

## **EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH DETERMINASI TEKNOLOGI DI KELURAHAN WANDUDOPI, KECAMATAN BARUGA KOTA KENDARI**

**Lestariwati<sup>1</sup>, La Sudu<sup>2</sup>, Irma Magara<sup>3</sup>, Nurmin Suryati<sup>4,5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo,  
Kendari, Indonesia

<sup>5</sup>Corresponding Author: email: nurmin.suryati@uho.ac.id

### ***Abstract***

*Determination of information technology is felt by all levels of society including the people in Kendari. On average, every child in the city of Kendari can already use a gadget or smartphone and most of them have it. Other devices that are also used to play games are computers and playstations with more sophisticated hardware specifications. Consequently, traditional games such as permainan bentengan, Petak umpet (hide and seek), bola bekel, gundu and gobak sodor increasingly marginalized. However, a different scene occurred in one of the neighborhoods in the Wandudopi village, Kendari City, children seemed play traditional games every time they get ready. In groups, they invite each other and negotiate to determine what game they will play. Therefore, this research was carried out with the aim of seeing how the existence of traditional games in the midst of the determination of information technology in the children of Wandudopi Village, Baruga District, Kendari City. To analyze it, it takes several concepts related to traditional games and information technology as well as several other social concepts that support this research. The method used is descriptive qualitative method in which data collection is done by means of documentation, interviews and observations. Then the data that has been collected will be analyzed with the concept as mentioned above. The results of this study indicated that, first, the types of traditional games that are often played by the children of Wundudopi village are ase, cuke, rubber jump (lompat tali), kasede-sede, kalego and bamboo shoots. Second, the factors that cause this game to exist in the midst of the determination of information technology are the approval of parents, habits and the existence of facilities from local residents.*

**Keywords:** *Children, Existence, Technology Determination, Traditional Games*

**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**

**PENDAHULUAN**

Penggunaan *game online* hampir merajai keseharian anak-anak, remaja dan dewasa di masa sekarang ini. Karakteristik yang praktis, mudah didapatkan dengan hanya mengunduhnya di *aplikasi playstore* baik yang gratis maupun yang berbayar dan dapat dimainkan secara online dan offline menjadikan permainan ini dapat dengan mudah diterima oleh semua kalangan masyarakat. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, akan tetapi juga terjadi hampir di seluruh daerah di Indonesia. Determinasi teknologi informasi ini juga dirasakan oleh masyarakat kota Kendari. Rata-rata setiap anak di kota kendari sudah dapat menggunakan gadget atau *smartphone* bahkan sebagian besar telah memilikinya. Perangkat lain yang juga digunakan untuk bermain *game* adalah komputer dan *playstation* dengan spesifikasi hardware yang lebih canggih. Hal ini menjadikan permainan tradisional seperti permainan bentengan, petak umpet, bola bekel, gundu dan gobak sodor menjadi semakin termaginalkan. Anak-anak

Munculnya Kesenangan akan *game* di gawai, computer dan *playstation* ini tentu akan berdampak pada kondisi mental dan pola pikir anak. Selain itu juga, hal ini dapat mengakibatkan anak-anak cenderung adiktif yang berakibat pada kurangnya tingkat kepekaan mereka terhadap lingkungan sosialnya serta beberapa gangguan kesehatan lainnya. Akan tetapi pemandangan berbeda terjadi di salah satu lingkungan di kelurahan Wandudopi Kota Kendari. Anak-anak di sana terlihat setiap sore selalu bermain permainan tradisional setiap sorenya. Secara bergerombolan mereka saling mengajak satu sama lain dan berdiskusi untuk menentukan permainan apa yang akan mereka mainkan. Mereka menguasai satu lahan kosong di lingkungan mereka untuk dijadikan sebagai tempat bermain. Hal ini jelas berbanding terbalik dengan keadaan anak-anak di luar lingkungan mereka yang justru lebih memilih *game* untuk mengisi aktivitas keseharian. Pada hal ini dibutuhkan analisis untuk dapat mengetahui mengapa permainan tradisional atau permainan tradisional masih tetap eksis di tengah-tengah riuhnya gempuran teknologi komunikasi yang semakin hari semakin berkembang. Eksistensi sendiri secara harfiah menurut Setiawan (2011: 154) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai keberadaan atau adanya. Lebih luas lagi Abidin (2007: 16) menjelaskan bahwa eksistensi adalah proses dinamis, suatu “menjadi” atau “mengada”. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri yakni *existere* yang artinya keluar dari, “melampaui” atau “mengatasi”. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-

potensinya. Berdasarkan dua pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa eksistensi adalah proses beradanya sesuatu yang tidak bersifat kaku dan terhenti.

Pemainan tradisional yang biasa sering disebut dengan permainan rakyat telah tercantum dalam undang-undang no. 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Pada pasal 5 dalam undang-undang tersebut dikatakan bahwa salah satu objek pemajuan kebudayaan adalah permainan rakyat. Secara institusional, pada dasarnya harus dipertahankan oleh bangsa Indonesia itu sendiri. Menurut Mulyani (2016: 47-48) permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu” (Putri, 2016: 4). Dari hal ini maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diciptakan dan dimainkan oleh masyarakat jaman dahulu dan diwariskan secara turun termurun dengan tujuan untuk memberikan hiburan dan nilai-nilai edukasi lainnya.

Selain konsep permainan tradisional, konsep teknologi informasi juga menjadi acuan dalam menjadi acuan dalam penelitian ini. Teknologi informasi selalu berkembang dari masa ke masa. Menurut Lantip dan Rianto (2011:4) teknologi informasi dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Selain itu, berdasarkan medianya, Mulyadi (2014:21) mendefenisikan bahwa teknologi informasi adalah mencakup komputer (baik perangkat keras dan perangkat lunak), berbagai peralatan kantor yang berbentuk elektronik, perlengkapan pabrik dan telekomunikasi. Hal ini juga sejalan dengan napa yang disampaikan oleh Kadir dan Triwahyuni (2013: 10) bahwa teknologi informasi adalah studi penggunaan peralatan elektronika, terutama computer, untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar.

Untuk menganalisis penelitian yang berlokasi di kelurahan Wandudopi, Kecamatan Baruga Kota Kendari di atas maka metode yang dilakukan adalah bersifat deskriptif kualitatif. Data didapatkan dengan cara mengamati, mewawancarai para narasumber seperti anak-anak setempat beserta warga setempat dan beberapa pemangku kebijakan dan mendokumentasikan data yang dibutuhkan. Lalu data ini dianalisis dengan berpatokan pada teori dan konsep yang telah dijelaskan sebelumnya.

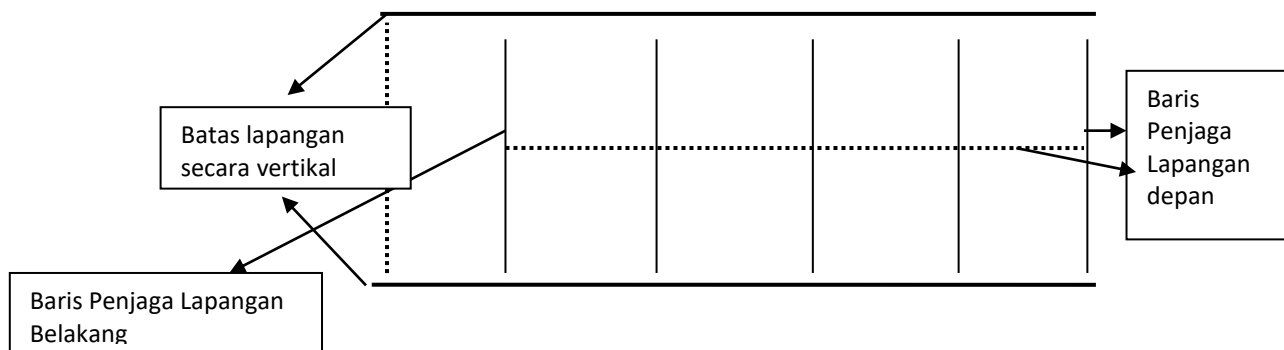
**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**  
**PERMAINAN TRADISIONAL DI KELURAHAN WUNDUDOPI**

Beberapa permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak kelurahan Wandudopi adalah sebagai berikut.

**Permainan Ase**

Permainan *Ase* adalah permainan yang melibatkan 8 (delapan) orang lebih yang dibagi menjadi dua kelompok. Sebelum bermain, terlebih dahulu mereka harus menyepakati batas lapangan yang akan dilewati baik secara vertikal maupun horizontal. Secara vertikal, batas lapangan yang akan dibuat adalah batas di samping kanan kiri pemain.

Gambar 1. Lapangan Permainan *Ase*



Dalam praktiknya, untuk memulai permainan *Ase* harus melakukan kegiatan *suit* untuk mencari siapa yang kalah dan siapa yang menang. *Suit* adalah sebuah teknik dengan melibatkan jari-jari tangan untuk menentukan siapa yang akan bermain lebih dahulu dan siapa yang akan menjaga barisan. Kelompok yang kalah akan berbaris ke belakang dengan jarak masing-masing satu meter dan semuanya menghadap ke depan atau ke arah musuh. Tugas dari masing-masing orang dalam kelompok ini adalah menjaga barisannya secara horizontal agar tidak dilewati oleh kelompok yang menang sedangkan orang yang berada pada barisan depan, selain barisan secara horizontal yang dijaga, dia juga bisa menjaga barisan secara vertikal sampai pada baris paling belakang. Mereka akan disebut berhasil dalam menjaga barisannya adalah jika mereka berhasil pula menyentuh semua orang yang mau melewati baris tersebut. Bagi pihak yang menang dalam babak *suit*, mereka bertugas melewati setiap baris yang dijaga dan tidak boleh melewati batas vertikal kanan kiri yang telah disepakati. Jika seluruh anggota yang menang telah melewati seluruh baris dan kembali ke tempat semula dengan selamat maka kelompok tersebut dapat

dikatakan menang dalam pertandingan, akan tetapi jika kelompok yang menang tidak berhasil dalam melewati seluruh baris yang dijaga sebanyak satu putaran maka mereka harus menggantikan kelompok yang kalah atau yang menjaga lapangan. Hal tersebut terdapat dalam gambar berikut ini.

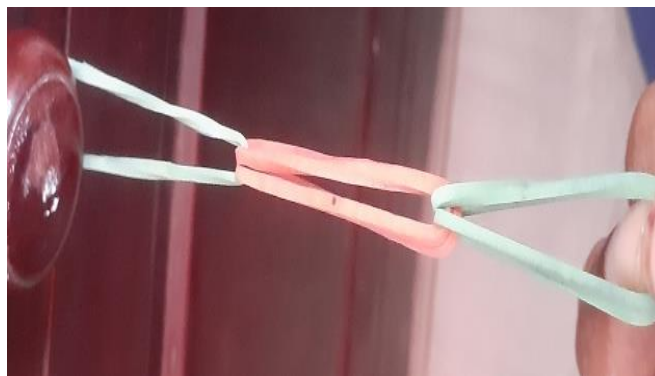
Gambar 2. Permainan Ase



### Lompat Karet

Lompat Karet adalah salah satu jenis permainan rakyat yang sering melibatkan anak perempuan baik secara individu maupun kelompok. Media yang digunakan adalah sejumlah karet gelang yang disambungkan sehingga membentuk tali yang panjang. Panjang jalinan karet gelang tersebut sudah akan dirasa cukup ketika mencapai panjang 3 (tiga) meter atau 4 (empat) meter.

Gambar 3. Jalinan Karet untuk Permainan Lompat Karet



**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**

Seperti yang disampaikan sebelumnya bahwa permainan karet ini bisa dimainkan secara individu ataupun kelompok. Jika perindividu maka permainan ini bisa dimainkan 3 orang atau lebih. Terkadang permainan ini hanya dimainkan oleh dua orang saja dengan cara ujung tali karet yang lainnya diikatkan ke pohon atau tiang yang tinggi. Namun, apabila dimainkan dengan 2 orang lebih maka masing-masing orang atau kelompok yang kalah akan memegang masing-masing ujung dari tali karet tersebut. Tahapan permainan ini adalah dimulai dari lutut dengan hitungan 1 (satu) kali loncatan ke semua tahapan kecuali pada tahapan terakhir. Kemudian menuju ke pinggang, dada, dagu, telinga, kepala, di atas kepala satu jengkal, merdeka (angkatan tangan setinggi mungkin) dan selanjutnya kembali lagi ke pinggang dengan memainkan rangkaian lompatan yang beraneka ragam sampai hitungan ke 15. Permainan ini terlihat pada gambar berikut ini.

Gambar 4. Permainan Lompat Karet



***Kalego***

Kalego adalah permainan tradisional yang bermediakan tempurung kelapa yang telah dibelah menjadi 2 (dua) bagian. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih baik secara individu maupun beregu. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak kelurahan Wandudopi dengan cara :

1. menyediakan tempurung kelapa sebanyak 9 belahan
2. menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu

3. menyusun tempurung kelapa sebanyak 4 (empat) buah baris dengan masing-masing susunan terdiri dari 2 buah belahan tempurung kelapa
4. tempurung kelapa yang satunya digunakan sebagai alat untuk menendang kelapa yang telah tersusun tersebut
5. jarak antara penendang dengan tempurung kelapa yang telah disusun adalah 3 meter (tergantung kesepakatan anak-anak)
6. menentukan siapa yang akan bermain dengan cara suit. Setelah itu, pemenang dalam sesi suit akan mengepit tempurung kelapa dengan kedua kakinya sambil membelakangi tempurung kelapa yang telah disusun lalu mengangkat tempurung kelapa dengan sedikit melompat dan memberikan dorongan yang sekuat-kuatnya agar tempurung kelapa dapat melayang dan mengenai tempurung kelapa yang telah disusun.
7. Mereka yang menang adalah mereka yang paling banyak berhasil mengenai dan menjatuhkan susunan kelapa.

Gambar 8. Permainan *Kalego*



### *Cuke*

Pada kesempatan lain, biasanya anak-anak juga bermain *cuke*. Mereka menyediakan kayu dua batang dengan panjang masing-masing sekitar 40 cm dan 10 cm. Permainannya bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Hal yang perlu dipersiapkan dalam permainan ini adalah :

1. menyediakan kayu dengan dua ukuran yakni sekitar 40 cm dan 10 cm dengan diameter 2-3 cm
2. membuat lubang kecil di tanah 2 x 4 cm dengan kedalaman 4 cm.

**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**

Untuk melakukan permainan ini, biasanya anak-anak kelurahan Wandudopi melakukannya secara beregu. Setiap regu terdiri dari 4 orang atau lebih. Atau kadang-kadang tergantung berapa orang yang hadir lalu dibagi dua kelompok. Adapun cara bermainnya adalah :

1. Permainan dilakukan dengan 3 sesi. Sesi pertama pemain yang menang meletakkan kayu yang ukuran kecil di atas lubang kecil. Kemudian kayu kecil tersebut diangkat dengan kayu lainnya dan dilempar sejauh mungkin. Pada pihak lawan yang sedang menjaga, mereka bertugas untuk menangkap kayu kecil tersebut. Jika pihak lawan berhasil menangkap kayu kecil tersebut maka mereka mendapatkan poin yang seharusnya didapatkan oleh pihak pemain. Akan tetapi jika pihak lawan tidak dapat menangkap kayu kecil tersebut maka angka didapatkan oleh pemain dengan cara menghitung jarak antara tempat jatuhnya kayu kecil dengan lubang menggunakan kayu pemukul. Setiap langkah kayu pemukul berjumlah satu poin.
2. Sesi ke dua, kayu kecil diletakkan ke dalam lubang mengikuti panjang lubang dengan sedikit menonjol di atas permukaan tanah lalu dipukul sejauh mungkin. Pihak lawan pun bertugas menangkap kayu kecil yang dilemparkan oleh pemain. Pemain mendapatkan poin seperti pada sesi pertama.
3. Pada sesi ketiga, kayu kecil dan kayu yang ukuran lebih panjang dipegang secara bersamaan lalu kayu kecil dilempar ke atas sedikit untuk dapat dipukul sejauh mungkin oleh pemain. Pemain mendapatkan poin seperti pada sesi sebelumnya.

