

BULETIN HIMPUNAN MAHASISWA ILMU SEJARAH

sastra

JELAJAH WAKTU DAN PERADABAN

RIANG YANG
TAK LAGI
RIUH



EDISI III / SEPTEMBER 2017

Salam Pergerakan! Salam Budaya! Dengan budaya kita bergerak

Proses masih terus berlanjut. Jeda yang cukup panjang tak membuat kami anggota divisi Pers dan Historiografi melupakan pembaca setia Buletin Sanskerta. Kami kembali hadir setelah rehat sejenak karena berbagai macam kesibukan. Namun kami sadar itu adalah bagian dari proses yang harus kami lalui. Tanggung jawab harus tetap dipegang saat berproses di divisi Pers dan Historiografi. Keberadaan pembaca juga menjadi salah satu hal yang membuat kami masih terus mengembangkan Buletin menjadi lebih baik.

Pada edisi tiga ini, kami ingin mengajak pembaca mengingat kembali permainan yang masih eksis sampai saat ini, yaitu layang-layang. Namun, sangat disayangkan perkembangan teknologi malah menjadikan memudarnya permainan tradisional. Salah satu tandangnya adalah video game. Permainan yang dikenalkan di Indonesia sekitar akhir tahun 90-an sampai sekarang. Menjamurnya video game membuat semakin ditinggalkannya permainan tradisional. Hanya sedikit orang yang prihatin dengan permainan tradisional, salah satunya sebuah museum yang dinamakan Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga. Museum ini merupakan museum permainan anak pertama dan satu-satunya yang ada di Indonesia.

Selain itu ada tokoh bernama Pak Raden yang muncul dalam hiburan anak-anak era 90-an. Ia memiliki suara dan kumis yang khas sehingga selalu diingat anak-anak dalam tayangan si Unyil. Hingga rubrik resensi yang mengulas lagu berjudul *Tidur Bersama* milik Tigapagi dan Danilla Riyadi. Lagu yang diliris dua hari sebelum hari kemerdekaan Indonesia.

Edisi ini menjadi awal kembalinya semangat kami untuk terus berkarya dan menghasilkan karya yang dapat dinikmati pembaca setia Buletin Sanskerta. Juga perjuangan untuk menghadirkan Buletin Sanskerta tepat waktu di kemudian hari. Sehingga kritik, masukan dan saran masih terus kami tunggu dari pembaca setia Buletin Sanskerta. Akhir kata, selamat menjelajah waktu dan peradaban.

Redaksi

SANSKERTA

Penanggung Jawab Putro Wasista H | **Pemimpin Redaksi** Hernantya Devi | **Editor** Anggraeni Windi, Khairuddin Ahmad | **Sekretaris** Akhir Yuliana, Siti Yunita | **Bendahara** Miratun Nisa | **Redaktur** Akhir Yuliana, Anggraeni Windi, Bagas Pangestu, Deby Hermawan, Hernantya Devi, Kemal Sampurna, Miratun Nisa, Ramadhoni Satria, Shinta B. Agustina Yunia Nur Andini | **Artistik** Deby Hermawan, Kemal Sampurna, Bagas Pangestu | **Produksi** Bagas Pangestu | **Sirkulasi** Khairuddin Ahmad, Ramadhoni Satria | **Alamat Redaksi** Sekretariat Hima Ilmu Sejarah, Gedung PKM lantai II, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, Karangmalang, Yogyakarta | **Email** buletinsanskerta@gmail.com | **Blog** sanskertaonline.blogspot.com

DAFTAR ISI

REKONSTRUKSI 03

PERMAINAN KONVENSIONAL VS VIDEO GAME

Permainan konvensional memiliki nilai lebih jika dijadikan sebagai sarana pendidikan. Anak-anak akan lebih mudah mencerna pembelajaran melalui permainan yang memang dekat dengan anak-anak.

TOKOH 08

PAK RADEN TOKOH YANG MENCINTAI ANAK

Anak-anak 90-an yang dahulu pernah menonton Si Unyil pasti hafal betul dengan kumis tebal melintang, pakaian Jawa lengkap dengan blangkon yang biasa dikenakannya, serta sifat galak yang pasti ditakuti oleh tokoh anak-anak, dan sifat pelit sekaligus menjengkelkan yang diperankannya. Meski begitu, rupanya di dunia nyata, Pak Raden adalah sosok yang hangat dan sangat menyayangi anak-anak.

RESENSI 13

TIDUR BERSAMA 72 TAHUN KEMERDEKAAN

Seolah-olah lagu ini membawa maksud untuk mengingat dosa apa yang telah diperbuat negara yang telah berusia 72 tahun dan melepaskan belenggu kebatilan.

INTIP 14

FILOSOFI PERMAINAN DAKON

Hidup ini adalah persaingan, namun bukan berarti kita harus bermusuhan. Kita tidak boleh terlalu berlebihan ketika sedang mempunyai banyak rejeki dan sebaliknya. Setiap orang yang melakukan usaha mempunyai tujuannya masing-masing, maka kita harus cerdas dan strategis tanpa harus bermusuhan dan berlawanan dengan orang lain, tapi bekerja sama dan saling berbagi akan menjadi lebih baik.



• Ilustrasi Kemal | Sanskerta

Pada dasarnya manusia itu merupakan makhluk yang bermain (*homo ludens*), hal ini merupakan pendapat dari Johan Huizinga, seorang sejarawan asal Belanda. Menurut Huizinga usia permainan jauh lebih tua dari kebudayaan (Aziz Dharma, dkk, 2017: 2). Hal ini menandakan bahwa permainan dengan manusia tidak dapat dipisahkan.

Permainan sendiri mungkin bisa dibagi menjadi dua, yaitu permainan konvensional (tradisional) dengan permainan modern. Keduanya memiliki perbedaan yang sangat kentara yaitu permainan konvensional lebih mengutamakan kebersamaan dalam bermain. Selain itu, permainan konvensional juga mengutamakan pemain untuk aktif secara fisik dalam permainan. Namun, hal ini berbanding terbalik dengan permainan modern yang cenderung individualis dan menjadikan pemain cenderung pasif secara fisik dalam bermain.

Di dalam permainan konvensional ada salah satu permainan yang cukup terkenal dengan permainan anak-anak Indonesia, yaitu layang-layang. Siapa yang tidak kenal dengan

PERMAINAN KONVENSIONAL VS VIDEO GAME

layang-layang yang bahkan sudah dibuatkan lagu anak-anaknya yang berjudul "Bermain Layang-Layang". Lagu ini sudah tak asing lagi bagi anak-anak 90-an. Lagu yang liriknya menggambarkan tentang bagaimana cara membuat layang-layang dengan bahan yang sederhana seperti bambu dengan benang yang diukur sama panjang dan tak lupa dilapisi kertas sehingga jadilah layang-layang. Selain itu, lagu tersebut juga mewajibkan kita untuk memainkan layang-layang di tanah lapang.

Layang-layang sendiri memiliki sejarah yang panjang. Bukti otentik paling tua yang pernah ditemukan menyebut bangsa China yang pertama kali memperkenalkan layang-layang melalui dua orang filsufnya, Mo Di dan Gongshu Ban pada abad ke 5 SM. Mereka menerbangkan sejenis layang-layang yang terbuat dari daun, dilansir dari angkasa.grid.id. Namun, fakta sejarah tentang layang-layang yang berasal dari negeri China ini bisa sedikit tergoyahkan setelah ditemukan gambar layang-layang di Goa Sugi Patani, Desa Liang Kabori, Kecamatan Lohia, Pulau Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara.

Temuan ini dipublikasikan oleh seorang penggemar layang-layang asal Jerman bernama Wolfgang Bieck di dalam sebuah artikel yang berjudul "The First Kiteman". Di dalam artikelnya yang ditulis bersama dengan Mong Hie pada Juli 2002 mengisahkan bagaimana Bieck penasaran dengan cerita

dari Suarnadi Makuta yang merupakan ketua dari klub layang-layang tradisional Muna pada 1997. Makuta mengatakan bahwa ada lukisan yang menggambarkan layang-layang di dalam gua. Akhirnya setelah Bieck berkeinginan keras untuk membuktikan fakta sejarah tersebut, mereka melakukan ekspedisi tersebut dengan dibantu teman-teman—asal Indonesia juga—ke gua yang berada di Sulawesi tersebut.

