BAB II. INFORMASI PERMAINAN MEONG-MEONGAN

II.1. Definisi Informasi

Berdasarkan tinjauan yang telah ada, kata informasi ini berasal dari kata bahasa Perancis kuno informacion (tahun 1387) mengambil istilah dari bahasa Latin yaitu informationem yang berarti “konsep, ide atau garis besar,”. Informasi ini merupakan kata benda dari informare yang berarti aktivitas. Aktifitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Pengertian informasi menurut para ahli :

1. *Jogianto (2004:8) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, berpendapat bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya.*
2. *George R. Terry berpendapat bahwa informasi adalah data yang penting yang memberikan pengetahuan yang berguna.*
3. *Lani Sidharta (1995: 28) berpendapat bahwa informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan.*

Dalam KBBI Informasi /in•for•ma•si/ berarti

1. *penerangan;*
2. *pemberitahuan; kabar atau berita tt sesuatu;*
3. *Ling keseluruhan makna yg menunjang amanat yg terlihat dl bagian-bagian amanat itu;*

Berdasarkan Pengertian informasi menurut para ahli yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data, sehingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data-data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

II.1.1 Jenis Media Informasi

Media informasi saat ini dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain :

- Media cetak, merupakan media yang proses pembuatannya melalui pencetakan dan dipakai sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan informasi, seperti : surat kabar/koran, brosur, buletin, dan lain sebagainya. Media tersebut mempunyai jangkauan tertentu sesuai dengan informasi yang disajikan.
- Media non cetak adalah media yang menyampaikan pesan informasi melalui suara dan gambar, seperti : radio, televisi, internet dan sebagainya. Dari sekian media non cetak yang ada, internet adalah salah satu media yang saat ini paling sering diakses oleh khalayak umum karena dari segi jangkauan media ini paling luas dari semuanya.

II.1.2 Pengertian Buku Ilustrasi

Dalam KBBI /bu/·ku/ lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, Yang berisi informasi tertentu. Secara umum buku mempunnyai anatomi yang sama, adapun anatomi buku diantaranya :

- *Cover* (sampul)

  John Cremer dalam Putra (2007:46) menyebutkan "*You sell a book by its cover*." Orang kadang timbul minat membeli buku dengan melihat halaman sampulnya. Umumnya *cover* buku terdiri dari tiga bagian pokok yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang.
- *Preliminaries* (halaman pendahulu)

  Preliminaries berisi halaman judul, halaman copyright, halaman persembahan, kata pengantar, prakata (jika ada), dan daftar isi, daftar table (jika ada), daftar gambar (jika ada), dan daftar istilah (jika ada).
- *Text Mater* (halaman isi buku)

  Berikut adalah bagian-bagian dari halaman isi buku :

  Pendahuluan (Introduction).

  Judul bab, subbab, dan subsubbab.

  Bab menurut leksikografik didefinisikan sebagai pembagian utama buku.

  Tujuan Pembelajaran, *khusus buku teks untuk sekolah dan perguruan tinggi.*

Penomoran bab, subbab, dan sub-sub bab.

- *Postliminaries* (penutup)
- Bagian penyudah berisi Catatan penutup, daftar istilah, lampiran, indeks, daftar pustaka, dan biografi penulis.

Terdapat berbagai macam buku, salah satunya adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan buku yang menggabungkan antara teks tulisan dengan lukisan atau gambar yang tujuannya untuk mendukung daya khayal dalam cerita. Sehingga dari gabungan tersebut membuat sebuah buku menjadi lebih hidup.

Dalam KBBI Ilustrasi /ilus·tra·si/ gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya);

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *'ilustrare'* yang artinya menerangkan sesuatu. Ilustrasi sendiri (seperti dikutip W.J.S Peorwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003)* adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Dengan adanya gambar ilustrasi bermaksud untuk menerangkan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan, dan peristiwa, sehingga ilustrasi tersebut dapat mempermudah dalam memahami isi bacaan sebuah buku.

Meninjau dari fungsinya gambar ilustrasi harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain :

- Komunikatif, artinya gambar ilustrasi tersebut mudah dipahami atau dimengerti sehingga isi dari pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik.
- Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang pesan yang akan disampaikan. Untuk memudahkan khalayak umum mengerti, sebaiknya

gambar ilustrasi tersebut dibuat tidak rumit, dan pembuatannya harus disesuaikan dengan tema atau isi teks.

