

ETNO PEDAGOGI

dalam *Kaulinan Barudak Sunda*:

Dede Kosasih*

Arus globalisasi dewasa ini memang tidak bisa dibendung lagi. Alirannya laksana air bah, terus menggerus dan menjebol langsung pada perubahan perilaku dan kebiasaan masyarakat. Akibatnya, masyarakat kita adalah termasuk salah satu yang tidak bisa berbuat banyak, terutama menimpa dunia anak-anak. Anak-anak kita sedang kehilangan dunianya.

Lontaran keprihatinan itu muncul dari para orang tua, pendidik serta pemerhati dunia anak-anak, setelah mengamati perilaku kehidupan anak-anak sekarang dalam bermain, sangat lain dengan pola kehidupan orang tua mereka semasa kanak-kanak. Menurut pengamatan dan penilaiannya, permainan anak-anak sekarang ini tidak mendidik dan cenderung ke arah sikap yang konsumtif dan individualistis.

Dari fenomena itu banyak orang yang sepakat bahwa sinyalemen seperti itu memang tepat adanya. Anak-anak tempo dulu sangat tertantang oleh alam dan lingkungan hidupnya berada. Mereka mampu memanfaatkan apa yang ada di lingkungannya. Sebagai akibatnya, mereka harus kreatif, selalu siap menghadapi tantangan dan rintangan yang muncul setiap saat.

Menurut Abdulah Mustafa (PR,24/4/97), dunia anak-anak, termasuk fantasi, imajinasi serta tantangan-tantangan kreativitasnya, merupakan modal yang sangat vital terhadap kemungkinan terbentuknya sebuah kepribadian seorang manusia secara utuh. Jika kepribadian seorang manusia nantinya diterima sebagai hasil sebuah proses, maka bahan dasarnya adalah dunia anak-anak itu. Bagaimana format yang akan terbentuk nanti, sangatlah bergantung pada bahan dasarnya. Maka, jangan sepelekan dunia anak-anak.

Bagi anak-anak yang dibesarkan dalam kultur Sunda tempo dulu, sangat banyak tersedia sarana bermain bagi mereka. Bahkan sejak pagi hingga malam hari, anak laki-laki dan anak perempuan masing-masing memiliki jenis permainan sendiri-sendiri. Ada *Gatrik* dan *Sorodot Gaplok* buat anak laki-laki, dan *Congklak* dan *Bekles* buat anak perempuan, semua itu umumnya dimainkan pada siang hari. Di malam hari pun, terutama jika bulan sedang purnama, anak-anak masa lalu tidak pernah melewatkan diri dengan tidur sore-sore. Mereka sangat terbiasa dan antusias untuk bermain dan bernyanyi dengan penuh kegembiraan sampai larut malam di halaman. Ada yang bermain *Ucing Kalangkang*, *Galuh*, *Pakaleng-kaleng Agung* dan sebagainya, tanpa khawatir berisik dan mengganggu orang tua yang mestinya sedang istirahat. Orang tua masa lalu juga biasanya tidak tidur sore-sore karena mereka juga terus bekerja dan berkarya (biasanya membuat anyaman) atau ngobrol sampai larut malam.

Umumnya dalam permainan (*kaulinan barudak*) yang sifatnya rekreatif itu sangat bertautan dengan *kakawihan barudak*. Antara *kaulinan* dan *kakawihan* itu merupakan dwitunggal. *Kaulinan* dan *Kakawihan Barudak Sunda*, selanjutnya disebut KKBS, ternyata memiliki kearifan lokal (*local wisdom, local genius*) yang luar biasa. Dalam KKBS itu terkandung hal-hal positif, seperti pemupukan sifat kebersamaan, kreativitas ataupun kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Permainan *Oray-orayan*, misalnya, yang erat dengan *kakawihan* itu ternyata sarat dengan nilai-nilai kebersamaan, karena dalam cara bermainnya harus melibatkan lebih dari lima orang.

Dalam permainan ini anak-anak berbaris, masing-masing anak memegang ujung baju temannya dan berjalan meliuk-liuk sambil mendendangkan lagu: "Oray-orayan. Orang naon? Orang bungka! Bungka naon? Bungka Laut! Laut naon? Laut dipa! Dipa naon? Di pandeur! kok...kok...kok...! Setelah berakhir lagu ini maka riuh rendahlah suara anak-anak. Ada yang tertawa cekikikan, menjerit dan sebagainya, karena dalam permainan ini, sang kepala ular harus menangkap ekornya atau anak yang berada pada barisan paling belakang.

Contoh lain bagaimana pautan antara *kaulinan* dan *kakawihan*, dalam konteks folklor yang disebut dengan *play rhyme*, adalah *Huhuian* (Ucing Hui). Permainan ini dilakukan oleh sejumlah anak, biasanya lebih dari lima orang. Pertama-tama harus menentukan "ucing", yang bertugas mencabut *hui* (ubi), dengan cara *Hompimpah* atau *Cingciripit*. Melalui *Hompimpah*, anak-anak mengayunkan tangan sambil melantunkan sebuah lagu: "*Hompimpah kaliwahon dodol jebréd, saha nu éléh, éta jadi ucing!*" Ketika suku kata *-cing*, anak-anak mengangsurkan tangan bersamaan. Tahap pertama dicari mana yang terbanyak, apakah tangannya tertelungkup atau

terbuka. Pihak yang terbanyak lulus dalam tahap pertama, sisanya kembali kembali mengayunkan tangan, lalu kembali bersama mengangsurkan tangan ke depan. Sampai akhirnya tinggal satu tangan yang berbeda, maka dialah yang menjadi *ucing*. Selain dengan *Hompimpah*, bisa dilakukan dengan cara lain, yaitu *Cingciripit*. Semua anak meletakkan telunjuknya pada telapak tangan salah seorang anak yang juga ikut undian, sambil menyanyikan lagu: "*Cingciripit tulang bajing kacapit, kacapit ku bulu paré, bulu paré méméncosna, jol pa Dalang mawa wayang jék-jrék nong!*" Ketika akhir lagu, bersamaan dengan suku kata *nong* telapak tangan yang terbuka itu akan menangkap/menjepit, maka hap! anak-anak harus terampil menarik telunjuknya. Bila telat, akan tertangkap/terjepit tangan si pengundi itu, dialah yang menjadi *ucing*.

Setelah terpilih *ucing*, permainan *huhuian* ini dilanjutkan dengan menentukan seorang „*pamingpin*“ (biasanya anak yang paling besar badannya). Anak yang lainnya saling berebutan berbaris di belakang sang *pamingpin* sambil memeluk erat pinggang sang *pamingpin*. Sang *pamingpin* biasanya berada di bagian pangkal, tangannya harus kokoh memegang sebuah pohon (yang cukup kuat) atau sebuah tonggak kuat sambil jongkok atau duduk. Setelah semua anak-anak berpegangan pada pinggang temannya, kemudian si *ucing* yang berperan sebagai "pencabut *hui* (ubi)" mulailah bernyanyi sambil mencolek dengan telunjuk atau memukul (secara halus) kepala anak yang berbaris dengan kepalan tangan.

*"Kelenang-kelenéng samping konéng, keledat-keledut samping butut
Kurusak-korosak samping ruksak, kuruwak-korowék samping sowék*

Selesai mendengarkan lagu tersebut, terjadilah dialog antara *ucing* dengan sang *pamingpin*.

- + "*Heey, urang lembuuuur, aya nini jeung aki? (ucing)*
- "*Euweuh! Keur nyaba ka kota!*" (ujar sang *pamingpin*)
- + "*Ari éta naon nu tingjarentul?*
- "*Hui!!!!!!!*"
- + "*Meunang diala?*"
- "*Hempék wé alaaa, ari butuh mah!*"

Ketika anak (barisan bagian ekor/belakang) akan dicabut/ditarik oleh *ucing*, maka ramailah suara jeritan anak-anak dengan penuh kegembiraan. Akan lebih seru lagi manakala si *ucing* "pencabut ubi" dengan sekuat tenaga mencoba menarik anak-anak dengan sekuat tenaga mempertahankan pelukannya, agar tidak terlepas dari ikatan teman-temannya. Nah, jika sudah terlepas dari barisan, anak-anak itu kemudian berlari menjauh si *ucing* sambil tertawa dengan suka ria. Anak-anak berteriak kepada temannya: "*linghasan euy ucingna, ulah dilindeukaaa.....n!*"

Meskipun jenis maupun bentuk permainan di atas sangat sederhana, tetapi secara tidak langsung mengandung makna yang sangat berguna terutama bagi pemupukan sikap mental anak-anak. Dengan jenis permainan tersebut, anak-anak bisa menikmati kegembiraan hidup tanpa harus dibeli oleh nilai rupiah. Selain itu, nampak pula sikap kebersamaan dan rasa solidaritas anak-anak dalam bermain, hampir dapat dipastikan jauh lebih komunikatif satu sama lainnya.

Dunia Anak yang Hilang: Sebuah Ancaman Kultural

Dunia seperti itulah yang sekarang sudah berangsur-angsur hilang dan mungkin hanya menyisakan beberapa permainan yang kini terseok-seok dalam mempertahankan eksistensinya.

Maka bisa dipastikan faktor-faktor hilangnya KKBS pada saat sekarang ini disebabkan oleh ketidaktahuan si anak, sehingga menjadi penghambat berkembangnya permainan tradisional baik di kalangan masyarakat atau anak itu sendiri. Selain itu, kurangnya peran serta generasi sebelumnya terhadap anak-anak di masa sekarang. Orang tua cenderung membiarkan, tidak mau ambil pusing. Kalaupun ada perhatian, orang tua memilih permainan yang lebih praktis, instan, dan serba dibeli. Hal ini tentu saja menyebabkan si anak kehilangan mata rantai yang seharusnya mereka temukan dan mereka dapatkan dari KKBS itu.

Dunia anak-anak sekarang ini umumnya merupakan dunia yang pasif. Sebagian waktu senggang mereka yang seharusnya dipakai untuk bermain bersama (bersosialisasi), banyak dihabiskan dengan bermain *PS2*, *game-watch* atau *video-game* atau hanya nongkrong berlama-lama di depan TV.

Ketika seorang anak bermain *game*, biasanya jika dihampiri oleh temannya akan merasa terganggu karena dalam bermain alat itu memerlukan konsentrasi. Akibatnya anak-anak lebih

egois dan individualistis. Mereka benar-benar menjadi objek, dalam arti bukan sebagai pelaku yang aktif (subjek).

Melihat kondisi semacam itu, besar kemungkinan tercerabutnya anak-anak dari dunianya yang asli, bahkan bisa dikatakan sebagai ancaman yang sangat serius. Dalam transformasi budaya bisa menimbulkan konflik kepribadian berupa ancaman kultural yang tidak bisa dianggap enteng. Relakah kita membiarkan anak-anak kita generasi mendatang ditelan begitu saja oleh kultur baru yang akan menjadi dunianya nanti?

Tidak bisa dielakkan memang, ketika perubahan dan pergeseran budaya muncul dengan cepatnya, sementara dari waktu ke waktu pikiran manusia semakin kritis terhadap suatu hal. Mereka mencoba untuk mencari sesuatu yang baru. Hanya sayangnya mereka seolah meninggalkan atau bahkan tidak melihat yang lama. *Cul dogdog tinggal igel*.

Perubahan-perubahan sosiokultural tersebut bisa disebut sebagai hasil suatu pembangunan dan proses modernisasi. Dalam proses tersebut terjadi interaksi-interaksi baik dalam tataran makro maupun dalam tataran mikro (individu). Semua interaksi tersebut membuahkan akibat-akibat tersendiri pada suasana psikologi manusia.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan sebuah kebudayaan tergantung dari pola pikir dan perilaku manusia itu sendiri dalam menerima rangsangan dari luar maupun dari dalam. Seperti halnya perubahan serta pergeseran nilai sosial KKBS di kalangan masyarakat sekarang sedang terjadi. Jika hal ini dibiarkan, bagaimana KKBS di masa mendatang, dan hal ini merupakan satu wacana untuk diterjemahkan dan perlu disiasati.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Salah satu upaya tersebut adalah pembinaan KKBS melalui pengkajian nilai-nilai atau menyingkap latar belakang sosiokulturalnya. Upaya ini diharapkan dapat mewujudkan kebudayaan nasional yang tangguh dan utuh yaitu mampu memperkokoh solidaritas dan mempersatukan kehidupan bangsa, sekaligus dapat menjadi kebanggaan nasional. Karena diyakini bahwa dalam KKBS itu terkandung nilai-nilai sosial budaya (*local genius, local wisdom*) masyarakat dan mempunyai fungsi sosial sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Sunda.

Fungsi-fungsi itu menurut William R. Bascom (Dananjaya, 1984), ada empat, yaitu a) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif; b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; c) sebagai alat pendidikan (*pedagogical device*); dan d) sebagai alat pemaksa dan pengawasan agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Di antara fungsi-fungsi yang dikemukakan di atas, yang paling menonjol dari KKBS itu adalah fungsi pedagogik yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa, untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Misalnya permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya berpikir, atau yang bersifat keterampilan fisik berfungsi mengembangkan kecekatan gerakan otot-otot (saraf motorik) para pemain kecil itu.

Fungsi lainnya yakni fungsi rekreatif, yaitu untuk merenggut kita dari kebosanan hidup sehari-hari walaupun untuk sementara waktu, atau untuk menghibur diri dari kesukaran hidup. Sehingga dapat pula menjadi semacam pelipur lara, atau untuk melepaskan diri dari segala ketegangan perasaan, sehingga dapat memperoleh kedamaian jiwa.

Dari semua fungsi-fungsi KKBS itu, dapat diperas menjadi satu (intisari), yaitu fungsi untuk menyiapkan anak-anak agar kelak dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat.

Pikiran Rakyat, 23 Mei 2009

** Pemerhati Budaya, Lektor Kepala pada Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI*