salah seorang pemain putus (kalah), maka posisinya digantikan dengan *layang-layang* lain (pemain lain), atau bisa saja yang kalah mengudarakan *layang-layang* baru (kedua), kemudian melawan lagi, dan seterusnya. Oleh karena itu, biasanya para pemain membawa *layang-layang* lebih dari satu buah. Malahan, ada yang mencapai lima buah. Ketika para pemain sedang *sangkutan* biasanya anak-anak mengawasi dan menunggu di tempat-tempat yang diperkirakan *layang-layang* jatuh. Biasanya mereka berebut sehingga seringkali *layang-layang* yang putus menjadi sobek. Jika mendapat *layang-layang* yang utuh, apalagi benangnya masih panjang, maka anak yang bersangkutan merasa bangga (ada kepuasan tersendiri). Menunggu dan berebut *layang-layang* putus,

bagi anak merupakan hal yang menyenangkan. Akan tetapi, bagi orang tua merupakan hal yang membahayakan. Sebab, sudah sering terjadi kecelakaan, baik itu terjauh maupun tertabrak oleh kendaraan. Oleh karena itu, para orang tua melarangnya. Akan tetapi, adakalanya tanpa sepengetahuan orang tuanya, ia melakukan juga.

Sangkutan itu sendiri baru berhenti jika sudah tidak ada musuh lagi, atau ketika hari menjelang sore (sekitar pukul 16.30 WIB). Sebab, disamping angin sudah tidak begitu kencang lagi, sekitar pukul tersebut waktunya untuk bersih diri (mandi), permainan dilanjutkan pada esok harinya.

f. Fungsi Permainan

Permainan tradisional *layang-layang* tidak hanya dilakukan oleh anak-anak, tetapi juga remaja dan orang dewasa. Walaupun permainan ini ada yang sifatnya bermain dan ada yang dilombakan (*game*), sehingga ada yang kalah dan ada yang menang, namun fungsi dari permainan tersebut sesungguhnya sebagai hiburan dan sekaligus untuk menambah keakraban.

3. Bekelan

a. Asal Usul Permainan

Bola, sebagaimana kita tahu, ukuran dan bahannya bermacam-macam. Hal itu bergantung pada kegunaannya. Oleh karena itu, bola voli berbeda dengan bola basket, berbeda dengan bola sepak (sepak bola), bola kasti, bola pingpong, dan lain sebagainya. *Bekel* adalah suatu bola yang khas. Ia kecil (sebesar bola pingpong) dan tidak berangin. Bola tersebut terbuat dari karet yang agak kenyal, sehingga

ketika menyentuh permukaan (lantai) dapat memantul dengan baik. Sesuai dengan nama alat permainannya (*bekel*), maka permainan ini disebut *bekelan*.

b. Waktu dan Tempat Permainan

Permainan *bekelan* lazimnya dilakukan pada siang hari (bisa pagi, bisa siang, dan bisa sore hari). Adapun tempat bermain bisa di dalam rumah (ruang tamu), di serambi, atau di tempat lainnya; yang penting pada arena yang datar, halus dan keras. Dengan demikian, bola *bekel* akan memantul secara sempurna. Artinya, tidak melenceng atau jatuh di luar arena permainan.

c. Peserta Permainan

Sifat permainan tradisional *bekelan* adalah *game*, yaitu suatu permainan dimana ada yang kalah dan menang. Oleh karena itu, jumlah pemainnya lebih dari satu pemain; biasanya dua sampai lima pemain. Mereka dalam posisi melingkar. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan. Ini bukan berarti anak laki-laki tidak boleh memainkan. Kalaupun ada yang memainkannya dianggap tidak pas karena tidak lazim. Malahan, terkadang digoda dengan sindirian “seperti anak perempuan”.

d. Peralatan Permainan

Permainan *bekelan* memerlukan peralatan, yaitu seperangkat alat permainan yang terdiri atas sebuah bola kecil dan enam buah biji

bekel atau kelipatannya. Bola *bekel* besarnya kurang lebih sama dengan bola pingpong. Warnanya macam-macam; ada yang hitam, ada yang merah, dan ada yang kuning bercorak dan sebagainya. Adapun biji *bekel* terbuat dari logam (aluminium/kuningan) berbentuk menyerupai huruf “S” dan berukuran kurang lebih sebesar mata rantai sepeda¹¹.



Foto 1. Bola dan Biji *Bekel*

e. **Jalannya Permainan**

Sebelum permainan *bekelan* dilakukan ada satu tahap yang mesti dilakukan untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Jika hanya dua pemain, penentuan dilakukan dengan cara *pingsut*. Siapa yang menang berarti dialah yang bermain terlebih dahulu. Akan tetapi, jika jumlah pemain lebih dari dua, maka untuk menentukannya

¹ Di daerah Pemalang, terutama di daerah pesisir anak *bekel* berupa *ece* (kulit kerang). Demikian juga di daerah pesisir Tanjungpinang.

dilakukan dengan cara *hompimpah*. Setelah pemain tinggal dua, maka untuk menentukan siapa yang menang dilakukan dengan *pingsut*. Dengan cara yang demikian, masing-masing pemain mendapat nomorurut. Misal, A nomor pertama, B nomor dua, C nomor, tiga, dan seterusnya. Setelah itu, barulah permainan bisa dilakukan.

A yang mendapat kesempatan bermain pertama segera menunjukkan permainannya. Bola *bekel* dan biji *bekel* digenggam dalam satu tangan (biasanya tangan kanan, kecuali ia kidal). Kemudian, bola *bekel* dilempar ke atas sembari menyebar semua biji *beke*. Ketika bola *bekel* menyentuh permukaan (lantai) dan memantul ke atas, maka bola tersebut mesti ditangkap dengan baik (jangan sampai menyentuh permukaan lagi). Jika menyentuh berarti “mati”, lalu digantikan pemain berikutnya (B). Jika dapat menangkapnya dengan baik, lalu dilemparkan lagi ke atas sembari mengambil biji *bekel* secara satu-persatu. Pada lemparan selanjutnya biji *bekel* diambil dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya hingga terakhir diambil seluruhnya. Setelah terambil semua, maka satu-persatu biji *bekel* dirubah posisinya, yaitu semuanya ditelentangkan, kemudian diambil satu-persatu lagi, dan padalemparan berikutnya bola *bekel* dilemparkan ke atas lalu biji *bekel* diambil dua-dua, lalu tiga-tiga dan seterusnya.

Selanjutnya, biji *bekel* posisinya disamakan telungkup, lalu diambil satu-persatu, dua, dan tiga-tiga. Tahap selanjutnya adalah menyamakan biji *bekel* dalam posisi miring kiri, miring kanan kemudian berdiri, diambil satu-persatu, dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya. Sebagai catatan, jika sudah sampai ke tahap ini, maka ketika meraup biji *bekel* yang terakhir, sekaligus ujung jarinya (biasanya telunjuk) menggores alas permainan. Dan, ini artinya yang bersangkutan memperoleh nilai

satu. Demikian, seterusnya (diulang-ulang) sampai “mati” (gagal) dan digantikan oleh pemain berikutnya. Secara rinci tahap-tahap permainan bekelan adalah sebagai berikut.

Tahap pertama, biji *bekel* diambil satu-persatu tanpa memperhatikan posisinya. Tahap kedua, biji *bekel* diambil dua-dua tanpa memperdulikan posisinya. Tahap ketiga, diambil tiga-tiga tanpa memperdulikan posisinya, dan seterusnya sampai sejumlah biji bekel yang dimainkan. Tahap berikutnya (keempat), biji *bekel* semuanya diposisikan telentang. Tahap kelima, biji *bekel* diambil satu demi satu. Tahap keenam, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap ketujuh, biji *bekel* diambil tiga-tiga. Tahap kedelapan, biji *bekel* semuanya ditelungkupkan. Tahap kesembilan, biji *bekel* diambil satu-persatu. Tahap kesepuluh, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap kesebelas, biji *bekel* diambil tiga-tiga. Tahap keduabelas, biji *bekel* semuanya didirikan. Tahap ketigabelas, biji *bekel* diambil satu-persatu. Tahap keempatbelas, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap kelima belas (tahap yang terakhir), biji *bekel* diambil tiga-tiga.

Sebagai catatan, jika pemain sampai terakhir gagal, maka ketika mendapat kesempatan bermain lagi bukan berarti bahwa mulainya dari tahap terakhir, tetapi kembali pada tahap pertama. Jadi, yang dapat nilai adalah pemain yang lolos sampai tahap terakhir. Pemenangnya adalah pemain yang dapat mengumpulkan nilai banyak (tertinggi).

f. Fungsi Permainan

Permainan tradisional *bekelan* lazimnya dilakukan oleh anak perempuan. Permainan ini berfungsi tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi sebagai suatu wadah untuk mempererat persahabatan.

4. Bola Kasti

a. Asal Usul Permainan

Permainan *Bola kasti* tidak hanya ada di daerah Semarang, tetapi ada di berbagai wilayah di Indonesia. Asal mula permainan dan bagaimana persebarannya tidak diketahui secara pasti. Permainan kasti menggunakan sarana bermain bola yang khas di mana dalam bola itu berisi ijuk atau serabut kelapa (tidak angin). Bola seperti itu disebut *kasti*. Oleh karena itu, permainanannya disebut *bola kasti*. Masyarakat Pemalang menyebutnya *bal kasti*.

b. Waktu dan Tempat Permainan

Permainan *bola kasti* biasanya dilakukan pada pagi dan atau sore hari. Permainan ini jarang dilakukan pada tengah hari (pukul 12.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB). Sebab, dalam rentang waktu tersebut sinar matahari sangat menyengat. Apalagi, permainan ini dilakukan pada areal terbuka, seperti perkarangan yang luas dan atau lapangan, khususnya lapangan bola.

c. Peserta Permainan

Permainan *bola kasti* biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Namun demikian, kadang kadang anak perempuan juga ikut bermain (ikut serta). Dengan perkataan lain, permainan ini bukan monopoli anak laki-laki. Oleh karena permainan ini membutuhkan tenaga yang kuat, sangat menguras tenaga karena harus dapat berlari kencang, maka biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak yang berumur belasan tahun, tetapi masih di bawah usia remaja. Anak-anak yang berusia kurang dari

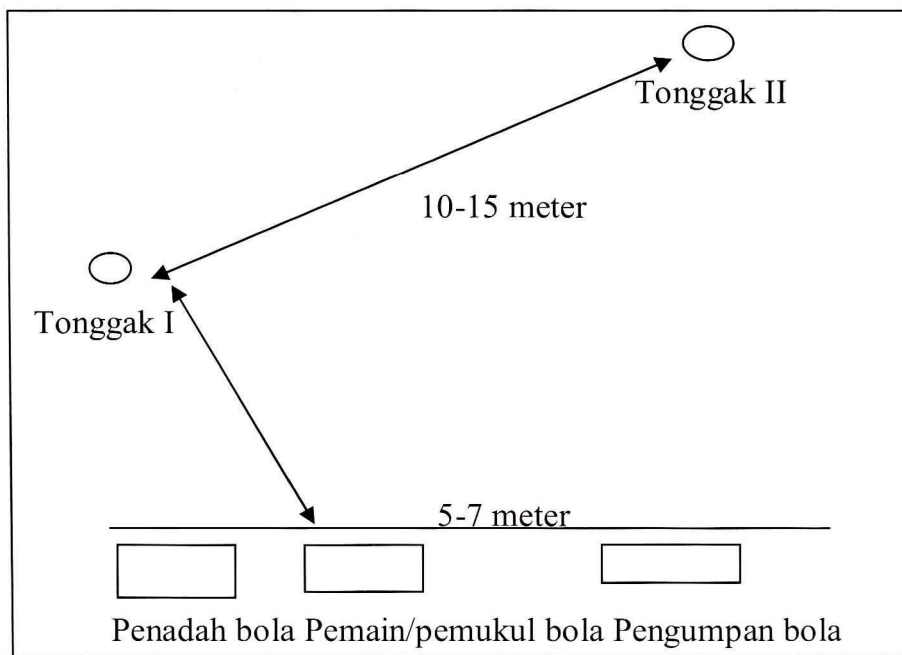
10 tahun biasanya hanya menonton atau melakukan permainan lain yang sesuai dengan usianya, seperti: *jetungan* dan *jamuran*. Jumlah pemain tidak begitu dipermasalahan (bisa 8,10 atau lebih)²¹. Namun demikian, ada satu hal yang perlu diperhatikan, yaitu jumlahnya harus genap karena jumlah tersebut harus dibagi dua, sehingga terbentuk dua group yang jumlah pemainnya sama.

d. Peralatan Permainan

Permainan *bola kasti* menggunakan seperangkat peralatan yang terdiri atas sebuah bola dan sebuah pemukul bola. Ukuran bola lebih besar dari bola *bekel* dan lebih kecil atau sama dengan bola tennis. Bedanya, jika bola tennis di dalamnya kosong (*angin*), maka *bola kasti* di dalamnya berisi ijuk, sehingga cukup keras dan pantulannya tidak sekencang bola tennis. Warna bola kasti ada yang hitam dan ada yang merah. Namun, kebanyakan berwarna merah tua. Selain kedua alat itu, permainan ini juga memerlukan alat tambahan yang dijadikan sebagai tempat untuk berlabuh atau tujuan ketika seorang pemain telah memukul bola. Tempat tersebut ada dua, satu berada tidak jauh dari tempat pemukulan bola, dan satunya lagi berada agak jauh dari tempat tersebut. Kedua tempat tersebut ditandai dengan tonggak (kayu atau bambu) atau memanfaatkan pepohonan yang ada di tempat permainan. Jarak antara tempat pemukulan dan tonggak pertama lebih kurang 5-7 meter. Sedangkan, jarak antara tonggak yang pertama dengan tonggak

² Dalam suatu pertandingan, biasanya di kalangan anak-anak (antar-SD), menggunakan kostum (seragam). Jumlah pemainnya 22 pemain yang terbagai dalam dua group. Jadi, masing-masing 11 pemain (seperti pemain sepak bola).

kedua (terakhir) sekitar 10-15 meter. Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional bola kasti



Gambar 3. Arena Permainan Bola Kasti

e. Jalannya Permainan

Sebelum permainan *bola kasti* dimulai ada satu tahap yang mesti dilakukan untuk menentukan group mana yang akan bermain lebih dahulu. Hal itu bisa dilakukan dengan *pingsut*³ atau melalui undian dengan menggunakan uang logam. Dalam hal ini diwakili oleh pemain yang dipilih oleh anggotanya sebagai ketua group. Group yang pilihannya tepat bermain lebih dahulu. Sedangkan group yang

³ Setiap pasangan *pingsut* tersebut disesuaikan atau dipilih yang seimbang besarnya dengan jumlah pemain paling sedikit 6 orang.

pilihannya meleset menjadi penghadang atau penjaga. Masyarakat setempat menyebutnya *kadang*, setelah itu barulah permainan dilakukan.

Untuk memperjelas bagaimana permainan *bola kasti* dilakukan, group pertama kita sebut “Group A” dan group kedua kita sebut “Group B”. Misalnya Group A yang memulai permainan. Semua anggota group ini berada dalam garis yang telah ditentukan. Sementara, Group B berada di luar garis dan berjaga-jaga secara terpencar, ada yang di bagian depan, tengah, dan belakang. Selain itu, ada yang bertugas sebagai pelempar bola yang akan dipukul, dan ada seorang lagi penghadang bola, yang berada di belakang pemukul bola.

Jalannya permainan kasti, mula-mula salah seorang pemain Group A menuju tempat pemukulan bola. Ia meminta kepada pelempar bola sesuai dengan keinginannya. Jika yang diinginkan setinggi bahu, maka caranya dengan meluruskan tangan kirinya ke arah pelempar bola, sedang tangan kanannya memegang pemukul bola. Jika pemukulan meleset masih ada dua kesempatan lagi. Jika kesempatan kedua dan ketiga pemukulan meleset (tidak kena), maka pemukul bola mesti lari ke tonggak pertama. Jika sebelum mencapai/memegang tonggak pemain tersebut anggota badannya dikenai bola (masyarakat setempat menyebutnya *diembat* dan kena), maka groupnya pindah posisi menjadi *kadang*. Namun, jika bola tidak mengenainya (selamat), maka giliran temannya memukul bola. Jika pemain yang kedua ini dapat memukul bola dengan baik, maka ia akan lari ke tonggak pertama, dan kalau memungkinkan akan lari ke tonggak yang kedua. Permainan dilanjutkan dengan pemain ketiga. Jika pemain ini juga dapat memukul bola dengan baik, maka ia akan lari ke tonggak yang

pertama. Sementara, pemain yang kedua lari ke tonggak yang kedua. Selanjutnya, gilirannya pemain ke empat memukul bola. Jika pemain keempat juga dapat memukul bola dengan baik, maka ia juga akan lari ke tonggak yang pertama. Sementara, pemain ke dua lari ke “rumah permainan”. Jika ia selamat, maka yang bersangkutan mendapat nilai 1. Sedangkan, pemain pertama tidak mendapat nilai walaupun telah sampai ke rumah permainan dengan selamat. Demikian seterusnya, sampai salah seorang pemain dari Group A ada yang mati yaitu *diembat* oleh lawan dan bola mengenai anggota badannya.

Ada beberapa catatan yang berkenaan dengan permainan *bola kasti*. Pertama, jika bolag dipukul oleh pemain (Group A) dapat tertangkap oleh pemain Group B, maka Group B mendapat nilai satu, walaupun mereka dalam posisi *tadang*. Kedua, jika salah seorang pemain Group A memukul bola dengan baik dan dapat memegang tonggak pertama dan kedua, kemudian langsung menuju rumah permainan, maka yang bersangkutan mendapat nilai 2 (pulang-pergi). Ketiga, jika pemain dari Group A tinggal seorang yang lain masih berada di tonggak pertama dan atau tonggak kedua, kemudian pemain terakhir tersebut tidak dapat memukul bola dengan baik, maka para pemain dari Group B tidak mengembat pemain Group A. Akan tetapi, cukup dengan mengarahkan bola ke rumah permainan. Dengan demikian, Group A *mati* dan berganti posisi menjadi group yang *tadang*. Keempat, group yang dianggap sebagai pemenang adalah group yang banyak mengumpulkan nilai.

f. Fungsi Permainan

Permainan tradisional *bola kasti* tidak hanya dilakukan oleh anak laki-laki. Anak perempuan juga sering melakukan permainan ini. Permainan kasti berfungsi tidak sekedar sebagai hiburan, tetapi sebagai suatu wadah untuk mempererat persahabatan.

5. Sunda Manda

a. Asal Usul Permainan

Sunda manda adalah sebuah permainan yang tidak hanya membutuhkan ketangkasan, tetapi juga kelincahan, keseimbangan, dan kejelian. Jenis permainan ini tidak hanya terdapat di daerah Semarang, tetapi juga di daerah-daerahnya lainnya. Hanya istilahnya yang berbeda. Di daerah Yogyakarta, permainan ini selain disebut sunda manda ada juga menyebutnya *engklek*. Dari mana asalnya permainan ini dan bagaimana perseberannya sulit diketahui secara pasti. Namun demikian, sangat bungkin nama. Dari nama permainan itu berasal dari Belanda, yaitu *zondag* dan *maandag* permainan tersebut berasal dari bahasa Belanda, yaitu *Zondag* dan *Maandag*. *Zondag* berarti “Minggu” dan *Maandag* berarti “Senin”. Mungkin saja permainan ini pada mulanya hanya dilakukan pada hari Minggu dan Senin. Oleh karena lidah orang Jawa agak sulit melafalkan secara tepat, maka menjadi “*Sunda Manda*”.

b. Waktu dan tempat Permainan

Permainan *sunda manda* bisa dilakukan pada pagi, siang dan atau sore hari. Adapun tempat permainan adalah di areal yang terbuka

dan permukaannya rata. Jadi, bisa di halaman rumah, di pekarangan, atau di tempat-tempat yang memungkinkan untuk dibuat garis-garis sedemikian rupa, sehingga membentuk lapangan permainan *sunda manda*.

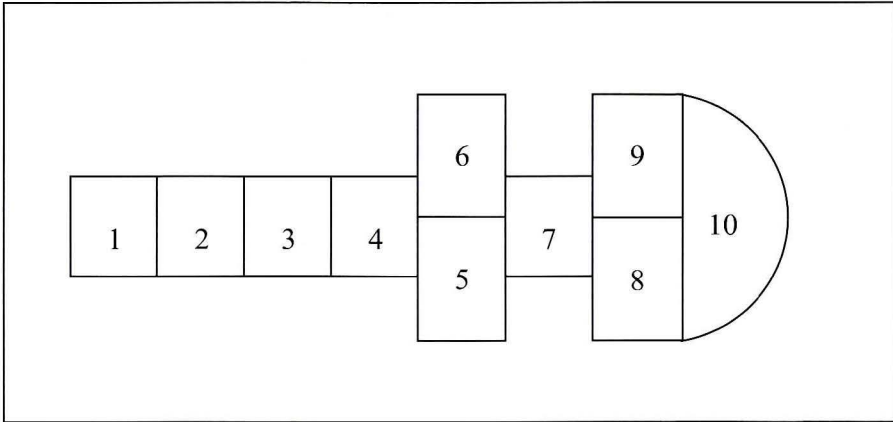
c. Peserta Permainan

Sifat permainan *sunda manda* adalah *game*, yaitu sebuah permainan di mana ada yang menang dan yang ada menang dan ada yang kalah. Oleh karena sifatnya yang demikian, maka permainnya dua orang. Permainan ini tidak hanya dilakukan oleh anak laki-laki, tetapi juga anak perempuan. Artinya, bisa seluruhnya anak laki-laki, atau seluruhnya anak perempuan, atau anak laki-laki dan anak perempuan bergabung dalam satu permainan.

d. Peralatan Permainan

Alat yang digunakan untuk permainan *sunda manda* adalah pecahan tembikar (biasanya pecahan genting). Masyarakat setempat menyebut alat tersebut sebagai *gacu* atau *budug*. Mengingat dalam permainan alat tersebut dilempar ke tempat yang diinginkan, maka permukaannya mesti rata, sehingga tidak terguling-guling. Alat tersebut biasanya menyerupai empat persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 3 x4 centimeter.

Selain *gacu*, dalam permainan ini juga dibutuhkan sarana lain, yaitu lapangan permainan. Lapangan permainan *sunda manda* berbentuk menyerupai tangga dalam posisi horisontal (mendatar). Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional *sunda manda*.



Gambar 4. Arena Permainan *Sunda Manda*

e. Jalannya Permainan

Sebelum permainan *sunda manda* dilakukan ada satu tahap yang mesti dilakukan, yaitu untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Jika hanya dua pemain, penentuan cukup dilakukan dengan cara *pingsut*. Siapa yang menang berarti dialah yang bermain terlebih dahulu. Akan tetapi, jika jumlah pemain lebih dari dua orang, untuk menentukannya dilakukan dengan cara *hompimpah*. Setelah pemain tinggal dua orang, untuk menentukan siapa yang menang dilakukan dengan *pingsut*. Dengan cara demikian, masing-masing pemain mendapat nomor urut. Misal, A nomor pertama, B nomor dua, C nomor tiga, dan seterusnya. Setelah itu, barulah permainan bisa dilakukan.

Sebagai catatan, sebelum permainan dimulai *gacu* semua pemain diletakan pada kolom yang pertama. Walaupun semua *gacu* berupa pecahan tembikar, semua pemain tahu akan *gacu*-nya masing-masing. Pemain akan tidak keliru dalam mengambil *gacu* sendiri. Cara bermain,

A yang mendapat giliran pertama segera melakukan permainan. Ia langsung melompat ke kolom dua dalam posisi berdiri pada satu kaki, yaitu kaki kanan menginjak tanah dan kaki kiri terangkat membentuk sudut kurang lebih 45 derajat. Dengan satu kaki ia melompat ke kolom ke tiga, kemudian melompat lagi ke kolom empat. Selanjutnya, kedua kakinya ditempatkan pada kolom lima dan enam secara bersamaan. Kaki kanan menginjak kolom lima, kaki kirinya menginjak kolom enam. Lalu, kembali satu kaki (kaki kanan) menginjak pada kolom tujuh, kemudian kaki kanan ditempatkan pada kolom delapan dan kiri pada kolom sembilan, secara bersamaan. Kemudian kembali dengan satu kaki, kaki kanan ditempatkan pada kolom sepuluh. Selanjutnya, memutar dan melompat lagi. Kali ini kaki kanan ditempatkan pada kolom sembilan dan kaki kiri pada kolom delapan (secara bersamaan). Setelah itu, kaki kanan ditempat pada kolom tujuh, kemudian secara bersamaan kaki kanan ditempatkan pada kolom enam dan kaki kiri pada kolom lima. Lalu kembali dengan satu kaki, kaki kanan ditempatkan pada kolom empat, seterusnya melompat ke kolom tiga dan kolom dua. Ketika berada di kolom dua, ia mengambil *gacu*-nya yang berada di kolom satu dan kolom tersebut dilompati. Dengan terambilnya *gacu*, berarti ia telah melakukan satu tahap permainan.

Tahap kedua *gacu* dilemparkan ke kolom dua. Jika *gacu* selamat berada di dalam kolom dan tidak menyentuh garis, yang bersangkutan melanjutkan permainan. Ia kemudian menginjakkan kaki kanannya ke kolom pertama, kemudian langsung ke kolom tiga karena *gacu*-nya berada di kolom dua. Setelah itu, ia meneruskan dengan cara yang sama seperti pada tahap satu dengan catatan kolom tempat *gacu* berada dilompati. Demikian seterusnya sampai *gacu* berada di kolom satu lagi.

Jika semuanya berjalan dengan mulus, maka tahap selanjutnya adalah melempar *gacu* dengan cara membelakangi lapangan permainan. Jika *gacu* jatuh pada kolom dua, maka kolom tersebut menjadi “rumahnya” atau “sawahnya”. Kolom tersebut oleh pemiliknya harus diinjak dengan dua kaki. Akan tetapi, bagi pemain lain kolom tersebut tidak boleh diinjak (harus dilompati). Sebagai catatan, jika ada beberapa kolom yang secara berurutan sudah menjadi “rumah” atau “sawah” biasanya ada kolom tambahan yang fungsinya untuk membantu pemain lain dalam melakukan permainan. Akan tetapi, jika *gaco* keluar dari kolom yang dituju atau menyentuh garis kolom, maka berarti ia “mati” dan diganti dengan pemain berikutnya (B). Dalam hal ini pemain A tidak dianggap gagal. Nantinya setelah para pemain yang lain melakukan permainan dan kembali jatuh pada giliran A untuk bermain, ia tinggal melanjutkan permainan dari posisi *gacu* pada kolom 2.

Dalam permainan *sunda manda* yang dianggap sebagai pemenang adalah pemain yang mempunyai banyak rumah. Oleh karena itu, setiap pemain berusaha bermain sebaik mungkin, sehingga tidak banyak mengalami kesalahan atau kegagalan.

f. Fungsi Permainan

Permainan tradisional *sunda manda* tidak hanya dilakukan oleh anak laki-laki. Anak perempuan juga mengikuti permainan ini. Permainan ini berfungsi tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi sebagai wadah untuk mempererat persahabatan.