Dalam pembuatan ilustrasi ada beberapa cara, diantaranya:

- Teknik gambar tangan (*drawing),* yaitu ilustrasi yang digambar dengan tangan.
- Teknik fotografi yaitu ilustrasi yang mengandalkan bantuan kamera.
- Teknik penggabungan antara gambar tangaan dan fotografi.

II.1.3 Definisi Bermain, Mainan, dan Permainan

- **Bermain**

Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Mungkin, mayoritas orang, seringkali mendengar kata-kata bermain. Bahkan mereka seringkali melakukan permainan. Namun, seringkali orang belum mampu memberikan definisi bermain. Para ahli, mendefinisikan konsep bermain berbeda-beda menurut perspektif masing-masing. Berikut ini adalah beberapa definisi bermain menurut sebagian kecil para ahli.

Ketika bermain pada dasarnya tidak ada unsur paksaan atau perintah seperti halnya bekerja, melainkan atas dasar keinginan sendiri karena tujuan bermain itu adalah mendapatkan kepuasaan dari sesuatu yang menyenangkan. *Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya Children, Play, and Development, mendefiniskan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.*

Dalam KBBI bermain/ber·ma·in/ Verba (kata kerja) yang berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Secara lebih umum dalam term psikologi, Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Manfaat dan fungsi bermain menurut buku ‘Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita’ yang ditulis oleh Psikolog Effiana Yuriastien, dkk ada 9 manfaat bermain bagi anak

Manfaat Bermain :

1. Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri.
2. Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri.
3. Melatih mental anak
4. Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stress.
5. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
6. Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak.
7. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak.
8. Standar moral.
9. Mengembangkan otak kanan anak.

Fungsi Bermain :

- Melatih perkembangan sensorik serta motorik.
- Mengasah memori otak.
- Mengembangkan etika.
- Meningkatkan kreativitas anak.

Secara umum mayoritas orang bisa bermain, tetapi bermain cenderung lebih dekat dengan dunia anak-anak yang mengisi sebagian besar kehidupannya dengan bermain. Karena bermain adalah suatu kebutuhan yang mutlak ada. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini khususnya dalam rentang lima tahun pertamanya, karena secara kuat dapat mempengaruhi kepribadiannya di masa dewasa. Dengan demikian bermaian dapat dijadikan sebagai salah satu cara membentuk kepribadiannya secara optimal.

Kegiatan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Diantaranya: perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi,

penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin serta perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.
Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

- Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati)
- Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dan rasa keingintahuannya
- Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihannya.

- **Mainan**

Mainan identik dengan anak-anak, banyak mainan tradisional dan mainan modern yang ada disekitar kita saat ini. Namun tidak hanya anak-anak yang masih senang bermain dengan sebuah mainan, tidak jarang orang dewasapun masih suka mainan dan mengoleksi beberapa mainan sebagai hobi mereka.

Dalam KBBI mainan/ma·in·an/ nomina (kata benda) yang berarti alat untuk bermain; barang yang dipermainkan.

Adapun fungsi dari mainan bagi anak-anak adalah memperhalus otot motorik halus, melatih daya konsentrasi anak, dan meningkatkan daya visual dan daya kreatif dalam imajinasi fiktif.

- **Permainan**

Permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikiranya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

Permainan menurut para ahli:

1. *Menurut Daniel Berlyne (dalam Santrock, 2006: 273) menyatakan permainan sebagai suatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Permainan mendorong perilaku penjelajahan ini dengan menawarkan anak-anak kemungkinan-kemungkinan kebaruan (novelty), kompleksitas, kejutan dan keanehan.*
2. *Menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006: 273) permainan adalah suatu bentuk penyesuainan diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan tekanan terlepaskan didalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepasakan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.*

II.1.4 Permainan Tradisional

Menurut Made Taro seorang pakar permainan tradisional Bali menuturkan bahwa permainan tradisional adalah aktifitas budaya guna memenuhi kebutuhan akan gerak, seni, sosial, dan budaya yang dilakukan secara rekreatif atau bersenang-senang tanpa ada paksaan.

