

**JURNAL  
SENI & BUDAYA**

INDONESIA  
MALAYSIA

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA  
/ISBI BANDUNG  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK  
/UITM MALAYSIA

EDITOR  
Dr. ANDANG ISKANDAR, S.Pd., M.Ds  
Dr. MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI

# BUDAYA BERMAIN DALAM MASYARAKAT SUNDA

MOHAMAD ZAINI ALIF

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN  
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE  
(ISBI) BANDUNG  
WEST JAVA - INDONESIA



# PENDAHULUAN

**PERMAINAN MERUPAKAN UNSUR  
UTAMA DALAM KEHIDUPAN.**

Hal ini dapat kita lihat dari unsur-unsur utama kebudayaan memiliki asal-usulnya dari permainan. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Huizinga yang menyatakan manusia *Homo Ludens* (makhluk bermain) makhluk yang suka bermain atau membuat permainan, yang berpendapat bahwa permainan adalah awal dan merupakan suatu kondisi yang perlu bagi lahirnya sebuah kebudayaan. Salah satu aspek permainan yang merupakan hal yang berhubungan (manusiawi dan budayanya) adalah kesenangan. Permainan adalah fungsi manusiawi paling fundamental yang melahirkan semua kebudayaan sejak dari awal. (Huizinga, 1938).

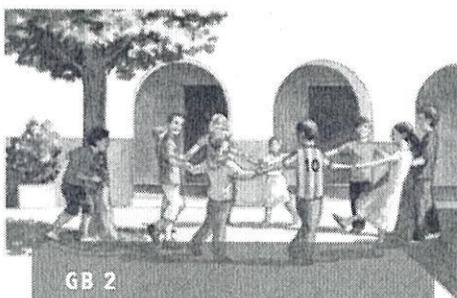
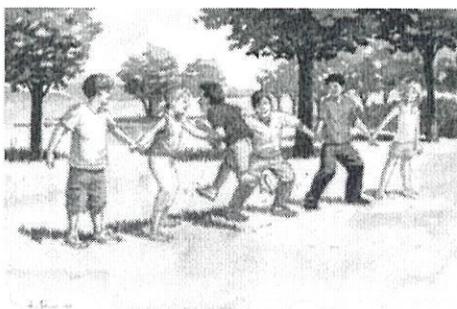


Dari piramida tersebut menyebutkan seluruh aktivitas manusia dikendalikan dan diawali dari kinerja otak. Imajinasi yang berkembang pada otak mendorong kreativitas berpikir dan bertindak (berbuat). Kreativitas selanjutnya dilaksanakan melalui beragam tindakan manusia yang lahir dari gerakan tubuh. Dari seluruh gerakan tubuh gerakan diwujudkan dalam bentuk permainan.

Dapat dikatakan bahwa manusia melahirkan kebudayaan. Permainan berperan menciptakan kondisi yang perlu bagi lahirnya sebuah kebudayaan. Karena permainan mengalir mengikuti irama kreativitas dan kreativitas mengalir mengikuti irama imajinasi. (Huizinga).

Bermain sebagai sesuatu yang berhubungan erat dengan spontanitas, autentisitas dan aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia yang seutuhnya. (Johan Huizinga, 1938). Setiap permainan mempunyai aturan-aturannya sendiri. Aturan-aturan itu menetapkan apa yang akan berlaku di dalam dunia sementara yang telah di batasinya. Aturan-aturan suatu permainan sifatnya mengikat secara mutlak dan tidak boleh diragukan lagi. Ciri utama permainan menurut Huizinga yang pertama adalah permainan adalah bebas, ia adalah kebebasan dan ciri utama kedua dari permainan adalah permainan bukanlah kehidupan yang "biasa" atau "yang sesungguhnya". Ia merupakan suatu perbuatan keluar darinya dalam suatu suasana kegiatan yang sementara dan dengan tujuan tersendiri.

Tetapi dalam fungsinya sebagai suatu selingan yang berulang secara teratur, ia sudah merupakan sesuatu yang menyertai suatu pelengkap suatu bagian kehidupan pada



**GB 2**

Aktivitas bermain dengan gerakan tubuh di beberapa negara

umumnya. Ia menghiasi dan melengkapi kehidupan, dan dalam fungsinya ia sangat diperlukan. Ia sangat diperlukan oleh individu, sebagai suatu fungsi biologis, dan ia sangat diperlukan oleh komunitas karena makna yang terkandung di dalamnya, karena artinya, nilai ekspresinya, ikatan-ikatan rohani dan sosial yang diciptakannya yaitu sebagai fungsi budaya.

Ciri permainan yang ketiga adalah tertutup, terbatas. Ia dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat yang tertentu. Ia berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri. Sekali dimainkan ia akan tetap berada dalam ingatan sebagai suatu ciptaan, atau kekayaan rohani diwariskan dan setiap saat dapat diulangi. Permainan dengan segera membeku sebagai bentuk budaya. (Huizinga 1990:14)

Dalam permainan berlaku tata tertib tersendiri yang mutlak, yaitu ciri dari permainan yang lain yaitu ia menciptakan ketertiban, ia adalah ketertiban itu sendiri. Ia mewujudkan di dalam dunia yang tidak sempurna dan kehidupan yang kacau suatu kesempurnaan sementara yang terbatas. Ketertiban yang di tuntut oleh permainan adalah mutlak. Menurut Rubin, Fein, & Vandenberg dalam *Hughes* ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain :

1. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.
2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain.
3. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stres. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
4. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi

atau imajinasi mereka.

5. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

**Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9)** yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral. Perubahan yang positif dalam hal jasmani meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani yaitu terjadinya arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang baik/proporsional, kebugaran jasmani yaitu terjadinya kemampuan anak dalam hal meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmaninya, sehat jasmani dalam arti melalui bermain anak beraktivitas jasmani yang merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan hidup anak yaitu gerak yang berakibat sehat secara fisik bagi anak, selanjutnya melalui bermain juga memberikan perubahan secara fisik dalam hal peningkatan kemampuan unsur-unsur fisik seperti kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelenturan, keseimbangan, kelincahan, daya tahan, ketepatan dan koordinasi.

Kecepatan dalam arti kemampuan fisik atau sekelompok otot untuk bergerak dalam jarak berbanding waktu. Keseimbangan yang berarti kemampuan fisik untuk mempertahankan sikap tubuh dari gaya tarik bumi misalnya waktu berdiri, berjalan, berlari, duduk dan sebagainya. Melalui bermain pun prinsip latihan keseimbangan ini dapat dilakukan seperti mempertinggi bidang tumpu, memperkecil bidang tumpu, memperpanjang atau memperlebar penampang dan menutup indera penglihatan.

Perubahan positif dalam ranah sosial melalui aktivitas bermain yaitu terjadinya kesadaran akan bekerjasama, rasa saling mempercayai, saling menghormati, saling tenggang rasa, rasa solid, saling menolong antar anggota untuk berusaha bersama mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Melalui aktivitas bermain anak juga belajar menaati suatu peraturan, disiplin, dan tanggung jawab sehingga anak mampu bermasyarakat secara baik

Perubahan positif dalam mental terjadi melalui aktivitas bermain terutama dalam hal pengembangan rasa percaya diri. Melalui bermain anak terlatih dan terbiasa dengan menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam dirinya seperti rasa takut, cemas, keberanian, minat, motivasi, rasa lelah, malas atau dari luar dirinya seperti lawan/teman bermain dalam hal teknik, taktik, fisik maupun psikis, penonton, situasi atau keadaan arena permainan yang bervariasi sehingga anak-anak mampu menyesuaikan diri yang berdampak kepada rasa percaya diri yang tinggi.

Perubahan secara positif pada faktor moral yaitu bahwa melalui aktivitas bermain anak-anak dituntut untuk selalu bertindak jujur, disiplin, adil, tidak curang, tanggung jawab, *fair play*, menghargai teman atau lawan main, yang semuanya mengarah kepada perbuatan atau tingkah laku yang baik, sehingga dengan kebiasaan semacam itu dapat diduga anak-anak akan mengalami perubahan tingkah laku yang mengarah kepada perbuatan yang baik berarti anak mengalami perubahan moral secara positif.

Manusia sebagai makhluk budaya, memiliki aspek kognitif untuk mencipta; aspek emosi untuk mengolah rasa, aspek perilaku untuk berkehendak; aspek spiritual untuk berhubungan dengan transendental. Dan dengan semua itu, manusia mampu berkarya dengan menghasilkan bentuk-bentuk budaya di dalam masyarakat, yang membuktikan keberadaan manusia dalam kebersamaan dan semua bentuk budaya itu mengandung nilai. (Ifa H Misbah 2006)

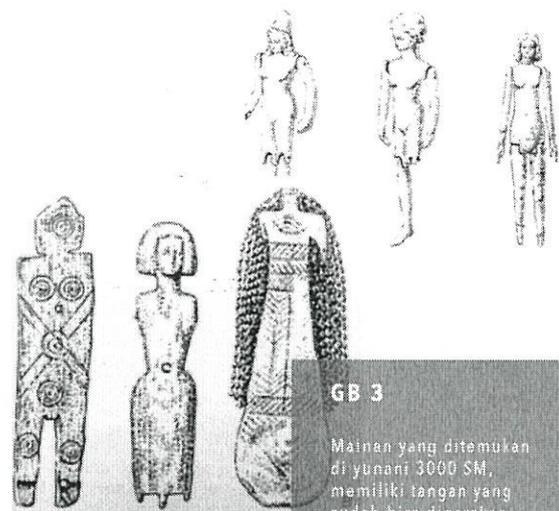
Secara garis besar nilai yang bersifat baik (*virtues*) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima

sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati (Linda, 1995:28-29).

## MAINAN TRADISIONAL

Anak-anak bermain dengan apa pun yang bisa mereka temukan, seperti daun dan batu. Mainan dan permainan telah digali dari situs peradaban kuno dan telah ditulis dalam literatur tua diantaranya adalah mainan dari peradaban Lembah Indus (3000-1500 SM) yaitu yang berbentuk kecil gerobak, peluit, burung, dan mainan monyet.

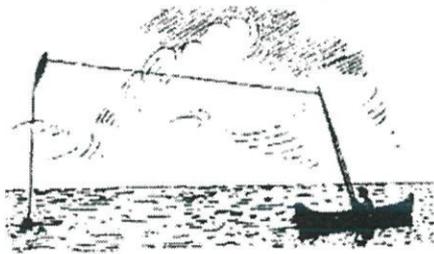
Mainan awalnya dibuat dari bahan-bahan yang ditemukan di alam, seperti batu, tongkat, dan tanah liat. Di Mesir anak-anak bermain dengan boneka yang memiliki rambut palsu dan anggota badan bergerak yang terbuat dari batu, tembikar, dan kayu. Di Yunani Kuno dan Romawi Kuno, anak-anak bermain dengan boneka yang terbuat dari lilin atau terakota, tongkat, busur dan panah, dan yo-yo. Ketika anak-anak Yunani, terutama perempuan, menginjak usia dewasa, mereka akan mengorbankan mainan masa kecil mereka untuk para dewa. Pada malam pernikahannya mereka, menawarkan boneka mereka di sebuah kuil sebagai ritus perjalanan ke masa dewasa.



GB 3

Mainan yang ditemukan di Yunani 3000 SM, memiliki tangan yang sudah bisa digerakan  
sumber: Kandert, 1992: 9

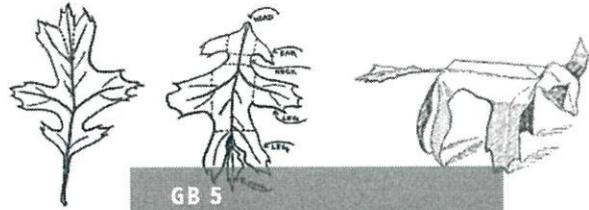
Di Mesir pada abad 1000 SM ditemukan mainan berbentuk buaya. Sedangkan di China 5000-4000 SM sudah ditemukan mainan dari perunggu. Mainan layang-layang disebutkan berasal dari Cina sekitar 2500 Sebelum Masehi. Penemuan sebuah lukisan gua di Pulau Muna, Sulawesi Tenggara, pada awal abad ke-21 yang memberikan kesan orang bermain layang-layang lebih dahulu di Nusantara. Diduga terjadi akulturasi antara tradisi di Cina dan di Nusantara karena di Nusantara banyak ditemukan bentuk-bentuk primitif layang-layang yang terbuat dari daun - daunan. Layang-layang di Nusantara pada awalnya digunakan untuk memancing ikan atau menangkap binatang.



