

Ragam Permainan Tradisional Suku Sasak Di Pulau Lombok

Hastuti Diah Ikawati, Ary Purmadi, Zulfakar

Dosen IKIP Mataram

Email: hastutiikawati@gmail.com

Abstrak; Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melestarikan budaya sasak berupa permainan tradisional. Pelestarian tersebut dilakukan dengan mendokumentasikan ragam permainan tradisional dalam bentuk video dan buku permainan. Selain untuk tujuan tersebut, hasil penelitian ini dapat juga digunakan sebagai sumber belajar untuk memudahkan generasi saat ini dan yang akan datang mempelajarinya. Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai edukatif dan pendidikan karakter seperti kejujuran, kepedulian, kerjasama, bertanggungjawab, sportif, dan sikap positif lainnya. Selain manfaat-manfaat tersebut, permainan tradisional juga sejatinya dapat memberi manfaat secara ekonomi yaitu sebagai daya dukung bagi pariwisata mengingat Pulau Lombok merupakan salah destinasi wisata. Untuk mendapatkan data tentang ragam permainan tradisional suku sasak, ditempuh penelitian studi pustaka, studi lapangan, dan wawancara. Metode studi pustaka digunakan untuk menemukan kajian-kajian yang membahas tentang tema penelitian. Sedangkan studi lapangan digunakan untuk melihat secara langsung kecenderungan bermain anak-anak pada saat sekarang ini. Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tradisional masih ada dimainkan oleh anak-anak saat sekarang ini atukah sudah tidak ada sama sekali. Metode wawancara digunakan untuk tujuan membandingkan data hasil temuan dari beberapa metode yang digunakan. Sasaran wawancara adalah para pelaku permainan tradisional yang sekarang sudah berusia lanjut yaitu sekitar berumur 60-70 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan setidaknya terdapat 15 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak suku sasak di Pulau Lombok pada zaman dahulu.

Kata kunci: Permainan, Tradisional, Suku Sasak

PENDAHULUAN

Permainan tradisional sebagai warisan budaya pada masyarakat adat suku sasak sudah mulai banyak dilupakan. Generasi muda dan anak-anak saat ini lebih gemar bermain dengan permainan yang dianggap canggih dan modern seperti *play station* (PS), *games online*, video game dan berbagai macam permainan yang membutuhkan biaya namun sedikit memiliki makna bagi perkembangan kepribadian dan sosial anak.

Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover Jerman menemukan bahwa *games online* bisa menyebabkan seseorang mengalami kepribadiannya. Hal ini diperoleh berdasarkan penelitian pada seorang wanita yang bermain *games online* setiap hari selama tiga bulan, dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kontrol identitas dan kehidupan sosialnya (Rengani, 2016).

Permainan game online sangat berbeda dengan permainan tradisional, hasil penelitian oleh Iswinarti (2010) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam permainan tradisional sangat penting untuk menjadikan pembelajaran semakin bermakna. Arti penting nilai-nilai kearifan budaya yang terkandung di dalam permainan tradisional masyarakat suku sasak sebagai sumber pembelajaran terlihat pada dua hal penting. Pertama, minat dan gairah belajar peserta didik mengalami peningkatan. Kedua, guru dan buku tidak lagi sebagai sumber pembelajaran utama sebab permainan tradisional juga memiliki makna nilai-nilai pendidikan (Efendi: 2014). Lebih lanjut menurut Haerani (2013) permainan tradisional dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul karena permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, kerja keras, berkerja dalam tim, disiplin, berjiwa sosial dan taat aturan.

Berdasarkan uraian di atas perlu *dikembangkan* media video ilustrasi permainan tradisional suku sasak sebagai upaya menjaga kelangsungan (pelestarian) seni budaya yang ada pada komunitas suku sasak di Pulau Lombok. Permainan tradisional tersebut sudah mulai ditinggalkan oleh generasi penerus sebagai salah satu akibat kemajuan teknologi dan kurangnya perhatian dari para pemangku kepentingan untuk melestarikannya. Dengan hadirnya media video ilustrasi permainan ini anak-anak diharapkan akan lebih mudah untuk belajar, memahami, meniru dan pada akhirnya akan termotivasi untuk memainkan permainan tradisional

KAJIAN PUSTAKA

Permainan tradisional merupakan aktivitas yang dilakukan oleh komunitas masyarakat tertentu dengan tujuan untuk bermain/hiburan. Menurut Al Juk Ja'far, dkk. (2014) permainan tradisional adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Berdasarkan pendapat diatas, permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh kelompok masyarakat tertentu sebagai bagian dari kebiasaan atau adat istiadat yang menggunakan alat yang tersedia disekitar lingkungan tempat bermain. Menurut Haerani (2013) permainan tradisional dapat dijadikan sebagai suatu alternative untuk menciptakan generasi berkarakter unggul karena permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Pada kebanyakan permainan tradisional juga mengedepankan sisi olahraga, taktik, teknis dan ketelitian sehingga menjadi sejalan dengan apa yang di amanatkan oleh Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN), yang sebelumnya telah ada dengan PP. No. 70 tahun 1991 tentang Pendidikan Muatan Lokal, berarti sudah jelas bahwa pengembangan muatan lokal perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan mutu lulusan pendidikan dasar (Dikdas) dan pengembangan IPTEKS (Sutjipto dalam Sudianto: 2006). Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, kerja keras, berkerja dalam tim, disiplin, berjiwa sosial dan taat aturan.

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa penelitian ini bertujuan untuk melestarikan budaya sasak berupa permainan tradisional. Pelestarian tersebut dilakukan dengan mendokumentasikan ragam permainan tradisional dalam bentuk buku deskripsi permainan. Selain untuk tujuan tersebut, hasil penelitian ini juga bisa digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memudahkan generasi saat ini dan yang akan datang mempelajarinya. Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai edukatif dan pendidikan karakter seperti kejujuran, kepedulian, kerjasama, bertanggungjawab, sportif, dan sikap positif lainnya. Selain manfaat-manfaat tersebut, permainan tradisional juga sejatinya dapat memberi manfaat secara ekonomi yaitu sebagai daya dukung bagi pariwisata mengingat Pulau Lombok merupakan salah destinasi wisata.

Untuk mendapatkan data tentang ragam permainan tradisional suku sasak, ditempuh penelitian studi pustaka, studi lapangan, dan wawancara. Metode studi pustaka digunakan untuk menemukan kajian-kajian yang membahas tentang tema penelitian. Sedangkan studi lapangan digunakan untuk melihat secara langsung kecenderungan bermain anak-anak pada saat sekarang ini. Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tradisional masih ada dimainkan oleh anak-anak saat sekarang ini ataukah sudah tidak ada sama sekali. Metode wawancara digunakan untuk tujuan membandingkan data hasil temuan dari beberapa metode yang digunakan. Sasaran wawancara adalah para pelaku permainan tradisional yang sekarang sudah berusia lanjut yaitu sekitar berumur 60-70 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan setidaknya ada 15 jenis permainan tradisional suku sasak yang berkembang dan sering dimainkan anak-anak zaman dahulu. Kelima belas jenis permainan tersebut terdapat beberapa perbedaan nama antara satu daerah dengan daerah lain. Meski berbeda nama tapi cara memainkannya masih sama, sebagai contoh permainan 'gatrik', di daerah puyuh kecamatan jonggat kabupaten lombok tengah permainan ini dikenal dengan nama 'asit' sedangkan di kecamatan janaparia permainan ini disebut 'maen gatrik'. Semua jenis permainan tradisional tersebut telah didokumentasikan dalam bentuk draft Buku Deskripsi Permainan Tradisional Suku Sasak di Pulau Lombok. Buku yang dihasilkan ini sifatnya sangat sederhana karena masih perlu disempurnakan dengan memberikan gambar-gambar visual pada setiap jenis permainan sehingga lebih menarik dan mudah dipelajari. Penyempurnaan tersebut akan dilakukan pada tahap penelitian berikutnya yaitu berbarengan dengan pembuatan video (VCD) ilustrasi permainan tradisional. Adapun kelima belas jenis permainan tradisional tersebut yaitu: (1) Maen Batun Bagek, (2) Ceprak, (3) Kal Kadang atau Selodor, (4) Maen Godekan, (5) Maen Gatrik, (6) Maen Jingklak, (7) Bejangkrikan, (8) Presean, (9) Belanjakan, (10) Betempelekan, (11) Sepok Siat atau Ceplok, (12) Ngumang, (13) Betete Kantir, (14) Menciwe, (15) Maen Cungklik.

KESIMPULAN

Suku Sasak memiliki ragam permainan tradisional cukup banyak setidaknya ada 15 jenis permainan tradisional. Lima belas jenis permainan tersebut sebahagiannya memiliki variasi dan nama yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lain sehingga jumlah permainan tradisional yang dimiliki oleh suku sasak dapat lebih banyak dari jumlah tersebut.

REFERENSI

- Efendi, Agus. 2014. "Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta sebagai Sumber Pembelajaran IPS". *Jurnal Sosio Didaktika*: Vol. 1 (2): 211-218.
- Endah, P. 2016. "Dampak Kecanduan Bermain *Games Online*". <http://thisisputriiep.blogspot.com>. Diakses tanggal 4 Mei 2016).
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". *Naskah Publikasi*. www.google.com. Diakses tanggal 4 Mei 2016.
- Ja'far, Al Juk, dkk. 2011. "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal," *Jurnal Art Nouveau*, Vol.3(1): 1-9.
- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. III (1): 87-94.
- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. III (1): 87-94.
- Renggani, P. 2016. "Menetralkan Kecanduan *Games*". www.google.com. Diakses tanggal 4 Mei 2016.
- Sudianto, Mungit. 2006. "Optimalisasi Pembelajaran Muatan Lokal dan Relevansinya dengan Kebutuhan Lapangan Kerja pada Pendidikan Dasar 9 Tahun," *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.7 (2): 109-113.