



4

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA
VOLUME 27 NO. 1 JANUARI 2012



INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
UPT. PENERBITAN

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA

Jurnal Seni Budaya Mudra merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Mudra memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni budaya sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang kesenian dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Terakreditasi dengan Peringkat B dari 1 November 2010 sampai 1 November 2013 (Akreditasi berlaku selama 3 (tiga) tahun sejak ditetapkan), berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 64a/DIKTI/Kep/2010, tanggal 1 November 2010.

Ketua Penyunting

I Wayan Rai S.

Wakil Ketua Penyunting

I Wayan Setem

Penyunting Pelaksana

I Wayan Setem
Rinto Widarto
I Gusti Ngurah Seramasara
Diah Kustiyanti
Ni Made Ruastiti
Ni Luh Sustiwati
I Made Artayasa
I Gede Agus Jaya Sadguna

Penyunting Ahli

I Wayan Rai S. (ISI Denpasar) *Ethnomusicologist*
Margaret J. Kartomi. (Monash University) *Ethnomusicologist*
Michael Tenzer. (UMBC) *Ethnomusicologist*
Jean Couteau. (Sarbone Francis) *Sociologist of Art*
Ron Jenkins. (Wesleyan University) *Theatre*
I Putu Gede Sudana (Universitas Udayana Denpasar) *Linguistics*

Tata Usaha dan Administrasi

Ni Luh Ayu Cempaka Dewi

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

UPT. Penerbitan ISI Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax. (0361) 236100
E-Mail: jurnalmudra@isidos.ac.id atau chempaka_1308@yahoo.com. Hp. 081337488267 dan 08179771717.

Diterbitkan

UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar. Terbit pertama kali pada tahun 1990. Dari diterbitkan sampai saat ini sudah 5 (lima) kali berturut-turut mendapat legalitas akreditasi dari Dikti, 1998-2001 (C), 2001-2004 (C), 2004-2007 (C), 2007-2010 (B), 2010-2013 (B).

Dicetak di Percetakan

PT. Percetakan Bali, Jl. Gajah Mada I/1 Denpasar 80112, Telp. (0361) 234723, 235221. NPWP: 01.126.360.5-904.000. Tanggal pengukuhan DKP: 01 Juli 2006.

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apa pun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Permission to quote excerpts and statements or reprint any figures or tables in this journal should be obtained directly from the authors. Reproduction in a reprint collection or for advertising or promotional purposes or republication in any form requires permission of one of the authors and a licence from the publisher. This journal is distributed for national and regional higher institution, institutional research and libraries. Only advertisements of scientific or related products will be allowed space in this journal.

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA

1.	Estetika dan Religius Geguritan Sucita I Wayan Sukayasa	1
2.	Eksistensi Seni Pertunjukan Rakyat di Daerah Kedu Jawa Tengah Nanik Sri Prihatini	8
3.	Kajian Bentuk dan Nilai Budaya Permainan Rakyat Bali di Kabupaten Badung Ni Luh Sustiwati	22
4.	Perkembangan Tradisi, Seni dan Budaya Daerah Sebagai Pendukung Kebudayaan Nasional I Wayan Gede Suacana	31
5.	Melacak Pengaruh Konsep, Sistem, dan Elemen Musik Konvensional Barat dalam Genre-Genre Musik Minahasa di Era Kolonial Barat Perry Rumengan	38
6.	Pemertahanan Tradisi <i>Ruwatan</i> dalam Era Modernisasi dalam Masyarakat Jawa di Desa Kemendung, Muncar, Banyuwangi, Jawa Timur Relin D.E.	45
7.	Kajian Kearifan Lokal Suku Bajo di Desa Bungin Permai Kecamatan Tinanggea Kabupaten Konawe Selatan Mursidin T.	53
8.	Hegemoni Pengembangan Pariwisata dan Keterlibatan Masyarakat di Desa Wisata Dewa Putu Oka Prasiasa	62
9.	Sosiologi Seni Untuk Menganalisis Desain Kursi dalam Konteks Budaya Jawa Eddy Supriyatna	78
10.	Karakter dan Intensitas “Warnabali” Konsep Warna dan Maknanya A. A. Gede Rai Remawa, I Nyoman Wiwana, I Wayan Sukarya dan A. A. Bawa Putra	89
11.	Metamor Kuda dan Fenomena Perempuan dalam Ruang Imajinasi I Made Sumantra	101



Kajian Bentuk dan Nilai Budaya Permainan Rakyat Bali di Kabupaten Badung

NI LUH SUSTIAWATI

Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia
E-mail: sustiawati@isi-dps.ac.id