6. *Nekeran/Gundu/Stinan/Kelereng*

a. Asal Usul Permainan

Nekeran merupakan permainan yang menggunakan alat utama berupa neker atau kelereng. *Neker* atau kelereng (=Indonesia) adalah bola kecil terbuat dari kaca atau tanah lian/batu. Di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang, permainan ini mempunyai beberapa sebutan yaitu *gundu*, *stinan* dan kelereng. Meskipun permainan kelereng ini sudah lama dilakukan oleh masyarakat (anak-anak), tetapi asal usul dan perkembangannya tidak begitu diketahui secara pasti. Siapa pencipta atau penemu dan kapan permainan ini pertama kali dilaksanakan, sampai kini masih belum jelas. Namun demikian, kalau kita perhatikan nama-nama lain dari permainan tersebut, keberadaannya tidak hanya di wilayah Semarang, tetapi di wilayah yang lebih luas. Hal itu sebagaimana dikemukakan oleh seorang informan bahwa “permainan kelereng itu tidak hanya ada di wilayah Semarang tetapi di masyarakat Jawa atau masyarakat yang lain permainan kelereng ini juga ada. Hanya saja, sebutan permainan itu yang berbeda, misalnya di wilayah Cilacap permainan ini disebut *dir-diran*, dan lainnya”.

b. Waktu Permainan

Permainan nekeran merupakan permainan yang bersifat individu. Permainan nekeran dilakukan anak-anak pada waktu siang hari di saat mereka tidak ada kegiatan lain yang lebih penting, misalnya belajar. Hal ini tampaknya berkaitan dengan alat permainan yang berupa bola kaca (kelereng) yang cukup kecil, sehingga hanya akan mudah diamati jika permainan dilakukan pada siang hari. Permainan ini sangat membutuhkan ketrampilan tangan dari para pemainnya.

Pelaku permainan nekeran dituntut pandai memainkan tangannya sehingga apa yang diinginkan dapat berhasil. Selain itu, dalam permainan ini juga diperlukan kecermatan peserta dalam memainkan kelereng gacunya. Sebab bila salah bidik, kelereng akan meleset. Akibatnya permainan dianggap mati dan permainan digantikan oleh lawannya.

c. Tempat Permainan

Permainan nekeran pada umumnya memerlukan tempat yang cukup luas. Untuk bermain kelereng/nekeran anak-anak biasanya memanfaatkan halaman rumah yang cukup luas, tempatnya relative datar dan tidak banyak gangguan seperti sampah, batu, dan rumput atau lainnya yang dapat mengganggu jalannya kelereng saat dimainkan. Dengan demikian, permainan kelereng membutuhkan tempat yang bersih, datar dan luas, sehingga anak dapat leluasa dalam bermain.

d. Peralatan Permainan

Alat yang dibutuhkan dalam permainan nekeran cukup sederhana, yaitu hanya neker (kelereng) yang banyak dijual di warung-warung di kampong maupun pasar tradisional. Dengan banyak tersedianya alat permainan tersebut, maka anak tidak perlu repot membuat. Hanya saja untuk mendapatkannya, anak harus mengeluarkan uang.

e. Peserta Permainan

Sesungguhnya permainan kelereng atau nekeran dapat dilakukan oleh siapa saja. Akan tetapi permainan tersebut pada umumnya dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar, kurang lebih usia 7 – 14

tahun. Selain itu pada umumnya permainan ini dilakukan oleh anak-anak laki-laki, walaupun tidak ada larangan bagi anak perempuan untuk memainkan permainan ini.

Permainan kelereng adalah permainan individu dan bersifat kompetitif dengan peserta paling sedikit dua orang anak. Dalam permainan ini setiap peserta dianggap lawan. Keuntungan atau hasil dari jerih payah dalam permainan nekeran berupa kelereng yang mereka pertaruhkan di arena permainan.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Di saat musim permainan kelereng, biasanya anak-anak sudah siap dengan alat tersebut. Seandainya anak itu belum memiliki, kelereng bisa dibeli di warung atau toko terdekat di sekitar tempat tinggalnya. Setelah beberapa anak berkumpul dan bersepakat akan bermain kelereng, mereka akan menentukan tempat untuk bermain. Setelah tempat disepakati, mereka lalu membersihkan tempat tersebut dari benda-benda yang kiranya dapat mengganggu jalannya permainan. Selanjutnya mereka menyusun kesepakatan atau aturan yang akan dipakai dalam permainan tersebut.

2). Aturan Permainan

Aturan permainan *nekeran/gundu/stinan/kelereng* adalah sebagai berikut: (1) Setiap peserta permainan harus mengumpulkan kelereng taruhan (*iuran/udu*) dengan jumlah sesuai kesepakatan; (2) kelereng dikumpulkan pada satu tempat kemudian dikelilingi dengan garis segi empat atau segi tiga. (3) Untuk menentukan siapa yang main

terlebih dahulu, para peserta harus melemparkan gacunya dari jarak yang telah ditentukan ke arah kumpulan kelereng taruhan ; (4) Peserta yang gacunya paling dekat dengan kelereng taruhan, dialah yang main terlebih dahulu diikuti urutan selanjutnya; (5) Bila *gacu* mengenai kelereng taruhan, harus diusahakan agar bisa keluar dari segitiga (garis tersebut; (6) Bila *gacu* masuk ke dalam garis dianggap mati; (7) Jika kelereng taruhan yang kena *gacu* masih di dalam garis, dianggap belum berhasil; dan (8) Permainan dianggap selesai jika kelereng terakhir di dalam segitiga itu sudah berhasil diperoleh peserta.

3). Jalannya Permainan

Misalnya dalam permainan kelereng tersebut ada tiga peserta yaitu A, B, dan C. Setelah bersepakat untuk bermain kelereng, mereka kemudian menentukan arena yang akan digunakan untuk bermain dan membuat garis segi tiga atau segi empat. Selanjutnya mereka memilih kelereng untuk gacu di antara kelereng-kelereng yang dipunyai. Setelah *gacu* diperoleh, mereka kemudian mengadakan kesepakatan berapa kelereng yang akan dipertaruhkan. Kelereng taruhan kemudian di letakan dan disusun dengan rapih di dalam garis segitiga/ segiempat yang telah dibuatnya.

Setelah selesai menyusun kelereng taruhan, ketiga peserta yaitu A, B, dan C menempatkan diri di titik atau garis yang telah disepakati. Dari tempat itulah mereka bertiga melemparkan gacu ke arah kelereng taruhan. Gacu yang paling dekat misalnya A, diikuti B dan C, pemenangnya adalah A. Dialah yang terlebih dahulu melakukan permainan tersebut. A kemudian berjongkok mengarahkan gacunya (*nginceng*) kelereng taruhan yang dikehendaki untuk dibidik. Cara

membidik ada dua macam yaitu dengan cara *nyenthot*=dengan ibu jari atau *sladang*=dengan kedua tangan yang diarahkan ke kelereng yang dituju. Dalam mengencar taruhanpun ada beberapa posisi yang sering digunakan antara lain: *tleser* dan *tingil*.

Jika incaran gacu A dapat berhasil dengan baik, kelereng taruhan dapat keluar dari garis, kelereng tersebut akan menjadi miliknya. Akan tetapi bila dalam membidik meleset, dianggap gagalapala. Jika *gacunya* bersarang dalam garis maka dianggap mati, dan permainan digantikan oleh peserta urutan berikutnya, misalnya B. Demikian pula jika B gagal atau mati akan digantikan oleh peserta berikutnya sesuai urutan undian sampai kelereng taruhan yang berada dalam garis sudah habis. Kalau kelereng taruhan sudah habis, permainan selesai. Jika akan bermain lagi harus mulai dari awal lagi. Pada permainan babaj baru ini para peserta biasanya mengadakan kesepakatan lagi terutama terutama jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan. Permainan ini biasanya berlangsung cukup lama, sampai anak-anak merasa bosan dan membubarkan diri.

g. Fungsi Permainan

Permainan kelereng merupakan permainan anak laki-laki yang bersifat individu. Permainan tersebut mempunyai beberapa fungsi antara lain: melatih kecermatan dalam melakukan suatu tindakan. Anak secara tidak sadar belajar menghitung (matematika), juga belajar bersosialisasi dengan sebayanya. Permainan ini juga sebagai sarana rekreasi atau hiburan bagi anak. Dalam bermain anak akan merasa senang atau gembira, dan bisa bersendagurau dengan teman-temannya.

7. *Dinoboi (Sirah Pentil)*

a. Asal Usul Permainan

Dinoboi merupakan permainan tradisional yang keberadaannya sudah cukup lama. Meski sudah sejak dahulu dikenal oleh masyarakat Semarang, tetapi asal usul dari permainan tersebut sampai kini belum ada kepastian. Artinya, dari mana asal permainan itu berasal, kapan pertama kali permainan tersebut dimunculkan atau diperkenalkan kepada masyarakat Semarang, dan siapa penciptanya, sampai sekarang belum ada kejelasan.

Permainan tradisional *dinoboi* sebagian masyarakat menyebutnya dengan istilah *sirah pentil*. *Sirah* merupakan kata bahasa Jawa yang berarti kepala. Sedang *pentil* adalah buah yang masih sangat muda. Jadi, *sirah pentil* itu berarti kepala yang masih muda. Namun dalam permainan *dinoboi*, *sirah pentil* adalah pecahan genting (*kreweng*) yang ditumpuk dan di atasnya diberi buah yang masih muda.

Permainan *dinoboi* bersifat kelompok. Artinya dalam permainan itu ada dua kelompok atau kubu yang saling berhadapan. Meski mereka saling berhadapan, tetapi bukan berarti harus beradu fisik. Sebab begitu lemparan mereka berhasil merobohkan tumpukan pecahan genting lawan, maka segera lari atau berjalan dengan cara mudur sejauh mungkin dan baru berhenti setelah lawan menyentuh anggota badannya.

b. Waktu Permainan

Permainan tradisional *dinoboi* atau *sirah pentil* merupakan permainan yang membutuhkan keseimbangan dan konsentrasi fisik.

Permainan ini dilakukan pada siang hari, di mana anak-anak tidak sedang melakukan aktivitas yang lebih penting. Misalnya di saat istirahat sekolah, atau kesempatan lain misalnya tidak sedang membantu orang tua. Permainan ini dilaksanakan disiang hari barang kali dengan pertimbangan, kalau malam hari akan mengalami kesulitan karena gelap. Anak-anak mendapat kesulitan pada saat harus mengarahkan lemparan yang tepat pada sasaran. Sebab lemparan tersebut menentukan menang kalah dalam permainan tersebut.

c. Tempat Permainan

Oleh karena permainan *dinoboi* bersifat kelompok berpasangan, maka membutuhkan tempat yang cukup luas. Anak-anak pelaku permainan ini biasanya memanfaatkan halaman sekolah, jika sedang jam sekolah, atau halaman rumah yang cukup luas, jika sedang di rumah. Tempat bermain harus bersih diusahakan bersih dari benda lain yang kiranya dapat mengganggu jalannya permainan. Hal ini sangat penting mengingat pemenang dalam permainan ini harus berlari mundur, sehingga sangat rawan atau mudah terjatuh. Keadaan semacam ini sangat disadari oleh para pemain, sehingga sebelum permainan dimulai mereka membersihkan terlebih dahulu membersihkan benda-benda yang kiranya dapat mengganggu jalannya permainan. Setelah tempat dirasa aman, mereka baru melaksanakan permainan tersebut.

d. Peralatan Permainan

Seperti pada umumnya permainan tradisional yang hidup di masyarakat, alat yang digunakan biasanya sangat mudah diperolehnya. Para pelaku permainan biasanya memanfaatkan apa yang ada di

sekeliling mereka berada. Demikian pula dengan permainan tradisional *dinoboi* atau *sirah pentil*. Dalam permainan *dinoboi* alat yang digunakan untuk bermainpun sangat sederhana. Alat tersebut mudah diperoleh di lingkungan sekitar tempat mereka akan bermain. Mereka cukup mencari benda yang berbentuk pipih. Biasanya yang mereka pilih adalah pecahan genting (*kreweng*). *Kreweng* dipilih sebagai alat permainan *dinoboi* karena relatif kuat, mudah di dapat dan mudah untuk ditumpuk. Setelah tempat dan alat permainan mereka peroleh, dilanjutkan dengan membentuk dua kelompok yang nantinya akan saling berlawanan.

e. Peserta Permainan

Permainan *dinoboi*, meski tidak ada aturan pasti yang membatasi usia peserta tetapi biasanya pelaku permainan ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yaitu lebih kurang uai 6 tahun sampai 14 tahun. Permainan ini tidak membedakan jenis kelamin. Anak laki-laki maupun perempuan dapat melakukan permainan ini, baik secara sendiri-sendiri maupun bermain bersama. Artinya antara anak perempuan dan laki-laki dapat bermain sendiri-sendiri, tetapi juga bisa bermain bersama. Seperti telah disebutkan di depan bahwa permainan ini bersifat kelompok berpasangan, maksudnya mereka memilih lawan (pasangan) yang berjenis kelamin sama dan keadaan fisiknya juga tidak jauh berbeda. Hal ini dikarenakan kelompok yang kalah nantinya harus menggendong kelompok yang menang.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Awal dari permainan *dinoboi* tidak jauh berbeda dengan permainan tradisional yang lain. Permainan ini diawali dengan adanya beberapa anak yang datang di lokasi, dan bersepakat untuk bermain bersama. Setelah kesepakatan disetujui, mereka lalu mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam permainan itu. Mereka mencari benda *kreweng* di sekitar tempat tersebut. Jika alat permainan sudah ditemukan dan dikumpulkan, dilanjutkan dengan memilih pasangan masing-masing. Pasangan peserta permainan disesuaikan dengan kondisi atau keadaan fisik masing-masing. Misalnya anak yang badannya kurus akan memilih pasangan yang berbadan kurus pula, dengan tinggi badan tidak begitu jauh berbeda. Demikian pula yang berbadan gemuk, juga akan memilih pasangan yang sesuai, sehingga bila mendapat giliran untuk menggendong bisa melakukannya.

Ketika sudah mendapatkan pasangan masing-masing, dilanjutkan dengan membaginya menjadi dua kelompok misalnya kelompok **A** dan kelompok **B**. Pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara diundi yaitu masing-masing pasangan melakukan *pingsut*. Kelompok yang menang *pingsut*nya berkumpul menjadi satu (kelompok **A**) dan yang *pingsut*nya kalah berkumpul menjadi satu (kelompok **B**). Oleh karena pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara diundi, maka para pesertapun harus sportif tidak bisa memilih salah satu kelompok atau teman. Sesudah pembagian kelompok selesai, dilanjutkan kedua kelompok itu memilih salah satu anggotanya mewakili undian untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.

Selanjutnya, peserta permainan menentukan arena bermainnya, yaitu mengukur jarak pemisah antara kelompok **A** dan kelompok **B**, dengan ditandai garis di permukaan tanah dan menentukan titik di mana *kreweng* itu akan ditumpuk. Jarak antara kelompok tersebut kurang lebih 8 meter (tergantung kesepakatan). Hal ini dimaksudkan agar si pelempar tidak terlalu mudah merobohkan tumpukan *kreweng*. Kecuali itu, supaya lawannya tidak terlalu mudah memegang pasangannya.

2). Aturan Permainan

Dalam suatu permainan yang melibatkan lebih dari satu anak diperlukan adanya aturan main, agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Adanya aturan itu bertujuan untuk menjaga benturan atau kesalahpahaman diantara para peserta permainan. Begitu pula dalam permainan *donoboi*, juga ada aturan-aturan yang harus dipatuhi. Aturan dalam permainan *donoboi* adalah sebagai berikut:

- (1) Permainan dibagi ke dalam dua kelompok.
- (2) Peserta permainan tidak boleh memilih kelompok atau teman.
- (3) Masing-masing kelompok dipisahkan oleh garis yang telah ditentukan.
- (4) Kelompok yang undiannya menang , bermain terlebih dahulu.
- (5) Setiap kelompok berhak memberikan lemparan satu kali, dan terus bergantian dengan kelompok lawan sampai tumpukan genting itu roboh terkena lemparan.
- (6) Kelompok yang menang harus lari/jalan mundur.

- (7) Kelompok yang kalah harus mengejar sampai pasangannya terpegang, dan menggendongnya sampai posnya.

3). Pelaksanaan Permainan

Ketika alat dan arena permainan sudah tersedia, masing-masing kelompok permainan berkumpul menjadi satu di pos/tempat yang telah ditentukan. Kelompok yang menang undian, maka mereka akan bermain (melempar tumpukan *kreweng*) terlebih dahulu. Pada saat salah seorang anggota kelompok yang menang melakukan lemparan, anggota yang lain mempersiapkan diri untuk berlari mundur. Demikian sebaliknya, anggota kelompok yang kalah bersiap-siap untuk mengejar lawannya, jika lemparan itu mengenai sasaran.

Lemparan pertama dilakukan oleh kelompok pemenang undian (A). Jika lemparan mengenai sasaran, semua anggota kelompok A segera berlari (bergerak) mundur menjauhi posnya. Sebaliknya semua anggota kelompok lawan (B) segera berhamburan mengejar pasangannya sampai terpegang. Kelompok yang kalah akan menggendong kelompok yang menang sejauh dari tempat mereka terpegang sampai ke posnya. Jika lemparan dari kelompok A tidak mengenai sasaran, digantikan kelompok B yang berhak melempar. Dalam hal ini, persiapannya tidak jauh berbeda dengan kelompok A. Jika lemparan mengenai sasaran, anggota kelompok B segera berlari/berjalan mundur, sementara kelompok A mengejar pasangannya. Jika terpegang, maka yang berhasil dipegang digendong oleh yang kalah sampai posnya. Demikian seterusnya, dalam permainan itu saling silih berganti mengalahkan lawan, sampai mereka merasa puas dan bosan, lalu mengakhiri permainan.

g. Fungsi Permainan

Permainan *dinoboi* atau sirah pentil, merupakan permainan yang cukup menghibur bagi anak-anak. Di sini anak merasa gembira walaupun mereka kadang-kadang harus mendapatkan sangsi yaitu menggendong lawannya. Selain sebagai hiburan, bagi anak permainan ini juga melatih keseimbangan fisik. Mereka harus dapat berlari atau berjalan mundur, bila tidak hati-hati dapat terjatuh. Dalam permainan ini anak bisa belajar bagaimana mematuhi aturan yang sudah disepakati atau mentaati hukum yang sedang berlaku, sehingga semuanya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

8. Sledur

a. Asal Usul Permainan

Sejarah permainan tradisional *sledur* sampai kini belum diketahui secara pasti. Kapan permainan tersebut muncul di wilayah Kabupaten Semarang dan siapa penciptanya juga belum diketemukan. Namun yang jelas permainan itu sudah cukup lama ada di wilayah itu. Menurut informan “sebelum ia lahir permainan itu sudah ada”. Permainan *sledur* pada masa lalu cukup digemari oleh masyarakat di wilayah penelitian (Kabupaten Semarang). Akan tetapi, seiring dengan kemajuan pengetahuan masyarakat dan perkembangan teknologi yang cukup pesat, pada akhir-akhir ini permainan tradisional *sledur* rupanya mendapat saingan yang cukup berat. Banyaknya stasiun televisi yang menayangkan acara-acara yang menarik dan adanya sarana permainan yang lebih modern merupakan salah satu penyebab masyarakat semakin melupakan keberadaan permainan *sledur*. Secara pelan dan

tanpa disadari masyarakat semakin melupakan permainan tradisional dan beralih pada acara televisi yang dirasakan lebih menghibur. Film kartun, sinetron, dan jenis hiburan lainnya membuat anak lebih asik duduk di depan televisi dibanding bermain di lapangan atau halaman rumah. Dengan lain kata, kemajuan pengetahuan dan teknologi yang juga merambah wilayah pedesaan menyebabkan permainan tradisional terdesak oleh hiburan yang baru dianggap lebih modern, tanpa memperhatikan nilai yang ada di dalamnya (Sujarno, 2010:257).

Permainan tradisional *sledur*, merupakan jenis permainan yang menggunakan sarana utama berupa lagu permainan *sledur* bersifat kelompok. Artinya permainan tersebut harus diikuti oleh banyak peserta. Kelompok itu akan terbentuk tidak melalui undian *pingsut* atau *hompimpah*, tetapi secara langsung di saat para peserta permainan itu masuk dalam jebakan.

b. Waktu Permainan

Sledur merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan kapan saja, tidak terikat waktu. Artinya permainan ini bisa dimainkan di waktu siang, sore maupun malam hari. Pada masa lalu ketika di daerah pedesaan belum terjangkau aliran listrik, permainan sledur dilaksanakan pada saat terang bulan. Namun kini permainan tersebut bisa dilaksanakan kapan saja asal ada waktu luang dan anak-anak ingin memainkannya.

c. Tempat Permainan

Meski permainan *sledur* dapat dikatakan sangat sederhana, tetapi tempat atau arena untuk pelaksanaannya dibutuhkan tempat

yang cukup luas. Semakin banyak anak yang terlibat dalam permainan itu, semakin luas tempat yang dibutuhkan. Hal itu karena pada saat bermain anak-anak harus berbaris mengelilingi arena permainan. Selain itu, pada saat mereka saling tarik menarik juga dibutuhkan tempat yang cukup luas.

d. Peralatan Permainan

Sledur merupakan permainan tradisional yang sangat sederhana. Permainan ini tidak membutuhkan alat khusus. Alat utama dalam permainan ini hanya memanfaatkan anggota badan yaitu kedua tangan para peserta. Dalam permainan ini para pemain mengerakkan semua anggota badan, sehingga secara tidak langsung mereka berolah raga dan menjaga kesehatannya. Secara kejiwaan mereka merasa senang bermain bersama teman-temannya, sehingga bisa menumbuhkan ikatan persaudaraan, dan rasa solidaritas pada teman-teman bermainnya.

e. Peserta Permainan

Pada prinsipnya permainan *sledur*, tidak membedakan jenis kelamin. Anak laki-laki maupun perempuan bisa bermain bersama. Namun demikian, secara tidak langsung dalam permainan ini ada batasan usia pemain, Pada umumnya pelaku permainan *sledur* adalah anak-anak usia SD yaitu sekitar 7 tahun sampai 14 tahun. Hal ini mungkin karena anak pada usia 7 tahun secara fisik sudah cukup kuat, dan anak yang usianya sudah lebih dari 14 tahun merasa sudah cukup dewasa sehingga sudah mampu bekerja di bidang yang lebih komersial.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Sebelum melakukan permainan ini, anak-anak (peserta) membentuk dua kelompok. Di sini dipilih dua anak yang paling besar yang nantinya menjadi pemimpin dari masing-masing kelompok tersebut. Setelah pimpinannya terpilih, kedua anak itu kemudian membuat kesepakatan simbol untuk mereka, yang tidak diketahui oleh para peserta lain. Walaupun permainan ini terbuka dan tidak membedakan jenis kelamin, tetapi kedua kelompok itu biasanya menggunakan perhiasan wanita sebagai simbol kelompoknya.

Perhiasan yang sering dipakai untuk simbol permainan itu adalah kalung dan gelang. Alasan mereka menggunakan simbol itu, dikarenakan kedua benda tersebut mudah dihafal/diingat dan mudah diucapkan. Kalung misalnya untuk simbol kelompok A dan gelang untuk simbol kelompok B. Disaat anak yang masuk perangkap itu ditangkap misalnya memilih kalung maka menjadi anggota kelompok A, dan sebaliknya bila anak itu memilih gelang maka akan menjadi anggota kelompok B, begitu seterusnya sampai semuanya terperangkap dan menjadi anggota kelompok-kelompok itu.

2). Aturan Permainan

Permainan sledur dimainkan oleh anak-anak di tempat yang cukup lapang. Oleh karena permainan ini tidak hanya dilakukan oleh satu orang (sendiri), tetapi dilakukan oleh beberapa atau banyak anak, maka diperlukan adanya peraturan yang harus dipatuhi oleh para peserta. Hal tersebut dimaksudkan supaya permainan ini dapat berjalan

dengan lancar dan kedua belah pihak tidak ada yang merasa dirugikan. Aturan dalam permainan *sledur* antara lain:

- (1) Dua orang sebagai pimpinan kelompok dipilih anak yang paling besar atau paling kuat.
- (2) Kedua pemimpin kelompok bermusyawarah membuat simbol kelompoknya masing-masing.
- (3) Simbol dari masing-masing kelompok dirahasiakan, hingga peserta yang lain tidak mengetahuinya.
- (4) Kedua pemimpin kelompok itu berdiri berhadapan dengan kedua tangan saling berkait membentuk formasi seperti gapura atau terowongan.
- (5) Peserta lain dengan yang paling besar di depan berbaris mengelilingi arena permainan.
- (6) Peserta atau anak yang berbaris dibelakang kedua tangannya memegang pundak anak yang berbaris didepannya.
- (7) Barisan anak-anak itu harus melewati jalan atau gapura yang telah dibuat oleh kedua pemimpin kelompok.
- (8) Anak paling belakang dalam barisan ditangkap oleh kedua pemimpin.
- (9) Bagi yang tertangkap harus memilih salah satu simbol yang diajukan kepadanya.
- (10) Setelah menjawab pilihan itu, ia harus berdiri dibelakang pemimpin yang memiliki simbol tersebut.

3). Pelaksanaan Permainan

Permainan *sledur* segera dimulai setelah semua persiapan selesai. Kedua pemimpin kelompok mempersiapkan diri di tengah

arena, dengan simbolnya masing-masing. Misalnya kelompok A dengan simbol kalung dan kelompok B dengan simbol gelang. Setelah pemimpin itu menempatkan diri keduanya berdiri berhadapan, kedua tangannya diangkat ke atas saling berpegangan sehingga membentuk gapura/terowongan, yang nantinya akan dilewati oleh peserta lainnya.

Peserta yang lain membentuk satu barisan memanjang dengan komando anak yang paling depan. Biasanya barisan paling depan adalah anak yang paling besar fisiknya. Barisan tersebut kemudian berjalan berputar-putar mengelilingi arena permainan sambil menyanyikan lagu *sledur dengan syair* sebagai berikut: “*sledur-sledur si mantra mbok aladur, saya coba-coba mantra-mantri mandeko, kakak bintik*”. Mereka menyanyikan lagu itu terus menerus tidak ditentukan berapa kali, dan terus berputar sampai anggota barisan terakhir itu tertangkap.

Saat peserta terakhir dari barisan itu ditangkap (dalam sekapan), kedua pimpinan itu menawarkan pilihan pada anak tersebut “kalung” atau “gelang”. Jika anak tersebut memilih kalung, ia akan menjadi anggota kelompok A. Sebaliknya bila anak itu memilih gelang maka akan menjadi anggota kelompok B. Demikian seterusnya sampai giliran anak terakhir (pimpinan barisan). Oleh karena mereka harus memilih diantara kalung atau gelang, sehingga jumlah dalam setiap kelompok pun tidak harus sama. Anggota kelompok A bisa lebih banyak dibanding dengan kelompok B atau sebaliknya kelompok B lebih banyak dari kelompok A.

Jika semua peserta barisan sudah tertangkap dan menjadi anggota kelompok masing-masing pilihannya, yaitu kalung kelompok A dan gelang kelompok B, mereka bersiap untuk ke tahap berikutnya. Mereka lalu berbaris menyamping mengikuti kelompoknya masing-

masing. Mereka berjajar saling berpegangan (bergandengan) tangan. Kedua pemimpin berada di paling depan saling berhadapan dan saling berjabat tangan (bergandengan tangan). Bila semua sudah siap mereka menunggu aba-aba untuk mulai yaitu: satu, dua, tiga.

Kalau aba-aba sudah diberikan, mereka kemudian saling tarik, dengan diiringi suara hiruk pikuk para anggota kelompok masing-masing. Tangan pemimpin kelompok dengan dibantu oleh semua anggota, berusaha menarik lawannya dengan sekuat tenaga. Jika sudah ada yang dapat ditarik dan bahkan sampai jatuh hingga akhirnya menyerah kalah, maka selesailah permainan tersebut. Untuk bermain lagi mereka mengulanginya dari awal, dengan simbul yang berbeda, misalnya pisang untuk kelompok A dan jambu untuk kelompok B. Demikian seterusnya, mereka mengulang-ulang permainan sampai merasa bosan dan membubarkan diri atau berganti melakukan permainan lain. Dalam permainan sledur ini bagi yang kalah tidak ada sanksi apapun. Begitu pula bagi yang menang, mereka hanya mendapatkan rasa puas dan senang karena sudah bermain bersama.

g. Fungsi Permainan

Permainan merupakan salah satu sarana hiburan bagi anak-anak. Hal ini tampak adanya keceriaan dikala mereka sedang bermain. Mereka bersorak sore merayakan kemenangan dalam bermainnya. Pada permainan sledur, anak-anak berlatih mengenal nama-nama benda yang ada di sekelilingnya. Mereka melatih kemampuan berfikir (kecerdasan), serta emosinya yang kelak akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu juga berlatih menahan hawa nafsu (amarah), meskipun pilihan salah dan kelompoknya kalah tetapi

mereka dapat menerima dengan lapang dada. Jadi permainan *sledur* ini dapat berguna sebagai sarana sosialisasi bagi anak untuk mengenal apa yang akan dihadapi di dalam kehidupan masyarakat kelak setelah dewasa.

