

UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA KAULINAN BARUDAK GUNA MENINGKATKAN KETAHANAN BUDAYA DAERAH

Yaya Mulya Mantri
Politeknik Piksi Ganesha
Email: ymulya.piksi@gmail.com

ABSTRACT

Traditional Sundanese games Kaulinan Barudak have not started to be forgotten because of technological developments that offer modern games based on Android. In addition, the role of parents is very influential in providing gadgets for children without introducing traditional games. As a result, children spend more time alone playing games on cellphones than playing with friends. To overcome this, efforts were needed to preserve the traditional Sundanese game Kaulinan Barudak. In Cibiru Village, Cicantayan Subdistrict, Sukabumi Regency, West Java Province, there are communities that care about this phenomenon. The community is called Korang Bumi. The following are five preservation efforts of traditional Sundanese traditional games in Cibiru Village, Cicantayan District, Sukabumi Regency, West Java Province: the first is the socialization of traditional Sundanese games in the Korang Bumi Community; the second provides several facilities for playing traditional Sundanese games for children; the third is educating children to play traditional Sundanese games; the fourth is to make a traditional Sundanese game festival "Stilts Festival"; and the 10th Olympic Games and Traditional Games at Padjadjaran University, Bandung 2017. These efforts have implications for the resilience of local culture. The three implications are: kampung Cibiru as the icon of kampung egrang, awareness in having traditional Sundanese games so as to create a sense of pride and play traditional games as a form of conservation efforts.

Keywords: *Traditional games, Sundanese, egrang, the resilience of local culture.*

ABSTRAK

Permainan tradisional Sunda *kaulinan barudak* sudah mulai dilupakan karena perkembangan teknologi yang menawarkan permainan-permainan modern berbasis android. Selain itu peran orang tua sangat berpengaruh dalam menyediakan gadget untuk anak-anak tanpa mengenalkan permainan tradisional. Akibatnya anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu sendirian bermain permainan di ponsel daripada bermain dengan teman-temannya. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan upaya pelestarian permainan tradisional Sunda *Kaulinan Barudak*. Di Kampung Cibiru Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat terdapat komunitas yang peduli dengan fenomena ini. Komunitas tersebut bernama Korang Bumi. Berikut ini lima upaya pelestarian pelestarian permainan tradisional Sunda *kaulinan barudak* di Kampung Cibiru Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat: yang pertama adalah sosialisasi permainan tradisional Sunda di Komunitas Korang Bumi; kedua memberikan beberapa

fasilitas untuk bermain permainan tradisional Sunda bagi anak-anak; yang ketiga adalah mendidik anak-anak cara bermain permainan tradisional Sunda; yang keempat adalah membuat festival permainan tradisional Sunda "Festival Egrang"; dan Olimpiade Olahraga dan Permainan Tradisional ke-10 di Universitas Padjadjaran Bandung 2017. Upaya-upaya ini berimplikasi pada ketahanan budaya lokal. Tiga implikasinya tersebut yaitu: kampung Cibiru menjadi ikon kampung *egrang*, meningkatnya kesadaran dalam memiliki permainan tradisional Sunda sehingga menimbulkan rasa bangga dan memainkan permainan tradisional sebagai bentuk upaya pelestariannya.

Kata kunci: permainan tradisional, Sunda, egrang, ketahanan budaya daerah

PENDAHULUAN

Meningkatnya penggunaan *gadget* saat ini terjadi di semua kalangan termasuk anak-anak dan remaja. Berbagai macam aplikasi permainan menjadi daya tarik anak-anak untuk menggunakan *gadget*. Mereka tahan selama berjam-jam memainkan *gadget*, bahkan tanpa pengawasan orang tua, mereka dapat memainkannya selama seharian penuh. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) di Amerika, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak meningkat dari 38% menjadi 72% (id.ParentsIndonesia.com, 2013). Di era digital saat ini, hampir setiap orang memiliki pemikiran yang instan termasuk dalam cara mendidik anak. Di Indonesia ada beberapa orang tua yang sengaja menyediakan permainan-permainan edukasi di ponsel pintar untuk anak-anaknya (Widiawati & Sugiman, 2014).

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, kebanyakan anak-anak saat ini khususnya di perkotaan tidak mengenal permainan tradisional. Mereka lebih senang memainkan permainan yang ada di *gadget*-nya. Tidak hanya di daerah perkotaan, fenomena seperti ini sudah mulai merebak sampai ke perkampungan. Sedikit anak-anak yang tahu permainan tradisional Sunda seperti *sondah*, *gatrik egrang*, *galah*, dan masih banyak lagi. Menurut Mustappa (dalam Kosasih, 2007) saat ini dunia anak-anak sedang terancam dengan hiruk pikuk lalu lintas teknologi informasi sehingga dunia anak-anak saat ini berbeda dengan dunia anak-anak orang tua tempo dulu. Buktinya perilaku kehidupan anak-anak saat ini terutama dalam bermain cenderung tidak mendidik dan mengarah kepada perilaku individualistis dan konsumtif (Kosasih, 2007).

Peristiwa semacam ini merupakan ancaman bagi Ketahanan Nasional khususnya bidang ketahanan budaya. Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Perlu adanya peran dari berbagai pihak untuk melakukan upaya agar budaya-budaya daerah yang Indonesia miliki tidak dilupakan bahkan hilang. Salah satu upaya tersebut dengan membentuk komunitas-komunitas kreatif yang peduli dengan keberadaan permainan tradisional. Mereka berupaya agar permainan tradisional tetap eksis dan tidak punah.

Pelestarian

Menurut A.W. Widjaja (Ranjabar, 2006) pelestarian yaitu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif (Ranjabar, 2006). Permainan tradisional merupakan salah satu budaya daerah atau budaya lokal yang dimiliki masyarakat Indonesia. Menurut Ranjabar (2006) pelestarian budaya lokal yaitu mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan

dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (Ranjabar, 2006).

Alwasilah (2006) mengatakan bahwa salah satu tujuan pelestarian budaya yaitu untuk melakukan revitalisasi budaya. Alwasilah menambahkan tiga langkah revitalisasi budaya yaitu: pertama, pemahaman untuk menimbulkan kesadaran; kedua, perencanaan secara kolektif; dan ketiga, pembangkitan kreatifitas kebudayaan. Suatu proses atau tindakan pelestarian diperlukan strategi ataupun teknik yang berbeda-beda berdasarkan kebutuhan dan kondisinya masing-masing (Alwasilah, 2006:)

Upaya pelestarian dilakukan karena terjadinya faktor-faktor kepunahan dalam hal ini kepunahan permainan tradisional Sunda *kaulinan barudak*. Terdapat dua faktor utama yang terjadi akhir-akhir ini: pertama, meningkatnya perkembangan ilmu dan teknologi dikawatirkan dapat memicu terjadinya kepunahan budaya daerah tak terkecuali permainan tradisional; kedua, terjadinya erosi budaya dikarenakan masuknya budaya asing ke Indonesia menjadi penyebab penurunan budaya dan seni tradisional salah satunya permainan tradisional (Depdikbud, 2003).

Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore*. Secara etimologis *folklore* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata *folk* dan *lore*. *Folk* artinya sanak saudara, *family* atau *collectivity* / kolektif sama artinya dengan sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik maupun kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Kata *lore* artinya tradisi masyarakat yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (Kosasih, 2007).

Berdasarkan pengertian tersebut *folklore* dapat diartikan permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Hal tersebut sejalan dengan Dananjaya (2007) *folklore* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa

saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (Dananjaya, 2007).

Permainan tradisional khususnya yang berasal dari daerah Sunda biasanya selalu diiringi oleh nyanyian, contohnya: *cingciripit*, *paciwit-ciwit lutung*, dan masih banyak lagi. Menurut Jan Harold Brunvand, nyanyian tersebut dinamakan nyanyian rakyat (*folk songs*). *Folk songs* adalah salah satu bentuk *folklore* yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu (Brunvand, 1968). Selain itu nyanyian memiliki fungsi rekreatif yang sangat penting anak-anak yang tinggal di daerah pedesaan dan kurang hiburan. Menurut Smith (2006) permainan tradisional memiliki fungsi sebagai persiapan masa kanak-kanak menuju masa depan agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa. Fungsi tersebut terdapat dalam fungsi pedagogik yang mendidik seorang anak untuk menjadi orang yang berjiwa sportif dan juga bersifat dewasa.

Ketahanan Budaya Daerah

Ketahanan Budaya Daerah adalah kondisi kehidupan budaya bangsa yang dijiwai kepribadian nasional berdasarkan Pancasila yang mengandung kemampuan membentuk dan mengembangkan kehidupan budaya manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, rukun, bersatu, cinta tanah air, berkualitas, maju dan sejahtera dalam kehidupan yang serba selaras dan seimbang serta kemampuan menangkal penetrasi budaya asing yang tidak sesuai dengan kebudayaan daerah (Basrie, 2008).

Menurut konsep Lemhanas (1997) Ketahanan Budaya Daerah diartikan sebagai kondisi budaya bangsa yang berisi keuletan dan ketangguhan yang mengandung kemampuan mengembangkan kekuatan nasional di dalam menghadapi dan mengatasi segala tantangan, ancaman, hambatan serta gangguan, baik yang datang dari luar maupun dari dalam, yang membahayakan kelangsungan kehidupan budaya bangsa berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Lemhanas 1997).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Kampung Egrang Komunitas Korang Bumi Sukabumi tepatnya di Jalan Mama' KH. Oyon Kampung Cibiru Rt 04 Rw 03 Desa Cicantayan Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat. Tempat ini dipilih karena tempat ini dikenal sebagai Kampung Egrang yaitu salah satu permainan tradisional yang dikembangkan di tempat tersebut. Penelitian ini akan menggunakan informan melalui pendekatan *Purposive Sample* yaitu dengan sengaja menentukan informan berdasarkan kapabilitas informan dan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan lima orang informan: satu orang pimpinan komunitas pelestarian *kaulinan barudak*., dua orang instruktur *kaulinan barudak*, dan dua orang anak-anak sebagai pelaku *kaulinan barudak*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan empat strategi pengumpulan data penelitian kualitatif Creswell (2009). Pertama, observasi dengan mengamati langsung perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Kedua, wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) kepada informan. Ketiga, pengumpulan

dokumen-dokumen, seperti dokumen publik (media cetak, media online, makalah, dan laporan kantor). Keempat, materi audio visual seperti foto, dan rekaman video. Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif yang terbagi dalam tiga tahapan. Pertama reduksi data, kedua penyajian data, dan ketiga penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Pelestarian *Kaulinan Barudak*

Komunitas Egrang Korang Bumi didirikan atas dasar kepedulian terhadap kondisi permainan tradisional yang memiliki nilai edukasi yang saat ini mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Permainan modern cenderung membuat anak menjadi individualis sehingga menciptakan sifat kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Komunitas ini hadir untuk mencegah sifat tersebut sehingga anak-anak dapat bergaul dengan baik dalam lingkungan sekitar baik di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat dicatat ada lima upaya dalam pelestarian permainan tradisional *kaulinan barudak*:

Sosialisasi

Sosialisasi permainan tradisional dilakukan sejak komunitas ini berdiri yaitu 10 Februari 2016. Dimulai dengan mengajak anak-anak di lingkungan terdekat sampai kunjungan ke sekolah-sekolah dasar se-Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi. Selain dilakukan oleh pengurus komunitas, sosialisasi juga dilakukan oleh anak-anak yang bermain permainan tradisional *Kaulinan Barudak* di Kampung Egrang tersebut. Mereka biasanya mengajak teman-temannya untuk bergabung dalam komunitas ini.