Permainan rakyat adalah salah satu bentuk dari *folklore*, karena disebarluaskan melalui tradisi lisan. Berbicara masalah permainan, kita selalu terkait dengan anak-anak. Permainan dan anak merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, hampir sepanjang waktu kehidupannya anak selalu dalam kondisi bermain. Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Penelitian ini bertujuan mengkaji bentuk dan nilai budaya permainan rakyat (permainan anak-anak) berpendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus di Kabupaten Badung-Bali, dengan mengambil 12 desa/kelurahan dari 6 (enam) Kecamatan. Jenis permainan rakyat (permainan anak-anak) yang dikaji, diantaranya: Poh-Pohan (Memetik Mangga), Mecingklak, Meong-Meongan, Mencar, Main Ki, Jaran Teji, Making-Keringan, Macepetan Nengkleng, Matembing, Metajog, Lelipi Ngalih Ikuh dan Mepiyak-piyakan. Permainan ini umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pertama melakukan persiapan, tahap kedua pelaksanaan dan tahap ketiga konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain. Sedangkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan anak-anak tersebut, seperti: nilai kebersamaan dan kesetiaan, kejujuran, estetika dan kreativitas, disiplin, serta nilai hiburan dan olah raga.

Analysis of Form and Cultural Value of the Balinese People's Games in Badung Regency

People's games are one form of folklore, as they are spread through spoken tradition. Games cannot be separated from children. Games and children are two spheres which cannot be separated. Games refer to things which are pleasing; children spend most of their time playing. Based on the nature of games, they can be mainly classified into two: those which are played for fun and those which are played for competition. This study aims at analyzing the form and cultural value of the people's games using qualitative approach. It is a case study conducted in Badung Regency, Bali; however, only twelve villages/administrative villages from six districts were taken. The children's games which were analyzed were *Poh-Pohan* (Picking Mangoes), *Mecingklak*, *Meong-Meongan*, *Mencar*, *Main Ki*, *Jaran Teji*, *Making-Keringan*, *Macepetan Nengkleng*, *Matembing*, *Metajog*, *Lelipi Ngalih Ikuh* and *Mepiyak-piyakan*. They were generally performed through several stages: the first stage during which preparation was made; the second stage during which the games were performed; and the third stage during which the loser and the winner were informed, depending on the agreement already made. The cultural values they contained were: togetherness, loyalty, honesty, aesthetics and creativeness, discipline, physical exercise and amusement.

Keywords: Form and cultural value, and folk game

Secara obyektif setiap etnis di dunia dapat dipastikan memiliki permainan rakyat baik dalam arti aktivitas bermain maupun bertanding. Universalisme dalam permainan rakyat terutama dapat dipahami dari usahanya memenuhi salah satu atau beberapa fungsi kebudayaan, antara lain sebagai wahana rekreasi sosial, melatih kecekatan gerak otot, mengembangkan daya berpikir, pedagogi dalam arti membina jiwa sportif, dan tidak jarang dijumpai untuk memenuhi fungsi mengambil hati (*placate*) serta menghibur roh-roh halus yang mereka yakini ada (Dananjaya, 1998: 1991).

Berbicara masalah permainan, maka pikiran kita selalu mengaitkannya dengan anak-anak. Permainan dan anak merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, hampir sepanjang waktu kehidupannya anak selalu dalam kondisi bermain. Apabila ada seorang anak yang duduk termenung tanpa melakukan apa-apa dapat dipastikan bahwa anak tersebut sudah tidak dalam keadaan normal, mungkin sedang sakit fisik maupun psikis atau keduanya (Arikunto, 1993: 1). Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak adalah permainan rakyat yang diperoleh secara turun menurun. Jadi secara alamiah anak akan bermain dengan permainan rakyat yang dijumpai dilingkungannya, di samping juga permainan yang lain.

Permainan anak-anak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud pelestarian adalah menjaga agar permainan anak-anak tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan anak-anak dapat berkembang. Artinya, di samping permainan anak-anak tetap hidup di masyarakat pendukungnya, juga ada upaya agar permainan tersebut tidak statis, namun dapat berkembang sesuai perkembangan jaman. Akan tetapi kenyataan seperti itu sulit dilakukan. Mengapa Dewasa ini dengan adanya arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai rakyat yang di dukung oleh hadirnya produk-produk modern mempengaruhi keberadaan permainan rakyat. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Soekirman (dalam Lestari, 2005: 4) bahwa di samping akibat pengaruh

globalisasi, hilangnya permainan anak-anak juga diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor historis, faktor kebijakan dalam pendidikan formal, faktor hilangnya prasarana serta terdesaknya dengan permainan import yang lebih modern. Dari segi historis, selama perang kemerdekaan dimana kondisi pada saat itu perhatian kita tertumpu pada revolusi fisik sehingga unsur bermain dilupakan. Selain itu, kebijaksanaan pendidikan sekarang ini yang lebih mengutamakan kepada jenis pendidikan teknis, sehingga permainan anak-anak sering dilupakan. Hilangnya permainan anak-anak juga diakibatkan oleh perkembangan perumahan yang semakin menjamur di daerah pinggiran perkotaan maupun di perkotaan mengakibatkan lahan bermain semakin berkurang.

Melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh keberadaan permainan rakyat yang dimainkan anak-anak, maka perlu kiranya ada upaya agar permainan anak-anak tetap diakui, dihargai dan diminati terutama oleh masyarakat pendukung permainan tersebut, sebab permainan anak-anak mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa, terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma-norma sosial serta pandangan hidup dalam masyarakat serta lingkungan dalam arti yang luas. Untuk itu yang menjadi fokus penelitian ini adalah bentuk dan nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat (studi kasus pada permainan anak-anak di Kabupaten Badung).

Penelitian ini berpendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Lokasi penelitian di Kabupaten Badung-Bali. Secara administratif Kabupaten Badung terbagi menjadi 6 (enam) wilayah Kecamatan yang terbentang dari bagian Utara ke Selatan yaitu Petang, Abiansemal, Mengwi, Kuta, Kuta Utara, dan Kuta Selatan. Alasan dipilihnya Kabupaten Badung, karena 1) memiliki permainan anak-anak yang cukup banyak dan bervariasi, 2) sekitar tahun 1990an Kabupaten Badung sering dipakai sebagai tempat penelitian oleh orang-orang yang menjadikan jenis permainan ini sebagai topik pembentukan karakter, 3) di Kabupaten Badung banyak berdiri sanggar-sanggar seni (seperti seni tari dan karawitan) dijadikan tempat pembinaan *dolanan* bilamana ada kegiatan Pesta Kesenian Bali, 4) sanggar-sanggar seni yang ada di

Kabupaten Badung pernah dijadikan contoh oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali dalam pembinaan permainan rakyat Bali (wawancara dengan Wayan Persib pada tanggal 30 Juli 2011, di rumahnya Br. Bene Kawan, Blahkiuh, Abiansemal).

Desa yang dipilih sebagai lokasi penelitian terbatas pada dua desa dari masing-masing kecamatan. Alasan pemilihan adalah berdasarkan letak desa masih termasuk pedesaan yang masih mengenal permainan anak-anak, karena desa tersebut masih memiliki sanggar-sanggar (tempat kursus) seni, khususnya seni pertunjukan (tari dan tabuh) masih aktif membina permainan anak-anak untuk dijadikan bentuk *dolanan* jika ada Pesta Kesenian Bali. Begitu pula dari masing-masing desa ini sudah ada sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) sampai dengan Sekolah Menengah Umum, diharapkan para pendidik maupun tokoh masyarakat dapat mengajarkan permainan anak-anak yang masih dikenal yang terdapat di daerah tersebut.

Sumber data dalam penelitian ini adalah, para siswa, para guru (TK dan SD), seniman dan diperkuat dengan informan yang mengetahui permainan rakyat di masing-masing desa lokasi penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, analisis dokumen-dokumen dengan bantuan alat perekam untuk mendokumentasikan proses permainan yang sedang berlangsung. Analisis data bersifat deskriptif, melalui tiga jalur kegiatan yang merupakan satu kesatuan (saling berkait) yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

PERMAINAN RAKYAT

Ciri Permainan Rakyat

Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Kedua golongan permainan ini mempunyai ciri-ciri yang ada pada semua jenis permainan rakyat. Adapun ciri-ciri permainan rakyat secara umum adalah sebagai berikut: 1) terorganisasi; 2) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta; 3) perlombaan; 4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah; 5) menentukan unsur fisik; 6)

menggunakan bahasa, lagu untuk menyampaikan maksud; 7) menggunakan sarana untuk bermain; dan 8) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya.

Fungsi Permainan Rakyat

Fungsi permainan sering dimanfaatkan untuk sarana interaksi pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Fungsi permainan ini didasarkan atas pertimbangan pemanfaatannya bagi anak-anak. Demikian pula halnya dengan permainan rakyat, manfaatnya bagi anak-anak tidak dapat diragukan lagi. Bahkan dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang utama, karena dapat menumbuhkan sikap sosial dalam bermasyarakat, mengembangkan fantasi dan bakat. Selain itu, permainan juga dapat mendatangkan berbagai macam perasaan: senang dalam bermain dan terhibur. Bahkan dalam permainan beregu atau kelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena anak-anak harus mentaati peraturan. Hal tersebut di atas tampaknya selaras dengan pandangan Stone (1995) yang mengatakan bahwa permainan merupakan sarana untuk membantu pertumbuhan sosial anak. Dalam bermain anak-anak akan belajar bernegosiasi, memecahkan konflik, permasalahan, bertenggang rasa, berlatih bersabar, bekerja sama, tolong menolong dan sebagainya. Permainan juga dapat membantu perkembangan emosi anak (Storm dan Stone, 1995). Hal ini membuktikan adanya hubungan antara permainan dengan berkurangnya rasa cemas. Bagi anak, bermain merupakan tempat pelarian yang nyaman dan tempat mereka mengontrol dunia mereka, pikiran, perasaan anak dapat dipahami dengan baik dan tercipta konteks yang aman untuk perkembangan emosi mereka. Secara tidak langsung permainan rakyat merupakan salah satu rekreasi atau hiburan bagi yang memainkannya. Dan segi emosional, dengan bermain dapat menumbuhkan rasa senang serta bebas. Pada akhirnya kegembiraan anak-anak dalam bermain akan mempengaruhi pula bagi tumbuh kembangnya kepribadian serta mental anak.

Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat

Nilai budaya adalah seperangkat aturan yang terorganisasikan untuk membuat pilihan-

pilihan dan mengurangi konflik dalam suatu masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1987: 8), nilai budaya dapat berfungsi sebagai pedoman hidup manusia di dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut menjiwai semua pedoman yang mengatur tingkah laku warga kebudayaan yang bersangkutan. Pedoman tingkah laku itu berupa: adat istiadat, sistem norma, etika, moral, sopan santun, pandangan hidup, ideologi pribadi, ideologi nasional, dan lain-lain.

Hubungan kebudayaan dengan permainan rakyat dapat dilihat bahwa permainan rakyat merupakan hasil karya manusia. Sedangkan kebudayaan adalah seluruh sistem, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik sendiri dengan proses belajar (Koentjaraningrat, 1986:180). Nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan sangat diperlukan dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa terutama upaya mewujudkan manusia seutuhnya. Permainan rakyat seperti juga halnya olahraga tradisional yang berakar dan berkembang dimasyarakat perlu dilestarikan dan dikembangkan terus menerus sehingga dapat memperkaya khasana kebudayaan daerah. Di samping itu anak-anak yang lebih mencintai jenis-jenis permainan yang berakar dan berkembang di daerah sendiri, dikemudian hari mereka merasa terpanggil untuk melestarikannya, karena bernilai tinggi bagi pembentukan watak dan kepribadian yang khas. Mengenal dan mencintai kebudayaan daerah bukan berarti kita membiarkan diri tercekam pada nilai-nilai sosial budaya yang bersifat feodal dan kedaerahan yang sempit, melainkan dapat mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional.

Permainan Anak-Anak di Bali

Mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan mengenai permainan anak-anak khususnya yang terdapat di daerah Bali dirasakan amat penting. Hal tersebut disebabkan oleh adanya hubungan erat antara permainan anak-anak dengan kebudayaan itu sendiri. Berkenaan dengan itu, pengumpulan bahan-bahan permainan anak-anak diharapkan menjadi sumber informasi bagi pengembangan kebudayaan nasional. Sebagai daerah Provinsi yang relatif kecil dengan mayoritas penduduknya adalah suku bangsa

Bali, permainan dilakukan oleh anak-anak Bali, namun juga sering dilakukan oleh anak-anak yang berasal atau bukan dari suku Bali. Hal ini dapat dimengerti karena masyarakat anak-anak yang bermain di Bali tidak pernah membedakan asal usul para pemainnya. Menurut Made Taro pemilik sanggar "Kukuruyuk", mengatakan bahwa pada umumnya sanggar-sanggar permainan anak-anak yang ada di Bali, kegiatan sanggarnya diarahkan kepada penanaman nilai-nilai budaya lokal dan universal yang meliputi tiga bidang kegiatan yaitu: bernyanyi, bermain dan bercerita. Melalui proses *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*, diharapkan anak-anak tidak hanya menghafal materi-materi yang diberikan tetapi juga menghayati, menyikapi dan berperilaku luhur sesuai dengan cita-cita bangsa. Materi-materi itu diaktualisasikan dan dikembangkan dalam bentuk bunga rampai budaya bangsa (*multicultural education*) sehingga tertanam sikap kehidupan yang beridentitas budaya dalam suasana *Bhineka Tunggal Ika*. Variasi yang ada dalam permainan anak-anak di daerah Bali pada umumnya nampak terutama dari sudut dialektikanya. Di samping itu juga disebabkan oleh adanya diagium *desa-kalapatra* yang seringkali menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan perbedaan perilaku anak-anak.

KAJIAN BENTUK DAN NILAI BUDAYA PADA PERMAINAN ANAK-ANAK DI KABUPATEN BADUNG

Bentuk Permainan Anak-anak

1. Permainan anak-anak di Petang

Jenis permainan yang dikaji di Kecamatan Petang adalah *Poh-Pohan* (memetik mangga) mewakili desa Petang dan permainan bentuk bertanding (*game*) yaitu *Mecingklak* dari Desa Sekar Mukti. Kata *poh-pohan* berasal dari kata *poh* yang berarti mangga. Bermain *poh-pohan* berarti bermain mangga-mangga. Permainan ini menceritakan tentang sekelompok anak-anak yang ingin memetik buah mangga. Setiap saat mereka bertanya, apakah mangga sudah bisa dipetik? Mereka dengan sabar harus menunggu, mulai saat menanam sampai berbuah ranum. Bentuk permainannya berupa bercerita, bernyanyi, bermain dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

Istilah *Macingklak* berasal dari kata “*cingklak*” mendapat awalan *me-*. Kata *cingklak* merupakan padan kata *cangkik* yang berarti menahan dengan telapak tangan tentang sesuatu yang jatuh dari atas. Misalnya, jambu, mangga, mata uang logam, bola kecil, dan sebagainya yang dilemparkan ke atas. Bentuk permainannya berupa bermain dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

2. Permainan anak-anak di Abiansemal

Desa yang mewakili Kecamatan Abiansemal adalah Desa Blahkiuh dengan jenis permainan *Meong-Meongan* dan Desa Bongkasa dengan permainan *Mencar*. Permainan *Meong-meongan* atau *Kucing-kucingan* mirip seperti permainan “Harimau Mengejar Kijang”. Permainan ini melukiskan seekor Harimau mengejar Kijang sampai tertangkap. Dalam permainan *Meong-meongan* atau *Kucing-kucingan*, *Meong* artinya kucing. Permainan ini melukiskan seekor Kucing mengejar Tikus. Kalau Kucing berhasil menangkap Tikus, maka si Tikus boleh dimangsa. Namun, si Tikus walaupun hewan yang kecil sulit pula tertangkap, karena Tikus mempunyai banyak sarang, tempat bersembunyi yang dibuatkan oleh teman-temannya.

Mencar berarti menangkap ikan dengan pencar. Pencar adalah jala ikan berbentuk kerucut, dibuat dari benang yang dirajut. Kalau dilepas dalam air bentuknya menjadi seperti lingkaran dan dapat mengurung ikan-ikan yang bergerombol. Ikan-ikan yang bergerombol itu selalu berusaha menghindari dari sergapan pencar yang dilepas oleh nelayan. Kadang-kadang juga menerobos menembus jala, jikalau tahu dirinya sudah masuk perangkap. Gerak-gerik ikan yang berusaha menghindari dan menerobos pencar itu amat menarik dimainkan dalam bentuk permainan (Taro, 1993: 47). Bentuk permainannya berupa bercerita, bernyanyi, bermain dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

3. Permainan anak-anak di Mengwi

Desa yang mewakili Kecamatan Mengwi adalah Desa Beringkit dengan jenis pertandingan (*game*) *Main Ki* dan desa Kapal dengan jenis pertandingan (*game*) *Jaran Teji*. Kata *Main Ki* diperkirakan

berasal dari main kaki, lalu disebutkan *ki* saja. Alat-alat permainan *Ki* ini dibuat dari daun-daunan, bunga kamboja, yang diikat dengan tali atau karet dan dimainkan dengan telapak kaki yang ditendang ke arah atas.

Jaran Teji adalah sejenis kuda yang kuat, sering dipakai oleh orang-orang Arab zaman dahulu untuk membawa beban yang berat, berpacu dan berkelana jauh. Permainan *Jaran Teji* ini merupakan permainan yang sifatnya bertanding antara dua kelompok pemain yang berdasarkan suatu perjanjian, sebelum permainan itu dimulai. Bentuk permainannya berupa bermain (bertanding) dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

4. Permainan anak-anak di Kuta Utara

Desa yang mewakili Kecamatan Kuta Utara adalah Desa Kerobokan dengan jenis permainan *Making-Keringan* dan Desa Kerobokan Kelod dengan permainan *Macepatan Nengkleng*. *Mangkring-kring* adalah sebuah kata ulang bersambung dalam bahasa Bali yang kata dasarnya adalah “kring” mendapat awalan *ma-* dan akhiran *-an* serta perulangan bunyi maka menjadilah *ma + kering-keringan + an* menjadi *making-keringan*. Arti kata “kring” sesungguhnya adalah nyering, ngering (kata kerja) berarti mengeluarkan suara nyaring. Mengatakan kata *kring* menjadi dasar kata dari permainan ini, karena suara yang *nyaring saking* gembiranya. Suasana menjadi riuh dengan suara yang nyaring maka lama-lama permainan tersebut diberi nama *making-keringan*.

Macepatan Nengkleng artinya siapa cepat dia dapat adalah lain kata dari sebuah olah raga tradisional yang disebut *macepet-cepetan*. Asal kata *cepat* berarti cepat. Siapa yang paling cepat mengenai sasaran, dialah yang mendapatkan kemenangan. Setiap pemain harus *nengkleng*, artinya berdiri dengan satu kaki. Kaki yang satu lagi dipegang dengan tangan yang sisi. Misalnya kalau berdiri dengan kaki kanan, maka kaki kiri dipegang dengan tangan kiri pemain itu sendiri. Pemain tidak dibenarkan mengganti kaki pada waktu pertandingan berlangsung. Bentuk permainannya berupa bermain (bertanding) dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan

dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

5. Permainan anak-anak di Kuta Selatan

Desa yang mewakili Kecamatan Kuta Selatan adalah Desa Bualu dengan jenis permainan *Matembing* dan Desa Peminge dengan permainan *Metajog*. *Matembing* pada mulanya dilakukan dengan melempar sasaran yang ditetapkan dengan batu (pecahan genteng) secara bergantian. Siapa yang paling banyak mengenai sasaran dialah pemenang.

Permainan *Metajog*, alat-alatnya terdiri dari dua batang bambu yang panjangnya untuk anak-anak kira-kira 1,60 - 1,75 m, dan untuk orang dewasa 1,80 - 2,00 m. Ukuran besarnya harus sesuai dengan genggam tangan, kuat, lurus, dan umurnya cukup tua. Kira-kira pada sepertiga bagian dan pangkal bambu, dipasang penjeakan yaitu tempat berpijaknya kaki. *Penjeakan* dibuat dari kayu yang berbentuk siku-siku. Satu sisi merupakan bagian pijakan kaki sedangkan sisi lainnya diikatkan pada bambu. Jumlah *penjeakan* juga dua buah dipasang masing-masing sama tinggi pada kedua batang bambu tadi. Ukuran bagi sisi yang menjadi pijakan kaki sebesar telapak kaki. Bentuk permainannya berupa bermain (bertanding) dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

6. Permainan anak-anak di Kuta

Desa yang mewakili Kecamatan Kuta adalah Desa Kuta dengan jenis permainan *Lelipi Ngalih Ikuh* dan Desa Tuban dengan permainan *Mepiyak-piyakan*. Permainan *Lelipi Ngalih Ikuh* berasal dari kata "Lelipi" = ular; ngalih = mencari; ikuh = ekor) artinya ular mencari ekornya. Gerakan permainan ini inti pokoknya adalah menghindari gigitan ular. Pemain yang berada paling depan berperan sebagai kepala ular, dialah yang akan berusaha menangkap atau menyentuh pemain yang berada paling belakang (sebagai ekor ular). Menangkap dibayangkan sebagai gigitan ular. Oleh karena itu menghindari tangkapan (gigitan), pemain harus berusaha lari atau kalau terlalu terdesak harus membuat gerak gerakan yang dapat menghindari diri dari tangkapan (gigitan ular).

Mapiyak-piyakan berasal dari kata *piyak* yang maksudnya duduk dengan membukakan kaki lebar (dua pemain berhadapan) dan gerakan meloncat dilakukan oleh pemain lain. Dari latar belakang sosial budaya, masyarakat tradisional terutama yang di pedesaan masih banyak harus bergelut dengan alam dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk menyeberangi kali kecil kadang-kadang mereka harus meloncat karena belum ada jembatan. Bahkan kadang-kadang mereka harus melewati atau meloncati semak-semak kecil untuk menyeberang ke suatu tempat. Anak-anak berusaha ikut merasakan betapa suka dukanya para orang tua mereka bergaul dengan alam, seperti bagaimana seharusnya orang melompati sebuah pagar untuk menuju ke suatu seberang, melewati atau meloncati semak-semak kecil untuk menyeberang ke suatu tempat. Hal seperti ini rupa-rupanya sangat mendidik anak-anak agar adanya kesinambungan pengalaman para orang tua dengan anak-anaknya. Bentuk permainannya berupa bercerita, bernyanyi, bermain dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan konsekuensi kalah menang sesuai kesepakatan pemain.

NILAI BUDAYA YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN ANAK-ANAK DI KABUPATEN BADUNG

Nilai Budaya dalam Permainan Anak - Anak

1. Nilai kebersamaan dan kesetiaan
Semua jenis permainan rakyat Bali adalah permainan yang bersifat sosial. Salah satu fungsi permainan rakyat tersebut adalah untuk mengadakan komunikasi, baik dengan lingkungan alam maupun lingkungan sosialnya. Komunikasi itu sendiri dimaksudkan untuk menciptakan rasa kebersamaan di antara kelompok orang yang terlibat di dalam permainan tersebut. Selain nilai kebersamaan, nilai kesetiaan juga memiliki kedudukan yang sangat penting. Kebersamaan tidak akan tercapai bila tidak ada kesetiaan di antara suatu kelompok orang atau masyarakat. Dalam masyarakat Bali nilai kesetiaan ini bahkan memiliki nilai yang sangat tinggi. Kesetiaan bahkan sering diartikan sebagai kebenaran. Pengkhianatan (sebagai lawan kesetiaan) justru sangat dikutuk dan dibenci. Dalam ajaran agama Hindu misalnya disebutkan *satyam*

eva jayāte yang berarti bahwa kesetiaan atau kebenaran senantiasa jaya (menang). Seperti dalam permainan *poh-pohan*, para pemain *pengeleb* berbaris tanpa putus-putusnya sambil menyanyikan lagu *poh-pohan*. Tiap pemain memegang pinggang atau punggung pemain di depannya, ini jelas-jelas menyiratkan akan pesan simbolik bahwa kebersamaan merupakan modal dasar agar *pengalih* tidak dapat memenangkan permainan. *Poh-pohan* juga berfungsi sebagai pengetahuan dasar tentang proses pertumbuhan pohon mangga, mulai menanam, berbunga, berbuah dan ranum, sehingga boleh dipetik. Larangan untuk tidak memetik buah yang belum matang, karena rasanya pahit dan asam dapat merusak penit, merupakan proses pembelajaran akan kesehatan. Tentu dalam permainan ini ditanamkan rasa kebersamaan, terutama di antara sesama anggota kelompok.

2. Nilai sportivitas dan kejujuran

Semua jenis permainan anak-anak menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan kejujuran. Hal itu terkait dengan sistem nilai yang lebih tinggi yang dijiwai dari permainan rakyat yang ada di Bali, yaitu hukum *karmaphala*. Dalam hukum *karmaphala* tersebut diyakini bahwa perbuatan baik akan mendatangkan kebaikan dan sebaliknya perbuatan tidak baik akan mendatangkan ketidakbaikan bagi yang melakukannya. Ajaran akan hasil dari perbuatan tidak saja diajarkan melalui cerita, tetapi dilakukan melalui media permainan. Tiap-tiap permainan anak-anak tersebut masing-masing memiliki aturannya sendiri. Setiap pemain yang terlibat dalam permainan tersebut harus mentaati peraturan yang berlaku di dalamnya. Bagi yang melanggar aturan yang telah disepakati bersama, yang berbuat curang, tidak sportif atau tidak jujur, memang tidak dikenai sanksi hukuman tertentu, namun dalam permainan berikutnya orang yang melanggar aturan, curang, dan tidak jujur tidak akan pernah diajak bermain lagi, sampai yang bersangkutan dapat mengubah prilakunya. Artinya, mereka yang pernah melakukan hal-hal yang dianggap kurang sportif maka pertamanya mereka akan dikenakan sanksi sosial untuk tidak dilibatkan dalam permainan sejenis pada waktu berikutnya.

3. Nilai estetika dan kreativitas

Estetika berkaitan dengan aspek keindahan yang dimiliki oleh sesuatu atau oleh seseorang. Konsepsi estetika meliputi tiga aspek, yaitu baik, benar, dan indah. Menurut Mazhab Skolastik, segala sesuatu yang ada, sejauh itu ada, bersifat tunggal, benar, baik, dan indah. Tunggal berarti bahwa sesuatu itu menampakkan dirinya sebagai satu kesatuan yang bulat; benar berarti dapat diraih oleh akal budi; baik berarti dapat mengimbuai pada kemauan kita untuk dilaksanakan; dan indah berarti menarik untuk dipandang. Keempat aspek tersebutlah yang tercakup ke dalam konsep estetika. Kreativitas adalah daya cipta yang dimiliki seseorang sehingga bisa melahirkan sesuatu yang baru baik dalam tataran nilai (gagasan), perilaku, maupun hasil karya nyata. Jenis-jenis permainan anak-anak seperti *poh-pohan*, *mecingklak*, dan yang lainnya jelas merupakan suatu bentuk kreativitas. Selain merupakan bentuk kreativitas di dalamnya juga terkandung nilai-nilai estetika.

4. Nilai disiplin

Disiplin merupakan suatu sikap batin seseorang yang taat terhadap berbagai aturan yang ada. Untuk mencapai keadaan disiplin diperlukan latihan-latihan dan pembiasaan yang dipupuk sejak seseorang masih kanak-kanak. Seperti penuturan Made Persib (wawancara hari Minggu, 30 Juli 2011 dirumahnya Br. Boleh Kawan, Blahkiuh, Abiansemal) bahwa permainan anak-anak sangat berpengaruh positif pada perkembangan mental anak-anak pada waktu mereka bermain. Banyak anak-anak binaannya yang sebelumnya mereka nakal, melawan, malas, dapat berhasil menjadi anak yang penuh perhatian, rajin yang disebabkan ikut bergabung dalam permainan anak-anak. Berbagai jenis permainan anak-anak yang ada, merupakan sarana pembentukan disiplin bagi seorang anak, sebab setiap permainan memiliki aturan bermain, meskipun aturan-aturan tersebut tidak tertulis. Aturan dalam permainan rakyat tersebut merupakan seperangkat konvensi yang telah disepakati bersama, oleh sebab itu setiap orang yang ikut bermain secara sukarela harus tunduk kepada aturan-aturan yang telah ditetapkan. Apabila seseorang melanggar peraturan yang telah disepakati bersama itu, maka ia akan

mendapatkan hukuman atau sanksi dari teman-temannya, yaitu ia tidak diajak bermain lagi dalam permainan itu sampai ia menunjukkan kesadarannya untuk mau mematuhi peraturan yang ada.