9. *Dor-doran*

a. Asal Usul Permainan

Dor-doran merupakan permainan tradisional yang sudah lama dikenal dikalangan masyarakat, baik di pedesaan maupun di perkotaan. Di daerah perkotaan permainan *dor-doran* tampaknya sudah lebih modern dibanding daerah pedesaan. Di kota anak-anak bermain *dor-doran* sudah memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu menggunakan mainan buatan pabrik atau elektronik. Meski secara pelan alat permainan tersebut kini juga sudah mulai merambah ke daerah pedesaan. Banyak pedagang mainan buatan pabrik yang berjualan di daerah pedesaan. Barang tersebut tidak hanya dijual di warung atau toko yang ada di wilayah tersebut tetapi sering kali para pedagang mainan menjajakan dagangannya di halaman sekolah.

Keberadaan permainan *dor-doran* tampaknya mulai dikenal setelah masyarakat mengenal jenis senjata api (senapan). Dengan lain kata, pada saat masyarakat masih menggunakan senjata perang tradisional seperti keris, tombak, panah, dan sejenisnya permainan *dor-doran* belum dikenal. Hal ini dapat diketahui dari cara bermain anak-anak meniru para prajurit saat menggunakan senapan, dan saat senjata tersebut mengeluarkan bunyi *dor*. Walaupun keberadaan permainan itu dapat diperkirakan, tetapi secara pasti kapan mulai ada dan siapa yang

mengawali atau menciptakan permainan tersebut sampai kini belum ditemukan.

b. Waktu Permainan

Pada prinsipnya permainan tradisional *dor-doran* dapat dilakukan setiap saat. Artinya permainan tersebut dapat dilakukan di waktu siang, sore, atau bahkan malam hari di saat tidak ada kegiatan lain. Namun demikian, dari data yang diperoleh diketahui bahwa permainan *dor-doran* ini dilakukan anak-anak pada siang hari. Hal ini tampaknya berkaitan dengan faktor keselamatan dari para pelakunya. Sebab mereka harus bersembunyi dan sekali-kali terlihat lawan, sehingga terkesan seperti perang gerilya.

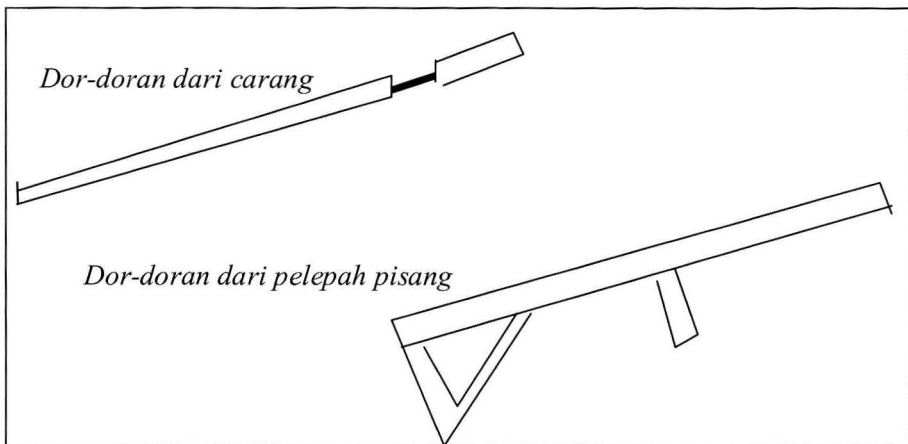
c. Tempat Permainan

Tempat atau arena yang dibutuhkan dalam permainan *dor-doran* berbeda dengan permainan lainnya yang seolah membutuhkan tempat khusus. Dalam permainan ini arena yang dibutuhkan adalah arena yang banyak memiliki tempat yang dapat digunakan untuk bersembunyi. Hal ini disebabkan dalam permainan *dor-doran*, anak-anak meniru strategi perang militer yaitu tembak dan bersembunyi. Jadi permainan ini tidak membutuhkan tanah lapang, tetapi tempat bersembunyi supaya tidak tertembak atau ketahuan musuh. Dalam permainan ini sudah mulai tampak adanya adu strategi untuk mengalahkan lawan

d. Peralatan Permainan

Seperti halnya permainan tradisional lainnya, permainan *dor-doran* juga menggunakan alat yang cukup sederhana. Sebelum

bermain anak-anak biasanya akan membuat alat atau senapan terlebih dahulu. Benda yang dibutuhkan untuk membuat senapan yaitu bambu kecil (carang) atau pelepah daun pisang. Carang atau pelepah daun pisang cukup mudah dicari di lingkungan pedesaan. Alat utama dalam permainan dor-doran adalah *bedil* (senapan). Alat tersebut selalu dibawa oleh para peserta sampai permainan itu selesai. Berikut ini adalah gambar peralatan permainan tradisional *dor-doran*.



Gambar 5. Peralatan Permainan *Dor-doran*

e. Peserta Permainan

Peserta permainan dor-doran tidak dibatasi, artinya siapa saja boleh ikut bermain bersama. Permainan ini bersifat kelompok dan paling sedikit adalah dua orang anak. Meski tidak ada larangan bagi anak perempuan untuk ikut dalam permainan *dor-doran*, namun pada kenyataan kebanyakan yang melakukan permainan ini adalah anak laki-laki. Pelaku permainan ini pada umumnya masih usia sekolah dasar yaitu sekitar usia 7 sampai 14 tahun. Anak usia tersebut belum

begitu terbebani, baik yang berkaitan dengan sekolah maupun pekerjaan sehingga cukup banyak waktu untuk bermain.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Sebelum melakukan permainan dor-doran terlebih dahulu mereka menyiapkan alatnya senapan, yang biasanya merupakan hasil buatan sendiri. Untuk itu mereka terlebih dahulu mengadakan kesepakatan mengenai bahan yang akan digunakan untuk membuat senapan. Misalnya mereka bersepakat memakai *carang*, mereka akan mempersiapkan pisau yang cukup tajam dan kemudian mencari bambu kecil (*carang*). Carang tersebut selanjutnya dipotong sepanjang satu *ros*, sehingga bambu itu tampak berlubang (antara ujung satu dengan lainnya tidak ada penghalang (*bolong*), seperti tabung bambu berlobang kiri kanan.

Setelah tabung siap, selanjutnya tinggal membuat pendorong peluru yang dimasukan dalam carang tersebut. Pendorong peluru bisa dibuat dengan belahan bambu yang agak tebal kemudian dibersihkan dan dihaluskan hingga tidak bersudut. Besarnya bilah bambu sesuai dengan lubang carang yang akan dimasukinya, sehingga “peluru” yang ada di dalamnya akan terdorong keras keluar. Peluru dalam permainan dor-doran ini bisa dibuat dari berbagai macam, seperti: buah yang masih muda sekali, daun atau kertas yang dilumatkan sehingga mudah dibentuk untuk dimasukan ke lubang senapan.

Bila senapan dibuat dari bahan pelepah daun pisang cara membuatnya lebih mudah dan lebih sederhana. Mereka tinggal mencari pelepah daun pisang yang sudah cukup tua. Selanjutnya

pelepah daun pisang tersebut dibentuk dengan menggunakan alat pisau, dalam bentuk menyerupai senapan yang dipakai tentara. Senapan semacam ini tidak membutuhkan peluru. Untuk bermain para pelaku dituntut harus banyak bersuara “dor” bila menembak lawan. Strategi dalam permainan ini tidak berbeda dengan permainan yang menggunakan senapan carang.

Setelah peralatan yang dibutuhkan tersedia, mereka lalu membentuk dua kelompok yang akan saling berlawanan dengan cara *pingsut*. Anak-anak yang pingsutnya menang berkumpul menjadi satu kelompok. Begitu pula anak-anak yang pingsutnya kalah menjadi satu kelompok. Selanjutnya setiap kelompok berkumpul untuk menyusun strategi dalam menghadapi lawan. Undian tersebut tidak mempengaruhi siapa yang menembak terlebih dahulu, tetapi semata-mata hanya untuk memudahkan dalam permainan tersebut.

2). Aturan Permainan

Permainan dor-doran mempunyai aturan yang harus dipatuhi oleh para peserta, antara lain:

- (1) Pemain harus memiliki alat (senapan) sendiri.
- (2) Jika terkena tembakan dianggap mati.
- (3) Pelaku permainan harus bersembunyi.
- (4) Tidak boleh menembak kawan.
- (5) Tidak boleh menyakiti lawan.
- (6) Peluru tidak boleh diarahkan ke muka lawan
- (7) Jika permainan itu memakai pelepah daun pisang, si penembak harus berkata “dor”.

- (8) Siapa yang dianggap tembakannya dahulu mengenai sasaran, lawannya dianggap mati.

3). Pelaksanaan Permainan

Setelah persiapan selesai, semua anak sudah membawa senapan, mereka lalu membentuk kelompok dengan cara pingsut. Dalam permainan ini tidak ada persyaratan kondisi fisik harus seimbang. Namun, yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kegesitan dari para pemain. Jadi ada kemungkinan anak yang besar fisiknya akan sering terkena sasaran tembak, karena sulit bersembunyi.

Setelah pembagian kelompok selesai, mereka kemudian saling bersembunyi dan setiap saat harus mengelabui lawan. Kadang-kadang anggota kelompok harus berpindah tempat persembunyian, dengan tujuan mendekati lawan sehingga mudah untuk menembak. Bila tembakannya menemui sasaran, lawannya dianggap mati. Jika salah satu kelompok anggotanya dianggap sudah mati semua atau tertangkap permainanpun selesai permainan pun selesai. Dalam permainan dor-doran tidak ada sanksi apapun bagi kelompok yang kalah. Bagi yang menang, mereka hanya merasa puas dan gembira bila dapat mengalahkan lawannya.

g. Fungsi Permainan

Permainan dor-doran, merupakan permainan anak-anak yang menirukan peperangan ala militer jaman sekarang, setelah mengenal senapan. Mereka saling tembak seperti halnya saat militer sedang perang. Permainan ini melatih anak-anak untuk bisa menyusun strategi atau siasat bagaimana cara mengalahkan lawan. Permainan dor-doran

ini juga menumbuhkan sifat patriotik atau kepahlawanan, berjuang mempertahankan wilayahnya.

10. Gangsing

a. Asal Usul Permainan

Gangsing atau ada pula yang menamakan *panggal*, merupakan permainan tradisional yang sudah sangat lama dikenal oleh masyarakat. Gangsing adalah mainan yang dibuat dari kayu atau bambu, dan diberi pasak (kayu atau paku) yang dapat diputar dengan tali. Di Indonesia permainan ini tidak hanya di kenal di Jawa, tetapi terdapat pula di daerah lain. Gangsing kayu bentuknya bermacam-macam tergantung pada selera pembuatnya, misalnya: ada yang bagian atasnya *lancip* (runcing) seperti bunga pisang (*jantung*), ada yang bentuknya oval (bulat telur), bulat, dan lainnya. Semua bentuk gangsingan kayu pada bagian bawahnya diberi kaki yang terbuat dari kayu atau paku sebagai alat untuk memutar.

Gangsing yang terbuat dari kayu berbeda dengan yang dibuat dari bambu. Gangsing bambu mempunyai kekhasan, yaitu kalau diputar dapat mengeluarkan suara/bunyi. Gangsing bambu, kakinya dibuat tembus ke atas. Kaki bagian atas lebih panjang dibanding bagian bawah. Kaki bagian bawah digunakan sebagai tumpuan berputar, sedangkan kaki bagian atas digunakan untuk memasang tali pemutar.

Gangsing dimainkan anak-anak tidak hanya dilihat dari segi keindahan bentuk, tetapi juga keindahan suara dan cara putarnya. Selain itu, permainan gangsing bisa dengan cara diadu yang disebut *pathon*. *Pathon* merupakan istilah dalam bahasa Jawa yang artinya menghujam dari atas. Permainan ini memerlukan ketrampilan dan kecermatan, serta

cukup mengandung bahaya. Permainan tersebut biasanya dilakukan oleh anak laki-laki dan bersifat kompetitif (Dharmamulya, 2005).

b. Waktu Permainan

Permainan gangsing tidak terikat waktu, artinya bisa dimainkan kapan saja, pada waktu luang atau ketika tidak ada aktivitas yang lebih penting. Permainan ini dapat dimainkan pada pagi, siang, atau sore hari, tetapi tidak pernah dimainkan pada malam hari. Jika sedang musim bermain gangsing anak-anak sering membawanya ke sekolah dan memainkannya bersama teman-teman pada saat istirahat. Permainan ini boleh dikata tidak pernah dilakukan pada malam hari, karena kurangnya pencahayaan.

c. Tempat Permainan

Permainan gangsing membutuhkan tempat yang cukup luas. Biasanya anak-anak melakukannya di halaman rumah atau halaman sekolah. Tempat bermain juga harus datar, rata dan bersih. Tingkat kemiringan arena dapat mempengaruhi jalannya permainan. Kondisi lapangan harus bersih dari benda lain seperti batu, kayu, atau sampah lainnya. Sebelum bermain biasanya anak-anak akan membersihkan terlebih dahulu arena permainan. Keadaan sampah, kayu, batu dan lainnya akan mempengaruhi jalannya permainan, yaitu putaran gangsing tidak dapat maksimal.

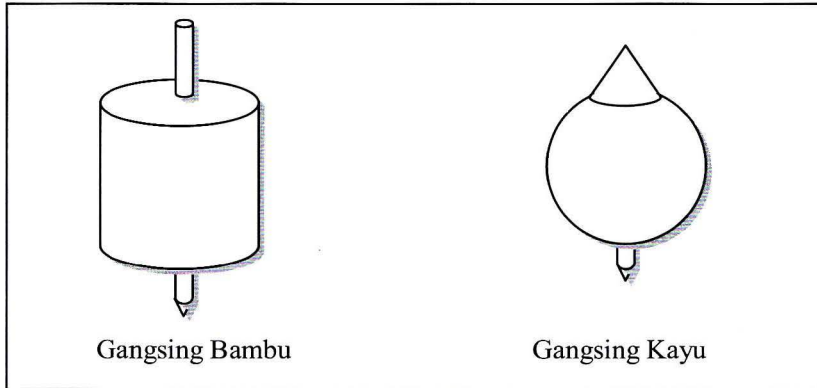
d. Peralatan Permainan

Permainan gangsing membutuhkan alat bermain yang disebut gangsing, baik yang dibuat dari kayu maupun bambu. menggunakan

kayu sebagai bahan utamanya. Kayu untuk membuat gangsing biasanya dipilih kayu cukup kuat dan keras, sehingga kalau diadu tidak mudah pecah atau rusak. Sebagai misal kayu manding, kayu sawo, kayu asem, dan lainnya yang biasanya mudah didapat disekitar tempat tinggal mereka. Adapun untuk gangsing bamboo, biasanya bamboo yang digunakan adalah bamboo *trutul*. Menurut informan, bambu tersebut cocok untuk membuat gangsing, karena ukurannya cukup besar, kulitnya tipis sehingga mudah dipotong dan dilubangi. Selain itu, warnanya lebih indah dibanding jenis bambu lainnya. Untuk bermain gangsing tidak cukup hanya dengan alat gangsing, tetapi butuh sarana tambahan berupa tali yang disebut *uwet*, yaitu tali yang digunakan untuk memutar gangsing.

e. Peserta Permainan

Meskipun gangsingan bisa dimainkan secara individu (perorangan), namun dalam pelaksanaan permainan ini biasanya anak-anak mencari teman bermain. Permainan ini minimal dilakukan oleh dua anak. Para peserta permainan gangsing berkisar antara usia 12 tahun sampai 20 tahun, atau usia sekolah SLTP sampai SLTA (Dharmamulya, 2005). Mengingat gangsingan adalah permainan yang berbahaya maka memerlukan kecermatan dan kehati-hatian, karena bisa beresiko menyakiti diri sendiri maupun orang lain, khususnya untuk permainan gangsing bambu yang disebut *pathon*. Untuk anak yang usianya kurang dari 12 tahun pada umumnya baru bisa bermain gangsing yang terbuat dari bambu.



Gambar 6. Peralatan Permainan Gangsing

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Pada saat musim permainan gangsing, pada umumnya anak-anak, khususnya anak laki-laki mementingkan untuk bisa mempunyai alat permainan tersebut. Bahkan kadang mereka memiliki lebih dari satu buah. Kemana pun mereka pergi, alat tersebut dapat dipastikan selalu dibawanya, sehingga sewaktu ada teman mengajak bermain sudah siap. Jika sudah bersepakat akan bermain gangsing, mereka akan mempersiapkan arenanya. Biasanya mereka akan memilih arena permainan yang cukup luas dan tidak banyak rumput atau benda lainnya yang dapat mengganggu jalannya permainan, misalnya halaman rumah atau sekolah. Benda atau barang yang kiranya dapat mengganggu jalannya permainan akan mereka bersihkan bersama.

Setelah arena permainan siap, mereka kemudian membuat kesepakatan, akan bermain gangsingan apa. Jika hanya bermain gangsingan, peraturannya adalah siapa yang gangsingnya paling lama berputar dialah yang menang. Jika yang dipilih adalah *pathon*, mereka

akan segera melakukan undian dengan cara memutar gangsing di arena secara bersama-sama, barang siapa yang gangsingnya paling lama berputar dialah yang berhak bermain terlebih dahulu.

2). Aturan Permainan

Setiap permainan yang melibatkan lebih dari satu orang biasanya diperlukan adanya kesepakatan atau aturan yang harus dipatuhi oleh para peserta. Aturan main itu diperlukan karena untuk menjaga kecurangan-kecurangan yang kemungkinan dapat dilakukan oleh lawan mainnya. Adapun aturan dalam permainan gangsingan adalah sebagai berikut:

- (1) Gangsing harus berputar tidak keluar dari lingkaran permainan.
- (2) Gangsing yang digunakan untuk bermain bentuknya tidak jauh berbeda
- (3) Setiap peserta permainan harus ikut berad, gangsing siapa yang paling lama berputar dialah yang menang.
- (4) Dalam permaian *pathon*, seluruh peserta bersama-sama menentukan pusat (titik) yang akan dipathu untuk mengundi.
- (6) Barang siapa jatuhnya gangsing paling dekat dengan titik pusat, dialah yang menang.
- (7) Peserta yang kalah undi mengumpulkan gangsingnya di dalam lingkaran yang telah disepakati.
- (8) Pemenang undi *memathu* gangsing yang ada di dalam lingkaran.
- (10) Jika *pemathu* gagal, dia berganti menjadi sasaran *pathu* peserta lainnya.

3). Pelaksanaan Permainan

Jika arena permainan sudah siap, para peserta permainan segera mempersiapkan alat gangsingnya (gangsing bambu) sesuai kesepakatan atau aturan yang sudah disepakati. Mereka kemudian mengadakan undian dengan mengadu gangsing siapa yang paling lama berputar itulah yang dianggap menang. Kecuali itu, selama berputar gangsing sering bersinggungan sehingga seringkali ada gangsing yang keluar dari arena. Gangsing yang keluar arena itu dianggap kalah, meskipun berputarnya bisa lebih lama dengan yang masih berada di dalam arena.

Permainan gangsing bambu berbeda dengan permainan gangsing kayu. Gangsing bambu tidak sekuat gangsing kayu, sehingga kalau diadu lebih mudah pecah. Oleh karena itu, maka cara mengadunya berbeda dengan gangsing yang terbuat dari kayu. Dalam permainan gangsing bambu yang diadu adalah lama berputarnya serta keindahan, misalnya keindahan suara yang keluar pada waktu berputar

Permainan gangsing kayu jauh lebih keras dibandingkan dengan gangsing bambu. Dalam permainan ini ada adu gangsing yang disebut *pathon*. Pada saat *pathon*, gangsing yang menjadi sasaran bisa rusak atau bahkan pecah karena kerasnya benturan atau terkena paku yang dipasang di kaki gangsing. Dalam permainan ini, peserta misalnya 4 orang anak yaitu: A, B, C, D, mereka berempat kemudian membuat titik sebagai pusat untuk di pathu. Peserta yang *pathuannya* paling mendekati titik pusat, dialah yang dianggap menang.

Setelah pemenangnya diketahui misalnya A, dilanjutkan dengan ketiga gangsing yang kalah diletakkan di tengah arena lingkaran yang sudah ditentukan. Peserta yang menang kemudian *memathu*

gangsing yang ada didalam lingkaran tersebut. Jika setelah *dipathu* masih ada gangsing yang tidak keluar dari lingkaran gangsing itulah yang menjadi sasaran *pathu* kawan-kawannya. jika dalam *memathu* tidak mengenai sasaran, ia sendiri yang jadi dan menjadi sasaran *pathu* kawan-kawannya. Demikian permainan tersebut terus berjalan berulang-ulang sampai anak-anak itu merasa bosan.

Dalam permainan ini oleh dikatakan tidak ada sangsi secara fisik kepada peserta yang kalah. Bagi yang menang hanya perasaan senang atau puas, sedang bagi yang kalah alat mainnya menjadi tampak jelek (rusak) karena hantaman gangsing lawan. Sangsi lain seperti mengganti kerusakan atau membayar, serta menggendong pihak yang menang, dalam permainan gangsingan tidak ditemukan.

g. Fungsi Permainan

Sebagai permainan tradisional, gangsing juga memiliki fungsi bagi anak-anak. Fungsi permainan gangsing bagi anak antara lain: sebagai sarana hiburan setelah mereka melakukan aktivitas yang serius seperti sekolah atau membantu orang tua. Selain itu, permainan gangsingan juga bisa melatih kekuatan fisik, misalnya pada saat adu gangsing atau *memathu* tentunya membutuhkan kekuatan fisik (tenaga). Permainan ini juga melatih kecermatan dalam melakukan tindakan. Sebab dalam bermain bila tidak cermat (hati-hati) dapat mengakibatkan kekalahan. Kesalahan sedikit saja dalam permainan ini (*pathu*), gangsing bisa mengenai dirinya atau orang lain.

11. Lompat Tali (*Deng*)

a. Asal Usul Permainan

Tali adalah barang yang berutas-utas panjang yang terbuat dari berbagai macam bahan (sabut kelapa, ijuk, serat pohon, plastik, karet, dan lain sebagainya), yang bisa digunakan untuk mengikat, mengebat, menghela, menarik, dan sebagainya. Meskipun ada kaitannya dengan tali, namun dalam konteks permainan tradisional ini tali tidak digunakan untuk mengikat atau menarik dan sejenisnya. Dalam hal ini, tali digunakan sebagai sarana bermain terutama dalam permainan lompat tali atau *deng*.

Permainan tradisional lompat tali merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang ramah lingkungan. Selain tidak membutuhkan biaya, bahan atau sarana prasarana yang dibutuhkan mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal. Permainan lompat tali bersifat kelompok, artinya permainan ini tidak dapat dilakukan sendiri paling tidak dibutuhkan tiga orang peserta.

Permainan ini dahulu sangat digemari khususnya oleh anak perempuan. Sebenarnya keberadaan permainan ini dalam kehidupan masyarakat sudah sangat lama. Akan tetapi, pada akhir-akhir ini permainan lompat tali sudah jarang dilakukan. Hal ini tidak lepas dari adanya perubahan lingkungan, baik lingkungan fisik yaitu tempat bermain yang semakin sempit, juga oleh adanya kemajuan pengetahuan masyarakatnya. Pada saat ini banyak sarana hiburan yang secara tidak langsung menggantikan peran dari permainan tradisional, seperti adanya acara televisi yang semakin menarik perhatian anak.

Selain itu, pada saat ini aktivitas anak dibidang pendidikan semakin tinggi sehingga menyita waktunya untuk bermain.

Permainan lompat tali sudah lama dikenal di kalangan masyarakat, khususnya dalam kehidupan anak-anak. Namun begitu hingga sekarang sejarah dari permainan itu belum dapat diketahui secara pasti. Hal ini berkaitan dengan data atau dokumen yang menyimpan data tentang permainan tersebut sampai sekarang belum ditemukan, terutama mengenai kapan permainan itu mulai diperkenalkan pada masyarakat, dan siapa penciptanya masih belum diketahui.

b. Waktu bermain

Seperti sudah banyak disinggung bahwa permainan tradisional pada umumnya dilakukan pada saat anak-anak sedang tidak ada aktivitas yang lebih penting. Permainan lompat tali juga tidak jauh berbeda dengan permainan yang lain yaitu bersifat musiman. Artinya tidak setiap saat anak melaksanakan permainan tersebut. Data menunjukkan bahwa pada umumnya anak-anak melakukan permainan lompat tali pada waktu siang atau sore hari, atau pada saat istirahat sekolah.

c. Tempat Permainan

Tempat pelaksanaan permainan lompat tali, tidak ada kekhususan. Artinya permainan ini dapat dilakukan di mana saja asal memungkinkan. Tempat yang dibutuhkan disesuaikan dengan peserta permainan dan panjang alat yang digunakan. Permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah, halaman sekolah, atau bahkan di jalan yang tidak begitu ramai dilewati orang, misalnya gang. Jadi anak yang akan bermain lompat tali dapat menyesuaikan keadaan tempat atau lahan yang ada.

d. Peralatan Permainan

Sarana yang dibutuhkan dalam permainan lompat tali cukup sederhana. Sarana atau alat yang dibutuhkan hanya sebidang tanah dan sebuah tali yang panjang. Tali yang digunakan bisa terbuat dari plastik, serat (*rami*), tali dari pelepah pisang/kulit pohon pisang yang dapat dicari di kebun sekitar tempat tinggal. Dengan begitu anak-anak tidak direpotkan dengan biaya yang harus disediakan. Mereka dapat mencukupi alat tersebut dengan bahan yang tersedia di sekitarnya. Anak-anak di lokasi penelitian bermain tali dengan menggunakan tali dari karet gelang yang dikaitkan satu dengan lainnya sehingga teruntai panjang.

e. Peserta Permainan

Meskipun dalam permainan tradisional pada dasarnya tidak ada aturan pembagian jenis kelamin. Namun, secara alami permainan lompat tali lebih didominasi oleh anak-anak perempuan. Hal ini bukan berarti anak laki-laki tidak boleh bermain tali. Akan tetapi, kebanyakan anak laki-laki enggan atau malu untuk melakukan permainan lompat tali. Lompat tali dianggap permainan perempuan, sehingga laki-laki dianggap kurang pantas ikut bermain. Dalam permainan lompat tali atau deng, tidak ada batasan pasti mengenai usia para pelakunya

Akan tetapi, kenyataan dilapangan permainan lompat tali banyak dilakukan oleh anak-anak antara 7-14 tahun atau usia sekolah dasar.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Seperti dikemukakan di depan bahwa peserta permainan lompat tali paling sedikit tiga orang, namun tidak ada ketentuan paling banyak berapa jumlahnya. Bagi anak perempuan permainan lompat tali memang tidak asing. Akan tetapi permainan tersebut tidak setiap saat dapat dilihat di masyarakat. Permainan ini seperti halnya permainan tradisional yang lain, bersifat musiman. Jika sedang musim anak bermain lompat tali, sangat banyakanak yang melakukan permainan itu.

