

Pergeseran Nilai Permainan Tradisional *Bakah*: Kearifan Lokal dan Modernitas

Vivi Ridyanti¹, Diaz Restu Darmawan², Lailatul Badariah³
^{1,2,3}Universitas Tanjungpura

Email: viviridyanti@student.untan.ac.id, diaz.rd@fisip.untan.ac.id,
lailatulbadariah@student.untan.ac.id

Abstrak

Permainan *bakah* merupakan permainan yang menggunakan tempurung sebagai media permainan dan menggunakan tim atau kelompok, terdiri dari tiga orang atau lebih. Artikel ini merupakan hasil penelitian lapangan yang melihat perubahan permainan tradisional *bakah* karena dampak dari pengaruh modernisasi. Pengumpulan data dalam artikel ini melalui langkah-langkah kualitatif. Proses observasi, wawancara dan pendokumentasian dilakukan secara langsung terjun ke lapangan penelitian. Hasil dalam penelitian ini permainan tradisional *bakah* telah mengalami pergeseran akibat teknologi permainan digital. Permainan yang bersifat kegiatan yang menuntut keaktifan pesertanya di ruang terbuka dirasa tidak menarik para generasi muda yang lebih menikmati bermain di depan layar hp mereka. Sehingga masyarakat kecamatan Pengkadan kabupaten Kapuas Hulu bersama pemerintah setempat melakukan upaya agar permainan tradisional *bakah* tidak hilang di generasi muda. Permainan *bakah* dijadikan salah satu permainan yang harus dimainkan pada acara perayaan daerah. Walaupun begitu tetap terjadi perubahan nilai-nilai budaya karena permainan tradisional *bakah* saat ini dilakukan secara festival, bukan sebagai permainan pada umumnya yang dapat menjadi media pengajaran bagi anak-anak.

Kata kunci: modernisasi, permainan, tradisional

Abstract

*Bakah game is a game that uses the shell as a game medium and uses a team or group, consisting of three or more people. This article is the result of field research that looks at changes in traditional games due to the impact of modernization. The data collection in this article uses qualitative steps. The process of observation, interview and documentation is carried out directly into the research field. The results in this study that traditional games have experienced a shift due to digital game technology. The game, which is an activity that demands the activeness of the participants in an open space, is not considered attractive to the younger generation who enjoy playing in front of their cellphone screens. So that the people of the Pengkadan sub-district of Kapuas Hulu district together with the local government make efforts so that traditional games are not lost in the younger generation. *Bakah game* is one of the games that must be played at regional celebration events. Even so, there are still changes in cultural values because traditional games are currently carried out in festivals, not as games in general that can be a teaching medium for children.*

Keywords: games, traditional, modernization

Received: May 27, 2021

Revised: June 29, 2021

Published: June 30, 2021



Pendahuluan

Dampak dari globalisasi secara tidak sadar telah melunturkan nilai-nilai budaya yang telah menjadi identitas suatu komunitas. Dampak dari era globalisasi ini tidak hanya berdampak pada lingkungan sosial budaya saja, tetapi pada pola bermain anak-anak saat ini juga sudah mengalami perubahan akibat adanya kemajuan teknologi (Ali, 2020). Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang memiliki ciri khas dan melibatkan kebersamaan dalam melakukannya. Permainan tradisional menjadi suatu budaya yang tidak harus ditinggalkan oleh anak bangsa. Beberapa penelitian para ahli, bahwa penyebab surutnya minat anak-anak untuk memainkan permainan tradisional yaitu masuknya televisi dan smartphone (Ali, 2020).

Perlu diketahui bahwa, permainan tradisional bukan hanya sebagai suatu asset bangsa, tetapi permainan tradisional memiliki beberapa manfaat yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, yaitu (1) Aspek motorik, melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar dan motoric halus (2) Aspek kognitif, mengembangkan imaginasi, kreatifitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual (3) Aspek emosi, menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri (4) Aspek bahasan, pemahaman tentang konsep-konsep nilai (5) aspek sosial, agar anak dapat menjalin relasi, berkerjasama, dan melatih kematangan sosial dengan teman sebaya. Aspek ini juga dapat melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran bersama orang lebih dewasa (6) Aspek spiritual, membawa anak untuk menyadari sesuatu yang bersifat agung (transcendental) (7) Aspek ekologis, memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen alam sekitar secara bijaksana (8) Aspek nilai-nilai/moral memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya (Adit, 2020).