Gambar 5. Posisi dalam Permainan *Cuke*



Posisi cuke di Sesi Pertama



Posisi Cuke di sesi kedua



Posisi Cuke di sesi ketiga

### ***Bentengan***

Selain permainan-permainan di atas, permainan *Bentengan* juga merupakan salah satu permainan favorit anak-anak Kelurahan Wundudopi. Jika mereka berkumpul sekitar 6 atau 8 orang maka kadang-kadang mereka bersepakat untuk bermain *Bentengan*. Mereka bermain dengan dua kelompok dengan anggota yang dibagi rata. Peraturan dalam permainan ini sama dengan permainan *Bentengan* yang ada di Indonesia. Masing-masing tim memiliki tiang yang dijadikan sebagai benteng. Mereka saling berusaha mengejar dan menyentuh lawannya dengan berbagai macam cara. Jika tersentuh oleh lawan berarti dia tidak dapat bermain lagi. Hal yang paling penting dalam permainan ini adalah masing-masing tim harus berusaha merebut benteng lawan dengan cara memegang benteng tersebut tanpa disentuh oleh orang lain. Dengan dipegangnya benteng oleh tim lawan maka tim lawan dinyatakan telah memenangkan permainan tersebut.

Gambar 6. Permainan *Bentengan*



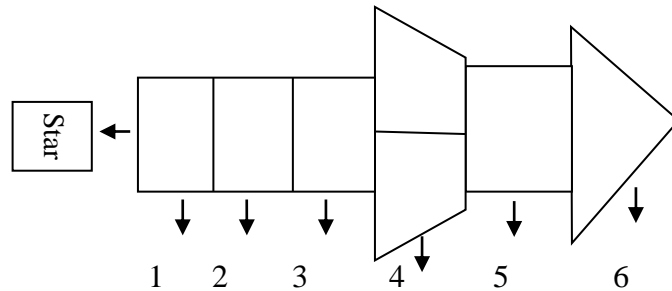
### ***Kasede-Sede (Engklek)***

Kasede-sede adalah salah satu permainan di Sulawesi Tenggara yang populer di kalangan anak perempuan. Anak laki-laki jarang memainkan permainan ini. Permainan ini menggunakan media tanah dan batu kecil berbentuk pipih biasanya diambil dari pecahan keramik. Hal ini dilakukan karena batu yang pipih dapat dengan mudah menempel di tanah ketika dilemparkan. Sebelum bermain tanah digaris terlebih dahulu dengan pola bermacam-macam. Jika berbeda pola maka akan berbeda pula gerakan permainan yang dilakukan. Beberapa pola tersebut adalah :

**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**

a. Pola Pak Tani

Gambar 7. Pola Pak Petani

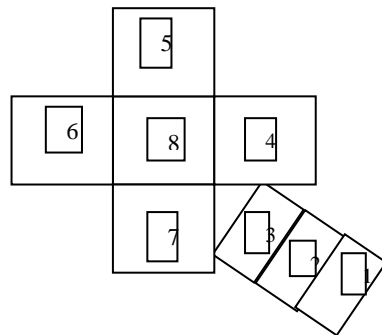


Cara bermain untuk pola di atas adalah :

1. Batu yang pipih tadi dilempar ke setiap kotak dimulai dari kotak pertama. Setelah itu pemain melompati setiap kotak dan tidak menginjak kaki pada kotak yang terapat batu di dalamnya. Setiap kotak dilompati dengan satu kaki kecuali pada kotak ke 4 dan ke 6. Kedua kotak ini dipijaki dengan dua kaki. Ketika telah sampai pada kotak ke enam maka pemain akan kembali lagi dengan gerakan lompatan yang sama sampai dia mengambil batu pipih yang berada dalam kotak pertama lalu melompatinya.
2. Setelah semua kotak dilewati oleh batu pipih, lalu beralih pada gerakan batu pipih diletakkan pada punggung kaki lalu melompati setiap kotak dengan gerakan semula dan kaki diayun. Gerakan berikutnya adalah batu pipih diletakkan di punggung tangan lalu pemain melompati kotak dengan tangan diayun. Setelah tangan, maka gerakan selanjutnya adalah batu pipih diletakkan di atas kepala lalu melompati setiap kotak sampai kembali ke luar kotak.
3. Gerakan terakhir adalah melempar batu pipih ke luar kotak dengan mata tertutup atau ditengadahkan ke atas. Setelah itu pemain melangkah pelan ke seluruh kotak dengan mata tertutup/menengadahkan dan dengan gerakan seperti pada awalnya sampai keluar dari seluruh kotak tersebut. Kemudian pemain mengambil batu yang dilemparkan di luar dengan mata masih tertutup lalu menuliskan 1 garis ke dalam kotak sebagai tanda bahwa kotak tersebut tidak boleh lagi diinjak oleh lawan. Gerakan ini melatih insting pemain karena dia tidak boleh melihat apa yang dia injak. Ketika dia salah menginjak maka dia dinyatakan gugur dan pemain lawan lagi yang akan mengambil alih permainan.

b. Pola Bintang Kubus

Gambar 8. Pola Bintang Kubus



Cara bermain untuk pola di atas adalah :

1. Pemain melempar batu dimulai pada kotak pertama lalu melompati dengan satu kaki pada kotak kedua dan ketiga. Ketika melompat di kotak yang keempat maka secara bersamaan kaki yang satunya menginjak ke kotak nomor 8 (delapan). Begitu juga jika pemain melompati kotak kelima, keenam, dan ketujuh maka secara bersamaan kaki yang satunya akan berpijak ke kotak nomor 8 (delapan). Lompatan berikutnya adalah pada kotak nomor 8 (delapan). Pada kotak ini kaki akan secara bersamaan akan menginjak kotak tersebut. Setelah itu, pemain akan melompati kotak nomor 3 (tiga), dan 2 (dua) lalu mengambil batu di kotak nomor 1 (satu) kemudian melompat keluar.
2. Setelah seluruh kotak dilewati oleh lemparan batu pipih maka gerakan berikutnya adalah meletakkan batu pipih ke punggung kaki, punggung tangan, dan kepala secara berurutan dan bergerak sesuai gerakan dasar seperti pada pola Pak Petani.

Gambar 9. Permainan *Kasede-Sede* (Engklek)



**Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah  
Determinasi Teknologi di Kelurahan Wandudopi,  
Kecamatan Baruga Kota Kendari**

***Tembak-Tembakan Bambu***

Seperti namanya, permainan tembak-tembakan bambu adalah permainan tembak-tembakan yang bermediakan bambu. Bambu yang seukuran jari dengan panjang sekitar 40 cm dibersihkan. Setelah itu, dibuatlah 1 (satu) batang dengan ukuran panjang yang sama pula dengan tanpa lubang akan tetapi diusahakan agar batang tersebut dapat masuk ke dalam lubang bambu. Untuk peluru, anak-anak di kelurahan Wandudopi membuatnya dari gumpalan-gumpalan kertas kecil. Dalam bermain, anak-anak saling melawan satu sama lain. Mereka bermain secara individu. Jika diantara mereka terkena tembakan maka dia anak tersebut dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

Gambar 10. Permainan Tembak-Tembakan Bambu



**KESIMPULAN**

Dari penjelasan di atas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait penelitian ini. *Pertama*, jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak kelurahan Wandudopi adalah *ase*, *cuke*, *lompat karet*, *kasede-sede*, *kalego* dan tembak-tembakan bambu. *Kedua*, faktor yang menyebabkan permainan ini eksis di tengah determinasi teknologi informasi adalah adanya persetujuan dari orang tua, kebiasaan dan adanya fasilitas dari warga setempat. Kebertahanan permainan ini bermanfaat tidak saja dalam rangka pelestarian tradisi lokal melalui permainan tradisional, tetapi juga dapat menjauhkan anak dari pengaruh gadget dan game online yang semakin mengkhawatirkan. Game online dapat mempengaruhi kejiwaan sekaligus tingkat kedisiplinan anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi
- Abidin, Zainal. (2007). *Analisis Eksistensial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Marzoan & Hamidi. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1)
- Mulyadi. (2014). *Akuntansi Biaya. Edisi-5*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Mulyani, Sri.( 2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Sistematika.
- O'Brien. (2005). *Pengantar Sistem Informasi Akuntansi: Perspektif Bisnis dan Manajerial*, Terjemahan. 12<sup>th</sup> edition. Jakarta: Salemba Empat.
- Putri, N. N. C. A., Antara, P. A., Tirtayani, L. A. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Maling Pitik terhadap Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (2), 174-179.
- Setiawan, Ebta. (2011). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa