
BUDAYA PERMAINAN SEBAGAI REPRESENTASI DARI REALITA: Nilai dan makna dalam Permainan *Sondah mandah* di Indonesia

Mohamad Zaini Alif

Jurusan Seni Rupa

Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

Abstrak

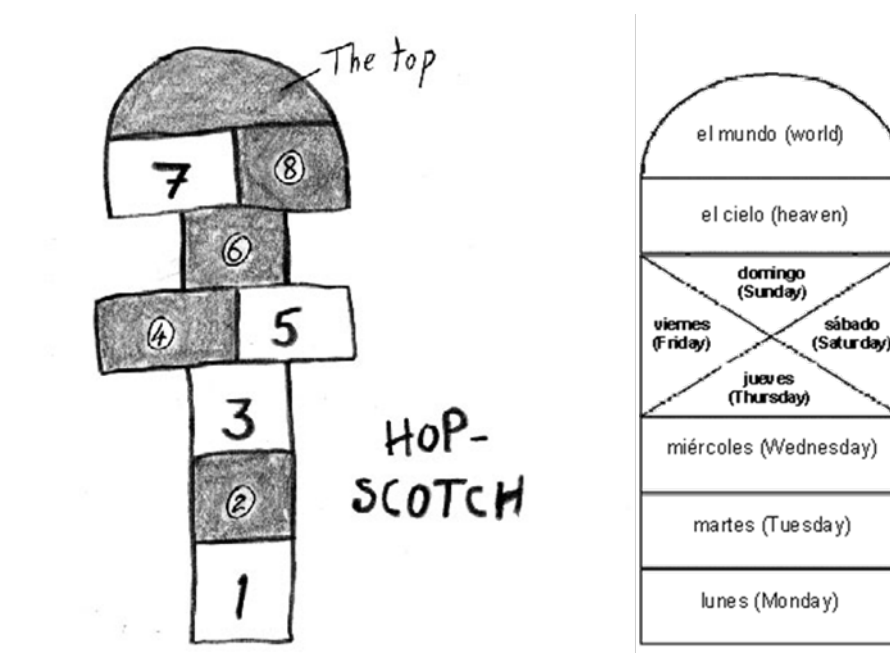
Mainan dan permainan lahir dari hasil interaksi manusia dengan alam dan lingkungan budayanya, sehingga menghasilkan budaya bermain yang beragam. Di Indonesia yang memiliki keragaman suku bangsa memiliki keragamam permainan. Pada permainan *Sondah Mandah* ternyata memiliki keragamman bentuk yang berbeda, tetapi hampir seluruh negara di dunia memiliki permainan tersebut meskipun dengan nama yang berbeda dan memiliki nilai-nilai dan makna yang mengajarkan ke anak-anak tentang kehidupan dunia. Di Indonesia memiliki Jenis *Sondah mandah* yang beragam dan memiliki nilai-nilai yang sama dengan bentuk yang beragam. Nilai-nilai dalam permainan *Sondah mandah* adalah ciri dari kekuatan dan keragaman bangsa Indonesia dalam merepresentasikan kehidupannya.

Kata Kunci : budaya, mainan dan permainan, *sondah madah*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk bermain atau *homo ludens* sejak kecil mereka sudah di kenalkan dengan dunianya. Bermain adalah wujud dari manusia pada pembentukan pengenalan diri, melalui bermain manusia dikenalkan pada kemampuan dirinya, mainan dan permainan adalah alat dan media bukan merupakan tujuan, yang merupakan persiapan anak-anak menjelang masa dewasanya. Seorang anak belajar dan mengenal dunia lewat imaji-imaji. Imaji adalah semua yang bersentuhan dengan dan ditangkap oleh indera, baik melalui indera badan maupun hati, yang lalu terekam di dalam diri manusia. Di dalam Dunia ini, jati diri manusia pun, termasuk dalam imagologi, yang membutuhkan media untuk mediumnya. Anak-anak menggambar, membentuk dan memainkan mainannya sering mengganti aturan kehidupan biasa dengan tepat, terkadang sewenang-wenang dan sering diluarkebiasaan mereka sendiri yang mengatur aturan dari permainan. (Vygotsky, 1978)

Anggapan dasar pendekatan ini, mainan dan permainan tradisional perlu dipahami secara semiotik yakni jejaring makna (*web of significance* atau *fabric of meaning*) atau pola-pola makna yang terwujud sebagai simbol-simbol, sehingga analisis terhadap sistem mainan dan permainan mestilah bersifat interpretatif (*hermeneutik*) dalam menelusuri makna itu (Cliford Geertz 1973:5) dengan melanjutkan analogi tersebut maka fenomena budaya dan bentuk mainan merupakan fenomena tanda yang dapat di dekati melalui dua sisi; sebagai sistem tanda (*system of sign*) dan sekaligus sebagai praktik-praktik penandaan (*signifying of sign*). (Umberto Eco, 1979:61).

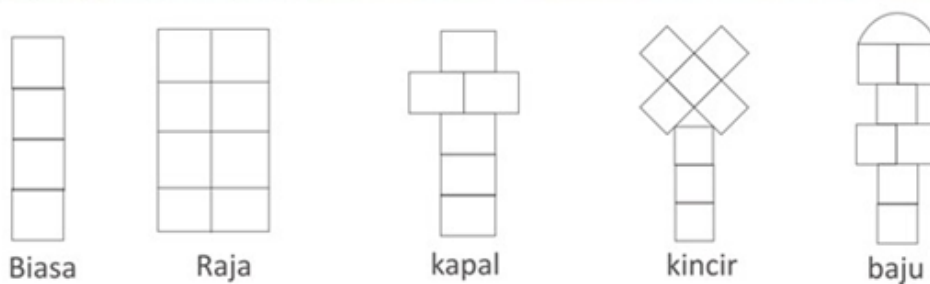


Gambar 1. Permainan engkle, sondah mandah

BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK

Pada permainan anak-anak yang populer di sebut permainan *engkle*, (Sunda), *sondah mandah*, *sonlah*, *patikteuk*, *cak teu* adalah satu permainan yang sama. Di wilayah yang lebih luas, *Ingkling*, (Sumatra) *Picek baju* (Batak) *Sudhamanda* (Jawa), *Taplak* (Lampung) yang di negara lain dikenal dengan sebutan *amarelinha* (Brasil), *hopscotch* (Inggris), *escargot* (Prancis), *tagalagala* (Nigeria), *chilly* (India), *la rayuela* (Honduras), *la tungka* (Bolivia), *golosa* (Rusia), dan *tengteng* (Malaysia). Permainan melewati kotak-kotak yang di gariskan di tanah biasanya

dengan berbagai bentuk dan jenis yang dipakainya. Ada berbagai macam bentuk sondah yang dimiliki oleh kita dari mulai sondah biasa yaitu hanya 4 kotak yang berderet saja, atau delapan kotak yang berdampingan yang dinamakan sondah raja, sondah *kolecer* yang berbentuk menyerupai baling-baling, sondah kapal, dan sondah baju atau sondah gunung.

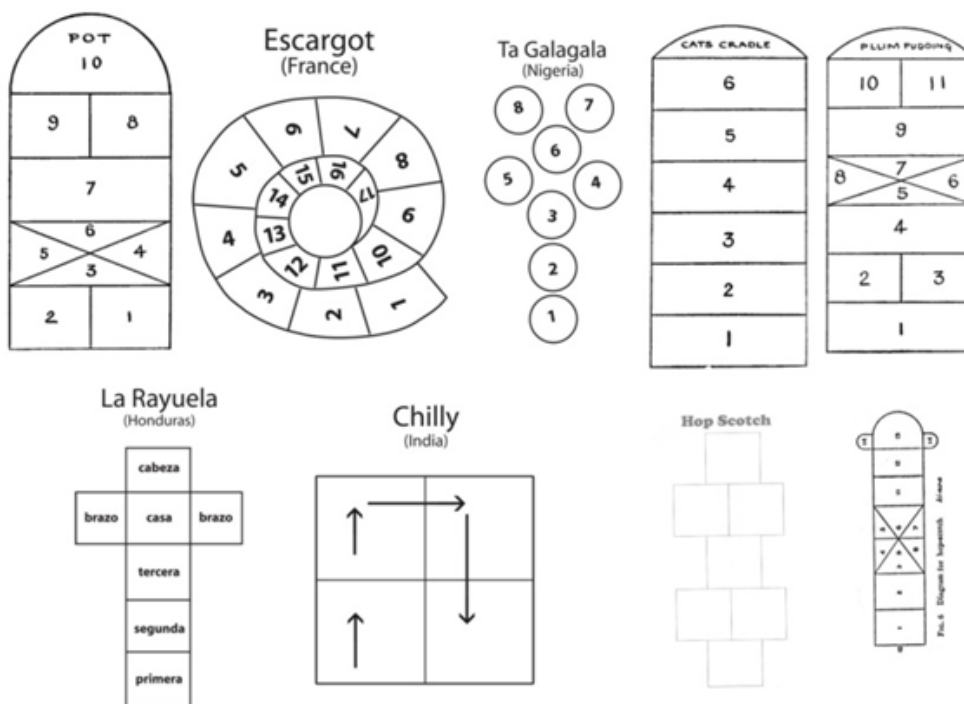


Gambar 2. Jenis permainan *Sondah Mandah* di Indonesia

Semua jenis sondah sama cara permainannya yaitu mengangkat kaki sebelah dan melewati kotak-kotaknya. Diawali dengan melemparkan batu atau pecahan genting pada kotak pertama kemudian melewati kotak-kotak yang tidak terdapat genting yang kita lemparkan, hal itu berlangsung sampai semua kotak kita lewati dengan lemparan genting tersebut. Hal tersebut dilanjutkan dengan tahapan *Cakteu* yaitu tahapan melewati kotak-kotak tersebut dengan kepala tengadah ke atas atau tak melihat, diakhiri oleh menjatuhkan bintang yaitu tahapan menjatuhkan genting dengan membelakangi bidang atau tanpa melihat, kalau genting atau batu itu masuk dan tak keluar dari bidang kotak maka kotak itu menjadi miliknya atau tempatnya lalu member tanda bintang bahwa itu adalah daerahnya. Pemain lain yang melanjutkan permainannya tidak boleh menginjak kotak tersebut.

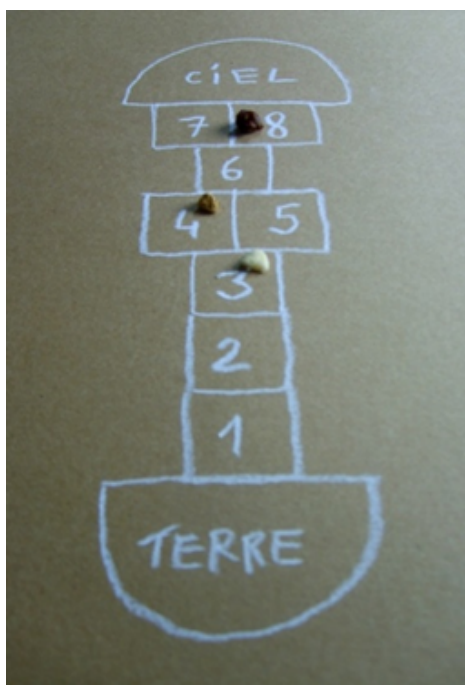
SONDAH MANDAH DI DUNIA

Sondah mandah berasal dari kata *zondag maandag* (bahasa Belanda) yaitu nama-nama hari, yang menandai kotak tersebut dari senin, selasa sampai minggu, dan diawali dari bumi atau earth sampai surga atau *heaven*. Makna yang diangkat dari permainan ini adalah bagaimana, anak-anak sedang belajar menapaki kehidupan di tiap harinya dia harus berusaha keras dan tidak berleha-leha. Sampai dia mendapatkan tempat di bumi ini bahkan sampai mempunyai tempat di surga. Usaha keras itu di tandai dengan bentuk-bentuk gerakan yang dilakukan oleh pemain atau anak-anak dalam melewati kotak-kotaknya.



Gambar 3. Berbagai bentuk dan jenis *sondah-mandah* yang berbeda-beda

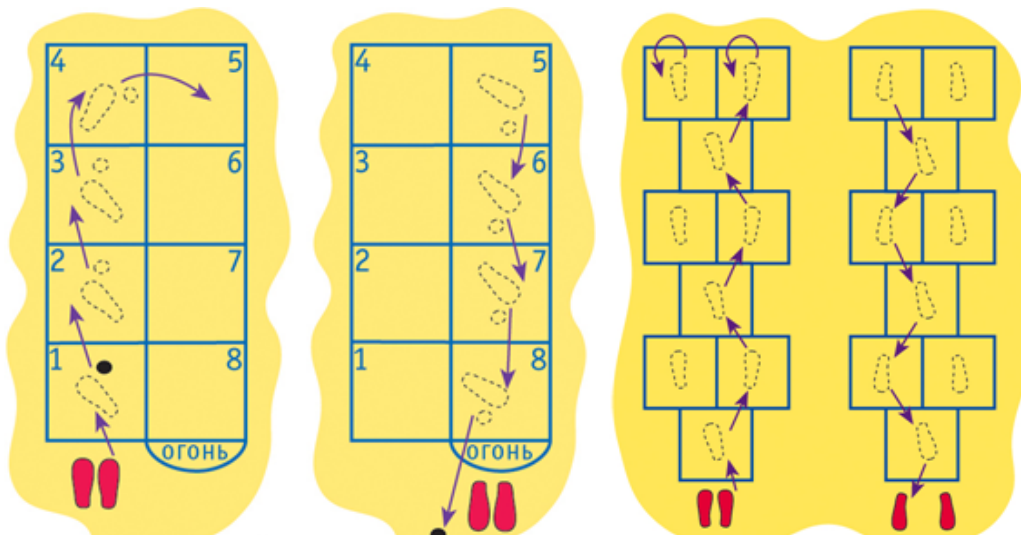
Kotak-kotak itu memberikan tanda dan symbol dari hari-hari, perjalanan seseorang di bumi menuju sorganya. Bentuk hari-hari diberi gambaran "kotak" dan bentuk dari image "sorga" dengan setengah lingkaran gambar-gambar tersebut, nyata ataupun tak nyata di kirim oleh panca indra dan menjadi persepsi yang mungkin tanpa di sadari oleh seorang anak.



Gambar 04. *Terre dan Ciel*

Di bahasa perancis *Terre* berarti tanah dan *ciel* berarti sorga, bagi seorang anak adalah perjalanan dari bumi menuju sorganya yang harus dilewati melalui berbagai *symbol* dan perlakuan yang berbeda. Bentuk kotak, setengah lingkaran, lingkaran adalah bentuk-bentuk

yang menjadi persepsi yang mewakili nilai yang dibawanya. Simbol dan tanda yang harus dibawanya ketika melalui kotak tersebut dengan mengangkat kaki sebelah dan memegang sepotong pecahan genteng atau batu berbentuk pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genteng tidak boleh diinjak. Pemain dinyatakan kalah jika menginjak garis kotak atau bagian luar kotak. *Image* dan *symbol* tersebut memberikan persepsi baik yang *conscious* melalui bentuk bentuk atau pun *unconscious* melalui halusinasi dan yang mengandaikan sebuah proses kehidupan di bumi dan sedang menuju sorganya.

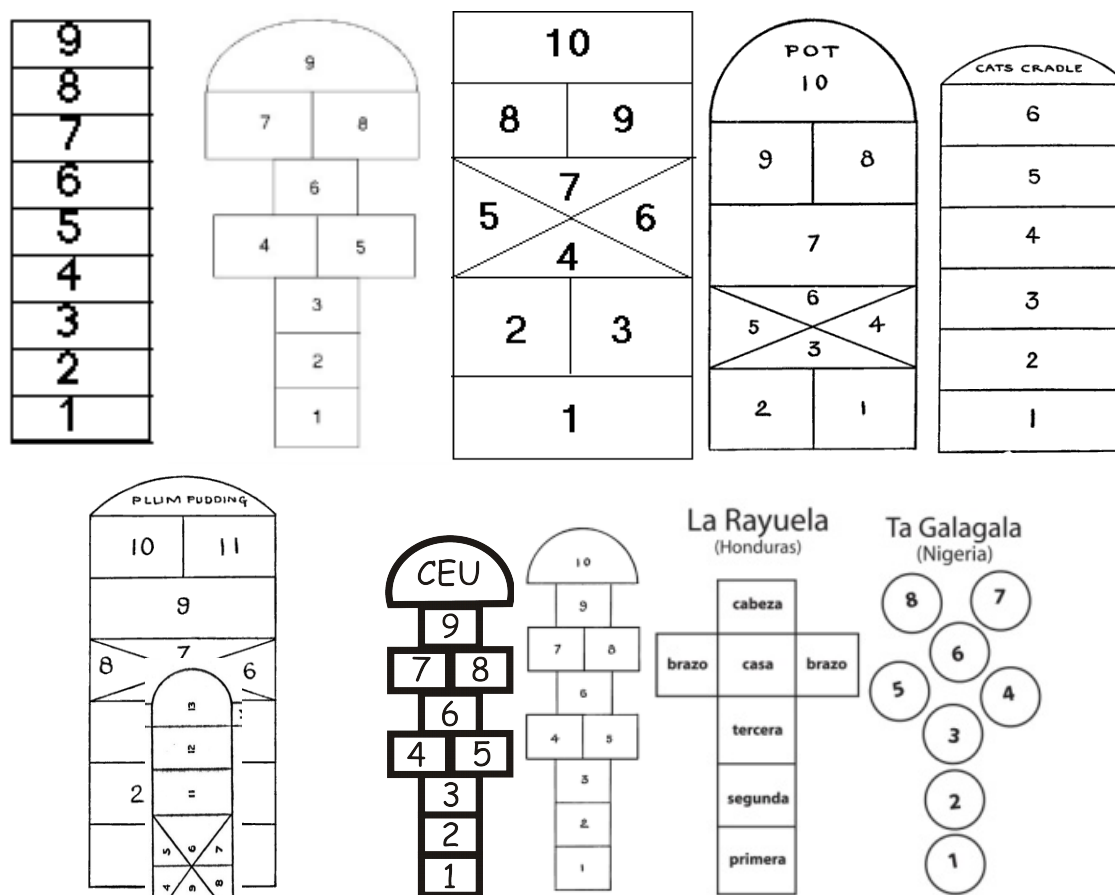


Gambar 05. Urutan dan langkah permainan

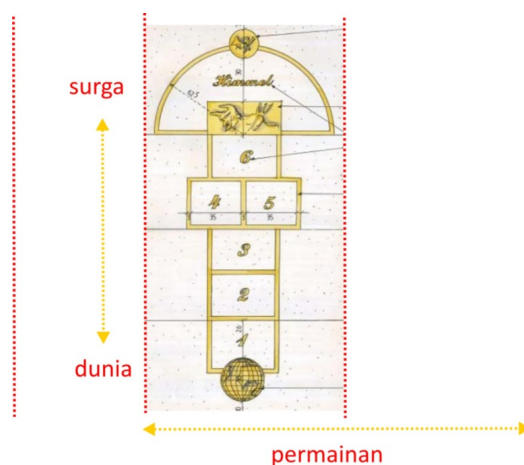
Gerakan-gerakan yang ada saat melewati bentuk kotak tersebut adalah bentuk yang memberikan persepsi perjuangan yang harus dilewatinya. Pola gambar berbentuk kotak-kotak, setengah lingkaran berpaling dibuat di tanah. Inti permainannya adalah melempar batu pipih ke dalam kotak dengan tidak boleh keluar atau mengenai garis batas kotak, lalu melompat-lompat dengan satu kaki dalam kotak yang tidak berbatu tanpa boleh menginjak garis dan batu peserta lain. Setelah berputar anak harus mengambil batu dengan tetap bertumpu pada satu kaki lalu melompat kembali sampai ke garis awal. Sebuah langkah dalam permainan sondah ini adalah sebuah abstraksi atas tindakan pemain yang beranggapan dan memiliki persepsi dari permainan tersebut.

Menurut *Oxford English Dictionary* etimologi hopscotch adalah formasi dari 'hop' kata-kata dan 'scotch', yang terakhir dalam arti 'menorehkan garis'. Ada cerita *apokrif* dari *hopscotch* ditemukan oleh Roma atau Cina, tetapi referensi pertama permainan di Inggris di abad ke-17 akhir, dengan nama 'scotch-hop' atau 'scotch-hopper'.

Seluruh permainan sondah mandah atau *hopscotch* memiliki keragaman yang berbeda tetapi tatanan yang sama. Seluruh aturan main yang sama dan ketika semua di lakukan maka meaning dari permainan tersebut akan di hasilkan. Ketika melakukan permainan rangkaian aturan permainan di laksanakan, dari awal melalui kotak-kotak sampai mampu membawa batu dengan dijepit, di atas telapak, dijunjung di atas kepala.



Gambar 6. Berbagai gambar visual dari permainan yang sama dengan visual yang berbeda dan *meaning* yang sama



Gambar 7. Pandangan permainan secara *diachronic* dan pandangan makna secara *synchronic*

KESIMPULAN

Bermain adalah kepasrahan menerima apapun dengan sukarela maka mainan akan menjadi sebuah artefak yang lebih mendekati originalitas dari budaya tersebut. Mainan dan permainan tradisional memiliki persamaan wujud dan bentuk yang lahir dari hasil interaksi antara tubuh

yang sedang mengalami proses pengenalan terhadap diri, alam dan tuhan. Bermain Sebagai media meneruskan citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia (Teori Rekapitulasi). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat, merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley Hall, 1970). Dari kegiatan-kegiatan yang sama secara turun-temurun, batu dilemparkan, air disemburkan, tanah di bentuk, dan menghasilkan kegiatan-kegiatan bermain dengan pola yang sama.

Mainan dan permainan tradisional yang ada di Indonesia memiliki pola-pola bermain yang sama seperti *engkle*, *sondah mandah*, *sonlah*, *patikteuk*, *cak teu* adalah satu permainan yang sama. Di wilayah yang lebih luas, *Ingkling*, (Sumatra) *Picek baju* (Batak) *Sudhamanda* (Jawa), *Taplak* (Lampung) masih satu mainan yang sama. Budaya material di bentuk berdasarkan budaya idea, cara pandang dunia dan cara berpikir masyarakatnya. Pandangan dunia dan cara berpikir itu, dengan sendirinya telah lewat bersama berlalunya generasi-generasinya. Tetapi, bentuk material sebagai ekspresi pandangan dunianya sekarang masih utuh ada, dan kita miliki sebagai warisan budaya bangsa. (Jakob soemardjo, 2002:106) Mainan dan permainan yang masih utuh bertahan adalah media ekspresi pandangan dunia melalui generasi-generasi yang berbeda, akan menemukan nilai (values) dalam tiap bentuk dan polanya.

DAFTAR PUSTAKA

1. _____ Soemardjo, Jakob, Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda, Kelir, 2003
 2. _____ Ekadjati, Edi S. 1995. Kebudayaan Sunda (Suatu Pendekatan Sejarah). Jakarta: Pustaka Jaya.
 3. _____ Spradley, James P. 2006. Metode Etnografi (terj.). Edisi Kedua. Yogyakarta: Tiara Wacana.
 4. _____ Sudibjo Z.H. t.t. Babad Tanah Jawi. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
 5. _____ Rosmana, Tjetjep dkk. 1993. Kompilasi Eksistensi Lembaga Adat di Jawa Barat. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen kebudayaan dan Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
 6. _____ Koentjaraningrat, Harsojo, Manusia dan Kebudayaan di Indonesia, Kebudayaan Sunda, Penerbit Djambatan 1971
 7. _____ Rusnandar, Nandang, Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda” Jurnal Penelitian, Balai Kajian Sejarah dan Nilai-nilai Tradisi 2004
 8. _____ Sastramidjaja, Ali “Ngawanohan awak sakujur” Bandung 2003 (tidak diterbitkan)
 9. _____ Dananjaya, James, Folkore, 170-171
-