Seiring berjalannya waktu, komunitas ini mulai dikenal masyarakat dan sering diundang dalam acara-acara kebudayaan baik oleh pemerintah maupun oleh komunitas / organisasi masyarakat yang peduli terhadap seni budaya tradisional. Salah satu acara yang diselenggarakan oleh pemerintah yaitu Pembukaan Hari Ulang Tahun Kota Sukabumi tahun 2017. Dalam acara tersebut ditampilkan demonstrasi bermacam-macam permainan tradisional *kaulinan barudak* mulai dari *oray-orayan* sampai *egrang*. Selain mendapat undangan, kegiatan komunitas ini juga pernah diliput oleh stasiun televisi swasta Net TV dalam acara IMS (*Indonesia Morning Show*).

Memberikan Fasilitas

Komunitas ini memberikan fasilitas untuk anak-anak yang ingin bermain di tempatnya. Fasilitas tersebut berupa lahan tanah lapang, dua buah saung bambu, dan alat peraga permainan seperti bambu untuk bermain egrang. Tidak ada peraturan khusus dalam menggunakan fasilitas tersebut. Anak-anak diberikan kepercayaan penuh dalam menggunakan tempat dan peralatan asalkan dapat merawat dan menjaganya dengan baik. Selain itu anak-anak juga diperlihatkan bagaimana cara membuat alat peraga permainan terutama yang berasal dari bambu seperti cara membuat egrang. Setelah melihat, beberapa anak dipersilakan untuk mencoba membuat sendiri dengan arahan dari instruktur.

Edukasi

Setelah sosialisasi diperlukan upaya edukasi agar anak-anak memahami cara bermain macam-macam permainan tradisional *kaulinan barudak* dengan baik. Setidaknya ada delapan macam permainan yang dapat diamati selama penelitian berlangsung. Pertama, *cingciripit* dilakukan oleh-anak-anak sebelum memulai permainan untuk menentukan urutan dalam bermain atau menentukan siapa yang menjadi *eméng*

(kucing). Aturan memainkan cingciripit dengan cara anak-anak berkumpul membentuk lingkaran, kemudian salah seorang membuka telapak tangan kemudian satu persatu anak meletakan jarinya di tangan tersebut, kemudian mereka akan *ngawih* (bernyanyi) bersama dengan syair:

*Cing ciripit Tulang bajing kacapit
Kacapit ku bulu paré
Bulu paré sesekeutna
Jol pa dalang mawa wayang
Jrék-jrék nong, Jrék-jrék nong.*

Ketika lagu hampir berakhir, pemain bersiap-siap untuk mengangkat jarinya, karena bila jari tertangkap maka dia kalah dan menjadi *eméng*.

Kedua, *Oray-orayan* artinya ular-ularan yaitu permainan yang unsur gerakan dan suara, permainan tradisional sunda ini biasanya dimainkan oleh banyak anak bisa mulai dari tujuh sampai sebelas orang. Cara bermain *Oray-orayan* yaitu dua orang anak saling berpegangan tangan membentuk seperti gerbang, dua orang tersebut memilih akan menjadi bulan atau bintang (dirahasiakan dari pemain lain), kemudian pemain lain berbaris beruntun sambil memegang pundak orang di depannya dan maju melewati gerbang tadi. Orang paling depan disebut hulu (kepala) dan yang paling belakang disebut

buntut (ekor), setiap pemain mengikuti langkah dari *hulu oray* sambil bernyanyi secara bersama-sama. Berikut ini syair permainan *oray-orayan*:

*Oray orayan, luar léor mapay sawah,
Entong ka sawah, Paréna keur sedeng
beukah.*

*Orang-orayan
Luar-léor mapay kebon
Entong ka kebon, di kebon loba nu
ngangon.*

*Mending gé ka leuwi, di leuwi loba nu
mandi
Saha anu mandi
Anu mandina pandeuri.*

*Oray-orayan
Oray naon? Oray Bungka
Bungka naon? bungka laut
Laut naon? Laut dipa
Dipa naon? Dipandeuri riririri ...*

Ketika nyanyian di atas hampir selesai, bulan-bintang bersiap-siap menangkap mangsanya dan ketika nyanyiannya sudah selesai mangsanya sudah tertangkap. Nyanyian dan permainan tersebut dilakukan berulang-ulang.

Ketiga, *bebentengan* yaitu permainan berkelompok yang membutuhkan kecepatan, ketangkasan dan strategi yang baik. Setiap pemain dalam masing-masing tim harus menghindari kejaran tim lawan, berlari dan saling berkomunikasi untuk menangkap lawan, menyerang dan

merebut benteng lawan. Kedua tim menentukan media yang akan menjadi benteng bisa berupa pohon, tiang ataupun batu bata sesuai dengan kesepakatan dua tim. pemenang ditentukan oleh tim yang paling banyak menyentuh benteng lawan, ketika menyentuh benteng lawan biasanya pemain akan berteriak “benteeeng” kemudian skor berubah menjadi 1-0.

Keempat, *Anjang-anjangan* atau *emah-emahan*, dalam bahasa Indonseia disebut juga rumah-rumahan. Permainan ini meniru kehidupan orang dewasa seolah-olah mereka sudah berumah tangga, biasanya permainan ini dilakukan oleh anak-anak perempuan tapi kadang anak laki-laki pun sering ikut memainkannya biasanya berperan sebagai ayah. Permainan ini memerankan beberapa tokoh contohnya Ayah, Ibu, anak, tetangga, tukang dagang, dokter dan masih banyak lagi. Berdasarkan pengamatan, mereka terlihat serius dan menghayati peran masing-masing.

Kelima, *hahayaman* (ayam-ayaman) yaitu permainan berkelompok terdiri dari dua kelompok. Kelompok pertama bertindak sebagai *hayam* (ayam) dan kelompok kedua terdiri dari seorang *careuh* (musang) dan beberapa orang melingkar bertindak sebagai kandang.

Careuh bertugas mengejar ayam sampai tertangkap, kemudian dimasukkan ke dalam kandang. Jika ayam sudah masuk kandang maka pemain yang membuat lingkaran harus cepat menurunkan pegangan tangannya untuk menutup kandang. Permainan selesai kalau semua *hayam* tertangkap atau musang menyerah tidak dapat menangkap semua *hayam*.

Keenam, *sondah* yaitu permainan dengan menggunakan media tanah yang diberi gambar dengan menggunakan lidi berupa petak-petak yang berbeda-beda bentuknya. Aturan permainan ini setiap pemain melompat-loncat dengan satu kaki atau kombinasi gerakan melompat satu kaki dan dua kaki. Permainan ini dilakukan perorangan dan dilakukan secara bergantian.

Ketujuh, *galah asin* yaitu permainan yang biasa dimainkan di halaman luas dengan membuat garis-garis. Pemain harus berlari tanpa tersentuh oleh pemain lawan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari dua kelompok. Satu kelompok biasanya terdiri dari 3-7 (ganjil) berdiri sejajar sesuai garis (kanan-kiri) dengan satu orang melintang dari garis depan sampai belakang. Kelompok lawan berlari masuk ke dalam arena permainan sambil menghindari

kejaran dan sentuhan tangan pemain lawan, permainan ini mengandalkan kecepatan dan kelincahan pemain. Jika salah satu pemain terkena sentuhan dari pemain lawan, maka permainan berakhir dan kedua kelompok berganti giliran.

Kedelapan, *egrang* yaitu permainan berdiri dengan menggunakan bambu panjang sebagai tumpuan atau pijakan kaki. Setelah dapat berdiri dan mengatur keseimbangan mulai berjalan perlahan-lahan. Diperlukan latihan khusus dan berulang-ulang untuk memainkan *egrang* agar dapat berjalan dan menjaga keseimbangan. Sebenarnya keseimbangan dalam *egrang* lebih mudah tercapai saat terus bergerak, bukan hanya diam di tempat. Permainan ini memberikan pelajaran bahwa seseorang tak akan mencapai keseimbangan hidup dengan hanya berdiam diri, namun saat seseorang terus berkarya dan memberi manfaat banyak orang maka dapat diraih keseimbangan hidup. Selain itu, Keseimbangan dalam *egrang* bukan tujuan akhir, melainkan proses yang berlangsung terus menerus. Permainan ini mengajarkan manusia untuk menikmati proses dan terus berusaha meskipun beberapa kali terjatuh atau gagal.

Membuat Festival *Kaulinan Barudak*

Komunitas ini telah menyelenggarakan festival *kaulinan barudak* dengan judul Festival Egrang yang diselenggarakan di Kampung Cibiru Rt. 04/03 Desa Cicantayan Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi, Sabtu dan Minggu 09-10 Desember 2017. Festival ini menampilkan Pentas Egrang oleh komunitas Korang Bumi, demonstrasi beberapa *kaulinan barudak* yang dikemas dalam Drama Tarian Kaulinan oleh anak-anak Bambu Biru, mendongeng oleh komunitas Saung Dongeng Sukabumi, workshop Wayang Bambu oleh komunitas d'Kooordinatwood, musik *Karinding* oleh *Karinding* Gunung Sunda, Pentas Puisi dan Teater “Hikayat Anak kaki gunung Sunda”, Marchoustic dari Ruang Musik Production, Rampak Gendang dan Drama Tari yang dibawakan oleh FORMI (Forum Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia).

Mengikuti Olimpiade Olahraga Tradisional (OOTRAD)

Olimpiade Olahraga Tradisional (OOTRAD) 2017 merupakan gelaran ke-10 yang diadakan di Stadion Jati Universitas Padjadjaran (Unpad) dan

Fakultas Ilmu Budaya Unpad Jatinangor. Acara tersebut diselenggarakan untuk mengenalkan berbagai budaya tradisional Jawa Barat terutama di bidang permainan tradisional kepada masyarakat luas. Acara OOTRAD pertama kali diselenggarakan oleh Rektor Unpad ke-10 Prof. Dr. Ir. Ganjar Kurnia. DEA, sejak 2008, kemudian kegiatan ini menjadi kegiatan rutin setiap tahun. OOTRAD 2017 ini selain mengangkat nilai-nilai kearifan lokal juga mengangkat keberagaman budaya Indonesia dengan tema “Harmoni dalam Kebhinekaan”. Merupakan suatu kebanggaan bagi Komunitas Korang Bumi bisa berpartisipasi dalam kegiatan ini. Komunitas ini mengirimkan lima orang anak mewakili Sukabumi untuk menampilkan keahlian mereka bermain *egrang*. Mereka berlatih dengan sungguh-sungguh untuk memberika kemampuan terbaiknya. Keikutsertaan ini menjadi ajang mengenalkan diri Komunitas Korang Bumi kepada masyarakat luas meskipun baru didirikan 2016 lalu.

Implikasi terhadap Ketahanan Budaya Daerah

Ketahanan Budaya Daerah merupakan kondisi kehidupan budaya yang dijiwai kepribadian nasional berdasarkan Pancasila yang mengandung

keuletan dan ketangguhan yang bertujuan mengembangkan kekuatan dalam menghadapi berbagai tantangan, ancaman, hambatan serta gangguan. Terwujudnya ketahanan budaya daerah didasari atas tiga indikator yaitu: pertama, keterkaitan identitas suatu golongan masyarakat atau suku bangsa dengan budaya lokal / budaya daerah (Koentjaraningrat, 2010); kedua, perkembangan zaman menyebabkan perubahan budaya merupakan hal wajar selama tidak menyalahi aturan keaslian suatu budaya (Judistira, 2008); ketiga, mampu mengatasi keadaan budaya lokal / budaya daerah atas serangan budaya asing yang masuk ke Indonesia (Basrie, 2008). Terdapat tiga implikasi upaya pelestarian permainan tradisional *kaulinan barudak* terhadap ketahanan budaya daerah, yaitu:

Kampung Cibiru Menjadi Ikon

Kampung Egrang

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang melekat di Kampung Cibiru Desa Cicantayan Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat. Hal tersebut terjadi sejak Kampung Cibiru menjadi tempat diselenggarakannya Festival Egrang. Sebelumnya Kampung Cibiru dikenal dengan perkampungan

kerajinan tangan dari bambu mulai dari alat-alat dapur, perkakas, sampai membuat rumah *saung*. Ketika mendengar nama Kampung Cibiru maka akan muncul dibenak pendengarnya Kampung Egrang karena selain sebagai tempat permainan egrang juga sebagai tempat dibuatnya bambu-bambu egrang.

Egrang menjadi ikon Kampung Cibiru karena permainan egrang merupakan permainan yang unik, tidak semua orang bisa memainkannya, dan permainan ini juga mulai terlupakan. Oleh karena itu egrang dimunculkan di kampung ini sebagai upaya awal melestarikan permainan tradisional Sunda kemudian diikuti oleh permainan-permainan lainnya. Egrang menjadi ikon Kampung Cibiru mengandung makna filosofis melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu kekayaan budaya daerah itu tidak mudah, perlu keseimbangan, latihan, kerja keras terus menerus, dan yang tidak kalah penting yaitu rasa percaya diri.

Meningkatnya Kesadaran Pentingnya Melestarikan Permainan Tradisional

Upaya melestarikan permainan tradisional merupakan bentuk mewujudkan ketahanan budaya daerah.

Hal ini didasari atas kesadaran akan pentingnya suatu budaya daerah untuk dipertahankan dan dilestarikan. Berbagai upaya yang dilakukan dalam pelestarian permainan tradisional *kaulinan barudak* membuat anak-anak meningkat kesadarannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang anak yang bermain di komunitas Korang Bumi dapat diketahui bahwa mereka bermain bukan semata-mata untuk kesenangan tetapi atas dasar kesadaran situasi permainan tradisional *kaulinan barudak* saat ini. Mereka merasakan banyak teman-teman mereka lebih senang bermain di dalam rumah dengan memainkan permainan di gawainya masing-masing. Mereka merasa prihatin dengan kondisi tersebut sehingga mereka merasakan betapa pentingnya melestarikan permainan tradisional agar tidak punah.

Anak-anak yang bergabung dengan Komunitas Korang Bumi mempelajari dan mempraktikkan permainan tradisional Sunda dengan sungguh-sungguh. Kesungguhan mereka meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan permainan tradisional sehingga memunculkan rasa optimistis setiap anak-anak yang bermain. Rasa optimistis tersebut tercermin dalam sikap menjaga,

merawat, dan melestarikan permainan tradisional yang berimplikasi terhadap meningkatnya Ketahanan Budaya Daerah.

Meningkatnya Rasa Kebanggaan Memainkan Permainan Tradisional

Rasa kebanggaan lahir dari kebanggaan akan identitas bangsa dalam hal ini identitas masyarakat Sunda yang mempunyai kebanggaan untuk menjaga seni budayanya. Identitas merupakan wujud dari bentuk kesadaran yang menghasilkan suatu kebanggaan akan suatu karya baik itu seni, sastra, bahasa, dan lainnya. Permainan tradisional *kaulinan barudak* merupakan salah satu seni budaya Sunda yang harus dijaga kelestariannya. Anak-anak di Komunitas Korang Bumi membuktikan bahwa mereka memiliki rasa kebanggaan memainkan permainan tradisional. Mereka mengikuti kegiatan yang mewakili nama Kabupaten Sukabumi di tingkat Provinsi Jawa Barat dengan mengikuti OOTRAD ke-10 tahun 2017 di Unpad. Kerja keras mereka merupakan bukti nyata kebanggaan mereka dalam memainkan permainan tradisional *kaulinan barudak*.

Kegiatan yang diikuti di atas merefleksikan meningkatnya rasa

kebanggaan memainkan permainan tradisional. Pada mulanya anak-anak tidak tahu apa-apa, kemudian mereka belajar bermain permainan tradisional dengan sungguh-sungguh sampai mahir. Rasa kebanggaan mereka pun bertambah ketika terpilih mengikuti OOTRAD 2017 mewakili Kabupaten Sukabumi di tingkat Provinsi Jawa Barat. Rasa kebanggaan seperti ini harus dipupuk dan ditularkan kepada anak-anak yang lain agar permainan tradisional Sunda tetap eksis dan dapat meningkatkan ketahanan budaya daerah.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan lima upaya dalam pelestarian permainan tradisional *kaulinan barudak*. Pertama, sosialisasi dilakukan agar masyarakat sekitar mengetahui kegiatan yang dilakukan Komunitas Korang Bumi yaitu upaya melestarikan seni budaya Sunda khususnya permainan tradisional *kaulinan barudak*. Kedua, Komunitas Korang Bumi memfasilitasi anak-anak untuk bermain permainan tradisional *kaulinan barudak* di tempatnya mulai dari disediakan tempat bermain sampai alat-alat penunjang permainan. Ketiga, edukasi yaitu memberikan pengarahan dan pelatihan cara bermain

bermacam-macam permainan *kaulinan barudak*. Keempat, membuat acara festival *kaulinan barudak* dengan judul Festival Egrang. Kelima, mengikuti OOTRAD ke-10 di Unpad tahun 2017. Lima upaya tersebut berimplikasi terhadap ketahanan budaya daerah. Terdapat tiga implikasi, yaitu kampung Cibiru menjadi ikon kampung egrang, meningkatnya kesadaran pentingnya melestarikan permainan tradisional dan meningkatnya rasa kebanggaan memainkan permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. (2006). *Pokoknya Sunda: Interpretasi Untuk Aksi*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Basrie, Chaidir. (2008). *Teori Ketahanan Nasional, Gagasan, Proses kajian dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- Brunvand, J.H. (1968). *The Study of Folklore*. New York: W.W. Norton 7 Co. Inc.
- Creswell, John. W. (2009). *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 3rd Edition*. California: Sage Publication.

- Dananjaya, James. (2007). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Pengukuhan Nilai-nilai Budaya Melalui Lagu-lagu Permainan Rakyat (Pada Masyarakat Sunda)*. Jakarta: Depdikbud, Direktort Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Kosasih, Ade. (2007). *Kakawihan Barudak Sunda*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Lembaga Pertahanan Nasional Kerjasama dengan Dirjen Dikti, Departemen P dan K. (1997). *Kewiraan untuk mahasiswa*. Jakarta: Pt. Gramedia.
- Ranjabar, Jacobus. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Smith, Brian Sutton. (2006). *Play & Ambiguity*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Soekanto, Soerjono. (2005). *Sosiologi*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumber Internet
- Anonim. (2013). Parentsindonesia. Diakses dari <http://www.parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585> pada tanggal 17 November 2018.
- Universitas Padjadjaran. (2017). *Rangkaian Dies Natalis Ke-60 Unpad Akan Gelar Olimpiade Olahraga Tradisional Ke-10 Dan Festival Budaya*. Diakses dari: <http://www.unpad.ac.id/2017/09/rangkaian-dies-natalis-ke-60-unpad-akan-gelar-olimpiade-olahraga-tradisional-ke-10-dan-festival-budaya/>. pada tanggal 28 Desember 2018.
- Widiawati & Sugiman. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 15 Desember 2018