BAB II

NILAI NILAI DALAM CERITA RAMAYANA

2.1 Nilai-Nilai dalam Masyarakat

Dalam kehidupan bermasyarakat, tentunya sebagai bagian dari masyarakat harus memiliki persepsi atau pandangan yang disebut nilai. Nilai-nilai yang ada dalam masyarakat berfungsi sebagai batasan untuk membedakan antara yang baik dan yang tidak baik. Nilai mengandung unsur pertimbangan dalam arti nilai mengemban gagasan-gagasan seorang individu mengenai apa yang baik, atau tidak baik. Pengertian nilai menurut Schwartz dikutip dalam laman Rumah Belajar Psikologi (2010) mengenai Pengertian Nilai, menjelaskan bahwa:

1. Nilai adalah keyakinan.
2. Nilai berkaitan dengan cara bertingkah laku atau tujuan akhir tertentu.
3. Suatu nilai melampaui situasi spesifik.
4. Nilai mengarahkan seleksi atau evaluasi terhadap tingkah laku. individu, dan kejadian-kejadian, serta
5. Nilai tersusun berdasarkan derajat kepentingannya.

Menurut Schaler sebagaimana yang dikutip Suseno (2000), nilai-nilai tidak diketahui atau dipikirkan, melainkan dirasa. Schaler menjelaskan bahwa merasa jangan dipersempit dengan merasa secara inderawi. Merasa adalah kemampuan manusia yang khas. Dengan demikian Schaler membuka sumber pengertian yang baru, yaitu: *apriori emosional*. Yang dimaksud bukan semacam kepekaan emosional terhadap apa yang di anggap bernilai, melainkan bahwa antara objek dan cara pengertiannya ada keterkaitan. Misalnya saja warna dilihat, tidak

didengar. Objek-objek inderawi ditangkap. Kosep-konsep dipikirkan, tetapi nilai dirasakan.

2.2 Pewarisan Nilai dalam Masyarakat

Nilai-nilai yang ada dalam masyarakat tentunya tidak ada begitu saja, melainkan melalui proses penyampaian yang cukup panjang dari generasi lama kepada generasi baru, sehingga berkembang dalam masyarakat luas. Menurut Edi Sedyawati dalam bukunya yang berjudul Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah (2006:412) ada beberapa saluran untuk pewarisan nilai-nilai dalam suatu masyarakat, diantaranya:

- Melalui pengasuhan anak serta segala upaya *enkulturisasi* (upaya membentuk perilaku dan sikap seseorang yang didasari oleh ilmu pengetatahuan) yang terjadi dalam lingkungan keluarga.

- Sistem pendidikan yang kurang lebih bersifat formal, artinya didalam sistem tersebut dikenali adanya peranan-peranan yang dibedakan antara guru dan murid.

- Kegiatan-kegiatan dalam masyarakat yang kurang lebih dapat diikuti oleh umum, seperti pembacaan sastra, pagelaran seni pertunjukan, penyimakan terhadap penggambaran relief pada candi, upacara-upacara tertentu yang dihadiri oleh umum, dan lain-lain.

Dari ketiga poin yang disampaikan di atas, setiap pointnya memiliki wilayahnya sendiri. Poin pertama menjelaskan pentingnya peranan keluarga dalam menyampaikan sebuah nilai. Keluarga adalah lingkungan pertama dalam proses kehidupan. Orang tua adalah orang pertama

dalam keluarga yang mengenalkan nilai-nilai, orang tua berperan mengenalkan nilai mendasar antara baik dan buruk.

Poin kedua menjelaskan peranan lingkungan pendidikan atau lingkungan sekolah dalam pewarisan nilai, disini Individu berada dalam wilayah sosial yang cakupannya lebih luas dari keluarga, dalam lingkungan sekolah tentunya ada kegiatan pendidikan, kegiatan pendidikan ini mencakup kegiatan formal, nonformal, dan informal. Kegiatan formal adalah kegiatan yang sudah baku, seperti adanya kurikulum yang mengatur sistem pendidikan. Kegiatan nonformal adalah kegiatan dimana tidak terikatnya kegiatan pendidikan dengan kegiatan formal, contohnya kegiatan les belajar setelah pulang sekolah, dan yang terakhir adalah kegiatan informal, kegiatan informal tidak diikat oleh batasan waktu dan tempat, tujuannya adalah untuk memberikan informasi, contohnya sesuatu yang disampaikan oleh media, baik itu media massa maupun elektronik. Guru berperan sebagai pengayom, dalam artian mengarahkan muridnya dalam memperkenalkan nilai-nilai.

Poin ketiga menjelaskan tentang bagaimana pewarisan budaya dilakukan lebih luas lagi cakupan wilayahnya. Disini Individu berada dalam tatanan wilayah masyarakat yang heterogen. Dalam wilayah yang heterogen ini pewarisan nilai dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang sifatnya umum.

Dari ketiga saluran pewarisan nilai-nilai tersebut dapat diketahui bahwa pentingnya proses komunikasi untuk menyampaikan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Dengan tidak terputusnya informasi mengenai nilai-nilai tersebut, maka proses pewarisan nilai-nilai terhadap generasi berikutnya akan berjalan dengan sangat baik.

2.3 Sarana Pewarisan Nilai

Seperti dijelaskan di atas, pewarisan nilai dalam masyarakat memiliki unsur keterkaitan antara satu individu dengan individu lainnya, proses penyampaian nilai yang berkenaan dengan interaksi sosial tentunya diwujudkan melalui sarana. Menurut Edi Sedyawati dalam bukunya yang berjudul Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah (2006:419) menyebutkan bahwa tata cara penggunaan bahasa dan penyapaan, tata cara pengambilan sifat tubuh dan penempatan diri, tata cara berbusana, dan lain-lain, disamping penataan lingkungan binaan, semua itu berfungsi sebagai sarana pembentukan, penanaman, maupun intensifikasi nilai-nilai budaya di dalam masyarakat. Nilai sentral terletak pada kepatutan, dan hanya kepatutanlah yang dapat menghadirkan rasa (penerimaan bathin).

Ajaran etika salah satunya banyak diungkapkan lewat sastra, seperti yang dapat dicontohkan dalam sastra klasik Ramayana. Karya-karya sastra seperti cerita Ramayana membedakan peranan-peranan dalam setiap tokohnya berdasarkan watak. Tokoh-tokoh pahlawan dalam cerita tersebut, yang digunakan sebagai contoh kebaikan, perilakunya dapat digunakan sebagai contoh untuk diterapkan dalam kehidupan manusia sesungguhnya. Karena manusia mempunyai keanekaragaman watak atau pembawaan sifat sejak lahir. Demikian pula sebagai mana diceritakan dalam cerita Ramayana dapat dijadikan sarana penerusan nilai-nilai yang disampaikannya.

Sarana pewarisan nilai yang bersifat umum seperti melalui cerita Ramayana dapat berfungsi dan bermanfaat baik untuk orang dewasa maupun anak-anak, sudah tentu dengan tingkat pemahaman yang berbeda.

2.4 Sinopsis Cerita Ramayana

Kisah Ramayana bermula dari sebuah negeri yang bernama Ayodya, negeri tersebut dipimpin oleh raja yang adil, bernama Dasarata. Ia memiliki tiga istri dan dari tiga istri itu lahir empat putra, antara lain: Rama, Baratha, Laksmana dan Satrugna. Rama merupakan putra mahkota yang selain dikenal sakti, juga berbudi luhur. Kesaktian Rama terbukti, tatkala diajak begawan Wismamitra ke hutan ia berhasil membasmi kejahatan dan dalam sebuah sayembara, Rama bisa mengangkat *gandewa* dan melepaskan bidikannya sehingga Rama memenangkan sayembara dan dapat menikahi Sitha.

Rama lalu pulang ke Ayodya. Sebab raja sudah udzur, maka Rama hendak dinobatkan jadi raja. Tetapi, mendengar berita itu, Kekayi, istri termuda Raja Dasarata menggugat dengan menuntut Baratha yang tidak lain adalah putra kandungnya untuk dijadikan raja dan meminta Rama dibuang ke hutan selama 14 tahun. Raja tak bisa menolak karena pernah menjanjikannya pada Kekayi. Dengan ditemani Sitha dan Laksmana, Rama akhirnya hidup di hutan. Berbagai cobaan dilalui sampai dimana Sitha diculik oleh Rahwana dengan cara licik dan hendak dijadikan permaisurinya, tapi Sitha bersikeras menolak.