Alhasil, setelah menyusuri goa tersebut ditemukan tiga gambar yang membentuk seperti layang-layang. Di dalam artikelnya tersebut juga dimasukkan beberapa foto lukisan layang-layang di goa sebagai bukti otentik. Menurut Prof. Harry-

Truman Simanjuntak, yang merupakan arkeolog prasejarah mengatakan lukisan yang ada di Goa Sugi Patani diperkirakan memiliki umur 4.000-10.000 tahun. Namun, sampai sekarang belum ada penelitian lanjut untuk mengetahui



secara pasti berapa umur lukisan tersebut. Selain itu pendapat lain dari Kosasih sebagai arkeolog yang meneliti Goa di Sulawesi Selatan menduga bahwa lukisan ini dibuat oleh orang pendarang dari luar Pulau Muna, dilansir dari tekno.kompas.com.

Sebenarnya masih banyak lagi permainan konvensional yang memiliki sejarah dan keunikan masing-masing di setiap daerahnya. Namun, permainan konvensional saat ini sudah mulai ditinggalkan. Anak-anak yang dulu bermain bersama-sama. Akan tetapi sekarang anak-anak lebih memilih untuk menghibur diri dengan permainan modern. Salah satunya *video game* yang saat ini semakin berkembang dan terus digandrungi.

Invasi Video Game

Dalam teori tentang generasi menurut William Strauss dan Neil Howe yang merupakan sejarawan asal Amerika ini, membagi generasi menjadi enam garis besar. Namun, jika dimasukkan ke dalam konteks sekarang. Kata-kata yang bisa didengar di telinga kita yaitu Generasi Y yang hidup pada tahun 1980 sampai 2000 dan Generasi Z yang hidup pada tahun 2000 sampai sekarang.

Kedua generasi ini bisa dimasukkan ke dalam generasi milenial. Generasi yang sudah mengenal dengan teknologi dan era digital. Perbedaan antara kedua generasi tersebut yaitu Generasi Y muncul dan menandai datangnya era baru. Sedangkan Generasi Z sudah bersentuhan dengan kemajuan teknologi dari lahir.

Salah satu hal yang ikut lahir dari rahim generasi milenial adalah permainan modern. Permainan modern muncul diakibatkan oleh kemajuan teknologi salah satunya seperti *video game* ikut berkembang. Di dalam buku yang berjudul "*The History of Video Games*" karya Leonard Herman menceritakan cikal bakal *video game*. Awalnya *video game* digagas oleh seorang insinyur bernama Ralph Baer yang diminta membuat satu buah set televisi pada tahun 1949. Akan tetapi idenya tentang *video game*



• Phil Harrison (Direktur Komunikasi Sony) ketika meluncurkan Playstation generasi pertama di Inggris pada tahun 1995 | Dok. Istimewa

baru terwujud pada tahun 1967. Selama delapan belas tahun berlalu muncul juga beberapa tokoh seperti Willy Higinbotham yang berhasil mendesain permainan tenis interaktif yang dimainkan dalam sebuah osiloskop. Selain itu ada juga Steve Russell yang memprogram *space game* pada sebuah komputer mainframe DEC PDP-1.

Pada abad ke-20 berkembang juga beberapa embrio dari perusahaan *video game*, salah satunya saja Nintendo yang berarti pasrah kepada yang diatas. Pada awalnya perusahaan Nintendo yang didirikan oleh Fusajiro Yamauchi pada tahun 1889 bernama *The Marufuku Company*. Awalnya perusahaan ini hanya menciptakan permainan kartu Jepang (*Hanafuda*), namun pada tahun 1907 mulai memproduksi permainan kartu barat. Pergantian nama perusahaan dari *The Marufuku Company* menjadi Nintendo tepatnya pada tahun 1951, lengkapnya *The Nintendo Playing Card Company*.

Selain Nintendo muncul juga beberapa perusahaan *video game*

lainnya. Seperti Sony yang didirikan oleh Akio Morita dan Masaru Ibuka pada tahun 1947 dan SEGA pada tahun 1954 oleh Daid Rosen yang dioperasikan menggunakan koin--mirip semacam ding-dong. Namun, yang ada salah satu perusahaan *video game* yang saat itu bisa dikatakan sukses besar dalam *video game*, yaitu Atari. Perusahaan yang didirikan oleh Bushnell dan Dabney ini sukses besar melalui salah satu *game*-nya yaitu Pong yang merupakan sebuah permainan tenis sederhana.

Setiap tahun perkembangan *game* semakin maju. Setelah Atari sukses besar, para pesaing yang lain tak mau kalah untuk berlomba-lomba memunculkan inovasi. Salah satunya dengan *game console* yang bisa dimainkan di rumah. Pada tahun 1976 muncul *cartridge*, salah satu pelopornya yaitu perusahaan Fairchild Camera & Instrument dengan *game console*-nya.

Setelah Atari mendapatkan kesuksesan dari *video game*. Giliran Nintendo pada tahun 1986, Nintendo meluncurkan NES

(*Nintendo Entertainment System*) dengan permainan yang sangat legendaris sampai sekarang yaitu *Super Mario Bros*. Setelah itu pada tahun 1989 Nintendo meluncurkan *Monochrome Game Boy* untuk bermain *Tetris* dan *Super Mario* versi *Game Boy*. Hingga awal tahun 90-an Nintendo semakin sukses dengan *game* legendarisnya. Permainan *Super Mario* berkembang hingga *Super Mario 4 : Super Mario World*. Bahkan Nintendo pada tahun 1991 meluncurkan sistem bernama SNES (*Super Nintendo Entertainment System*).

Pada pertengahan 90-an giliran Sony yang berkembang. Tahun 1995 setelah gagal bekerja sama dengan Nintendo, Sony meluncurkan perangkat bernama *Playstation*. Berbeda dengan Nintendo yang masih menggunakan *cartridge*, *Playstation* menggunakan CD yang lebih mumpuni kapasitasnya. Hingga diawal tahun 2000-an persaingan antara Nintendo dan Sony masih berlangsung. Bahkan Microsoft ikut bersaing dengan *game console*-nya bernama *X-Box* yang menggunakan OS (*Operating System*) Windows CE. Hingga sekarang persaingan antara ketiga perusahaan tersebut masih memanas. Apalagi antara *Playstation* dan *X-Box* yang setiap tahunnya mengeluarkan beberapa terobosan seiring berkembangnya kemajuan teknologi.

Beberapa jenis *video game* yang muncul ikut juga mempengaruhi perkembangan permainan di Indonesia. Pada awal tahun 90-an anak-anak sudah mengenal beberapa *game console* seperti Nintendo dan *Playstation*. Bahkan muncul beberapa tempat khusus seperti *game center* atau rental bagi orang yang tidak mempunyai *game console* yang diinginkan. Mereka bisa

memainkan *Video game* tanpa harus membelinya. Hingga awal tahun 2000-an *game center* dan rental semakin menjamur di kota-kota besar bahkan sudah muncul di beberapa desa. Hal ini mempengaruhi keberadaan permainan konvensional yang semakin ditinggalkan.

Pionir yang Menjadi Martir

Seiring kemajuan zaman dan teknologi, muncul ketakutan terhadap permainan konvensional yang semakin hari semakin ditinggalkan khususnya di Indonesia. Anak-anak generasi milenial lebih memilih bermain *video game* ketimbang bermain layang-layang atau gobak sodor. Mereka menilai *video game* dianggap lebih keren—selalu *up to date*.

Atas keprihatinan ini muncul salah satu pionir yang memperjuangkan keberlangsungan permainan konvensional bagi anak-anak: Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga. Museum ini merupakan museum pertama dan satu-satunya bagi anak-anak di Indonesia. Museum yang saat ini beralamat di Jl. Tirtodipuran No.26, Yogyakarta ini digagas oleh seorang seniman asal Belgia bernama Rudi Corens dan dikelola oleh yayasan Dunia Damai.

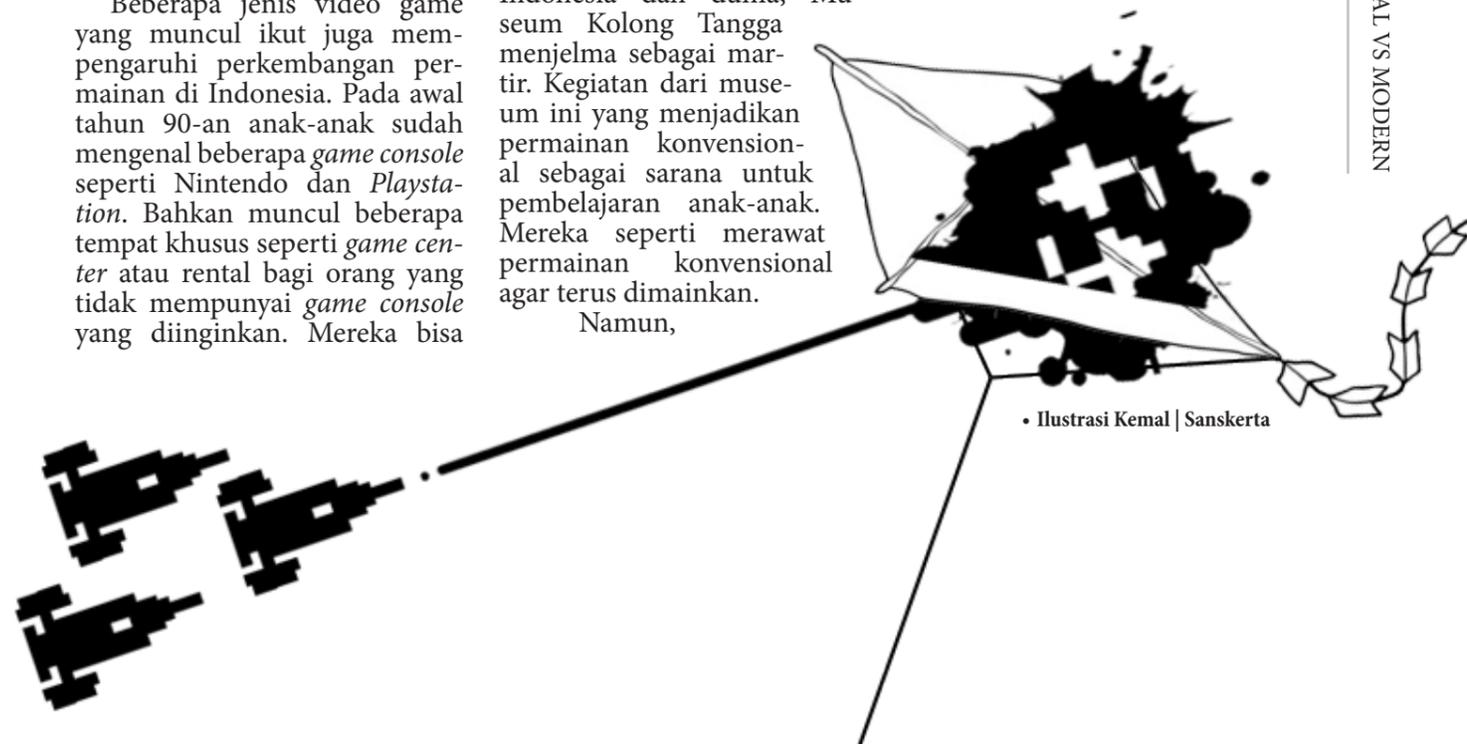
Dengan menjunjung misi mengangkat dan memperkenalkan permainan tempo dulu di Indonesia dan dunia, Museum Kolong Tangga menjelma sebagai martir. Kegiatan dari museum ini yang menjadikan permainan konvensional sebagai sarana untuk pembelajaran anak-anak. Mereka seperti merawat permainan konvensional agar terus dimainkan.

Namun,

beberapa bulan belakangan ini Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga tengah dapat masalah. Pasalnya museum yang telah menempati di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) sejak tahun 2008 ini harus pindah. Tepat pada tanggal 4 Juli 2017 lalu Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga di TBY resmi ditutup. Hal ini dikarenakan tempat yang dijadikan museum tersebut akan direnovasi dan dijadikan tempat penjualan tiket seperti yang dilansir liputan6.com. Sampai sekarang Museum Pendidikan dan Mainan anak Kolong Tangga masih mencari tempat yang pas untuk kembali memamerkan koleksi yang mencapai 18.000 objek tersebut.

Hal ini menandakan bahwa permainan konvensional sudah dianggap sebagai hal tidak penting lagi. Kemajuan khususnya di bidang teknologi yang membawa *video game* ke Indonesia membawa dampak buruk bagi perkembangan permainan konvensional. Padahal permainan Konvensional memiliki nilai lebih jika dijadikan sebagai sarana pendidikan. Anak-anak akan lebih mudah mencerna pembelajaran melalui permainan yang memang dekat dengan anak-anak.

Bagas Pangestu



• Ilustrasi Kemal | Sanskerta

LAHAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG TERANCAM PUNAH

Bermain merupakan sarana penghilang stress bahkan kebosanan yang melanda. Bermain atau aktivitas yang menyenangkan dapat memacu tubuh untuk membentuk hormon endorfin dan adrenalin. Hormon yang menimbulkan rasa senang dan merupakan hormon yang memacu kecepatan gerak tubuh. Bermain tentu saja dapat memacu kedua hormon ini untuk keluar.

Permainan yang masih populer di tengah arus perkembangan teknologi ini mungkin saja salah satunya, petak umpet. Permainan ini begitu populer dimainkan anak-anak bukan hanya di Indonesia, namun juga dibelahan dunia lainnya. Hal yang membuat permainan ini begitu populer di mata anak-anak khususnya. Pun cara bermain yang *simple* dan tidak perlu menyiapkan banyak peralatan. Tentu saja dengan bermain petak umpet dalam bahasa Indonesia dapat menyehatkan badan.

Sejarah mencatat bahwa Julius Pollux seorang penulis asal Yunani pada abad ke-2, menggambarkan suatu permainan yang mirip dengan petak umpet yang disebut *Apodidraskin-*

da. Namun perlu digaris bawahi, bahwa permainan ini bukan diwariskan dari Yunani. Sebab permainan ini pun ada dipelbagai macam kebudayaan pada seluruh dunia dengan nama yang berbeda-beda. Menurut *Encyclopedia of Play In Today's Society*, Julius Pollux menggambarkan bahwa dalam suatu kelompok dipilih satu pemain yang akan menutup matanya selama waktu yang ditentukan. Kemudian mencoba menemukan pemain lainnya, permainan ini akan terus terulang dititik awal dengan berganti atau tidaknya pemain.

Permainan yang serupa diseluruh dunia memiliki nama yang berbeda-beda. Sebut saja di Spanyol dengan nama *el escondite*, Prancis dengan *jeu de cache-cache*, dan di Rumania dengan *de-av-ati ascunselea* atau yang paling sering adalah *hide and seek* dari Inggris. Beberapa versi permainan petak umpet di seluruh dunia memiliki peraturan yang mengharuskan jika seseorang yang telah ditemukan akan membantu mencari pemain yang belum ditemukan. Versi lain mengatakan bahwa hanya

satu orang saja yang bersembunyi, yang lainnya membantu mencari.

Anak-anak Igbo di Nigeria bermain *oro*, kombinasi antara petak umpet dan permainan lain, dimana pencari berada di tengah lingkaran besar yang telah dibuat pada pasir dan menyuruh pemain lain untuk bersembunyi. Sang pencari kemudian keluar dari lingkaran, menemukan, dan kemudian mengejar anak-anak lain, yang harus lari ke dalam lingkaran agar aman. Anak yang disentuh sebelum mencapai lingkaran pastilah pencari berikutnya alias dia yang jaga selanjutnya.

