

# Pembelajaran berbasis Lingkungan dan Budaya Lokal:

Kearifan Lokal yang tercermin dalam Permainan Tradisional

*Dede Kosasih*

## A. Purwawacana

"Keine Zeit hat so viel und so mannigfaltiges vom Menschen gewusst wie die heutige...  
Aber keine Zeit wuste weniges, was der Mensch sei, wie die heutige. Keine Zeit ist der Mensch  
so fragwürdig geworden wie der Unsrigen."

(M.Heidegger, *"Kant und das Problem der Metaphysik"*, Bonn, 1929)

Kutipan di atas ini saya pergunakan sebagai wawasan dasar yaitu bahwa usaha pemahaman tentang martabat manusia dan kemanusiaan umumnya, tidak untuk berpretensi akan membawa pemahaman itu sampai pada suatu kesimpulan bulat dan final, apalagi sempurna, walaupun dikaji dari berbagai sudut pandang. Namun demikian, sekurang-kurangnya kita berikhtiar bersama untuk berkontemplasi memandang permasalahan yang dihadapkan kepada kita. Minimal mendapatkan wawasan tambahan yang bisa lebih memperkaya upaya kita memahami martabat manusia, yang berarti juga memahami diri kita sendiri.

Oleh karena itu, untuk memahami tentang martabat manusia dan kemanusiaan itu, dipandang perlu adanya upaya-upaya yang bermuara pada pendidikan humaniora. Karena pendidikan humaniora itu pada hakekatnya mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan pernyataan-pernyataan simbolisnya merupakan bagian integral dari sistem budaya. Kandungan pendidikan humaniora ditentukan oleh sistem pengetahuan yang dimiliki masing-masing subkultur, sehingga dapat ditemukan varian-varian pendidikan humaniora sesuai dengan pengelompokan masyarakatnya. Dalam setiap kelompok masyarakat, pendidikan itu diselenggarakan baik secara formal melalui sebuah lembaga pendidikan, maupun secara informal melalui berbagai bentuk komunikasi sosial.

## B. Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan

Manusia, di mana pun baik secara langsung maupun tidak, bahkan seringkali tanpa disadarinya, untuk tetap dapat melangsungkan kehidupannya akan selalu bergantung pada lingkungan alam dan fisik tempatnya hidup. Hubungan antara manusia dengan lingkungan fisik dan alamnya itu tidaklah semata-mata terwujud sebagai hubungan ketergantungan manusia terhadap lingkungannya, tetapi juga terwujud sebagai suatu hubungan di mana manusia mempengaruhi dan merubah lingkungannya. Dengan kata lain, manusia juga turut menciptakan corak dan bentuk lingkungannya. Manusia, dari satu segi menjadi bagian dari lingkungan fisik dan alam tempatnya hidup; tetapi dari segi yang lain lingkungan alam dan fisik tempatnya hidup adalah bagian dari dirinya.

Kerangka landasan yang menciptakan dan membuat manusia bergantung pada lingkungannya adalah kebudayaan. Dengan demikian, manusia, kebudayaan dan lingkungan merupakan tiga faktor yang saling menjalin secara integral. Pernyataan ini berakar dari pandangan Slotkin (dikutip oleh Adimihardja, 1993) bahwa *"the organism and its environment must be suited to each other"*. Pandangan ini mengisyaratkan perlunya hubungan timbal balik yang serasi dan harmonis antara manusia dengan lingkungannya. Dengan demikian, suatu jenis mahluk hidup akan dapat mempertahankan kelangsungan eksistensinya sepanjang merasa sebagai bagian integral dari lingkungan hidupnya serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Lingkungan alam dapat memberikan daya dukung kehidupan dalam berbagai bentuk kemungkinan yang dapat dipilih manusia untuk menentukan jalan hidupnya. Menurut Forde (1963) bahwa hubungan antara kegiatan manusia dengan lingkungan alamnya dijumpai oleh

*Makalah ini disampaikan pada Workshop Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS yang diselenggarakan oleh Asgar Muda Garut tanggal 30 Juli 2008 di Pendopo Kabupaten Garut*

pola-pola kebudayaan yang dimiliki manusia. Oleh karena itu, pengembangan pilihan-pilihan itu sangat bergantung pada potensi kebudayaan manusia yang menurut kenyataan sejarah dapat berkembang secara pesat karena kemampuan akalunya.