GB 4

Menangkap ikan dengan mainan layang-layang

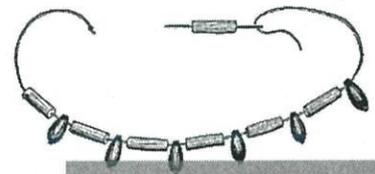
Alam menemani manusia berkembang dengan menyenangkan dan memanfaatkan alam sekitar menjadi media yang menyenangkan. Tanaman dengan berbagai keunikannya dimanfaatkan manusia sebagai media membuat beragam mainan. (Lina Beard dan Adelia B Beard, 1918:2). Bunga, daun dan batang digunakan manusia untuk membuat bentuk-bentuk yang menyerupai manusia atau binatang.



GB 5

Daun digunakan untuk membentuk mainan berbentuk bintang..

Bunga berubah menjadi topi, dan batang-batang menjadi kalung dengan tali menggunakan kulit dari pohon tersebut. Buah yang dipotong memanjang menjadi perahu. Boneka yang terbuat dari bonggol jagung dengan pembungkus jagung menjadi bajunya. Hal ini adalah bagaimana alam menemani perkembangan manusia dari masa kecilnya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.



GB 6

Permainan tradisional dengan menggunakan material jam

Jarred Diamond yang meneliti mainan dan permainan di masyarakat tradisi menemukan bahwa generalisasi tentang anak-anak oleh J Piaget, Erik Erikson, S. Freud, Pedriatik, psikolog anak sangat didasari oleh kajian masyarakat WEIRD (*western, educated, industrial, rich, democratic*), dan tidak secara umum memadai mewakili bagian masyarakat sisanya. Seperti Freud yang menekankan dorongan sex sebagai dorongan manusia bermain. Namun psikoanalitik tidak melihat hal tersebut pada suku Siriono Indians di Bolivia, juga pada beberapa masyarakat tradisional lainnya, dimana keinginan terhadap pasangan sex secara umum mudah/tersedia, namun bila kelaparan terjadi, adanya dorongan untuk makan sering membuat frustrasi, dan ini terjadi dimana-mana. Di dataran tinggi Dani, Karl Heider antropolog mengamati bahwa

permainan yang mendidik (*educational play*) meniru segala sesuatu yang akan mereka alami ketika dewasa, kecuali acara ritual yang diperuntukan bagi orang dewasa. Diantaranya permainan pertarungan dengan menggunakan tombak terbuat dari sejenis rumput untuk "bunuh" "balatentara" lawan; memberguling sungguhan kedepan dan kebelakang meniru prajurit yang maju dan mundur; berlatih pada target yang digantungkan atau pada sarang semut; memburu burung-burung untuk bersenang-senang; membangun pondok dan taman tiruan dengan parit.

Sementara kehidupan Dani dewasa maupun permainan anak-anaknya berkisar antara peperangan dan babi, masyarakat Nuer di Sudan berkisar antara ternak. Permainan anak-anak pun berkisar tentang ternak, anak-anak membangun pagar pembatas atau kandang dari tanah liat dan mengisinya dengan ternak mainan yang terbuat dari tanah liat, kemudian mereka bermain menggiring ternaknya. Masyarakat Mailu yang tinggal di pantai Papua Nugini yang beraktivitas dengan berlayar menggunakan kano dan menangkap ikan, permainan anak-anak termasuk berlayar dengan kano mainan, menggunakan jaring mainan dan mainan tombak untuk menangkap ikan. Anak-anak Yanamamo Indian di Brazil dan Venezuela bermain dengan mengeksplorasi tanaman dan hewan hutan Amazon dimana mereka tinggal. Sebagai hasilnya, mereka menjadi sangat mengetahui tentang alam pada usia dini.

Masyarakat Siriono Indian di Bolivia, bayi berumur 3 bulan sudah mendapatkan busur dan panah kecil dari bapaknya, meskipun ia belum dapat memainkannya, untuk beberapa tahun kedepan. Ketika ia telah berumur 3 tahun, mulai memanah benda mati, kemudian serangga, lalu burung, dan pada usia 8 tahun ia mulai menemani ayahnya untuk berburu, hingga pada usia 12 tahun menjadi seorang pemburu dewasa. Pada usia 3 tahun seorang balita perempuan Siriono bermain dengan miniatur spindle atau alat bawa dan membuat keranjang dan mangkuk, dan membantu ibunya dalam pekerjaan rumah tangga. Di Masyarakat Siriono tidak memiliki permainan yang terorganisir seperti sejenis permainan "ucing

sumput" atau *hide and seek*, kecuali anak laki-laki bermain gulat.

