BAB II
PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN DAN FENOMENA YANG TERJADI

II.1 Permainan

Plato (seperti dikutip Seriati, 2010) bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Permainan merupakan alat bagi anak untuk berjelajah di dunianya, dari yang tidak diketahui sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain dilakukan tanpa paksaan atau dilakukan secar sukarela dan biasanya muncul dari perasaannya sendiri. Bermain dilihat dari kata "main" menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati maka bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang saja, entah itu menggunakan alat ataupun tidak. Jadi bermain bisa diartikan juga bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Meskipun begitu bermain memiliki arti yang penting bagi anak-anak.

Mainan mempunyai manfaat antara lain untuk: (a) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak; (b) memenuhi kebutuhan emosi anak; (c) mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak; (d) membantu proses sosialisasi anak. Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, efektif, bahasa serta aspek sosial (Suyanto, 2005).

II.1.1 Klasifikasi Bermain

Menurut Mildred Parten (seperti dikutip Seriati, 2010) dilihat dari perkembangan sosial, bermain dapat ditimkan menjadi lima macam :

a. *Solitary games* (bermain sendiri)
b. *Onlooker games* (bermain dengan melihat temannya bermain)
c. *Parallel games* (bermain paralel dengan temannya), bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri
d. *Associative games* (bermain beramai-ramai), anak bermain bersam-sama tanpa ada suatu organisasi

e. *Cooperative games* (bermain kooperatif), ada aturan dan pembagian peran, salah satu anak menolak bermain, permainan tidak akan terlaksana.

II.1.2Permainan Tradisional

Permainan tradisional dapat kita uraikan menjadi dua kata utama yaitu, permainan dan tradisional. Didalam Naskah *Siksa Kanda Ng Karesian*, permainan disebut sebagai sebuah cara mendidik (Danasasmita, 1986). Sedangkan kata "tradisional" menurut Wodjowasito (seperti dikutip Wiana, h. 4) berasal dari kata tradisi, mempunyai arti segala yang diturunkan turun temurun.

Menurut Dinas Pend. dan Kebudayaan, dari setiap daerah akan mempunyai ciri khas permainan tradisional masing-masing, itu dapat timbul dikarenankan disetiap daerah di Indonesia mempunyai pengaruh keadaan geografis yang berbeda-beda. Sehingga di setiap daerah di Indonesia didapatkan bermacam-macam bentuk permainan yang mirip dengan corak dan bentuk permainan dari daerah-daerah lain hanya mempunyai nama dan peraturan permainan yang sedikit berbeda, misalnya permainan galah asin atau galahsin ataupun bisa disebut gobak sodor. Bentuk permainan daerah akan bermacam-macam yang dapat dilakukan secara individual maupun kolektif dan bersifat edukatif, kompetitif maupun rekreatif.

Maka dari pemaparan-pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dibuat pada kurun waktu yang lama oleh leluhur kita, selain untuk mengisi waktu luang dan kesenangan terdapat pula nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya yang di wariskan secara turun temurun disetiap daerah.

II.1.3 Permainan Tradisional Galah Asin

Dari zaman dahulu permainan tradisional gobak sodor atau yang lebih di kenal galah asin di Jawa Barat sudah ada dan tumbuh dibeberapa daerah di Indonesia. Menurut Dinas Pend. dan Kebudayaan, dilihat dari segi kebudayaan, permainan galah asin merupakan permainan asli yang mendukung budaya

nasional dan adat tradisi bangsa yang ikut memperkaya unsur kebudayaan dan kepribadian bangsa Indonesia.

Permainan galah asin ini dahulu dilakukan oleh anak-anak atau remaja putra dan putri pada waktu yang tidak di tentukan tergantung waktu senggang anak-anak itu sendiri. Sedangkan para orang tua atau pun orang dewasa duduk diserambi rumah menghibur diri melepaskan lelahnya menyaksikan anak-anaknya bermain. Jadi permainan ini bisa disebut juga tontonan dan hiburan yang mengasyikan.