Di Indonesia, permainan ini begitu populer dari masa ke masa. Di Sunda permainan ini disebut dengan *ucing sumput*. Ada juga yang menyebutnya *dhelikan*, *jethungan*, *jepungan* (Jawa). Kemudian penyebutan bagi yang telah berhasil tidak ditemukan biasanya cepat-cepat bilang "hong", "bong", atau "inglo" sambil menepuk tembok atau pohon tempat jaga.

Perkembangannya saat ini, petak umpet sangat sulit ditemukan di daerah perkotaan. Hal ini disebabkan karena kurangnya lahan terbuka hijau atau tempat bermain. Lahan-lahan yang strategis selalu disulap menjadi tempat perbelajaan atau bangunan tinggi. Namun beda kota beda daerah, di daerah sangat mudah ditemukan permainan ini, karena lahan bermain masih tersisa. Hal inilah yang memicu keinginan untuk bermain anak.

Dengan tidak adanya lahan bermain bagi anak di daerah perkotaan seringkali dapat membahayakan anak. Anak akan bermain di jalan yang sering dilalui oleh kendaraan bermotor, yang dapat membahayakan keselamatannya. Padahal bermain merupakan hak yang harus didapatkan oleh anak-anak. Dengan tidak adanya ruang bermain untuk anak maka hak anak telah dirampas.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memicu berkurangnya keinginan bermain anak. Oleh sebab itu, peran orang tua diperlukan untuk mengontrol waktu bermain di tempat *indoor* atau pun *outdoor*. Bimbingan orang tua sangat diperlukan karena jika anak dibiarkan bermain dengan gadget saat ini, anak akan mengalami ketagihan dengan perangkat itu. Dengan bimbingan dari orang tua juga dapat memberikan sumbangsih untuk pelestarian permainan tradisional, bukan hanya petak umpet saja. Namun juga permainan tradisional lainnya, yang saat ini mudah digerus oleh arus kemajuan teknologi.

Dilansir dari *kompas.com* 21 Juni 2008, "Punahnya permainan tradisional anak itu anta-

ra lain akibat pengaruh teknologi sehingga banyak permainan mereka yang sudah dimodernisasi," terang Kepala Museum Adhityawarman Sumbar, Dra. Usria Dhavida. Menurutnya peran orang tua untuk mengenalkan permainan tradisional sangat dibutuhkan. Pasalnya orang tua saat ini cenderung mengenal permainan berbau elektronik ketimbang permainan tradisional. Orang tua saat ini juga

pala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuningan, Tedi Suminar bahwa permainan tradisional akan didorong masuk menjadi ekstrakurikuler di sekolah, dikutip dari *kompas.com* 22 Oktober 2012.

Padahal jika ditengok lebih jauh, bermain diluar rumah memiliki dampak positif ketimbang bermain di dalam rumah. Bermain diluar rumah memiliki berbagai manfaat jika dalam porsi yang cukup. Pelepasan hormon endorfin dan adrenalin merupakan sedikit manfaat yang didapat. Kemudian jika anak keluar untuk bermain juga dapat membuat anak menjadi peduli terhadap lingkungannya. Bermain dengan berkelompok juga dapat membuat anak menjadi tidak apatis. Anak juga akan belajar bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini lah yang membuat bermain diluar rumah lebih baik dari di dalam rumah.

"Sudah saatnya orang tua untuk kembali mengajarkan aneka permainan anak tradisional itu kepada anaknya. Karena selain lebih mendidik, aneka permainan tradisional itu juga lebih murah biayanya," terang antropolog Universitas Negeri Medan (Unimed), Dr. Phil Iawan Azhari, dikutip dari *kompas.com* 02 Juni 2009. Menurutnya juga permainan modern seperti *video game* membuat anak menjadi lebih konsumtif dan apatis. Berbeda dari permainan tradisional yang membuat anak lebih ekspresif dan juga melatih tingkat kecerdasan dan logikanya.

Ramadhoni Satria



• Ilustrasi Kemal | Sanskerta



• Salah satu mural karya Media Legal | Dok. Istimewa

PAK RADEN

TOKOH GALAK YANG MENCINTAI ANAK



• Dok. Istimewa

Suyadi adalah seniman yang menggunakan media boneka untuk menghibur sekaligus memberi edukasi untuk anak-anak. Oleh anak-anak, ia akrab disapa dengan sebutan Pak Raden. Kecintaannya terhadap dunia anak menuntunnya untuk menciptakan tokoh boneka bernama Unyil. Penamaan tokoh Unyil sendiri diambil dari kata Mungil yang berarti kecil. Anak-anak 90-an pasti akrab dengan nama tersebut, karena pada tahun 1980-an muncul sebuah seri film Indonesia yang sangat populer yang judul "Si Unyil". Terdapat tokoh lain dalam seri film tersebut yaitu Ucrit, Usro, Meilani, Pak Ogah, Pak Raden, dll. Salah satu tokoh yang berkesan adalah Pak Raden yang penggambaran secara fisiknya memang menyerupai tokoh aslinya, Suyadi. Anak-anak 90-an yang dahulu pernah menonton Si Unyil pasti hafal betul dengan kumis tebal melintang, pakaian Jawa lengkap dengan blangkon yang biasa dikenakannya, serta sifat galak yang pasti ditakuti oleh tokoh anak-anak, dan sifat pelit sekaligus menjengkelkan yang diperankannya. Meski begitu, rupanya di dunia nyata, Pak Raden adalah sosok yang

hangat dan sangat menyayangi anak-anak.

Seri film Si Unyil ini biasa tayang setiap Minggu pagi di TVRI mulai 5 April 1981 hingga tahun 1993, yang diproduksi oleh Perum Produksi Film Negara (PPFN), dan dilanjutkan kembali pada tahun 2000-an di televisi swasta Indonesia dengan nuansa yang lebih modern. Penciptaan tokoh-tokoh di dalam serial "Si Unyil" ini Suyadi memasukkan unsur keberagaman yang ada di Indonesia, seperti keberagaman suku, agama, dan budaya. Hal itu dapat dilihat dari karakter tokoh yang ada seperti Meilani yaitu salah satu tokoh anak perempuan teman sebaya unyil yang merupakan keturunan Tionghoa, lalu Ucrit yang diceritakan sebagai seorang pemeluk agama Katolik. Semuanya dapat berteman dan hidup rukun meskipun dengan latar belakang yang berbeda.

Masa kecil dan pendidikan Pak Raden

Menyenggung tentang kehidupan pribadinya, Suyadi yang lahir di Puger, Jember, Jawa Timur pada 28 November 1932 ini mengenyam pendidikan di Technische Hogeschool (TH) atau sekarang dikenal dengan Insti-

tut Teknologi Bandung (ITB) tepatnya di Fakultas Seni Rupa dan Desain. Jiwa seni Suyadi sudah terlihat sejak ia masih kanak-kanak, dapat dilihat dari kegemarannya bermain pensil warna dan senang membuat sesuatu dari tanah atau lilin mainan. Bahkan, tembok rumahnya sering ia jadikan media untuk menyalurkan hobi menggambar. Di Institut tersebut, Suyadi belajar seni dengan tekun sehingga bakat menggambar semakin terasah dan dari sana ia mengaku bahwa ia semakin mencintai seni. Setelah menyelesaikan kuliahnya ia melanjutkan pendidikan di Perancis yang didapatnya dari sebuah program beasiswa. Mengutip kalimat di infobiografi.com, setelah pendidikannya di Perancis selesai, Suyadi pulang ke Indonesia. Kemudian dari tahun 1965 hingga 1975, ia menjadi staf pengajar di ITB untuk jurusan Seni Rupa. Selain itu, ia juga mengajar di Institut Kesenian Jakarta, di sana ia khusus mengajar animasi.

Suyadi dibesarkan dalam keluarga yang terbilang mampu, ayahnya merupakan seorang Patih Surabaya di masa penjajahan Belanda. Pada masa itu, patih merupakan pejabat operasional yang mengatur pemerintah-



• Boneka Unyil dan kawan-kawan ciptaan Pak Raden | Dok. Istimewa

an kota. Maka tak heran apabila jenjang pendidikan yang ia tempuh terbilang tinggi. Ia juga dikenal sebagai sosok yang memegang teguh adat Jawa. Satu hal lain yang menarik dalam diri Suyadi adalah kemahirannya dalam berbahasa. Ia menguasai empat bahasa asing yaitu bahasa Inggris, Belanda, Perancis, dan Italia. Terkadang salah satu kalimat dari bahasa asing tersebut dia lontarkan dalam dialognya sebagai Pak Raden dalam film "Si Unyil". Selain menciptakan film "Si Unyil" ia juga pandai dalam melukis, mendongeng dan yang pasti membuat boneka dari kayu yang nantinya digunakan untuk seni pertunjukan boneka.

Perjuangan dan penghargaan Pak Raden

Selain menggambar dan membuat boneka, Suyadi juga gemar mendalang, mendongeng, dan membuat ilustrasi untuk buku anak-anak. Sketsa karya Suyadi berserakan di rumahnya karena banyak sketsa miliknya yang hanya untuk koleksi pribadi. Atas kegigihan dan perjuangannya, Suyadi mendapat beberapa penghargaan dalam bidang pustaka atas karyanya yaitu Ganesha Widya Utama atas prestasinya sebagai Pelopor Bidang Industri Kreatif Klaster Animasi dan Tokoh Animator Nasional.

Suyadi juga sempat menerbitkan buku berjudul "Petruk Jadi Raja" pada tahun 2008 lalu. Selama hidupnya, Suyadi terus memperjuangkan hak cipta atas

boneka Si Unyil sebab hak cipta tersebut dipegang oleh PPFN. Tertulis dalam perjanjiannya dengan pihak PPFN, hak cipta tersebut hanya berlaku selama 5 tahun terhitung sejak ditandatangani perjanjian tersebut. Sehingga selama hidupnya Suyadi tidak bisa menikmati royalti atas karya yang dihasilkannya tersebut.

Masih terdapat sisi menarik lain dalam diri Pak Raden yaitu kumis hitam lebatnya, padahal kumis tersebut hanyalah kumis palsu belaka. Suyadi menjelaskan bahwa penggunaan kumis palsu tersebut hanya agar terlihat awet muda dan memunculkan karakter Pak Raden yang galak. Di lansir dari pikiran-rakyat.com ada ciri khas kata-kata Pak Raden saat menghindar untuk ikut kerja bakti di Desa Sukamaju. Ia akan mengatakan "Waduh biung, encokku kumat".

Wafatnya Pak Raden

Hingga menginjak usia yang sudah renta, anak ke ketujuh dari sembilan bersaudara ini belum juga menikah. Menurut kakaknya, Siswati, ternyata Pak Raden sengaja tak menikah karena cintanya kepada anak-anak, sehingga dia pun mendedikasikan seluruh hidupnya untuk mereka. "Saya seorang *single fighter*, jadi anak-anak saya adalah anak-anak di seluruh Indonesia," ucap Pak Raden pula suatu ketika. Mengingat Suyadi yang tidak mempunyai anak karena tidak menikah, hal ini sekilas mirip dengan sosok kakek Geppeto dalam cerita Pinokio yang membu-

at boneka kayu yang berwujud anak kecil karena tidak memiliki seorang anak.

Ia hidup disebut-ah kontrakan yang sangat sederhana di daerah Jakarta Timur dengan seorang pembantunya. Ia memutuskan memelihara puluhan kucing untuk menemani masa tuanya. Sebenarnya bukan kucing peliharaan akan tetapi kucing kampung yang biasa

mampir ke rumahnya karena ia rutin memberinya makan. Ia memang dikenal sebagai pecinta kucing.

Dibalik kegigihannya memperjuangkan hak cipta dan kecintaannya terhadap dunia anak-anak sehingga menciptakan tokoh boneka Si Unyil, ternyata Pak Raden sudah menderita penyakit. Keluarga mengatakan bahwa Pak Raden sudah lama mengidap penyakit *Osteoarthritis* atau gangguan persendian. Seperti yang orang ketahui, selama bertahun-tahun Pak Raden menggunakan kursi roda karena penyakit yang dideritanya tersebut. Namun, dokter mendiagnosa lain, Pak Raden meninggal lantaran menderita penyakit paru-paru. Hal ini justru mengesankan keluarga, terutama Siswati, kakak Pak Raden. "Sebetulnya penyakitnya yang mengganggu itu pada bagian kaki. Tetapi meninggal bukan karena kaki melainkan karena radang paru-paru. Itu mengesankan kami," kata Siswati yang dikutip dari tribunnnews.com, Minggu (1/11/2015). Sebelum menghembuskan nafas terakhir Pak Raden sempat dilarikan ke Rumah Sakit Peln, Petamburan, Jakarta Pusat. Semasa hidupnya, meski sakit, Pak Raden tetap terus berkarya. Mungkin itu adalah bentuk bukti kecintaannya terhadap seni.

Miratun Nisa,
Anggraeni Windi

PERGESERAN KULTUR BERMAIN ANAK

Di antara kalian mungkin pernah suatu ketika berkumpul bersama teman-teman lalu mengobrol menceritakan tentang masa kecil. Ya, menceritakan masa kecil bisa jadi sesuatu yang sangat menarik. Mengingat-ingat kenakan-kenakalan, keluguan, dan tentunya permainan yang pernah dilakukan saat kecil dulu. Saking mengasyikannya membahas masa kecil, terkadang membuat kita ingin melakukan hal-hal yang dulu pernah dimainkan. Namun, sekaligus bertanya tentang eksistensi permainan-permainan tersebut di masa sekarang.

Pergeseran Kultur Permainan Anak

Setiap orang pasti tahu dan sadar bahwa pada zaman sekarang setiap hal mengalami perkembangan yang pesat. Termasuk kultur bermain anak pada saat ini, sudah dapat dipastikan berbeda dengan kultur bermain anak pada 10 hingga 20 tahun yang lalu. Di Indonesia, perubahan ini sudah dimulai sejak akhir era 90-an atau dengan kata lain dimulai sejak kelahiran generasi Z (1995-2010) hingga sekarang di era generasi Alfa (> 2010). Dua puluh tahun merupakan waktu yang bisa dibilang belum terlalu lama, namun telah terjadi perubahan yang cukup besar dalam kehidupan manusia saat ini.

Perubahan ini tidak lain karena perkembangan teknologi yang pesat, percepatan ekonomi, kemudahan akses informasi, dan globalisasi. Seluruh hal ini berpengaruh besar pada pola kehidupan manusia pada saat ini. Tidak terkecuali dalam dunia anak,

teknologi menjadi hal dominan yang disukai oleh anak-anak. Gadget menjadi barang yang paling diidam-idamkan anak pada saat ini. Berbagai permainan tersedia dalam gadget, sehingga anak tidak pernah jemu untuk memainkannya.

Namun, dibalik keasyikan gadget yang dipegang anak-anak generasi sekarang ini, menyimpan berbagai efek negatif yang dapat mengancam mereka. Di antaranya adalah radiasi, kerusakan mata, kekerasan, pornografi, dan sebagainya. Tidak menutup kemungkinan berbagai *game* yang dimainkan memuat unsur yang tidak seharusnya dikonsumsi oleh anak-anak. Lebih parahnya lagi sebagian besar orang tua melalaikan akan bahaya gadget yang diberikan kepada anak. Mereka hanya berpikir bagaimana menyenangkan anaknya dan membuat si anak tidak rewel.

Berbicara soal permainan non-teknologi atau permainan tradisional di era marak teknologi ini, bukan berarti eksistensinya hilang secara total. Masih banyak segelintir anak-anak yang memainkan permainan-permainan seperti petak umpet, kucing-kucingan, ABC lima dasar, dan lain-lain yang mungkin telah sedikit berbeda seiring bergesernya waktu. Selain itu, anak-anak dari keluarga kelas menengah ke

bawah juga biasanya menjadi kan permainan tradisional sebagai kegiatan bermainnya setiap hari. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan keluarga untuk memfasilitasi sang anak dengan gadget sebagai sarana permainan mereka. Sebagai solusinya anak-anak dari kelas menengah ke bawah tetap memainkan permainan tradisional. Pandangan mengenai permainan tradisional pun semakin bergeser menjadi permainan yang hanya dimainkan oleh orang-orang yang tidak mampu saja.

Padahal bila ditelisik lebih jauh, permainan tradisional memiliki berbagai manfaat positif dalam tumbuh kembang anak. Salah satunya mengasah



• Dok. Istimewa

imajinasi dan kreativitas, karena menggunakan benda di sekitar untuk dimanfaatkan tanpa perlu membeli. Permainan tradisional biasanya juga melibatkan banyak pemain, seperti petak umpet, dakonan, dan gobak sodor. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak. Selain hal-hal tersebut, bermain permainan tradisional merupakan salah satu cara menjaga warisan leluhur yang sarat akan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, gotong-royong, dan masih banyak lagi.

Asa Permainan Tradisional

Menyurutnya eksistensi permainan tradisional selain karena perkembangan teknologi juga karena tidak adanya pengenalan yang baik oleh generasi-generasi sebelumnya. Permainan tradisional justru dianggap usang, rumit, dan sebagian lagi memang tidak pernah mengenalnya. Ketidakpedulian akan nasib permainan tradisional ini menjadi pemercepat hilangnya kultur permainan khas yang sejatinya merupakan budaya asli Indonesia. Hal ini juga menjadi gambaran bahwa generasi-generasi muda di Indonesia sekarang ini masih memiliki kepedulian yang minim akan budayanya sendiri.

Meski demikian kita masih dapat sedikit bernapas lega. Ma-

sih ada segelintir komunitas maupun yayasan yang memiliki kepedulian terhadap permainan tradisional dan penerapannya kepada anak-anak generasi sekarang. Salah satunya adalah Komunitas Hong yang berada di Bandung. Komunitas yang didirikan oleh Mohammad Zaini Alif pada tahun 2008 ini, secara aktif memberi edukasi dan pengenalan kepada anak-anak atau kepada siapa saja yang ingin mengenal mainan dan permainan tradisional. Selain itu, di Yogyakarta juga ada Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga. Sama seperti Komunitas Hong, Kolong Tangga juga memiliki visi mengangkat dan mengenalkan permainan tempo dulu di Indonesia. Sayangnya, keberadaan Museum dari Kolong Tangga sekarang sedang bermasalah setelah mereka harus angkat kaki dari Taman Budaya Yogyakarta (TBY).

Jalan keluar dari Degradasi Moral

Lantas apakah kita hanya menggantungkan harapan dari segelintir komunitas-komunitas tersebut? Pemerintah seharusnya memikirkan solusi tentang masalah ini, atau setidaknya memberi ruang dan fasilitas kepada pegiat-pegiat permainan tradisional. Sektor pendidikan terutamanya di sekolah-sekolah

seharusnya juga memiliki program belajar di luar kelas yang berbasis budaya. Permainan tradisional berhak memiliki tempat disitu. Karena bagi anak-anak belajar di ruang kelas sudah pasti menjenuhkan. Alih-alih membentuk pribadi anak yang berlandaskan pancasila melalui pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permainan Tradisional rasanya lebih bisa memberi Revolusi Mental lebih jitu kepada anak.

Memberikan nilai-nilai budi pekerti kepada anak bukanlah dengan tulisan dan lisan yang lugas dan tegas atau dengan istilah-istilah memusingkan dan doktrin-doktrin yang belum tentu sampai ke otak anak. Tetapi dengan implementasi secara langsung yang dirasa menyenangkan bagi anak. Permainan Tradisional bisa menjadi solusi atas degradasi moral maupun nirgerak yang dirasakan anak-anak generasi sekarang. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, permainan tradisional tidak diciptakan secara sembarangan dan selalu mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Kemal Sampurna



• Dok. Istimewa



• Dok. Istimewa

MUSEUM PENDIDIKAN DAN MAINAN ANAK KOLONG TANGGA

Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Yogyakarta. Museum yang didirikan pada tanggal 2 Februari 2008, bertempat di bawah tangga Concert Hall lantai 2 Taman Budaya Yogyakarta (TBY) dan dikelola oleh Yayasan Dunia Damai. Museum ini menjadi museum mainan pertama dan satu-satunya di Indonesia. Penggagas dan kurator dari museum ini adalah seorang Belgia yang bernama Rudy Coners. Beliau melihat anak-anak sekarang sudah mulai melupakan permainan-permainan tradisional dan beralih ke dunia gadget. Hal itulah yang melatarbelakangi berdirinya Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga. Rudy Coners yang kami wawancarai pada Sabtu (12/8) mengatakan bahwa ia mendirikan Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga karena pada dasarnya ia menyukai anak-anak. Menurutnya, anak-anak memiliki humor, natural dan pandai. Ia juga menjelaskan bahwa Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga bukan hanya sebagai wahana rekreasi, tetapi juga sebagai edukasi, eksperimen, dan riset. Saat ini Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga memiliki sekitar 18.000 koleksi yang terdiri dari mainan, buku cerita, poster, gambar, dan masih banyak lagi. Koleksi mereka tidak hanya berasal dari Indonesia melainkan dari berbagai negara di dunia.

Pada akhir pekan, banyak kegiatan yang diadakan oleh Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga, seperti story telling, belajar membuat kerajinan tangan, menari, dan masih banyak lagi. Pengunjung juga dapat membeli mainan yang dijual disini. Jadi pengunjung dapat mengetahui jenis-jenis mainan tradisional dari masa ke masa, membuat sendiri mainan tradisional melalui workshop yang dilakukan oleh pihak museum, sekaligus nostalgia tentang mainan masa kecil mereka. Museum ini memiliki majalah yang terbit secara rutin setiap dua bulan sekali yang dinamakan "Majalah Kelereng". Ada juga Perpustakaan Burung Biru yang menjadi ruang baca dan bermain bagi anak-anak yang diselenggarakan setiap hari Sabtu di wilayah Tirtodipuran.

Namun sangat disayangkan, pada tanggal 4 Juli 2017 Museum Anak Kolong Tangga resmi ditutup. Hal itu dikarenakan akanadakannya renovasi gedung TBY. Bahkan setelah selesai direnovasi nanti, Museum Kolong Tangga tetap tidak dapat menempati kolong tangga lagi, karena tempat itu akan digunakan sebagai loket penjualan tiket Concert Hall lantai 2 oleh pihak TBY. Pemberitahuan untuk mengosongkan tempat oleh pihak TBY dirasa terlalu mendadak karena dilakukan sehari sebelumnya yaitu pada tanggal 3 Juli 2017. Hal itu karena koleksi museum yang terlalu banyak sehingga perlu waktu untuk memindahkannya, apalagi tempat

yang dimiliki tidak memadai untuk menaruh seluruh koleksi yang dimiliki Museum Kolong Tangga. Selama ini pihak yayasan telah berusaha untuk mencari tempat untuk menampung seluruh koleksi Museum Kolong Tangga namun tidak membuahkan hasil. Pemerintah juga tidak dapat membantu karena pihak yayasan tidak memiliki tanah untuk dibangun sebagai museum. Selama ini dana operasional museum juga hanya didapat dari hasil penjualan tiket dan para donatur saja, sehingga sangat kurang jika untuk membeli sebidang tanah.

Meskipun Museum Pendidikan dan Anak Kolong Tangga ditutup, akan tetapi kegiatan-kegiatan yang dilakukan yayasan tetap berjalan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Rudy Coners dimana Yayasan mereka akan publish buku untuk guru, yang mengajarkan kreatifitas membuat boneka dengan sampah, menjalin kerjasama dengan perpustakaan, mengadakan workshop, dan pameran frog exhibition, dimana akan ditampilkan mengenai kodok dalam fungsi ekologi.

Hingga saat ini museum belum buka kembali karena belum mendapatkan tempat yang representatif. Koleksi direlokasikan di Jl. Tirtodipuran no. 26, alamat tersebut juga digunakan sebagai kantor sekretariat Museum anak kolong tangga. Selain di jalan Tirtodipuran koleksi juga disimpan di gudang daerah Jogyakarta.

Siti Yunita,
Yunia Nur Andini

TIDUR BERSAMA DI 72 TAHUN KEMERDEKAAN



• Dok. Istimewa

*Kebeneran dimana, tampaknya malu malu saja?
Yang di linimasa itu tak ada tahu tahinya, apa kabar layar kaca?*

Tigapagi kembali meluncurkan lagu teranyar mereka berjudul "Tidur Bersama", tepat dua hari sebelum peringatan hari kemerdekaan Indonesia. Mereka merilis musik dan video klip di akun youtube miliknya; Tigapagi The Band. Dalam *Tidur Bersama*, giliran biduanita Danilla Riyadi serta Paduan Suara Karang Taruna Neglasari (PSKTN) yang di gaet untuk berkolaborasi. Sebelumnya sudah ada beberapa musisi kawakan yang berduet dengan Tigapagi, misalnya; Cholil Mahmud dari Efek Rumah Kaca, Ade Paloh dari SORE Band, Paramitha Saraswati dari Nada Fiksi, dan Aji Gergaji dari Themilo.

Band jebolan LA Indiefest tahun 2008 ini selalu memiliki hal unik dan konseptual di dalam karya musiknya. Menelisik ke album pertama: "Roekmana's Reportoire" yang di rilis pada 30 September 2013, mereka membuat album yang bercerita mengenai hikayat Roekmana yang gelisah akibat gaduh yang disebabkan peristiwa G30S. Diawali lagu Alang-alang yang rilis 24 September yang juga bertepatan dengan Hari Tani. Tahun 2015, "Entitas Pendek (EP) Sembojan"

di lepas dipasaran persis 2 tahun setelah album pertama, juga tepat pada 50 tahun tragedi paling berdarah di Indonesia: G30S. Isu yang diangkat tetap mengenai isu kemanusiaan paling mengerikan tahun 1965.

Tembang "Tidur Bersama" lahir dari rahim Tigapagi tepat tanggal 15 Agustus 2017 atau persis 72 tahun Jepang menyerah terhadap sekutu serta sebagai momentum terbukanya pintu kemerdekaan Indonesia. Seolah-olah lagu ini membawa maksud untuk mengingat dosa apa yang telah diperbuat negara yang telah berusia 72 tahun dan melepaskan belenggu kebatilan.

"Tidur Bersama" masih terdengar seperti lagu-lagu Tigapagi yang sudah lebih dulu memanjakan penggemar musik indie Indonesia. Melalui lirik yang sarat akan makna dan dibalut oleh alunan musik sederhana ditambah unsur pentatonis musik sunda menjadi khas Tigapagi. Suara vokal Sigit Pramudita dan Danilla Riyadi menambah hanyut dalam setiap irama yang disuguhkan.

Mengenai isi lagu yang mengalun sepanjang 8 menit 14 detik, Tigapagi dan Danilla mempersilahkan

pendengarnya menginterpretasikan semau mereka. "Untuk lagunya tentang apa, sebenarnya aku dan Tigapagi nggak pernah membahas, kami cuma baca lirik sama dengerin lagunya dan menginterpretasikannya masing-masing. Jadi artinya pasti beda tiap-tiap yang dengar gitu," jelas Danilla dalam kutipan detikHot.com.

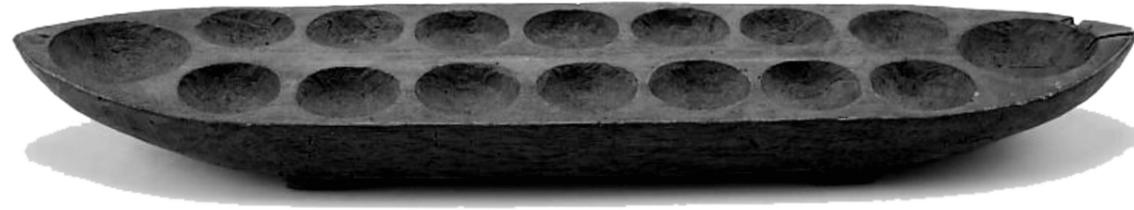
Sebagai pendengar, kita dapat dibantu membaca "Tidur Bersama" melalui video klip karya M. Myrdal Muda. Video klip yang menggunakan konsep alur cerita—yang bisa dibilang—anakronik ditambah beberapa adegan kilas balik. Sang sutradara cukup lihai dalam memainkan visual untuk mempengaruhi emosi para penonton dengan menggunakan aspek rasio 4:3 ala film atau video 80-an sampai 90an. Ditambah dengan permainan warna *sepia-vintage*, benar-benar sederhana namun berisi.

Meski Danilla berkata bahwa karyanya bersama Tigapagi multitafsir, namun dalam videoklip jelas terasa bahwa lagu tersebut mengangkat kisruh pada masa akhir Orde Baru berkuasa. Digambarkan sosok Prima sebagai dosen yang mendukung sebuah gerakan mahasiswa diculik oleh orang tidak dikenal serta Danilla yang dituliskan dalam deskripsi video klip menjadi seorang anak peranakan metropolis yang terlihat kembali kerumah masa lalunya. Lagi, yang paling menjadi sorotan adalah perban yang melingkar di kepala Eko Sakti bertuliskan "Reparasi". Kata tersebut dapat menjadi dua tafsiran; pertama, sebagai plesetan dari kata Reformasi yang khas dari mahasiswa 1998. Kedua memang sengaja ditulis macam itu untuk mengingatkan negara untuk segera memperbaiki kerusakan-kerusakan yang terjadi.

Sangat terasa bahwa Tigapagi tidak pernah main-main dalam bermusik. Semuanya dipikirkan secara benar-benar matang. Bukan hanya dari materi lagu dan video klip, hingga tanggal perilsan juga dipikirkan secara gamblang.

Deby Hermawan

FILOSOFI PERMAINAN DAKON



• Dok. Istimewa

Salah satu cara yang dilakukan oleh para pendahulu kita untuk memberikan pengertian dan pembelajaran khususnya moral dan karakter adalah melalui permainan tradisional. Para nenek moyang menciptakan permainan tersebut penuh dengan filosofi dan nilai-nilai yang kadang tidak kita sadari. Banyak permainan tradisional yang ada di negeri ini dan semuanya mengandung pelajaran yang bermanfaat. Tidak hanya untuk bersenang-senang semata, permainan tradisional memberikan manfaat baik untuk kebutuhan fisik ataupun rohani bagi yang memainkannya. Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan. Padahal jika dilihat dari manfaat yang bisa diambil tentu permainan tradisional lebih banyak memberikan manfaat positif.

Sebut saja petak umpet (setiap daerah memiliki sebutan yang berbeda, misalnya di beberapa di daerah Jakarta menyebutnya *Inglo*) yang memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak. Enggrang dapat membantu anak untuk belajar mengatur keseimbangan dan kelincahan. Permainan Dakon atau Congklak yang memberikan pembelajaran bagi anak-anak, khususnya matematika.

Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan dan sudah mulai jarang dimainkan. Ada dua alat yang digunakan untuk memainkan dakon, yaitu papan Dakon yang memiliki 16 lubang, masing-masing 7 lubang di depan dan belakang dan 1 lubang

di pojok kanan dan kiri serta biji. Biji-bijian yang digunakan bisa biji sawo, batu kecil, atau semacam kerang kecil-kecil. Permainan ini dilakukan oleh dua orang dan berakhir jika sudah tidak ada biji yang dapat diambil (semua biji berada dilubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Permainan ini mengajarkan kita jika mempunyai rejeki, kita dapat membaginya untuk kebutuhan sendiri dengan rata dan cukup, diwakilkan ketika kita memasukan biji ke dalam lubang satu per satu. Ketika rejeki itu berlebihan kita dapat menyimpannya di lumbung atau yang saat ini berupa tabungan, yang digambarkan dengan lubang besar di sisi kanan dan kiri pada papan Dakon. Apabila rejeki itu masih lebih maka kita bisa membagikannya ke saudara, tetangga, teman dll, yang ditandai dengan memasukan biji ke dalam lubang milik teman yang ada di depan kita. Tetapi kita tidak boleh memasukan biji ke dalam lumbung milik teman kita. Mengapa? Karena sudah kewajiban bagi pemiliknya untuk mandiri dan menghidupi kebutuhannya sendiri melalui tabungannya.