Persiapan permainan lompat tali tidak begitu rumit, karena anak biasanya sudah membawa alat dari rumah. Mereka akan memilih tempat yang cocok untuk melaksanakan permainan tersebut. Setelah tempat diperoleh, untuk mengetahui siapa yang main duluan ditentukan dengan undian. Berdasar urutan pemenang undian itulah permainan lompat tali itu dilaksanakan. Undian dilaksanakan dengan cara *hompimpah*, dan jika peserta tinggal dua orang maka diundi dengan cara pinsut.

2). Aturan Permainan

Aturan adalah cara (ketentuan atau patokan) yang telah disepakati dan diturut oleh masyarakat yang bersangkutan (dalam konteks ini adalah anak peserta permainan tersebut). Dalam permainan lompat tali juga terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh para pesertanya. Adapun aturan tersebut antara lain:

- (1) Dua orang peserta yang kalah harus memegang kedua ujung tali.

- (2) Tali harus diputar.
- (3) Peserta yang menang harus masuk dalam lingkaran tali yang diputar.
- (4) Peserta harus loncat-loncat dan tidak tersangkut tali yang berputar.
- (5) Peserta yang kakinya tersangkut tali, dianggap mati.
- (6) Peserta harus melaksanakan permainan itu sendiri.
- (7) Pelaksanaan permainan berdasarkan urutan hasil undian.

3). Pelaksanaan Permainan

Pada awalnya peserta permainan lompat tali (misalnya A, B, dan C) memilih tempat yang akan dipakai bermain. Setelah menemukan tempat yang dimaksud, mereka membersihkan tempat dari benda-benda yang kiranya dapat mengganggu jalannya permainan. Selesai persiapan tempat, dilanjutkan dengan undian untuk menentukan pemenang (misal A) bermain terlebih dahulu. Jika tahap undian ini sudah selesai, kemudian dua orang anak yang kalah dalam undian yaitu B dan C, memegang ujung tali. Mereka berdua kemudian merenggang dengan jarak sesuai dengan panjang tali (disesuaikan dengan tempat bermain). Mereka saling berhadapan, lalu tali diputar.

Dengan berputarnya tali, maka permainan lompat tali sudah dimulai, pemenang (A) bersiap untuk melompat masuk ke dalam lingkaran tali yang sedang berputar. Pertama A harus lompat satu kali, kemudian keluar dari lingkaran tali tersebut. Kedua A lompat dua kali dan keluar lagi, dilanjutkan dengan yang ketiga yaitu masuk ke dalam lingkaran tali itu sambil melompat tiga kali, keluar lagi. Sampai tahap ini A selamat, dilanjutkan dengan masuk lompatan seperti

sebelumnya namun kini sambil membawa sebuah benda. Ia melompat sambil membawa benda (misalnya batu). Benda tersebut diletakan di tanah lalu diambil lagi sambil lompat, kemudian berusaha keluar dari lingkaran tali yang diputar itu. Jika dalam tahap ini sukses, A dianggap menang dan berhak main lagi dari awal. Dalam permainan ini peserta harus hati-hati jangan sampai kakinya tersangkut tali. Seandainya A tersangkut tali maka dianggap mati dan digantikan oleh peserta nomer undian berikutnya. Begitulah permainan terus berlangsung silih berganti bermain sampai anak merasa bosan dan berhenti bermain.



Foto 2. Anak-anak bermain lompat tali

g. Fungsi Permainan

Seperti halnya permainan tradisional yang lain, lompat tali atau *deng* juga mempunyai fungsi bagi anak-anak. Dengan bermain lompat tali secara tidak sadar anak sebenarnya sedang berolah raga. Dengan berolah raga maka kondisi kesehatan anak akan lebih terjaga. Selain

sebagai sarana olah raga, permainan lompat tali juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Anak-anak berkumpul dengan sebayanya, saling mengenal kepribadian atau karakter masing-masing. Dengan bermain lompat tali anak-anak juga sekaligus terhibur. Mereka merasa senang meski dalam permainan itu tidak menang, sebab permainan lompat tali tidak mengenal sanksi bagi yang kalah atau hadiah bagi yang menang. Dalam permainan ini menang atau kalah tampaknya tidak begitu penting, yang penting mereka merasa senang.

12. *Benthik*

a. Asal Usul Permainan

Benthik merupakan permainan yang menggunakan dua bilah kayu dengan panjang berbeda. Potongan kayu yang panjang disebut *benthong* dan potongan kayu yang pendek disebut *janak*. Menurut informan benturan antara *benthong* dan *janak* tersebut menimbulkan suara yang berbunyi “*thik*”. Berawal dari suara “*thik*” tersebut kemudian muncul penamaan terhadap permainan ini yaitu permainan *benthik*.

Benthik merupakan permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat di berbagai daerah. Namun begitu, keberadaan permainan *benthik* antara daerah satu dengan lainnya kadang-kadang berbeda. Ada beberapa variasi dari permainan tradisional tersebut. Mengenai asal usul permainan *benthik*, kapan mulai muncul dan dari mana asalnya sampai sekarang belum dapat diketahui secara pasti. Namun, seperti permainan tradisional lainnya, permainan *benthik* sudah dikenal sejak dahulu dan merupakan satu permainan yang cukup populer di masyarakat Jawa, termasuk di Kabupaten Semarang.

b. Waktu Permainan

Sampai saat ini permainan *benthik* masih banyak dilakukan oleh anak-anak, khususnya di daerah pedesaan. Permainan *benthik* pada umumnya dilaksanakan pada waktu siang atau sore hari, saat cuaca cerah atau tidak hujan. Namun demikian, karena sifat utama dalam permainan ini adalah untuk memperoleh kegembiraan atau hiburan, maka permainan *benthik* seringkali dilakukan saat anak-anak mempunyai waktu luang atau saat tidak membantu pekerjaan orangtuanya, misalnya sore hari, atau pagi hari ketika libur sekolah, dan waktu luang lainnya. Seperti permainan tradisional lainnya, permainan *benthik* juga bersifat musiman atau dilakukan hanya di waktu-waktu tertentu saja, misalnya saat libur sekolah, musim kemarau, atau pada saat perayaan tertentu di desanya.

c. Tempat Permainan

Permainan *benthik* membutuhkan lahan yang cukup luas. Pada umumnya lahan yang digunakan untuk permainan ini adalah halaman yang luas dan tidak berumput, atau kebun yang kosong dan tidak ada tanamannya, atau lapangan yang tidak berumput dan telah dibersihkan dari bebatuan. Bila di pedesaan, dapat dilakukan di ladang kering yang telah dipanen.

d. Peralatan Permainan

Alat yang digunakan dalam permainan *benthik* cukup sederhana. Seperti halnya permainan tradisional lainnya, perlengkapan yang digunakan pada permainan *benthik* berasal dari lingkungan sekitar.

Dengan demikian bisa dikatakan untuk pengadaan alat permainan tidak perlu biaya.

Alat untuk permainan *benthik* terbuat dari kayu atau bambu. Bila terbuat dari kayu, maka dipilih jenis kayu yang tidak mudah patah. Pada zaman dahulu sering digunakan *kayu worawari*, karena sifatnya yang ulet (tidak mudah patah) dan mudah diperoleh. Dapat pula digunakan kayu dari ranting pohon keras lainnya seperti ranting pohon jambu atau pohon sawo.

Hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran batang atau ranting kayu yang akan digunakan, lebih kurang sebesar ibu jari tangan. Bila terlalu besar dikawatirkan dapat mencederai para pemain. Ukuran kayu yang digunakan ada dua macam, yaitu pendek (*janak*) dan panjang (*benthong*), dengan perbandingan perbandingan sekitar 1:3, Bila yang pendek atau *janak* berukuran sepuluh (10) cm maka ukuran *benthong* tiga puluh (30) cm. Demikian pula jika panjang *janak* lima belas (15) cm, maka panjang *benthong* empat puluh lima (45) cm.



Foto 3. Pembuatan Peralatan *Benthik*



Foto 4. *Benthik; Benthong dan Janak*

Namun, bagi anak-anak di pedesaan, pengukuran dengan centimeter tidaklah lazim. Mereka biasanya menggunakan *kilon* (jarak antara ibu jari dan jari kelingking), atau ada pula yang menyebutnya *jengkal*. Dalam membuat *janak* dan *benthong* harus dipertimbangkan pula proporsinya, jangan sampai *janak* lebih besar atau lebih berat dari *benthong*, karena bila seperti itu *benthong* akan mudah patah.

e. **Peserta Permainan**

Permainan *benthik* dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Anak yang bermain *benthik* pada zaman dahulu kira-kira berusia sepuluh sampai lima belas (10-15) tahun, tetapi di Kabupaten Semarang saat ini anak-anak yang bermain *benthik* berusia sekitar 8-15 tahun.

Permainan *benthik* pada umumnya bersifat kelompok. Namun demikian, dapat pula dilakukan secara individual. Permainan *benthik* yang bersifat individual dilakukan ketika anak-anak yang bermain tidak banyak, misalnya hanya terdiri dari dua atau tiga anak.

Bila dilakukan berkelompok maka jumlah pemain harus genap karena setiap pemain mempunyai *incon* (lawan) sendiri-sendiri. Ketentuan tersebut menjadi dasar sanksi atau hukuman yang akan disepakati bersama, dimana masing-masing pemain akan menghukum atau dihukum oleh lawan mainnya (*incon*), dengan *gendhongan*.

Jumlah pemain dalam permainan *benthik* sebenarnya tidak dibatasi, hanya pada umumnya setiap kelompok berkisar empat hingga enam anak. Hal ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya bahwa untuk mengumpulkan lebih dari duabelas anak dalam satu jenis permainan cukup sulit. Jika pemainnya sedikit, kurang dari empat anak pada masing-masing kelompok terasa kurang seru, meskipun seringkali tiap kelompok hanya terdiri dua atau tiga anak saja di masing-masing kelompok.

Biasanya anak-anak akan membuat kelompok sesuai jenis kelaminnya masing-masing. Jika dalam sebuah kelompok terdiri dari campuran anak laki-laki dan perempuan, maka mereka biasanya sudah mengukur kekuatan atau kemampuannya masing-masing karena permainan ini membutuhkan keberanian sehubungan dengan alat yang digunakan termasuk alat keras sehingga dapat mencederai. Selain itu, juga harus memiliki keterampilan seperti melempar, menangkap, mengarahkan terbangnya alat permainan, serta memukul.

f. Jalannya Permainan

Sebelum permainan dimulai, anak-anak membuat sebuah lubang di tanah dengan ukuran memanjang sekitar 7-10 cm dan lebar 2-3 cm. Lubang tersebut digunakan sebagai *tolakan* saat melemparkan

janak (kayu yang pendek). Setelah selesai membuat lubang, anak-anak melakukan *hompimpah* atau *pingsut* untuk memulai permainan.

Permainan *benthik* dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Jika dilakukan secara individual, misalnya terdiri dari tiga atau empat anak, maka ketika satu anak sedang bermain, dua atau tiga anak lainnya mendapat giliran jaga. Jika anak yang bermain sudah kalah, maka digantikan temannya secara bergantian. Anak yang mendapatkan nilai terbanyak dianggap sebagai pemenangnya. Demikian pula jika dilakukan secara kelompok. Ketika satu kelompok bermain, kelompok yang lain mendapat giliran jaga. Setiap anggota kelompok yang sedang bermain secara bergantian memainkan *benthik* hingga semuanya mendapatkan giliran. Setelah selesai kemudian kelompok jaga mendapat giliran bermain.

Permainan *benthik* pada umumnya terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama, anak yang mendapat giliran bermain meletakkan *janak* (kayu yang pendek) di atas lubang. Kemudian dengan menggunakan *benthong* (kayu yang panjang), *janak* dipukul sekuat mungkin agar terlempar jauh. Jika *janak* tertangkap tangan anak atau kelompok yang jaga, maka anak yang bermain dianggap kalah. Sedangkan anak yang menangkap *janak* akan mendapatkan nilai.

Nilai yang digunakan merupakan hasil kesepakatan, misalnya untuk kemampuan menangkap dengan dua tangan akan mendapatkan nilai 10, satu tangan kanan nilai 20, satu tangan kiri nilai 30, dan sebagainya. Namun jika tidak tertangkap, salah satu anak yang sedang jadi melemparkan *janak* ke arah *benthong* yang telah diletakkan di atas lubang dengan posisi melintang. Jika *benthong* terkena, maka

anak yang bermain kalah. Jika *janak* tidak mengenai *benthong*, maka anak yang bermain dapat meneruskan permainan ke tahap kedua.

Tahap kedua, anak yang bermain melemparkan *janak* ke udara lalu dipukul sekuat tenaga dengan *benthong* agar terlempar sejauh mungkin. Jika *janak* yang dilempar tertangkap oleh lawan, maka anak yang bermain dianggap kalah. Ia harus menghentikan permainan. Jika tidak tertangkap lawan, maka anak yang jaga harus melemparkan *janak* ke arah lubang yang telah dibuat. Seandainya pada saat *janak* dilempar ke arah lubang terpukul oleh anak yang bermain dan terlempar jauh kembali ke arah sebaliknya, maka perolehan nilai yang didapat akan semakin banyak.

Cara penghitungan nilai dengan menggunakan *benthong*, diawali dari lubang ke arah jatuhnya *janak*. Jika *janak* yang dilempar ke arah lubang dan tidak terpukul oleh pemain, maka penghitungan juga dilakukan mulai dari lubang ke arah jatuhnya *janak* yang lolos dari pukulan kedua. Jika lemparan *janak* dari lawan masuk ke arah lubang, maka nilai yang dikumpulkan oleh anak yang bermain dianggap hangus.

Apabila pada tahap kedua, anak yang bermain mendapatkan nilai, maka permainan dilanjutkan ke tahap tiga. Pada tahap ini, anak yang bermain harus meletakkan *janak* ke dalam lubang. Salah satu ujung *janak* dimasukkan ke dalam lubang, sementara ujung lainnya muncul di permukaan tanah.

Anak yang bermain harus bisa memukul ujung *janak* yang menyembul ke atas agar mengudara kemudian dipukul sekuat mungkin. Jika pemain gagal memukul sebanyak dua kali, maka dianggap kalah atau mati. Posisinya harus digantikan oleh pemain lainnya. Namun jika

berhasil memukul satu kali, dua kali atau seterusnya, maka pemain berhak untuk mengalikan hasil tersebut.

Jika *janak* terlempar hingga sejauh 20 kali *benthong*, dan terpukul satu kali, maka ia mendapatkan nilai 20. Jika mampu memukul dua kali sebelum terlempar jauh, maka ia berhak melipatkan nilai dua kali. Semakin mampu memukul berulang kali sebelum terlempar jauh, memungkinkannya mencapai garis *finish* terlebih dulu. Begitu seterusnya, permainan "*benthik*" akan diulangi lagi dari awal selama pemain belum "mati".



Foto 5. Membuat Lubang di Tanah



Foto 6. Bermain *Benthik*

g. Fungsi Permainan

Permainan *benthik* memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk melatih keterampilan motorik (gerakan), khususnya koordinasi mata dan tangan. Selain itu, dengan bermain *benthik* anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Seperti lazimnya dalam suatu permainan, seseorang yang tidak dapat bersosialisasi dengan baik cenderung akan mendapatkan sanksi sosial, seperti dijauhi, dihindari, atau tidak diajak bermain oleh teman-temannya. Sebaliknya, seseorang yang memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik cenderung akan populer, disukai, dan senantiasa dilibatkan oleh teman-temannya.

Unsur positif lainnya adalah sportivitas yang akan dibentuk melalui permainan ini. Setiap anak yang berjiwa sportif akan bermain dengan jujur, mampu menerima kemenangan ataupun kekalahan, dan karena sportivitasnya tersebut ia akan disukai teman-temannya.

Sebaliknya anak yang berlaku tidak sportif lambat laun akan ditinggalkan oleh teman-teman bermainnya.

13. Egrang

a. Asal Usul Permainan

Permainan *egrang* merupakan permainan yang menunjukkan ketangkasan seseorang berjalan di atas suatu media, baik media bambu, kayu, tempurung, ataupun kaleng bekas. Permainan "*egrang*" yang dijumpai di Kabupaten Semarang cenderung menggunakan media dari bambu.

Permainan *egrang* atau sering pula disebut *jangkungan* ini konon berasal dari nama burung yang mempunyai kaki panjang, kemudian diwujudkan dalam permainan anak-anak yang terbuat dari bambu dengan panjang sekitar 3 meter, dilengkapi pijakan pada salah satu ruas bambu tersebut. Sedangkan kata *egrang* menunjuk pada alat yang digunakan dalam permainan tersebut. *Egrang* atau *jangkungan* adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah.

Menurut keterangan dari para narasumber, permainan *egrang* dipercaya telah berumur ratusan tahun, namun tidak diketahui dengan pasti asal usul permainan tersebut. Meskipun demikian dapat ditelusuri jejak dari seorang narasumber bahwa permainan *egrang* pada zaman dulu berguna untuk melatih keterampilan atau kemampuan seseorang berdiri atau bertahan lama dengan bertumpu pada sebatang bambu. Selanjutnya keterampilan tersebut berguna untuk menyeberang sungai dengan berjalan dan atau berlari cepat di atas *egrang*.

Dalam perkembangannya saat ini permainan *egrang* sering digunakan untuk sebuah kompetisi. Di daerah Banyubiru dan Ungaran, kompetisi permainan *egrang* acapkali digelar guna memeriahkan peringatan HUT Kemerdekaan Republik Indonesia. Sedangkan di *Yoss Traditional Center*, Ungaran Barat, permainan *egrang* bisa dijumpai setiap saat, karena disana anak-anak, remaja, dan pemuda sangat gemar dan piawai bermain *egrang*.

b. Waktu Permainan

Permainan *egrang* untuk wilayah Kabupaten Semarang pada umumnya saat ini hanya dimainkan pada waktu-waktu tertentu, seperti untuk atraksi menyambut tamu, atau kompetisi dalam rangka peringatan HUT Kemerdekaan Republik Indonesia di masing-masing kecamatan.

Bila ingin mendapatkan permainan *egrang* yang dilakukan anak-anak dalam kesehariannya, maka anak-anak di *Yoss Tradisional Center*, Ungaran Barat akan dengan senang hati menunjukkan kebolehannya. Disini, anak-anak bermain *egrang* lebih sering pada siang atau sore hari sepulang sekolah sambil menunggu waktu mandi tiba.

c. Tempat Permainan

Permainan *egrang* pada umumnya dilakukan di tempat yang luas atau jalanan kampung yang lebar. Namun pada kondisi seseorang yang sudah sangat mahir dan sehari-hari biasa menggunakan *egrang*, bermain *egrang* dapat dilakukan di segala medan, baik di jalanan sempit, mendaki, curam, bahkan jalan setapak pun dengan mudah dan gembira dilaluinya.



Foto 7. Peralatan Egrang

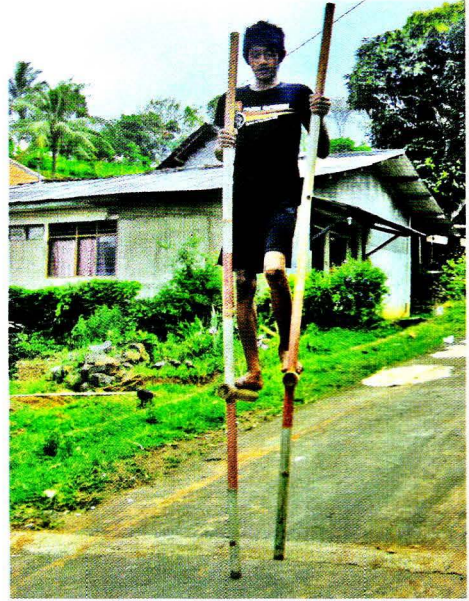


Foto 8. Remaja Bermain Egrang

d. Peralatan Permainan

Untuk membuat *egrang* diperlukan dua bilah bambu sama panjang berukuran 1,5–2 meter yang digunakan sebagai tiang, dua bilah bambu dalam ukuran lebih pendek, sekitar 30-40 cm untuk tempat pijakan kaki.

Cara pembuatan *egrang*, pada dua bilah bambu yang panjang dibuat lubang atau *cowak-an* pada posisi paling rendah 1 *ros*, dan paling tinggi 2 *ros dari atas tanah*. Lobang dibuat di atas *ros*. *Ros* adalah sebutan dalam Bahasa Jawa untuk ruas-ruas pada batang bambu. Ruas pada tiang bambu yang satu harus bertemu tepat dengan ruas pada tiang bambu lainnya, sehingga *egrang* akan kuat, seperti

kutipan wawancara berikut ini: “... *ros kaliyan ros kedah jangkep supados kiyat....*”⁴

Kemudian ujung kedua bilah bambu yang berukuran pendek dimasukkan ke dalam lubang atau *cowak-an* di masing-masing tiang atau bambu yang panjang. Cara mengaitkan bambu panjang dan pendek ada dua macam, yaitu menggunakan lubang atau *cowak-an* (tidak dipaku), atau menggunakan paku.

e. Peserta Permainan

Pemain *egrang* kebanyakan anak laki-laki, meskipun ada anak perempuan yang bermain namun jumlahnya tidak banyak. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, ataupun pemuda.

f. Jalannya Permainan

Egrang dimainkan dengan cara kedua tangan berpegangan pada kedua tiang, dan kedua kaki secara perlahan-lahan naik ke tempat pijakan kaki, yaitu batang bambu yang pendek. Setelah merasa seimbang, maka sesegera mungkin mulai berjalan.

Pada awalnya mungkin saja para pemain *egrang* yang belum mahir akan sering terjatuh. Oleh karena itu, diperlukan semangat yang kuat untuk terus berlatih. Bila tiba saatnya seseorang menjadi terampil bermain *egrang* maka akan tumbuh rasa kepuasan hati karena mampu melakukan sesuatu yang tidak mudah dan belum tentu bisa dilakukan oleh orang lain.

4 Wawancara dengan Bapak Sujendro di Ungaran tanggal 9 Agustus 2010.

Permainan *egrang* pada awalnya dimainkan bukan untuk kompetisi atau mencari siapa yang menang dan kalah. Permainan ini sama seperti permainan yang lainnya, dilakukan untuk memperoleh kegembiraan, kepuasan hati, sekaligus melatih keterampilan fisik sesuai dengan jenis permainannya. Permainan *egrang* dapat dikelompokkan ke dalam jenis permainan fisik, yang mengutamakan kecakapan dan kekuatan fisik, serta bersifat atraktif.

g. Fungsi Permainan

Permainan *egrang* antara lain berfungsi untuk melatih keseimbangan badan, melatih kekuatan otot tangan, kaki, dan pinggang, serta melatih keberanian dan membentuk ketahanan mental.

Keseimbangan badan dapat dilihat dari kemampuan pemain *egrang* dalam menjaga koordinasi gerakan kaki, tangan, dan mata, sehingga mampu berjalan serta mengendalikan *egrang* dengan baik. Kekuatan otot tangan, kaki, dan pinggang secara nyata diperoleh dari gerakan-gerakan berjalan dengan menggunakan *egrang*.

14. *Jethungan*

a. Asal Usul Permainan

Permainan *jethungan* cukup populer di pulau Jawa, sehingga tidak mengherankan bila terdapat banyak daerah di Jawa mengenal jenis dolanan tradisional anak ini, tak terkecuali masyarakat di Kabupaten Semarang. Namun seperti istilah *lain ladang lain belalang*, *lain lubuk lain ikannya*, maka dalam penyebutan nama permainan ini juga dijumpai adanya perbedaan.

Untuk permainan *jethungan* ada yang menyebutnya *jelungan*, *dhelikan*, atau *umpetan*, *jekong umper* dan istilah dalam Bahasa Indonesia menyebutnya permainan *petak-umpet*. Meskipun demikian, prinsip di dalam permainan tersebut adalah sama, yaitu anak-anak yang menang dalam *hompimpah* atau *pingsut* wajib bersembunyi, sementara anak yang kalah bertugas mencari anak-anak yang bersembunyi tanpa harus meninggalkan terlalu jauh pos atau pangkalan tempatnya bermain.

Mengunduh dari <http://agama.kompasiana.com/2010/06/20/jethungan/> selanjutnya diketahui bahwa permainan *jethungan* ini pada awalnya diajarkan oleh para wali di masa awal perkembangan agama Islam di Jawa. Disebutkan pula bahwa permainan *jethungan* ini mengandung filosofi yang tinggi karena mengajarkan kepada umat-Nya bila sudah berpegang teguh kepada pedoman yang benar maka akan selamat.

Filosofi tersebut diambil dari jalannya permainan dimana telah disepakati sebuah tonggak berupa tongkat atau batang kayu sebagai pusat permainannya. Seorang anak akan bertugas sebagai pencari dan anak-anak lainnya bersembunyi. Jika seorang anak yang bersembunyi tertangkap tangan, maka ia akan menggantikan posisi sebagai pencari. Namun apabila seorang anak yang bersembunyi telah berhasil terlebih dahulu memegang tonggak yang disepakati tanpa tersentuh oleh pencari, maka dia selamat. Apabila semua anak yang bersembunyi selamat mencapai tonggak penyelamat, maka pencari akan tetap bertugas sebagai pencari pada permainan berikutnya hingga mampu menangkap temannya yang bersembunyi.

b. Waktu Permainan

Pada masa dulu, permainan *jethungan* pada umumnya dilakukan setiap malam bila hari tidak hujan. Apalagi pada malam bulan purnama, permainan *jethungan* merupakan salah satu permainan favorit.

Pada masa sekarang, permainan *jethungan* masih dimainkan anak-anak namun hanya pada waktu senggang saja, seperti sore hari sambil menunggu saat untuk mandi. Bila masa liburan tiba, permainan *jethungan* kadang dimainkan pada pagi hari. Sedangkan untuk di sekolah, permainan *jethungan* sering dilakukan anak-anak pada waktu istirahat.

c. Tempat Permainan

Seperti umumnya permainan tradisional yang lain, permainan *jethungan* dapat dikatakan tidak memerlukan biaya atau juga perlengkapan yang mahal. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak tanpa harus mengeluarkan biaya karena hanya membutuhkan tempat yang cukup luas.

Permainan *jethungan* biasa dimainkan di halaman rumah, di dalam rumah, di jalan-jalan kampung, di lapangan, maupun di perkampungan.

d. Peralatan Permainan

Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa permainan *jethungan* tidak memerlukan alat tertentu. Sarana yang diperlukan tergantung kesepakatan dari para pemain dalam menentukan pos, dalam hal ini misalnya dapat berupa tonggak, tiang, batang pohon, gardu ronda, atau sudut dinding yang ada di halaman tempat mereka bermain.

e. Peserta Permainan

Selain tidak memerlukan biaya, permainan ini juga tidak membatasi jumlah peserta. Semua anak bisa bermain bersama. Beberapa anak yang tergolong pemberani dan cerdas, biasanya sampai permainan berakhir tidak pernah ditemukan oleh pencari.

Para pemain pemberani tersebut biasanya akan bersembunyi di tempat-tempat yang tidak umum, atau tidak disangka-sangka oleh teman-temannya. Tempat tersebut antara lain dapat berupa tempat yang dianggap angker atau gelap. Hal tersebut terjadi lebih-lebih bila pemain yang “jadi” atau si pencari agak penakut, maka permainan akan berlangsung lama. Sedangkan para pemain yang bersembunyi duduk atau bahkan sampai tertidur di tempat-tempat gelap sampai permainan dinyatakan selesai.

Permainan *jethungan* sering dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar enam hingga empatbelas tahun (6-14 tahun), meski ada kalanya anak-anak yang lebih besar juga ikut bermain. Permainan ini lebih seru dilakukan bila jumlah anak yang ikut bermain banyak. Idealnya permainan ini dimainkan antara empat sampai sepuluh anak (4-10 anak).

f. Jalannya Permainan

Setelah anak-anak yang akan bermain *jethungan* berkumpul, mereka lalu membuat dan menyepakati bersama beberapa peraturan, diantaranya pembatasan wilayah permainan, larangan tidak boleh masuk rumah harus benar-benar menyentuh lawan, saat pemain pencari menutup mata benar-benar tidak boleh melirik, pemain pencari

tidak boleh terus-menerus menunggu pangkalan (tunggu pos), dan sebagainya.

