

FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA LOKAL

Delyanet¹⁾, Janiarto Paradise Pawa²⁾, Nur Astri Fatihah³⁾, Hikmah Trisnawati⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata, Politeknik Negeri Sambas
Jl. Raya Sejangkung, Sambas, Kalimantan Barat
Email : delyanet@poltesa.ac.id

Abstrak

Gerakan *social distancing* dan *work/study from home* selama pandemi Covid-19 mempengaruhi kebiasaan masyarakat dalam memanfaatkan waktu dan penggunaan gawai. Salah satu dampak tak langsung dari pesatnya perkembangan teknologi dan rendahnya aktivitas fisik akibat pembatasan aktivitas selama pandemi adalah berkurang/melemahnya pengetahuan generasi muda terhadap permainan tradisional. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional sebagai pelestarian budaya lokal. Kegiatan dilaksanakan di Taman Wisata Bahari, Jawai Selatan dan dilakukan dengan cara praktik langsung oleh peserta. Mitra dari kegiatan ini adalah Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Taman Wisata Bahari Desa Jawai Laut. Jenis permainan yang disediakan ada sembilan jenis, yang dibagi ke dalam tiga stan. Peserta kegiatan ini mencapai 300 orang dengan mayoritas dari kelompok usia sekolah dasar. Dari kegiatan ini, para peserta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai permainan tradisional yang selama ini banyak dilupakan dan bahkan belum pernah dimainkan oleh sebagian peserta dari kelompok generasi muda.

Kata kunci : pelestarian budaya, permainan tradisional

A. PENDAHULUAN

Aktivitas fisik luar ruangan yang berkurang secara tiba-tiba pada masa pandemi Covid-19 mempengaruhi kesehatan fisik dan mental masyarakat. *Social distancing* dan gerakan *work/study from home* sebagai upaya pencegahan penularan virus menyebabkan peningkatan stres dan kecemasan (Setyaningrum dan Yanuarita, 2020), kesepian, tekanan mental signifikan yang dapat menurunkan kognitif dan bahkan menyebabkan kematian lebih dini (Sukardi dan Sulaiman, 20). Selain itu, tingkat perceraian dan kasus kekerasan dalam rumah tangga juga meningkat (Fauziah dan Afrizal, 2021).

Selama masa tersebut, semua anak usia prasekolah hingga mahasiswa harus membiasakan diri belajar secara daring. Hal ini mendorong akses terhadap gawai sangat tinggi, tidak hanya untuk kepentingan pendidikan namun juga untuk hiburan dan pemanfaatan waktu luang. Di satu sisi, penggunaan gawai membantu mempermudah pelajar dan mahasiswa menambah ilmu pengetahuan, namun di sisi lain, penggunaan gawai juga mempermudah akses generasi muda ke arah negatif seperti pornografi (Islamy, 2021) dan kecanduan internet (Putri dan Priyono, 2021) atau kecanduan gawai (Ardhyantama dan Wardani 2021).

Kecanduan gawai dapat disebabkan oleh keasyikan bermain permainan virtual. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, perbuatan bermain, atau perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-

sebenarnya. Menurut Huizinga (1990), permainan adalah kegiatan yang memiliki 5 ciri utama yaitu bebas, lain dari kehidupan nyata, terjadi dalam tempat dan waktu yang khusus, memiliki aturan tertentu, dan bersifat *autotelic* (melakukan sesuatu karena kepentingannya sendiri, bukan karena ekspektasi atas penghargaan di masa mendatang). Saat ini, berbagai macam permainan virtual interaktif menarik perhatian kawula muda. Ditambah dengan kemudahan yang diberikan di layar sentuh, para pemain permainan virtual dapat langsung bergabung dan merasakan sensasi permainan yang ditawarkan, tanpa perlu melakukan gerak tubuh yang berarti.

