

Nilai Etos Kerja dalam Permainan Rakyat *Magoak-goakan* di Desa Panji, Buleleng

Oleh
Made Dwi Riasta
Mahasiswa Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan sebuah masa yang mengandung kebahagiaan penuh canda tawa tanpa beban, di mana masa itu merupakan masa yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan seorang anak ke depannya. Perkembangan itu bisa meliputi karakter, daya pikir, pertumbuhan fisik, kecerdasan, solidaritas, perkembangan mental, pemahaman budaya, pemahaman tradisi, serta jiwa kepemimpinan. Itu semua secara tidak langsung sudah bisa dirasakan pada beberapa permainan tradisional. Di Bali, permainan tradisional tersebut mengandung banyak makna dan nilai-nilai tertentu di dalamnya. Seorang anak yang tumbuh dengan kepribadian baik, serta berkarakter, sedikit tidaknya dipengaruhi oleh masa kecil yang penuh dengan pengalaman bermain, yang tanpa disadari telah membentuk karakter dari anak tersebut. Beberapa permainan tradisional di Bali, salah satunya permainan *goak-goakan* merupakan sebuah permainan yang di dalamnya terdapat nilai-nilai kepemimpinan. Namun semakin berkembangnya globalisasi, permainan tradisional kini hampir susah dijumpai di berbagai pelosok pulau Bali ini. Teknologi yang berkembang pesat saat ini telah menggerogoti gaya hidup masyarakat di Bali lebih cenderung kepada meniru gaya “kebarat-baratan”. Tanpa disadari, sedikit demi sedikit mereka telah meninggalkan warisan dari para leluhurnya. Sebagai generasi penerus, seharusnya mereka bisa menjaganya, bahkan melestarikan keberadaannya dengan tetap menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, tanpa harus menunggu untuk disuruh. Akan tetapi, atas kesadaran diri sendiri untuk memulainya sebelum warisan itu hilang sedikit demi sedikit.

Kata kunci : tradisi, permainan, masa kanak-kanak

I. PENDAHULUAN

Telah diketahui bahwa bangsa Indonesia merupakan kumpulan dari berbagai suku dan budaya yang memiliki berbagai macam tradisi, bahasa, sistem pengetahuan, karakter, kepercayaan, dan lain-lain. Pada era global ini, bangsa Indonesia sedang mengalami kerapuhan karakter, kerapuhan identitas, dan krisis kepercayaan yang ditengarai salah satu diakibatkan oleh era globalisasi. Hal ini diindikasikan oleh munculnya berbagai tindak kekerasan, korupsi, disintegrasi, degradasi moral, krisis kepercayaan, dan lain-lain. Penelitian nilai karakter bangsa dalam permainan tradisional anak-anak di Bali merupakan upaya pembentukan karakter bangsa. Nilai-nilai karakter bangsa dapat terwujud atau tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik dalam bentuknya yang abstrak, maupun dalam wujudnya yang nyata. Sebagai contoh, nilai-nilai itu akan tampak dalam bentuk kelembagaan, juga dapat muncul dalam bentuk permainan anak-anak. Terdapat banyak bentuk permainan anak-anak dalam masyarakat Indonesia, baik dalam bentuknya yang tradisional maupun yang modern.

Bruvand dan Dundes (dalam Endraswara, 2009) menyebutkan permainan rakyat (*folk games*) merupakan jenis folklor adat kebiasaan (*customary folklore*). Ada pula pendapat lain, Taro (1999) mengatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan tradisional memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang ke arah pembaharuan yang kreatif. Permainan tradisional adalah permainan yang diciptakan bersama-sama dan juga diwariskan secara bersama-sama. Jika demikian halnya, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan representasi keinginan suatu kelompok beradab yang di dalamnya terkandung kekayaan tradisi dan nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan.

Permainan tradisional merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001:697), kata 'main' mempunyai arti, antara lain melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak, misalnya *main bola*; melakukan perbuatan untuk bersenang-senang dengan alat-alat tertentu atau tidak, misalnya *anak-anak sedang main di halaman*; berjudi, misalnya *main domino*; dalam keadaan berlangsung atau mempertunjukkan, misalnya *filmnya sudah main*; bertindak sebagai pelaku dalam sandiwara, misalnya *ia sedang main drama*; berbuat serong, misalnya *lelaki yang suka main perempuan*; bekerja, bergerak, berputar, dan sebagainya secara

sepatutnya, misalnya *jarum jamnya tidak main lagi*; berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal berbuat saja, misalnya *ia main pukul saja*; menjalankan usaha, mencari nafkah dengan, misalnya *dulu main becak sekarang main taksi*; selalu menggunakan (memakai), misalnya *ia main taksi melulu*.