Rama akhirnya tiba di Alengka dengan bantuan pasukan dari kaum wanara yang dipimpin oleh Hanoman sebagai panglima perangnya dan bisa mengalahkan Rahwana. Setelah kembalinya Sitha ke tangan Rama, kesucian Sitha sempat diragukan, sampai pada akhirnya Sitha sempat diuji dengan dibakar, Sitha tetap tidak apa-apa karena ia memang masih suci. Akhirnya ia dibawa pulang ke Ayodya dan Rama dinobatkan menjadi raja setelah menunggu 14 tahun. Setelah itu Rama dan Sitha hidup bahagia.

2.5 Nilai-Nilai dalam Cerita Ramayana

Seperti tercantum pada Ensiklopedia Bebas Wikipedia (2010) *"Ramayana dibagi kedalam tujuh kitab atau kanda (pembabakan)",* disetiap pembabakannya memiliki nilai-nilai, diantaranya:

1. *Balakanda*

   Menceritakan awal kisah Ramayana. Dalam pembabakan pertama ini menceritakan Prabu Dasarata raja dari Kerajaan Ayodya memiliki tiga Istri yaitu: Kosalya, Kekayi, dan Sumitra, dan dari ketiganya memiliki anak, Rama, Baratha, Laksmana dan Satrugna.

   Pada pembabakan ini terdapat nilai-nilai salah satunya adalah ketika dalam perjalanannya bersama Wiswamitra, Rama diceritakan tentang kisah Mahabali, suatu hari ketika Wisnu sedang bertapa dan meninggalkan kedewaannya, Mahabali merebut kekuasaan Wisnu, dia menjadi penguasa dunia menyiksa para dewa, bertindak semaunya, merusak alam semesta, dan mengadakan upacara *yagna* besar-besaran. Wisnu yang berinkarnasi menjadi seorang kerdil yang memiliki kecerdasan dan kekuatan disanjung oleh Mahabali, Mahabali dengan kesombongannya menawarkan hadiah, akan tetapi orang kerdil itu menolak, karena dipaksa dengan keangkuhannya yang akan mengabulkan semua permintaan apapun yang orang kerdil itu inginkan, akhirnya, orang kerdil itu hanya meminta sebidang tanah tidak lebih dari tiga telapak kakinya. Mahabali menertawakan permintaan orang kerdil itu dengan senyumnya yang menantang. Seketika orang kerdil itu berubah menjadi luar biasa besar sampai merentang langit dan bumi, langkah pertama ia mengukur seluruh bumi, langkah kedua ia mencakup seluruh langit, ketika langkah ketiga tidak ada tempat untuk dilangkahi, kepala Mahabali yang ia langkahi dan diinjak sampai ke dasar bumi.

Dari cerita Mahabali dapat diambil nilai etika, bahwa sebagai manusia jangan sampai merendahkan orang lain, walaupun orang tersebut memiliki kekurangan, akan tetapi mungkin ia memiliki hal luar biasa yang tidak dimiliki setiap orang.

2. *Ayodhyakanda*

Dalam pembabakan ini dikisahkan Rama yang dibuang ke hutan selama 14 tahun bersama Sitha dan Laksmana. Prabu Dasarata pernah berjanji kepada Kekayi, Ibu kandung Baratha, ketika Kekayi menyelamatkan Dasarata, Dasarata memberikan dua janji, kepada Kekayi dan janji itu belum sempat disampaikan. Ketika Rama hendak dinobatkan sebagai Raja dari kerajaan Ayodya, Kekayi yang dihasut oleh pelayannya yang licik bernama Kuni, tiba-tiba menyampaikan keberatannya dengan menagih kedua janji yang diberikan kepada dirinya. Kedua janji tersebut yang pertama menobatkan putra kandungnya Baratha agar menjadi Raja Ayodya, dan janji yang kedua adalah membuang Rama ke hutan selama 14 tahun. Dengan berat hati dan tanpa mengingkari janjinya Prabu Dasarata mengabulkan dua permintaan Kekayi. Rama yang sempat akan dinobatkan menjadi Raja dengan Ikhlas menerima apa yang dijanjikan ayahnya kepada ibu tirinya, Kekayi.

