
EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI ERA MODERN: STUDI KASUS DI NAGARI LUBUK BASUNG, KABUPATEN AGAM

Elsa Cornelis Putri^{1*}, Sri Setiawati², Sidarta Pujiraharjo³

¹⁻³Program Studi Antropologi Sosial, Universitas Andalas

*Korespondensi: elsacornelisputri@gmail.com

Abstract: In the midst of the proliferation of children who prefer electronic games, in fact there are still children in several areas in Indonesia who still play traditional games, one of which is in the Lubuk Basung village. The purpose of this study is to identify the types of traditional games that are still played by children, describe what factors cause traditional children's games in Lubuk Basung village to still survive and analyze children's views of the traditional game. The research method used is qualitatively descriptive in which informants are divided into two parts, namely ordinary informants and key informants. Based on the results of research conducted is that traditional games still exist in Nagari Lubuk Basung proven by still being played by children although in the current era of modernization, the types of games that exist are also diverse including Cassava Games, Jump Rope (*Kajai*), Hide and Seek (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Kite, Bamboo Cannon (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) and Marbles. Although traditional games at this time have begun to shift with *modern* games due to the development of existing technology. However, for children in Nagari Lubuk Basung, traditional games still exist today. Basically, children are found in traditional games, there are no more adults who play it. Adults are more interested in playing *modern* games than mobile phones, as well as the demands of age that don't allow them to play traditional games anymore.

Keywords: Traditional game, children, existence, modernization.

Abstrak: Di tengah maraknya anak-anak yang lebih memilih permainan elektronik, nyatanya masih ada anak-anak di beberapa daerah di Indonesia yang masih memainkan permainan tradisional salah satunya di Nagari Lubuk Basung. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak, mendeskripsikan faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan, dan menganalisis pandangan anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang mana informan dibagi dalam dua bagian yakni informan biasa dan informan kunci. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah permainan tradisional masih eksis di Nagari Lubuk Basung terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak meskipun di era modernisasi saat ini, jenis permainan yang ada juga beragam diantaranya Permainan Singkong, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*), dan Kelereng. Meskipun permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser dengan permainan *modern* karena perkembangan teknologi yang ada. Akan tetapi, bagi anak-anak di Nagari Lubuk Basung, permainan tradisional masih tetap eksis sampai sekarang. Pada dasarnya, anak-anaklah yang banyak dijumpai dalam bermain permainan tradisional, sudah tidak ada lagi orang dewasa yang memainkannya. Orang dewasa lebih tertarik memainkan permainan *modern* dari hp, dan juga tuntutan usia yang tidak memungkinkan mereka memainkan permainan tradisional lagi.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Anak-Anak, Eksistensi, Modernisasi

A. Pendahuluan

Negara Indonesia telah lama terkenal dengan budaya yang dimilikinya. Sebagai halnya Pendapat Taylor (Horton & Chester, 1996, hlm 58), kebudayaan yaitu keseluruhan dari pengetahuan, kesenian, keyakinan, hukum, moral, adat istiadat serta kebiasaan yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota suatu masyarakat. Kebudayaan mempunyai beberapa wujud diantaranya wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai atau norma; wujud kebudayaan sebagai aktivitas dari pola tindakan manusia dalam bermasyarakat; wujud kebudayaan sebagai benda yang dihasilkan oleh karya manusia. Wujud kebudayaan diatas ialah hal yang bersifat konkret (nyata) karena benda-benda dari hasil karya cipta manusia yang berupa tindakan, aktivitas dan perbuatannya di dalam bermasyarakat (Koentjaraningrat,2009: 150-153).

Permainan tradisional dianggap tak semenarik permainan modern dan dianggap kuno serta ketinggalan zaman, namun kenyataannya permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai atau pesan moral yang baik untuk melatih tumbuh kembang anak. Permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat lambat laun sudah tergantikan dengan munculnya permainan modern yang sedikit banyak memberi dampak negatif kepada anak yang memainkan permainan tersebut.

