

BAB II. PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DI KOTA BANDUNG

II.1 Permainan Tradisional

Menurut Mulawan (2009) permainan merupakan situasi saat seseorang mencari kesenangan dan kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” yang berbentuk benda konkret ataupun benda abstrak. Jadi permainan adalah suatu aktivitas mencari kesenangan dan kepuasan yang dilakukan seseorang. Permainan tradisional adalah permainan zaman dahulu, dimana para nenek moyang menggunakan permainan sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan, sarana hiburan dan sebagai sarana komunikasi sosial. Permainan tradisional juga mengajarkan seseorang untuk menjadi manusia sosialis dan bisa bekerja sama dengan orang lain (Yunitasari 2016).

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas, olahraga dan bermain yang dilakukan dan berkembang pada daerah tertentu, dan diturunkan dari generasi ke generasi. Kurniati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional merupakan bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang biasanya beredar secara lisan diantara sekelompok tertentu, tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki variasi yang berbeda-beda di tiap daerah. Permainan tradisional memiliki ciri dan sifat yaitu sudah tua, tidak diketahui asal-usulnya, penciptanya tidak diketahui begitu juga asal dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional adalah suatu peraturan permainan dari generasi terdahulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Marzoan & Hamidi (2017) berkesimpulan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Permainan tradisional juga merupakan bagian dari kebiasaan dan perilaku manusia, yang dimana itu juga termasuk kedalam kebudayaan. Kebudayaan merupakan keseluruhan bagian kompleks yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral,

adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor 1917). Melalui permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dan diajarkan terkait berbagai macam keterampilan dan bekal yang nantinya diperlukan untuk menghadapi kehidupan sosial di masyarakat. Setiap permainan tradisional mempunyai nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya, yang mana digunakan oleh orang terdahulu untuk membentuk karakter pada anak. Permainan tradisional menjadi sarana sosialisasi untuk anak-anak agar dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri sebagai bagian dari anggota masyarakat sosialnya (Tarna 2015).

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu aktivitas yang sudah terjadi dari zaman nenek moyang yang tidak diketahui siapa penciptanya dan asalnya, dimainkan oleh anak-anak untuk mencari kesenangan dan kegembiraan. Permainan tradisional diwariskan secara turun temurun menjadi suatu kearifan budaya, yang harus dilestarikan karena terdapat nilai-nilai luhur dan nilai-nilai pendidikan yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak dalam perkembangan dan pembentukan karakter.

II.2 Permainan Tradisional Egrang

Egrang adalah salah satu permainan tradisional nusantara yang memiliki berbagai macam nama di berbagai daerah. Egrang sendiri sampai sekarang masih belum jelas berasal dari daerah mana, namun hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki permainan egrang yang hanya beda penyebutan saja, seperti di sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama *tengkak-tengkak* dari kata *tengkak* (pincang), di Bengkulu disebut dengan *ingkau* yang berarti sepatu bambu dan egrang di Tanah Sunda disebut dengan *jajangkungan*, asal kata *jajangkungan* yang artinya tinggi jadi *jajangkungan* yaitu membuat jadi tinggi (Alif 2003).

Egrang sendiri berasal dari bahasa lampung yang artinya *terompah pancung* terbuat dari permainan yang menggunakan sepasang bambu setinggi 1,5 meter sampai 2,5 meter dan diberi pijakan untuk kaki pada pangkal bawah bambu. Egrang dimainkan dengan cara menaikinya dan berjalan dalam keadaan seimbang.

Menurut Okwita, Afrinel & Sari (2019) menjelaskan bahwa permainan egrang sudah mulai ditinggalkan, dalam penelitiannya yang berjudul “Eksistensi

Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam” bahwa permainan egrang mulai ditinggalkan karena perkembangan zaman yang sudah serba digital, di mana generasi muda lebih dekat dan mengikuti arus dari modernisasi yang membuat generasi muda enggan untuk bermain permainan tradisional dikarenakan permainan tradisional terkesan kuno dan ketinggalan zaman.

Permainan tradisional egrang idealnya sering dimainkan oleh anak-anak dan tidak tergantung pada hari penting saja. Namun semakin dewasa ini, permainan egrang hanya dimainkan ketika memperingati hari besar saja seperti hari Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus sebagai ajang perlombaan. Walaupun begitu, Permainan egrang sudah mulai sulit ditemukan di kehidupan masyarakat terkhusus masyarakat perkotaan. Pada tahun 2018, Kongres Kebudayaan Indonesia menghasilkan sebuah resolusi penting yakni penyelenggaraan event kebudayaan bertaraf nasional sebagai ruang dialog dan ekspresi pemajuan kebudayaan.

II.2.2 Sejarah Egrang

Permainan tradisional egrang muncul sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, dimasa penjajahan belanda (Nugroho 2019). Diperkuat dalam Baoesastra (kamus) Jawa karangan W.J.S. Poerwadarminto (2010) disebutkan kata egrang-egrangan diartikan sebagai dolanan dengan menggunakan alat yang diberi nama egrang.

II.2.3 Makna dan Filosofi Bermain Egrang

Menurut Mendikbud Anies Baswedan saat peresmian Festival Egrang di Desa Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur, pada Sabtu, (19/12/2015) mengatakan bahwa dengan bermain egrang, berarti seseorang sedang mempelajari apa itu keseimbangan. Jika dibawa ke dalam pemaknaan yang lebih jauh, maka egrang dapat mengajarkan seseorang dan mengingatkan tentang keseimbangan dunia akhirat, keseimbangan hubungan antara seseorang dan Allah, sesama makhluk dan lingkungan, dan peran seseorang dalam keluarga dan masyarakat.

Menurut Zaini Alif, egrang memiliki filosofi tentang hubungan manusia dengan tuhan, yaitu ada tiga titik pada egrang, yaitu buana atas yang dikendalikan oleh tangan, buana tengah yaitu pijakan pada kaki dan buana bawah yaitu bagian bambu

yang menyentuh tanah. Artinya dalam kehidupan, jika ingin memiliki kehidupan yang seimbang, maka berpeganglah pada yang di atas yaitu tuhan, buana tengah sebagai kontrol, yaitu diri sendiri, kemudian *power* berasal dari bawah, yaitu keyakinan dan agama (Cecep, komunikasi pribadi 15 Januari 2022). Lanjut Cecep menjelaskan setinggi-tingginya, secepat dan selihai apapun dalam bermain egrang, tetap harus melihat ke bawah, yang dapat dimaknakan ke dalam kehidupan yaitu setinggi apapun jabatan yang dipunya, setinggi apapun tingkat sosial yang diemban, tapi tetap harus melihat saudara-saudara yang berada di bawah. Selain itu juga bermain egrang mengajarkan untuk tetap melihat jauh ke depan, artinya dalam mencapai tujuan jangan puas dan berhenti disatu titik tetapi harus tetap menatap jauh ke depan agar tidak terjatuh.

II.2.4 Cara Membuat Egrang

Egrang pada umumnya terbuat dari bambu. Namun tidak diwajibkan, karena ada di beberapa daerah yang menggunakan bambu karena memang pada daerah tersebut mudah ditemui tanaman bambu. Maka sebaliknya, jika pada daerah tersebut sulit ditemui adanya tanaman bambu, maka biasanya masyarakat akan menggunakan kayu (Cecep, komunikasi pribadi, 15 Januari 2022).

Adapun cara membuatnya ialah:

1. Mencari bahan yaitu bambu.
2. Potong bambu sesuai dengan kebutuhan atau yang disarankan sepanjang 2,5 meter.
3. Potong juga bambu untuk pijakan kaki dengan panjang sekitar 30 cm – 45 cm atau lebih sesuai dengan kebutuhan.
4. Lalu lubangi bambu untuk pijakan tadi dengan diameter sesuai lebar dari bambu.
5. Kemudian masukkan bambu panjang kedalam lubang yang sudah disediakan pada bambu pijakan, ikat bambu tersebut atau paku agar lebih kuat dan tambahkan penyangga antara siku kedua bambu tersebut.

II.2.5 Fasilitas

Permainan egrang membutuhkan tempat atau lahan yang luas, bisa di lapangan atau di jalan. Luas arena permainan egrang ini sepanjang 7-15 meter dan lebar sekitar 3-4 meter. Peralatan yang digunakan ialah dua buah batang bambu atau disebut egrang dengan panjang 1,5 meter - 2,5meter.

II.2.6 Cara Bermain egrang

Dalam bermain egrang sebenarnya hanya membutuhkan keberanian dan keyakinan namun ada beberapa tips yang akan membantu dalam bermain egrang, diantaranya ialah dikutip dari kanal Youtube SDIT Lentera Ilmu.

1. Badan rileks tidak tegang



Gambar II. 1 Cara Bermain Egrang

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TSKwQhtXjPY>
(Diakses Pada 13/05/2022)

2. Bersandar di tembok agar seimbang, atau dapat meminta bantuan teman.



Gambar II. 2 Cara Bermain Egrang

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TSKwQhtXjPY>
(Diakses Pada 13/05/2022)

3. Melakukan gerakan jalan di tempat untuk mendapatkan ritme antara kaki dan tangan



Gambar II. 3 Cara Bermain Egrang

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TSKwQhtXjPY>
(Diakses Pada 13/05/2022)

4. Mengangkat tangan kanan, diikuti kaki kanan, begitu pula sebaliknya.



Gambar II. 4 Cara Bermain Egrang

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TSKwQhtXjPY>
(Diakses Pada 13/05/2022)

5. Jika sudah lancar, selanjutnya melakukan langkah maju dengan badan agak condong ke depan.

II.2.7 Cara Permainan

Permainan egrang dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, pada umumnya dimainkan oleh anak laki-laki. Dalam perlombaan kecepatan, biasanya diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis *start* sambil menaiki bambu masing-masing, kemudian berjalan secepat mungkin menuju garis *finish*. Adapun tahapan yang dilakukan ketika akan mengadakan lomba egrang:

1. Persiapan

Pertama yang harus dilakukan adalah harus memiliki peserta lomba itu sendiri, egrang dan lapangan yang memadai.

2. Tahap-tahap permainan

Sebelum perlombaan dimulai, pada peserta atau atlet berdiri dan bersiap di belakang garis *start* sambil memegang egrang.

- Aba-aba dari wasit adalah : bersedia, siap, “YA” pada aba-aba bersedia, tangan sudah memegang egrang.
- Aba-aba siap satu kaki di atas tempat berpijak.
- Pada aba-aba YA, peserta dapat langsung berlari.

3. Para atlet dinyatakan gugur apabila:

- Menginjak garis lintas lebih dari dua kali
- Kaki jatuh menyentuh tanah
- Curang

II.2.8 Manfaat Permainan Tradisional Egrang

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti diantaranya adalah bermanfaat bagi jasmani dan rohani. Manfaat jasmani yang didapat ialah kesehatan dari gerak tubuh dan keseimbangan. Karena pergerakan yang aktif dari permainan tradisional berdampak baik pada kualitas sistem gerak tubuh. Permainan tradisional dapat meningkatkan keseimbangan tubuh (Pratiwi 2015). Sedangkan manfaat bagi rohani didapat melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yaitu rasa kebersamaan, percaya diri, hubungan sosial, gotong royong, keuletan dan sportivitas. Salah satu permainan tradisional yang dapat melatih keseimbangan tubuh adalah egrang. Permainan egrang adalah aktivitas fisik untuk melatih sistem gerak tubuh berdasarkan.

Nilai keuletan dan ketekunan didapat dari proses pembuatan egrang agar menghasilkan egrang yang baik dalam keseimbangan dan mudah digunakan untuk berjalan, sportivitas tercermin dari sikap para pemain dengan tidak berbuat curang saat bermain dan juga menerima kekalahan dengan lapang dada. Penelitian Laely (2015: 39), menyatakan permainan tradisional meningkatkan kecerdasan kinestetik anak setelah diberikan permainan tradisional egrang tempurung kelapa.