Dalam pembabakan ini terdapat beberapa nilai, diantaranya adalah bagaimana diajarkan untuk tidak ingkar janji dan dituntut harus menepati janji, dan yang kedua adalah bagaimana diajarkan untuk menjadi Ikhlas melepaskan sesuatu yang besar dan menaati perintah orang tua.

3. *Aranyakanda*

Menceritakan kehidupan Rama, Sitha dan Laksmana di pengasingan, di hutan belantara. Ditempat pengasingan ini, Rama dan Laksmana sering membantu para petapa yang diganggu oleh para raksasa

sekutu dari Rahwana, selain itu diceritakan juga dalam pembabakan ini bagaimana Sitha diculik oleh Rahwana dengan cara yang licik.

Nilai yang dapat diambil pada pembabakan *Aranyakanda* adalah bagai mana setiap manusia harus sebisa mungkin saling menolong antar sesama meskipun dalam situasi dan kondisi apapun.

4. *Kiskindhakanda*

Pada pembabakan ini menceritakan bertemunya Rama dengan Raja kaum wanara yaitu Sugriwa. Rama membantu Sugriwa merebut takhta kerajaan dari tangan Subali yang tidak lain adalah kakak kandung dan paman dari Hanoman.

Dalam pembabakan ini terdapat nilai-nilai persahabatan yang begitu kuat, bagaimana Rama dengan sumpahnya menyatakan dukungan untuk Sugriwa dalam merebut takhta dan tidak mengurangi sumpahnya sedikit pun.

5. *Sundarakanda*

Menceritakan kisah tentara Kiskindha yang membangun jembatan Situbanda yang menghubungkan India dengan Alengka. Hanoman yang menjadi duta Sri Rama pergi ke Alengka untuk mencari Dewi Sitha. Di sana ia ditangkap namun dapat meloloskan diri dan membakar ibukota Alengka. Dalam babak ini yang menjadi tokoh utama tidak lain adalah Hanoman. Kera putih yang sakti mandraguna yang taat akan perintah dari Rajanya Sugriwa dan Rama sendiri. Hanoman yang mengemban amanat untuk menemukan Sitha di kerajaan Alengka, dengan teliti menyusuri setiap tempat yang ia lalui, setibanya dari Alengka. Hanoman menjalankan amanah yang diberikan oleh Rama dengan baik, ia berhasil menemukan keberadaan Sitha dan membawa Informasi tentang situasi di Kerajaan Alengka.

Nilai yang dapat diambil dalam pembabakan ini adalah bagaimana menjadi orang yang amanah, dan harus dapat dipercaya dalam menjalankan tugas.

6. *Yuddhakanda*

Pada pembabakan ini menceritakan kisah pertempuran antara pasukan Ramawijaya dengan bantuan dari kaum wanara melawan pasukan raksasa Rahwana. Cerita diawali dengan usaha pasukan Ramawijaya yang berhasil menyeberangi lautan dan mencapai Alengka. Sementara itu Wibisana berpaling kepada Rama dan membela kebenaran. Dalam pertempuran, Rahwana gugur di tangan Rama oleh senjata *Brahmastra*. Sang Rama pulang dengan selamat ke Ayodhya bersama Dewi Sitha.

Nilai yang dapat diambil dalam pembabakan ini adalah, bagaimana memilih yang benar dan menjauhi yang salah, Wibisana seorang saudara dari Rahwana yang selalu memberikan nasihat yang benar kepada kakaknya selalu diolok-olok dan dianggap tidak penting. Karena merasa benar, dia berpaling kepada pasukan Ramawijaya. Ini memberikan pelajaran, bahwa dalam hal apapun bila merasa benar, maka perjuangkan, karena itu akan mengalahkan kesalahan yang menjerumuskan.

7. *Uttarakanda*

Menceritakan kisah pembuangan Dewi Sitha karena Sang Rama mendengar desas-desus dari rakyat yang sangsi dengan kesucian Dewi Sitha. Sitha kemudian diuji kesuciannya dengan dibakar, akan tetapi api yang membakar Dewi Sitha menolaknya dan Sitha berhasil keluar dengan digendong Dewa Aghni (dewa api) dan terbukti Sitha masih suci.

2.5.1 Pemaparan Tokoh dalam Cerita Ramayana

Tokoh-tokoh dalam cerita Ramayana memiliki karakter yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga menjadikan wiracarita ini sebuah cerita yang sarat akan nilai-nilai yang diajarkan oleh tokoh-tokohnya. Tokoh-tokoh dalam cerita Ramayana antara lain:

- **Rama**

  Ramayana, seorang raja yang merupakan reinkarnasi Dewa Wisnu, dari Kerajaan Ayodhya.

- **Laksmana**

  Salah satu tokoh utama dalam cerita Ramayana, Laksmana adalah adik kandung dari Rama dan merupakan saudara kembar dari Satrugna. Laksmana adalah ksatria yang pilih tanding.

- **Sitha**

  Adalah permaisuri atau istri dari Sri Ramawijaya, tragedi penculikannya adalah awal mula kisah peperangan Ramayana.

- **Sugriwa**

  Seorang raja dari kaum wanara, merupakan paman dari Hanoman.

- **Hanoman**

  Hanoman adalah tokoh spesial dalam cerita ini, karena dia adalah seekor wanara yang menggantikan Rama sebagai tokoh utama dalam pembabakan *sundarakanda*. Karakteristik hanoman dalam cerita Ramayana, loyal, patuh terhadap perintah, pejuang yang tidak kenal lelah, rendah hati, memiliki wawasan yang luas, mawas diri. Kunci dari keberhasilan

pasukan Ramawijaya mengalahkan Rahwana terletak dalam diri dan sikap Hanoman yang dengan gagah berani menjalankan apa yang diperintahkan oleh Rama, Hanoman mengemban tugas untuk mencari Sitha dan menghimpun data musuh. Karakter intelejen sejati dalam cerita Ramayana hanya dimiliki oleh seorang Hanoman. Dengan kecerdikan dan kepintarannya, Hanoman dengan seorang diri dapat membakar Alengka dan menyampaikan pesan Rama kepada Sitha.

- **Wibisana**

  Tokoh ini adalah tokoh yang berpaling kepada kebenaran. Wibisana adalah adik dari Rahwana, karena selalu disepelekan olah kakaknya Wibisana akhirnya bergabung dengan pasukan Ramawijaya.

- **Jatayu**

  Garuda besar yang bersumpah akan selalu menjaga kehidupan anak-anak Prabu Dasharata.

- **Anggada**

  Anak dari Subali, sepupu dari Hanoman, salah satu panglima perang pasukan Ramawijaya.

- **Jembawan**

  Seorang tua bijak dalam bangsa wanara, berwujud seekor beruang.

- **Kumbakarna**

  Adik kandung dari Dasamuka/Rahwana, Kumbakarna sebenarnya memiliki hati yang baik, dia tidak setuju dengan tindakan kakaknya menculik Sitha, Kumbakarna berperang

dengan pasukan Ramawijaya bukan karena membela kakaknya, akan tetapi membela tanah airnya (Alengka) yang sudah porak poranda akibat pertempuran hebat antara Rahwana dan Prabu Ramawijaya.

- **Indrajit**

  Adalah putera kandung dari Rahwana, Indrajit adalah salah satu panglima perang kerajaan Alengka dan menjadi anak kesayangan Ayahnya.

- **Rahwana**

  Raja dari kerajaan Alengka, musuh utama Prabu Ramawijaya, Rahwana memiliki kesaktian hingga menguasai para dewa. Rahwana adalah representasi dari karakter yang jahat, egois, ingin menguasai dunia, labil, licik, semua sifat jahat ada pada diri Rahwana.

2.6 Tokoh Terpilih

2.6.1 Tinjauan Hanoman

Hanoman (Sansekerta: Hanuman) juga disebut sebagai Anuman, adalah sosok dewa dalam masyarakat Hindu, sekaligus salah satu tokoh protagonis dalam wiracarita Ramayana yang terkenal. Ia adalah dewa yang berpenampilan fisik seperti seekor kera putih dan merupakan putera dari Bathara Bayu dan Dewi Anjani, keponakan dari Subali dan Sugirawa. Tokoh Hanoman muncul dalam cerita Ramayana akan tetapi Tokoh ini sering muncul dalam cerita Mahabaratha, sehingga menjadi tokoh lintas zaman. Di India Hanoman dipuja sebagai Dewa Pelindung dan terdapat banyak kuil-kuil yang didedikasikan untuk pemujaan terhadap dirinya.

2.6.2 Alasan Pemilihan Tokoh

Berdasarkan Kisah Ramayana, tidak berlebihan jika Hanoman ditempatkan sebagai tokoh berkarakter intelijen dan memiliki sifat heroisme sejati yang tergambar dalam filosofi wujud, perilaku dan jalan pikirannya. Hanoman tidak digambarkan sebagai ksatria pada umumnya yang bersosok manusia rupawan. Wujudnya sebagai wanara memperlihatkan segala kelebihan yang ada pada dirinya yaitu kebijakan, kepintaran, kecerdikan dan kesaktian sehingga para musuhnya selalu meremehkan Hanoman karena penampilan lahirnya. Justru dengan wujud sebagai wanara ia leluasa mendapatkan segala informasi yang diperlukan junjungannya yaitu Sri Rama.

Hanoman adalah abdi negara sejati dan tidak pernah berpikir untuk mengutamakan kepentingan pribadinya. Dia tetap loyal terhadap pamannya, Sugirawa sebagai Raja Kiskenda. Padahal dengan segala kemampuan yang dimilikinya ia bisa meraih kedudukan sebagai raja baik di tempat asalnya maupun di tempat lain. Keberadaannya dalam misi Rama untuk melawan Rahwana adalah mengemban perintah dari Raja Subali. Setelah misi selesai, Hanoman tidak meminta pamrih apa pun dari Sri Rama maupun Subali, namun lebih memilih jadi pertapa yang selalu berpihak kepada kebenaran.

2.7 Tinjauan Permainan

2.7.1 Pengertian Permainan

Permainan atau game adalah aktifitas yang bersifat psikis, sosial, dan intelektual. Seorang anak ketika memainkan sebuah permainan akan membantu mengembangkan kepribadiannya. Menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV (2009) Game adalah latihan dan persiapan untuk menyambut masa depan. Game membuat anak dapat memperoleh keahlian bergerak,

kemampuan untuk memahami dunia sekitar, dan berinteraksi dengan orang lain.

Melalui game, seorang anak dapat belajar tentang kebiasaan-kebiasaan mengendalikan diri, kebiasaan bergaul, dan percaya pada diri sendiri. Berbagai jenis permainan atau game dapat membuat anak merasa senang, dan dapat melatih kemampuan untuk berinteraksi.

2.7.2 Jenis-Jenis Permainan

Dalam perkembangannya permainan memiliki beberapa jenis, yang menurut H.Hetzler dalam buku Definiton of Game (2000), Jenis-jenis permainan:

a) Permainan Fungsi

   Dalam permainan ini diutamakan adalah gerakannya seperti berlari, melompat, berguling, dan sebagainya. Bentuk permainan ini berfungsi untuk melatih gerak dan perbuatan juga dalam permainan fungsi ini, anak banyak menggunakan energi fisiknya. Sehingga membantu perkembangan fisik.

b) Permainan Konstruktif

   Dalam permainan ini yang dibutuhkan/diutamakan adalah hasilnya, permainan ini sangat penting untuk anak yang berusia 6-10 tahun, seperti membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya. Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal keinginannya, tidak ada aturan dalam permainan ini.

c) Permainan Reseptif

   Sambil mendengarkan cerita atau melihat buku yang bergambar, anak dibawa berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Mereka

membuat permainan dari apa yang mereka dengar dan mereka lihat.

d) Permainan Peran

Anak itu sendiri memegang peran sebagai apa yang sedang dimainkannya, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata atau media, seperti permainan pura-pura, menjadi *super hero*, dan lain sebagainya.

e) Permainan Sukses

Dalam permainan ini, yang diutamakan adalah prestasi, untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan.

2.8 Permainan dalam Membentuk Kepribadian Anak

Menurut G.Weed dalam Kamus Edukasi seperti dikutip Lukman Arifin (2009) mendefinisikan game sebagai sebuah aktivitas terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa game bukan saja sarana untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan bagi anak-anak, akan tetapi merupakan sarana efektif untuk mengembangkan perilaku dan membangun kepribadian mereka.