5. Nilai hiburan dan olah raga

Hampir semua jenis permainan anak-anak memiliki fungsi sebagai hiburan bagi anak. Dunia anak selalu diliputi dengan suasana riang dan gembira, kaya variasi, dan merasa terhibur. Keadaan ini dapat membantu anak untuk berpikir bebas lepas tanpa ikatan maupun beban sedikitpun. Dari segi fisik permainan anak-anak tersebut banyak menggunakan kegiatan yang mengharuskan bagi pemainnya untuk berlarian yang dapat berfungsi memperkokoh otot-otot kaki dan tangan anak. Dengan demikian permainan anak-anak sangat sarat dengan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna bagi perkembangan fisik dan mental anak.

SIMPULAN

Permainan rakyat merupakan salah satu bentuk (*genre*) dan *folklor* yang terwujud dan disebarluaskan melalui tradisi lisan.

Berdasarkan sifatnya permainan rakyat dibedakan antara permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan rakyat baik dalam arti bermain maupun bertanding pada hakikatnya merupakan wadah anak belajar menyesuaikan fisik mereka terhadap lingkungan alam dan sosial, belajar membentuk tindakan berkepribadian, mewujudkan tindakan berpola, dan belajar proses pembudayaan.

Secara spesifik permainan rakyat Bali, tidak saja bertujuan memenuhi fungsi hiburan dan olah raga, tetapi juga berfungsi sebagai wahana menjalin hubungan pertemanan, memantapkan dimensi religius, menanamkan pentingnya menghargai nilai kebersamaan dan kesetiaan, nilai kejujuran, estetika dan kreativitas serta disiplin. Kesemuanya ini merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna untuk memperkuat jati diri dan membentuk karakter untuk kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut tidak ditemukan dalam permainan

modern yang lebih menonjolkan individualitas dan cenderung menjadikan seseorang anak terpisah dari lingkungan sosial dan lingkungan alamnya. Oleh karena itu, permainan rakyat Bali (permainan anak-anak) sebagai salah satu asset budaya bangsa harus tetap dilestarikan. Maksud pelestarian adalah menjaga agar permainan anak-anak tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan anak-anak dapat berkembang. Artinya, di samping permainan anak-anak tetap hidup di masyarakat pendukungnya, juga ada upaya agar permainan tersebut tidak statis, namun dapat berkembang sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. (1993), *Pelestarian Pembinaan dan Pengembangan Dolanan Anak-anak*, Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, Yogyakarta.

Bogdan, R.C. (1992), *Pengantar Penelitian Kualitatif*. (Alih Bahasa: Arief Furchan). Surabaya: Usaha Nasional.

Budhisantoso S. (1993), *Pembangunan Nasional dan Pengembangan Kebudayaan*. P2NB, Yogyakarta.

Dananjaya, James. (1991), *Folklore Indonesia*, PT. Grafiti, Jakarta.

_____ (1997), *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat*, Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Pusat, Ditjara, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud, Jakarta.

_____ (1998), *Antropologi Psikologi, Teori Metode dan Sejarah Perkembangannya*, PT. Rajawali Press, Jakarta.

Dharmamulya. (1992), *Antropologi Budaya*, PT. Gramedia, Jakarta.

Haryanto. (1996), *Ilmu Budaya Dasar*, Eresco, Bandung.

Johnson, J.E, Christie, J.E dan Yawkey, T.D. (1987), *Play and Early Childhood Development*, Scott, Forsman, Glenview Jlb.

Koentjaraningrat. (1986) *Pengantar Ilmu Antropologi*, Angkasa Baru, Jakarta.

Lestari, Ida dan Dwi Sulistyorini. (2005), *Pelestarian Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Kecamatan Campur Darat Kabupaten Tulungagung*, (Laporan Penelitian), Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.

Miles, .M.B., & Huberman, A.M. (1992), *Analisa Data Kualitatif*. (Penerjemah: Rohidi, R. T.). Jakarta: UI-Press.

Oka, Ida Bagus. (1982), *Permainan Rakyat Daerah Bali*, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Bagian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya, Jakarta.

Supriyatna, Iyus. dkk. (1998), *Permainan Anak-Anak Jawa Barat*, Taman Budaya Provinsi Jawa Barat, Bandung.

Taro, Made. (1993), *Mari Bermain*, Upada Sastra, Denpasar.

Triguna, Yuda. Ida Bagus dkk. (1997), *Beberapa Aspek Permainan Daerah Bali*, Universitas Hindu Indonesia Denpasar, Denpasar.

Van Horn, J. Nourant. dkk. (1933), *Play at The Center of The Early Childhood Curriculum*, Macmillan, New York.

Nara Sumber

Persib, I Made (55th), PNS/Guru Pedalangan dan Pimpinan Sanggar Cili Mekar, wawancara tanggal 30 Juli 2011 di rumahnya, Br. Banekawan, Blahkiuh, Abiansemal, Badung, Bali