Salah satu dampak tak langsung dari pesatnya perkembangan teknologi dan rendahnya aktivitas fisik akibat pembatasan aktivitas selama pandemi adalah berkurang/melemahnya pengetahuan generasi muda terhadap permainan tradisional. Hal ini terjadi karena permainan tradisional sulit untuk diajarkan tanpa praktik langsung. Padahal permainan tradisional merupakan budaya intangible bangsa yang efektif dalam membentuk karakter bangsa yang kuat. Karakter bangsa yang dimaksud meliputi sikap religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Zainudin, 2016). Rasnita, Triansyah, dan Hidasari (2021) menjabarkan bahwa permainan tradisional juga terbukti dapat meningkatkan *physical literacy* yang meliputi motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan kemampuan dalam menghargai dan bertanggung jawab. Bagi anak-anak usia dini, permainan dapat bermanfaat sebagai sarana belajar (Wahyuni dan Azizah, 2020).

Melihat peran pentingnya tersebut, permainan tradisional harus terus-menerus diperkenalkan dan disosialisasikan dari generasi ke generasi. Jika satu mata rantai generasi tidak mengetahui hal ini, dikhawatirkan budaya bangsa yang penting ini akan hilang ditelan jaman, dikalahkan oleh permainan-permainan modern dan berteknologi tinggi.

Seiring waktu kasus COVID-19 yang menurun di Indonesia, pemerintah mulai melonggarkan pembatasan fisik di luar ruangan maupun dalam ruangan. Hal ini membawa angin segar bagi pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari entitas budaya bangsa Indonesia. Sosialisasi perlu dilakukan. Selain disosialisasikan lewat jalur pendidikan formal dan non-formal, permainan tradisional juga dapat dilestarikan melalui sektor pariwisata, yakni dengan cara dikemas sebagai atraksi wisata.

Atraksi wisata adalah segala sesuatu yang menarik orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu (Yoeti, 1991). Salah satu atraksi wisata di Kabupaten Sambas adalah Taman Wisata Bahari yang berlokasi di Kecamatan Jawai Selatan. Taman Wisata Bahari berjarak kurang lebih 70 km atau sekitar kurang lebih 1 jam 30 menit dari pusat Ibu Kota Kabupaten Sambas. Taman Wisata Bahari dikelola oleh Pokdarwis. Dalam upaya menarik minat pengunjung dengan atraksi wisata yang variatif pasca pandemi, Pokdarwis Taman Wisata Bahari menjadi mitra dan bekerja sama dalam mewujudkan penyelenggaraan Festival Permainan Tradisional. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada generasi muda, terutama para pelajar dan mahasiswa yang ruang gerak secara fisik dibatasi selama masa pandemi berlangsung. Lebih jauh, tim pengabdian berharap kegiatan ini dapat membantu generasi muda menggunakan energinya ke arah yang positif dan bermanfaat untuk pengembangan diri.

B. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 2 bulan, yaitu dari Juni-Juli 2022, meliputi masa persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Masa persiapan digunakan untuk merencanakan kegiatan, membuat alat peraga permainan tradisional berbahan lokal, melakukan publikasi, serta melakukan simulasi dan persiapan teknis kegiatan. Pelaksanaan kegiatan festival dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada tanggal 31 Juli 2022 di Taman Wisata Bahari, Kecamatan Jawai Selatan, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat.

Pihak yang menjadi mitra dari kegiatan ini adalah Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Taman Wisata Bahari Desa Jawai Laut. Pokdarwis Taman Wisata Bahari dalam kegiatan ini berperan dalam menyediakan lokasi yang menjadi tempat pelaksanaan permainan. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah generasi muda Sambas yang sedang mengunjungi lokasi pengabdian masyarakat. Namun kegiatan ini tidak terbatas pada generasi muda saja karena siapapun boleh mencoba permainan yang tersedia, dengan harapan dapat memancing nostalgia dan menumbuhkan semangat melestarikan permainan tradisional kepada orang-orang terdekat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah praktik langsung oleh pengunjung Taman Wisata Bahari. Jenis permainan tradisional yang disiapkan oleh panitia berjumlah sembilan permainan, yaitu lompat tali, *pelantak ae'* (pelantak air), *pelantak keratas* (pelantak kertas), bakiak, *egrang battok* (egrang batok kelapa), katapel, egrang bambu, lempar kaleng, dan hulahop. Sembilan permainan tersebut terbagi ke dalam 3 stan. Bahan dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah alat peraga permainan yang sebagian besar merupakan karya DIY (*do it yourself*) dan memanfaatkan bahan lokal untuk memperkuat nuansa tradisional dari permainan yang disediakan. Hasil akhir kegiatan ini adalah peserta diminta memberikan umpan balik (*feedback*) sebagai evaluasi untuk tim pengabdian.

Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melaksanakan langkah-langkah berikut.

a. Persiapan dan Publikasi Kegiatan

Proses ini melibatkan kegiatan pembuatan materi publikasi, pembuatan alat peraga permainan, persiapan teknis menjelang kegiatan, dan publikasi. Tim pengabdian melakukan publikasi terkait kegiatan kepada khalayak, terutama kelompok usia muda (anak-anak dan remaja). Publikasi dilakukan secara daring maupun luring. Alat peraga permainan dibuat dari bahan lokal dengan teknik sederhana.

b. Praktik permainan interaktif

Peserta yang telah hadir dan berminat dipersilakan untuk mencoba permainan yang tersedia dengan tertib. Panitia pelaksana mendemonstrasikan, mengarahkan, dan memberikan bantuan mengenai cara bermain kepada peserta sebelum memulai permainan. Setelah itu, peserta dipersilakan untuk memainkan sendiri ataupun berkelompok (tergantung jenis permainan) dengan bergiliran dengan peserta lain. Digunakan sistem antri agar tetap tertib.

c. Evaluasi

Peserta yang telah mencoba permainan diminta untuk memberikan umpan balik mengenai permainan yang disajikan dan efeknya bagi mereka. Tim pengabdian mengevaluasi hasil kegiatan berdasarkan umpan balik yang diberikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga yang hampir seluruhnya dibuat oleh mahasiswa Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata Jurusan Agribisnis Politeknik Negeri Sambas. Melalui kegiatan pengabdian ini, potensi sumber daya manusia di lingkungan Poltesa terasah, terutama dari segi kreativitas dan kemampuan problem solving. Harapannya, softskill ini dapat menjadi bekal lulusan dalam memberikan pelayanan untuk masyarakat dan berdampak bagi perubahan ekonomi bagi masyarakat sekitar kampus khususnya dan masyarakat Sambas umumnya.

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Jawai Laut, Kecamatan Jawai Selatan, Kabupaten Sambas ini meliputi:

a. Persiapan dan Publikasi Kegiatan

Tahap persiapan yang meliputi pembuatan alat peraga permainan dan persiapan teknis kegiatan mengambil porsi waktu paling besar, yaitu kurang lebih 1,5 – 2 bulan. Hal ini karena jumlah alat peraga yang harus disiapkan sekitar tiga set untuk masing-masing permainan. Pembuatan alat peraga dapat dilihat pada Gambar 1. Pada tahap publikasi kegiatan, tim pengabdian menyampaikan informasi terkait kegiatan kepada khalayak secara daring melalui sosial media instagram maupun secara luring (Gambar 2).

b. Praktik Permainan Tradisional

Sejumlah sembilan jenis permainan yang disediakan dibagi ke tiga stan yang tersedia di lokasi kegiatan. Stan A berisi permainan lompat tali, lantak air, dan lantak kertas; Stan B berisi permainan bakiak, egrang batok, dan katapel; dan Stan C berisi permainan egrang bambu, lempar kaleng, dan hulahop. Setiap stan memiliki panitia yang akan mengarahkan peserta praktik permainan tradisional langsung dilakukan dengan cara demonstrasi permainan lalu mempersilakan peserta untuk mencoba permainan yang diinginkan (Gambar 3).

c. Evaluasi Kegiatan

Jumlah peserta yang tercatat di buku tamu adalah sekitar 300-an orang, namun diperkirakan jumlah peserta yang sebenarnya lebih dari angka tersebut. Jumlah yang melebihi ekspektasi ini dapat disebabkan karena pemilihan waktu dan lokasi yang tepat. Pelaksanaan dilakukan di akhir pekan, yaitu hari Minggu. Lokasi stan cukup teduh dan terbuka sehingga mudah dikunjungi dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung festival permainan tradisional. Selain itu, pada tanggal tersebut, ada pementasan band lokal sehingga pengunjung Taman Wisata Bahari diperkirakan lebih banyak dari hari biasanya. Peserta kegiatan ini sebagian besar adalah anak-anak sekolah dasar, namun kalangan remaja dan dewasa juga banyak yang ikut mencoba permainan yang disediakan (Gambar 4).

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, secara umum kegiatan pengabdian ini bisa dikatakan cukup berhasil. Tujuan kegiatan ini, yaitu untuk memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada generasi muda yang terdampak pandemi, dapat tercapai.



Gambar 1. Proses pembuatan alat peraga permainan



Gambar 2. Publikasi kegiatan secara daring (kiri) dan luring (kanan)



(a)

(b)



(c)

(d)



Gambar 3. Praktik permainan tradisional

(a) demonstrasi permainan kepada peserta; (b) hulahop; (c) bakiak; (d) katapel; (e) pelantak; (f) egrang batok kelapa; (g) egrang bambu; (h) lompat tali; (i) lempar kaleng; (j) pelantak air



Gambar 4. Peserta dari kalangan remaja dan dewasa

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelaksanaan festival permainan tradisional dilaksanakan di Taman Wisata Bahari pada 31 Juli 2022 dengan jumlah peserta sekitar 300 orang. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa peserta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai permainan tradisional yang selama ini banyak dilupakan dan bahkan belum pernah dimainkan oleh sebagian peserta dari kelompok generasi muda. Saran ditujukan bagi pemerintah setempat untuk dapat memfasilitasi kegiatan serupa dan memberikan dukungan dalam melestarikan budaya lokal.

E. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan memberikan dampak secara mental kepada peserta kegiatan, khususnya berupa pengalaman memainkan permainan tradisional. Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah menumbuhkan rasa cinta kepada budaya lokal, meningkatkan fokus dan konsentrasi, menjadi sarana rekreasi, sekaligus melestarikan budaya daerah. Pada akhirnya, karakter bangsa yang kuat dan mulia dapat tercapai pada sumber daya manusia Indonesia, dimulai dari usia muda.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh dana Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata Politeknik Negeri Sambas. Kami juga berterima kasih kepada mahasiswa semester 2 MBP 21B yang berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan ini.

G. PUSTAKA

Ardhyantama, V., Wardani, R.P. (2021). Kecanduan Gawai Sebagai Implikasi Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 5 No. 2 hlm 97-108.

- <https://scholar.archive.org/work/5yetsxs7ovcmtmhkmoqwfbzlsa/access/wayback/http://open.web.id/index.php/alpen/article/download/100/56>
- Fauziah, N., Afrizal S. 2021. Dampak Pandemi Covid-19 dalam Keharmonisan Keluarga. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 11 No 5. hlm 973-979. <http://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Islamy, A. B. D. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Kenaikan Akses Pornografi dan Cara Penanggulangannya. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 169-176. Diambil dari <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/article/view/55>
- Putri, T., H., Priyono, D. (2021). Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*. Vol 9 No. 4. <https://doi.org/10.26714/jkj.9.4.2021.745-752>
- Rasnit R., M., Triansyah, A., Hidasari, F., P. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Physical Literacy Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol 10. No. 12. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i12.51413>
- Setyaningrum W., Yanuarita H.A. 2020. Pengaruh Covid-19 Terhadap Kesehatan Mental Masyarakat di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 4 Nov 2020 hlm 550-556. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Sukardi, S., & Sulaiman, L. (2021). Dampak Physical Distancing dan Sosial Distancing pada Kesehatan Fisik dan Mental Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11(3), 673-680. <https://doi.org/https://doi.org/10.32583/pskm.v11i3.1553>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 159-176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Yoeti, O., A. (1991). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Zainudin, M. (2016). Membangun Karakter Bangsa Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila dan Kearifan Lokal. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(1), 16-31. <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/8>