Dalam KBBI tradisional/tra·di·si·o·nal/ yang berarti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.

permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana. Biasanya penyebaran permainan tradisional secara lisan berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh karena itu sebagian besar asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa yang menciptakannya dan darimana asalnya.

Tradisional berasal dari kata Tradisi, yang artinya adalah rutinitas atau kerap kali dilakukan. Tradisional sendiri memiliki arti aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu. Seni tradisional adalah unsur yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena tidak ada kepedulian atau pengetahuan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut. Dengan demikian, Permainan Tradisional merupakan kesenian terdahulu yang sering dilakukan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian dimana kegiatan tersebut dilakukan oleh nenek moyang kita terdahulu.

Menurut pengertian diatas, sangat beruntung Indonesia memiliki banyak provinsi yang artinya memiliki banyak kebudayaan dan kesenian juga banyak permainan tradisional yang ada. Salah satunya adlah Provinsi Bali yang memiliki salah satu permainan tradisional yaitu Meong-Meongan.

II.2 Permainan Meong-Meongan Bali

II.2.1 Sejarah Permainan Meong-Meongan Bali

Meong-meongan adalah permainan tradisional masyarakat Bali yang berasal dari kabupaten Karangasem, Bali. Selain di Bali, permainan Meong-meongan ini juga dimainkan di daerah lain seperti di Pulau Jawa dengan nama yang berbeda. dalam aturan permainannya beberapa ada yang sama dan juga berbeda tergantung darimana asalnya. Yang paling membedakan permainan meong-meongan Bali dengan permainan sejenis yang ada di daerah lain adalah adanya nyanyian-nyanyian dalam bahasa Bali yang mengiringi permainan ketika dimainkan.

Meong- meongan merupakan sejenis permainan yang didalam pelaksanaannya disamping memang untuk hiburan, juga membutuhkan gerakan-gerakan jasmani, umumnya dimainkan oleh anak usia 9-12 tahun baik itu perempuan maupun laki-laki.

Permainan Mameongan- meongan ini sudah dilaksanakan sejak berpuluh-puluhan tahun yang lalu, tetapi kapan sebenarnya permainan ini diciptakan dan siapa yamg menciptakan permainan ini tidak ada data-data atau informasi yang pasti, Made Taro seorang pakar yang aktif dalam permainan tradisional Bali menegaskan hal tersebut, karena sebagian besar dari permainan tradisional tidak ada sejarah khusus siapa yang menciptakannya. Sama halnya dengan permainan meong-meongan ini yang hanya tercipta dari fantasi anak-anak zaman dulu mengenai keadaan lingkungan rumah, yang melukiskan tikus yang selalu mengganggu kegiatan sehari-hari dan merusak rumah serta alat-alat rumahtangga. Untuk memberantas tikus yang merugikan itu maka dipeliharalah kucing untuk menangkapnya. Dari fantasi anak-anak itulah permainan meong-meongan tercipta.

II.2.2 Sarana dan Prasarana Pendukung Permainan

Sarana dan Prasarana yang diperlukan dalam Permainan Meong-meongan

Sarana dan Prasarana yang digunakan :

- Lapangan sesuai dengan banyak atau sedikitnya peserta.

- Lapangan sebaiknya terbentuk segiempat dan baiknya permukaan lapangan rata.
- Peserta permainan minimal 8 orang peserta.

II.2.3 Tata Cara Bermain

Para peserta terdiri dari anak- anak usia Sekolah Dasar yaitu umur 9-12 tahun dan dapat diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Berikut adalah cara bermain permain meong-meongan :

- Para peserta memilih seorang anak untuk memimpin permainan.
- Peserta memasuki tempat diadakannya permainan dengan membentuk barisan satu bersyaf.
- Barisan akan dibenuk menjadi sebuah lingkaran dan semua peserta menghadap ke tengah lingkaran dimana pemimpin yang ditunjuk berada.
- Pemimpin akan mengadakan undian atau sut untuk memilih 2 orang peserta yang nantinya berperan menjadi meong(kucing) dan bikul(tikus). Semua peserta harus memperlihatkan telapak tangannya, kemudian pemimpin akan menyentuh semua telapak tangan dengan jari telunjuknya secara berurutan dari seorang pemain ke pemain lainnya mengikuti arah jarum jam atau sebaliknya. Pengundian diiringi dengan lagu sut tok pitu yang dinyanyikan oleh pemimpin permainan. Lagunya yang berupa

  "Tok pitu tunggal getok magedi malu.
  Tok pitu tunggal magedi malu.
  Tok serempengan tunggal getok malempengan.
  Tok serempengan tunggal getok malempengan."
- Setelah pengundian selesai maka 2 orang peserta yang terpilih akan melakukan sut untuk menentukan kembali siapa yang berperan menjadi meong(kucing) dan bikul(tikus) sehingga permainanpun dapat di mulai. Sut kali ini bernama sut tultaltil, yang berperan penting dalam sut ini adalah jari-jari tangan. Tiap pemain harus bisa memainkan dan mengerti makna dari permainan jari tersebut. sut tultalti memiliki 3 bentuk tangan yaitu,

  tangan terkepal = batu
  tangan terbuka = kertas

dua jari tegak(telunjuk dan jari tengah) = gunting

Melalui sut tultaltil diputuskan, misalnya pemenang menjadi bikul(tikus) dan yang kalah menjadi meong(kucing), Semula sut ini dikenal dengan sut gunting namun akhir-akhir ini dikenal dengan nama sut tultaltil karena diiringi lagu tultaltil sebagai berikut ;

Tul tal til tul tal lil

De men de men ngu buh be bek

Ca cah ca cah i sa gu

- Semua peserta akan menyanyikan lagu meong-meongan.

  Meong-meong alih ja bikule

  Bikul gede-gede buin mokoh-mokoh

  Kereng pesan ngarusuhin

  Lagu itu dinyanyikan dua kali, pertama ketika peserta lingkaran bergerak searah jarum jam, kedua ketika bergerak sebaliknya.
- Setelah kata *ngarusuhin* maka kejar-kejaran antara meong(kucing) dan bikul(tikus) dimulai.
- Peserta yang membentuk lingkaran saling bergandengan tangan untuk melindungi bikul(tikus) dari kejaran meong(kucing), dengan begitu bikul(tikus) akan lebih aman didalam lingkaran namun tidak diperkenankan begitu lama didalamnya.
- Meong(kucing) akan berusaha mengejar bikul(tikus) karena apabila tidak tertangkap maka perannya sebagai meong(kucing) tidak akan terganti oleh peserta lainnya sehingga akan membuat dirinya kelelahan sendiri.
- Acara kejar-kejaran akan berhenti apabila meong(kucing) dapat menangkap bikul(tikus) dengan cara menyentuh bagian dari tubuhnya.
- Sebelum biku(tikus) tertangkap maka permainan harus diteruskan.
- Permainan dilanjutkan lagi setelah bikul (tikus) tertangkap oleh meong (kucing) dan merekapun akan bergantian peran atau peseta lain yang akan menggantikannya. Sehingga lamanya permainan tidak dapat ditentukan, karena itu tergantung dari yang berperan sebagai meong (kucing) ketika menangkap bikul (tikus).

- Permainan dilanjutkan lagi setelah adanya pasangan baru yang sudah disiapkan.

Berikut adalah contoh pada saat permainan berlangsung;



Gambar II.1 Praktik permainan Meong-meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar II.2 Praktik permainan Meong-Meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar II.3 Praktik permainan Meong-Meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar II.4 Praktik permainan Meong-Meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar II.5 Praktik permainan Meong-Meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar II.6 Praktik permainan Meong-Meongan di SDN 8 Dauh Puri, Bali

Sumber : Dokumentasi Pribadi

II.2.4 Manfaat Permainan Meong-Meongan

Adapun manfaat permainan meong-meongan diantaranya :

- Bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya.
- Menjalin kebersamaan yang tinggi.
- Melatih solidaritas antar sesama.
- Melatih mental dan mengembangkan kepercayaan diri.
- Melatih perkembangan sensorik serta motorik anak.

II.2.5 Makna Permainan Meong-meongan Bali

Ada beberapa makna dalam permainan meong-meongan Bali antara lain ;

- Pencerminan demokrasi digambarkan ketika semua peserta memilih seorang pemimpin dan mengikuti undian yang dibuatnya. Yakni setiap pemain berhak menentukan pilihan dan harus mengikuti keputusan yang diatur berdasarkan kesepakatan bersama.
- Sut Tok Pitu mencerminkan kepimimpinan, dimana yang berperan sebagai pemimpin harus bisa melaksanakan tugasnya dengan rasa tanggung jawab dan mempunyai sikap adil kepada semua peserta permainan.
- Ketika melakukan Sut Tultaltil mencerminkan pengembangan sikap disiplin, jujur dan bertanggung jawab.
- Ketika adegan kucing mengejar tikus bermakna semangat berjuang untuk memperoleh hasil.
- Bentuk dari solidaritas ketika harus melindungi yang lemah digambarkan oleh peserta yang berperan sebagai benteng melindungi bikul(tikus) dari kejaran meong(kucing).
- Kejujuran digambarkan ketika bikul(tikus) sudah tertangakap dengan tersentuh bagian tubuhnya, walaupun hanya bajunya saja yang kena sentuhan dari meong(kucing), dia harus mengakui kekalahannya.
- Kucing itu harus selalu garang/menakutkan tetapi dia harus melatih emosinya kapan dia diam dan kapan dia menyerang.

II.3 Kondisi Permainan Meong-Meongan di Masyarakat

Permainan tradisional, dua kata tersebut mungkin sudah jarang kita temui saat ini, bahkan tidak sama sekali khususnya di kota-kota besar. Dahulu permainan tradisional sering kita lihat, baik di sekitar rumah, halaman sekolah, maupun tempat-tempat lain. Namun, saat ini entah karena kemajuan teknologi yang membuat permainan tradisional mulai luntur atau karena faktor lain yang membuat anak-anak Indonesia enggan memainkannya kembali. Padahal semua permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang kita terdahulu. Anak-anak Indonesia jaman sekarang telah mengadopsi “produk” budaya barat dimana dilengkapi dengan teknologi canggih yang efisien dan dapat dinikmati

kapan saja dan dimana saja. Dari sini terlihat seolah-olah kalau mereka tidak menggunakannya, dianggap ketinggalan zaman atau bahasa saat ini “kurang gaul” serta belum bisa mengekspresikan bakatnya. Nah, apakah permainan tradisional dianggap sesuatu yang belum bisa mengekspresikan bakatnya atau kurang menarik untuk dimainkan?

Kebudayaan Indonesia seperti permainan tradisional merupakan awal dari kepribadian nasional yang erat hubungannya dengan nenek moyang terdahulu. Permainan tradisional meong-meongan contohnya adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Indonesia, adapun beberapa manfaat dari permainan meong-meongan diantaranya adalah melatih diri anak dalam perkembangan sikap sosial, bersikap ulet, cekatan, jujur, sabar, dan disiplin agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu seperti permainan tradisional pada umumnya, permainan meong-meongan juga dapat mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus serta gerak refleksnya.

Namun sangat disayangkan apabila permainan ini hilang keberadaannya karena pengaruh dari permainan modern atau kurangnya pengetahuan tentang cara bermain dan makna dari permainan tradisional meong-meongan Bali.

II.4 Analisa Permainan Meong-meongan

Meong-meongan adalah permainan tradisional masyarakat Bali dari kabupaten karangasem yang keberadaannya sudah sangat jarang ditemui ditengah masyarakat baik itu didaerah permainan ini berasal maupun didaerah lain. Permainan tradisional ini sangat baik dalam menjaga kesehatan jasmani karena dalam pelaksanaannya membutuhkan gerakan-gerakan anggota tubuh. Melihat begitu banyak manfaat permainan meong-meongan sangat disayangkan permainan tradisional ini sudah jarang dimainkan.

Penelitian ini untuk mengetahui eksistensi dari permainan meong-meongan ditengah kehidupan bermasyarakat yang saat ini sudah tergerus oleh budaya asing atau lebih dikenal dengan globalisasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah berasal dari literatur sumber yang telah ada (internet) dan juga berasal dari hasil wawancara dengan pihak yang terkait antara lain salah satu masyarakat bali yang terverifikasi mengetahui dan pernah ikut serta dalam permainan meong-meongan. Selain untuk mengetahui eksistensinya, penelitian ini juga berguna untuk menginformasikan kembali kepada masyarakat lebih luas.

Data yang diambil dari internet tidak menunjukkan bahwa permainan ini masih eksis dan sering dijumpai, tetapi lebih menjadi referensi tentang bagaimana permainan berlangsung dari awal persiapan hingga kejurian didalamnya. Sangat disayangkan tidak adanya informasi tentang eksistensi permainan tradisional ini untuk mengetahui seberapa besar antusiasme masyarakat terhadapnya. Keberadaan internet sangat mendukung untuk dunia pengetahuan, terlebih jika dilengkapi sumber yang dapat dipercaya sebagai bahan rujukan referensi. Untuk itu sumber internet dalam hal ini tidak dapat dijadikan sumber yang terpercaya untuk mengetahui eksistensi permainan ini namun hanya dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagaimana permainan ini berlangsung hingga akhir.

Tujuan utama mengetahui keberadaan permainan ini adalah untuk menjadi pembanding antara mainan tradisional dengan modern. Gunanya adalah untuk dapat melestarikan kebudayaan yang sudah turun temurun dari nenek moyang terdahulu. Tak dapat dipungkiri, permainan saat ini lebih memiliki dampak negatif ketimbang permainan dahulu yang dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran untuk anak-anak.

Internet dalam hal ini tidak dapat dijadikan rujukan informasi, maka diadakan pencarian data melalui wawancara langsung seorang warga lokal Bali yang sedang melanjutkan masa pendidikannya disalah satu sekolah menengah atas di kota bandung.

Didapat seorang yang bernama Egi Andari (19) yang mengetahui tentang permainan ini,. Beliau bertutur bahwa permainan ini sangat menyenangkan, namun sangat disayangkan banyak tergerus oleh globalisasi modern saat ini.

Diusia beliau saat ini, ia pernah merasakan langsung bagaimana permainan ini dan tentu sangat menyenangkan dan juga membuat badan lebih bergerak aktif ketimbang mainan jaman sekarang. Namun sayangnya yang menjadi sumber tidak mengetahui manfaat dan makna yang terkandungdalam permainan meong-meongan.

Keberadaan permainan ini berdasarkan sumber dari Egi Andari masih dapat ditemui dipelosok-pelosok dan menjadi permainan seru saat berkumpul teman. Didapat dari sumber ini, bahwa permainan ini sepenuhnya tidak merubah sikap seseorang dan hanya memberikan kesan seru saat bermain. Karena tidak ada informasi yang mendalam tetntang permaian meong-meongan. Padahal sejatinya tanpa disadari memberikan dampak positif kepada para peserta permainan.

Berdasarkan penuturan, ia menjelaskan bahwa di kota besarnya seperti nusa dua Bali memang permainan ini sudah sulit ditemukan, sehingga jika ingin menemukan permainan ini alangkah baiknya berkunjung ke daerah pelosok Bali. Bali terkenal dengan keindahan alam dan budayanya maka tak heran Bali menjadi tujuan kota wisata domestik maupun internasional sehingga pertumbuhan globalisasi dirasa sangat cepat di provisi ini. Efeknya adalah mulai tergerusnya kebudayaan asli bali seperti permainan meong-meongan ini.

Selama wawancara, ia menunjukan rasa ketertarikan atas topik yang sedang dibahas. Ini indikasi bahwa permainan ini sesungguhnya sangat menyenangkan sampai saat diceritakan kembalipun mengeluarkan rasa yang sangat menyenangkan. Ada rasa sangat merindu akan permainan ini jika dilihat dari antusiasme beliau saat wawancara berlangsung dari awal sampai akhir, begitu juga dengan penelitian ini yang ingin menginformasikan sekaligus sebagai upaya melestarikan kebudayaan Indonesia.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengkajian terkait permaianan meong-meongan, yaitu salah satu kebudayaan indonesia yang harus dijaga kelestariannya

yang saat ini kurang diminati, maka perlunya dibuat upaya menyampaikan informasi tentang cara bermain serta makna dari permainan meong-meonngan melalui media buku ilustrasi untuk diinformasikan kembali sebagai sarana/sumber pengetahuan bagi anak-anak.