Setelah peraturan sederhana disepakati, para pemain selanjutnya memilih sebuah pos sebagai pusat permainan. Pos tersebut dapat berupa sebatang pohon, sudut tembok, gardu ronda, tembok gapura, sudut pagar, tiang rumah, atau lainnya. Pos tersebut sedapat mungkin mudah dijangkau oleh semua pemain.

Selanjutnya semua anak yang akan bermain harus melakukan *hompimpah*, untuk menentukan kalah menang dan terakhir pingsud. Setelah terdapat satu pemain yang “jadi”, maka anak-anak yang menang segera bersembunyi ke tempat-tempat yang tidak mudah terlihat oleh anak yang “jadi” atau si pencari.

Pencari memberi waktu kepada anak-anak yang akan bersembunyi. Biasanya memakai hitungan satu sampai sepuluh. Bila semua pemain menang telah bersembunyi, kemudian mereka meneriakkan kata “*wis*” atau diam saja. Dengan kode seperti itu, berarti pemain “jadi” siap untuk mencarinya. Ia harus mencari teman-temannya yang bersembunyi satu-persatu. Setelah menemukan satu anak, misalkan namanya *Agus*, maka pemain “jadi” segera menyebut namanya (*sekit Agus*). Kemudian mereka adu kecepatan dengan berlari kembali ke pos. Jika *Agus* kalah cepat tiba di pos berarti ia yang “jadi”, dan si pencari atau pemain “jadi” ikut anak-anak yang menang dan bersembunyi.

g. Fungsi Permainan

Permainan *jethungan* sesungguhnya mengandung strategi, yaitu mencari kelengahan penjaga pos. Pemain “jadi” atau disebut juga si pencari atau penjaga pos setelah berhasil menyentuh pemain menang

selanjutnya akan berkejar-kejaran dengan pemain menang untuk mencapai pos.

Permainan *jethungan* berfungsi untuk membangun semangat kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik, dan kreativitas para pemainnya. Sedangkan berdasarkan uraian makna filosofinya, permainan *jethungan* secara tersirat mengajarkan kepada anak-anak bahwa dengan berpegang teguh kepada pedoman yang benar maka akan selamat.

15. *Jamuran*

a. Asal Usul Permainan

Jamuran merupakan permainan tradisional yang sangat populer di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan sekitarnya, yang dulu sangat sering dimainkan oleh anak-anak. Tidak diketahui dengan pasti asal usul permainan *jamuran* tersebut, namun menurut para narasumber dan dikuatkan juga dalam penelitian Dharmamulya (2005: 83)), kata *jamuran* berasal dari kata “jamur” yang berarti cendawan dan mendapat akhiran *-an*. Jamur adalah tanaman berbentuk bulat, maka permainan *jamuran* pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut ke dalam bentuk lingkaran.

b. Waktu Permainan

Pada saat listrik belum masuk ke desa-desa dan hiburan di malam hari belum semarak seperti saat ini, permainan *jamuran* sering dilakukan di waktu sore hingga malam hari. Terlebih pada saat bulan purnama memancarkan cahaya keemasannya, sontak anak-anak

berkumpul di sebuah halaman yang luas dan larut dalam kegembiraan bermain *jamuran*.

Dalam perkembangannya kini, seiring dengan masuknya listrik ke desa-desa, permainan *jamuran* perlahan-lahan ditinggalkan. Anak-anak memilih duduk manis di depan pesawat televisi. Orangtua pun merasa lebih senang demikian karena lebih mudah mengawasi anak-anaknya. Mereka tidak perlu merasa was-was karena anak-anak bermain di luar pada malam hari.

Meskipun tidak tampak dimainkan di malam hari, permainan *jamuran* masih dimainkan pada sore hari, atau saat hari libur. Di sekolah kadang-kadang anak-anak juga bermain *jamuran* pada waktu istirahat.

c. Tempat Permainan

Permainan *jamuran* memerlukan tempat yang luas, agar anak-anak dapat dengan leluasa bergerak, berlari, berputar-putar, dan sebagainya. Dalam keseharian, permainan *jamuran* dapat dilakukan di halaman sekolah atau halaman rumah yang luas.

d. Peralatan Permainan

Permainan *jamuran* tidak memerlukan peralatan atau perlengkapan apa pun kecuali sebidang tanah yang luas, atau diperkirakan cukup untuk ruang gerak anak-anak yang akan bermain.

Permainan *jamuran* memiliki lagu lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain *jamuran*. Lagu *jamuran* ini dinyanyikan sekali setiap putaran. lagu *jamuran* yang berkembang di masyarakat

ternyata memiliki banyak versi, dan di Kabupaten Semarang mengikuti beberapa versi, antara lain:

*Jamuran ya ge ge thok,
Jamur apa, ya ge ge thok,
Jamur gajih mrecicih sak ara-ara
Sira dadi jamur apa?*

atau

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

e. Peserta Permainan

Jumlah pemain dalam permainan *jamuran* tidak dibatasi, namun biasanya berkisar antara empat sampai duabelas (4-12) anak. Batasan usia untuk pemain *jamuran* juga tidak mengikat, namun idealnya berusia antara enam sampai tigabelas (6-13) tahun. Permainan *Jamuran* dapat dilakukan oleh anak laki-laki, anak perempuan, atau campuran anak laki-laki dan anak perempuan.

f. Jalannya Permainan

Jalannya permainan *jamuran* pada dasarnya terbagi dapat dilakukan dalam beberapa tahap:

- 1). Dimulai dari seorang anak yang mengajak teman-temannya untuk bermain jamuran. Bila anak-anak yang lain menyetujui, selanjutnya mereka melakukan hompimpah. Cara melakukan

hompimpah adalah semua pemain secara bersamaan mengajukan salah satu telapak tangan dengan membalik atau menutupnya. Hompimpah dilakukan bila jumlah pemain lebih dari dua orang. Bila jumlah pemain tinggal dua orang, dilakukan pingsut untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Pingsut dilakukan dengan mengadu salah satu jari tangan milik kedua pemain secara bersamaan, yaitu ibu jari, jari telunjuk, atau jari kelingking. Cara ini bukan untuk menentukan pemain yang kalah ataupun menang, karena dalam permainan ini tidak ada pemain yang kalah dan menang. Pingsut untuk menentukan anak yang akan menjadi pemain “jadi” (Jawa: sing dadi).

- 2). Semua anak-anak yang menang berjalan bergandengan mengelilingi pemain “jadi” sambil menyanyikan lagu jamuran dengan lirik sebagai berikut:

*Jamuran ya ge ge thok,
Jamur apa, ya ge ge thok,
Jamur gajih mrecicih sak ara-ara
Sira dadi jamur apa?*

Atau

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

- 3). Bersamaan dengan berakhirnya lagu *jamuran* tersebut berhenti pula langkah anak-anak dalam mengelilingi pemain “jadi”. Kemudian pemain “jadi” segera memberikan suatu jawaban atas

pertanyaan yang diajukan semua pemain di akhir kalimat lagu *jamuran*.

- 4). Begitu mendengar jawaban dari pemain “jadi”, semua peserta (kecuali yang jadi) segera membubarkan diri tetapi masih di dalam arena permainan guna memenuhi jawaban dari pemain yang “jadi” tersebut.
- 5). Apabila terdapat salah satu pemain tidak memenuhi jawaban yang diinginkan oleh pemain “jadi”, maka pemain tersebut menggantikan pemain “jadi”. Selanjutnya permainan dapat dilakukan dari awal dan dimainkan terus menerus sampai para pemain merasa bosan.

Berikut ini adalah beberapa contoh dan penjelasan dari beberapa jawaban yang kemungkinan akan disebutkan oleh pemain “jadi” dalam permainan *jamuran*:

- 1). *Jamur kethek menek*: anak-anak yang mengitari pemain “jadi” segera berlari untuk mencari pohon atau tiang atau apa saja yang dapat dipanjat sehingga kaki tidak menyentuh tanah. Anak yang tidak mendapatkan tempat untuk memanjat adalah anak yang akan menjadi pemain “jadi”. Selanjutnya permainan dimulai dari awal dengan pergantian pemain “jadi”. Bila semua pemain mendapatkan tempat memanjat, pemain “jadi” dapat berbuat dengan segala upaya agar kaki mereka menginjak tanah.
- 2). *Jamur let (lot) uwong*: bila pemain “jadi” menjawab *jamur let uwong*, maka anak-anak yang mengitarinya segera mencari teman untuk berpelukan sambil membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 2 orang. Pemain “jadi” mencari

teman yang kira-kira lemah pelukannya lalu berusaha untuk memisahkan kelompok tersebut. Di sisi lain, kelompok yang ingin dipisahkan semakin menguatkan pelukannya. Bila dalam tarik-menarik itu pelukannya tidak terlepas, maka pemain “jadi” mencari kelompok yang lain. Bila pemain “jadi” berhasil menarik salah seorang pemain dari sebuah kelompok, maka pemain yang berhasil ditariknya gentian menjadi pemain “jadi”. Selanjutnya permainan dimulai dari awal lagi.

- 3). *Jamur lot kayu*: bila pemain “jadi” menjawab dengan *jamur lot kayu*, maka pemain yang mengitarinya segera berlari mendapatkan pohon atau tiang, atau apa saja yang berdiri tegak untuk dipeluk. Apabila ada anak yang belum mendapatkan tempat untuk dipeluk, maka pemain “jadi” secepatnya menangkap pemain tersebut untuk menggantikannya sebagai pemain “jadi”. Bila tidak berhasil ditangkap, maka pemain “jadi” tetap menjadi pemain “jadi”, dan permainan dimulai dari awal.
- 4). *Jamur parut*: bila pemain “jadi” menjawab dengan *jamur parut*, maka pemain yang mengitarinya segera duduk dengan kaki lurus ke depan (jawa: *selonjor*). Pemain “jadi” mendatangi salah seorang pemain untuk menggelitik telapak kakinya dengan tujuan agar pemain yang digelitiki merasa kegelian. Dalam menggelitik dapat digunakan benda yang tidak tajam. Bila pemain yang digelitik tidak dapat menahan rasa gelinya, misalnya dengan tertawa atau mengaduh, maka anak tersebut akan menjadi pemain “jadi”. Namun bila pemain yang digelitik dapat menahan rasa gelinya, maka pemain “jadi” segera mencari pemain lain untuk digelitik. Bila dalam beberapa kali gelitikan tidak berhasil mendapatkan

pemain yang dapat menggantikannya, maka pemain “jadi” tetap dalam posisinya dan permainan dimulai dari awal lagi.

- 5). *Jamur gagak*: apabila pemain “jadi” mengatakan *jamur gagak*, maka para pemain segera berlari-lari dengan merentangkan tangan sambil mengucapkan *gaok-gaok* menirukan bunyi burung gagak. Pemain “jadi” segera mengejanya. Pemain yang dikejar dan hampir tertangkap harus segera jongkok sehingga pemain “jadi” tidak dapat menangkapnya. Pemain “jadi” kemudian mencari yang lain untuk dikejar dan ditangkap. Bila tidak berhasil, maka pemain “jadi” tetap pada posisinya dan permainan dimulai dari awal lagi.
- 6). *Jamur kendhil*: setelah pemain “jadi” mengatakan *jamur kendhil*, maka para pemain segera pergi untuk mencari tempat berjongkok. Jarak antara pemain satu dengan yang lain harus kurang dari satu *depa* (satu rentangan tangan atau kurang lebih 1 meter). Bila kurang dari satu *depa*, maka anak yang jongkok di sebelah kiri menjadi pemain “jadi”. Bila jarak terlalu rapat, maka pemain “jadi” dapat mengangkat salah satu anak. Bila berhasil diangkat, maka anak yang diangkat tersebut menggantikan pemain “jadi” untuk memulai permainan dari awal lagi.
- 7). *Jamur emprit mencok*: setelah pemain “jadi” mengatakan *jamur emprit mencok*, para pemain segera berjongkok seperti burung *emprit* yang sedang hinggap. Pemain “jadi” berusaha menangkap salah seorang pemain yang sedang jongkok, sedangkan pemain yang sedang jongkok dan mengetahui akan ditangkap harus segera lari dan hinggap di tempat lain. Bila pemain tersebut terlambat lari sehingga tertangkap maka dirinya

akan menggantikan pemain “jadi” dan permainan dimulai dari awal lagi.

- 8). *Jamur payung*: dilakukan dengan menirukan suatu bentuk payung. Para pemain berdiri dalam jarak yang tidak terlalu rapat kemudian meluruskan kedua tangan ke samping kiri dan kanan. Pemain “jadi” berusaha membengkokkan kedua tangan temannya dengan membuat geli di bagian badannya. Bila pemain yang dibuat geli tersebut tidak bisa menahan tawa sampai kelihatan giginya dan membengkokkan kedua tangannya, maka ia menjadi pemain “jadi”. Permainan dimulai dari awal lagi.
- 9). *Jamur montor*: dilakukan dengan mencari teman dan segera membentuk berbagai kendaraan beroda. Ada yang menjadi mobil, sepeda motor, becak, kereta api, dan sebagainya. Masing-masing kendaraan menirukan suara khasnya sambil berjalan berkeliling arena permainan sehingga terdengar beraneka suara khas kendaraan yang ramai dan gaduh.
- 10). *Jamur patung*: anak-anak bergegas menjadi patung; diam tak bergerak, tidak boleh tersenyum, tidak boleh tertawa, meskipun digoda atau diajak berbicara. Bagi anak yang tertawa, tersenyum, atau yang bergerak akan terkena sanksi, yaitu menggantikan posisi pemain “jadi” dan permainan dimulai dari awal lagi.
- 11). *Jamur monyet*: anak-anak segera melepaskan tangan dari temannya, mengambil posisi dan membuat gerakan-gerakan yang menyerupai seekor monyet. Gerakan-gerakan tersebut diantaranya memanjat pohon, menggaruk-garuk kepala, meloncat-loncat, dan ada pula yang langsung duduk dan berpura-pura sedang mencari kutu di kepala temannya.

g. Fungsi Permainan

Permainan *jamuran* pada dasarnya bersifat rekreatif karena mementingkan keceriaan dan kegembiraan para pemainnya, tanpa diwarnai keinginan untuk mengalahkan ataupun menandingi teman bermain. Bagi anak-anak yang dipentingkan adalah kemampuan untuk berimajinasi dan bergaul dengan teman sebaya sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.

Permainan *jamuran* berfungsi sebagai sarana sosialisasi antarteman bermain. Sosialisasi disini dimaksudkan sebagai proses memperkenalkan anak pada berbagai sifat individu lain dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut. Permainan ini juga merupakan sebuah produk kreativitas yang diilhami beraneka ragam jamur yang tumbuh di lingkungan sekitar. Permainan *Jamuran* mampu membuat daya fantasi anak berkembang dengan bebas, khususnya dalam menyebutkan berbagai macam jenis jamur yang kadang-kadang di luar konteks jamur pada umumnya.

16. Sodor

a. Asal Usul Permainan

Sodor adalah salah satu jenis permainan tradisional yang pernah ada di kalangan masyarakat Ungaran. Dewasa ini permainan tersebut dapat dikatakan tidak terlihat lagi alias punah. Kegiatan yang dilakukan (dimainkan) dalam permainan ini adalah *sodok-sodokan* atau *sodor-sodoran*. Oleh karena itu, masyarakat setempat menyebutnya "*sodor*". Menurut salah seorang informan, Sujendro, permainan ini sangat erat kaitannya dengan keperajuritan. Guna meningkatkan penguasaan

teknik berperang, maka pelatihan perang merupakan suatu sarana yang harus diikuti oleh para perajurit. Ketika para perajurit itu melakukan pelatihan perang, anak-anak melihatnya, kemudian menirunya dalam bentuk permainan.

b. Waktu Permainan

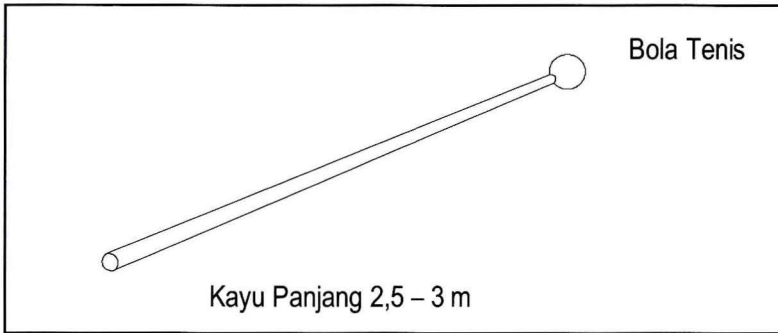
Mengingat kegiatan yang dilakukan dalam permainan tradisional *sodor* adalah *sodor-sodoran*, maka cahaya yang terang sangat diperlukan. Di masa kini cahaya seperti itu mudah diperoleh (listrik). Namun, di masa lalu sulit diperoleh karena listrik belum masuk desa. Oleh karena itu, permainan *sodor* hanya dilakukan pada pagi hari (pukul 08.00-10.00 WIB) atau sore hari (15.00-17.00 WIB).

c. Tempat Permainan

Sodor merupakan permainan yang membutuhkan ruang gerak leluasa untuk melakukan penyerangan atau bertahan. Untuk itu, permainan ini membutuhkan tempat yang luas, seperti halaman atau pekarangan rumah, atau tanah lapang lainnya, seperti lapangan bola atau lapangan voli.

d. Peralatan Permainan

Alat yang digunakan dalam permainan ini berupa sebatang kayu (seperti tongkat pramuka) yang ujungnya diberi bola tenis yang agak lunak. Panjang kayu berukuran 2,5 m-3 m. Berikut ini adalah gambar alat permainan tradisional *sodor*:



Gambar 7. Peralatan Permainan Sodor

e. Peserta Permainan

Permainan *sodor* ini termasuk dalam kategori permainan yang bersifat *game* (ada yang kalah dan ada yang menang). Oleh karena itu, pemainnya harus lebih dari satu orang; dan berjumlahnya genap karena akan dibagi dalam dua group.

f. Jalannya Permainan

Sebelum permainan dilakukan, para calon pemain membentuk dua group. Pemilihan group biasanya berdasarkan *bala-balanan*. Artinya, calon pemain dapat memilih group yang ada teman dekatnya, dengan catatan setiap group jumlah pemainnya sama. Setelah group terbentuk, barulah permainan dilakukan.

Permainan dimulai dengan pertarungan antara seorang pemain dari group yang satu dengan seorang pemain dari group lainnya. Jika dalam pertarungan tersebut pemain dari salah satu group tersodok kakinya, dia dinyatakan kalah. Katakanlah pemain Group A, maka pemain lain dari group yang bersangkutan menggantinya. Demikian seterusnya sampai salah satu group kalah, yaitu semua anggotanya

“mati” (habis). Adapun pemenangnya adalah group yang diantara pemainnya masih “hidup”.

Satu hal yang harus diindahkan dan sekaligus yang menjadi aturan dalam permainan ini adalah dilarang menyodok kepala. Dengan perkataan lain, yang boleh dikenai adalah bagian paha ke bawah (kaki). Ini artinya, setiap pemain tidak boleh “nakal” (curang). Pemain yang melakukan kecurangan biasanya akan dijauhi atau tidak diajak main lagi. Walaupun yang curang mengajak main, biasanya yang diajak tidak mau.

g. Fungsi Permainan

Sodor dapat dikatakan sebagai suatu permainan yang bersifa keras. Meskipun demikian, bukan berarti bahwa permainan ini tidak berfungsi sebagai hiburan. Fungsi tersebut masih tetap melekat sebagaimana permainan tradisional lainnya. Malahan, permainan ini tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi ada fungsi lain yang tidak kalah pentingnya, yaitu sebagai sarana kesehatan jasmani dan sekaligus mempererat pertemanan.

17. Dakon

a. Asal Usul Permainan

Permainan dakon berasal dari pedesaan, namun sekarang sudah sampai di perkotaan. Pemain dakon ini menurut latar belakangnya merupakan permainan anak-anak diwaktu senggang. Latar belakang sosial budaya permainan ini tidak membedakan golongan. Siapapun boleh bermain asal ada pasangannya. Permainan ini dilakukan selalu dengan berpasangan, dan permainan ini membutuhkan kesabaran

serta ketelitian/ketelatenan. Permainan dakon ini pun telah dikenal diperkotaan, bahkan sampai ada di dalam keraton (Maharkesti, 2000). Karena permainan ini tidak pernah membedakan golongan bagi pemainnya.

b. Waktu, Tempat, dan Peserta Permainan

Permainan ini dapat dilakukan di dalam rumah maupun di luar rumah, pada waktu pagi, siang, atau sore hari, bergantung waktu senggang anak-anak. Permainan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak putri berumur antara 6 hingga 15 tahun.

c. Peralatan Permainan

Permainan dakon tidak banyak membutuhkan peralatan khusus. Permainan ini dapat pula dilakukan di tanah dengan cara membuat lubang atau “wokan” (kerukan sedalam ± 3 cm) atau dapat pula menggunakan alat permainan dakon yang dijual di took-toko permainan anak-anak. Selanjutnya alat yang digunakan adalah kerikil atau “kecik”(biji buah sawo yang sudah tua). Adapun bentuk atau gambaran permainan dakon adalah sebagai berikut:



Foto 9. Dakon Kayu Sederhana



Foto 10. Dakon Kayu Bentuk Naga

Dalam dakon, lubang untuk kecik dapat diisi 6 atau 9 biji, atau kesepakatan bersama. Dalam permainan ini, tidak diiringi lagu atau musik. Kadang-kadang anak-anak berbincang-bincang dengan lawan mainnya. Dalam permainan ini yang dinyatakan kalah adalah lubang yang sedikit keciknya dari pada lawannya.

d. Jalannya Permainan

Sebelum bermain dakon terlebih dahulu harus menyediakan sarana yang dibutuhkan, yaitu tempat bermain dakon beserta keciknya. Setelah alat yang dibutuhkan tersedia, pemain misal A dan B mengadakan kesepakatan bersama tentang berapa isi tiap lubang. Misal tiap lubang diisi 6 butir kecik, kalau ada 7 lubang untuk A dan 7 lubang untuk B, maka kecik yang dibutuhkan 7×6 yaitu 42 biji kecik untuk satu anak, jadi untuk 2 anak butuh 84 biji kecik.

Sebelum bermain terlebih dahulu diadakan kesepakatan dengan *pingsut* untuk menentukan pemenang siapa yang berhak “laku” (main dahulu). Bila A menang, maka A berjalan terlebih dahulu. Cara bermain A misal di nomor 4, kemudian biji kecik yang berjumlah 6 butir beredar ke arah kanan, termasuk dimasukkan lumbung sebagai tabungan dan akan habis pada lubang ke 2 milik lawan. Kecik dalam lubang 2 lalu diambil seluruhnya untuk diedarkan terus ke arah kanan dimasukkan satu persatu ke dalam lubang, kecuali lumbung-lumbung lawan yang tidak diisi. Di lubang di mana kecik terakhir dimasukkan, isinya diambil semua untuk diedarkan. Permainan dianggap mati jika kecik terakhir jatuh di lubang kosong atau di lumbung.

Akhir dari permainan dakon, yaitu ketika semua lubang sudah kosong dan kecik sudah berada di dalam lumbung masing-masing.

Hasil tabungan dalam lumbung kemudian dihitung untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Pemenangnya dalam permainan dakon adalah tabungan biji kecik di dalam lumbungnya lebih banyak. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak merasa puas dan senang.

e. Fungsi Permainan

Sebagaimana telah disinggung pada bagian sebelumnya, dakon adalah “permainannya anak perempuan” karena tidak membutuhkan tenaga yang kuat, melainkan perhitungan yang cermat. Meskipun demikian, bukan berarti anak laki-laki tidak diperbolehkan. Anak laki-laki pun boleh bermain dakon, namun tidak lazim. Dalam kehidupan anak-anak permainan ini tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi juga sekaligus melatih kecerdasan.

18. Kuda “*Debog*”

a. Asal Usul Permainan

Permainan kuda “debog” berasal dari pedesaan. Pada mulanya permainan ini disebut “jaranan” atau kuda lumping. Permainan kuda “debog” ini juga merupakan suatu kesenian tradisional. Permainan ini dapat ditemui hampir di setiap pedesaan di daerah Jawa.

Disebut kuda “debog” karena permainan ini ketika dimainkan kudanya berasal dari “debog” (batang daun pisang). Permainan ini di pedesaan cukup marak karena “debog” pisang karena di daerah penelitian termasuk daerah pedesaan sehingga “debog” pisang mudah didapatkan dan tidak harus membeli.

Latar belakang permainan kuda debog adalah suatu ketangkasan seperti panglima perang dalam pertempuran. Jadi anak-anak ketika memainkan permainan ini akan merasa bangga dan gagah bagaikan pahlawan. Selain itu, permainan ini merupakan media komunikasi antara anak-anak, karena di samping dimainkan secara berkelompok, juga dapat dipentaskan. Bila dipentaskan dapat diiringi dengan iringan musik atau instrumen yang berupa gamelan.

Latar belakang sosial budaya permainan kuda “debog” ini berasal dari pedesaan. Permainan ini tidak melihat latar belakang pemainnya, artinya pemain tidak membedakan golongan darimana mereka berasal.

b. Peserta Permainan

Permainan ini hanya bersifat kelompok dapat terdiri dari 4 hingga 6 pemain. Pemain umumnya dilakukan oleh anak laki-laki berumur antara 6 tahun hingga 14 tahun. Semakin banyak pemain yang ikut bermain, semakin ramai permainan tersebut. Permainan ini harus dilakukan secara berpasangan. Karena dalam permainan ini ketika telah mencapai puncak permainan, dilakukan perlawanan satu lawan satu layaknya seorang prajurit berperang. Di dalam permainan ini, alat yang digunakan adalah sangat sederhana yaitu alat yang terdapat disekitar rumah atau di lingkungannya.

c. Waktu dan Tempat Permainan

Permainan kuda *debog* dilakukan pada senggang, anak-anak tidak ada kegiatan yang lebih penting, seperti sekolah, atau membantu orang tua. Biasanya anak-anak bermain kuda *debog* di waktu siang

atau sore hari. Oleh karena permainan ini banyak bergerak, maka membutuhkan tempat yang cukup lapang.

d. Peralatan Permainan

Sebelum melakukan permainan kuda “debog”, anak-anak terlebih dahulu menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan yaitu “debog” pisang sebagai kudanya. Peralatan tersebut dibuat sendiri oleh para pemain. Selain kuda debog, perlengkapan lain yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah pedang-pedangan yang dibuat dari kayu. Benda tersebut bentuknya mirip seperti pedang betulan. Saat bermain kuda debog, pedang-pedangan akan dipakai sebagai senjata. Selain kuda dan pedang, permainan kuda debog juga mengenakan topi yang terbuat dari daun nangka. Cara pembuatan topi, daun nangka disematkan sehingga bentuknya menyerupai tigo. Besar kecilnya topi, disesuaikan dengan besar kecilnya kepala anak yang akan memakai. Apabila alat-alat tersebut sudah terpenuhi, anak-anak kemudian memakainya, dan mulailah bermain.

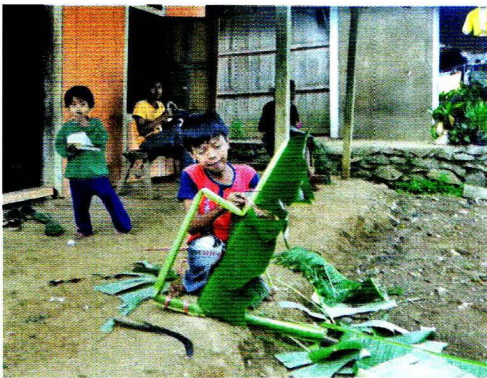


Foto 11. Proses Pembuatan Kuda *Debog*



Foto 12. Kuda *Debog*

e. Jalannya Permainan

Jika untuk dipentaskan setelah anak-anak mengenakan atribut, mereka lalu bermain dengan mengikuti suara music/gamelan yang mengiringinya. Namun, apabila tidak untuk pentas, permainan ini tidak menggunakan iringan musik atau lagu.



Foto 13. Kostum Kuda *Debog*



Foto 14. Tarian Kuda *Debog*

Mengenai aturan permainannya, pada saat berperang siapa yang jatuh dinyatakan kalah. Jika dalam pentas permainan kuda *debog* melayani permintaan lagu yang diajukan oleh penonton. Apabila lagu yang dikehendaki sudah selesai, semua pemain baik yang kalah maupun yang menang berdiri berjajar untuk mohon diri, atau dengan memberikan penghormatan bagi penonton. Namun apabila tidak dalam pentas, setelah berperang, kalah maupun menang mereka kemudian bubar sendiri-sendiri. Perlu diketahui, dalam permainan kuda “*debog*” ini, walaupun menyerupai permainan kuda lumping, tetapi tidak ada pemain yang “*ndadi*”(trance/*kerasukan*). Nilai-nilai

yang terkandung dalam permainan kuda *debog* antara lain: nilai ketangkasan, kebersamaan, kesehatan, pedidikan, dan nilai hiburan, baik bagi pemain ataupun yang bagi menyaksikannya.

f. Fungsi Permainan

Jika permainan *dakon* disebut “permainan anak perempuan”, maka permainan *kuda debog* dapat dikatakan “permainannya anak laki-laki”. Fungsi permainan ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana olah raga, karena dalam permainan ini disertai dengan gerakan-gerakan tubuh yang cukup enerjik.

19. Gobag Sodor

a. Asal usul Permainan

Gobag sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok. Keberadaan permainan gobag sodor dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini tampaknya sedang mengalami penurunan. Permainan ini sudah tidak banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari khususnya di kalangan anak-anak. Hal itu di samping karena pengaruh dari kemajuan pengetahuan serta sosial ekonomi masyarakat, dan juga karena semakin sulit menemukan arena yang memadai untuk bermain gobag sodor.

Ada dua pendapat soal asal usul permainan gobag sodor. Pertama, mengatakan bahwa permainan gobag sodor dari luar negeri yaitu berasal dari bahasa asing *go back to door*. Oleh karena lidah orang Jawa sulit mengucapkan, maka agar lebih mudah diingat dan diucapkan akhirnya menjadi *gobag sodor*. Kedua bahwa permainan tersebut berasal dari dalam negeri, yang terdiri dari dua kata yaitu gobag

dan sodor. Gobag berarti bergerak dengan bebas kemudian menjadi nggobag berarti berjalan memutar, sedang sodor berarti watang yaitu semacam tombak yang memiliki mata tombak yang tajam. Namun dalam permainan ini sodor adalah penjaga garis sumbu atau garis sodor yang berada ditengah membelah arena permainan. Garis tersebut digunakan lalulintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan (Ariani, 1997/1998).

b. Waktu Permainan

Sebenarnya tidak ada ketentuan mengenai waktu untuk bermain gobag sodor. Artinya permainan tersebut bebas dilakukan kapan saja jika anak menginginkan. Meskipun demikian para pelaku permainan tentu harus tahu waktu kapan bisa bermain. Hal ini dikarenakan permainan gobag sodor membutuhkan pelaku yang relative banyak. Pada umumnya permainan ini dilakukan setelah anak-anak tidak begitu terikat pekerjaan yang cukup penting, misalnya sudah selesai membantu orang tua atau sudah pulang sekolah. Menurut infororman; “pada masa lalu permainan gobag sodor sering dimainkan pada saat terang bulan, sekarang sudah tidak lagi. Kalau sekarang permainan tersebut hanya dilakukan pada siang hari, bahkan kadang-kadang dipertandingkan”.

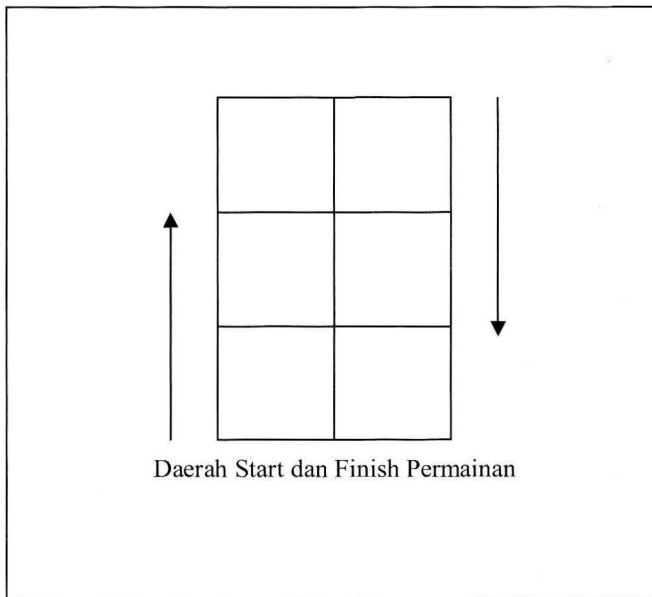
c. Tempat Permainan

Oleh karena pelaku permainan gobag sodor jumlahnya relatif banyak, maka tempat atau arena permainannya juga membutuhkan tempat juga relatif luas. Permainan ini dapat dilaksanakan di halaman rumah atau sekolah yang cukup luas dan datar. Arena permainan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 16 x 8 meter. Arena

tersebut kemudian dibagi menjadi beberapa bujur sangkar (d disesuaikan jumlah pemain yang jadi) misalnya 5 anak maka arena dibagi mejadi 8 dan satu menjadi sodor yaitu anak yang bermain digaris tengah.

d. Alat Permainan

Permainan gobag sodor tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan tersebut hanya memerlukan arena atau halaman yang cukup luas dan rata. Di halaman tersebut kemudian di bentuk empat persegi panjang dengan menggunakan air atau benda lain misalnya serbuk gergaji, kapur atau lainnya yang dirasa tidak akan mengganggu jalannya permainan. Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional *gobag sodor*.



Gambar 8. Arena Permainan *Gobag Sodor*

e. Peserta Permainan

Seperti telah disebutkan dimuka bahwa gobag sodor adalah permainan yang jumlah pemainnya harus genap dan dibagi menjadi dua kelompok. Jumlah pemain disesuaikan dengan jumlah garis yang melintang di arena tersebut, misalnya jumlah garis melintang 5 buah maka jumlah pemainnya $5 \times 2 = 10$ anak. Jumlah tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelompok misalnya A dan P.

Peserta permainan gobag sodor berumur antara 10-15 tahun (usia sekolah dasar). Oleh karena anak seusia tersebut dipandang sudah pandai mengatur siasat, punya tenaga yang dibutuhkan serta kelincahan sehingga tidak mudah tersentuh lawan. Permainan gobag sodor pada umumnya digemari oleh anak laki-laki. Namun tidak tertutup kemungkinan anak perempuanpun bisa melakukan permainan ini. Akan tetapi, untuk menjaga keseimbangan sebaiknya permainan tersebut dilakukan oleh anak yang berjenis kelamin sama.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Bila anak-anak sudah berkumpul dan bersepakat untuk bermain gobag sodor, selanjutnya mereka akan bersama-sama membuat arena yang akan digunakan untuk bermain, misalnya membuat garis-garis batas dengan menggunakan kapur. Setelah arena permainan selesai dibuat, selanjutnya mereka membentuk dua kelompok dengan cara undian atau pinsut. Para peserta masing-masing mencari pasangan yang seimbang, kemudian melakukan pinsut. Mereka yang pinsutnya menang menjadi satu kelompok sebagai pemenang, misalnya A (terdiri dari: a, b, c, d, dan e), sedang yang kalah menjadi satu kelompok P

(terdiri dari: p, q, r, s, dan t). Kelompok yang menang pinsut (A) akan bermain terlebih dahulu. Sementara yang kelompok kalah (P) harus berdiri menjadi penjaga garis dengan garis lintang dan garis bujur tengah, untuk menghalangi anggota kelompok pemain agar tidak bisa masuk ke dalam arena permainan.

2). Aturan Permainan

Setelah arena permainan selesai dibuat dan pembangian kelompok pun sudah dilaksanakan, selanjutnya mengadakan kesepakatan aturan main. Aturan dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Adapun aturan tersebut antara lain:

- (1) Penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang/membujur yang dijaganya.
- (2) Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis.
- (3) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan (*mentas*) dengan tangan dan tidak boleh menyakiti.
- (4) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi.
- (5) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor.
- (6) Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain.
- (7) Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.
- (8) Jika ada pemain beralih kotak diperbolehkan, asal memberitahu terlebih dahulu.
- (9) Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang, harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan.

- (10) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ke tempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat sawah satu.
- (11) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.

3). Jalannya Permainan

Kelompok A (a, b, c, d, dan e) sebagai kelompok pemenang harus berusaha memasuki kotak-kotak yang ada menuju ke belakang arena permainan dan berusaha untuk dapat kembali ke depan arena permainan. Dengan berbagai cara dan kelincahannya anggota kelompok A berusaha mengelabui penjaga dari anggota kelompok P (p, q, r, s, dan t). Anggota kelompok A berusaha dengan segala usaha agar dapat melewati kotak ke kotak yang harus dilalui. Untuk itu diperlukan konsentrasi tinggi, mereka berusaha supaya tidak tersentuh sodor maupun penjaga garis. Jika sempat lengah mereka dapat tersentuh tangan penjaga. Kalau sampai ada pemain yang tersentuh penjaga kelompoknya dianggap mati, sehingga terjadi pergantian kelompok pemain. Namun, jika ada pemain yang berhasil menerobos sampai garis belakang misalnya c, ia harus kembali lagi ke depan arena dengan hadangan ketat para penjaga. Kalau c berhasil menerobos penjagaan dan dapat sampai didepan garis depan arena dia sebut *butul* kelompoknya menang dan mendapat sawah sehingga semua pemain berhak digendong oleh pasangannya masing-masing. Begitu seterusnya, para pemain berusaha untuk dapat saling mengalahkan lawan sampai mereka lelah sehingga membubarkan diri.

g. Fungsi Permainan

Dalam permainan gobag sodor terdapat fungsi yang bermanfaat bagi perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun jiwa. Dengan bermain gobag sodor secara tidak sadar mereka sedang melakukan olah raga sehingga badan menjadi sehat. Anak juga belajar bertanggungjawab baik terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Mereka juga belajar berdisiplin dan cermat dalam melakukan suatu tindakan, serta belajar bekerjasama dengan orang lain. Permainan gobag sodor juga berfungsi sebagai hiburan bagi anak, karena membuat rasa senang.

20. *Pasaran*

a. Asal Usul Permainan

Pasaran merupakan satu diantara sekian banyak permainan tradisional yang ada di Kabupaten Semarang. Permainan ini sebenarnya sudah lama dikenal masyarakat, tetapi akhir-akhir ini tampaknya semakin kurang diminati lagi. Keadaan semacam ini tidak lepas dari adanya kemajuan masyarakat sebagai pemangku unsur budaya tersebut. Perkembangan pengetahuan dan teknologi semakin meningkatkan kondisi sosial ekonomi masyarakat. Pembangunan sarana prasarana transportasi dan jaringan listrik yang masuk ke pedesaan telah mempengaruhi perilaku masyarakat, karena mereka menjadi memiliki hiburan baru di luar yang bersifat tradisional. Pesawat televisi yang menyuguhkan acara-acara cukup menarik semakin banyak diminati warga masyarakat. Oleh karenanya, permainan *pasaran* yang ada di

masyarakat menjadi tersaingi oleh adanya hiburan dan permainan yang lebih modern.

Sejarah keberadaan permainan tradisional *pasaran* di masyarakat, tidak diketahui secara jelas. Sejak kapan permainan *pasaran* mulai ada dan siapa penciptanya, belum diketahui secara pasti. Namun, sangat mungkin permainan ini mulai ada sejak manusia mengenal pasar yaitu adanya sistem jual beli di masyarakat. Meskipun permainan ini sudah berkurang intensitasnya, tetapi masih ada sebagian anak yang melakukannya. Apabila dicermati permainan tersebut bermanfaat bagi perkembangan anak. Dengan bermain *pasaran* anak bisa berlatih ketrampilan berhitung dan masalah jual beli (ekonomi) yang secara tidak disadari akan berguna kelak setelah ia menjadi manusia dewasa.

b. Waktu Permainan

Permainan *pasaran* boleh dikatakan dapat dilakukan kapan saja, baik siang, sore, maupun malam hari. *Pasaran* dilakukan anak-anak di saat mereka tidak ada kegiatan yang lebih utama, misalnya sekolah atau belajar. Permainan ini tidak bersifat musiman. Kapan saja jika anak ingin melakukan maka permainan itu secara otomatis terjadi. Pelaku yang dalam permainan *pasaran* biasanya adalah anak yang belum begitu terbebani kegiatan yang membutuhkan tenaga maupun pikiran.

c. Tempat Permainan

Permainan *pasaran* tidak membutuhkan tempat atau arena yang cukup luas atau khusus. Anak-anak bisa melakukannya di halaman rumah atau di dalam rumah. Biasanya mereka memilih tempat yang dianggap dapat digunakan untuk menggelar dagangan.

d. Alat Permainan

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan pasaran biasanya cukup sederhana yaitu memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan sekitar. Berbagai macam benda yang ada dapat dimanfaatkan sebagai barang dagangan yang bisa digelar untuk dijual atau sebagai mata uang untuk membayar. Misalnya daun wora wari digunakan sebagai alat transaksi (uang), batu kerikil sebagai kacang tanah, pasir sebagai berasnya, dan sebagainya. Dengan kata lain, dalam permainan pasaran tidak diharuskan adanya alat khusus.

e. Peserta Permainan

Permainan pasaran pada umumnya dilakukan oleh anak perempuan. Namun begitu permainan ini juga tidak menutup kemungkinan anak laki-laki untuk ikut bermain. Dalam permainan pasaran anak-anak perempuan tampak lebih luwes saat melakukan jual beli. Mereka lebih tekun (telaten) dan luwes dalam bertransaksi. Hal ini mungkin berkaitan dengan dengan aktivitas sehari-hari dalam kehidupan di masyarakat, bahwa kaum perempuanlah yang lebih banyak beraktivitas di pasar.

Usia pelaku permainan pasaran tidak dibatasi, artinya dari anak kecil usia Taman Kanak-Kanak (TK) maupun usia sekolah dasar (SD) dapat bermain bersama. Usia anak-anak tersebut sekitar 4–12 tahun. Jumlah pelaku permainan pasaran sedikitnya dua orang anak, adapun banyaknya tidak dibatasi tergantung dari kondisi tempat mereka bermain.

f. Jalannya Permainan

1). Persiapan

Sebelum permainan pasaran dilaksanakan, anak-anak biasanya menyiapkan tempat dan alat yang akan dipergunakan untuk bermain, misalnya A, B, sebagai penjual mengumpulkan barang dagangan. Sedangkan P, Q, dan R sebagai pembeli mengumpulkan daun sebagai uang untuk membeli kebutuhan, t dan u sebagai anak. Setelah tempat mereka siapkan, selanjutnya mereka menyiapkan barang dagangan yang akan dijual. Barang-barang tersebut ditata sedemikian rupa sehingga menyerupai sebuah warung atau pasar. Setelah barang-barang itu selesai ditata, mereka yang mencari uang-uangan sebagai alat pembayarannya.

2). Aturan Permainan

Dalam permainan pasaran tidak begitu banyak aturan yang harus ditaati, bahkan boleh dikata tidak ada peraturan yang khusus. Dalam permainan ini anak yang lebih besar cenderung memilih menjadi penjual, sedang anak yang lebih kecil sebagai pembelinya. Kesepakatan dalam permainan itu biasanya terkait dengan ketentuan alat bayar, misalnya daun yang berwarna merah sebagai ratusan, warna hijau lima puluhan, kuning puluhan dan seterusnya.

3). Pelaksanaan Permainan

Setelah para penjual (A dan B) selesai mengumpulkan barang dagangan, mereka lalu menggelar dagangannya satu persatu, dengan cara meniru apa yang dilihatnya di pasar pada saat ikut ibunya pergi belanja. Ketika dagangan sudah siap, penjual lalu menawarkannya kepada para pembeli. Mendengar pasar sudah ramai oleh pedagang, para

pembelipun P, Q, dan R) bersiap untuk pergi ke pasar. Mereka berangkat sambil menggandeng atau menggendong anaknya. Sesampainya di pasar para pembeli segera memilih barang yang dibutuhkan. Mereka menawar barang-barang yang diinginkan. Jika sudah ada kesepakatan, barang itu pun kemudian di bungkus oleh si penjual. Para pembeli terus berputar-putar di pasar sambil mencari barang yang belum dibeli. Setelah dianggap cukup, mereka kembali ke rumah. Di rumah mereka memasak apa yang telah dibeli, untuk kebutuhan makan keluarganya. Begitu permainan pasaran terus berlangsung sampai anak-anak merasa bosan dan membubarkan diri.

g. Fungsi Permainan

Pasaran pada dasarnya adalah sebuah permainan jual-beli. Jadi, ada pihak yang berperan sebagai penjual dan ada pihak yang berperan sebagai pembeli. Fungsi permainan pasaran tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi sekaligus sebagai sarana pelatihan dalam kegiatan ekonomi yang dijalani dikemudian hari, kelak setelah mereka dewasa.



Foto 15. Mencari Daun Sebagai Mata Uang dalam permainan pasaran

Diskripsi tentang berbagai permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang tersebut di atas pada dasarnya dapat diklasifikasikan berdasarkan nama, jenis, sifat, pemain, waktu dan tempat serta fungsi, yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel III.1
Klasifikasi Permainan Tradisional
Kabupaten Semarang

No.	Nama Permainan	Jenis Permainan	Sifat Permainan	Pemain	Waktu dan tempat	Fungsi
1	Betengan	Game	Group	Laki dan perempuan	Sore hari, areal terbuka	Strategi, sosialisasi, olahraga, hiburan
2	Layang-layang	Game dan Play	Individu	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka	Keterampilan motorik tangan, olahraga, sosialisasi, hiburan
3	Bekelan	Game	Individu	Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka/tertutup	Keterampilan motorik tangan, kecekatan, sosialisasi, hiburan
4	Bola Kasti	Game	Group	Laki-laki/Perempuan	Siang/sore hari, lapangan	Ketangkasan, kegesitan, olahraga, kerjasama, sosialisasi, hiburan
5	Sunda Manda	Game	Individu	Perempuan/laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka	Ketangkasan, kegesitan, olahraga, sosialisasi, hiburan

6	Setinan	Game	Individu	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka/tertutup	Keterampilan motorik tangan, kecermatan, sosialisasi, hiburan
7	Dinoboi	Game	Group	Laki-laki/Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Ketangkasan, keseimbangan, sosialisasi, hiburan
8	Sledur	Game	Group	Laki-laki/Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Olahraga, kemampuan berpikir, sosialisasi, hiburan
9	Dor-doran	Game	Group	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka yang banyak tempat untuk sembunyi	Adu strategi, kegesitan, jiwa patriotik, sportivitas, sosialisasi, hiburan
10	Gangsing	Game	Individu	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka	Kecermatan, kekuatan fisik, sportivitas, sosialisasi, hiburan
11	Lompat Tali	Game	Individu/group	Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Olahraga, sosialisasi, hiburan
12	Benthik	Game	Individu/kelompok	Laki-laki/Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Keterampilan motorik tangan, keberanian, sportivitas, sosialisasi, hiburan
13	Egrang	Game dan Play	Individu	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka	Ketangkasan, keseimbangan badan, keberanian, ketahanan mental, sosialisasi, hiburan

14	Jethungan	Game dan Play	Group	Laki-laki/ Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Strategi, kebersamaan, kepercayaan diri, keterampilan fisik, sosialisasi, hiburan
15	Jamuran	Play	Group	Laki-laki/ Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Imajinasi, sosialisasi, hiburan
16	Sodor	Game	Group	Laki-laki/ Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Olahraga, sosialisasi, hiburan
17	Dakon	Play	Individu	Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka/ tertutup	Ketelatenan, kecermatan, latihan berhitung, sosialisasi, hiburan
18	Kuda debog	Play	Individu/ kelompok	Laki-laki	Siang/sore hari, areal terbuka	Kreativitas, ketangkasan, kebersamaan, olahraga, sosialisasi, hiburan
19	Gobag Sodor	Game	Group	Laki-laki/ Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka	Olahraga, kerjasama, strategi, sosialisasi, hiburan
20	Pasaran	Play	Individu	Perempuan	Siang/sore hari, areal terbuka/ tertutup	Keterampilan dagang, berhitung, imajinasi, kreativitas, sosialisasi, hiburan

B. Keberadaan Permainan Tradisional di Kabupaten Semarang

Di masa lalu berbagai jenis permainan tradisional itu tumbuh subur, tidak hanya di Kecamatan Ungaran Barat, tetapi juga di kecamatan lainnya yang ada di Kabupaten Semarang.

“Dulu saya bersama teman-teman sering memainkan berbagai permainan itu. Ketika itu saya hanya merasa senang saja. Tetapi, setelah saya menjadi orang tua saya baru menyadari bahwa sesungguhnya dibalik permainan tradisional ada nilai-nilai positif yang dapat dijadikan sebagai pegangan hidup, Namun, anak-anak sekarang tampaknya tidak menyukainya. Mereka lebih menyukai permainan yang modern”, kata salah seorang informan.

Apa yang dikatakan tampaknya tidak berlebihan, karena ketika penelitian ini berlangsung tim peneliti tidak melihat anak-anak yang sedang melakukan permainan tradisional. Ini artinya, berbagai permainan tradisional yang ada di Kecamatan Ungaran Barat, mungkin juga di kecamatan lainnya yang tergabung dalam Kabupaten Semarang sudah mulai memudar. Bahkan, beberapa diantaranya sudah punah dan mulai tergusur oleh permainan modern (*play station*).

Ada kecenderungan bahwa anak-anak menganggap permainan modern lebih “bergengsi” ketimbang permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap sebagai permainan “*ndeso*” atau “kampungan”. Padahal, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai yang menjadi acuan dalam masyarakat yang bersangkutan. Dengan perkataan lain, permainan tradisional tidak hanya sekedar berfungsi sebagai hiburan, tetapi sekaligus sebagai sarana internalisasi (penanaman nilai-nilai) dan sosialisasi agar dikemudian hari anak dapat memerankan status dan perannya dalam masyarakat dengan baik.

Salah seorang yang sangat peduli terhadap kelestarian permainan tradisional di Kabupaten Semarang adalah Yossiadi B.S, atau akrab dipanggil

Pak Yossie. Ia adalah tipe orang yang gemar jalan alias “suka keluyuran”. Oleh karena itu, ia mengetahui berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Kabupaten Semarang beserta keberadaannya. Salah satu desa yang menurutnya sangat cocok untuk dilestarikan (dilindungi, dikembangkan, dan dimanfaatkan) permainan tradisionalnya adalah Desa Keji.

Secara administratif Desa Keji termasuk dalam wilayah Kecamatan Ungaran Barat. Desa ini berada di lereng Gunung Ungaran, dengan ketinggian 350-400 meter dari permukaan air laut. Oleh karena itu, udaranya relatif sejuk. Secara keseluruhan luas Desa Keji mencapai 182,88 hektar. Berdasarkan penggunaannya/pemanfaatannya, luas wilayah tersebut terdiri atas: sawah dengan sistem irigasi 40,8 hektar (22,31%), pekarangan dan perumahan 25 hektar (13,67%), tegalan tanaman palawija 40,8 hektar (22,31%), dan perkebunan *aceh* (sejenis rambutan) seluas 25 hektar (13,67%). Selebihnya, adalah: sungai, jalan, kuburan, dan lain sebagainya 51,28 hektar (28,04%) (Monografi Desa Keji Tahun 2010).

Desa Keji terdiri atas tiga dukuh, yaitu: Keji, Suruhan, dan Setoyo. Batas wilayah Desa Keji adalah: sebelah utara berbatasan dengan Kota Semarang; sebelah timur berbatasan dengan Desa Lerep dan Ungaran Barat; sebelah selatan berbatasan dengan Desa Lerep dan Kalisidi; dan sebelah barat berbatasan dengan Desa Kalisidi.

Asal usul nama Desa Keji ada dua versi, pertama mengatakan bahwa nama “keji” bermula dari adanya seseorang yang disebut sebagai “Ki Aji”. Oleh karena menyebut nama tersebut agak sulit, maka akhirnya menjadi “keji”. Versi kedua menyebutkan, konon di masa lalu di tempat tersebut ada tiga orang kyai yang satu dengan lainnya saling tidak cocok. Akhirnya ketiga kyai tersebut bersatu dengan sebuah janji yang dalam bahasa setempat disebut “*diiket dadi siji*” sehingga kemudian diakronimkan menjadi “*keji*”.

Desa Keji Ibukota Provinsi Jawa Tengah (Kota Semarang) berjarak kurang lebih 26 kilometer ke arah tenggara, sedangkan, dari Ibukota Kabupaten Semarang (Kota Ungaran) berjarak kurang lebih 4 kilometer ke arah selatan. Adapun dari Ibukota Kecamatan Ungaran Barat, desa Keji berjarak kurang lebih 6 kilometer ke arah barat daya.

Angkutan umum yang menghubungkan antara Kota Ungaran dan Desa Keji, tidak ada lain kecuali ojek yang mangkal tidak jauh dari gerbang perumahan Mapagan, yang merupakan salah satu akses untuk menuju ke desa tersebut. Jalan menuju Desa Keji selebar kurang lebih lima meter dan sudah diaspal. Namun demikian, pada saat dilakukan penelitian kondisi jalan tersebut sudah tidak begitu mulus. Terutama jalan yang menghubungkan Desa Keji dengan kantor Kecamatan Ungaran Barat, keadaannya cukup parah. Beberapa ruas jalannya banyak yang berlubang, sehingga untuk melintasinya harus ekstra hati-hati. Selain itu, kondisi jalan tersebut naik-turun dan berliku-liku, serta banyak persimpangan atau tikungan yang tajam. Oleh karenanya cukup sulit untuk membuat denah lokasi desa tersebut.

Melihat sebuah organisasi permainan tradisional kuda lumping Desa Keji yang pada saat itu kondisinya cukup memprihatinkan. Mengilhami munculnya pemikiran (ide) dari seorang yang bernama Yossiadi B.S. mendirikan sanggar permainan tradisional di Dusun Suruhan, Desa Keji. Dia berpendapat “Dari pada *ngamen* di pinggir jalan, lebih baik *ngamen* di desa sendiri”, demikian tuturnya.

Pada awalnya sanggar tersebut bernama “Wisata Nostalgia” karena berbagai jenis permainan tradisional yang dipergelarkan dapat mengingatkan wisatawan ketika masih anak-anak. Kini, sanggar tersebut telah berganti nama, yaitu: *Yoss Traditional Centre* (YTC). Ada kurang lebih 60 anak yang tergabung dalam sanggar ini. Setiap tahun mereka diajak berwisata

ke luar daerah, antara lain ke Parangtritis (Yogyakarta). Ciri khas sanggar ini terlihat dari paket wisatanya yang hanya satu (*“One Day Tour”*). Dalam paket ini wisatawan diajak mengunjungi berbagai tempat wisata yang ada di desa Keji, kemudian disuguhi berbagai permainan tradisional. Satu hal yang sangat menarik adalah wisatawan dipersilahkan ikut bermain bersama anak-anak. Jadi, wisatawan tidak hanya sekedar menonton, tetapi juga terlibat dalam permainan.

IV. PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Masyarakat Indonesia yang majemuk kaya dengan permainan tradisional, baik yang hanya untuk bermain (*play*) maupun yang bersifat *game*. Namun, dewasa ini keberadaannya semakin hari semakin ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya, bahkan banyak diantaranya yang punah. Ada kecenderungan anak-anak, terutama di daerah perkotaan atau di pinggiran kota, lebih menyukai permainan “modern” yang serba canggih ketimbang permainan tradisional yang peralatannya banyak memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya.

Permainan tradisional, baik yang termasuk dalam kategori untuk “bermain” (*play*) maupun yang termasuk dalam kategori “*game*”, jika dikaji secara cermat, sarat dengan nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bab ini akan dicoba dikemukakan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Kabupaten Semarang, khususnya Kecamatan Ungaran Barat dan Timur, serta pemanfaatannya dalam pembentukan karakter anak.

A. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

1. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Betengan*

Betengan adalah suatu permainan yang bersifat *game* (ada yang kalah ada yang menang). Inti permainan ini pada hahekatnya mempertahankan *beteng* agar tidak kebobolan, sekaligus berusaha untuk menguasai *beteng* lawan. Jika dicermati *betengan* tidak hanya sekedar permainan, tetapi di dalamnya terkandung nilai-nilai yang dapat dijadikan acuan dalam bersikap dan berperilaku. Nilai-nilai itu antara lain: kompetitif, kerjasama, dan sportivitas.

Nilai kompetitif tercermin dari masing-masing grup yang berusaha untuk mempertahankan atau menjaga *beteng*-nya agar tidak kebobolan dan sekaligus berusaha membobol *beteng* lawan, untuk bisa memenangkan permainan. Nilai tolong-menolong tercermin dari usaha “menghidupkan kembali” anggotanya yang tertawan lawan. Selain itu, dalam permainan ini terkandung nilai sportivitas yang tercermin dari jalannya permainan yang harus mentaati aturan main. Dalam konteks ini pemain yang lebih dahulu keluar dari *beteng*-nya adalah pemain yang berposisi dikejar oleh pemain *beteng* lawan, dan bukan sebaliknya. Jika tertangkap lawan yang bersangkutan harus bersedia menjadi tahanan.

2. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Layang-layang

Layang-layang adalah sebuah permainan yang sangat erat kaitannya dengan angin. Permainan ini ada yang bersifat hanya sekedar untuk bermain, tetapi ada yang bersifat *game*. Sebagai permainan yang bersifat *game* tentu

ada pihak yang kalah dan menang. Dalam game/kompetisi kalah dan atau menang pasti terjadi. Jadi, kesportifan harus dijunjung tinggi. Artinya, dalam permainan layang-layang terkandung nilai sportifitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, sebenarnya tidak hanya nilai Sportifitas yang terkandung di dalamnya, tetapi juga nilai-nilai lainnya, seperti: kecermatan, keterampilan, kreativitas, dan estetika (keindahan).

Nilai kecermatan tersirat dari pembuatan layang-layang. Sebuah layang-layang dapat terbang dengan stabil jika *ragangan*-nya dibuat sedemikian rupa, sehingga secara keseluruhan membuat suatu keseimbangan. Untuk itu, pembuatannya memerlukan perhitungan yang cermat. Sedangkan nilai keterampilan tercermin dari penerbangan layang-layang itu sendiri. Tidak semua orang dapat dengan mudah menerbangkan layang-layang, khususnya layang-layang tertentu yang digunakan untuk *sangkutan*. Sementara, nilai kreatifitas dan estetis tercermin dari berbagai coretan (gambar) maupun bentuk dari layang-layang tersebut misalnya: *trapezium*, *ulo*, *Palembang*, atau *gendring*.

3. Nilai Terkandung dalam Permainan Tradisional *Bekelan*

Bekelan adalah suatu permainan yang bersifat *game*, yaitu suatu permainan di mana ada pihak yang kalah dan menang. Mengingat sifatnya yang demikian, setiap pemain tidak boleh melakukan kecurangan. Kalau ada yang melakukan kecurangan yang bersangkutan akan langsung ditegur atau selamanya tidak akan diajak bermain bersama lagi. Ini artinya sportifitas harus dijunjung tinggi. Oleh karena itu, dalam permainan ini, sebagaimana permainan *game* lainnya, terkandung nilai sportivitas.

Selain itu, jika dicermati secara seksama, permainan *bekelan* juga mengandung nilai lain yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan

dalam bersikap dan berperilaku, yaitu keterampilan dan kesabaran. Nilai keterampilan tercermin dari pelemparan bola *bekel*, pengambilan anak *bekel*, dan sekaligus pemuntahan sejumlah anak *bekel* yang terenggam dalam satu tangannya. Jika tidak terampil, anak *bekel* akan tercecer atau bola *bekel* tidak akan tertangkap sebagaimana mestinya. Jika ini sering terjadi berarti yang bersangkutan akan ketinggalan nilai dari lawan-lawannya sehingga menjadi kalah. Sedangkan, nilai kesabaran tercermin dari tahap-tahap yang harus dilalui secara berurutan dalam permainan. Tahap-tahap itu, sebagaimana telah disinggung pada bab III adalah sebagai berikut.

Tahap pertama, biji *bekel* diambil satu-persatu tanpa memperhatikan posisinya. Tahap kedua, biji *bekel* diambil dua-dua tanpa memperdulikan posisinya. Tahap ketiga, diambil tiga-tiga tanpa memperdulikan posisinya. Tahap keempat, biji *bekel* semuanya diposisikan telentang. Tahap kelima, biji *bekel* diambil satu demi satu. Tahap keenam, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap ketujuh, biji *bekel* diambil tiga-tiga. Tahap kedelapan, biji *bekel* semuanya ditelungkupkan. Tahap kesembilan, biji *bekel* diambil satu-persatu. Tahap kesepuluh, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap kesebelas, biji *bekel* diambil tiga-tiga. Tahap keduabelas, biji *bekel* semuanya didirikan. Tahap ketigabelas, biji *bekel* diambil satu-persatu. Tahap keempatbelas, biji *bekel* diambil dua-dua. Tahap kelima belas (tahap yang terakhir), biji *bekel* diambil tiga-tiga.

4. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Kasti*

Kasti adalah suatu permainan yang bersifat *game*. Sebagaimana permainan lainnya yang bersifat *game*, permainan ini sangat menekankan unsur sportif, antara lain tidak boleh melakukan kecurangan dan siap menerima kekalahan maupun kemenangan. Dengan demikian, secara tersirat

permainan *kasti* mengandung nilai sportifitas. Sebagaimana permainan lainnya, permainan ini jika dicermati secara seksama, juga mengandung nilai-nilai lainnya, seperti: kerjasama, kecermatan, dan keterampilan.

Nilai kerjasama tercermin ketika salah seorang pemain hendak *ngembat* pemain lawan yang sedang menuju dan atau meninggalkan tonggak yang dijadikan sebagai tempat berlabuh. Dalam hal ini, jika posisi lawan tersebut tidak mungkin dikejar dan *diembat*, maka bola *dioper* kepada teman yang posisinya berdekatan dengan lawan tersebut. Dengan demikian, teman tersebut dapat dengan mudah *ngembat* pemain lawan. Nilai kecermatan tercermin selain dalam *ngembat* juga dalam pemukulan bola. Kedua kegiatan tersebut memerlukan perhitungan yang cermat, sehingga bola dapat mengenai (menyentuh anggota badan) yang *diembat* dan atau pemukulan bola dapat dilakukan dengan baik, sesuai dengan keinginan.

5. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Sunda Manda*

Sunda Manda adalah sebuah permainan yang bersifat *game*. Permainan ini bersifat individual. Jadi, setiap pemain berposisi sebagai lawan. Dalam permainan ini, unsur kesportifan harus dijunjung tinggi. Artinya, semua pemain tidak boleh curang. Seandainya ada yang melakukan kecurangan biasanya yang bersangkutan akan dicemooh dipandang rendah atau pada kesempatan lain tidak akan diajak bermain lagi. Hal itu sebagai bukti, bahwa dalam permainan *sunda manda* terkandung nilai sportifitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, permainan ini juga mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan dalam bersikap dan berperilaku, antara lain nilai: keseimbangan, keterampilan, dan kecermatan.

Keseimbangan menjadi sesuatu yang harus dikuasai oleh pemain *sunda manda*. Hal itu karena, dalam permainan ini seorang pemain harus melompat dengan satu kaki ke kotak-kotak tertentu. Jika garis yang membentuk kotak-kotak itu tersentuh/terinjak apalagi jatuh, pemain yang bersangkutan dianggap mati. Jika hal itu terjadi, maka pemain tersebut berarti gagal dan digantikan oleh pemain berikutnya. Nilai keterampilan tercermin tidak hanya dari gerakan yang lincah dalam melakukan permainan itu, tetapi juga ketika mengambil *gacu*. Adapun nilai nilai kecermatan tercermin pada pelemparan *gacu*. Dalam hal itu diperlukan perhitungan yang cermat, agar *gacu* yang dilempar tidak jatuh pada garis atau keluar dari kotak yang dituju.

6. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Nekeran/Gundu/Stinan/Kelereng*.

Permainan yang mempunyai banyak nama ini merupakan permainan individual. Oleh karena itu, antarpemain berposisi sebagai lawan. Dengan perkataan lain, “tidak ada teman” dalam permainan ini. Sebagai suatu permainan yang bersifat *game*, tentu harus mengacu pada aturan permainan. Misalnya, setiap pemain harus mengumpulkan kelereng taruhan (*iuran/udu*) dengan jumlah sesuai kesepakatan; pemain yang berhak main terlebih dahulu adalah pemain yang *gacu*-nya paling dekat dengan kelereng taruhan (biasanya dibuat gambar/garis segi tiga atau empat); bila *gacu* masuk ke dalam segitiga dianggap mati; dan lain sebagainya. Jadi, setiap pemain harus tertib. Dengan perkataan lain, tidak boleh melakukan kecurangan. Jika ada yang melakukan kecurangan biasanya yang bersangkutan akan dihindari yaitu tidak diajak untuk bermain lagi. Artinya, semua pemain harus sportif. Oleh karena itu, salah satu nilai yang terkandung dalam permainan ini ialah sportifitas.

Selain itu, jika ditelaah lebih jauh, permainan ini juga mengandung nilai keterampilan dan kecermatan. Nilai keterampilan tercermin dari jari-jari pemain yang dibentuk sedemikian rupa pada saat hendak melepaskan *gacu* ke arah *gundu* taruhan atau *gacu* lawan. Sedangkan, nilai kecermatan tercermin manakala pemain membidik *gacu* lawan dan atau *gundu* taruhan. Dalam hal ini disamping memerlukan konsentrasi yang tinggi juga perhitungan yang cermat, agar *gacu* yang dilepaskan dapat mengenai sasaran.

7. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Dinoboi* (*Sirah Pentil*)

Permainan yang disebut sebagai *dinoboi* atau *sirah pentil* ini merupakan permainan kelompok yang bersifat *game*. Sebagaimana permainan lainnya yang bersifat *game*, permainan ini juga menuntut para pemainnya untuk mematuhi aturan-aturan yang ada, seperti: pemain harus menerima hasil *pingsut* (tidak boleh memilih teman atau kelompok); pemain yang *pingsut*-nya menang berhak bermain lebih dahulu; setiap kelompok berhak memberikan lemparan satu kali, dan terus bergantian dengan kelompok lawan sampai tumpukan genteng itu roboh terkena lemparan. Kelompok yang menang harus lari/jalan mundur; dan kelompok yang kalah harus mengejar sampai pasangannya terpegang, dan menggendongnya sampai posnya. Menyalahi atau menyimpang dari aturan tersebut berarti curang. Artinya, permainan *dinoboi* atau *sirah pentil* harus dilakukan secara sportif. Oleh karena itu, permainan tersebut mengandung nilai sportifitas.

Selain nilai kesportivan, permainan *dinoboi* juga mengandung nilai kerjasama, keseimbangan, dan kecermatan. Nilai kerjasama tercermin dari adanya saling membantu dalam memenangkan kelompoknya. Nilai keseimbangan tercermin, tidak hanya ketika pemain melakukan jalan mundur,

tetapi juga ketika memilih dan atau menentukan pasangan main. Dalam hal ini diusahakan memilih/mencari pasangan yang seimbang, baik dalam segi tinggi maupun besar (berat), karena hal tersebut sangat erat terkait dengan gendong-menggendong

8. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Sledur*

Sledur adalah satu jenis permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Ungaran yang disertai dengan nyanyian (lagu). Permainan *sledur* bersifat *game* dan merupakan permainan kelompok. Sebagai permainan yang bersifat *game*, setiap pemain harus mentaati aturan main. Hal tersebut dimaksudkan agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan kedua belah pihak tidak ada yang dirugikan. Dalam permainan ini nilai sportifitas harus dijunjung tinggi oleh para pemain. Oleh karena itu, salah satu nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah *nilai sportifitas*. Nilai ini juga tercermin ketika permainan usai (selesai), yaitu pihak yang kalah dengan *legawa* mengakui kekalahannya dan pihak yang menang tidak bersikap takabur. Selain nilai sportifitas, permainan *sledur* juga mengandung nilai kerjasama. Nilai ini tercermin pada saat kedua kelompok saling tarik-menarik untuk memenangkan permainan. Dalam hal ini kelompok yang jatuh berarti kalah.

9. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Dor-doran*

Sebagaimana permainan yang bersifat *game* lainnya, permainan *dor-doran* juga mempunyai aturan main. Aturan itu antara lain: jika terkena tembakan yang bersangkutan dianggap mati; tembakan tidak boleh diarahkan ke bagian wajah (muka) lawan. Menyalahi aturan berarti curang; misalnya tertembak tetapi tidak mau mengakui, atau menyakiti lawan dengan cara

menembakke bagian wajah. Jika ini terjadi berarti permainan tidak *fair*. Akibatnya yang bersangkutan tidak diajak main lagi dalam kesempatan yang lain. Artinya dalam permainan ini setiap pemain dituntut sportif. Oleh karena itu, dapat dikatakan dalam permainan *dor-doran* adalah nilai sportifitas.

Di samping itu, jika ditelaah secara cermat, selain nilai sportifitas juga terkandung nilai yang lain: kerjasama, kreativitas, dan keindahan. Nilai kerjasama tercermin pada kegiatan bantu membantu atau bahu membahu dalam berusaha memenangkan permainan. Nilai kreativitas tercermin dari aktivitas anak dalam membuat *bedilan* (alat permainan) yang bisa berbunyi dan mengeluarkan “peluru”, serta pada strategi anak dalam menyerang lawan untuk memenangkan permainan. Adapun nilai keindahan tercermin pada senjata yang dibuat dari pelepah daun pisang yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai senjata yang biasa digunakan oleh tentara dan terlihat indah.

10. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Gangsing*

Gangsing merupakan suatu permainan tradisional yang tidak hanya bersifat permainan atau untuk bermain, tetapi juga untuk perlombaan atau dipertandingkan (*game*). Ada dua jenis *gangsing* yang dipertandingkan, yaitu *gangsing* yang terbuat dari bambu dan *gangsing* yang terbuat dari kayu. Keduanya mempunyai aturan main sendiri-sendiri. Untuk *gangsing* bambu aturan mainnya antara lain *gangsing* harus berputar tidak keluar dari lingkaran permainan. *Gangsing* yang menang adalah yang berputarnya paling lama. Adapun aturan main dari permainan *gangsing* yang terbuat dari kayu antara lain: jika *pemathu* gagal, maka *gangsing*-nya menjadi sasaran *pathu* pihak lawan. Adanya kegiatan saling *memathu* inilah yang kemudian membuat permainan ini disebut *pathon*.

Berdasarkan aturan-aturan tersebut dapat diketahui bahwa pemain melakukan kecurangan atau tidak. Jika ada pemain yang melakukan kecurangan biasanya yang bersangkutan tidak boleh lagi ikut bermain. Artinya ketaatan terhadap aturan harus diindahkan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa secara tersirat dalam permainan gangsing terkandung nilai sportifitas.

Selain nilai sportifitas, jika dicermati secara seksama, permainan *gangsing* juga mengandung nilai keterampilan dan kecermaatan. Nilai keterampilan tercermin pada saat melepaskan *gangsing* yang harus dilakukan sedemikian rupa sehingga *gangsing* dapat berputar kencang. Adapun, nilai kecermatan tercermin pada saat pemain *memathu*. Dalam hal ini *pemathu* harus memperhitungkan secara cermat, agar apa yang dilakukan tidak meleset. Jika dalam *memathu* sampai meleset maka *gangsing* miliknya akan *dipathu* oleh pemain lain.

11. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Lompat Tali (*Deng/Sprinto*)

Lompat Tali (Deng/Sprinto) adalah suatu permainan yang bersifat *game*. Mengingat sifatnya yang demikian, maka para pemain harus mematuhi aturan permainan atau tidak boleh melakukan kecurangan. Misalnya, jika kakinya menyentuh tali yang sedang berputar, maka yang bersangkutan harus lapang dada mengakuinya dan bersedia digantikan oleh pemain berikutnya. Jika tidak pasti akan menimbulkan keributan. Dengan perkataan lain, setiap pemain harus sportif. Artinya dalam permainan *deng* terkandung nilai sportivitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, dalam permainan ini juga terkandung nilai: kerjasama, gotong royong, dan keterampilan.

Nilai kerjasama tercermin dari kegiatan pemutaran tali. Nilai gotong-royong tercermin saat para pemain bersama-sama membersihkan tempat yang akan dipergunakan untuk bermain dari benda-benda yang dapat mengganggu jalannya permainan. Adapun, nilai keterampilan tercermin dalam pelaksanaan tahap-tahap permainan yang membutuhkan keterampilan khusus, yaitu melompati tali yang sedang berputar tanpa boleh menyentuhnya.

12. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Benthik*

Benthik adalah permainan tradisional yang bersifat *game*. Permainan ini bisa dilakukan secara perorangan (individual) atau kelompok. Lepas dari masalah individual atau kelompok yang jelas para pemain harus mematuhi aturan permainan. Jika tidak misalnya dalam menghitung nilai tidak sebagaimana mestinya atau curang, pasti akan menimbulkan keributan. Hal ini disamping merugikan lawan, juga dapat memancing keributan. Oleh karena itu, setiap pemain harus jujur dan sportif.

Hal ini berarti bahwa dalam permainan tradisional *benthik* di dalamnya terkandung nilai sportifitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, dalam permainan tersebut juga terkandung nilai: keamanan, keterampilan, dan kecermatan.

Nilai keamanan tercermin pada ketentuan ukuran peralatan main, yaitu batang atau ranting kayu yang akan digunakan untuk alat permainan adalah berukuran lebih kurang sebesar ibu jari tangan. Bila terlalu besar dikhawatirkan karena bila terlalu besar dikuatirkan dapat mencederai para pemain. Nilai keterampilan tercermin pada pelaksanaan tahap-tahap permainan, bahwa pada setiap tahap permainan dibutuhkan keterampilan tertentu. Pada tahap pertama, pemain harus dapat memukul *janak* sedemikian rupa, sehingga terlempar jauh. pada tahap kedua pemain harus dapat memukul *janak* dengan

baik, sehingga terlempar jauh dan tidak tertangkap lawan. Pada tahap ketiga pemain harus dapat mengeluarkan *janak* dari lubang permainan dengan cara memukulnya agar *janak* mengudara dan *janak* dipukul lagi sekuat tenaga, sehingga terlempar jauh. Untuk dapat melakukan ketiga tahap dengan baik membutuhkan keterampilan khusus. Nilai kecermatan di samping pada kegiatan memukul tercermin tidak hanya tercermin dari memukul *janak*, juga diperlukan bagi pihak penjaga pada saat melempar kembali *janak* ke lubang permainan. Kegiatan tersebut memerlukan perhitungan yang cermat, sehingga dapat mencapai sasaran yang dituju.

13. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Egrang*

Jika dikaji secara cermat, dalam permainan *egrang* terkandung nilai-nilai yang kelak dapat menjadi acuan bagi anak dalam bersikap dan berperilaku. Nilai-nilai itu antara lain: keseimbangan, keberanian, dan semangat pantang menyerah (keuletan). Nilai keseimbangan dalam permainan *egrang* tercermin pada saat pemain berusaha berlatih dapat bermain *egrang* dengan sempurna, yaitu hal ini dapat berdiri tegak dan berjalan di atas *egrang* layaknya orang berjalan kaki. Untuk itu faktor keseimbangan badan menjadi penting. Sebab, jika tidak seimbang tentu saja akan jatuh.

Nilai keberanian tercermin ketika pemain berusaha untuk dapat menggunakan/memainkan *egrang*. Tanpa adanya keberanian mustahil seseorang dapat memainkan *egrang*. Misalnya takut jatuh, dapat dipastikan tidak akan pernah bisa bermain *egrang*. Nilai keuletan dalam permainan *egrang* tercermin dalam proses penguasaan permainan *egrang*. Untuk dapat menguasai permainan ini orang harus tidak takut jatuh. Keuletan dan semangat pantang menyerah menjadi factor penting dalam proses penguasaan permainan *egrang*.

14. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Jethungan*

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Ungaran adalah *jethungan*. Di beberapa daerah di Jawa, permainan ini memiliki banyak nama antara lain *jelungan*, *dhelikan*, dan *umpetan*. Jika dicermati secara seksama, dalam permainan *jethungan* terkandung termasuk filosofi yang tinggi, yaitu adanya keteguhan terhadap sesuatu yang dijadikan sebagai pedoman. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *jethungan* antara lain: keberanian, kegesitan, dan kerja keras.

Nilai keberanian tercermin dari para pemain yang bersembunyi di tempat-tempat yang tidak umum, atau tidak disangka-sangka oleh teman-temannya. Tempat tersebut antara lain dapat berupa tempat yang dianggap angker atau gelap. Nilai kegesitan tercermin ketika yang “jadi” menemukan satu anak, misalkan namanya *Agus*, maka pemain “jadi” harus segera menyebut nama anak yang ditemukan, misalnya “Agus”. Selanjutnya dia dan anak yang ditemukan beradu cepat berlari ke pos. dia berusaha jangan sampai kedahuluan anak yang ditemukan (*Agus*), agar posisinya sebagai pemain yang “jadi” bisa digantikan oleh anak yang ditemukan. Jika anak yang ditemukan bisa mencapai pos terlebih dahulu, dia akan tetap menjadi pencari. Jika anak yang ditemukan kalah cepat tiba di pos berarti ia begantian “jadi”, dan si pencari atau pemain “jadi” bersembunyi ikut anak-anak yang menang. Oleh karena itu, dalam permainan ini dibutuhkan unsur kegesitan. Adapun nilai kerja keras tercermin dari usaha si “jadi” untuk menemukan lawan-lawannya yang bersembunyi.

15. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Jamuran*

Jamuran merupakan permainan tradisional yang sangat populer di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan sekitarnya, termasuk Ungaran. Permainan

yang disertai dengan nyanyian ini sangat unik karena ada pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain yang berada di tengah lingkaran (pemain yang “jadi”). Walaupun permainan ini cenderung berfungsi sebagai hiburan, namun jika dikaji secara mendalam, mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam bersikap dan berperilaku. Nilai-nilai itu antara lain ketaatan, kegesitan, kerja keras, ketahanan, kreativitas, dan keberaktingan (keberperanan).

Nilai ketaatan tercermin misalnya ketika yang “jadi” menjawab “*jamur khetek menek*”. Mendengar jawaban itu para pemain (yang tidak “jadi”) segera berlari untuk mencari pohon atau tiang atau apa saja yang dapat dipanjat sehingga kaki tidak menyentuh tanah. Anak yang tidak mendapatkan tempat untuk memanjat akan menjadi pemain “jadi”. Hal itu artinya para pemain taat pada perintah dan harus bergerak gesit untuk segera mentaati perintah yang disampaikan oleh pemain yang “jadi”.

Nilai ketaatan dan kegesitan juga tercermin manakala yang “jadi” menjawab “*jamur lot kayu*”, berarti para pemain lainnya segera berlari mendapatkan pohon atau tiang, atau apa saja yang berdiri tegak untuk dipeluk. Apabila ada anak yang belum mendapatkan tempat untuk dipeluk, maka pemain “jadi” secepatnya menangkap pemain tersebut untuk menggantikannya sebagai pemain “jadi”. Bila tidak berhasil ditangkap, maka pemain “jadi” tetap menjadi pemain “jadi”, dan permainan dimulai dari awal.

Nilai kerja keras tercermin ketika pemain yang “jadi” menjawab “*jamur let (lot) uwong*”, karena dengan jawaban tersebut berarti para pemain yang tidak “jadi” segera mencari teman untuk berpelukan sambil membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 2 orang. Pemain “jadi” mencari teman yang tidak mendapatkan pasangan atau yang kira-

kira lemah pelukannya untuk memisahkan kelompok tersebut. Di sisi lain, kelompok yang ingin dipisahkan semakin menguatkan pelukannya. Bila dalam tarik-menarik itu pelukannya tidak terlepas, maka pemain “jadi” mencari kelompok yang lain. Bila pemain “jadi” berhasil menarik salah seorang pemain dari sebuah kelompok, maka pemain yang berhasil ditariknya gantian menjadi pemain “jadi”. Hal itu menunjukkan bahwa dalam permainan ini dibutuhkan kerja keras.

Nilai ketahanan tercermin ketika pemain yang “jadi” menjawab “*jamur parut*”, karena dengan jawaban tersebut para pemain yang tidak “jadi” harus segera duduk dengan kaki lurus ke depan (jawa: *selonjor*). Pemain “jadi” mendatangi salah seorang pemain untuk menggelitik telapak kakinya dengan tujuan agar pemain yang digelitiki merasa kegelian. Dalam menggelitik dapat digunakan benda yang tidak tajam. Bila pemain yang digelitik tidak dapat menahan rasa gelinya, misalnya dengan tertawa atau mengaduh, maka anak tersebut akan menjadi pemain “jadi”. Namun bila pemain yang digelitik dapat menahan rasa gelinya, maka pemain “jadi” segera mencari pemain lain untuk digelitik. Bila dalam beberapa kali gelitikan tidak berhasil mendapatkan pemain yang dapat menggantikannya, maka pemain “jadi” tetap dalam posisinya dan permainan dimulai dari awal lagi.

Nilai ketahanan juga tercermin ketika pemain “jadi” menjawab “*Jamur payung*”, karena jawaban tersebut membuat para pemain yang tidak “jadi” harus berdiri dalam jarak yang tidak terlalu rapat kemudian meluruskan. Selanjutnya pemain yang “jadi” berusaha membengkokkan kedua tangan temannya dengan membuat geli di bagian badannya. Bila pemain yang dibuat geli tersebut tidak bisa menahan tawa sampai kelihatan giginya dan membengkokkan kedua tangannya, maka ia menjadi pemain “jadi”. Sedangkan, nilai keberaktingan (berperan sesuai dengan apa yang diminta

oleh pemain “jadi”) tercermin dalam jawaban *jamur emprit mencok*, *jamur payung*, *jamur patung*, dan *jamur monyet*, karena jawaban tersebut membuat para pemain yang tidak “jadi” harus berbuat atau meniru tingkah laku benda atau binatang yang disebutkan.

16. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Sodor*

Sodor adalah salah satu permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Ungaran. Permainan ini meniru gaya para prajurit yang sedang berlatih perang. Dilihat dari jalannya permainan, dapat dikatakan bahwa *sodor* merupakan permainan kelompok yang bersifat *game*. Jadi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sebagaimana permainan yang bersifat *game* lainnya, para pemain *sodor* juga harus mentaati aturan permainan, yaitu tidak boleh curang atau mencelakai lawan. Dengan perkataan lain, permainan harus berjalan secara *fair* dan setiap pemain harus bersikap sportif. Hal ini berarti bahwa salah satu nilai yang terkandung dalam permainan tersebut adalah sportifitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, dalam permainan tersebut terkandung nilai ketangkasan, karena setiap pemain harus dapat menyerang dan menangkis *sodor* dengan baik.

17. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Kuda Debog*

Sesuai dengan namanya, *kuda debog* adalah suatu permainan yang menggunakan kuda-kudaan terbuat dari *debog* (pelepah daun pisang). Permainan ini hanya bersifat untuk bermain. Oleh karenanya, tidak ada yang menang ataupun kalah. Namun demikian, bukan berarti bahwa permainan ini tidak mengandung nilai-nilai yang berguna dan dapat dijadikan acuan dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, jika dicermati

secara seksama, dalam permainan kuda ini terkandung nilai kreativitas dan keindahan.

Nilai kreatifitas tercermin dari pembuatan alat permainan (*kuda debog*). Dalam hal ini pelepah daun pisang yang tampaknya tidak berguna dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan. Adapun, nilai keindahan tercermin dari pelepah pisang yang dibuat sedemikian rupa sehingga berwujud kuda-kudaan yang memiliki keindahan tersendiri.

18. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Dakon*

Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Ungaran. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak-anak perempuan. Namun begitu bukan berarti anak laki-laki tidak boleh melakukan permainan ini, hanya tidak lazim. Permainan *dakon* bersifat *game*. Oleh karena itu, harus dilakukan secara *fair* tidak boleh ada yang melakukan kecurangan. Jika ada yang bermain curang biasanya yang bersangkutan akan dijauhi dan tidak akan diajak bermain lagi. Artinya, semua pemain harus bersikap sportif. Oleh karena itu itu, salah satu nilai yang terkandung dalam permainan *dakon* adalah nilai sportifitas. Selain itu, jika dicermati secara seksama, dalam permainan *dakon* juga terkandung nilai kecermatan, karena setiap pemain harus dapat menghitung secara cermat jatuhnya biji *dakon*.

19. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Gobag Sodhor*

Gobag Sodhor termasuk dalam kategori permainan tradisional yang bersifat *game* dan dimainkan secara kelompok. Oleh karena sifatnya yang demikian, maka setiap pemain harus sportif, tidak boleh berbuat curang.

Kalau ada yang melakukan kecurangan biasanya yang bersangkutan akan dikenai sanksi, antara lain akan dijauhi dan tidak akan diajak main lagi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dalam permainan *gobag sodhor* terkandung nilai sportivitas. Selain nilai dalam permainan tersebut juga terkandung nilai kerjasama, kegesitan, dan kelincahan.

Nilai kerjasama tercermin pada para pemain yang tergabung dalam kelompok masing-masing bau-membahu dalam menghadang lawan yang akan memasuki kotak permainan dan atau menembus kotak terakhir untuk memenangkan permainan. Tanpa kerjasama yang baik, lawan dapat dengan mudah mengalahkan kelompoknya. Nilai kegesitan dan kelincahan tercermin pada pemain yang berusaha memasuki kotak demi kotak permainan atau menjaga garis lintasan. Dalam hal itu kegesitan dan kelincahan sangat diperlukan oleh setiap pemain.

B. Manfaat Permainan Tradisional Bagi Pembentukan Karakter Anak

Karakter merupakan suatu kualitas pribadi yang bersifat unik, sehingga dalam perwujudannya tampaklah sikap atau perilaku seseorang yang berbeda satu dengan lainnya. Karakter, sikap, dan perilaku dalam praktik sehari-hari muncul secara bersama-sama. Maka akan sulit mengenali karakter saja tanpa munculnya sikap atau perilaku seseorang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karakter tidak dapat dipisahkan dengan sikap atau perilaku seseorang, sebab karakter itu akan muncul ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, atau makhluk ciptaan Tuhan lainnya.

Secara psikologis karakter memiliki konsep individual. Adapun bila membicarakan karakter atau watak bangsa berarti merupakan kumpulan

dari karakter individual, dan pola-pola perilaku tertentu dalam masyarakat dimana mereka tinggal. Jika kemudian konsep individual dari karakter ini dijamakkan menjadi suatu karakter bangsa, maka perlu adanya suatu alat evaluasi yang disebut kebudayaan. Artinya dari konsep individual menjadi sebuah konsep kemasyarakatan dan lebih luas lagi bangsa, maka diperlukan kebudayaan sebagai alat evaluasinya.

Menurut pandangan yang berkembang di kalangan para ahli antropologi dan psikologi, karakter atau watak suatu bangsa yang terlihat pada suatu masyarakat merupakan hasil dari pengalaman pendewasaan anak-anak dalam kehidupannya sehari-hari sebagai warga bangsa (Ahimsa-Putra, 2008). Membahas dunia anak-anak tidak lepas dari suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak yaitu bermain. Bermain dalam perspektif psikologi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa memperhitungkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak luar dan juga bukan merupakan suatu kewajiban. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian (Semiawan, 2003).

Sedangkan Padmonodewo dalam Larasati, Th., A., (2009) menandakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak, sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya.

Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama.

Ada beberapa karakteristik yang membedakan permainan anak-anak dengan permainan orang dewasa. Karakteristik tersebut antara lain menyebutkan bahwa permainan anak-anak dipengaruhi oleh suatu tradisi. Pengaruh dari tradisi yang dimaksud adalah dalam proses bermain anak-anak yang lebih muda melakukan imitasi terhadap permainan anak-anak yang usianya lebih tua. Imitasi tersebut sebenarnya juga merupakan imitasi terhadap permainan yang dilakukan generasi sebelumnya. Sehingga dalam setiap kebudayaan, satu generasi ‘mewariskan’ pola-pola permainan untuk generasi berikutnya.

Karakteristik lain berupa perhatian terhadap tahap-tahap perkembangan anak karena permainan apa dan bagaimana yang dimainkan akan mengikuti tahap-tahap perkembangan anak. Jenis permainan yang sering dimainkan pada masing-masing usia berbeda. Jenis permainan yang populer dimainkan oleh anak usia tertentu belum tentu populer dimainkan oleh anak usia lain. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, status sosial ekonomi, dan jenis kelamin anak. Untuk jenis permainan yang sama-pun akan berbeda tingkat kesulitan dalam memainkannya pada masing-masing tingkatan usia.

Permainan tradisional merupakan salah satu media dalam proses pendewasaan anak-anak di suatu masyarakat. Begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika anak-anak bermain permainan tradisional seperti telah disebutkan di atas. Bila ditilik kembali maka dapat dilihat bahwa

hampir semua permainan tradisional yang berhasil diinventaris di Kabupaten Semarang mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, seperti misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan–keseimbangan–kegesitan (keterampilan motorik), kreativitas, dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain. Melalui permainan tradisional, anak-anak secara langsung maupun tidak langsung terfasilitasi dalam mengolah aspek rasa, karsa, dan karya. Bagaimana olah rasa yang kemudian dapat dibahasakan sebagai kecerdasan emosional mampu dikelola dengan baik, sehingga “rasa” tidak semata-mata menguasai diri. Kehendak untuk menang dengan menghalalkan segala cara akan dikendalikan oleh indahnya kejujuran, sportivitas, kesabaran, dan keuletan. Pengelolaan rasa, karsa, dan karya sangat diperlukan dalam interaksi anak-anak dengan orang lain. Melalui berbagai macam permainan tradisional yang ada, anak-anak akan mengalami proses pendewasaan tersebut secara alamiah. Hal tersebut sangat penting bagi pembentukan karakter anak.

Tigapuluh (30) anak yang ditemui di Kabupaten Semarang khususnya di Kecamatan Ungaran Barat, mereka masih mengenal beberapa nama permainan tradisional di daerahnya. Meskipun tidak semua permainan yang ada di Kabupaten Semarang dikenal dan disebutkan oleh anak-anak, namun adanya jawaban dari anak-anak cukup mencerminkan harapan akan masa depan permainan tradisional di Kabupaten Semarang.

Tanpa dipandu anak-anak dengan lancar memberikan jawaban atas pertanyaan permainan tradisional apa saja yang mereka kenal. Dengan demikian dapat diperoleh gambaran bagaimana gambaran permainan tradisional di wilayahnya sendiri. Berikut ini daftar permainan tradisional yang dikenal oleh anak-anak:

Tabel IV. 1
Daftar Permainan Tradisional Yang Dikenal Oleh Anak-Anak
Kabupaten Semarang

No	Nama Permainan	Jumlah Anak Yang Menyebutkan Permainan Tersebut
1	Layang-layang	22
2	Egrang	20
3	Lompat Tali	20
4	Dakon	19
5	Bekelan	16
6	Gangsingan	10
7	Kuda Debog	10
8	Kelereng/ <i>Nekeran</i>	10
9	Sunda Manda	10
10	Kuda Lumping	10

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Permainan Tradisional Kabupaten Semarang, 2010

Setelah selesai menyebutkan nama-nama permainan tradisional yang dikenalnya, selanjutnya mereka menyebutkan nama-nama permainan yang paling mereka sukai beserta alasannya. Tabel berikut merupakan daftar permainan tradisional yang paling disukai anak-anak di Kabupaten Semarang.

Tabel IV. 2.
Daftar Permainan Yang Paling Disukai Anak-Anak

No	Nama Permainan	Alasan Menyukai Permainan
1	Egrang	Menyehatkan badan, melatih keseimbangan badan
2	Teklek	Mengasyikkan, menyehatkan badan, tidak mengeluarkan biaya, mudah, belajar koordinasi dalam tim dan kerjasama
3	Dakon	Mudah, asyik, tidak berkeringat
4	Lompat Tali/ <i>Sprinto/Deng</i>	Menyehatkan badan, olah raga, lincah atau gesit
5	Bekelan	Mudah, asyik, tidak berkeringat, gesit (jari jemari tangan)
6	Kuda Debog	Menyehatkan badan, menyenangkan, tidak mengeluarkan biaya

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Permainan Tradisional Kabupaten Semarang, 2010

Dari tigapuluh (30) anak yang ditemui, hanya sejumlah duapuluh dua (22) anak yang mau menjawab pertanyaan. Dari keduapuluh dua anak tersebut, lima belas (15) anak menjawab bisa bermain *egrang* (68,18%) dan enam belas (16) anak suka memainkannya (72,73%). Dalam hal ini bila dicermati ada selisih satu anak yang berarti dia suka namun tidak atau belum bisa bermain *egrang*. Sebanyak duapuluh satu (21) anak menyatakan bisa bermain dakon (95,45%) dan delapan belas (18) anak diantaranya menyatakan suka bermain dakon (81,82%). Terdapat selisih tiga (3) anak yang berarti mereka bisa namun tidak suka bermain dakon. Dari hasil ini

juga dapat terlihat bahwa permainan tradisional dakon sangat populer baik dikalangan anak perempuan atau laki-laki. Untuk permainan lompat tali, sebanyak delapan belas (18) anak menyatakan bisa dan suka memainkannya (81,82%). Permainan *bekelan* bisa dimainkan dan disukai oleh duabelas (12) anak (54,55%). Sedangkan permainan *kuda debog* bisa dimainkan dan disukai oleh sepuluh (10) anak (45,45%).

Sebagai gambaran yang penting untuk mengetahui bagaimana perasaan anak-anak saat bermain permainan tradisional, mereka tanpa terkecuali (100%) menyatakan rasa senang, bangga, dan tidak malu melakukan permainan-permainan yang telah disebutkan di atas. Anak-anak dengan yakin juga menyatakan bahwa melalui aneka permainan tradisional yang dilakukannya, badan menjadi sehat dan kuat. Selain itu, dengan bermain mereka menyatakan bisa bertemu anak-anak yang lain, kemudian bisa menjadi teman. Dengan demikian melalui kegiatan bermain cukup dirasakan manfaatnya dalam perkembangan sosialisasi anak-anak. Lebih jauh lagi anak-anak mengemukakan bahwa dalam permainan yang melibatkan banyak orang, mereka merasa mendapatkan kesempatan belajar bekerjasama dengan teman-temannya.

Mencermati pernyataan anak-anak tersebut di atas, tampaknya sungguh sinkron antara makna yang terkandung dalam masing-masing permainan dengan bagaimana permainan tradisional tersebut dialami dan dirasakan oleh anak-anak. Meskipun terbentang jarak dan waktu yang cukup lama antara lahirnya permainan tradisional dengan situasi dan kondisi anak-anak dalam era kesejagadan ini, namun nyatanya fakta membuktikan bahwa permainan bagi anak-anak merupakan sesuatu yang menyenangkan. Anak-anak pada dasarnya tidak memandang apakah permainan ini modern atau tradisional, asalkan mereka merasa senang saat memainkannya maka mereka akan

bermain dengan riang gembira dan memetik manfaatnya secara sukarela, tanpa beban dan target tertentu.

Rasa senang pada anak-anak ketika bermain permainan tradisional secara tidak langsung merupakan media belajar yang baik bagi terfasilitasinya perkembangan kemampuan untuk sportif, jujur, ulet, sabar, juga berbagai keterampilan olah motorik, serta yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan bekerjasama atau bekerja dalam satu tim, yang kelak akan diperlukan saat anak-anak sudah dewasa dan memasuki dunia kerja.

Menyadari manfaat permainan tradisional sebagai salah satu unsur pembentuk karakter anak, maka beberapa hal yang menjadi kendala dalam pelaksanaan permainan tersebut kiranya perlu segera dicari solusinya. Beberapa kendala yang dimaksud diantaranya: keasyikan menonton tayangan televisi. Fenomena ini bak buah simalakama, sangat dilematis, karena tidak hanya mengasyikkan bagi anak-anak duduk berlama-lama di depan televisi. Keadaan tersebut ternyata juga dikehendaki para orangtua dengan alasan anaknya menjadi tenang dan mudah diawasi, sedangkan orangtua dapat mengerjakan pekerjaan rumah lainnya. Kendala yang lain berupa padatnya jam belajar di sekolah sehingga tidak ada waktu lagi untuk bermain. Juga persoalan sempitnya lahan bermain bahkan mungkin dapat dikatakan tiadanya lahan untuk bermain, serta yang tak kalah menggoda anak-anak adalah adanya serbuan aneka macam permainan modern.

Solusi yang dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan atau lebih luas lagi membiasakan anak-anak bermain permainan tradisional di sekolah. Hal tersebut dapat dilakukan di tingkat pendidikan anak usia dini dan di tingkat pendidikan dasar, mengingat usia tersebut merupakan usia keemasan anak (*the golden age*) di mana pada saat itu anak mampu menyerap dengan amat baik semua rangsangan yang diberikan bagi perkembangan

berbagai aspek kecerdasannya. Disamping itu, sekolah merupakan satu-satunya tempat berkumpulnya banyak anak, sehingga memungkinkan mereka melakukan permainan-permainan berkelompok. Selain itu, sekolah pada umumnya memiliki lahan yang luas dibandingkan di rumah atau di lingkungan perumahan. Sekolah juga memiliki guru-guru yang merupakan tokoh panutan anak-anak, sehingga akan dengan mudah mengajak anak-anak bermain, sekaligus mempelajari banyak hal yang terkandung dalam masing-masing permainan.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Para ilmuwan sosial dan budaya di Indonesia sementara ini melihat bahwa permainan anak-anak merupakan gejala sosial budaya yang tidak dapat dianggap remeh. Hal itu dikarenakan permainan tersebut dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan jiwa, sifat dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Oleh karena itu permainan anak dianggap sebagai satu unsur budaya yang cukup penting dan memberikan warna khas tertentu pada suatu kebudayaan (Ahimsa Putra, 2004).

Arus globalisasi semakin deras masuk ke Indonesia. Hal ini membawa pola kehidupan serta hiburan baru, yang mau tidak mau harus diterima oleh bangsa Indonesia. Hiburan di dalam kehidupan masyarakat semakin beragam, dan banyak pilihan. Keadaan ini berpengaruh terhadap keberadaan permainan anak yang sudah ada terlebih dahulu, keberadaan permainan anak tradisional semakin tergeser, dan semakin terpinggirkan. Keberadaan permainan anak yang begitu menarik maupun mainan buatan pabrik yang semakin masuk. Akibat selanjutnya, jenis permainan anak yang ada di masyarakat semakin berkurang.

Hal tersebut tampak dalam kenyataan dilapangan saat dilakukan penelitian, sekarang permainan tradisional anak sangat jarang dimainkan. Dengan demikian, bukan tidak mungkin permainan anak yang sarat nilai budaya akan semakin tidak dikenal dan akhirnya punah. Menyadari tentang hal itu, di Kabupaten Semarang ada warga masyarakat yang berusaha untuk melestarikan permainan tradisional. Di Kabupaten Semarang, sebagian masyarakat masih cukup mengenal permainan anak tradisional. Hal itu terbukti dari hasil penelusuran, di wilayah tersebut masih dapat ditemukan 20 jenis permainan anak tradisional anak. Menurut informan, sekarang sudah banyak permainan anak yang hampir punah atau bahkan sudah hilang. Hal itu dapat dilihat dari begitu sulitnya menemukan permainan anak yang pernah ia lakukan. Permainan tradisional yang memang cukup ramah lingkungan tersebut kini sebagian besar sudah digantikan hiburan baru.

Meskipun permainan tersebut pada umumnya ramah lingkungan, tetapi perannya semakin tergantikan oleh yang lebih modern dan lebih bersifat individualis. Padahal kalau ditelusiri lebih mendalam, permainan anak itu memiliki banyak nilai yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak yang mungkin tidak ada dalam permainan modern. Permainan anak lebih menekankan pada “kelompok”. Artinya, permainan tersebut melibatkan lebih banyak orang dan pelaku permainan pada umumnya lebih dari satu orang.

Oleh karena permainan tradisional anak pada umumnya melibatkan banyak orang, tentu sangat baik untuk belajar membangun kebersamaan. Dari permainan itu anak dapat belajar bersosialisasi, memahami orang lain, bermusyawarah, dan nilai budaya yang lain, yang dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat kelak setelah menjadi orang dewasa.

Sebagaimana diketahui bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak sangat positif bagi perkembangan fisik maupun jiwa anak. Oleh karena itu, permainan tradisional pantas untuk tetap dilestarikan. Artinya, perlu adanya usaha untuk mempertahankan permainan yang masih ada, jangan sampai hilang begitu saja. Selain itu, perlu adanya upaya pengembangan terhadap permainan tradisional anak. Permainan tradisional anak perlu diupayakan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan masyarakat, sehingga menarik minat bagi generasi muda atau anak untuk melakukannya. Untuk itulah perlu adanya pemanfaatan permainan anak tersebut baik secara formal. Misalnya melalui lembaga-lembaga pendidikan sebagai muatan lokal dalam kurikulum, atau dikemas sedemikian rupa sehingga menarik untuk ditampilkan dalam event-event tertentu, sehingga menarik perhatian orang untuk menyaksikan, seperti halnya yang dilakukan YTC di Kabupaten Semarang.

Seandainya permainan tradisional anak itu dapat dilestarikan, yaitu dipertahankan, dikembangkan dan dimanfaatkan, sehingga menarik minat anak-anak untuk selalu melakukannya, maka secara perlahan-lahan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya akan meresap pada jiwa si anak. Hal ini kalau dilakukan secara terus menerus akan membentuk watak atau karakter dari si pelaku permainan tersebut. Walaupun hal itu tidak mudah, karena permainan tradisional anak yang bersifat musiman. Jika permainan tradisional dilakukan oleh lembaga formal bisa disusun jadwal sedemikian rupa sehingga permainan itu dapat dimainkan secara rutin. Dengan melakukan permainan anak secara rutin, tanpa disadari akan membentuk karakter si pelakunya. Dengan kata lain, permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai dasar pembentukan karakter anak.

Pembentukan karakter bagi anak bisa dianalogikan dengan tanaman atau pohon yang sedang tumbuh atau masih muda. Pohon yang masih muda akan mudah dibentuk dan diarahkan sesuai dengan keinginan si pembuat bentuk itu. Bentuk pohon itu mengikuti apa yang diinginkan, mau dibuat lurus atau bengkok. Dengan demikian, pembentukan karakter bisa dimulai sejak dini atau usia anak-anak. Anak diibaratkan sebuah tanaman atau pohon yang masih sangat muda, sehingga akan mudah diarahkan (dibentuk) sesuai yang membuat (orang tua atau masyarakat). Di sinilah peran yang cukup penting dari permainan tradisional anak dalam membentuk karakter anak. Dengan melakukan permainan tersebut, secara tidak sadar anak akan menunjukkan bakat karakternya. Oleh karena itulah perlu adanya kepedulian atau peran dari lingkungan masyarakatnya untuk mengarahkan pembentukan karakter anak yang positif, misalnya karakter sabar, ramah, peduli pada orang lain dan seterusnya. Karakter-karakter itu semua secara tidak sadar diperoleh anak dari permainan yang sering mereka lakukan. Jadi, pembentukan karakter sebenarnya tidak semudah membalik telapak tangan, tetapi memerlukan waktu dan proses yang cukup lama. Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional perlu diupayakan terus menerus dalam berbagai wilayah, dengan harapan nantinya dapat terbentuk karakter yang lebih luas yaitu karakter bangsa Indonesia.

B. Saran

Seperti kita ketahui bersama bahwa tingkat kemajuan masyarakat tidak hanya berada di daerah perkotaan tetapi juga merambah sampai ke pelosok pedesaan. Keadaan ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat yang salah satunya adalah permainan tradisional anak yang sudah lama.

Kenyataan itu membuat keprihatinan karena permainan anak sebagai satu unsur budaya bangsa semakin menghilang dari masyarakat pemangkunya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya:

1. Inventarisasi dan dokumentasi permainan tradisional anak yang masih ada. Permainan tersebut selanjutnya dikaji dan dikembangkan sehingga dapat bermanfaat di masa yang akan datang.
2. Pengenalan permainan tradisional anak di lembaga pendidikan formal seperti TK dan SD sebagai muatan lokal. Kalau permainan tersebut sering dimainkan oleh anak-anak itu maka secara tidak sadar akan merasuk ke dalam jiwanya dan secara pelan akan membentuk karakter dari anak tersebut.
3. Pembinaan yang menyangkut permainan anak, misalnya melalui ceramah atau penataran.
4. Pelestarian permainan tradisional anak dengan dukungan dari berbagai pihak seperti; lembaga pemerintah yang terkait, pendidik, lingkungan masyarakat, maupu tokoh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Ahimsa Putra, Heddy Shri

2004 Permainan Tradisional Anak: Perspektif Antropologi Budaya, dalam *Permainan Tradisional Jawa*, disunting oleh Sumintarsih, karangan Sukirman Dharmamulya, Yogyakarta: Kepel Press.

Antoni, L

2009 *Pelestari Dolanan di Lereng Ungaran*, Jakarta, **Kompas**, 1 Juni hal 16.

Ariani, dkk

1997/1998 Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta, Jakarta: Depdiknas

Badan Pusat Statistik

2009 Kecamatan Ungaran Barat Dalam Angka, Semarang, PBS Jawa tengah

Brannen, Julia.

2002 *Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kwantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Budhisantoso S

“Pembangunan Nasional dan Perkembangan Kebudayaan”, *Makalah Dalam Penyuluhan, Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Daerah*, Yogyakarta: Proyek P2NB.

Dharmamulya, S., dkk

2004 Permainan Tradisional Jawa, Yogyakarta:Kepel Press Yogyakarta.

Hurlock, E.S.

1997 Perkembangan Anak. Jilid I. Edisi Keenam. Terjemahan Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta : Erlangga

Koentjaraningrat

1974 *Kebudayaan dan Pembangunan*, Jakarta: Gramedia.

1980 *Sejarah Teori Antropologi I*, Jakarta: UI-Press.

1999 *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, Jakarta: Gramedia.

2002 *Pengantar Ilmu Antropologi*, Cetakan 8, Jakarta: Rineka Cipta.

Larasati, Th. A

“Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Kesulitan Bergaul”, *Tesis*, Yogyakarta, Fakultas Psikologi UGM.

Maharkesti

2000 “Fungsi Permainan Dhakon di Kraton Yogyakarta, Laporan Penelitian *Jarahnitra*, no. 017/P 1999, Yogyakarta, Balai kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta

Prihtiyani, E

“Menghidupkan lagi othok-othok”, Jakarta, *Kompas*, 24 Maret, hal J.

Semiawan, C.R.

2003 ”Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini”, *Buletin PADU, Vol. 2. No. 1. April 2003*, Jakarta, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Spradley, J., P

Metode Etnografi, Pengantar Dr. Amri Marzali MA. Yogyakarta: Tiara Wacana

Suryabrata, S

Psikologi Kepribadian, Edisi I, Cetakan 5, Jakarta: Rajawali.

Subino

1982 *Bimbingan Skripsi*, Bandung: ABA Yapari

Suparlan, P

1995 *Orang Sakai di Propinsi Riau*. Pekanbaru: Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Riau.

DAFTAR INFORMAN

1. Nama : Andri
Usia : 54 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Perum Bukit Sukorejo B 13 Semarang

2. Nama : Turmudi
Usia : 52 tahun
Pendidikan : STM
Pekerjaan : Sekdes Desa Keji
Alamat : Dusun Keji

3. Nama : Sintia
Usia : 9 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

4. Nama : Bella
Usia : 8 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

5. Nama : Tri Wulan Sari
Usia : 16 tahun
Pendidikan : SLTA
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

6. Nama : Sugini
Usia : 13 tahun
Pendidikan : SLTP
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

7. Nama : Tessa
Usia : 13 tahun
Pendidikan : SLTP
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

8. Nama : Tantri
Usia : 16 tahun
Pendidikan : SLTP
Pekerjaan : –
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

9. Nama : Ana Mei D
Usia : 12 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Pelajar
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat
10. Nama : Sunarto SH
Usia : 46 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Kecamatan Ungaran Barat
11. Nama : Joko Purwanto
Usia : 35 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Kecamatan Bregas
12. Nama : Mediarso
Usia : 34 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Kecamatan Bringin
13. Nama : Yossiadi B.S. (Pak Yossie YTC)
Usia : 56 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Suruhan, Keji, Ungaran Barat

14. Nama : Sujendro
Usia : 54 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : PNS
Alamat : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang
15. Nama : Rajak Suharto
Usia : 54 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Tani
Alamat : Desa Keji
16. Nama : Sapuan
Usia : 53 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Purnawirawan
Alamat : Desa Keji
17. Nama : Handoko
Usia : 36 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : Wirausaha
Alamat : Desa Keji
18. Nama : Wido
Usia : 51 tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Pedagang
Alamat : Desa Keji

PEMANFAATAN

PERMAINAN TRADISIONAL

DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan jenis-jenis permainan tradisional di Kabupaten Semarang yang pernah ada, mengetahui permainan tradisional yang masih eksis, menguraikan manfaat dan fungsi permainan tradisional bagi anak-anak dan masyarakat, serta mengetahui kaitan permainan tradisional dengan pembentukan karakter anak. Hal tersebut dilakukan karena dewasa ini, dengan menjamurnya permainan modern, permainan tradisional yang ada di Kabupaten Semarang banyak yang tergeser. Padahal, fungsi permainan tradisional bagi masyarakat pendukungnya tidak hanya sekedar sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana internalisasi dan sosialisasi. Untuk itu, perlu adanya usaha untuk melestarikannya.

Satu usaha kearah itu adalah penelitian dengan lokasi Desa Keji, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis-fungsional, serta tambahan kuesioner pada 30 anak pelaku permainan guna mengetahui pengenalan dan fungsi permainan dari sudut pandang anak-anak yang melakukan.

Hasil penelitian menunjukkan sedikitnya ada 20 jenis permainan yang dikenal oleh masyarakat Kabupaten Semarang. Namun demikian, yang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak hanya 10 jenis permainan. Itu pun dapat dikatakan berkat kepedulian salah seorang warga yang kemudian mendirikan sanggar yang diberinama Yoss Traditional Centre (YTC). Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi pertumbuhan fisik, tetapi juga perkembangan jiwa anak. Melalui permainan tradisional akan terbentuk karakter dan kepribadian anak. Sebab, jika dicermati secara seksama, di dalamnya terkandung nilai-nilai, antara lain: kejujuran, kerjasama, kebersamaan, keakraban, dan kreativitas. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.