Hal yang kontras dari seluruh permainan mendidik (*educational games*) yang meniru kegiatan orang dewasa dan mempersiapkan untuk masa depan mereka, berdasarkan pengamatan Karl Heider di masyarakat Dani memiliki permainan non-educational, mereka tidak secara jelas melatih anak untuk meniru apa yang dilakukan kelak ketika mereka dewasa. Diantaranya termasuk bermain tali temali, membuat desain dari rumput-rumputan, berjungkirbalik menuruni perbukitan, bermain dengan kumbang tanduk yang saling bertanduk dan mengarahkannya dengan tali dari batang rumput untuk memasuki lubang yang telah dibuat sebelumnya. Demikian beberapa contoh yang dapat diistilahkan sebagai "Budaya anak-anak" anak-anak belajar dari anak lainnya, dan bermain tanpa kaitannya dengan masa dewasa mereka kelak.

Namun di balik semua bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan anak-anak Suku Dani terdapat nilai-nilai di baliknya seperti ketika memainkan *string figures* (permainan membuat bentuk dari tali yang dikaitkan pada jari-jari di kedua tangan), menyusun dua bentukan loops atau lingkaran yang merepresentasikan perempuan dan laki-laki yang bertemu pada satu sisi masing-masing yang berdekatan dan "berhubungan", sementara mengikat dengan tali rumput pada kumbang tanduk pada adu kumbang-tanduk menggambarkan latihan untuk mengikat tali untuk mengendalikan pada seekor babi.

Di masyarakat pada umumnya permainan melibatkan pengumpulan skor untuk mengidentifikasi pemenang. Namun permainan pada suku-suku sering melibatkan berbagi atau *sharing*, sebagai media mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan dewasa mereka dengan lebih menekankan konsep berbagi dibandingkan kompetisi atau kontes. (Diamond, Jarred : 2013).

Menurut Bird David yang menulis tentang masyarakat suku India Nayaka selatan, Pada saat dimana anak masyarakat modern mulai sekolah pada usia 6 tahun, anak-anak Nayaka secara

mandiri pergi mencari permainan, mengunjungi dan tinggal dengan keluarga lainnya, bebas dari supervisi orangtuanya, nyaris tidak memerlukan orang dewasa, pengajaran hampir tidak kelihatan. Tidak ada instruksi formal dan penghapalan disini, tidak ada kelas, tidak ada ujian, tidak ada sekolah dengan paket pengetahuan, semua tersarikan dari konteksnya, disampaikan dari satu orang ke lainnya. Pengetahuan merupakan sesuatu yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial.

Sebagai contoh lain masyarakat suku Mbuti Pygmies di Afrika menurut kajian Colin Turnbull, anak-anak meniru orangtuanya dengan busur dan panah kecil, jaring perangkap atau penangkap, keranjang mini, dan membangun miniatur rumah, menangkap kodok, dan mengajak kakek yang bisa bekerjasama dan bersedia untuk memerankan menjadi antelope. Bagi anak-anak, hidup adalah suatu masa main-main panjang diselingi dengan bermain dan bukan merupakan permainan lagi, tetap sesuatu yang nyata, untuk mereka menjadi dewasa. Berburu kemudian menjadi perburuan yang sesungguhnya, memanjat pohon kini sungguh dalam upaya mencari madu, atau dalam menghindari kejaran kerbau hutan yang mengamuk. Hal ini terjadi secara bertahap dan dipelajari, setiap perubahan yang terjadi, hingga saat mereka menjadi pemburu yang sesungguhnya yang membuat mereka bangga, kehidupan mereka tetap penuh tawa dan kegembiraan.

Manfaat penelitian permainan anak di masyarakat adat menurut Jarred Diamond adalah agar kita dapat lebih banyak mendorong anak-anak untuk dapat bermain dengan mainan ciptaannya sendiri dibanding dengan mainan modern yang disebut mainan pendidikan. Kita dapat merancang kelompok bermain dengan beragam usia, bukan usia seragam. Kita dapat memaksimalkan anak untuk dapat bereksplorasi, sejauh itu aman bagi mereka. Krisis identitas anak remaja tidak terjadi di masyarakat adat. Kualitas perkembangan ini dibangun melalui, stimulasi dan keamanan yang konstan, sebagai hasil dari masa perawatan yang panjang, tidur dekat orang tua utk beberapa tahun, adanya sosial model dari

pengasuhan *allo-parenting* (pengasuhan oleh kerabat, kakek-nenek atau saudara yang memerankan sebagai orangtua), kontak fisik dari pengasuh, stimulasi sosial merespon langsung terhadap tangisan anak, hukuman terhadap anak dalam jumlah yang minimal.

## MAINAN DAN PERMAINAN DALAM TRADISI MASYARAKAT SUNDA

Mainan dan permainan rakyat jaman dahulu menempati kedudukan yang penting, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan dalam Naskah Siksa Kanda Ng Karesian yaitu naskah yang berasal dari Kabuyutan Ciburuy yang berada di lereng gunung Cikuray Garut Selatan, yang menempatkan seorang yang mempunyai keahlian dalam permainan di seajarkan dengan keahlian lain seperti ahli pantun, ahli karawitan, ahli cerita atau dalang, ahli tempa, ahli ukir, ahli masak, ahli kain dan keahlian lainnya dalam siksa kanda Ng Karesian disebutkan :

**".....Hayang nyaho di pamaceuh ma: ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubang-ubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantar, ngadu nini; sing-sawatek (ka) ulinan ma, hempul Tanya....."**

**"...Bila ingin tahu permainan, seperti: ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubang-ubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantar, ngadu nini : segala macam permainan, tanyalah empul,,," (Saleh Danasamita,1986: 83, 107).**

Di dalam Naskah Siksa Kanda Ng Karesian di sebutkan ada 11 jenis permainan yang ada pada masa itu. Permainan tersebut yaitu : *Ceta maceuh, Ceta nirus, Tatapukan, Babarongan, Babakutrakan, Ubang-ubangan, Neureuy Panca, Munikeun Lembur, Ngadu lesung, Asup kan lantar, Ngadu nini*. Hal yang menarik adalah adanya kesamaan nama antara nama *kawih* dan nama permainan (*pamaceuh*) adalah pada jenis *babarongan*, di jenis *kawih* juga di sebutkan adanya *babarongan* jadi dimungkinkan adanya jenis permainan yang harus diikuti oleh *kawih* (*nyanyian*) *babarongan*.

Dari penelusuran langsung ke daerah Kabuyutan Ciburuy di lereng gunung Cikuray Garut Selatan, yaitu tempat di temukannya naskah Siksa Kanda Ng Karesian. Dari hasil wawancara dengan seorang Ketua adat diCiburuy mengungkapkan bahwa jenis-jenis permainan tersebut adalah, *ceta nirus* jeung *ceta maceuh* yaitu permainan adu kekuatan batin, *tatapukan* adalah membuat belalang dari dedaunan, *Babarongan* adalah bermain topeng yang dibuat dari akar bambu, *Babakutrakan* dan *ubang-ubangan* adalah permainan sulap, *Neureuy panca* adalah mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur, *Munikeun lembur* adalah memperbaiki tatanan kampung, *Ngadu lesung* adalah mengadu domba tetapi lesung antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin, *Asup kana lantaran* dan *Ngadu nini* adalah sebuah permainan ilmu "kanuragan" kekuatan ilmu.

Dari hasil penelusuran kamus-kamus Jawa Kuno, Sunda Kuno P.J. Zoetmulder di temukan *ceta* memiliki arti menebak, tetapi pada bahasa sunda *ceta* berarti *pamolah* atau gerak. *Papancakan* berarti nama sejenis perkakas yaitu sepotong bambu yang terhubung dengan tangkai panjang untuk menangkap belalang atau binatang lainnya. *Asup kana lantaran*, *lantaran* adalah area ongkongan kayu api pembakaran. *Muni* artinya bersih atau suci. *Pamaceuh*, *amaceuh* memiliki arti keriang, kegembiraan atau membuat gembira. *Tapuk* berarti topeng, dalam *Javaanse Volkvertoningen* menyebutkan *tapuk* berarti pertunjukan dengan tabuh-tabuhan. *Panca* dalam bahasa sansekerta berarti Panggung atau podium, atau balai yang tinggi sedangkan *Nini* berarti perempuan