Permainan ini digemari oleh anak-anak, anak-anak yang saling menjaga dan meloloskan diri dalam garis berlari kesana kemari. Yang menjaga berusaha untuk memegang, menyentuh atau memeluk lawannya, sedangkan yang masuk kelapangan berusaha untuk dapat lolos dari hadangan dan kejaran lawannya yang sedang menjaga. Permainan ini sudah begitu memasyarakat dikalangan anak-anak pada zaman dulu, sehingga hampir pada setiap daerah mengenalnya dan dapat memainkannya.

a) Peristiwa/waktu

Permainan galah asin sebenarnya dapat dimainkan pada waktu kapan saja, tidak terikat oleh waktu bisa siang, sore atau pun malam. Tergantung pada waktu dan kesempatan yang tersedia pada anak-anak untuk bermain. Kalau di sekolah biasanya pada waktu istirahat dan dirumah atau di luar sekolah biasanya dilakukan sinag hari menuju sore. Lamanya jalan permainan tidak diketahui dengan pasti, sebab permainan ini tergantung para pemain yang jaga untuk menagkap para penyerang, untuk bertukar tempat menjadi tim penyerang.

b) Latar belakang sosial budaya

Di daerah terpencil galah asin ini merupakan permainan yang di gemari untuk dimainkan. Permainan ini tidak memerlukan keterampilan khusus, jadi semua anak dapat ikut serta. Dan permainan ini secara tidak langsung mendidik anak-

anak untuk hidup bermasyarakat, kemudian mengenal norma-norma sosial dan mematuhi ketentuan-ketentuan yang ada dalam permainan galah asin.

c) Latar belakang sejarah perkembangan

Permainan ini sudah lama sekali berkembang dan dimainkan dikalangan rakyat di Indonesia. Dan permainan ini tidak diketahui dengan jelas berasal dari daerah mana dan siapa yang membuat ataupun pertamakali memainkannya.

d) Peserta permainan

- Peserta permainan ini berjumlah minimal 6 orang atau lebih yang berjumlah genap, dan dibagi menjadi dua tim yaitu, tim penyerang dan tim penjaga.
- Para pemain bisa anak-anak atau remaja ataupun campuran.
- Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki atau anak perempuan saja, atau campuran.
- Permainan ini boleh dimainkan oleh semua orang tanpa memandang tingkat sosial.

e) Peralatan/Perlengkapan

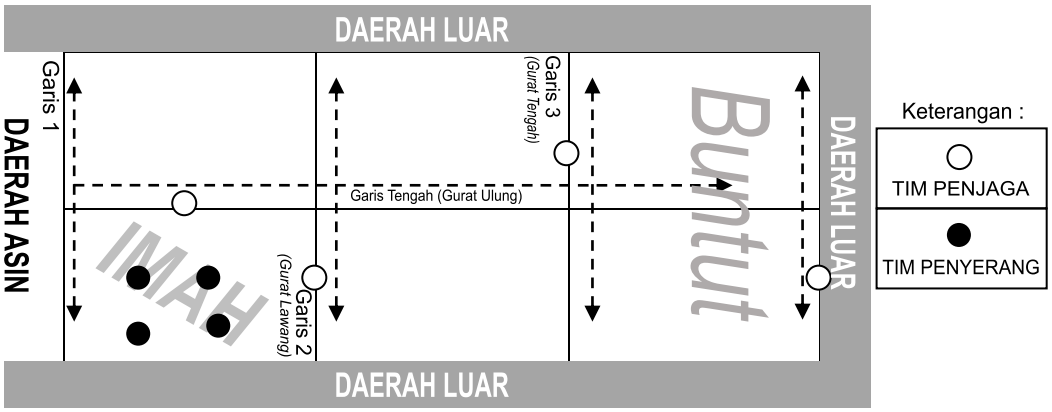
- Dalam permainan ini tidak memerlukan perlengkapan khusus, yang diperlukan adalah lapangan yang cukup luas untuk bermain, misalnya lapangan bulutangkis ataupun lapangan bola.
- Pakaian yang digunakan ialah pakaian biasa yang dipakai sehari-hari.
- Disamping permainan yang disebutkan ada pula penonton yang sekaligus menjadi juri, mengawasi dan meneriakkan kalau ada yang kena sentuh atau kena pegang.

