BAB II

PERLOMBAAN HARI KEMERDEKAAN

II.1 Pengertian Perlombaan

"Perlombaan adalah kegiatan mengadu ketangkasan, keterampilan, dan kecepatan atau meningkatkan kemampuan prestasinya dalam bentuk perlawanan tidak langsung, tetapi searah, tanpa adegan kontak fisik" (J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed.1953)). Biasanya perlombaan-perlombaan 17 Agustus banyak menggunakan arena yang luas supaya peserta dan penonton lebih leluasa dalam melakukan kegiatan perlombaan tersebut.

II.2 Perlombaan sebagai Budaya Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki ragam budaya yang berbeda, dari mulai tarian, pakaian, upacara, sampai aturan dalam setiap daerah yang berbeda, Namun indonesia memiliki kesamaan dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk memperingati hari kemerdekaannya, salah stunya dengan Perlombaan 17-an yang rutin dilakukan oleh masyarakat Indonesia sebagai simbol untuk memperingati hari kemerdekaan, disetiap daerah di Indonesia ada beberapa perlombaan yang umum dilakukan diantaranya, panjat pinang, tarik tambang, balap karung dan lomba makan kerupuk, ini menunjukan bahwa perlombaan tersebut sudah menjadi suatu tradisi yang dilakukan oleh masyarakat indonesia.

II.3 Jenis Lomba Kategori *individu* (sendiri)

A. Lomba Makan Kerupuk

Perlengkapan dalam perlombaan ini sangat sederhana, hanya kerupuk dan tali untuk menggantungkan kerupuk tersebut.



Gambar II.1 Lomba makan kerupuk

Sumber: http://minasiswi4.files.wordpress.com/2010/06/makan-kerupuk.jpg

Panitia perlombaan menyiapkan kerupuk sejumlah jumlah peserta yang digantung dengan tali secara berjejer kepada sebuah tali panjang para peserta berlomba untuk memakan kerupuk masing-masing, dan pemenangnya adalah peserta yang paling cepat memakan habis kerupuknya. Tantangan dari lomba ini adalah, peserta tidak diperbolehkan menggunakan tangan dalam memakan kerupuk, peserta hanya diperbolehkan menggunakan mulutnya.

Niliai pada perlombaan:

Untuk meraih prestasi dalam keterbatasan situasi dan kondisi yang dihadapi, setiap orang harus tetap menjaga *sportivitas* dan *integritas* (kejujuran). Perlombaan ini berhubungan dengan ranah afektif terhadap perkembangan anak agar memiliki sikap adil dan jujur.

B. Lomba Balap Karung

Balap karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia, sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir dengan cara meloncat. Meskipun sering mendapat kritikan karena dianggap memacu semangat persaingan yang tidak sehat dan sebagai kegiatan hura-hura, balap karung tetap banyak ditemui, seperti juga lomba panjat pinang, sandal bakiak, dan makan kerupuk.



Gambar II.2 Lomba balap karung

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/s400/balap+karung.jpg

Niliai pada perlombaan:

Agar bisa menjadi pribadi yang kuat, pantang menyerah, dan selalu optimis. Perlombaan ini berhubungan dengan ranah afektif dan psikomotor terhadap perkembangan anak agar memiliki sikap Pantang menyerah seperti yang terdapat pada nilai perlombaan di atas. dan melatih supaya gesit dalam melakukan pekerjaan.

C. Lomba Lari Kelereng

Lomba ini menggunakan kelereng yang ditraruh pada sendok untuk kemudian ujung sendok digigit peserta sambil berlari menuju garis akhir, bagi siapa yang menjatuhkan kelereng didalam sendok maka peserta dinyatakan telah gugur dan siapa yang berhasil menyampai garis finis maka itulah pemenangnya.



Gambar II.3 Lomba lari kelereng

Sumber: http://www.google.co.id/ perlombaan hari kemerdekaan.jpg

Niliai pada perlombaan:

Seseorang harus senantiasa berhati-hati dalam menjaga kecepatan dan tetap fokus pada misi yang diemban. Perlombaan ini berhubungan dengan ranah afektif terhadap perkembangan anak agar memiliki sikap hati-hati dan fokus.

D. Lomba Memasukan Paku kedalam Botol



Gambar II.4 Lomba memasukan paku pada botol

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/ lomba+memasukan+paku.jpg

Permainan dalam lomba ini dilakukan dengan cara mengikat paku dengan seutas tali yang digantungkan di belakang badan peserta lomba. Paku yang terayun-ayun di ujung tali tersebut harus dimasukkan ke dalam botol yang terletak di bawah badan peserta. Peserta yang paling cepat berhasil memasukkan pakunya, dialah yang menang.

Niliai pada perlombaan:

Bahwa dalam meraih prestasi diperlukan perpaduan antara potensi yang dimiliki dengan keterampilan memanfaatkan peluang. Perlombaan ini berhubungan dengan ranah afektif dan psikomotor terhadap perkembangan anak.

II.4 Jenis Lomba Kategori Kelompok

A. Lomba Tarik Tambang

Pertandingan melibatkan dua regu, dengan 3 atau lebih peserta dalam satu regu, Dua regu bertanding dari dua sisi berlawanan dan semua peserta memegang erat sebuah tali tambang. Di tengah-tengah terdapat pembatas berupa garis. Masing-masing regu berupaya menarik tali tambang sekuat mungkin agar regu yang berlawanan melewati garis pembatas. Regu yang tertarik melewati garis pembatas dinyatakan kalah. Taktik permainan terletak pada penempatan pemain, kekuatan tarik dan pertahanan tumpuan kaki di tanah. Pada umumnya pemain dengan kekuatan paling besar ditempatkan di ujung tali, untuk menahan ujung tali saat bertahan atau menghentak pada saat penarikan.