Selain itu, Dakon merupakan permainan sederhana yang juga mengasah nalar anak dalam berdagang dan mengambil keuntungan. Strategi diperlukan dalam permainan ini agar biji kita tidak habis masuk ke dalam lubang milik kawan kita. Hikmahnya adalah, hidup ini adalah persaingan, namun bukan berarti kita harus bermusuhan. Kita tidak boleh terlalu berlebihan ketika sedang mempunyai ba-

nyak rejeki dan sebaliknya. Setiap orang yang melakukan usaha mempunyai tujuannya masing-masing, maka kita harus cerdas dan strategis tanpa harus bermusuhan dan berlawanan dengan orang lain, tapi bekerja sama dan saling berbagi akan menjadi lebih baik.

Pemenangnya adalah yang memiliki biji terbanyak dalam lubang besar miliknya. Maksudnya adalah dia yang berhasil dan sukses adalah orang yang pandai memanfaatkan rejekinya dengan baik, dan dia yang memiliki paling banyak tabungan serta kebbaikannya. Intinya adalah dalam hidup kita diajarkan untuk tidak berlebih-lebihan dengan cara menabung, menggunakan rezeeki seperlunya, dan saling berbagi terhadap orang lain.

Permainan Dakon adalah salah satu permainan yang dapat membentuk karakter dan budaya bangsa. Sungguh luar biasa filosofi yang diajarkan oleh nenek moyang kita dulu. Para orang tua zaman dulu memberikan pengajaran kepada anak-anaknya dengan cara bermain karena pada zaman dulu tidak ada sekolah formal. Pada zaman sekarangpun permainan tradisional bisa disisipkan ke dalam pembelajaran di sekolah. Selain untuk mengajarkan hal-hal yang baik, juga untuk terus melestarikan permainan tradisional dan budaya bangsa agar tidak luntur di zaman yang dinamis ini. Jangan sampai eksistensi permainan tradisional kalah dengan *game online* dan sejenisnya.

Akhir Yuliana

SEPATU TERCINTAKU

Oleh Heca Meinindria | Kelas IV A SD Bangun Jiwa

Oh .. Sepatuku

Engkau slalu menemaniku

Tetapi kini engkau sudah robek

Kini kau harus kutinggalkan

Tetapi bukan berarti aku membencimu

Terimakasih sepatuku telah besar jasamu

Dalam langkah hari-hariku

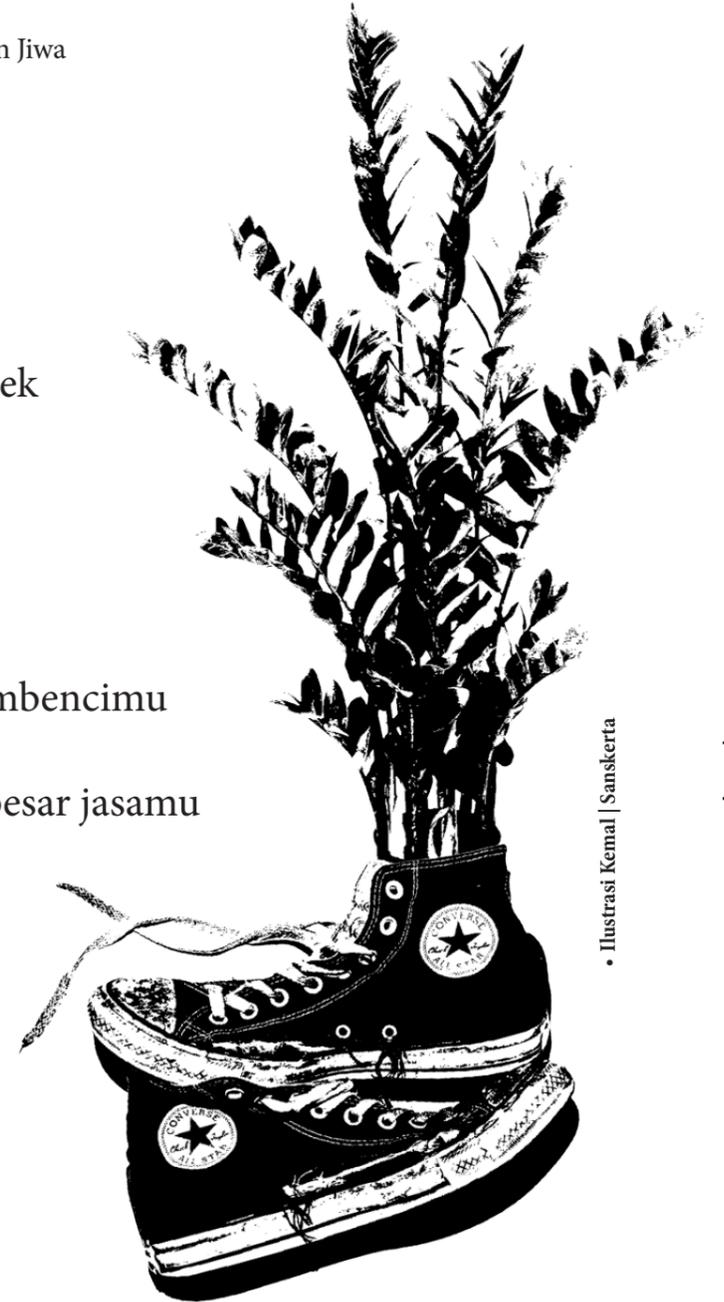
Menuju sekolah tercintaku

Jika nanti ada yang baru

Istirahatlah di persinggahanmu

Sampai ujung waktu

Yang aku juga tak tau



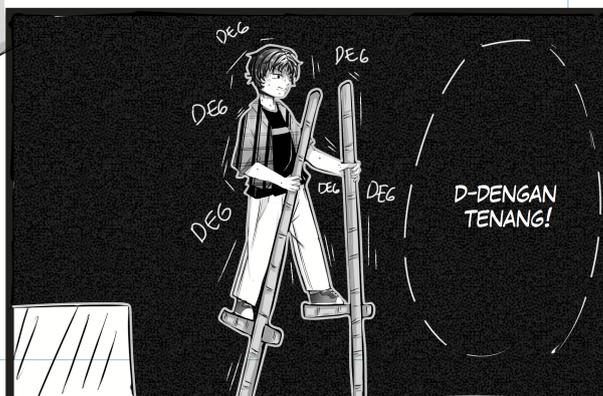
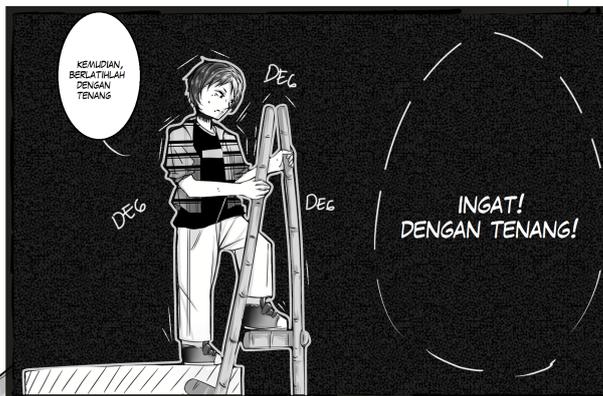
• Ilustrasi Kemal | Sanskerta

EGRANG



egrang/eg-rang/ /égrang/n alat yang digunakan untuk bermain jangkungan. Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah.

→ EYI



• Ilustrasi Shinta B. Agustina | Sanskerta



MARI MENULIS BERSAMA KAMI!

sanskerta
JELAJAH WAKTU DAN PERADABAN ONLINE