Luasnya arti kata main menunjukkan bahwa aktivitas ‘main’ dapat dilakukan oleh siapa saja, tidak tergantung usia, serta dapat dilakukan oleh orang sejak kecil hingga dewasa. Ada jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dan ada pula jenis permainan tradisional yang dimainkan orang dewasa. Taro (1999) menyebutkan, bahwa di Bali terdapat lebih dari 150 jenis permainan tradisional. Permainan tradisional Bali memiliki ciri-ciri mudah dimainkan, memiliki seperangkat aturan bermain, kadangkala diiringi lagu/gending; tidak banyak terikat oleh sarana; kaya variasi, sederhana, proses, kolektif, dan fleksibel. Permainan anak-anak di Bali dikategorikan atas tiga jenis, yaitu permainan tradisional anak-anak yang asli, permainan anak-anak yang dimodifikasi, dan permainan kreasi baru (Taro, 2011). Jenis permainan anak-anak di Bali yang dikategorikan tradisional (asli) yang teridentifikasi hingga saat ini berjumlah 62 buah, salah satunya yaitu permainan *Magoak-goakan*.

II. DATA DAN PEMBAHASAN

2.1. DATA

Menurut I Gede Suardana Putra, permainan tradisional *magoak-goakan* berasal dari Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Permainan tradisional ini diperkirakan sudah ada pada masa pemerintahan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti di Buleleng. Konon kemunculan permainan tradisional ini dilatarbelakangi persoalan politik berkaitan dengan ekspansi kekuasaan Raja Ki Gusti Ngurah Panji Sakti ke Blambangan Jawa Timur. Diceritakan Raja Ki Ngurah Panji Sakti hendak menyerang Kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Untuk mengajak dan memotivasi semangat prajuritnya agar mau menyerang Blambangan, Raja Ki Ngurah Panji Sakti membuat strategi dengan cara bermain *magoak-goakan*. Beliau mengajak prajuritnya bermain bersama-sama dan memberikan hadiah kepada prajuritnya yang mampu memerankan burung gagak dengan baik, yakni mampu menangkap anak ayam yang ada di ujung barisan. Satu persatu prajurit itu diberi hadiah setelah berperan menjadi burung gagak. Setelah semua prajuritnya berperan sebagai burung gagak, Raja Ki Ngurah Panji Sakti juga ikut memainkan peran burung gagak. Konon Beliau pun berhasil menangkap anak ayam yang berada di ujung barisan belakang. Karena itu, raja meminta imbalan kepada prajuritnya, yakni meminta kesediaan para prajurit untuk menyerang Blambangan. Permintaan raja disambut dengan gembira oleh para prajurit. Raja Ki Ngurah Panji Sakti melakukan penyerangan dan berhasil menaklukkan Blambangan. Permainan tradisional *magoak-goakan* dimainkan pada saat hari *Ngembak Geni*, yakni sehari

setelah hari raya Nyepi (Windu dkk,1986). Permainan *magoak-goakan* diiringi dengan lagu “*Goak Maling Taluh*”. Umumnya, jumlah pemainnya 10 orang terdiri atas pemain putra dan pemain putri yang diatur dalam barisan dengan komposisi berselang-seling. Para pemain berbaris saling memegang ikat pinggang pemain lainnya. Pemain yang berada paling depan berperan sebagai burung gagak (*goak*) dan pemain yang berada paling belakang berperanh sebagai anak ayam. Pemain burung gagak bertugas menangkap pemain anak ayam yang berada di belakang. Dengan ikat pinggang dipegang dari belakang, pemain burung gagak berusaha sekuat tenaga untuk menangkap pemain anak ayam. Jika pemain anak ayam sudah tertangkap, berarti permainan telah selesai. Pemain burung gagak dan pemain anak ayam masuk ke tengah barisan, sedangkan pemain burung gagak dan pemain anak ayam digantikan oleh pemain baru.



Gambar 2.1 : Permainan *Magoak-goakan*

Sumber : www.wisataindonesiaraya.com

2.2. PEMBAHASAN

a. Analisis

Nilai etos kerja keras dan kreatif teraktualisasi dalam permainan tradisional *magoak-goakan*, di mana pemain dituntut harus bekerja keras dan kreatif dalam menyerang dan menaklukkan musuh ataupun menghindari serangan lawan.

b. Interpretasi

Berdasarkan latar belakang sejarah penciptaan permainan tradisional *magoak-goakan* yang berkaitan dengan peristiwa historis Raja Panji Sakti menaklukkan Kerajaan Blambangan,

tampak fungsi pokok permainan *magoak-goakan* adalah legitimasi penaklukan Kerajaan Blambangan oleh Raja Panji Sakti dari Buleleng. Permainan ini juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan, terlihat pada peran-peran yang dilakoni pemain dalam upaya menangkap lawan ataupun menyelamatkan diri dari serangan lawan. Selain itu juga berfungsi untuk mengembangkan kreativitas. Hal ini tampak pada upaya-upaya yang dilakukan pemain untuk memancing lawan, sehingga mudah tertangkap. Dengan kreativitas seorang pemain, akan sulit diterka arah gerakannya. Pemain yang memiliki kreativitas tinggi, baik pemain gagak maupun pemain anak ayam, cenderung mempunyai banyak gerakan yang bersifat menjebak atau mengecoh lawan.