2.8.1 Aspek-Aspek Pembentukan Kepribadian dalam Permainan

Terdapat beberapa aspek pembentukan kepribadian menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV (2009) diantaranya:

a. Aspek Jasmani

Bermain adalah aktivitas gerak yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena:

- Mengembangkan otot-otot tubuh
- Memperkuat daya tahan tubuh
- Menambah energi pada anak untuk membentuk tubuh
- Melalui bermain seorang anak dapat mewujudkan kepaduan antara fungsi-fungsi gerak tubuh dan emosi.

b. Aspek Intelektual

Game dapat mengembangkan kepandaian dan kemampuan berinovasi pada anak-anak. Game mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, pengambilan keputusan, simpulan, kehati-hatian, bersiap menghadapi sesuatu yang datang tiba-tiba dan menemukan alternatif untuk beberapa asumsi, dapat membantu mereka mengembangkan kepandaian otak mereka.

c. Aspek Sosial

Game dapat membantu perkembangan anak dari aspek sosial. Dalam permainan bersama, seorang anak belajar mengenai:

a. Sistem peraturan
b. Percaya dengan spirit kebersamaan dan menghormatinya

c. Menyadari nilai pekerjaan bersama dan kemaslahatan umum.
d. Menjalin hubungan-hubungan yang baik dan seimbang dengan orang lain.
e. Belajar mengenai bagaimana menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam wilayah kerja bersama.
f. Melepaskan diri dari sentralisasi pada diri sendiri.

d. Aspek Etika dan Moral

Game berperan dalam membentuk sistem etika dan moral pada kepribadian anak. Melalui game, anak belajar dari orang yang lebih tua tentang standarisasi perilaku etis seperti bersikap jujur, adil, amanah, menahan diri, dan sabar.

e. Aspek Edukasi

Game tidak mempunyai nilai edukasi, kecuali jika mampu mengarahkannya untuk pendidikan. Karena proses perkembangan anak tidak terjadi secara kebetulan. Pendidikan yang sifatnya spontan tidak bisa menjamin terwujudnya nilai struktur game, tetapi perkembangan yang benar bagi anak dapat terwujud dengan edukasi yang direncanakan dengan penuh kesadaran, yang meletakan karakter perkembangan anak dan komponen pembentukan kepribadiannya dalam wilayah edukasi yang berorientasi.

2.9 Board Game

2.9.1 Pengertian Board Game

Menurut Mike Scorviano dalam laman Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni,

kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki yujuan yang harus dicapai.

2.9.2 Sejarah Board Game

Permainan board game atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan board game pada masa itu. Diantaranya adalah:

- Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah board game tertua.
- Mehen, salah satu bentuk permainan board game lainnya dari zaman pre dinasti Mesir.
- Go, board game strategi, termasuk board game strategi kuno yang berasal dari China.

2.9.3 Jenis Board Game

Ada berbagai jenis board game, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis board game antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga board game yang tidak memiliki tema seperti Halma. Board game yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan boardnya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita.

2.10 Khalayak Sasaran

2.10.1 Demografis

Anak-anak pada usia 9 sampai 12 tahun adalah kelompok anak yang mengalami perkembangan hingga di luar lingkup keluarga. Mereka mulai menganggap penting perasaan menang dan kalah, pada tingkat usia seperti ini juga mereka mulai peduli dengan pendapat anak lain terhadap dirinya. Selain mengalami perkembangan secara fisik dan perilaku, perkembangan berbahasa mereka sudah mulai sempurna.

2.10.2 Psikografis

Seorang anak pada fase usia seperti dijelaskan di atas sudah memiliki lingkungan bermain sendiri, dan lebih cenderung memilih bermain di luar rumah daripada berada di dalam rumah. Dengan begitu, anak-anak lebih sering berinteraksi dengan temannya dan akan sangat aktif, pengaruh lingkungan sangat berdampak bagi perkembangan anak. Biasanya anak pada tahapan ini juga memiliki rasa ingin tahu yang lebih, mulai kritis terhadap krjadian di lingkungannya.

2.10.3 Geografis

Dari segi geografis, masyarakat urban dan suburban di daerah Jawa dan Bali adalah mereka yang dapat menjumpai sarana dan prasana yang memadai, maka dari itu dua golongan masyarakat ini menjadi khalayak sasaran.