f) Jalannya Permainan

Sebelum permainan ini dimainkan beberapa anak yang akan bermain harus membagi diri menjadi 2 tim, dan agar tidak terjadi rasa iri karena tim lain mendapatkan orang-orang yang tangkas dan atau lebih dewasa dari pada timnya, maka setiap orang harus mencari atau berpasangan dengan umur atau kurang lebih

ketangkasan yang sama, agar setiap tim mempunyai ketangkasan dan umur yang seimbang dengan cara memilih *"curuk* atau *jempol"* atau *"langit* atau *bumi*" dengan rahasia agar tidak diketahui pasangan yang lain. Setelah itu mengumumkan kepada teman-temannya yang lain baru kemudian bertim menjadi satu tim sesuai dengan pemilihan *"curuk* atau *jempol"* atau *"langit* atau *bumi"* tadi.

Setelah pemilihan tim dilakukan, kalau perlu lapangan yang akan dibersihkan terebih dahulu, dan kemudian dibuat garis kotak-kotak untuk garis-garis pembatas. Kotak-kotak ini biasanya 2x3 depa atau 3x4 depa (1 depa = 1 rentangan tangan). Misalnya anak-anak yang akan bermain adalah 8 orang. Maka akan dibagi menjadi 2 tim yaitu, yang menjadi tim penyerang 4 orang dan yang menjadi tim penjaga 4 orang. Menentukan siapa yang jaga dan menyerang bisa dengan "*suten*", atau dengan melempar uang logam yang dipilih masing-masing tim setiap sisinya, dan yang sisi di atas dia yang menang, yang menang dipersilahkan untuk menyerang terlebih dahulu dan yang kalah dipersilahkan untuk menjaga pada garis-garis yang telah ditentukan.



Gambar II.1 Gambar Denah Garis dan Permainan Galah Asin
Sumber : Pribadi (2013)

Aturan Permainan :

- Permainan galah asin dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim minimal 3 orang, maksimal tidak dibatasi disesuaikan dengan keadaan lapangan.

- Kedua kaki penjaga garis harus berada diatas garis dan boleh bergerak kekanan dan kekiri sepanjang garis melintang yang diinjak.
- Bila penjaga garis menangkap atau menyentuh lawan dengan dua atau salah satu kakinya meninggalkan garis dinyatakan tidak sah.
- Penjaga garis hanya boleh mengkap atau menyentuh lawan sepanjang kedua kakinya berada di atas garis penjagaanya.
- Semua tim penyerang berada disalah satu kotak sebelah kanan diantara garis 1 dan 2 dan di Sunda biasa disebut *imah*.
- Tim penyerang dapat melewati garis 2 (*gurat lawang*) untuk keluar saat memulai permainan dengan syarat, harus menyebutkan kata *"luar"* bersamaan dengan salah satu kaki kanan atau kiri melewati garis 2 sebelum penjaga garis 2 menangkap atau menyentuh si penyerang. Tidak berlaku untuk garis tengah (*gurat ulung).*
- Setiap penyerang berusaha untuk menerobos dan menyebar, agar dapat melewati seluruh penjaga garis 2, 3, dan tengah dan kembali kedaerah asin untuk menang, dengan ketentuan tidak boleh keluar garis samping atau daerah luar.
- Permainan dihentikan apabila penyerang ditangkap atau disentuh oleh penjaga garis dengan syah. Dengan begitu yang semula tim penjaga garis bisa bergantian menjadi tim penyerang, dan sebalinya yang tadinya tim penyerang menjadi tim penjaga garis.

Biasanya yang menjadi ketua atau memberi perintah di tim penjaga adalah penjaga garis tengah, karena garis tengah lebih leluasa untuk mengatur setiap garis penjaga 1, 2, 3, dan 4 untuk membuat tim penyerang terkunci masuk perangkap tim penjaga.

g) Konsekuensi kalah menangnya

Disebagian besar dalam permainan di setiap daerah kalah atau menang pasti ada, tetapi yang kalah atau pun yang menang tidak ada konsekuensinya seperti, yang kalah harus menggendong yang menang. Tetapi yang ada hanya rasa senang dan puas bagi yang menang, sedangkan bagi yang kalah akan berusaha lain kesempatan untuk menang.

h) Nilai yang terkandung

Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional galah asin ini adalah untuk melatih *skill* motorik, untuk melatih strategi, untuk melatih kerjasama, dan melatih sportifitas anak-anak. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1980/1981)

II.2 Fenomena yang Terjadi.

II.2.1 Observasi dan wawancara anak-anak di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara kepada 10 orang anak dilingkungan sekolah dasar Istiqomah di Bandung pada tanggal 23 april 2014, anak laki-laki dan perempuan lebih berbaur dan banyak kegiatan yang anak-anak sekolah dasar ini lakukan. Misalnya sebagian dari mereka ada yang hanya ngobrol dengan temannya di kelas saja ataupun ada yang bermain dilapangan. Bagi anak-anak laki-laki yang mengobrol dengan teman sekelasnya mereka lebih sering membicarakan permainan baru yang mereka punya, entah itu permain *Play Station* ataupun komputer. Sedangkan untuk anak-anak perempuan mereka lebih suka membahas film, gosip, dan fashion terbaru mereka. Dan ada juga dari mereka yang bermain tebak-tebankan.

Bagi anak-anak yang sedang bermain diluar sekolah saat jam istirahat sekolah kebanyakan anak laki-laki yang aktif, kebanyakan dari mereka lebih memainkan sepak bola atau bola basket, sebagian dari mereka anak sekitar kelas 2-3 bermain permainan tradisional seperti *"ucing ucingan"*.

II.2.2 Observasi dan wawancara anak-anak di luar sekolah.

Berdasarkan hasil dari observasi dan mengajukan pertanyaan melalui kusioner kepada beberapa anak yang sedang bermain di lingkungan sekitar tempat perumahan PPI Kec. Cibeunying – Bandung pada tanggal 30 maret 2014, kebanyakan dari anak laki-laki bila bermain keluar rumah, keluar untuk bermain sepak bola dengan teman-teman sebayanya.



Gambar II.2 Anak-anak lebih memilih bermain *Play Station*
Sumber : http://4.bp.blogspot.com/-uqXd9wWf9Ng/
UdMvwCSQscI/AAAAAAAAAJg/7essjGwgyuQ/s720/Main+PS+2.jpg (2011)

Bila cuaca sedang panas terik anak-anak lebih memilih memainkan permainan *Play Station* atau komputer dirumah ataupun di tempat-tempat rental disekitar rumahnya. Sedangkan untuk anak-anak perempuan kebanyakan lebih banyak bermain di rumah dan ketika bermain keluar anak-anak lebih suka memilih bermain ke mall atau kepusat perkotaan daripada bermain dilapang. Alasannya lebih suka bermain ke mall atau pusat kota anak-anak lebih tertarik untuk berbelanja atau hanya sekedar melihat-lihat untuk *update* soal *fashion*.

II.3 Minat Anak Pada Permainan Tradisional Galah Asin.

Dari hasil wawancara dan kuisioner, sebagian besar dari anak-anak diketahui dalam seminggu dapat bermain sampai empat atau lima *games*. Anak-anak memang sangat menggemari *video games*, kebiasaan bermain *video games* sebagian besar terpengaruh dari lingkungannya yang berada di daerah yang mudah untuk mengakses permainan-permainan ini.

Video games dianggap sebagai hiburan yang mengasyikan selain menonton kartun di televisi. Menurut orang tua si anak kadang *video games* bermanfaat untuk memacu si anak untuk belajar, namun efek negatif yang ditimbulkan adalah si anak menjadi ketagihan untuk bermain *video games*. Sehingga dapat membuat si anak menjadi seorang yang lupa waktu, yang seharusnya *video games* menjadi pemicu si anak agar mau belajar, malah sebaliknya si anak menjadi malas belajar. *Video games* dianggap sebagai kebutuhan si anak dan jika tidak dipenuhi si anak menjadi marah.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak di daerah perkotaan di Bandung tidak mengetahui permainan tradisional galah asin. Mereka lebih memilih permainan modern *video games* untuk di mainkan ketika mereka sedang senggang ataupun untuk mencari hiburan ketika sedang malas.

II.4 Faktor Penyebab Mulai Tidak Dikenalnya lagi Permainan Tradisional Galah Asin.

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab mulai tidak dikenalnya lagi permainan tradisional galah asin, yaitu :

- **Keluarga.**

Peran keluarga sangat penting bagi anak-anak, karena keluarga adalah orang-orang yang paling terdekat dengan anak-anak terutama adalah kedua orang tuanya. Anak-anak menuruti apa yang di bolehkan dan tidak dibolehkan orang tua mereka. Menurut Kaltimpost (2013), Dunia anak pun seolah dijajah. Karena sejak kecil, waktu anak dihabiskan di sekolah, les, bimbingan belajar, kursus, dll.



Gambar II.3 Balita sedang bermain *game* di *Smartphone*
Sumber : Pribadi (2013)

Bahkan kasih sayang orang tua yang berlebihan akan membuat seolah-olah si anak terkekang. Sejak masih kecil anaknya selalu di awasi dan bahkan dilarang untuk bermain keluar. Orang tua mereka khawatir terjadi hal-hal buruk dan mendapatkan pengaruh buruk dari orang lain. Padahal, bermain adalah masa yang penting sekaligus mengimbangi waktu belajar. Walaupun si anak bermain di dalam rumah tetapi kebanyakan orang tua sibuk dengan kegiatan rumah tangga mereka sendiri, sehingga waktu untuk bermain dengan si anak hampir tidak ada. Oleh karena itu pada akhirnya orang tua memilih permainan instan dari perkakas digital.

- **Pengaruh lingkungan.**

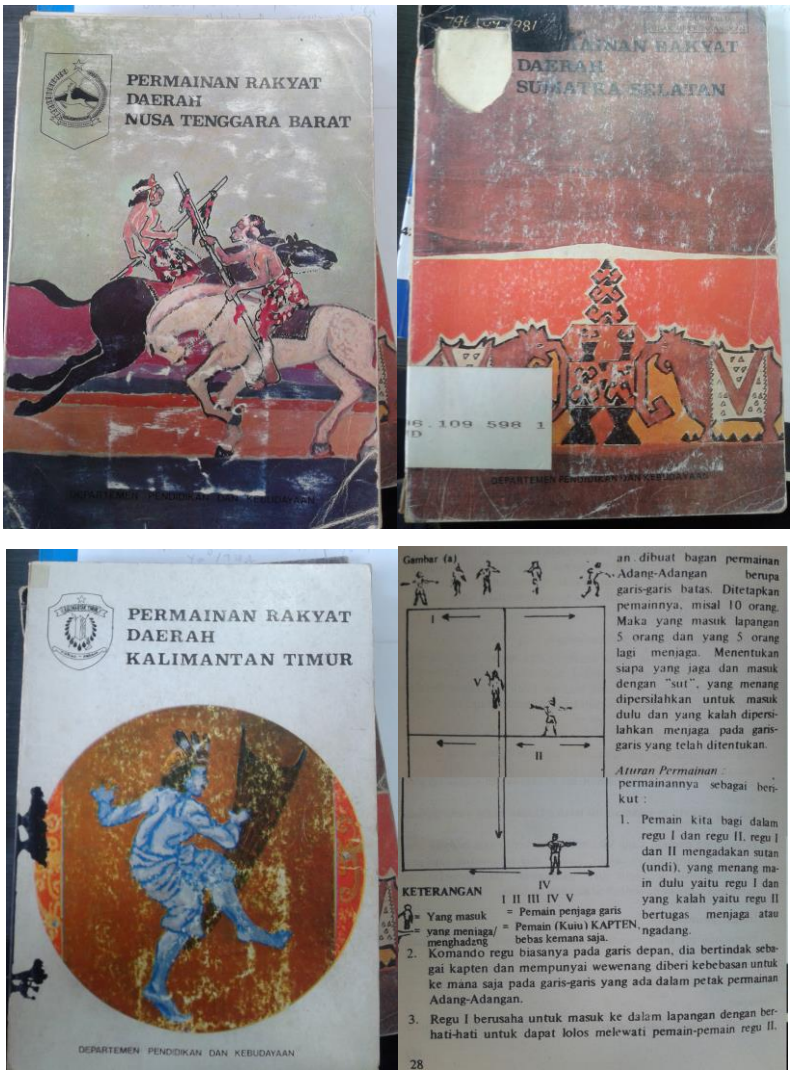
Di daerah perkotaan di Bandung perkembangan teknologinya tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang melahirkan dan menyuguhkan berbagai macam permainan elektronik yang dianggap lebih menarik dan variatif. Dan lingkungan ruang terbukanya yang mulai sedikit membuat anak-anak terpengaruhi permainan modern yang tidak perlu memerlukan ruang atau tempat yang luas untuk memainkannya. Permainan modern lebih praktis bisa di mainkan dimana saja dan kapan saja.

- **Bentuk Permainan.**

Banyak di kota yang merubah ruang kosong menjadi tempat hiburan dengan berbagai fasilitas-fasilitas yang menyenangkan dan lebih menjanjikan misalnya, Trans Studio di bandung. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut anak-anak akan lebih suka dengan sesuatu yang bersifat praktis. Dan itu akan menghilangkan dan mengalihkan permainan tradisional dari pikiran anak.

- **Medi Informasi.**

Pada kenyataanya buku-buku permainan tradisional yang baik untuk anak-anak umur 8-13 tahun sulit untuk ditemukan. Walaupun ada dan ditemukan buku yang membahas tentang permainan tradisional tersebut terbatas dan penjelasan-penjelasan serta visual yang diberikan kurang informatif, atau terlalu sulit untuk dimengerti anak-anak umur 8-13 tahun.



Gambar II.4 Buku-buku permainan tradisional.
Sumber : Pribadi (2013)

Menurut Sobari (dalam Buku dalam Indonesia Baru, Taryadi, 1999) anak-anak mempunyai dunia mereka sendiri dan kearifan mereka sendiri, dan tidak sepatutnya didikte, dicekcoki dengan pikiran orang tua. Dan menurut Wagiono (dalam Buku dalam Indonesia Baru, Taryadi, 1999) pada buku cerita anak-anak, ilustrasi sangat penting, selain dari segi pemasaran produk ilustrasi dapat pula memperkaya pengalaman membaca anak-anak. Dan hasil dari kusioner yang diberikan kepada para orang tua, mereka lebih banyak memilih menggunakan media buku cerita ilustrasi untuk pembelajaran si anak, dengan alasan selain buku cerita bisa dilakukan dimana dan kapan saja, para orang tua beranggapan buku ilustrasi bisa lebih meningkatkan daya pikir anak.

II.5 Solusi Permasalahan Permainan Tradisional Galah Asin.

Setelah pemaparan faktor-faktor penyebab mulai tidak dikenal lagi permainan tradisional galah asin ini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak kurang mendapatkan informasi dan atau tidak adanya regenerasi dari orang tua atau orang yang pernah memainkan galah asin ini. Maka dari itu solusi yang akan diberikan adalah memberikan informasi kepada anak-anak secara langsung dengan pendekatan baru tentang permainan tradisional galah asin. Agar media informasi dapat menarik perhatian dan diminati anak-anak maka, media informasi permainan tradisional galah asin ini dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti anak-anak pada umumnya. Serta memberikan penjelasan cara-cara bermain permainan tradisional galah asin yang dibantu dengan gambar-gambar ilustrasi, karena selain untuk menarik perhatian anak-anak gambar ilustrasi tersebut diharapkan memudahkan anak-anak untuk memahami penjelasan dan tulisan dari cerita yang diberikan. Seperti menurut Ahira **(**2012) ilustrasi mempunyai fungsi dan manfaat, yaitu :

- Berfungsi untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya, dan diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.
- Berfungsi untuk memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- Berfungsi untuk memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- Berfungsi untuk memberikan bayangan langkah kerja.
- Berfungsi untuk mengkomunikasikan cerita.
- Berfungsi untuk menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Berfungsi untuk memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- Berfungsi untuk dapat menerangkan suatu konsep.
- Bermanfaat sebagai sarana pendukung cerita.
- Bermanfaat guna memperjelas dalam bentuk gambar.
- Bermanfaat untuk mengisi ruang kososng dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain.