BAB II

PERMAINAN TRADISIONAL *GATRIK*

II.1 Permainan

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.

Bermain adalah suatu kegiatan yg dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yg menghasilkan pengertian atau memberikan informasi ,memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Dra. Sudaryanti, M.pd, 2009).

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Bermain juga merupakan dunia olah raga bagu anak, dimana anak bermain tanpa aturan dan banyak menggunakan fisik, melatih otot-ototnya (Tini Januaria Vincentio,2009)

Menurut Hughes yang dikutip oleh Tini Januaria Vincentio, mengatakan ada 5 unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain, kelima unsure itu adalah :

1. Tujuan bermain adalah itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya, bukan untuk misalnya mendapatkan uang
2. Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.

3. Menyenangkan dan dinikmati
4. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya
5. Dilakukan secara aktif dan sadar

II.1.1 Jenis-Jenis Permainan

Menurut H. Hetzler (seperti dikutip Badarrahman, 2006) dalam perkembangannya permainan memiliki beberapa jenis :

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. Permainan Sukses

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

II.2 Kebudayaan Sunda

Seperti kebudayaan melayu, kebudayaan sunda termasuk kebudayaan tertua yang ada di Indonesia. Kebudayaan sunda yang ideal kemudian sering dikaitkan sebagai kebudayaan raja-raja sunda. Ada beberapa watak dalam budaya sunda tentang satu jalan menuju keutamaan hidup. Etos dan watak sunda itu adalah *cageur, bageur, singer,* dan *pinter*. Kebudayaan sunda juga merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bagi bangsa Indonesia yang perkembangannya perlu dilestarikan. Secara umum masyarakat Jawa Barat atau Tatar Sunda, sering dikenal dengan masyarakat religious. Kecenderungan ini tampak sebagaimana pameo "*silih asih, silih asah, silih asuh,* saling mengasihi, saling mempertajam diri, saling melindungi." Selain itu sunda juga memiliki sejumlah budaya lain yang khas seperti kesopanan, rendah hati atas sesama, kepada yang lebih tua, dan menyayangi kepada yang lebih kecil (Babam Saryaman, 2011).

II.2.1 Kesenian Sunda

Menurut hasil survey pemerintahan provinsi Jawa Barat, tercatat lebih dari 350 jenis kesenian yang berkembang di Jawa Barat. Sebagian ditujukan untuk kegiatan-kegiatan sakral dan ritual kepercayaan lokal, seperti kesenian Sidekah Bumi. Banyak pula kesenian Sunda yang berupa tontonan hiburan masyarakat, seperti *Wayang Golek*, dan *Ibing tarawangsa.* Kesenian yang berupa permainan anak disebut *kaulinan urang lembur,* diantaranya *Sorodot Gaplok, tatarucingan, Ucing Sumput,* dan lain-lain.

II.3 Permainan Tradisional

Menurut Muhammad Zaini seorang pendiri komunitas Hong (2011), permainan tradisional dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya.

Permainan tradisional adalah permainan yang dikenal sejak jaman dulu kala dan mempunyai unsur budaya dan tradisi yang tinggi. Permainan tradisional pada umumnya memiliki nilai filosofis yang tinggi dan memiliki sifat positif bagi perkembangan kepribadian anak.

Permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antara pemain (*potensi interpersonal*). (Reza Fauzi, 2010).

Permainan Tradisional juga memiliki banyak manfaat dan nilai positif di dalamnya dibandingkan dengan permainan *modern*. Unsur kebersamaan, menjadi unsur yang penting dalam berbagai macam permainan tradisional yang ada di tanah air. Kebersamaan yang selama ini tumbuh bersama permainan anak-anak, dapat melatih rasa kepedulian diantara sesama. Permainan tradisional juga memiliki sifat unik karena selalu melibatkan banyak pemain. Dengan begitu, anak akan terlatih untuk saling bekerja sama, bertenggang rasa, bertoleransi, dan mengerti kondisi teman-teman sebayanya.