II.2.9 Nusantara

Kemunculan istilah Nusantara bermula pada abad ke-14 di Pemerintahan Majapahit, yang diucapkan dalam Sumpah Palapa oleh Patih Gajah Mada pada 1336. Dalam sumpahnya Gajah Mada menyebutkan pulau-pulau diluar pusat Pemerintahan (luar Jawa) sebagai Nusantara yang diartikan sebagai pulau seberang

atau pulau luar, yang terdiri dari Gurun, Seram, Tanjung Pura, Pahang, Domp, Bali, Sunda, Palembang, Tumasik. Nusantara dalam penggunaannya secara luas mencakup wilayah Asia Tenggara yang terdiri dari Indonesia, Malaysia, Singapura, Brunei, Thailand Selatan, Timor Leste, Filipina.

Istilah Nusantara sempat terlupakan pada abad ke-15 ketika Pemerintahan Majapahit runtuh, dan pada abad ke-20 digunakan kembali oleh Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional. Saat itu istilah Nusantara digunakan sebagai nama alternatif untuk menggantikan penyebutan Hindia Belanda yang meliputi wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Ketika nama Indonesia ditetapkan sebagai Negara Kesatuan Negara Indonesia, istilah Nusantara tetap digunakan sebagai padanan nama Indonesia.

II.2.10 Egrang di Berbagai daerah Indonesia

Egrang memiliki nama yang berbeda-beda di tiap daerah Indonesia, begitu juga dengan filosofi dan maknanya pun berbeda-beda pula. Selain nama, kegunaan dan cara memainkannya pun juga berbeda-beda. Berikut egrang diberbagai daerah Indonesia.

- Jawa Barat

Untuk daerah Jawa Barat atau dalam bahasa Sunda egrang disebut dengan *jajangkungan* yang artinya tinggi-tinggian (Alif 2003).

- Sumatera Utara

Marjalengkat adalah sebutan egrang untuk daerah Sumatera Utara, dan banyak dimainkan oleh masyarakat di wilayah Toba Samosir, Humbang Hasundutan dan Tapanuli Utara. *Marjalengkat* dulu digunakan sebagai ajang ketangkasan dengan berlari menggunakan dua buah tongkat bambu (Budaya Indonesia 2018).

- Sumatera Barat

Di Sumatera Barat egrang disebut dengan *tengkak-tengkak*, yang berasal dari kata *tengkak* yaitu pincang (Budaya Indonesia 2018).

- Lampung
Nama Egrang berasal dari daerah Lampung, yang artinya *terompah pancung* (Budaya Indonesia 2018).
- Bengkulu
Di Bengkulu juga menggunakan nama *ingkau*, yang memiliki arti sepatu bambu (Budaya Indonesia 2018).
- Jawa Tengah
Di Jawa Tengah sendiri egrang dikenal dengan nama *jangkungan*, yang artinya burung dengan kaki panjang (Budaya Indonesia 2018).

II.2.11 Egrang diberbagai Negara

II.2.11.1 Belgia

Di Belgia permainan egrang disebut dengan *The Stilt Walkers Of Namur*, permainannya adalah membentuk dua buah kelompok dan bertarung saling menjatuhkan dengan menggunakan badan maupun egrang itu sendiri (Malik 2019).



Gambar II. 5 Permainan egrang di Belgia
Sumber: <https://echasseurs.org/en/>
(Diakses Pada 13/05/2022)

II.2.11.2 Meksiko

Di Meksiko sendiri permainan egrang berasal dari daerah Zaachilla. Biasanya egrang digunakan untuk melakukan tarian tradisional atau berdansa di atas bambu (Malik 2019).



Gambar II. 6 Tarian tradisional Zaachilla di Meksiko
Sumber: <http://www.mexicodesconocido.com/>
(Diakses Pada 13/05/2022)

II.2.11.3 Nigeria

Permainan egrang di Nigeria dipengaruhi oleh kepercayaan masyarakat disana terhadap Tuhan Moko yang tinggi (Malik 2019).



Gambar II. 7 Egrang di Nigeria
Sumber: [http://www.traditionalmas.com/Traditional stilt, Moko Jumbies/](http://www.traditionalmas.com/Traditional%20stilt,%20Moko%20Jumbies/)
(Diakses Pada 13/05/2022)

II.2.12 Informasi

Informasi adalah sekumpulan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih memiliki arti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam proses pengambilan keputusan, baik saat ini maupun saat yang akan datang. Informasi terkait permainan

tradisional egrang sudah banyak tersebar, salah satu contohnya ialah artikel dan youtube. Media ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu pada artikel, informasi yang disampaikan hanya berbentuk tekstual dan teoritis, tidak mengandung gambar ataupun video. Sedangkan Youtube berisi tentang video terkait bermain egrang, lomba egrang dan cara bermain egrang, tidak meliputi pengetahuan secara mendalam terkait egrang tersebut.

II.2.13 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer yang bertujuan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu demi menunjang kinerja dari sistem operasi (Dhanta 2009). Aplikasi merupakan seperangkat perintah khusus dalam komputer agar pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Verman 2009). Secara umum, aplikasi memiliki pengertian yaitu sebuah perangkat lunak komputer yang siap pakai oleh pengguna dan merupakan alat terapan yang berfungsi sesuai dengan kemampuannya. Sedangkan menurut Jogiyanto (1999 : 12) Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

II.2.14 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada perangkat telepon selular layar sentuh seperti *smartphone* dan *computer tablet*. Android menyediakan sebuah *platform* bagi pengembang aplikasi untuk dapat menciptakan dan mengembangkan aplikasi sendiri (Wikipedia 2022).