Selain berupa alam, lingkungan tempat manusia hidup juga mencakup lingkungan sosiobudaya, dan oleh karena itu konsep manusia harus dipahami sebagai makhluk yang bersifat *biososiobudaya* (Adimihardja, 1993). Dalam konsep biososiobudaya tersebut, keseluruhan pengetahuan manusia harus digunakan untuk memahami dan menginterpretasi lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi kerangka landasan untuk membentuk tingkah-lakunya dalam masyarakat yang bersangkutan (Suparlan, 1980). Menyimak definisi ini, kebudayaan tersebut dapat dilihat sebagai "mekanisme kontrol" bagi kelakuan dan tindakan-tindakan manusia (Geertz, 1973), atau sebagai "pola-pola bagi kelakuan manusia" (Keesing & Keesing, 1971). Pendek kata, kebudayaan merupakan serangkaian aturan, petunjuk, dan resep yang terdiri dari serangkaian model kognitif yang digunakan secara selektif oleh manusia yang memilikinya sesuai dengan lingkungan yang dihadapinya (Spradley, 1972).

Wujud kebudayaan pada dasarnya merupakan pengikat para pendukungnya dalam menghadapi lingkungannya. Maka wujud kebudayaan tersebut akan terefleksikan dalam pola berpikir dan totalitas perilaku suatu masyarakat dalam menjalani kehidupannya. Rusyana dkk. (1988) berpendapat bahwa wujud kebudayaan dalam suatu masyarakat dapat dihiperir melalui 3 perspektif. Perspektif yang pertama memandang wujud kebudayaan sebagai sistem *adaptif*. Dalam perspektif ini wujud kebudayaan dalam suatu masyarakat merupakan pengikat para pendukungnya dalam menghadapi lingkungannya, baik lingkungan alam sekitar maupun lingkungan sosial. Kedua, wujud kebudayaan dipandang sebagai sistem *kognitif*, yang mencerminkan pola berpikir dan totalitas perilaku suatu masyarakat dalam memperlakukan alam dan menjalani kehidupannya. Adapun dalam perspektif yang ketiga, wujud kebudayaan dapat dipandang sebagai suatu sistem *struktur*. Menurut perspektif ini, di dalam kebudayaan terdapat susunan yang tertib, yang mampu mengatur kelangsungan hidup serta kehidupan manusia. Maka melalui kebudayaan itulah manusia membina interaksi dengan sesamanya, lingkungannya, serta mewariskan nilai-nilai yang dianggap bermanfaat bagi kelangsungan hidup mereka dari generasi ke generasi.

Nilai-nilai yang terkandung di dalam sistem kebudayaan yang dimiliki secara sosial itu akan tampak dalam wujud simbol dan perilaku suatu masyarakat. Menurut Suparlan (1980), simbol-simbol yang ada itu cenderung untuk dibuat atau dimengerti oleh para warganya berdasarkan atas konsep-konsep yang mempunyai arti yang tetap dalam suatu jangka waktu tertentu. Untuk memahami dan mendalami suatu kebudayaan, maka simbol-simbol dan kode-kode itu harus pula

dimaknai secara sosial. Hal ini terkait erat dengan salah satu kodrat dasar manusia, yaitu memiliki kemampuan menginterpretasi dan mengkreasikan simbol-simbol. Dalam kaitan ini, Cassirer (1944) mengatakan:

*"...Man has, as it were, discovered a new method of adapting himself to his environment. Between the receptor system and the effector system, which are to be found in all animal species, we find in man a third link which we may describe as the symbolic system. This new acquisition transforms the whole of human life. As compared with the other animals, man lives not merely in a broader reality; he lives so to speak, in a new dimension of reality..."*

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa manusia merupakan *animal symbolicum*, yakni makhluk yang menggunakan media berupa simbol dalam memberi arti dan mengisi kehidupannya (Daeng, 1991). Sejalan dengan Cassirer dan Langer, Garna (1996) juga berpendapat bahwa keistimewaan manusia justru terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan simbol-simbol secara *verbal* dan *non-verbal*. Maka karena sifat inilah manusia dibedakan dari hewan, karena manusia mampu menciptakan serta memanfaatkan simbol-simbol sebagaimana mestinya.

Lingkungan simbolik, bersama-sama dengan lingkungan material (fisik) dan lingkungan sosial, mengikat kehidupan manusia (Kuntowijoyo, 1987). Dengan demikian, simbol

memungkinkan manusia bukan hanya untuk berfikir dan mengadakan kontak dengan realitas kehidupan dirinya tetapi juga untuk mengabadikan hasil berfikir dan kontak itu kepada dunia.

White (1949), seorang antropolog, sangat menekankan pentingnya simbol, lewat argumennya:

*"All human behavior originates in the use of symbols. It was the symbol which transformed our anthropoid ancestors into men and made them human. All civilizations have been generated and are perpetuated, only by the use of symbols. All human behavior consists of, or is dependent upon, the use of symbols. Human behavior is symbolic behavior; symbolic behavior is human behavior. The symbol is universe of the humanity".*

Jadi menurutnya, dengan belajar lewat simbol-simbol inilah kebudayaan dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, ahirnya kebudayaan menjadi milik suatu masyarakat.

### C. Manusia sebagai Mandat Kultural Lingkungannya

Manusia merupakan pusat kehidupan (*antroposentris*) dalam arti kelebihan akal budinya, maka makhluk yang bernama manusia itu mempunyai kedudukan yang tinggi apabila dibandingkan dengan yang lainnya. Dengan kelebihan akal budinya tersebut manusia memiliki mandat kultural yang terkait dengan pengelolaan, pengaturan, dan pemeliharaan lingkungan hidup dari kerusakan (Sastrosupeno, 1984). Dengan demikian manusia sendirilah yang sebenarnya menjadi tujuan lingkungan hidup sebagaimana terwujud dalam berbagai bentuk pemanfaatan yang ditarik dari padanya. Dari mandat kultural inilah kemudian berkembang menjadi sistem mata pencaharian, teknologi maupun berbagai bentuk kegiatan yang bersifat ritualistik.

Namun ternyata dalam kaitan sebagai pengemban mandat kultural itu, seringkali muncul dikotomisasi secara ekstrem antara manusia di dunia belahan Barat dengan manusia di dunia belahan Timur. Manusia dunia Barat sering diidentifikasi dengan konsep manusia menaklukkan lingkungan. Sebagai kontrasnya manusia dunia Timur sering diidentifikasi sebagai manusia yang menganut konsep menjaga keutuhan dan keharmonisan dengan lingkungan. Dua konsep yang berbeda dalam hubungan antara manusia dengan lingkungan tersebut menghasilkan dampak lingkungan yang sangat berbeda pula. Konsep dunia Barat terbukti telah melahirkan persoalan besar bagi lingkungan, akibat pengrusakan dan pencemaran yang ditimbulkannya. Namun, ketika manusia Barat mulai menyadari akan kekeliruannya maka manusia di dunia belahan Timur dengan program modernisasi dan pembangunannya, justru mengikuti dan mengulangi kesalahan yang pernah dilakukan dunia Barat (Nawiyanto, 1995).

Dewasa ini di dunia belahan Timur (negara-negara sedang berkembang), sedang berlangsung pembukaan dan penghancuran yang membabi-buta hutan basah, dengan tingkat pengrusakan 11,4 juta hektar pertahun atau 21,6 hektar per-menit. Dengan adanya sistem perladangan berpindah-pindah, didirikan pemukiman baru, peternakan yang berskala raksasa dan industri kehutanan, adalah sebab utama rusaknya hutan (Salim, 1988). Hal ini seyogyanya tak perlu terjadi, bila kita mencermati cara bertindak nenek moyang kita dalam hubungan dengan hutan yang begitu mesra, selaras dan dihadapi secara arif.

Seperti yang dipaparkan Mochtar Lubis (1988), bahwa di antara nilai budaya tua suku-suku bangsa Indonesia adalah nilai budaya yang membawa manusia berhubungan erat dengan alam sekitarnya. Kepercayaan nenek moyang kita di jaman dahulu, bahwa setiap benda, selain dari makhluk hidup, memiliki pula jiwa atau roh sendiri. Dengan demikian telah menimbulkan kesadaran untuk memelihara keselarasan antar kehidupan manusia dengan alam sekitarnya. Sebagai salah satu contoh kearifan dalam menyikapi lingkungan yang kini masih dipelihara, cukuplah kita menengok ke kampung Cibeo, di lereng pegunungan Banten Selatan. Di wilayah itu kita bisa kita jumpai yakni orang Baduy. Sebenarnya mereka lebih sering dan lebih senang menyebut diri dengan sebutan *Urang Rawayan* (Haryoto Kunto, 1986), atau menengok masyarakat Kampung Naga di Kabupaten Tasikmalaya.

Urang Rawayan merupakan masyarakat yang terbilang masih lugu (*basajan*) dan polos, sebenarnya banyak menyimpan adat tatanan hidup dan kepercayaan yang menarik. Kehidupan mereka yang sangat kuat memegang tradisi ini menjadikan mereka sangat akrab dengan alam sekelilingnya. prinsip hidup yang paling mendasar, dipegang teguh oleh *Urang Rawayan* adalah *Pikukuh Baduy*. Salah satunya yakni mengemban tugas dari *Batara Cikal* untuk menjaga dan melestarikan bumi beserta segenap isinya! dalam bahasa mereka: "*Ngaraksa Sasaka Pusaka Buana, lojor teu meunang dipotong, pondok teu meunang disambung*" (Garna, 1988).

Mereka sangat patuh dan yakin kepada *pikukuh* yakni perintah dan petunjuk para leluhurnya, agar hidup menjalankan "pola hidup sederhana". Dengan tujuan ahir untuk menjaga perdamaian dan *karahayuan* sehingga terciptalah keselamatan dan kelestarian hidup seisi dunia.

*Ngaraksa Sasaka Pusaka Buana* pada hakekatnya mengandung makna menjaga warisan suci di atas bumi. Adapun arti "warisan suci di atas bumi" ialah kelestarian alam yang masih terjaga, tanah yang tetap *subur ma'mur loh jinawi*, sumber air yang belum tercemar, udara yang masih bersih sehat belum kena polusi. Serta bumi yang masih terjaga keseimbangan ekologisnya; tetap *saluyu rahayu*, harmonis di antara seluruh penghuninya. Sedangkan *lojor teu meunang dipotong, pondok teu meunang disambung*, artinya; panjang tidak boleh dipotong, pendek tidak boleh disambung. *Pikukuh* ini merupakan hakikat dari prinsip konservasi *Urang Rawayan* yang menyatakan menjaga dan melestarikan kelangsungan proses perubahan alamiah secara wajar.

Tulisan ini secara khusus akan difokuskan untuk menyoroti dan mengungkap dimensi sosiokultural tentang kearifan lokal yang tercermin dalam permainan tradisional secara diakronis dengan mempertautkan masa *bihari* dan masa *kiwari*.

#### D. Dunia Anak-Anak: Sebuah Ancaman Kultural

Dengan hiruk pikuknya lalu-lintas teknologi informasi yang begitu mengglobal sekarang ini, masyarakat kita adalah termasuk salah satu yang tidak bisa berbuat banyak. Salah satunya yang dirasakan sangat terpuruk adalah dunia anak-anak (telah lama para orang tua, pendidik serta mereka pemerhati dunia anak-anak melontarkan keprihatinan bahwa anak-anak sedang kehilangan dunianya). Maksudnya keprihatinan yang dirasakannya itu bila dibandingkan dengan dunia orang tua mereka tempo dulu.

Buktinya memang sangat nyata dan gamblang bahwa perilaku kehidupan anak-anak sekarang sudah sangat lain dengan pola kehidupan orang tua mereka semasa kanak-kanan. Menurut pengamatan dan penilaian berbagai pihak, perilaku kehidupan anak terutama dalam bermain, sekarang ini tidak mendidik dan cenderung ke arah sikap yang konsumtif dan individualistis.

Menurut Abdulah Mustafa (PR), dari gejala 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 memanfaatkan apa yang ada di lingkungannya. Sebagai akibatnya, mereka harus kreatif, selalu siap menghadapi tantangan dan rintangan yang muncul setiap saat.

Dunia anak-anak, termasuk fantasi, imajinasi serta tantangan-tantangan kreativitasnya, menurut para ahli 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.

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* buat anak laki-laki, dan *sondah* buat anak perempuan, semua itu umumnya dimainkan pada siang hari. Di malam haripun, terutama jika bulan sedang purnama, anak-anak masa lalu tidak pernah melewatkan diri dengan tidur sore-sore. Mereka sangat terbiasa bermain dan bernyanyi dengan

penuh kegembiraan sampai larut malam di halaman, ada yang bermain *ucing kalangkang, galah, 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 (biasanya membuat anyaman) atau ngobrol sampai larut malam.

Umumnya dalam permainan (*kaulinan barudak*) yang sifatnya rekreatif sangat bertautan dengan *kakawihan barudak*. Antara permainan dan *kakawihan* itu merupakan dwitunggal yang tidak bisa dipisahkan. Untuk pembahasan selanjutnya akan digunakan istilah KKB (Kaulinan dan Kakawihan Barudak). Umpamanya dalam permainan *oray-orayan*, tidak terlepas dari iringan *kakawihan barudak*. Begitu juga dalam cara bermainnya biasanya harus melibatkan lebih dari lima orang. Pada permainan ini sejumlah anak berkumpul di suatu halaman rumah yang cukup luas. Biasanya hal ini dilakukan baik sore hari maupun malam hari ketika bulan sedang purnama.

Ketika harus menentukan siapa yang menjadi bagian kepala (ular), biasanya dilakukan dengan diundi yang menggunakan nyanyian (*kakawihan*) **Hompimpah** atau **Cingcirit**. Setelah terpilih, yang lainnya saling berebutan untuk berada di belakang sang kepala ular. Mereka berbaris saling berpelukan dan berjalan meliuk-liuk sambil mendendangkan lagu: *"Oray-orayan. Orang naon ? Orang bungka ! Bungka naon ? Bungka Laut ! Laut naon ? Laut dipa ! Dipa naon ? Di pandeuri ! 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 padunya antara *kaulinan* dan *kakawihan*, dalam konteks folklor disebut *play rhyme*, adalah **Huhuian**. Permainan ini dilakukan oleh sejumlah anak, biasanya lebih dari lima orang. Kemudian ditentukan seorang pimpinan serta tokoh "**nini dan aki**". Tangan sang pimpinan (kepala) biasanya memegang erat sebuah pohon atau sebuah tonggak yang kuat sambil jongkok atau duduk. Setelah itu, kemudian diikuti teman lainnya sambil memegang erat pinggang sang pimpinan. Ini pun dilakukan secara berbaris dan berpelukan. Setelah itu "si nini" bernyanyi,

*"Kelenang-keleneng samping konéng  
Keledat-keledut samping butut"*

Sambil "ngawih" si nini ini memukul kepala teman-temannya dari yang pertama sampai yang terakhir. Selesai mendendangkan lagu terjadilah dialog antara sang pimpinan dengan si nini.

*+Saha di dapur? (ucap sang pimpinan)*

*- Nini jeung aki.*

*+ Rek naon?*

*- Ngala hui.*

*+ Pék wé ala!*

Ketika anak (barisan bagian ekor/belakang) dicabut/ ditarik oleh nini dan aki, maka ramailah suara jeritan anak-anak dengan penuh gembira. Akan semakin seru lagi manakala si nini dengan sekuat tenaga mencoba menarik anak-anak agar terlepas dari ikatan teman-temannya.

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 di masa lalu, hampir dapat dipastikan jauh lebih komunikatif satu sama lainnya. Karena jenis permainannya yang memerlukan teman secara kelompok, antara empat hingga delapan bahkan bisa lebih.

Dunia seperti itulah yang sekarang sudah berangsur-angsur hilang. Dunia anak-anak sekarang ini umumnya merupakan dunia yang pasif. Sebagian waktu senggang mereka yang seharusnya dipakai untuk bermain, dihabiskan dengan menongkrong di depan TV bermain PS atau *game-watch* atau *video-game*. Biasanya anak itu jika dihampiri oleh temannya akan merasa

terganggu karena dalam bermain alat itu memerlukan konsentrasi. Mereka (anak-anak) 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 yang bisa menimbulkan konflik kepribadian itu yang sebenarnya tersembunyi ancaman kultural yang tidak bisa dianggap enteng.

### **E. Permainan Tradisional dalam Persimpangan Jalan**

Eksistensi permainan tradisional (*kaulinan dan kakawihan barudak*) pada saat sekarang ini dapat dikatakan hampir mendekati kepunahan. Salah satu faktor penyebabnya adalah ketidaktahuan si anak, menjadi penghambat berkembangnya permainan tradisional baik di kalangan masyarakat atau anak itu sendiri. Adapun ketidaktahuan itu disebabkan di antaranya:

1. Orangtuanya yang tidak berusaha mengajarkan/ memberitahukan pada anaknya.
2. Orangtuanya yang memang tidak tahu menahu tentang hal tersebut.
3. Si anak yang tidak berusaha tahu.
4. Pergaulan yang memang memberi peluang terhadap anak dalam memiliki tendensi ruang tradisi.

Adapun ketidakmampuan manusia untuk bertindak intrinsik diimbangi oleh kemampuan lain yakni kemampuan untuk belajar, berkomunikasi dan menguasai objek-objek yang bersifat fisik. Kemampuan untuk belajar ini dimungkinkan oleh berkembangnya intelegensi dan cara berpikir simbolik. Terlebih-lebih manusia mempunyai budi yang merupakan pola kejiwaan yang di dalamnya terkandung dorongan-dorongan hidup yang dasar, insting, perasaan dengan pikiran, kemauan dan fantasi.

Kurangnya peran serta generasi sebelumnya terhadap anak-anak di masa sekarang ini menyebabkan si anak kehilangan mata rantai yang seharusnya mereka temukan dan mereka dapatkan, atau bahkan kurangpedulian si anak sendiri terhadap permainan tradisional dan mereka tidak berusaha bertanya/tahu permainan jenis apa yang orangtua mereka dapatkan sewaktu kecil.

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

Perubahan-perubahan sosiokultural 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.

Soerjono Soekanto (1981) menyatakan bahwa yang menyebabkan perubahan sosial itu di antaranya kondisi-kondisi primer yang ada di dalam masyarakat itu sendiri seperti ekonomi, teknologi, geografis, bahkan biologis.

Teori ini jika diaplikasikan dalam KKB, maka KKB pun telah mengalami perubahan bahkan pergeseran nilai. Terlepas dari nilai estetik, KKB ini mengalami pergeseran nilai khususnya nilai sosial, ketika sekelompok anak pada jaman sebelumnya akrab dengan KKB. Hal ini terbukti kurangnya perhatian secara sadar maupun tidak sadar pihak masyarakat atau pihak pengajar dalam memperkenalkan KKB tersebut pada anak secara langsung maupun tidak langsung.

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

Sehubungan dengan permasalahan di atas, dirasakan dan sangat mendesak perlu adanya upaya-upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Salah satu upaya tersebut adalah pembinaan KKB melalui pengkajian nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Upaya ini diharapkan dapat mewujudkan kebudayaan nasional yang tangguh dan utuh yaitu mampu memperkokoh solidaritas dan mempersatukan kehidupan bangsa, sekaligus dapat menjadi kebanggaan nasional.

Berkaitan dengan hal ini, Keesing (1971) mengemukakan bahwa pola, pandangan, sikap, dan perilaku manusia di berbagai belahan bumi dapat diamati, dipelajari, dan diungkapkan melalui kebudayaannya. Melalui kebudayaan itulah, manusia membina interaksi dengan sesamanya, dengan alam, serta mewariskan nilai-nilai yang dianggap bermanfaat bagi kelangsungan hidup mereka dari generasi ke generasi. Hal itu berarti bahwa kebudayaan secara langsung ataupun tidak langsung, mampu memberikan identitas tertentu bagi individu dan masyarakat pendukungnya.

Pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional harus dimulai dengan inventarisasi, pendokumentasian serta penelitian yang menyingkap latar belakang sosiokulturalnya, terhadap KKB sebagai bagian dari folklor. Usaha-usaha ini jelas akan besar manfaatnya bagi pembangunan kebudayaan nasional yang sedang kita bina bersama, karena diyakini bahwa dalam KKB itu terkandung nilai-nilai sosial budaya 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 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 KKB itu adalah 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.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, ternyata KKB itu perlu dikaji karena merupakan warisan budaya yang tak ternilai. Dan penggalan serta pemeliharaan budaya Sunda itu sangat bermanfaat, yang salah satunya adalah bermanfaat bagi pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh Yus Rusyana (1988) bahwa :

*"Penggalian budaya daerah itu akan memberikan kepuasan rohani serta menimbulkan kecintaan terhadap budaya sendiri dan menjadi penghambat kokoh terhadap arus masuknya kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian atau kepentingan pembangunan bangsa. Keselarasan kemajuan teknologi dan pengetahuan dengan pembangunan jiwa akan besar sekali artinya bagi pembangunan lahir dan batin"*

## F. PENUTUP

Dalam KKB itu terkandung nilai-nilai sosial budaya masyarakat dan mempunyai fungsi sosial sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Jawa Barat.

Dilihat dari segi fungsinya, KKB yang paling menonjol adalah fungsi rekreatifnya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi petani pedesaan yang bertempat tinggal di daerah pedalaman yang sangat terpencil dan kurang mempunyai hiburan yang lain kecuali permainan dan kegiatan kesenian. Fungsi yang lain adalah sebagai media belajar. Hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik, misalnya, berfungsi mengembangkan kecekatan gerakan otot-otot para pemain kecil itu. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya berpikir. Sedangkan fungsi yang lain adalah fungsi pedagogik yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa, untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Dari semua fungsi-fungsi itu, dapat diperas menjadi satu (intisari), yaitu fungsi untuk menyiapkan kanak-kanak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Mustappa. 1997 *Dunia Anak-Anak Kita yang Sedang Terancam*. Pikiran Rakyat, Edisi Khusus. Kamis, 24 April 1997.
- Adimiharja, Kusnaka. 1993. *Kebudayaan dan Lingkungan: Studi Bibliografi*. Bandung: Ilham Jaya.
- Bintarto, R. 1979. *Metode Analisis Geografi*. Jakarta: LP3ES.
- Cassirer, Ernst. 1944. *An Essay on Man*. Yale University Press.
- Daeng, Hans. 1991. 'Manusia, Mitos dan Simbol'. Dalam *Basis*, Vol. XL No. 1, hal. 15-36
- Dananjaya, James. 1984 *Folklor Indonesia*, Jakarta : Graditipers
- Forde, CD. 1963. *Habitat, economy and society*. New York:Dutton.
- Garna, Judistira K..1988. *Tangtu Telu Jaro Tujuh* (Desertasi). Fakultas Sains Kemasyarakatan dan Kemanusiaan. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Geertz, C. 1973. *The impact of the concept of culture on the concept of man*. Dalam: *The interpretation of cultures*. Selected Essays. New York: Basic Books. 126-141.
- Harian *Kompas* edisi tgl. 2, 16, 28 April 2001.
- Keesing, F.M & R.M Keesing. 1971. *New perspectives in cultural anthropology*. Chicago: Holt, Rinehart, and Winston.
- Koentjaraningrat .1980. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Aksara Baru
- Kunto, Haryoto. 1986. *Semberak Bunga di Bandung Raya*. Bandung: PT. Granesia.
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Jogjakarta: PT. Tiara Wacana.
- Loebis, Mochtar. 1988. *Transformasi Budaya Untuk Masa Depan*. Jakarta: CV. Haji Masagung.
- Nawiyanto, S. *Budaya Kelengkapan dan Isu Lingkungan*. Basis edisi Juli 1995 XLIV No. 7 hal 253.
- Rusyana, Yus .1981. *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung : Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung.
- Rusyana, Yus, dkk. 1988. *Pandangan Hidup Orang Sunda: Seperti Tercermin dalam Kehidupan Masyarakat Dewasa Ini*.(Tahap III) Jakarta: Dep. P&K Direktorat Jenderal Kebudayaan. Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda.
- Salim, Emil. 1988. *Pembangunan Berwawasan Lingkungan*. Jakarta: LP3ES.
- Sastrosupeno, Suprihadi. 1984. *Manusia, Alam dan Lingkungan*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soekanto, Soerjono .1981. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : UI Press
- Spradley, J.P. 1972. *Foundations of cultural knowledge*. Dalam: *Culture and cognition. Rules, maps and plans*. San Francisco: Chandler 2-38.
- Suparlan, Parsudi. 1980. *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungannya Perspektif Antropologi Budaya*. Dalam: *Yang Tersirat dan Tersurat*. Fakultas Sastra: Universitas Indonesia.