Terdapat pula penelitian lain yang mengkaji keberadaan permainan tradisional di Kecamatan Ternate yang mengalami pergeseran. Permainan tradisional seperti hilang ditelan zaman. Modernisasi merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional kian memudar. Hadirnya smartphone memberikan dampak yang cukup besar bagi anak-anak. Anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional seperti kelereng, sembunyi-sembunyi asing-asing, dan layang-layang dan beralih ke permainan modern (Nur and Asdana, 2020).

Berbeda dengan keberadaan permainan tradisional di desa Batu Belah, meskipun modernisasi membawa perubahan pada wilayah di sekitar Kabupaten Anambas khususnya desa Batu Belah, salah satunya telah masuknya berbagai permainan modern seperti Playstation, Game Center, Car Remote Control. Namun hal tersebut tidak membuat permainan tradisional menjadi pudar bagi kalangan anak-anak di desa Batu Belah (Asmida, 2015). Lestarinya permainan tradisional yang ada di desa Batu Belah karena anak-anak terus memainkan permainan tradisional tersebut, hingga permainan tersebut tidak hanya tinggal nama dan tidak terlupakan. Faktor yang membuat anak-anak masih menyukai dan melestarikan permainan tradisional dapat dilihat dari pengetahuan tentang permainan tradisional, merupakan budaya yang harus dipertahankan (Asmida, 2015).

Jika melihat eksistensi permainan tradisional Egrang di kecamatan Galang Kota Batam dimana permainan tradisional merupakan tradisi nenek moyang masyarakat Monggak yang masih bertahan saat ini, meskipun minat anak-anak muda dalam bermain permainan Egrang sudah terkontaminasi oleh modernisasi masyarakat Monggak tetap melestarikan dan mewariskan permainan Egrang kepada generasinya, masyarakat Monggak menganggap dengan mempertahankan permainan Egrang sesuai tradisi akan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya (Okwita and Sari, 2019).

Penelitian yang dilakukan di Daerah Gorontalo, melibatkan permainan tradisional untuk membangun karakter anak. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa karakter seseorang harus dibentuk sejak usia kanak-kanak agar terbiasa berperilaku positif. Kegagalan dalam membentuk karakter sejak kanak-kanak akan menimbulkan masalah perilaku di masa dewasa. Oleh sebab itu pembentukan karakter anak haruslah dilakukan sejak dini. Diantara sarana terbaik untuk

mengkokohkan karakter anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik dan pemikiran anak (Nadjamuddin and Kunci, 2016).

Permainan tradisional tentunya tidak dapat dipisahkan dari masyarakat lokal. Permainan tradisional bukan hanya menjadi ciri khas lokal tetapi juga menjadi unsur kebudayaan yang memberikan ciri khas tersendiri pada suatu kebudayaan. Permainan tradisional juga dapat dianggap sebagai aset budaya, juga sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Dharmamulya, 2005).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka permainan tradisional merupakan warisan kebudayaan dari nenek moyang dahulu, yang tentunya mempunyai nilai tersendiri. Tak terkecuali permainan tradisional *bakah* yang ada di kecamatan Pengkadan Kabupaten Kapuas Hulu terdapat permainan tradisional yang dikenal oleh masyarakat sekitar dengan nama *bakah*. *Bakah* merupakan permainan tradisional yang menggunakan tempurung sebagai media bermain. Permainan tradisional *bakah* merupakan permainan yang sudah ada sejak keberadaan nenek moyang terdahulu, namun sangat disayangkan keberadaannya sekarang bahkan jejak permainan tradisional *bakah* ini nyaris tidak tertinggal di daerah tersebut di kecamatan Pengkadan dimana masyarakat itu sendiri berada.

Sayangnya permainan tradisional *bakah* perlahan jarang dimainkan lagi bahkan sudah tidak dikenal oleh anak-anak. Sepuluh tahun terakhir permainan *bakah* sudah jarang dimainkan untuk mengisi waktu luang, bahkan dalam lima tahun terakhir permainan *bakah* benar-benar ditinggalkan, melihat fenomena ini pemerintah kecamatan berusaha menarik kembali minat masyarakat Kecamatan Pengkadan untuk bermain *Bakah* lagi dengan cara menggelar lomba *bakah* untuk memeriahkan momentum penting di kecamatan Pengkadan seperti ketika hari ulang tahun kecamatan dan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Jarangnya permainan tradisional *bakah* dimainkan dikeseharian dan waktu luang mereka karena berbagai faktor. Berkurangnya minat anak-anak muda memainkan permainan tradisional *bakah* karena arus modernisasi, dengan masuknya teknologi dan jaringan internet di Kecamatan Pengkadan Sedikit banyak menggeser permainan tradisional yang ada. Sebelumnya permainan tradisional sangat diminati oleh warga Kecamatan Pengkadan setelah adanya jaringan internet dan sederet pengaruh modernisasi lainnya anak-anak muda beralih ke permainan yang berbasis teknologi modern.

Berjamurnya permainan modern yang diminati anak-anak muda membuat jarak sosial antara satu dengan yang lain. Anak-anak muda tidak berinteraksi seintens dahulu, jarang bergerak dengan mulai meninggalkan permainan tradisional yang menuntut fisik untuk bergerak aktif seperti permainan *bakah*. Dengan adanya pengaruh permainan modern pada anak-anak muda Kecamatan Pengkadan, pemerintah Desa dan Kecamatan bersinergi untuk mengenalkan dan menggalakkan kembali minat anak-anak muda untuk memainkan permainan tradisional *bakah* dengan mengadakan lomba berhadiah pada hari-hari besar, seperti ulang tahun Kecamatan dan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Ini bertujuan untuk menumbuhkan kembali rasa solidaritas dan kecintaan akan warisan budaya lokal yang sempat ditinggalkan.

Tulisan ini juga bertujuan untuk menganalisis perubahan yang terjadi pada permainan tradisional *bakah* yang mulai ditinggalkan karena pengaruh modernisasi. Dengan melihat usaha pemerintah lokal untuk mengenalkan dan meningkatkan minat anak-anak muda memainkan permainan tradisional terutama permainan tradisional *bakah*.

Dengan adanya perlombaan permainan tradisional berhadiah pemerintah Desa dan Kecamatan berharap minat anak-anak muda terhadap permainan tradisional kembali tumbuh. Dengan mengurangi permainan berbasis modern tentunya berdampak baik bagi kesehatan anak-anak muda. Seperti yang kita ketahui bahwa permainan tradisional berbasis teknologi modern seperti handphone dan komputer jika digunakan secara berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan para penggunanya.

Metode Penelitian

Tulisan ini dihasilkan melalui kajian lapangan yang dilakukan kurang lebih sekitar dua bulan, yaitu di bulan Oktober hingga November 2020. Kecamatan Pengkaidan, Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat dipilih menjadi lokasi penelitian. Pemilihan ini karena masih ditemukan kegiatan masyarakat setempat yang memainkan *Bakah* di saat acara-acara tertentu. Terdapat 11 desa di Kecamatan Pengkaidan yang masih aktif berkontribusi dalam acara-acara pemerintah setempat, salah satunya festival 17 Agustus yang rutin menjadikan permainan *Bakah* sebagai objek lomba.

Metode penelitian dalam tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif sangat sesuai untuk menangkap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam suatu objek (Creswell, 2009). Sehingga peneliti tidak sebatas melihat fenomena budaya dari luar, tetapi ikut masuk ke dalam tengah budaya dan berinteraksi bersama masyarakat setempat. Peneliti juga telah memilih beberapa informan kunci untuk melakukan wawancara secara mendalam dan melakukan triangulasi data, agar interpretasi yang muncul dari peneliti masih sesuai dengan apa yang dirasakan oleh masyarakat setempat.

Terdapat dua jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti. Data primer didapatkan melalui pencarian sumber informasi, fakta dan data realitis yang ditemukan di lapangan penelitian. Bungin (Bungin, 2017) menjelaskan data primer merupakan segala informasi fakta dan realitas yang terkait dalam penelitian. Sehingga pengalaman, apa yang dilihat dan dirasakan peneliti selama berada di lapangan merupakan data primer dan menjadi penentu utama berhasil apa tidaknya penelitian. Data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan yang sesuai dengan tema tulisan ini.

Dalam analisis data, peneliti melakukan tahap reduksi data terhadap hasil data yang terkumpul (Bungin, 2017). Reduksi data diperlukan agar dapat menyederhanakan data yang didapatkan agar mempermudah dalam proses analisis. Validasi data turut dilakukan dengan mewawancarai para informan kunci terkait. Sehingga dalam proses penyajian data maka informasi yang dinarasikan merupakan informasi yang valid dan dapat dilanjutkan untuk menarik kesimpulan secara sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Memainkan Permainan *Bakah*

Permainan tradisional *bakah* sudah ada sejak keberadaan nenek moyang terdahulu di Kecamatan Pengkaidan, Kabupaten Kapuas Hulu. Kecamatan Pengkaidan ada sebelas Desa di dalamnya, beberapa Desa berada di Jalan Lintas Selatan yang merupakan jalan sentral dari Pontianak ke Putussibau, beberapa desa lagi merupakan desa yang masuk ke pedalaman. Desa-desanya yang berada di Jalan sentral ini mendapatkan akses sinyal internet yang lumayan memadai dari pada beberapa desa yang masuk ke pedalaman. Sebelum berhadapan dengan modernisasi masyarakat kerap memainkan permainan tradisional *bakah* untuk mengisi waktu luang dalam keseharian masyarakat, permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja namun berbagai lintas usia yang ada. Bagi masyarakat permainan tradisional *bakah* merupakan permainan yang sangat menghibur sehingga meninggalkan kesenangan tersendiri baik bagi yang memainkan langsung ataupun yang menyaksikan permainan tradisional *bakah*. Sejarah munculnya permainan *bakah* tidak begitu diketahui oleh masyarakat. Masyarakat cenderung mewariskan cara bermain permainan *bakah* tanpa mengetahui cerita pasti dari kemunculan *bakah*. Untuk memainkan permainan *bakah*, perla beberapa hal yang perlu dipersiapkan.

Permainan *bakah* merupakan permainan yang menggunakan tim atau kelompok, terdiri dari 3 orang atau lebih. Penentu dan pembagian kelompoknya dengan menggunakan tempurung, calon anggota kelompok memilih bentuk tempurung untuk nantinya berlawanan dengan tempurung calon anggota lain. kedua tempurung di benturkan dan di jatuhkan ke tanah, tempurung yang

jatuhnya secara telungkup bergabung dengan tim tempurung yang terlungkup dan begitu sebaliknya calon anggota yang tempurungnya jatuh terlentang bergabung ke dalam tim tempurung yang terlentang. Dalam permainan *bakah* setiap 1 orang anggota mempunyai sepasang (dua belah) tempurung, satu untuk digulingkan dan satu lagi untuk diletakkan di garis tujuan arah tempurung.

Untuk memainkannya diperlukan lahan yang luas dan beberapa hal perlu disiapkan. Dalam permainan *bakah* dibuat dua garis, garis permulaan untuk menggulingkan atau *Ngisar* (permulaan dengan cara mengisarkan tempurung dengan menggunakan tumit, ini bertujuan supaya tempurungnya menggelinding lalu mengenai tempurung di garis tujuan) dan garis untuk meletakkan tempurung tujuan. *Ngisar* dilakukan dengan membelakangi tempurung tujuan. *Ngisar* dilakukan secara bergantian sampai semua anggota tim mendapatkan giliran. Jika Tempurung di tumit mengenai tempurung digaris tujuan (*nyimpung*) anggota kelompok mendapatkan satu poin. Jika tempurung yang digunakan untuk *Ngisar* tidak mengenai tempurung tujuan, dan menyimpang jauh dari tempat tempurung tujuan maka dilakukan tahap kedua yaitu *Nyopit* (menjepitkan tempurung di jari kaki untuk di lemparkan ke tempurung tujuan) tahap ini merupakan kesempatan kedua untuk mendapatkan poin.



Gambar 1. Ngisar



Gambar 2. Nyopit

Jika tempurungnya meleset tidak jauh dari tempurung tujuan, anggota kelompok bisa melakukan kesempatan kedua dengan *Ngelongik* (seperti gerakan kayang, akan tetapi kayang sambil memegang tempurung yang di *Ngisar* untuk *Nyimpung* (mengenai tempurung di garis

tujuan). Permainan bakah dimenangkan jika salah satu tim memperoleh poin terbanyak dengan waktu tercepat.



Gambar 3. Nyimpung

Permainan Bakah Dulu dan Sekarang

Perubahan permainan *bakah* tidak terlepas dari perubahan yang terjadi di desa-desa kecamatan Pengkadan Kabupaten Kapuas Hulu. Masih kuat dalam ingatan masyarakat sekitar bagaimana kondisi desa mereka setidaknya 10 tahun lalu. Dulu kondisi desa tidak seramai dan semaju saat ini. Masih belum ada jalan aspal yang halus masuk ke wilayah mereka. Jalan yang tersedia masih jalan tanah merah, yang akan menjadi kubangan lumpur bila saat memasuki musim hujan. Keluar masuk desa tidak dapat dilakukan dengan mudah seperti saat ini. Walau dengan akses masuk ke luar desa yang dapat dikatakan tidak mudah, masyarakat lokal tidak terlalu banyak mengeluh. Mereka masih dapat hidup dengan nyaman dan damai di daerah mereka walau dengan kesederhanaan, gelapnya malam dengan lingkungan alam yang masih dikelilingi hutan-hutan khas Kapuas Hulu.

Teknologi dan modernitas baru masuk ke desa ini beberapa tahun terakhir. Awalnya masyarakat Pengkadan hidup dengan akses sinyal dan internet yang sangat tidak memadai. Dapat dikatakan teknologi media online masih jauh dari kehidupan mereka. Bahkan transportasi seperti kendaraan bermotor sangat jarang ditemui. Sehingga masyarakat hanya bermain dan bergaul di dalam lingkup perdesaan yang sederhana yang penuh canda tawa, ada kerakraban tersendiri yang begitu dekat di dalamnya. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Coli dalam wawancaranya:

“Kalau jaman duluk main bakah talah sampai magrib, dan tetap setiap ari main, bejung-ujung kalau jekak main”.

Modernisasi ditandai dengan kehidupan yang sudah semakin berkembang dari zaman sebelumnya, masuknya jaringan internet, adanya penggunaan alat komunikasi berbasis teknologi, alat transportasi dan lain sebagainya, membuat beberapa kebudayaan lokal mulai tergantikan dengan peradaban. Permainan tradisional contohnya, jika membicarakan permainan, kata *game* menjadi pilihan yang paling tepat untuk menggambarkan keseruan tanpa batas. Bagaimana tidak *game* ada dengan menawarkan kemudahan dan berbagai kenyamanan, kita dapat mengakses, dan bermain *game* online yang beragam, bisa dimainkan di berbagai tempat, tanpa perlu berpanas-panasan.

Zaman akan terus berkembang, kehidupan manusia pun akan terus beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Kebudayaan dan kebiasaan masyarakat lokal juga akan terus berkembang dan berubah. Upaya pemerintah untuk melestarikan permainan tradisional *bakah* ini dengan mengadakan lomba berhadiah juga tidak dapat menjamin sepenuhnya permainan ini tetap eksis

di tengah maraknya perkembangan teknologi, infrastruktur dan perubahan masyarakat modern lainnya. Meski permainan tradisional *bakah* terus dimainkan akan ada nilai-nilai luhur dalam permainan *bakah* yang memudar. Ibu Fia Salah satu warga Kecamatan Pengkadan memaparkan:

“Banyak macam mih sebab, ada pak teknologi, macam pak hp, anak biak udah kurang minat main bakah, permainan di hp mantau mih banyak, silah macam ragam”.

Semenjak akses jalan dipermudah, kemudian sudah banyak masyarakat yang mengeyam pendidikan dan bekerja di luar daerah Pengkadan juga sebagai sebagian penyebab *bakah* ini ditinggalkan, ini membuat jarangnyanya kesempatan yang dimiliki untuk bermain *bakah* dan masyarakat yang sudah mulai nyaman atau terbiasa hidup modern yang serba praktis sehingga hal ini dianggap sebagai hal yang lebih baik serta memudahkan dalam beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Banyak juga orangtua yang tidak memiliki kesadaran bahwa permainan *bakah* ini memiliki banyak manfaat bagi anak, sebagian besar orang tua menganggap anak-anak mereka lebih baik bermain di dalam rumah daripada bermain di luar berpanas-panasan dan kotor yang akan mengganggu kesehatan si anak.

Setelah masuknya modernisasi kehidupan masyarakat berubah secara signifikan, *bakah* perlahan-lahan mulai terlupakan, dimana *bakah* tidak rutin dimainkan dalam keseharian masyarakat Pengkadan seperti dulu. Eksistensi *bakah* bukan lagi menjadi sebuah permainan yang dimainkan kala waktu senggang. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *bakah* sudah berkurang. *Bakah* hanya dilaksanakan kembali pada saat momentum tertentu seperti perayaan hari kemerdekaan, untuk menarik peminatnya kembali permainan tradisional *bakah* ini dijadikan perlombaan berhadiah. Orang-orang akan bersemangat bermain *bakah* untuk meraih hadiah. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Coli sebagai peserta dalam perlombaan *bakah*:

“Kalau barik main bakah pakai keramik, nesik ada pakai pak sistem poin-poin baka kinih. Kinih main bakah banyak peminat karena ada hadiah Dulunya permainan bakah hanya untuk keseruan, tidak ada sistem poin-poin seperti zaman sekarang. Sekarang permainan bakah diminati karena berhadiah”.

Permainan tradisional *bakah* digalakkan kembali pada zaman sekarang karena adanya kesadaran akan pentingnya menjaga permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur, tentunya juga, peran pemerintah dalam menggalakkan kembali permainan *bakah* menjadi permainan tradisional yang dilombakan pada hari kemerdekaan Indonesia, juga menjadi bentuk kesadaran yang diimbangi dengan aksi nyata. Seperti kata ketua Panitia penyelenggara perlombaan *bakah* 17 agustus, bapak Muhammad Thamrin menyatakan:

“Permainan bakah dipilih sebagai permainan tradisional yang di lombakan pada hari kemerdekaan bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan rakyat Kecamatan Pengkadan kepada lingkungan luas, dan nantinya akan dilombakan dalam Festival Budaya di Lanjak”.

Upaya pemerintah untuk mengenalkan dan mengenangkan permainan tradisional *bakah* ini kembali kepada masyarakat melalui perlombaan berhadiah, tidak serta merta mengembalikan nilai yang didapat pada permainan *bakah* di awal kemunculannya. Perlu diketahui bahwa, permainan tradisional bukan hanya sebagai suatu asset bangsa, tetapi permainan tradisional memiliki beberapa manfaat yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, dapat membentuk karakter anak dengan mengajarkan nilai-nilai dan moral dalam permainan tradisional. Permainan tradisional bisa terus ada dengan kesadaran masyarakatnya untuk terus melestarikannya. Akan tetapi perkembangan zaman sedikit banyak akan memberikan warna baru dalam membentuk nilai dan makna dari permainan tradisional tersebut.

Nilai Kearifan Lokal Yang Tergeser

Permainan tradisional tidak muncul begitu saja tanpa faktor yang kuat. Salah satu faktor yang membentuk terbentuknya suatu permainan tradisional adalah kearifan lokal dari daerah

tersebut. Kearifan lokal dapat terisi dari beragam nilai, pandangan, gagasan yang diikuti dan tertanam dari bentuk masyarakat lokal. Dapat dikatakan pula bila kearifan lokal merupakan bentuk pengetahuan masyarakat lokal yang pragmatis dan empirik. Dikatakan empirik disebabkan terbentuk dari olahan pengetahuan masyarakat lokal yang didasarkan dari apa saja yang terjadi di sekeliling wilayah dimana mereka hidup. Dan pragmatisnya karena kemunculan beragam konsep yang dihasilkan dari olah pikir sistem pengetahuan lokal sebagai bentuk *daily problem solving*. Kearifan lokal sangat berhubungan secara spesifik pada budaya lokal tertentu yang menggambarkan pola hidup masyarakatnya. Sesuai dari pendapat Bosch yang menjelaskan kreativitas dari pelaku budaya mampu melahirkan kearifan lokal disaat masuknya pengaruh kebudayaan asing (Hidayat, 2013).

Dalam permainan tradisional bakah setidaknya terdapat 3 hal yang menunjukkan kearifan lokal masyarakat Pengkandang. Pertama adalah permainan yang meningkatkan nilai motorik. Hampir semua permainan tradisional memiliki fungsi nilai motorik, karena membutuhkan lahan yang lebar dan memaksa tubuh untuk bergerak. Permainan bakah dilakukan dengan gerakan tubuh yang menuntut daya tahan, daya lentur dan keseimbangan para pemainnya. Gerakan seperti itu sangat bermanfaat bagi para pemain khususnya anak-anak yang memiliki usia tubuh dalam masa berkembang. Walau gerakan yang dilakukan dalam permainan tradisional *bakah* terbilang sederhana, tetapi bila dilakukan dengan tingkat keseriusan akan bermanfaat pada gerak tubuh dan kesehatan fisik para pemainnya.

Terdapat pula pengaruh pada nilai kognitif para pemain permainan tradisional *bakah*. Dalam gerakan yang dilakukan saat permainan pastinya membutuhkan daya pikir pemainnya. Para pemain harus memikirkan strategi khusus selama permainan berlangsung Hal ini sangat bermanfaat pada aspek kognitif karena melatih strategi, kreatifitas hingga pencairan solusi para pemain, terutama bila dimainkan oleh anak-anak. Permainan juga memberikan rasa kegembiraan. Rasa gembira muncul saat dimainkan akan memberikan stimulus rasa gembira pula kepada siapa saja yang melihat permainan ini. Permainan *Bakah* juga memancing komunikasi antar pemain. Sehingga bila permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak yang berasal dari desa manapun, permainan ini dapat memudahkan membangun komunikasi antar mereka walau berasal dari desa yang berbeda. Padahal anak-anak desa terbilang anak yang pemalu dan membutuhkan waktu lebih untuk dapat dekat dengan orang-orang dari luar desa mereka.

Mempertahankan permainan *bakah* maka sama dengan menjaga ekologi sekitar. Karena permainan bakah membutuhkan ruang yang luas seperti lapangan. Permainan ini juga akan lebih aman bila dimainkan di atas tanah, bukan di atas semen. Resiko terjatuh terbilang tinggi, dan akan memunculkan jenis luka yang berbeda bila jatuh di atas tanah dengan di atas semen. Kesadaran masyarakat Pengkandang yang membutuhkan permainan *bakah* maka sama dengan kesadaran mereka membutuhkan lingkungan alam yang baik.

Setelah pembangunan, akses masuk ke wilayah Pengkaden menjadi terbuka dan modernitas telah masuk. Teknologi smartphone sangat diterima oleh masyarakat lokal, dari orang tua hingga anak-anak. Kesibukan rutin mereka diselingi dengan keasikan membaca informasi dari smartphone. Perubahan yang terasa terlihat pada kalangan anak-anak dan remaja. Game online yang ditawarkan dari kecanggihan smartphone sangat menarik bagi mereka. Setiap sore terlihat kumpulan generasi muda yang berkumpul, berjongkok bersama sambil asyik memainkan beragam game smartphone. Mereka telah lupa keasyikan permainan *bakah* yang dulu masih sering dimainkan hingga menjelang malam.

Fenomena ini telah disadari para generasi tua dan pemerintah setempat. Kekhawatiran terjadinya dampak perubahan bentuk permainan generasi muda, maka permainan tradisional mereka tidak akan dimainkan lagi dan akan berdampak terlupakan dan punah. Maka diputuskan untuk membuat acara-acara yang dapat memunculkan kembali permainan *bakah*. Salah satunya menjadikan permainan *bakah* sebagai ajang perlombaan 17 agustus dengan beragam hadiah. Dipastikan kegiatan ini memberikan respon positif dan masyarakat dan memberikan panggung khusus kepada permainan *bakah*.



Gambar 4. Perlombaan *bakah* di acara 17 Agustusan

Usaha yang dilakukan memang baik untuk keberlangsungan permainan *bakah* ke beberapa tahun ke depan. Tetapi *bakah* yang dimainkan saat ini berbeda dengan 10 tahun sebelumnya. Perbedaannya adalah tidak terasa nilai-nilai kearifan lokal yang sebelumnya dimiliki. Dengan menjadikannya sebagai objek lomba 17 Agustus, maka permainan *bakah* hanya akan dimainkan setahun sekali. Berbeda dengan dulu yang menjadi permainan setiap hari, sehingga nilai motorik dan sensorik para pemain akan terasah setiap hari. Sedangkan saat dijadikan sebagai lomba setahun sekali, maka dampak motorik dan sensorik tubuh tidak akan terasa.

Selain itu para peserta yang mengikuti perlombaan *bakah* juga mayoritas diikuti orang-orang dewasa yang berusia 20 tahun keatas. Sehingga daripada dikatakan sebagai proses pewarisan budaya, lebih tepatnya kegiatan ini menjadi ajang nostalgia para orang-orang dewasa terhadap masa muda mereka dulu. Sehingga proses pewarisan pengetahuan dari generasi tua ke generasi muda tidak terjadi. Serta nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional tidak lagi menjadi materi dalam pembentukan karakter manusia. Menurut penelitian karakter yang sering muncul dalam permainan tradisional cenderung akan nilai kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif hingga tanggung jawab yang dapat diajarkan tanpa pemaksaan (Maghfiroh, 2020).



Gambar 5. Peserta lomba *bakah* yang mayoritas dimainkan orang-orang tua

Bagaimanapun budaya akan terus bergerak mengikuti bentuk kehidupan manusianya. Mempertahankan tradisi memang harus kita lakukan, tetapi kita juga menyadari tradisi yang dilakukan dulu dengan tradisi yang dilakukan sekarang maupun masa depan akan berbeda. Walau tidak tampak dalam fisiknya, tetapi kandungan nilai-nilai budaya maupun pengetahuan lokalnya akan bergeser dan berubah. Proses ini adalah fenomena alamiah yang tidak mungkin dapat dibendung. Tetapi perubahannya akan terasa sangat cepat karena faktor kecepatan modernisasi yang telah memasuki masa 5G.

Kesimpulan

Permainan tradisional *bakah* di Kecamatan Pengkadang Kabupaten Kapuas Hulu, beberapa tahun terakhir mulai tersingkirkan oleh permainan modern berbasis teknologi. Nilai-nilai lokal dari permainan tradisional *bakah* seperti kekompakan, kerja sama, dan saling percaya satu sama lain merupakan nilai yang harus ditanamkan dalam setiap individu, lebih baik lagi ditanamkan pada anak-anak usia muda. Modernisasi merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai macam pola kehidupan yang semakin hari semakin kompleks sedikit banyak mengikis kebudayaan lokal. Sebagai makhluk yang adaptif manusia akan terus mengikuti perkembangan dunia dan zaman.

Permainan tradisional *bakah* akan tetap bertahan dengan upaya yang terus dilakukan pemerintah. Dengan diadakannya pelestarian permainan tradisional melalui perlombaan maupun ke acara festival kebudayaan. Keputusan tersebut bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional *bakah* di Kecamatan Pengkadan, Kabupaten Kapuas Hulu kepada generasi-generasi muda. Permainan tradisional *bakah* sebagai warisan kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang terdahulu, ada nilai-nilai kearifan lokal yang didapatkan di permainan tradisional *bakah* ini. Penting diingat bahwa nilai dari kearifan lokal permainan *bakah* akan memiliki makna yang mendalam. Selama permainan *bakah* ini terus dimainkan maka warisan nenek moyang masyarakat desa tidak akan menghilang begitu saja. Walaupun suatu perubahan itu pasti terjadi.

Daftar Pustaka

- Adit, A. (2020). 8 Manfaat Permainan Tradisional bagi Anak. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/14/23365621/8-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak?page=all>.
- Ali, R. (2020) Dampak Peralihan Permainan Tradisional ke Permainan Modern terhadap Pembangunan Karakter Bangsa. <https://www.kompasiana.com/cahyaadhityapratama/5f1b0eed541df434a700a82/dampak-peralihan-permainan-tradisional-ke-permainan-modern-terhadap-pembangunan-karakter-bangsa>.
- Asmida, A. (2015). Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas. *Skripsi*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Bungin, B. (2017) *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, J. W. (2009) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edit. London: SAGE Publications, Inc.
- Dharmamulya, S. (2005) *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica*, 5(2), 1057–1070.
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun, *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–8.
- Nadjamuddin, A. & Kunci, K. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo, *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79.

- Nur, H. & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar, *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.
- Okwita, A. & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), pp. 19–33. doi: 10.33373/j-his.v4i1.1720.