II.3 Analisis Permasalahan

II.3.1 Komunikasi Personal dengan Cecep Pengurus Komunitas Hong

Komunikasi Personal adalah komunikasi seputar diri seseorang, baik dalam fungsinya sebagai komunikator maupun sebagai komunikan (Seni Komunikasi 2021). Komunikasi Personal dilakukan dengan Cecep selaku pengurus Komunitas Hong, dilakukan pada tanggal 15 Januari 2022 di dalam lingkungan Komunitas Hong. Dalam melestarikan permainan tradisional, terutama mengenalkan permainan tradisional kepada anak adalah dengan mengajarkannya bermain, maka

anak-anak akan senang jika diajak bermain dari pada belajar. Walaupun diajak bermain, anak-anak tetap dapat belajar melalui permainan tradisional, karena di dalam permainan tradisional terkandung pendidikan karakter untuk anak-anak.

Permainan tradisional egrang memiliki filosofi yang mengajarkan bahwa dalam hidup harus yakin, percaya diri, ulet, sportivitas dan kebersamaan. Selain itu juga bermain egrang memiliki makna yang dalam terhadap kehidupan, yakni saat seseorang sudah berada di atas, maka teruslah melihat jauh kedepan, dan walaupun sudah menjadi orang yang memiliki jabatan yang tinggi di masyarakat, namun tetaplah melihat ke bawah, agar tidak lupa dan tidak tersandung oleh keburukan.



Gambar II. 8 Foto Dengan Cecep Pengurus Komunitas Hong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada saat ini, permainan tradisional mulai dijadikan sebagai olahraga permainan, tidak hanya sebagai permainan tradisional, namun kini juga dijadikan sebagai olahraga dan bahkan hingga di kompetisikan. Salah satu permainan tradisional yang sudah dijadikan dan dibakukan aturannya di seluruh Indonesia adalah permainan tradisional egrang. Permainan egrang sudah menjadi permainan olahraga dan sudah dikompetisikan, salah satu diantaranya adalah melalui Pekan Kebudayaan Nasional pada tahun 2020 yang melakukan perlombaan Lama Run Halang Rintang Egrang dan Kreasi Egrang antar daerah dan provinsi.

Selain Pekan Kebudayaan Nasional, ada juga Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional (Podratnas) yang diadakan setelah Pekan Olahraga Nasional (PON) yang

dinaungi oleh Kemenpora. Untuk disetiap daerah ada KPOTi yaitu Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional, yang mencetak para atlet khususnya para atlet olahraga permainan egrang. Dr. M. Zaini Alif adalah ketua umum dari KPOTI, Zaini Alif menawarkan terobosan dalam dunia pendidikan khususnya pada anak-anak sekolah, yakni adanya waktu bermain 30 menit sebelum memulai pelajaran. Diharapkan anak-anak akan merasa senang, riang dan gembira sebelum memulai pelajaran.

Ada tiga faktor yang mempengaruhi mengapa anak tidak bermain permainan tradisional menurut Cecep (2022) ialah:

1. Anak-anak tidak dikenalkan dan tidak diajarkan
2. Tidak adanya data terkait permainan tradisional egrang
3. Tidak tersedianya tempat untuk bermain.

Menurut data yang ada di Komunitas Hong, anak-anak setelah diberikan pengetahuan dan pengenalan pada permainan egrang, anak-anak sangat penasaran dan sangat antusias untuk mencoba permainan egrang tersebut. Jadi anak-anak bukannya tidak berminat, tapi hanya tidak tahu dan tidak mengenal apa itu egrang, karena setelah diberi tahu dan diajarkan, anak-anak sangat penasaran dan akhirnya ingin mencoba.

Peran orang tua juga sangat penting dalam mengenalkan dan mengajarkan anak tentang permainan tradisional dan nilai-nilai yang ada di dalamnya, yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

II.3.2 Wawancara dengan Ega guru SMP Mutiara 4

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi atau sebuah ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Sugiyono 2015). Wawancara dilakukan dengan Ega guru seni budaya SMP Mutiara 4 pada tanggal 12 Januari 2022. SMP Mutiara 4 sebelum pandemi rutin sebulan sekali melakukan kegiatan bermain dan belajar melalui budaya kearifan lokal dari program pemerintah daerah yaitu dengan nama program Bandung Masagi.

Permainan tradisional adalah hasil dari kreativitas nenek moyang, dengan memanfaatkan bahan yang ada untuk membuat suatu permainan untuk menjadi hiburan di masa itu, yang kemudian menjadi budaya, yaitu kebiasaan yang di wariskan hingga sekarang. Permainan tradisional egrang adalah permainan yang terbuat dari 2 pasang bambu sepanjang 2 meter atau lebih yang dimainkan oleh anak-anak pada umumnya. Permainan egrang adalah permainan anak-anak yang pada zaman dahulu dimainkan oleh anak-anak dengan tujuan mencari hiburan atau keasyikan dan sebagai ajang pameran atau jago-jagoan dalam hal semakin tinggi artinya anak tersebut semakin jago dan bangga akan pencapaian yang telah diraihinya.



Gambar II. 9 Foto Dengan Ega Guru Seni Budaya SMP Mutiara 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Egrang di dalam kebudayaan Sunda disebut dengan *jajangkungan*, artinya tinggi-tinggian. Dalam sunda sendiri, egrang biasanya menggunakan bambu hitam, karena yang sering digunakan adalah bambu hitam. Bambu sendiri sudah melekat di kebudayaan Sunda, bisa dilihat dari jenis-jenis permainan dan alat kebudayaan yang memang banyak digunakan, seperti halnya angklung dan egrang.

Pada umumnya aktivitas bermain permainan tradisional semuanya memiliki manfaat jasmani dan rohani, diantaranya egrang dapat melatih keseimbangan tubuh dan melatih sistem motorik anak juga konsentrasi. Kemudian rohani dalam artian hubungan dalam bersosial juga sangat berpengaruh, karena dengan bermain egrang, anak-anak bermain, belajar bersama, menumbuhkan rasa kebersamaan, sportivitas,

keuletan dan lain-lain. Alat bermain egrang atau bahan egrang terbuat dari bambu memiliki makna tersendiri di setiap daerah, namun dengan berkembangnya zaman, mungkin dibutuhkan perubahan atau penyesuaian bahan yang dari bambu menjadi bahan yang lebih ringan misalnya, karena memang khususnya di daerah perkotaan, bambu sudah sangat susah untuk di temui apalagi didapatkan. Maka dari itu penyesuaian bahan akan mungkin dicoba dikemudian hari, walaupun memang akan mengurangi nilai-nilai budaya yang terkandungnya, tapi itu juga salah satu cara untuk mempertahankan egrang di masa seperti ini. Selain itu juga pemerintah dan masyarakat harus bersama-sama dalam mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional egrang ini.

Permainan tradisional egrang tidak serta merta muncul di SMP Mutiara 4, namun ada dorongan dari pemerintah melalui program yang bernama Bandung Masagi yang dipelopori oleh Ridwan Kamil pada tahun 2017. Bandung Masagi adalah program pemerintah yang membentuk karakter dari kearifan budaya lokal. Pada program Bandung Masagi, harus mengangkat kebudayaan Sunda, permainan tradisional, dan religius. Jadi setiap sekolah wajib melaksanakan program masagi ini dalam setahun. SMP Mutiara 4 melaksanakannya rutin sebulan sekali, jadi ada satu hari penuh itu seluruh siswa dan guru bermain dan belajar mengenai budaya dan permainan tradisional terutama egrang.



Gambar II. 10 Bermain Egrang di SMP Mutiara 4 Dalam Program Masagi Bandung
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YHg8Vfymnic&t=50s>
(Diakses pada 10/01/2022)

Dalam pelaksanaannya sendiri, setiap sekolah bebas dalam memilih budaya dan permainan tradisional yang akan diangkat. Dalam penentuan permainan tradisional, SMP Mutiara 4 melakukan beberapa langkah-langkah diantaranya:

Melakukan riset pada guru SMP Mutiara 4, dimana guru-guru ditanya tentang permainan tradisional yang bisa diajarkan, dalam artian guru-guru juga harus bisa memainkan permainan tradisional tersebut. Maka dari itu, terpilihlah permainan tradisional egrang, dimana banyak guru-guru di SMP Mutiara 4 tahu dan masih dapat memainkannya, dan fakta uniknya adalah, Kepala Sekolah SMP mutiara 4 juga jago bermain egrang, akhirnya permainan tradisional egrang terpilih untuk diangkat dalam program Bandung Masagi Di SMP Mutiara 4.

Setelah pemilihan budaya dan permainan apa yang akan diangkat, kemudian SMP Mutiara 4 berunding untuk menentukan seberapa rutin kegiatan ini dilakukan. Karena memang SMP Mutiara 4 ini adalah sekolah swasta, maka kegiatan ini atau Program Bandung Masagi dijadikan juga sebagai penarik sekolah, yang dimana sekolah ini melakukan kegiatan bermain permainan tradisional setiap sebulan sekali, agar menjadi penarik bagi calon siswa dan orang tua untuk menyekolahkan anaknya di SMP Mutiara 4. Karena anak-anak sebenarnya sangat senang bermain, tapi terkadang sebagai guru tidak tahu bagaimana caranya, maka dari itu melalui kegiatan ini, bermain permainan tradisional setiap sebulan sekali, 1 hari penuh bermain, dan tentu saja bukan hanya bermain, tapi juga belajar dan mengenal budaya yang dimiliki.

Selanjutnya adalah pelaksanaannya, yaitu guru-guru mengenalkan dan memperlihatkan sekaligus mempraktekkan secara langsung terkait cara penggunaan dan bermain egrang. Dari situ terlihat bahwa siswa sangat tertarik dan penasaran dengan egrang, dan memang di SMP Mutiara 4 sendiri permainan egrang adalah permainan tradisional yang paling diminati oleh siswa untuk dicoba dan dimainkan oleh siswa. Karena para siswa juga sebenarnya belum mengetahui apa itu egrang dan hanya pernah melihatnya melalui televisi, itu pun sangat kecil kemungkinan. Jadi dengan memperlihatkan kepada siswa, akan muncul rasa penasaran yang tinggi, dengan begitu siswa akan antusias untuk mengenal dan memainkan egrang. Dari cara tersebut, bisa mengajarkan nilai-nilai yang

terkandung di dalamnya, yaitu salah satu yang menjadi alasan mengapa bermain egrang itu harus yakin. Kasus yang terjadi di SMP Mutiara 4, bahwa banyak dari siswa yang tidak yakin, takut dan ragu dalam bermain egrang, padahal kuncinya adalah harus yakin, hasilnya siswa tidak bisa dan terjatuh saat bermain egrang. Terlihat dari beberapa siswa yang bisa memainkan egrang karena memiliki keyakinan dan kepercayaan diri yang kuat. Dalam kehidupan juga begitu, harus yakin dan percaya diri untuk mencapai sebuah tujuan.

Dari apa yang ditemukan di atas, dalam melestarikan budaya di sekolah, terutama permainan egrang. Siswa harus dikenalkan dengan permainan tradisional egrang kemudian dibuat penasaran dan akhirnya tertarik untuk bermain, dari ketertarikan dan penasaran itu akan mudah untuk siswa mengenal lebih dalam apa itu permainan tradisional egrang. Dengan menampilkan dan memunculkan egrang di hadapan siswa, maka siswa akan penasaran dan ingin mencoba.

Dalam bermain egrang anak-anak dituntut untuk bisa tenang, kemudian naik satu kaki dan kemudian naikkan kedua kaki lalu segera melangkahkan kaki. Tangan dan kaki harus bersinergi dan berirama agar keseimbangan tetap terjaga saat berjalan menggunakan egrang. Bermain egrang memang susah, makanya di SMP Mutiara 4 juga menyediakan egrang yang pendek, agar siswa bisa mencoba dari yang mudah dulu dan juga harus dilakukan secara berkelanjutan.

Tantangan terbesar dalam melestarikan permainan tradisional egrang adalah tergantung dari sekolah, bagaimana sekolah bisa menyediakan fasilitas tersebut, jika sekolah dapat menyediakan fasilitas itu, maka mudah untuk guru mengajak anak-anak bermain, karena pada dasarnya anak-anak suka bermain.

Banyak penyebab yang mempengaruhi budaya dan permainan tradisional mulai ditinggalkan, pertama memang anak-anak sebagai penerus bangsa sudah sangat dekat dengan teknologi, gadget, game dan lain-lain. Hal itu membuat anak-anak mudah terpengaruh budaya luar, sehingga berdampak besar pada budaya dan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan. Maka dari itu mau tidak mau harus bisa mengikuti zaman, merubah media tradisional ke digital, dengan tujuan untuk mengangkat popularitas dari budaya dan permainan tradisional tersebut dengan harapan anak-anak dapat mengenal terlebih dahulu apa itu egrang, kemudian

penasaran dan akhirnya ada rasa ingin mencoba. Pemerintah dan sekolah juga harus bisa menyediakan fasilitas tersebut. Bahkan kontribusi komunitas permainan tradisional sangat dibutuhkan, misalnya mengadakan kunjungan ke sekolah-sekolah dengan memberikan pengetahuan mendalam tentang permainan tradisional terutama egrang. Selain itu juga orang tua berperan penting dalam mengenalkan permainan tradisional egrang kepada anak, agar anak sekedar mengetahui tentang warisan nenek moyang tersebut.

Namun selama masa pandemi ini, aktivitas dan kegiatan tersebut dipaksa untuk berhenti sementara, hingga memang benar-benar sudah 100% kembali normal. SMP Mutiara 4 kedepannya akan tetap melestarikan kebudayaan khas Jawa Barat dan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, refreshing otak siswa, pengenalan dan daya tarik sekolah.

II.3.3 Wawancara dengan Anak-anak

Wawancara dilakukan pada anak-anak dengan jumlah sample 20 orang, dilakukan secara acak, yakni mulai dari anak SD hingga SMA pada tanggal 6 Februari 2022. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah anak-anak masih mengenal atau mengetahui permainan tradisional egrang.



Gambar II. 11 Anak-Anak SD Di Daerah Sekitar Dipatiukur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Hasil dari wawancara tersebut ialah anak-anak masih mengetahui perwujudan egrang itu seperti apa, mengetahui egrang sebatas tahu saja, tapi tidak mengetahui secara mendalam terkait pengertian dan nilai-nilai yang terkandung di dalam egrang tersebut.

Selanjutnya wawancara dilakukan pada anak-anak SD dan SMP di daerah Sukapura, Kiaracondong. Hasil yang didapat juga sama, anak-anak masih mengetahui apa itu permainan tradisional egrang, pernah melihat, diajarkan di sekolah dan pernah memainkannya. Pada anak SD di Sukapura pernah memainkan egrang pada saat pelajaran olahraga, sedangkan anak SMP ada yang mengetahuinya lewat buku Seni Budaya.

Wawancara berikutnya yang ditemui adalah remaja SMP dan SMA di daerah Lebakgede, Coblong Jawa Barat. Hasilnya adalah semua masih mengetahui dan mengenal apa itu permainan tradisional egrang. Pernah memainkannya dan ada yang hanya melihat saja. Rata-rata pernah melihat saat ada perlombaan yang dilakukan oleh masyarakat setempat sebelum adanya Covid19. Dua diantara yang lainnya tidak peduli dengan egrang, namun yang lainnya sangat ingin mencoba bermain egrang lagi.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa anak-anak bahkan remaja masih mengetahui tentang permainan tradisional egrang. Namun hanya sebatas pernah melihat dan memainkannya saja, tanpa tahu mengenai sejarah, makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Hal itu dikarenakan anak-anak tidak berminat dan tidak ada upaya untuk mencari informasi terkait permainan tradisional egrang.

II.3.4 Observasi

Peneliti juga mendatangi Eco Bambu Cipaku dan mencoba bermain egrang. Di Eco Bambu Cipaku juga sama, sebelum adanya pandemi Covid19, aktivitas bermain Egrang masih ada dan sering dimainkan.

Selain datang langsung ke lokasi, peneliti juga melakukan observasi melalui internet, yaitu melalui Youtube. Untuk melihat kegiatan yang berlangsung pada waktu sebelum adanya Covid19.



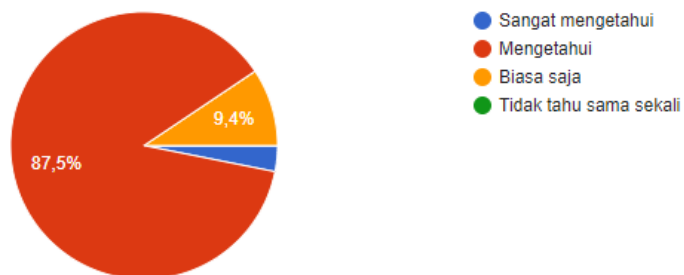
Gambar II. 12 Bermain Egrang di Eco Bambu Cipaku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

II.3.4 Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responde untuk dijawab (Sugiyono 2017). Kuisisioner menggunakan sampel orang tua yang berjumlah 30 orang, tinggal di kota Bandung dan mempunyai anak SD, SMP atau SMA.

Apakah Bapak/ibu mengetahui dan mengenal permainan tradisional Egrang Bambu?

32 jawaban

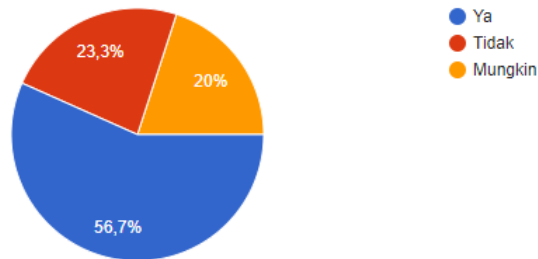


Gambar II. 13 Diagram Presentasi Orang Tua Mengetahui Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Sebesar 87,5% orang tua mengetahui dan mengenal permainan tradisional egrang.

Apakah Bapak/ibu mengetahui manfaat bermain permainan tradisional khususnya permainan egrang terhadap perkembangan anak?

30 jawaban

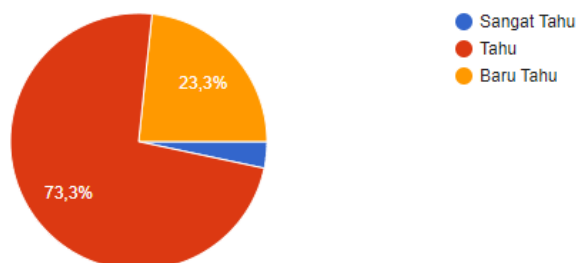


Gambar II. 14 Pengetahuan Orang Tua Terhadap Manfaat Bermain Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Dari diagram di atas, sebesar 56,7% orang tua mengetahui bahwa egrang dapat bermanfaat bagi anak terkhusus bagi tumbuh kembangnya.

Apakah Bapak/ibu mengetahui bahwa permainan tradisional tidak hanya fokus untuk bermain dan mencari kesenangan, namun terdapat nilai-nilai pembentukan karakter yang sangat dibutuhkan oleh anak, contohnya dengan bermain egrang dapat menumbuhkan rasa percaya diri, sportivitas, keuletan dan lain-lain.

30 jawaban

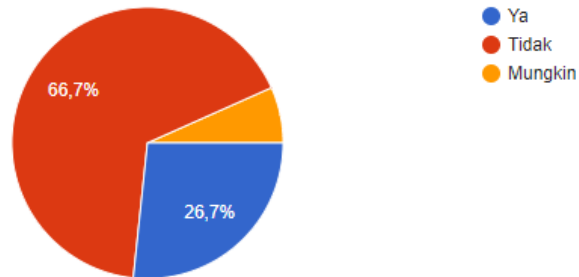


Gambar II. 15 Pengetahuan Orang Tua Tentang Permainan Tradisional Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

73,3% orang tua mengetahui bahwa permainan tradisional egrang tidak hanya sebagai sarana bermain dan hiburan, namun juga sebagai sarana pembelajaran dan pembentukan karakter anak.

Apakah Bapak/ibu mengetahui bahwa Permainan Egrang sudah mulai diadakan kompetisinya?

30 jawaban

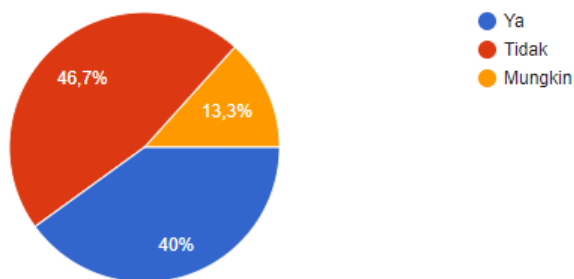


Gambar II. 16 Pengetahuan Orang Tua Tentang Permainan Tradisional Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Dari data yang ditemukan, permainan egrang sudah mulai diadakan kompetisinya, bahkan hingga sudah dibakukan peraturannya sehingga dapat menjadi ajang kompetisi tingkat nasional seperti yang dilakukan oleh PKN. Namun 66,7% responden tidak mengetahui bahwa permainan egrang sudah mulai diadakan kompetisinya. Dari sini dapat dilihat bahwa kurangnya penyebaran informasi yang dilakukan pemerintah dalam mendukung kompetisi tersebut.

Pernahkah Bapak/ibu Mengenalkan permainan tradisional Egrang kepada Anak-anak ?

30 jawaban



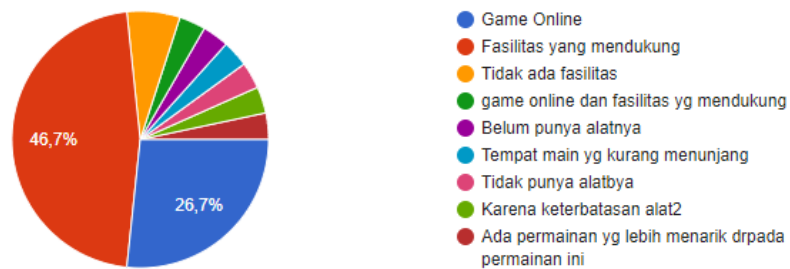
Gambar II. 17 Pengetahuan Orang Tua Tentang Permainan Tradisional Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa 46,7% memilih tidak dan 13,3% memilih mungkin, sedangkan yang memilih Ya adalah 40%. Walaupun selisih angka sangat tipis, tapi bisa ambil kesimpulan yang memilih Tidak dan Mungkin adalah satu

kesatuan. Berarti orang tua yang tidak mengenalkan permainan egrang kepada anak lebih banyak dari pada orang tua yang mengenalkan egrang.

Hambatan terbesar dalam mengenalkan permainan tradisional egrang kepada anak-anak?

30 jawaban



Gambar II. 18 Pengetahuan Orang Tua Tentang Permainan Tradisional Egrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Alasan terbesar dan hambatan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak adalah kurangnya fasilitas yang memadai dan sarana pengenalan yang mudah di zaman serba digital ini, terutama anak-anak yang sudah kecanduan dan tak lepas dari yang namanya *game online*. Adapun orang tua yang mengenalkan permainan egrang adalah dengan cara mengenalkannya melalui media televisi jika ada tayangan mengenai egrang, melalui media sosial seperti Instagram, facebook dan youtube.

II.4 Resume

Resume dilakukan untuk menganalisa hasil dari beberapa metode pencarian data yang sudah dilakukan, yaitu studi pustaka, studi observasi, wawancara, komunikasi personal dan kuisisioner. Studi pustaka dilakukan untuk mencari tahu lebih dalam objek penelitian dari literatur buku dan jurnal penelitian. Menemukan permasalahan yang sudah diteliti sebelumnya dan melihat apa yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya. Dari beberapa penelitian yang relevan, dapat ditemukan permasalahan utama yang dihadapi oleh objek penelitian tersebut ialah permainan tradisional adalah salah satu budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi, dari nenek moyang hingga kini. Permainan tradisional adalah permainan zaman dahulu, dimana para nenek moyang menggunakan permainan egrang sebagai aktivitas

bermain yang menyenangkan, sarana hiburan dan sebagai saran komunikasi sosial. Namun kini permainan tradisional egrang mulai kehilangan eksistensinya, mulai kehilangan keberadaannya di dalam kehidupan masyarakat. Penyebab utamanya ialah dari perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat generasi muda lebih menyukai dengan modernisasi seperti bermain *game* di gawai, membuat permainan tradisional semakin ditinggalkan.

Permainan tradisional adalah hasil dari kreativitas nenek moyang, dapat memanfaatkan bahan yang ada untuk membuat suatu permainan untuk menjadi hiburan di masa itu, yang kemudian menjadi budaya, yaitu kebiasaan yang di wariskan hingga sekarang. Permainan tradisional egrang adalah permainan yang terbuat dari 2 pasang bambu sepanjang 1,5 sampai 2,5 meter atau lebih yang dimainkan oleh anak-anak pada umumnya. Permainan egrang adalah permainan anak-anak yang memang pada zaman dahulu dimainkan oleh anak-anak dengan tujuan mencari hiburan atau keasyikan dan sebagai ajang pamer atau jago-jagoan dalam hal semakin tinggi artinya anak tersebut semakin jago dan bangga akan pencapaian yang telah diraihinya.

SMP Mutiara 4 mulai melestarikan dan mengenalkan egrang kepada siswa pada saat masuknya program dari pemerintah yaitu Bandung Masagi pada tahun 2017. Bandung Masagi adalah program pemerintah dalam melestarikan budaya melalui pembentukan karakter dengan kearifan lokal. Dalam Bandung Masagi setiap sekolah wajib melaksanakan program tersebut minimal dalam satu tahun ada laporan yang diterima oleh pemerintah. SMP Mutiara 4 rutin melakukan kegiatan bermain satu hari full setiap sebulan sekali.

Dalam pelaksanaan program tersebut, ditemukan bahwa para siswa sangat tertarik dan penasaran dengan egrang, yang sebelumnya hanya bisa dilihat saja, namun melalui program Bandung Masagi para siswa dapat belajar dan bermain, karena memang alamiahnya anak-anak senang bermain, namun hanya saja kurangnya data dan pengetahuan tentang permainan tradisional egrang yang membuat egrang itu sendiri ditinggalkan.

Dalam observasi lapangan di kota Bandung yaitu melakukan wawancara pada anak-anak dan mengajak berbincang tentang permainan tradisional egrang. Rata-rata dari

anak-anak yang ditemui masih mengetahui apa itu permainan tradisional egrang. Pernyataan dari anak-anak pun berbeda-beda, mulai dari hanya mengetahui pernah melihatnya saja, sampai ke pernah memainkannya. Namun kebanyakan dari anak-anak hanya pernah melihatnya saja di lomba tingkat RT hingga dari buku. Setelah ditanya minat, anak-anak kurang peduli tentang egrang, alasan yang paling banyak diterima adalah kurangnya fasilitas dan takut jatuh.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa ternyata permainan tradisional egrang sudah mulai dilakukan ajang kompetisinya di bawah naungan KPOTI, yaitu Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia. Sehingga permainan tradisional sudah memiliki aturan yang baku untuk dapat diperlombakan pada tingkat nasional. Salah satu ajang kompetisi yang sudah dilakukan pada tahun 2020 lalu adalah melalui Pekan Kebudayaan Nasional (PKN). Dalam PKN terdapat perlombaan permainan tradisional egrang yaitu dengan nama Lama Run Halang Rintang Egrang, berlari menggunakan egrang dengan melewati berbagai macam halang rintang. Selain itu juga terdapat pula Egrang Kreasi, yang mengkreasikan bermain egrang dengan berbagai macam tarian atau atraksi yang menarik.

TVRI adalah stasiun TV Negeri yang menayangkan dari kompetisi yang diselenggarakan oleh PKN. Selain TVRI, juga diupload di akun Youtube Budaya Saya. Namun dari survey dengan kuisioner yang dilakukan, 66,7% dari responden tidak mengetahui bahwa permainan egrang sudah di bakukan dan mulai diselenggarakan kompetisinya. Ini membuat kurangnya masyarakat yang mengetahui itu, maka hilang juga kesempatan orang tua mengenalkan permainan tradisional egrang kepada anak melalui televisi. Ini adalah upaya yang sangat baik untuk mengangkat keberadaan permainan tradisional egrang, namun masih kurangnya informasi terkait kompetisi tersebut membuat masyarakat masih buta akan itu.

II.5 Solusi Permasalahan

Dengan demikian, dapat disimpulkan beberapa masalah yang ditemui diantaranya ialah anak-anak kurang mengetahui tentang permainan tradisional egrang dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang egrang itu sendiri dan juga pengaruh *game online*, kemudian fasilitas dan sarana yang kurang memadai dan kurangnya media yang kreatif dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional egrang membuat anak-anak tidak memiliki ketertarikan dalam mencari informasi tentang permainan tradisional egrang.

Maka dari masalah di atas, solusinya adalah dengan memberikan informasi menggunakan media yang menarik, interaktif dan kreatif juga mudah diakses oleh anak-anak. Dengan begitu, multimedia interaktif dipilih sebagai media utama sebagai dari solusi permasalahan, yang menggabungkan gambar, audio, video dan interaktivitas sebagai karakteristik dari media tersebut.