	Mainan dalam Naskah <i>Siksakanda Ng Karesian</i>	Kampung adat Ciburuy	P.J Zoetmulder
1.	<i>Pamaceuh, amaceuh</i>		Keriang, kegembiraan atau membuat gembira
2.	<i>Ceta</i> <i>Ceta Nirus, Ceta Maceuh</i>	<i>pamolah</i> atau gerak Adu kekuatan	Menebak
3.	<i>Tatapukan</i>	membuat benda dari pohon	Topeng pertunjukan dengan tabuh-tabuhan <i>(Javaanse Volkvertoningen)</i>
4.	<i>Babakutrakan</i> dan <i>Ubang-ubangan</i>	Sulap	
5.	<i>Neureuy panca</i>	Mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur	Panggung atau podium, atau balai yang tinggi (Sansekerta)
6.	Munikeun lembur	Memperbaiki tatanan kampung	bersih atau suci, membersihkan wilayah
7.	<i>Ngadu lesung</i>	Seperti adu domba tetapi dengan <i>lesung</i> antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin	
8.	<i>Asup kana lantaran</i>	<i>Kanuragan</i>	Masuk kedalam ongkongan kayu api pembakaran
9.	<i>Nagadu nini</i>	<i>Kanuragan</i>	Perempuan

**Tabel**

Mainan dalam Naskah  
*Siksakanda Ng Karesian*

Dalam bidang keilmuan penghargaan terhadap seorang anak pun sangat penting hal ini seperti diungkapkan dalam Naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* bahwa anak pun bisa menjadi teladan untuk orang dewasa ungapannya yaitu bahwa mendapat ilmu dari anak disebut *guru rare*. Mendapat pelajaran dari kakek disebut *guru kaki*, mendapat pelajaran dari kakak disebut *guru kakang*, mendapatkan pelajaran dari toa disebut *guru ua*. Mendapat pelajaran di tempat bepergian, di kampung di tempat bermalam, di tempat berhenti, di tempat menumpang, disebut *guru hawan*. Mendapat pelajaran dari ibu dan bapak disebut *guru kamulan* (Saleh Danasasmita, 1987: 104). Ini membuktikan bahwa kedudukan masing-masing akan menjadi sebuah teladan bagi lainnya begitu juga untuk seorang anak menjadi guru bagi yang lainnya.

## MAINAN DAN PERMAINAN MASYARAKAT SUNDA SEKARANG

Di masyarakat sunda sekarang terutama diwilayah perkampungan dan wilayah adat mainan dan permainan digunakan sebagai sarana anak-anak mengenal seluruh kemampuan dasar dari tubuh ; antara lain melempar, menendang, mendengar, memukul adalah media pengetahuan fungsi tubuh. Interaksi manusia dengan wujud alam dilakukan anak-anak di masyarakat Sunda melalui bermain, salah satu contohnya adalah saat anak bermain dengan angin, interaksi anak dengan angin kemudian tercipta mainan *kolecer* (baling-baling). Dalam konteks ini, mainan (baling-baling) telah menjadi media perwujudan angin yang tidak terlihat namun kemudian dapat dikenali sifatnya. Demikian pula hal yang sama dapat ditemukan dalam permainan *leuleutakan* atau bermain lumpur, melalui permainan *icikibung* dan sejenisnya, manusia kemudian mengenali sifat dari pada tanah, lumpur dan air secara bersamaan. Selain interaksi manusia dengan unsur alam seperti angin, lumpur, dan air, dikenal pula beberapa permainan yang mengajarkan interaksi dengan makhluk hidup lain, seperti flora dan fauna. Maka kemudian dikenal beberapa mainan seperti *peupeusingan* (menyerupai trenggiling), *dodombaan* (meniru domba), oray-orayan (meniru bentuk ular) dan seterusnya.

Mainan dan permainan di wilayah Sunda tidak hanya mengenalkan manusia dengan diri, dan lingkungannya dalam permainan tradisional di wilayah Sunda, ditemukan mainan dan permainan yang secara implisit mengajarkan manusia untuk mengenal konsep kepatuhan pada tuhan, hal ini terdapat pada permainan-permainan yang mengajarkan pada konsep kesadaran dan pengolahan rasa, seperti pada permainan ucing sumput (petak umpet), ucing kuriling (kucing yang mengikuti garis bundar). Pada bentuk dan rupa mainan terdapat hubungan antara bentuk dan tanda

(signification) yang merupakan interaksi simbolik dalam membaca asal mainan seperti keragaman bentuk dan wujud permainan yang ada seperti gasing hati, gasing lentera, gasing jantung, kolécér, kitiran, ker-keran keragaman bentuk di tiap wilayah yang menggambarkan alam dan budaya mainan tersebut. Mainan dan permainan menciptakan pembiasaan (habituation) dengan diberikannya stimulus yang sama dan berulang-ulang pada anak (reseptors) mengajarkan anak-anak mempersiapkan masa dewasanya.



GB 7

Permainan *Oray-orayan*, *Ichikibung*, *Dodombaan*  
 (foto: Agus Gunawan, Aris Andrianto, Wahyu Fajriansyah)

## KESIMPULAN

**Permainan Tradisional** merupakan pola-pola sistematis manusia dalam mempertahankan keberlanjutan budayanya, terlihat pada pola alih nilai yang terjadi di masyarakat Sunda yang menggunakan media alat dari alam untuk mengenalkan identitas budayanya. Keberlanjutan yang ada dalam budaya masyarakat sunda meliputi berbagai tujuan seperti anak-anak yang memiliki kemampuan tubuhnya yang dilatihkan pada bentuk-bentuk permainan yang bersifat fisik. Anak-anak yang memiliki kemampuan emosinya yang belajar melalui permainan yang dilakukan bersama, serta anak-anak yang memiliki kemampuan spiritualnya melalui pemahaman dan pengenalan diri serta lingkungannya dalam bermain. Pada abad ke-14 budaya bermain yang tumbuh di masyarakat Sunda adalah bentuk dari kesadaran masyarakat tentang kebutuhan seorang anak dalam lingkaran masyarakatnya hal tersebut terlihat permainan yang dimiliki masyarakat Sunda lebih pada hal yang memiliki konsep melayani atau memberikan sesuatu dengan cara bekerjasama. Dengan bentuk keragaman mainan dan permainan di Masyarakat Sunda yang merupakan awal perwujudan sebuah budaya, menunjukkan bahwa Keragaman budaya yang lahir dari kesadaran masyarakat tentang keberlangsungan kebudayaan sebagai identitasnya.

# R E F E R E N C E S

Alif, Zaini

2009 Permainan Rakyat Jawa Barat Dalam Dimensi Budaya, Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Bandung.

2012 Pendidikan Karakter Dalam Mainan dan Permainan Jawa Barat, Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Bandung.

2013 Traditional Children's of Indonesia, Ministry of Tourism And Economy Republic Of Indonesia, Jakarta .

Barkah, Euis Karwati dkk

1996 Permainan Tradisional anak-anak Jawa Barat. Duta Pacifika. Bandung.

Bishop, Julia C & Mavis Curtis (Ed)

2005 Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar. Grasindo. Jakarta.

Dharmamulya, Sukirman dk

2004 Permainan Tradisional Jawa. Kepel Press. Yogyakarta.

Claessen, FHA & R.Kd. Wirija Mihardja  
Permainan. Balai Poestaka Batavia. Batavia.

Huizinga, Johan

1990 Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya. LP3S. Jakarta.

Danandjaja, James

2002 Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain. Grafiti. Jakarta.

Surat kami : 700-KPK (PRP.UP.1/20/1)  
Tarikh : 20 Januari 2023

Prof. Madya Dr. Nur Hisham Ibrahim  
Rektor  
Universiti Teknologi MARA  
Cawangan Perak



Tuan,

**PERMOHONAN KELULUSAN MEMUAT NAIK PENERBITAN UiTM CAWANGAN PERAK  
MELALUI REPOSITORI INSTITUSI UiTM (IR)**

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Adalah dimaklumkan bahawa pihak kami ingin memohon kelulusan tuan untuk mengimbas (*digitize*) dan memuat naik semua jenis penerbitan di bawah UiTM Cawangan Perak melalui Repositori Institusi UiTM, PTAR.

3. Tujuan permohonan ini adalah bagi membolehkan akses yang lebih meluas oleh pengguna perpustakaan terhadap semua maklumat yang terkandung di dalam penerbitan melalui laman Web PTAR UiTM Cawangan Perak.

Kelulusan daripada pihak tuan dalam perkara ini amat dihargai.

Sekian, terima kasih.

**“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”**

Saya yang menjalankan amanah,

**SITI BASRIYAH SHAIK BAHARUDIN**  
Timbalan Ketua Pustakawan

PROF. MADYA DR. NUR HISHAM IBRAHIM  
REKTOR  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA  
CAWANGAN PERAK  
KAMPUS SERI ISKANDAR

*nar*