

Dolanan Tradisional Pembentuk Karakter di Era Millennial

Kharisma Pratidina

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Korespondensi penulis: kharismapratidina@yahoo.com

Mulyana

Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract. *The game is a cultural element that can not be separated from the world of children. Games or often called dolanan are universal cultural elements, where people live there are games. Broadly speaking the game can be grouped into two, namely modern and traditional. Both groups have their own characteristics. In this paper, it is more focused on traditional toys, because on traditional games it has special values to build its special character in Millennial times. The millennial era is often referred to as generation X, where this generation is the birth year of the 1980s to 2000s which began to be filled with new technologies. So traditional dolanan is able to form personality traits for children in the present era.*

Keywords: *millennial, culture, character, traditional games, games*

Abstrak. Permainan merupakan unsur budaya yang tidak lepas dari dunia anak-anak. Permainan atau sering disebut dolanan merupakan unsur budaya yang universal, dimana masyarakat itu tinggal ada permainan. Secara garis besar permainan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu modern dan tradisional. Kedua kelompok itu memiliki ciri khas masing-masing. Dalam tulisan ini lebih menyorot pada dolanan tradisional, karena pada dolanan tradisional memiliki nilai-nilai khusus pembangun karakter khususnya di zaman Millennial. Zaman millennial sering disebut juga generasi X, dimana generasi ini adalah tahun kelahiran 1980an hingga 2000an yang mulai dijejali oleh teknologi-teknologi baru. Jadi *dolanan* tradisional mampu membentuk karakter kepribadian bagi anak di era sekarang.

Kata kunci: millennial, Budaya, Karakter, dolanan tradisional, permainan

LATAR BELAKANG

Kemajuan zaman yang semakin pesat, menuntut anak usia ini memahami lebih jauh mengenai teknologi, terkhusus era 4.0 ini. Hal ini membuat generasi X tidak mengetahui permainan-permainan tradisional yang dimiliki sudah sejak lama. Mereka lebih mengenal *dolanan* berbau daring yang tidak ada unsur gerak pada tubuh mereka, hanya beberapa organ yang mereka gunakan. Dengan demikian teknologi juga mempengaruhi aktivitas anak. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas permainan anak yang lebih senang bermain *Playstation (PS)*, *video games*.

Received Oktober 30, 2022; Revised November 2, 2022; Januari 04, 2023

* Kharisma Pratidina, kharismapratidina@yahoo.com

Permainan yang terkesan digital meninggalkan kesan modern, hal tersebut tidak hanya pada melekatnya peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga cara memainkannya. Cara bermain yang lebih mudah dan tempat yang nyaman menjadikan anak kecanduan dalam permainan digital. Hal ini dijumpai ketika seorang guru bimbingan konseling yang mengecek kehadiran siswa yang jumlah ketidakhadirannya lebih banyak dibanding kehadiran. Setelah diklarifikasi dengan orang tua ternyata anak tersebut berangkat tetapi tidak sampai sekolah, melainkan menuju warung *games online*.

Dijumpai pada kasus pembunuhan dibawah umur tahun 2017 di salah satu sekolah swasta favorit di Magelang Jawa tengah. Siswa tersebut melakukan pembunuhan terhadap teman sebayanya hal tersebut lantaran terinspirasi dari *game online* yang sering dimainkannya. Hal tersebut menjadi sorotan besar bagi Komisi Perlindungan Anak. Dari sisi ketidakbermanfaatan *games online* ini. Indonesia yang kaya budaya terkhusus di pulau jawa memiliki permainan atau sering disebut *dolanan* tradisional yang dapat menstimulus tumbuh kembang anak, juga dapat digunakan sebagai bahan edukasi anak.

Hal tersebut ditunjukkan pada penelitian Kurniati (2011:13) bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulus anak dalam kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, juga lebih mampu mengontrol diri. Dengan demikian perlunya pengenalan *dolanan tradisional* seperti *gobak sodor*, *Ejemuran* dan sebagainya sehingga mendorong anak di era ini dalam pengembangan karakter baik.

KAJIAN TEORITIS

Dolanan Anak

Dolanan atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan biasanya dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Dolanan identic dengan permainan pada anak, sehingga tidak berlebihan jika dalam buku *Pembinaan Nilai Budaya* (Ariani, 1998:7) mengatakan bahwa kehidupan anak-anak adalah penuh dengan bermain. Dengan demikian dunia anak adlaah dunia bermain. Bagi anak bermain adalah aktivitas yang menyenangkan. Dalam bermain tidak ada unsur penekanan sehingga anak bebas dalam memilih.

Kehidupan anak sekarang cukup berbeda dengan kehidupan anak di masa lalu. Mulai dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta semakin membaiknya kondisi social ekonomi, secara tidak sadar berpengaruh pada kehidupan anak.

Arus globalisasi yang semakin deras masuk ke Indonesia, membawa pola kehidupan dan hiburan baru bagi dunia anak maupun orang dewasa. Masyarakat semakin banyak pilihan dan mendapat banyak tawaran dalam sebuah permainan maupun hiburan, seperti pada tayangan televisi baik skala nasional maupun skala lokal (dolanan anak) yang sejak dahulu sudah ada. Hal ini sangat memprihatinkan, sebab secara tidak disadari akan mempengaruhi jiwa semangat generasi muda sebagai generasi penerus bangsa. Tidak dipungkiri, pada tahun ini banyak peneliti social membagi antar generasi 100 tahun ini. Termasuk pada generasi millennial.

Generasi millennial adalah generasi yang pada rentang tahun 1980an hingga 2000, generasi ini disebut juga generasi Y. Dengan kata lain, generasi millennial ini adalah anak-anak muda yang saat ini berusia antara 15-35 tahun. Generasi Y banyak diperbincangkan, mulai dari segi pendidikan, moral & budaya, etika kerja, ketahanan mental dan penggunaan teknologi. Semua itu karena generasi kita sangat jauh berbeda dari generasi X (sebelum th 1980an) dan baby boomer (era <1960). Penggunaan teknologi yang semakin legal dan semakin merakyat membuat generasi milenial *open minded*. Akan tetapi juga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap karakter. Tentu semua berharap keadaan karakter bangsa tidak boleh sampai merusak dasar Negara yaitu Pancasila.

1. *Dolanan modern*

Dolanan modern yang dimaksud disini adalah jenis permainan yang dibuat oleh pabrik. Permainan ini tidak hanya melanda masyarakat kota melainkan masyarakat pedesaan juga mulai dirasuki. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa hal ini tidak lepas dari adanya kemajuan yang dicapai oleh masyarakat itu sendiri.

Tingginya kativitas yang membebani masyarakat (baik anak maupun orang dewasa) berdampak pada pola hidup. Masyarakat lebih memilih kepraktisan dan kurang memperhatikan dampaknya. Misalnya anak dituntut untuk menambah materi pembelajaran dan orang tua lebih banyak menghabiskan waktu diluar untuk mencari tambahan akan kebutuhan anak. hal ini menimbulkan semakin berkurangnya interaksi anak dengan temna sebayanya.

Dari keadaan tersebut membuat transfer budaya seperti permainan tradisional tidak ada. Ada aksesoris terputus pada pewarisan permainan tradisional. Disamping itu orang tua akan memuaskan si buah hati dengan permainan praktis masa kini, misal menonton hiburan televisi, atau bermain tunggall gadget nya dan sebagainya yang lebih mengandalkan teknologi. Tidak dipungkiri, masuknya permainan modern dibuktikan dengan adanya rental *play station* dipedesaan. Dengan demikian, sangat menuntut anak untuk tidak pergi kemana-mana (bersosialisasi) karena dengan dirumah mereka bisa diam. Hal ini yang tidak dipikirkan dampak kebelakangnya untuk si buah hati.

2. *Dolanan* Tradisional

Ketika kita berbicara mengenai permainan, jelas akan tampak sekali antara permainan modern dengan tradisional. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, suatu permainan modern lebih menggunakan pembuatan dari pabrik, dimana segala terlihat instan. Hal tersebut akan berbeda ketika melihat dari permainan tradisional.

Permainan tradisional lebih condong pada bersosialisasi dan interaksi. Tidak heran jika generasi x awet muda, karena ketika kecil mereka banyak teman tingkat stressnya pada level sedang karena seringnya berkomunikasi dengan teman.

Kalau dicermati permainan tradisional masih eksis dikota maupun pedesaan, hanya saja tidak banyak dan tidak sering generasi millennial menggunakannya. Misal, ketika HUT RI banyak dari masyarakat perkotaan yang merayakan HUTRI dengan berbagai lomba terkhusus untuk anak. Terdapat lomba *egrag* (*engklek*) yang cara bermainnya berjalan diatas bamboo tinggi. Adapula *gobag sodor* yang menguji adrenalin untuk bisa lolos dari penjagaan ketat lawan. Dari dua contoh permainan tradisional tadi, mampu membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki nilai lebih dibanding dengan modern. Unsur didalamnya lebih banyak dimanfaatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana peneliti mengungkapkan mengenai dolanan maupun permainan pada era millinial. Sumber data yang di dapat dari sebah pengamatan lingkungan terkhusus daerah kecamatan Turi. Dan beberapa wawancara terhadap anak-anak muda yang pernah merasakan permainan tradisional dengan teknik simak, catat pada kartu data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Nilai yang terkandung pada permainan Tradisional

Nilai adalah sesuatu yang abstrak tidak dapat dilihat tetapi memiliki kebermaknaan pada keberadaannya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, nilai adalah konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian setiap unsur budaya tentu mempunyai nilai, termasuk dalam permainan atau dolanan tradisional anak. Dolanan tradisional yang hidup di masyarakat terkhusus kecamatan Turi, DIY memiliki nilai-nilai yang sangat berguna bagi pertumbuhan karakter anak. Karena kurangnya kesadaran masyarakat terhadap nilai yang terkandung, menjadikan permainan hanyalah sebuah permainan saja. Mereka tidak menyadari betapa pentingnya sebuah permainan dalam pembentukan karakter anak.

Ketidaktahuan dan aktivitas yang semakin tinggi serta unsur gengsi rupanya ikut mempengaruhi kurang respeknya generasi millennial terhadap permainan tradisional, dan juga pada generasi X yang tidak memperkenalkan permainan terdahulu ke masa sekarang. Inilah yang menjadi salah satu penyebab mengapa permainan tradisional yang sudah lama berakar dalam kehidupan masyarakat mudah digusur oleh permainan baru dan teknologi masa kini. Pada kesempatan ini ada beberapa nilai yang akan peneliti ungkapkan dalam permainan atau dolanan tradisional, antara lain:

1. Nilai sportivitas

Sportivitas adalah suatu tindakan seseorang untuk bertindak jujur, berani mengakui kesalahan maupun kekurangannya dihadapan orang lain. Sifat sportivitas sudah ditanamkan sejak dulu pada contoh permainan *delikan* atau *jotakan* atau sering disebut petak umpet. Disana mengajarkan untuk selalu sportive ketika menemukan lawan yang berssembunyi, dan terang-terang melihat kemudian si lawan sendiri mengakui bahwasannya telah ditemukan. Dengan demikian nilai sportivitas telah dijunjung dari masa lampau melalui permainan tradisional.

2. Nilai gotong royong

Nilai gotong royong biasanya diartikan sebagai kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama. Gotong royong sebagai suatu kegiatan yang ditanggung atau dipikul bersama oleh kelompok yang bersangkutan. Seperti pada permainan *jamuran* dimana kegiatan/permainan dilakukan secara bersama. Jika hanya dilakukan dengan

seorang tidak dapat berjalan. Dengan demikian permainan tradisional juga mendorong pada nilai gotong royong.

3. Nilai moral

Permainan tradisional, baik yang hidup maupun pernah hidup dikalangan masyarakatkalau lebih dilihat sebenarnya permainan tradisional secara perlahan dapat membentuk kepribadian anak. Dengan bermain anak dapat memahami dan mengenal budaya yang ada di masyarakat. Ketika bermain *cublak-cublak suweng*, permainan tersebut mengajarkan kekompakan dan juga moral, dimana setiap anak yang terkena, akan mendapatkan sanksi. Dari sanksi tersebut anak diajarkan untuk minta maaf atau menjalankan sesuai sanksinya, menerima hukuman yang diberikan. Pada permainan *engklek/egrag* juga diajarkan untuk selalu berhati-hati, berhati-hati disini memberikan pesan moral agar selalu minta maaf jika melakukan kesalahan, dan terima kasih atas apa yang telah didapat.

4. Nilai keberanian

Pada permainan masalalu diperlukan keberanian yang cukup karena permainan dilaksanakan pada malam hari, missal : *padhang bulan, jamuran*. Keberanian dibuktikan tidak hanya bermain saat malam hari tetapi juga ketika bermain permainan *gobak sodor* dimana anak harus berani berlari cepat agar tidak tertangkap teman yang jaga. selain melatih dan mengandung nilai keberanian pada permainan *gobak sodor* juga memberikan arahan untuk hati-hati agar tidak terlewat batas, didalam keberanian harus disertai rasa hati-hati dan was-was untuk mendapat tujuan yang diinginkan.

5. Nilai pendidikan

Pendidikan merupakan satu diantara sekian banyak cara untuk memberikan ajaran agar orang lain dapat menirukan atau paling tidak menyamai bahkan mengembangkannya kearah yang lebih maju. Permainan tradisional mengandung banyak hal yang bersifat mendidik. Sejak didalam kandungan ketika si Ibu mendengarkan atau melihat seorang anak yang bermain alat tradisional maupun permainan tradisional secara tidak langsung psikis seorang Ibu meningkat, dan membuat aktif janin yang ada didalamnya. Seperti pada permainan *dakon*, disana anak dituntut untuk belajar berhitung pengurangan dan tambahan. Juga terjadi pada permainan *bekelan*, dengan aturan permainan bola *bekel* sebelum menyentuh tanah setelah memantul harus berhasil membalikkan *kecik-kecik*

yang telah di lempar. Dengan demikian dolanan tradisional tetap mengandung nilai pendidikan.

B. Pembentuk Karakter

Karakter merupakan suatu kualitas dari seseorang yang bersifat bijak. Seringkali sikap, perilaku seseorang, dan juga karakter dalam kehidupan sehari-hari dapat muncul secara bersamaan. Oleh karena itu kita akan mendapat kesulitan jika hanya akan melihat karakter saja tanpa kemunculan sikap atau perilaku seseorang.

Dengan kata lain, karakter tidak dapat dipisahkan tanpa adanya sikap atau perilaku dari seseorang. Oleh karena karakter akan tampak atau muncul di saat seseorang berinteraksi dengan orang lain dan makhluk ciptaan Tuhan lainnya (Sujarno, 2010:157)

Dolanan tradisional sudah lama ada dalam kehidupan masyarakat dan merupakan salah satu media dalam proses pendewasaan anak. banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika anak bermain permainan tradisional. Oleh karena itu permainan tradisional itu dapat diprogram, tidak sekedar permainan musiman dan masuk dala kurikulum sekolah, tentu juga masuk pada jiwa anak agar menjadi lebih kuat. Dengan demikian, semakin banyak mengolah atau memainkan permainan tradisional mampu meningkatkan karakter dan kepribadian anak secara alami.

Memang benar ketika kita melihat kebelakang, dimana Indonesia pada masa itu terkenal keramah-tamahannya, sekarang mulai mengalami krisis. Diera millennial yang terjojoh oleh teknologi membuat “para anak” khususnya anak yang sedang dalam masa perkembangan menjadi lebih acuh oleh lingkungan. Hal ini dikarenakan dolanan yang diberikan orang tua terhadap anak menjadi salah satu penyebabnya. Ketika terdahulu menggunakan permainan tradisional, perlu adanya komunikasi antar teman (Israwung), dan lain sebagainya. Sekarang, anak lebih dipercaya untuk bermain gadget dikamar dan tidak bersosialisasi keluar. Dengan demikian, karakter anak akan terbiasa manja maupun tertutup.

Berbeda ketika dolanan tradisional dilaksanakan, sang anak dituntut untuk selalu berkomunikasi dan bersosialisasi. Sang anak akan merasa aman ketika bersama teman-teman sebayanya. Karakter akan terbentuk dengan sendirinya, menjadi anak yang berkarakter. Dengan melihat fenomena akhir-akhir ini, pendidikan karakter memiliki peranan yang cukup tinggi bagi kepribadian anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Ketika berbicara pada masalah dolanan tradisional, bagi orang tua atau yang usianya lebih dari 40 tahun akan terkenang masa lalu. Pada waktu itu permainan tersebut masih sangat digemari seperti *gobag sodor*, kasti, *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, *gatheng*, *benthic* dan yang lainnya. Namun sayang permainan yang dengan nilai budaya tersebut, kini jarang sekali bisa ditemui. Meskipun demikian, masih sebagian warga masyarakat yang masih cukup peduli terhadap keberadaan dolanan tradisional. Seperti di salah satu desa di Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, DIY masih melestarikan permainan tradisional. Bahkan banyak wisatawan domestic maupun mancanegara yang berkunjung untuk melihat permainan tradisional.

Anak dapat diibaratkan seperti pohon yang masih sangat muda. Tanaman atau pohon yang masih sangat muda dan mudah untuk diarahkan sesuai keinginan siempunya pohon. Demikian pula anak-anak, pembentukan karakter sejak dini dan pemahaman-pemahaman mengenai permainan anak terkhusus local mengandung nilai positif harus di kembangkan. Si Ibu harus mampu memupuk erat karakter anak sejak dini. Pemupukan ini bisa melalui sarana permainan tradisional. Selain dari internal keluarga perlu adanya pengembangan terhadap lingkungan sekitar.

DAFTAR REFERENSI

- Aeni, N., & Daryanto, J. (2014). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A Tk Al-Huda Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Antoni L. 2009. Pelestarian Dolanan di Lereng Ungaran dalam Kompas
- Ariani dkk. 1998. Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Cahyaningrum, N. (2014). Dolanan Anak Dance Learning for Children in “Mekarsari” Kindergarten. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 14(2), 78-87.
- Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013
- Hanum Farida. 2011. Pendidikan Multikultural dalam Membangun Karakter Bangsa. Yogyakarta: makalah dialog budaya DIY.
- Jaelani, A. (2013). Pembelajaran pengukuran waktu dengan permainan tradisional gasing di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 20(2).
- Mulyono, U. (2012). Pendidikan nilai luhur melalui tembang (lagu) dolanan anak. *Selonding*, 1(1).
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1).
- Widodo, W. (2010). Lelagon Dolanan Anak Dan Pendidikan Karakter. *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 10(2), 65106.