

**Lomba Kreasi Permainan Tradisional Anak-anak**  
**Judul : *Lelipi Ngalih Ikut***

Dipentaskan Secara Virtual Dalam Rangka Pekan Kebudayaan Daerah Propinsi Bali  
(Jantra) Program Dinas Kebudayaan Propinsi Bali  
Dari Tanggal 14 S/D 21 Oktober 2020  
Dinilai Pada Tanggal 17 Oktober 2020 Dalam Predikat Juara II

Choreographer : Dr. I Nyoman Cerita, SST., MFA.  
Composer : Dr. I Nyoman Cerita, SST., MFA  
Produksi : Sanggar Seni dan Musik Bhakti Marga Desa Singapadu,  
Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar.

### **I. Latar Belakang Garapan**

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. Pada saat berada dalam proses pembentukan diri menjadi dewasa tidak satu pun di antara individu yang tidak mengenal 'permainan'. Menurut pandangan Dharmamulya (2008:5), permainan mengandung unsur-unsur bersifat mendidik yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Anak dan permainan merupakan dua dunia yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Masa anak-anak adalah masa bermain. Memang banyak pemikiran dan teori tentang permainan, tetapi semuanya menekankan betapa pentingnya masa bermain bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental seorang anak seutuhnya. Permainan dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Sebagai contoh seorang anak wanita bermain dengan bonekanya merupakan latihan bagi perannya yang dikemudian hari akan menjadi seorang ibu.

Menurut J. Huisinga dalam buku *Psikologi Perkembangan* (2006 : 134), memandang bermain sebagai keistimewaan yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Ia menyebutkan manusia sebagai *homo ludens* justru untuk menegaskan bahwa hanya manusialah yang bermain dalam arti sesungguhnya. Dalam dunia manusia, bermain menjelma dengan cara yang nyaris tak terbatas perwujudannya, ada permainan yang relatif lebih lestari dan ada pula yang lambat laun punah, sementara bermunculan juga jenis-jenis permainan yang baru.

Dunia anak-anak merupakan satu hal yang di rasa paling tepat, karena mempunyai keunikan tersendiri untuk digarap dalam bentuk karya virtual. Anak-anak dengan berbagai aktivitas kesehariannya, merupakan sumber ide garapan yang tidak pernah habis sepanjang kehidupan manusia. Aktivitas keseharian anak-anak sangatlah menarik. Keunikan yang dijumpai pada permainan tradisional anak-anak mulai dari

bagaimana dia memainkannya tanpa membedakan *gender*, berkelompok atau perorangan. Setiap permainan pada akhirnya ada yang kalah dan menang, ada yang dihukum dan yang menghukum, ada yang untung dan ada yang rugi. Sifat dari permainan tersebut ada yang kompetitif, rekreatif, atraktif, yang semuanya diekspresikan melalui beberapa gerakan fisik, nyanyian dan dialog, dan bisa berupa tebak-tebakan, adu kecermatan dalam penghitungan, dan ketepatan menjawab pertanyaan.

Sifat kepolosan, kenaturalan, kejujuran, dan apa adanya anak-anak memberikan inspirasi dan daya tarik bagi penggarap. Apalagi anak-anak sedang melakukan aktivitas tertentu dengan ekspresi tersenyum, tertawa, riang, atau saat bermain, sehingga dijadikan sumber ide dalam penciptaan karya Kreasi Permainan Tradisional Anak-Anak yang berjudul "*Lelipi Ngalih Iku*". Kehidupan masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat menyenangkan. Setiap orang pasti melewati masa ini, begitu pula kehidupan masa kanak-kanak yang pernah penggarap alami di Desa Singapadu dengan suasana alam desa yang indah dan asri, di lingkungan pedesaan ini penggarap mengalami masa perkembangan. Hampir setiap hari menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman-teman sebaya di suatu tempat seperti di depan halaman rumah, di lapangan, dan di sungai yang biasanya sebagai tempat berkumpul bermain-main. Masa kanak-kanak ini menjadi memori yang mengesankan dan tidak pernah terlupakan.

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat unik, lucu, dan penuh dengan rasa ingin tahu dan penasaran. Anak-anak mempunyai sifat yang peka terhadap lingkungannya apapun yang mereka lihat bisa mereka tiru dengan cepat. Di dalam bermain, kreatifitas dan imajinasi anak-anak akan semakin berkembang. Permainan *layangan*, main *pentak umpet*, *dengkleng-dengklengan*, *metajog*, *ntor-ntoran*, *macepetan*, *macingklak*, *perang-perangan*, *meong-meongan* yang semuanya ini membutuhkan keterampilan dan kesabaran untuk bisa memainkannya. Semua itu merupakan aktivitas keseharian anak-anak yang tidak akan dilupakan dan membuat kita rindu untuk kembali ke masa kanak-kanak.

Menurut Sukirman Darmamulya (2008 : 15), menyatakan pada era globalisasi sekarang ini, nilai-nilai didaktif (pendidikan) dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali karena telah dihegemoni oleh berbagai produk mainan (*toys*) dan permainan baru yang serba elektronik yang telah memberikan tawaran bermain yang lebih canggih kepada anak-anak. Permainan baru tersebut akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan sosial yang personal ke impersonal, menipisnya orientasi wawasan dari komunalistik ke individualistik, dan mempertegas perbedaan latar belakang ekonomi. Maka fenomena tersebut sangat perlu divisualisasikan ke dalam bentuk karya kreasi permainan tradisional sebagai dokumentasi aktivitas permainan yang terjadi. Pendokumentasian merupakan unsur-unsur pelestarian dan langkah awal terpenting dalam usaha pelestarian permainan tradisional yang merupakan aset budaya dan salah

satu unsur kebudayaan yang membawa identitas pendukungnya. Sebagai sebuah dokumentasi, karya kreasi permainan tradisional yang berjudul “*Lelipi Ngalih Ikut*” ini dapat digunakan sebagai tinjauan dan bahan perbandingan realita sosial pada saat manusia menemukan kebudayaan yang baru.

Mengenang dan menyadari hal seperti yang diuraikan di atas memotivasi penggarap untuk mengangkat tema permainan anak-anak untuk dijadikan sebuah garapan karya kreasi anak-anak dengan menggunakan judul “*Lelipi Ngalih Ikut*”. Karya kreasi permainan tradisional anak-anak yang berjudul “*Lelipi Ngalih Ikut*” ini digarap dalam bentuk massal atau berkelompok dengan jumlah penari 12 orang yang kesemuanya adalah anak-anak yang rata-rata umurnya dari 10 sampai 12 tahun. Adapun pola penggarapannya adalah dilakukan secara inovatif, kreatif dengan tetap mengacu pada norma-norma koreografi modern yang dipadukan dengan pola-pola tradisi Bali dengan maksud untuk memberikan identitas dan karakteristik tersendiri serta mampu dinikmati oleh orang Bali sendiri.

## **II. SINOPSIS GARAPAN**

Karya kreasi permainan tradisional anak-anak yang berjudul: “*Lelipi Ngalih Ikut*” menggambarkan sekelompok anak-anak yang sedang bersenang-bersenang disuatu tempat yang asri. Mereka bermain-bermain, bercandaria sambil menikmati indahnya panorama alam. Mereka bergaul sangat akrab kepada semua teman-teman dan lingkungan. Bentuk permainannya adalah mengisahkan tentang keberadaan ular (*lelipi*) yang sedang mencari ekornya (*ikut*). Permainan *Lelipi Ngalih Ikut* merupakan warisan budaya Bali yang adiluhung yang sarat tersirat nilai-nilai hidup dan kehidupan anak-anak yang masih relevan apabila diaplikasikan dalam kehidupan anak-anak masa kini. Karya ini bertitik tolak pada budaya lokal Bali yang dikemas secara kekinian. Aktivitas anak-anak yang sarat dengan pendidikan, permainan, kesenangan, keceriaan, kepolosan, kesederhanaan, keluguan dan kelucu-lucuan tersebutlah digarap dalam bentuk karya kreasi permainan tradisional berdasarkan unsur-unsur etika, logika dan estetika.

## **III. BENTUK DAN STRUKTUR GARAPAN**

Karya kreasi permainan tradisional anak-anak ini digarap dalam bentuk film dokumenter yang dilombakan secara virtual. Adapun struktur garapannya terdiri dari beberapa adegan adalah sebagai berikut:

1. Adegan pertama: dikisahkan dua orang besaudara yang bernama Gangga dan Langgeng sedang membantu orang tuanya sebagai tugas rutin dalam satu keluarga yaitu menyapu halaman rumah, dan memberi makanan ayam sebelum bermain-main bersama teman-temannya. Dalam adegan ini suasana yang ditonjolkan adalah keceriaan dan ketulusan anak-anak sedang melaksanakan

tanggung jawab ketika baru bangun di pagi hari yang cerah dan asri. Adegan ini menggambarkan kehidupan anak-anak pedesaan yang sangat akrab dan ceria sedang bercandaria di suatu tempat yang indah dan asri.

2. Adegan kedua: digambarkan anak-anak sudah memulai permainannya dengan diawali *pung-ping-pang* untuk menentukan dua orang pemain, yang satu sebagai ekor, dan yang satu lagi pencari ekor dalam permainan *Lelipi Ngalih Ikut*. Dalam permainan ini para pelaku melakukan gerak-gerak dan dialog-dialog ekspresif. Perbendaharaan gerak yang dilakukan dalam adegan ini adalah sebagian besar penggambaran aktivitas keseharian anak-anak yaitu bermain *Lelipi Ngalih Ikut*. Mereka bergerak dalam suasana ceria, lucu dan keluculucuan. Bahkan kadang-kadang mereka saling mengejek, mentertawakan, menggoda dan muncul rasa persaingan diantara mereka sesuai dengan kehidupan keseharian anak-anak ketika sedang bermain yang sangat kreatif dan kompetitif. Dalam adegan ini merupakan bagian klimaks dari garapan karya kreasi permainan tradisional anak-anak yang berjudul "*Lelipi Ngalih Ikut*".
3. Adegan ketiga: adegan ini adalah bagian terakhir dari karya ini. Adapun pada bagian ini menggambarkan ketika permainan telah selesai anak-anak pergi ke sungai yang dalam suasana riang gembira mereka mandi bersama. Ketika hari sudah mulai senja, kemudian anak-anak harus sudah waktunya untuk pulang kerumah mereka masing-masing.

#### **D. Photo-Photo**