Merujuk pada Sumbar Fokus (2020) Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) merupakan dokumen yang didalamnya memuat keadaan faktual dan permasalahan yang dihadapi daerah dalam upaya pemajuan kebudayaan, dan penyelesaiannya. PPKD ialah landasan untuk kebijakan pembangunan kebudayaan di suatu daerah. Pada tahun 2018, Sumatera Barat sudah menetapkan Objek Pemajuan Kebudayaan serta Cagar Budaya. OPK mencakup didalamnya tradisi lisan, adat istiadat, manuskrip, pengetahuan tradisional, ritus, seni, bahasa, teknologi tradisional, permainan rakyat dan olahraga tradisional.

Anak-anak di Nagari Lubuk Basung dalam kesehariannya masih banyak memainkan permainan tradisional dibanding dengan memainkan permainan *modern* yang berasal dari *gadget*. Permainan tradisional tersebut diantaranya *Permainan Singkong*, *Lompat Tali (Kajai)*, *Petak Umpet (Kaja Mandok; Sipak*

Tekong), *Lhore (Dore)*, *Layang-layang*, *Meriam Bambu (Badia Batuang)*, *Congklak (Congkak)* dan *Kelereng* yang merupakan permainan yang telah turun temurun dimainkan oleh anak-anak dan masyarakat di Nagari Lubuk Basung. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai keberadaan permainan tradisional yang masih eksis dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang disaat permainan modern yang semakin gencar menghadirkan jenis permainan yang lebih menarik dan banyak variasinya. Dalam hal ini, pertanyaan dalam penelitian dapat ditarik sebagai berikut, jenis permainan tradisional apa yang masih dimainkan, faktor yang menyebabkan permainan tersebut masih bertahan dan pandangan anak-anak terhadap permainan tersebut. Dari penelitian diatas hendaknya dapat memberikan manfaat pengetahuan serta menambah wawasan tentang Antropologi Sosial khususnya Folklore yang merupakan cabang ilmu dari Antropologi sendiri.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif didalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mencari sebuah teori, dimana ciri utamanya yang ada pada penelitian ialah dimana peneliti langsung turun ke lapangan, untuk mengamati fenomena, mencatat, tidak memanipulasi, dan berfokus pada observasi yang bersifat alamiah (Stambol A. Mappasere dan Naila Suyuti, 2019:35). Penelitian ini dilakukan di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Dalam penelitian ini, pemilihan informan penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). *Purposive sampling* adalah teknik dimana pemilihan informan dipilih secara sengaja yang maksudnya penulis memilih informan sebelum melakukan penelitian sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Teknik pengumpulan data yakni bagaimana cara penulis untuk menerima, mengambil, mengolah, serta mendapatkan data selama berada di lokasi penelitian. Teknik yang digunakan yaitu Observasi Partisipasi, Wawancara, Dokumentasi, Studi Kepustakaan, dan Analisis Data.

C. Pembahasan

Ditengah arus globalisasi yang semakin pesat pada saat sekarang ini, semakin banyak media hiburan yang mudah di dapat dengan sangat mudah dan cepat, salah satunya tentang permainan anak yang semakin hari semakin banyak ragamnya di teknologi yang ada, seperti *gadget*. Banyaknya mainan dari dalam dan luar negeri lambat laun menggeser permainan lokal yang ada di masyarakat. Namun berbeda dengan anak-anak yang ada di Nagari Lubuk Basung dimana mereka masih menjaga ke eksis an permainan tradisional mereka, dengan tiap harinya mereka masih memainkan permainan tradisional sebagai media hiburan mereka ketika di rumah. Berikut adalah salah satu hasil wawancara penulis dengan seorang Ketua Pemuda Karang Taruna bernama Oki Andrianus, sebagaimana yang disampaikan informan Oki (25 tahun) di bawah ini:

“faktor-faktor yang menyebabkan permainan tradisional masih ada di Indonesia khususnya Sumatera Barat bisa dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu yang pertama yaitu faktor kebudayaan, pendidikan dan faktor sosial. Contohnya saja faktor pendidikan, di dalam permainan tradisional banyak sekali ilmu yang di dapat ketika bermain, anak-anak menjadi lebih kreatif dalam hal bermain maupun dalam hal pembuatan media bermain sendiri. Setiap permainan tradisional berbeda-beda, dan permainan tradisional yang dulu tidak bisa disamakan dengan permainan sekarang. Orang zaman dahulu menyuruh anaknya untuk bermain di luar rumah, namun sekarang justru orang tua melarang anaknya bermain di luar. Perkiraan pada tahun 2004-2010 permainan tradisional sudah mulai agak jarang dimainkan oleh anak-anak, karena pada perkiraan tahun itu handphone sudah mulai masuk seperti Blackberry, Nexian dan Mito. Setiap generasi berbeda dalam menanggapi tentang permainan tradisional, baik itu dari generasi milenial maupun generasi old (generasi yang sudah tua).”

Permainan *kajai* merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung. Salah seorang informan bernama Fuji menuturkan pendapatnya terkait dengan permainan tradisional, menurut Fuji (9 tahun) permainan tradisional juga merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Karena Fuji sendiri tidak diizinkan oleh kedua orang tuanya bermain *HP*, karena orang tuanya takut dia akan terpengaruh dengan *games* yang ada di *HP*, nantinya akan berpengaruh kepada sekolahnya atau dengan kegiatan dia mengaji.

“Kalo main permainan tradisional tu seru kak, Fuji biasanya main Kajai di tempat ngaji, rame sih itu ada rombongan cwe ama cwo juga, biasanya maen

ampe 10 orang,ga ada yang dimainin sih di tempat ngaji,makanya main Kajai doang”

Saat ditanya,apa yang membuat permainan tradisional lebih menarik untuk dimainkan,begini jawaban Fuji

“Asik-asik aja si, karna kan Fujii ga dibolehin main HP sama mama papa,makanya main permainan tradisional, ya lagian mainnya seru rame-rame, ya udah makanya udh biasa aja main permainan tradisional”

Dari pernyataan Fuji tersebut bisa ditarik kesimpulan jika sudah biasa dimainkan permainan tradisional maka lama kelamaan jadi punya keseruan tersendiri apalagi dimainkan bersama-sama. Tidak masalah jika tidak dibolehkan bermain *games* yang ada di *HP*, permainan tradisional bisa lebih menarik jika sering dimainkan.

“Pengen main games di HP kak,tapi ga di bolehin ya gimana main permainan tradisional aja, kan sama-sama seru juga”

D. Kesimpulan

Permainan tradisional masih eksis di Nagari Lubuk Basung terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak hingga saat ini di era modern. Permainan tradisional yang terdapat di Nagari Lubuk Basung juga banyak ragam dan jenisnya, dan memiliki penamaan yang berbeda-beda tergantung daerah masing-masing. Di Nagari Lubuk Basung terdapat delapan jenis permainan tradisional yang sangat populer dimainkan oleh anak-anak, permainan tersebut diantaranya yaitu Permainan *Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok*; *Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, anak-anak justru cenderung lebih banyak menyukai permainan tradisional, karena menurut mereka permainan tradisional merupakan hal yang sangat menyenangkan, walaupun mereka hanya menggunakan peralatan seadanya, akan tetapi kebersamaan itulah yang mereka utamakan, mereka juga bisa tertawa lepas ketika bermain bersama-sama, beda dengan permainan *modern* yang hanya mereka individu yang memainkannya.

Dalam hal ini anak-anak harus mampu menggunakan waktunya dengan baik kepada hal-hal yang lebih bermanfaat untuk dirinya sendiri. Diharapkan juga

kepada keluarga terkhususnya orang tua agar lebih memperhatikan anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi yang sudah berkembang sangat pesat seperti sekarang, orang tua harus senantiasa mengontrol anak-anak mereka dari hal-hal yang tidak diinginkan yang dibawa oleh pengaruh perkembangan teknologi tersebut. dan juga kepada masyarakat agar selalu memperkenalkan permainan tradisional agar permainan tradisional masih tetap eksis untuk generasi-generasi penerus kedepan dan supaya generasi selanjutnya masih dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional.

Daftar Pustaka

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita
- Agusta, I. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif*. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor, 27.
- Anggita, G. M. (2019). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. JOSSAE (Journal of Sport Science and Education), 3(2), 55-59.
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & AS, W. K. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education), 1(1), 18-25.
- Ansyari, R. R. (2021). *Sejarah Modernisasi Pasca Perang Dunia Kedua Serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat*.
- Ardani, I. (2013). *Eksistensi Dukun Dalam Era Dokter Spesialis*. Lakon: Jurnal Kajian Sastra dan Budaya, 2(1), 21-26.
- Astuti, F. (2009) . *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Creswell, John. W .2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih Diantara Lima Pendekatan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dwiyanan, Lisa, Sari, Aswilrony dan Erni Esde. 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Padang : Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat Adytiawarman .
- Erinta, D., & Budiani, M. S. (2012). *Efektivitas penerapan terapi permainan sosialisasi untuk menurunkan perilaku impulsif pada anak dengan attention deficit hyperactive disorder (ADHD)*. Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 3(1), 67-78.

- Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). *Etnomatematika permainan kelereng*. MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 7(1), 32-40.
- Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2017, October). *Adaptasi Permainan Papan Tradisional ke dalam Permainan Digital dengan Pendekatan Atomics: Studi Kasus Permainan Mul-Mulan*. Seminar Nasional Seni dan Desain 2017 (pp. 386-393). Universitas Negri Surabaya
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis bagi Guru TK/Paud, SD, serta Orang Tua)*. Jakarta : Prenadameida Group.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018, December). *Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun*. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 1, No. 1).
- Lindawati, Y. I. (2019). *Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan*. Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika, 5(1), 13-24.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). *Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif*. METODE PENELITIAN SOSIAL, 33.
- Maricar, F., & Tawari, R. S. (2018). *Nilai dan Eksistensi Permainan Tradisional di Ternate*. ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesejarahan, 5(2), 162-184.
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Miharja, D. (2015). *Keberagaman Masyarakat Adat Cikondang dalam Menghadapi Modernisasi*. Islam Realitas: Journal of Islamic and Social Studies, 1(1), 95-101.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, (1).
- Parsons, Talcott. 1986. *Fungsionalisme Imperatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Prayogi, R & Danial, E .(2016). *Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*. Humanika, 23 (1), 61-79.
- Putriadi, M, D., Syafwan, M. S., & SyafrilR, M. S. (2015). *Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong Di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman*. Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 3(1).
- Ramadhani, M., & Fitriani, E. (2018). *Relasi Simbol Pakaian "Anak Nagari" dalam Batarewai di Nagari Koto Gadang*. Jurnal Perspektif, 1 (4), 39-43.
- Rizky, Y. W. (2020). *Wayang Golek Lakon Bandung Bandawasa Nitis Dalam Tradisi Seren Taun Di Kampung Adat Urug, Kabupaten Bogor: Analisis Struktur Dan Fungsi*. Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish.

- Safari, M. (2017). *Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), 2(2).
- Saputra, S. Y. (2017). *Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(1).
- Yoeti, A, Oka. 1986. *Melestarikan Seni Budaya Tradisional yang Nyaris Punah*. Jakarta : Proyek Penulisan dan Penerbitan Buku dan Majalah Pengetahuan Umum dan Profesi.
- Yudiwinata,H.P.(2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Paradigma*, 2(3).