Gambar II.5 Lomba tarik tambang
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/LombaTarikTambang.jpg

Niliai pada perlombaan:

Bersatu dan bersama-sama dapat membantu mengalahkan lawan, atau bagaimana upaya menggapai suatu tujun harus melalui tarik ulur secara keras. Ini berhubungan dengan ranah afektif dan psikomotor terhadap perkembangan anak.

B. Lomba Panjat Pinang

Panjat pinang adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada perayaan hari kemerdekaan Indonesia, cara memainkanya pun cukup

mudah sebuah pohon pinang yang tinggi dan batangnya dilumuri oleh pelumas disiapkan oleh panitia perlombaan, di bagian atas pohon tersebut, disiapkan berbagai hadiahmenarik. Para peserta berlomba untuk mendapatkan hadiah-hadiah tersebut dengan cara memanjat batang pohon, oleh karena batang pohon tersebut licin (karena telah diberi pelumas), para pemanjat batang pohon sering kali jatuh. Akal dan kerja sama para peserta untuk memanjat batang pohon inilah yang biasanya berhasil mengatasi licinnya batang pohon, dan menjadi atraksi menarik bagi para penonton.



Gambar II.6 Panjat pinang

Sumber: http://3.bp.blogspot.com /2009816pinang.jpg

Niliai pada perlombaan:

Semangat kebersamaan dan gotong royong untuk mencapai suatu tujuan. Kita bisa lihat dari semangat para peserta yang menaiki pohon pinang tersebut yang sangat licin meskipun sudah jatuh berpuluh-puluh kali tapi mereka bersama-sama berfikir bagaimana bisa mendapatkan hadiah yang ada diatas. Perlombaan ini berkaitan dengan ranah afektif, agar mampu bekerjasama dengan baik

C. Lomba Bakiak

Lomba bakiak di sini adalah bakiak beregu. Biasanya satu bakiak panjang untuk tiga orang. Cara bermainnya adalah berlomba adu cepat dengan tiap-tiap kelompok terdiri dari tiga orang yang berada dalam satu bakiak dan berjalan secepat mungkin untuk mencapai finish. Meski sederhana lomba ini tidaklah mudah. Bila salah langkah bisa terjatuh.



Gambar II.7 Lomba bakiak

Sumber: 2.bp.blogspot.com CIMG6165.JPG

Niliai pada perlombaan:

Melatih kekompakan dalam bekerjasama. Perlombaan ini sangat baik bagi anak-anak karena selain nilai yang terkandung dalam perlombaan ini juga untuk melatih kekompakan seseorang dalam berkelompok. berkaitan dengan ranah afektif, agar mampu bekerjasama dengan baik.

II.5 Permainan

A. Definisi Permainan

Permainan *(game)* merupakan aktivitas yang lebih kompleks daripada bermain. Terdapat bermacam-macam teori yang digunakan untuk mendeskripsikan permainan. Teori permainan pertamakali diungkapkan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstem yang menyebutkan bahwa "*Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi". (J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed.1953))*

II.6 *Board Game*

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Sejarah board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan 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 tujuan yang harus dicapai seseorang. Board game versi awal merepresentasikan pertempuran antara dua pasukan dan board game terbaru masih didasarkan pada tujuan untuk mengalahkan pemain lawan dalam hal jumlah, posisi menang atau poin tertinggi (sering direpresentasikan dalam mata uang dalam game). Ada berbagai jenis dan gaya board game. Representasi board game dari situasi kehidupan nyata bervariasi mulai dari tidak memiliki tema yang inheren, seperti Halma, hingga yang memiliki tema dan narasi yang spesifik, seperti Cluedo. Aturan permainannyanya berkisar dari yang sangat sederhana, seperti dalam permainan Tic-tac-toe, hingga yang menggambarkan sebuah permainan alam semesta dengan sangat rinci, misalnya pada permainan Dungeons & Dragons, meskipun sebagian besar permainan ini adalah berdasarkan alur cerita dan boardnya adalah tambahan, yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario. Lamanya waktu yang diperlukan untuk belajar bermain atau menguasai permainan dapat bervariasi dari game ke game. Waktu belajar tidak harus berkorelasi dengan jumlah atau kompleksitas peraturan: beberapa permainan, seperti Catur memiliki aturan sederhana yang masih bisa menimbulkan skenario yang kompleks.

II.7 Manfaat Board game

Board game memiliki manfaat yang baik bagi anak,diantaranya:

1. Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara

tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

2. Interaksi Sosial

Kebanyakan judul *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), *bluffing* (Sabouteur), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

3. Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan *setting* waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital *online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

4. Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game*merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

5. Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunanya dalam teknologi, seperti menggerakkan *mouse* atau *joy pad*. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game* digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsusng bermain *board game*. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan.

Sesuai beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital *offline* ataupun *online* sekalipun (Nelson Gustav Wisana, 2011).

II.8 Kategori Board Game

Terdapat beberapa kategori yang membedakan permainan board game, beberapa yang paling umum adalah sebagai berikut:

1. Permainan strategi abstrak, seperti Catur,
2. Permainan adu cepat seperti ular tangga.
3. Permainan strategi dan kartu seperti monopoli

Juga beberapa board game lain yang masih banyak, *Board game* lomba merdeka sendiri lebih kepermainan adu cepat atau balapan.