Permainan tradisional adalah permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasar atas banyak pertimbangan dan perhitungan. Hal ini karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan. Selain itu permainan tradisional juga melatih kita untuk bergerak, menggunakan fisik dan aktif agar tubuh pun menjadi sehat (Setyo Adi, 2009).

II.3.1 Karakteristik Permainan Tradisional

Menurut Wardani seorang Peminat Masalah Budaya (seperti dikutip oleh Reza Fauzi, 2010), Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Pasalnya, pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, tuas daun dari pohon pisang, misalnya, tidak mungkin bisa disulap menjadi bentuk permainan bedil-bedilan (pistol-pistolan) atau kuda-kudaan oleh seorang anak.

II.4 Permainan Tradisional *Gatrik*



Gambar II.1 *Gatrik*

Sumber : http://www.mainyuk.byethost14.com/web/Gatrik.jpg (22 September 2011)

Ada banyak macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya permainan tradisional dari Jawa Barat. Permainan tradisional di setiap daerah memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penamaan permainannya. Dan salah satunya adalah permainan *gatrik*, atau dengan nama lain seperti *tak kadal*, *patil lele*, maupun *benthik* karena setiap daerah mempunyai nama lokal tersendiri.

Menurut Muhammad Zaini seorang pendiri komunitas Hong (2011), *gatrik* pada masanya pernah menjadi permainan yang popular di Indonesia. *Gatrik* merupakan salah satu permainan tradisional jaman dulu yang dimainkan oleh anak-anak secara kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 2 orang sampai 4 orang. Permainan ini menggunakan alat dari dua potongan bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran panjang dan lainnya berukuran lebih kecil.

Pertama potongan bambu yang kecil ditaruh diantara dua batu lalu dipukul oleh tongkat bambu, diteruskan dengan memukul bambu kecil tersebut sejauh mungkin, pemukul akan terus memukul hingga beberapa kali sampai suatu kali pukulannya tidak mengena/luput/meleset dari bambu kecil tersebut. Setelah gagal maka orang berikutnya dari kelompok tersebut akan meneruskan. Sampai giliran orang terakhir. Setelah selesai maka kelompok lawan akan memberi hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir hingga ke batu awal permainan dimulai tadi. Makin jauh, maka makin enak digendong dan kelompok lawan akan makin lelah menggendong.

II.4.1 Alat Permainan *Gatrik*



Gambar II.2 Alat permainan gatrik

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-eKfuJmGAsvo/TVjM-uDxLEI/AAAAAAAAAK8/BE6_aMZz6x8/s1600/gatrik.jpg (22 September 2011)

Gatrik menggunakan alat bantu berupa potongan kayu atau bambu, potongan panjang sebagai pemukul berukuran kurang lebih 30 cm dan potongan

pendek berukuran kurang lebih 10 cm. *Wok* adalah lubang tanah buatan yang dibentuk untuk menjalankan permainan ini. Pada permainan *Gatrik*, wok berbentuk garis pendek sekitar 5-10cm. *Wok* juga dapat digantikan dengan menyusun batu sandaran potongan pendek.

II.4.2 Cara Bermain *Gatrik*



Gambar II.3 Bermain gatrik

Sumber : http://www.mainyuk.byethost14.com/web/Gatrik%202.jpg (22 September 2011)

Permainan diawali dengan pembuatan kelompok musuh dan lawan jika diperlukan. Lalu seperti pada umumnya permainan tradisional, yakni *suit*, atau melemparkan kayu *gatrik* pendek ke *wok*. Siapa yang masuk atau paling dekat dengan *wok* main dulu, sementara kelompok yang lain menjadi penjaga.

Ada tiga babak permainan. Pertama adalah menyilangkan *gatrik* pendek di atas *wok* dan siap dilempar dengan *gatrik* panjang. Tugas lawan adalah menjaga lemparan *gatrik* pendek, sebisa mungkin untuk ditangkap agar dia bisa bermain gatrik. Jika tidak bisa menangkap, masih ada satu kesempatan lagi dengan melemparkan gatrik pendek ke *gatrik* panjang. Bila kena, kelompok penjaga ganti memainkan *gatrik*. Jarak antara penjaga dan pemukul sekitar kurang lebih 10 m

Bila masih kalah, maka masuk babak kedua. *gatrik* panjang dan pendek dipegang oleh pemain *gatrik*, dan gatrik pendek dipukul keras-keras dengan *gatrik* panjang. *Gatrik* pendek akan terlempar dan penjaga bersiap menangkap. Bila tertangkap, ia mendapat nilai yang telah disepakati dan mempunyai peluang untuk

bermain gatrik. Bila tidak, ia melemparkan gatrik pendek sebisa mungkin mendekati *wok,* agar pemain gatrik tidak mempunyai jarak per-*gatrik* pendek untuk mendapatkan nilai.

Babak terakhir adalah apa yang disebut *gepok lele*, yakni menaruh gatrik pendek sejajar dengan *wok,* dipukul bagian ujung hingga terlempar naik, lalu segera dipukul lebih keras lagi ke depan. Penjaga tetap bertugas menangkap *gatrik* pendek. Bila tidak tertangkap, pemain *gatrik* tinggal menghitung jarak pukulan yang dihasilkan antara *gatrik* pendek dengan *wok*.



Gambar II.4 Bermain gatrik 2

Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-luAqGGUlgyw/TW1Dcz_g39I/AAAAAAAAAUQ/BZ6RRA0Ehww/s1600/Patok-Lele-4.jpg (22 September 2011)

Jarak yang diukur dengan *gatrik* pendek itu menjadi nilai pemain yang menentukan kemenangannya bermain *gatrik*. Setelah selesai maka kelompok lawan akan memberi hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir hingga ke tempat *wok* tadi. Makin jauh, maka makin enak digendong dan kelompok lawan akan makin lelah menggendong. Cara dan peraturan bermain gatrik ini disetiap daerah bisa berbeda-beda (Faqih Al Asy'ari,2010).



Gambar II.5 Bermain *gatrik* 3

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/_Xs1-b-AdDpY/TF-PzmfeVKI/AAAAAAAAACs/OBOosloWLuQ/s1600/08082010%28001%29.jpg (27 Maret 2012)

II.4.3 Manfaat Bermain *Gatrik*

Gatrik adalah permainan tradisional dari Jawa Barat yang melatih ketangkasan, selain menuntut keterampilan memukul bambu permainan gatrik ini melatih kelincahan dan kecepatan, pemain harus hati-hati saat memainkannya karena harus fokus semakin kencang gatrik meluncur, tim penangkap harus sigap menangkap kayu dan terhindar dari cedera terkena kayu. Permainan ini pun sangat banyak manfaatnya selain mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, permainan ini juga untuk berjiwa besar (ketika menerima kekalahan).

Menurut Muhammad Zaini seorang pendiri komunitas Hong (2011), bermain *gatrik* juga melatih kerja sama, ketangkasan, strategi, kejujuran untuk mengikuti peraturan permainan, dan melatih untuk untuk saling menghormati lawan main. Filosofi yang terkandung dalam permainan ini bertujuan melatih jiwa *sportifitas* dan berkompetisi secara jujur, terampil, dan cekatan yang harus ditanamkan sejak kecil.

II.5. Anak

Anak- anak merupakan *fase* dimana perkembangan kecerdasan otak berada pada tingkat yang cukup tinggi. Pada masa ini, informasi- informasi yang datang dari luar akan dengan mudah ditangkap dan tertanam di memorinya dan kebanyakan terbawa hingga dewasa. Karena itu proses seleksi informasi sangatlah diperlukan guna menyaring informasi- informasi yang datang agar diterima sesuai kebutuhannya (Shelly Agustine Indra Dewi, 2011).

II.5.1. Psikologi Anak

Perkembangan intelektual anak umur 7-11 tahun diarahkan kepada hal-hal yang dipelajari di sekolah, seperti lingkup *saint* dan teknologi, tentang ruang angkasa, hujan, angin, suara, dan sebagainya. Mereka senang dengan cerita yang merangsang imajinasi dan member kesan *action*.

Menurut Prof. Dr. M. Djawad, dahlan dalam bukunya yang berjudul Psikologis Perkembangan Anak dan Remaja (2006). Anak pada masa sekolah mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

1. Adanya hubungan positif antara jasmani dan presentasi
2. Sifat patuh terhadap aturan-aturan permainan
3. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
4. Suka membandingkan dirinya dengan orang lain yang sebaya
5. Bila tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggap tidak penting
6. Mereka menghendaki nilai-nilai yang baik

II.5.2 Perkembangan Anak

Menurut Dr. H. Syamsu Yusuf, dalam bukunya yang berjudul Psikologis Perkembangan Anak dan remaja (2006), perkembangan anak dibagi dalam beberapa tahap yaitu :

1. Perkembangan Sosial

   Pada usia ini anak-anak memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada yang kooperatif atau sosiosentris. Anak dapat berminat pada kegiatan-kegiatan teman sebayanya.

2. Perkembangan Emosi

   Pada usia ini mereka sadar jika pengungkapan emosi secara kasar tidak diterima oleh masyarakat, oleh karena itu mereka mulai mengontrol emosi, meskipun dengan proses pelatihan. Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu termasuk dalam belajar.

3. Perkembangan Moral

   Anak usia ini sudah mulai mengenal konsep moral (mengenal benar dan salah), akan tetapi sebaiknya harus dikembangkan diusia sebelum 7 tahun agar informasi yang diterima anak mengenai benar atau salah, baik atau buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya dikemudian hari.

4. Perkembangan Motorik

   Pada usia ini motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya.
   Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka di kelas-kelas pemula sangat tepat diajarkan :

   - Dasar-dasar keterampilan menulis dan menggambar
   - Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang dan memukul)
   - Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari dan berenang
   - Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban dan kedisiplinan

II.5.3 Masa Anak Sekolah



Gambar II.6 Anak sekolah dasar

Sumber : Dokumen Pribadi (2011)

Umumnya periode masa sekolah ini berlangsung sejak anak usia 6 tahun sampai 12 tahun, dimulai setelah anak melewati masa degil (keras kepala), dimana proses sosialisasi telah dapat berlangsung dengan lebih efektif sehingga Ia disebut “matang” untuk mulai sekolah.

Kematangan itu paling tidak ditentukan dari empat aspek, yaitu :

1. Aspek fisik : fisik anak telah berkembang secara memadai sehingga anak memperlihatkan kesanggupannya untuk menaati tata tertib sekolah, misalnya : dapat duduk dengan tenang, dan tidak makan- makan dalam kelas.
2. Aspek intelektual : apabila anak telah sanggup menerma pelajaran secara sistematis, berkelanjutan, dan dapat menyimpan serat mereproduksinya bila diperlukan.

Perkembangan daya ingatan pada anak usia 8-12 tahun pun mencapai intensitas yang paling besar dan kuat. “ Daya menghapal dan daya memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat. Dan anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak “. (Kartini Kartono dalam Mubin & Cahyadi, 2006; 96)

II.5.4 Pengaruh Bermain bagi perkembangan anak

Menurut Prabowo (yang dikutip oleh Tini Januaria Vincentio,2009) permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan member tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya., ada banyak manfaat bermain seperti yang dijelaskan dibawah ini :

1. Perkembangan Fisik

   Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih sebagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus menerus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan Berkomunikasi

   Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

   Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

4. Penyaluran Bagi Energi Emosial Yang Terpendam

   Bermainan merupakan sarana bagi anak untuk untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

5. Sumber Belajar

   Permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah.

6. Standar Moral

   Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

7. Rangsangan Bagi Kreativitas

   Melalui eksperimental dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya kesituasi diluar dunia bermain.

8. Perkembangan Wawasan Diri

   Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuanya dibandingkan dengan temanya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

9. Belajar Bermasyarakat

   Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memcahkan yang timbul.

10. Perkembangan Ciri Kepribadian

    Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.