Secara implisit, Raja Panji Sakti mendidik rakyat dan prajuritnya untuk membiasakan diri bekerja keras dalam meraih cita-cita. Hal ini ditandai oleh pemain gagak yang berada di ujung depan barisan tidak mudah menangkap anak ayam yang berada jauh di ujung barisan belakang. Formasi permainan seperti itu menganalogikan penaklukan Kerajaan Blambangan bukan sesuatu yang mudah dilakukan, karena Blambangan juga merupakan kerajaan besar dan memiliki kekuatan perang yang cukup handal. Karena itu, Raja Panji Sakti harus kreatif menciptakan strategi, baik dalam menghadapi Kerajaan Blambangan maupun dalam mengambil hati para prajuritnya. Hal ini diinspirasi dalam aktivitas setiap pemain harus kreatif menciptakan gerakan-gerakan yang dapat mengecoh lawan. Menang merupakan target dalam permainan. Karena itu, gerakan-gerakan tersebut membutuhkan semangat kerja keras dan kreativitas tinggi untuk dapat memenangkan permainan.

Permainan *magoak-goakan* dapat memberi kontribusi dalam pembentukan karakter bangsa bagi anak-anak yang benar-benar tertanam pada aspek kognitif, afektif, dan konatif anak-anak sebagai generasi penerus bangsa Indonesia. Dengan demikian, anak-anak akan menjadi terbiasa bekerja keras dan memiliki kemampuan kreatif dalam menghadapi berbagai persoalan hidup bangsa di tengah-tengah era persaingan dan keuletan pada diri setiap orang.

c. Kritik

Setelah membahas berbagai macam aspek nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *magoak-goakan*, dapat dilihat dari segi nilai etos kerja, bahwa permainan ini mengajarkan kita harus bisa bekerja keras untuk meraih cita-cita dan mengajarkan bahwa tidak ada sesuatu yang bersifat instant. Jika dilihat dari penyampaiannya, bagi anak-anak yang masih belum mengerti akan apa itu bekerja keras maka melalui permainan ini anak-anak secara tidak langsung telah menerapkan sifat bekerja keras untuk meraih kemenangan dalam bermain. Sehingga sering kali tanpa disadari, anak-anak tidak tahu bahwa permainan *magoak-goakan* yang dimainkan itu telah mengajarkan sebuah penerapan sifat dalam mengerjakan sesuatu harus ada usaha.

Seandainya anak-anak diberitahu langsung tentang apa itu bekerja keras, maka tidak menutup kemungkinan anak-anak akan kebingungan untuk memikirkannya apalagi menerapkannya, karena yang ada pada pikiran anak-anak hanya bermain dan bermain mencari kesenangan, serta mendapatkan sebuah hadiah berupa kemenangan dalam suatu permainan.

Dilihat dari segi kreativitas sebagai seorang pemimpin, Raja Panji Sakti sangat pintar untuk mengajarkan rakyat dan prajuritnya agar berpikir kreatif, dengan cara sebuah permainan tradisional *magoak-goakan* yang telah turun-temurun diwarisi hingga saat ini. Begitu juga penyampaiannya, jika seorang anak yang belum memiliki cukup pemikiran, maka akan susah bagi anak-anak untuk menangkap apa itu kreativitas, dan kembali lagi pada dimana masa kanak-kanak merupakan masa yang dipenuhi bermain dan canda tawa bersama teman-teman. Maka melalui permainan tradisional *magoak-goakan*, anak-anak secara tidak langsung telah menggunakan pikirannya untuk meraih kemenangan dalam bermain, sehingga muncul pemikiran kreatif yang tanpa disadari mereka telah menerapkannya di dalam bermain.

d. PENUTUP

Nilai etos kerja dan kreativitas yang terkandung dalam permainan *magoak-goakan* merupakan sebuah warisan adiluhung yang sangat berarti bagi perkembangan karakter generasi muda. Selain itu juga mengajarkan kita bahwa untuk meraih cita-cita diperlukan pemikiran yang kreatif serta harus bisa bekerja keras, karena tanpa adanya usaha maka mustahil cita-cita itu akan bisa kita capai.

RUJUKAN

Suarka, I Nyoman-dkk. 2011. Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali. Denpasar : Udayana University Press.

www.wisataindonesiaraya.com (gambar)