

Buletin

# Haba



*Pendidikan Karakter dalam  
Masyarakat Aceh dan Sumut*

# H a b a

**Informasi Kesejarahan  
dan Kenilaitradisional**

**No. 80 Th. XXI  
Edisi Juli – September 2016**

## **PELINDUNG**

Sekretaris Direktorat Jenderal Kebudayaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

## **PENANGGUNG JAWAB**

Kepala Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## **DEWAN REDAKSI**

Rusjdi Ali Muhammad  
Rusdi Sufi  
Aslam Nur

## **REDAKTUR PELAKSANA**

Cut Zahrina  
Essi Hermaliza  
Fariani  
Angga

## **SEKRETARIAT**

Kasubag Tata Usaha  
Bendaharawan  
Yulhanis  
Razali  
Ratih Ramadhani  
Santi Shartika

## **ALAMAT REDAKSI**

Jl. Twk. Hasyim Banta Muda No. 17 Banda Aceh  
Telp. (0651) 23226-24216 Fax. (0651)23226  
Email: bpnbaceh@kemdikbud.go.id

Diterbitkan oleh :

**Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh**

Redaksi menerima tulisan yang relevan dengan misi Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh dari pembaca 7-10 halaman diketik 2 spasi, Times New Roman 12, ukuran kwarto. Redaksi dapat juga menyingkat dan memeriksa tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah maksud dan isinya. Bagi yang dimuat akan menerima imbalan sepentasnya.

ISSN : 1410 – 3877

STT : 2568/SK/DITJEN PPG/STT/1999

## **DAFTAR ISI**

### **Pengantar Redaksi**

### **Info Budaya**

**Syair *Doda Idi* dalam Masyarakat Aceh**

### **Wacana**

Hasbullah

**Menggali Karakter Aceh dari Hadih Maja: Larangan, Pantangan dan Celaka Bagi Orang Aceh**

Sudirman

**Penanaman Budi Pekerti Melalui Ungkapan Tradisional Aceh**

Nasrul Hamdani

**Membaca Emak: Membaca Cara Ibunda Daed Joesoef Mendidik Anak**

Essi Hermaliza

**Ketika Anak-Anak Tidak Lagi Bermain di Luar Rumah**

Nurmila Khaira

**Menumbuhkan Sikap Siap Kalah dalam Berkompetisi Melalui Permainan Tradisional**

Dharma Kelana Putra

**Membangun Karakter Generasi Muda Indonesia Melalui Program Jejak Tradisi Daerah (JETRADA)**

Angga

**Media Baru Pembentuk Karakter Generasi Muda**

---

### **Cerita Rakyat**

*Melego Gedang ni Tanoh Alas*

---

### **Pustaka**

Trumon

Cover

**Permainan Tradisional *Cabang Rimueng***

**Tema Haba No. 81 Kapita Seleкта**

## PENGANTAR

# *Redaksi*

Pendidikan karakter belakangan ini menjadi isu aktual yang banyak diperbincangkan di masyarakat. Tidak hanya itu, pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga memandang penting pendidikan karakter dalam kaitannya dengan revolusi mental yang menjadi andalan kepemimpinan Presiden Joko Widodo. Oleh karena itu, Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh menghadirkan tema Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat Aceh dan Sumatera Utara pada Buletin Haba No.80/2016.

Dalam budaya timur yang dikenal halus budi pekertinya dengan karakter masyarakat yang begitu kuat, Indonesia telah sejak lama memiliki pola pendidikan karakter yang diwariskan secara turun temurun. Melalui Buletin Haba kali ini, dihadirkan berbagai artikel yang membahas segala hal terkait pendidikan karakter ini. Di antaranya, penulis mengemukakan keprihatinannya terhadap pengaruh teknologi yang mengubah karakter anak; para penulis lainnya memperkaya dengan artikel tentang ragam permainan tradisional yang dapat dijadikan media penanaman budi pekerti hingga media baru pembentuk karakter generasi muda; bahkan ada pula yang fokus pada pola asuh orang-orang sukses. Dapat disimpulkan bahwa terbitan Buletin Haba No.80/2016 ini merupakan bahasan lengkap yang dapat dijadikan referensi yang menarik untuk kajian-kajian pendidikan karakter.

Besar harapan kami bahwa seluruh artikel yang dimuat di Buletin ini bermanfaat bagi kita semua, sekurang-kurangnya dapat meningkatkan wawasan sejarah dan budaya terhadap budaya lokal, khususnya masyarakat di Aceh dan Sumatera Utara. Amin.

Redaksi

## SYAIR *DODA IDI* DALAM MASYARAKAT ACEH



Syair *doda idi* adalah salah satu karya sastra lisan masyarakat Aceh yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakatnya. Pada masyarakat Aceh terdahulu syair *doda idi* sangat berkembang dan sangat dipahami oleh masyarakatnya, namun saat ini syair *doda idi* sudah agak berkurang hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan syair dikalangan ibu-ibu muda dan juga karena pengaruh teknologi zaman yang semakin canggih, sehingga telah menggeserkan perkembangan dan manfaat dari syair *doda idi* ini.

Pada sebagian masyarakat Aceh terutama masyarakat pedalaman, syair *doda idi* masih dilantumkan sebagai senandung mengantarkan anak bayinya untuk tidur. Pentingnya pelestarian budaya *doda idi* ini adalah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri seorang anak yang dibangun sejak ia dalam ayunan. Melalui pelantunan senandung tidur ini anak akan mendapatkan berbagai hal, diantaranya perhatian dan dorongan serta penegasan dari orang tua, kenyamanan

dan rasa percaya diri yang selanjutnya mengarah pada kemampuan menumbuhkembangkan kekuatan, kepekaan dan rasa sosial pada diri anak dengan lingkungannya kelak.

*Doda idi* berasal dari dua kata dalam bahasa Aceh, yaitu *doda* dan *idi*. Kata *doda* sering disebut *peudoda* berarti bergoyang sedangkan kata *idi* atau *dodi* berarti berayun. Senandung *doda idi* merupakan karya sastra lisan Aceh berisikan pengalaman hidup masyarakat menyangkut sosial budaya yang diseleksi secara kreatif baik isi maupun bentuk penyampaianya.

Adapun contoh dari syair *doda idi* yang berkembang dalam masyarakat Aceh adalah :

*Sallalla hua'ala nabi*

*Sallalla hua'alar rasul*

*Sallalla hua'alal habibi*

*Muhammad afdalir rasul*

*Umar Usman Saidina Ali*

*Abu Bakar Sahabat Nabi*

*Tuan Fatimah Binti rasuli*

*Muhammad janjungan kami*

*Ya Muhammad ya Habibi*

*Neupreh kamoe bak ulee titi*

*Meuhan neupreh ya Muhammad*

*Neubri syafaat keumudian hari*

*Lailah hail lallah*

*Kalimah toibah beukai tamate*

*Soue nyang banci kalimah toibah*

*Patah lidah watee matee*

*Laillah Haillallah*

*Kalimah taobah keu payong pagee*

*Uroe tutong batee beukah*

*Ancou darah utak ilee*

*Laillah haillallah kalimah*

*Toibah beukai tamatee*

*Meunyoe hanjeut takheun ngon babah*

*Ancou darah utak ilee*

*Jak kukheudo do da idi*

*Ta eih lamdi bouh hatema*

*Teungeut laju nyak puteh di*

*Allah neubri rijang raya*

*Allah haido do da ido*

*Eeh aneuk eeh bouh hatema*

*Oh tei rayeuk beujeut keubut*

*Lon jook bak beut ngon sikula*

*Jak keuno do da idi*

*Beu Allah brie sehat anggota*

*Oooh rayeuk gata beugot budi*

*Pateh keu abi deungon poma*

*Oh rayeuk gata hai aneuk lon*

*Allah lindong sehat anggota*

*Jasa guree beuta ingat*

*Ureung peuteupat akhirat dounya*

*Jak ku do do do da idi*

*Akan nabi bek talupa*

*Beugot akheulak deungon budi*

*Tuhan neubri jeouh mara*

*Allah haidoue doda idang*

*Bungong keumang lam istana*

*Rayeuk laju boh hatee nang*

*Ingat keu tuhan beik talupa*

*Oh rayeuk gata hai aneuk*

*Tameu tutoe yang meuguna*

*Oh tei taduek dalam kawan*

*Beu di seugan wareeh lingka*

*Allah hai doda idang*

*Teungeut rijang bijeh mata*

*Teungeut laju bungong keumang*

*Mak seumbahnyang uroe jula*

*Jak kutimang bungong padei*

*Beujerouh pi'ee oh rayeuk gata*

*Peubuut suroh peu jiouh larang*

*Rukon limong takheun rijang*

*Allah haido doda idi*

*Taeh lam di teungeut sigra*

*Mubahgia taeh lamdi*

*Lindoung rabbi nyang kuasa*

*Allah hai do do da idang*

*Rukoun Islam eneuk limaong perkara*

*Wajeib pu buut ta amalkan*

*Peurintah tuhan eee...neuneuk keurija*

*Laillah haillah...*

*Gunong buket kaf keularang donya*

*Beupeungeh hatee aneuk meutuah*

*Hukom Allah wajeib peuguna*

*Teungeut laju dalam ayoun*

*Poma jak troun tinggai gata*

*Adak tinggai pih koen sidro*

*Malaikat tou deungon gata*

*Allah hai do do da idi*

*Beugot budi oh watei raya*

*Keujasa guree aneuk taingat*

*Nyang peuteupat hukom agama*

*Subhanallah wal hamdulillah*

*Teungeut bagah boh hatemaa*

*Ma yang hayoun lindong Allah*

*Beumeutuawah mubahgia*

Syair *doda idi* yang tersebut di atas mengandung beberapa pesan diantaranya pesan agama seorang anak diperkenalkan untuk mengenal tuhan, nabinya dan beberapa peristiwa ke depan yang akan dihadapinya seperti ajal dan hari akhir.

Selain itu syair *doda idi* juga mengingatkan betapa cinta dan sayangnya seorang ibu kepada anaknya, sehingga seorang ibu selalu siap setia mencurahkan segala kasih sayang kepada buah hatinya, dan juga ia mendoakan agar anaknya selalu diberikan kesehatan oleh tuhan.

Syair *doda idi* memiliki ciri khas yaitu menggunakan kata *Allah hai do doda idi* sebagai pengantar senandung, setelah itu dilanjutkan dengan pantun yang menggunakan bahasa Aceh, syair *doda idi* merupakan nyanyian antara seorang ibu dengan anak bayinya yang masih berada dalam ayunan sehingga seorang ibu ketika bersenandung selalu menyeleksi kata-kata yang dipakainya agar pantun-pantun yang berisi tentang ide, gagasan serta nilai-nilai dan prinsip hidup dapat dipahami dengan mudah oleh si anak. Dengan demikian dalam senandung *doda idi* terdapat kalimat efektif yang memiliki daya pikat yang dapat mempengaruhi pikiran, emosi serta tenaga si anak yang mengarah kepada daya imajinasinya. Dengan demikian, tema yang terkandung dalam syair *doda idi* adalah agama, nasehat, dan perjuangan hidup yang akan dia hadapi ketika dia dewasa. Kita sadari ataupun tidak pada kenyataannya syair *doda idi* mampu memberikan sumbangan besar pada pembentukan karakter orang Aceh yang dinamis dan heroik.

*Sumber: Abu Syamaun, Budayawan Aceh, Desa Peurade, Kabupaten Pidie Jaya, Provinsi Aceh.*

## MENGGALI KARAKTER ACEH DARI HADIH MAJA: LARANGAN, PANTANGAN DAN CELAKA BAGI ORANG ACEH

Oleh: Hasbullah

### Pendahuluan

Sejak paruh awal abad ke-16, Kesultanan Aceh Darussalam telah menjadi kerajaan Islam yang kuat di nusantara. Hal itu terjadi, setelah Sultan Ali Mughayat Syah mengintegrasikan beberapa kerajaan, seperti; kerajaan Pedir, Samudera/Pasai dan Daya yang sebelumnya juga sudah dipengaruhi oleh Islam dengan berbagai aliran. Umumnya aliran tersebut bermazhab Syafii, namun ketika itu juga ada pengaruh ‘Syiah’ atau Persia.<sup>1</sup> Sebelum itu, kawasan ini juga ‘dipengaruhi’ kepercayaan lama, seperti agama Hindu (India) yang telah mewariskan tradisi lisan “Hikayat Malem Diwa”, namun kemudian hikayat ini mengalami Islamisasi ketika agama Islam berkembang di ‘Aceh’.<sup>2</sup>

Dinamika dan perubahan terus terjadi di dalam masyarakat Aceh dari waktu ke waktu telah melahirkan berbagai norma dan kaidah atau kearifan lokal yang hingga kini terus ‘dilestarikan’ dan ‘dipatuhi’ secara turun-temurun oleh masyarakatnya. Norma-norma dasar tersebut, akhirnya membentuk ‘ikatan batin’ yang ‘dihormati bersama’ oleh suku bangsa Aceh dan suku lain yang ada di Aceh

sehingga setiap anggota masyarakatnya terus berupaya menjaga karakter tersebut sebagai bentuk integritasnya di dalam masyarakat. Masyarakat dalam lingkup lebih kecil ‘merasa bersalah’ atau akan ‘disalahkan’ apabila berani melanggar ‘kaidah’ dan ‘norma’ (kearifan lokal) yang ‘telah dipahami’ dan ‘disepakati bersama’ itu sehingga membentuk berhasil karakter orang Aceh yang unik dan khas.<sup>3</sup>

Karakter yang tumbuh dalam masyarakat Aceh didasarkan pada berbagai norma adat yang cenderung bersifat ‘mengikat’, namun tidak wajib karena bukan syariat agama. Karakter orang Aceh itu sangat beragam, namun tidak tertulis sehingga tidak semuanya terekam dalam memori orang Aceh saat ini.<sup>4</sup>

Mengingat begitu pentingnya pembentukan karakter tersebut, maka ‘*founding father*’ Aceh yang disebut “*indatu*”, “*nek nyang*” ataupun “*poteu meuruhom*” dengan para intelektualnya di masa lalu menggunakan alternatif lain untuk memudahkan orang Aceh melestarikan memori kolektif mereka. Agar pembentukan karakter yang dianggap penting bagi masyarakat Aceh itu

<sup>1</sup>Bulan Arab yang bernama Muharram di Aceh disebut Buleun Asan-Usen yang merujuk kepada cucu Nabi Muhammad SAW yang sangat dihormati bangsa Persia dan gelar-gelar sultan Aceh yang umumnya menggunakan gelar Syah yang merupakan pengaruh dari gelar kebangsawanan di Persia. Aceh yang dimaksudkan tersebut adalah Aceh sebelum lahirnya Kerajaan Aceh Darussalam pada sekitar tahun 1511.

<sup>2</sup>Epos Hikayat Malem Diwa ini di Aceh sudah mengalami ‘islamisasi’, namun unsur-unsur nama tempat seperti; Kayangan dan Diwa atau Dewa yang mengandung unsur ‘Hindu’ tetap dipertahankan.

<sup>3</sup>Di Aceh kedudukan hukum dan adat tidak bisa dipisahkan seperti dua sisi mata uang, sehingga ada *hadih maja* atau ungkapan lokal “*hukom ngon adat lage zat ngon sipeut*” artinya hukum (syariat) dan adat seperti zat dengan sifatnya. Hal inilah yang membentuk karakter dan jati diri masyarakat Aceh.

<sup>4</sup>Seperti kata *hadih maja*; “*adat meukoh reubong, hukum meukoh purih; adat han jeut beuranghah ta kieh*” (adat seperti memotong rebung, hukum seperti memotong bambu; adat tidak boleh sembarangan kita junjung, hukum tidak boleh sembarang kita pinggirkan).

terpelihara, maka disusunlah dalam berbagai bentuk ungkapan tradisional yang disebut *hadih maja*.

*Hadih maja* ini lebih mudah dicerna dan lebih mudah mengena di hati masyarakat Aceh. Memang tidak semua orang dapat memahami maknanya apabila tidak diinterpretasikan atau dijelaskan secara detail.

Dalam kajian sastra, jenis *hadih maja* dapat ‘dikategorisasikan’ ke dalam kelompok “ungkapan tradisional”. *Hadih maja* sebagai ungkapan tradisional disusun berdasarkan kalimat-kalimat yang singkat, namun memiliki makna yang padat dan mendalam. *Hadih maja* bagi masyarakat Aceh sudah seperti membaku, meskipun lapal pengucapannya berbeda-beda karena dialek yang berbeda di seluruh Aceh. *Hadih maja* di Aceh sering diucapkan oleh para orang tua, seperti; ketua komunitas adat dan pemimpin masyarakat Aceh di setiap ada waktu dan kesempatan, terutama di saat bermusyawarah atau *duek pakat*, baik khusus maupun umum seperti yang sering diadakan di desa-desa (*gampong-gampong*), upacara perkawinan, upacara sunatan, maupun kegiatan kemasyarakatan dan pesta demokrasi.<sup>5</sup>

Selain itu, *hadih maja* adalah kearifan lokal orang Aceh yang disajikan dalam kalimat pendek yang disarikan dari pengalaman hidup yang panjang. *Hadih maja* sebagai ungkapan tradisional itu adalah suatu kebijakan orang banyak sebagai hasil kecerdasan individu atau seseorang anggota masyarakat.<sup>6</sup>

Pada masyarakat Aceh, keberadaan *hadih maja* melingkupi berbagai lini kehidupan, baik lingkup social

maupun jenis kelamin. Dalam tulisan singkat ini, dipaparkan beberapa *hadih maja* yang menonjolkan karakter masyarakat Aceh menyangkut pantangan (*pantang*), larangan (*bek*), dan celaka (*paleh*).

### Larangan, Pantangan dan Celaka Bagi Orang Aceh Berdasarkan *Hadih Maja*<sup>7</sup>

#### A. Larangan

Larangan adalah sesuatu yang tidak boleh dilakukan seseorang. Larangan apabila dilakukan seseorang dipercaya akan berakibat tidak baik pada orang tersebut. Di Aceh, larangan adalah hal yang harus dihindari, meskipun hal itu belum tentu benar terjadi apabila dilakukan.

Banyak *hadih maja* yang memuat larangan, di antaranya:

1. *Bek ka marit meukah-kah, timoh ikue jeut keu gajah* (jangan berbicara kasar-kasar, tumbuh ekor jadi gajah). Maksudnya berbicara jangan kasar-kasar, dapat menimbulkan malapetaka)
2. *Bek lagee boh trueng lam jeu-e, ho nyang singet keunan meuron* (jangan seperti buah terong di dalam tampi, kemana miring ke situ semua. Maknanya, jangan sembarangan ikut-ikutan, pelajari dan teliti dulu sebelum mengikuti.
3. *Bek leupah haba, bah leupah buet* (Jangan terlalu lancang bicara, lebih baik lancang perbuatan). Maknanya kalau bicara berhati-hati, karena kalau katak kata sudah dikeluarkan sudah tidak dapat ditarik lagi. Beda dengan

---

<sup>5</sup>Ungkapan Tradisional Yang Ada Kaitannya Dengan Silai-Silai dalam Pancasila Propinsi Daerah Istimewa Aceh, (Jakarta: Depdikbud Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1986), hlm.9.

<sup>6</sup>Danandjaja, *Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. (Jakarta: Grafiti Press Jakarta, 1984), hlm.1.

<sup>7</sup>Contoh-contoh *hadih maja* yang disebutkan di kajian ini adalah hasil himpunan dari berbagai *hadih maja* yang sudah umum diketahui atau sering diungkapkan oleh masyarakat Aceh.

perbuatan, apabila terlanjur masih bisa instropeksi diri.

4. *Bek oh geucu tajam, oh geu reupang tampeuk* (Jangan hanya ketika diruncingkan saja bisa tajam, tapi ketika dipenggal tumpul). Maknanya karakter harus kuat tidak boleh dikendalikan orang lain.
5. *Bek peujeut droe lage cangguek, ta duek diyub bruek lam padang raya* (jangan membentuk diri seperti kodok di bawah temburung, di tengah alam yang luas). Maknanya jangan terlalu tertutup dan menutupi diri, tataplah dunia yang luas.
6. *Bek ta deungo haba crot-brot, geutanyoe got-got jeut binasa.* (Jangan mendengarkan berita atau kabar yang tidak jelas asal-usulnya, kita yang baik bisa binasa)
7. *Bek ta meusah ngon ureung tuloe, bek ta meubloe bak ureung buta.* (Jangan berbisik dengan orang tuli, jangan membeli pada orang yang buta). Jangan mengerjakan hal-hal tidak masuk akal dan konyol, tidak ada manfaat sedikit pun.

### B. Pantangan

Pantangan adalah suatu aturan yang tidak tertulis namun dipahami oleh masyarakat dalam suatu daerah. Pantangan ini adalah penyekat terhadap sesuatu yang tergolong tidak baik untuk dilakukan. Melanggar peraturan pantangan akan berakibat buruk pada seseorang. Pantangan digunakan sebagai alat untuk mendidik dan mengontrol anggota masyarakatnya.

Banyak *hadih maja* yang memuat pantangan, di antaranya;

1. *Pantang Aceh; ta carot, ta teunak, ta trom, ta sipak, ta peh ulee; ta cukeh keung.* (Pantang Aceh; dicaci, dimaki, disepak, dipukuli kepalanya dan disentuh dagunya). Pantang orang Aceh

kalau dicaci, dimaki, disepak, dipukuli kepalanya dan disentuh dagunya. Kalau itu kita dilakukan, ia rela mati karena dianggap penghinaan terhadap harga dirinya.

2. *Pantang Aceh lom; ta teuoh biek ngon bangsa, nyan pi pantang raya.* (Pantangan Aceh juga; menghina suku dan bangsa, itu juga pantangan besar). Pantang lain orang Aceh adalah ketika dihina suku dan bangsanya oleh orang lain. Mereka rela mati kalau dihina demi membela harga dirinya, keluarga, dan agama.
3. *Pantang keu juroeng yoh goh ta tamong, pantang keu inong yoh goh ta rasa.* (Pantang pada lorong sebelum dilalui, pantang perempuan sebelum dinikahi). Sesuatu pantangan apabila sudah dilakukan, pasti akan ketagihan.
4. *Pantang keu candu yoh gohlom bangi; pantang keu judi yoh gohlom papa.* (Pantang pada candu ketika sebelum kecanduan, pantang pada judi sebelum jatuh miskin). Lebih baik menghindari hal-hal yang negatif sebelum ketagihan.
5. *Pantang peudeung meulintang sarong, pantang rincong meulinteung mata.* (Pantang pedang melintang sarungnya, pantang *rincong* melintang matanya). Pantang melakukan hal-hal yang bisa membahayakan dan mencelakakan diri sendiri dan orang lain.

### C. Paleh (Celaka)

*Paleh* atau celaka yang dimaksudkan adalah ‘suatu ketentuan’ dalam masyarakat Aceh yang dipahami sebagai ‘ketimpangan’ seseorang anggota masyarakat. *Paleh* dapat menyebabkan rusaknya sendi-sendi dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, untuk mencegah kerusakan yang akan terjadi, masyarakat sebagai salah satu elemen penting harus memberikan peringatan dini

kepada orang yang *paleh*, baik secara lembut maupun keras sesuai dengan situasi dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menegurnya.

Banyak *hadih maja* yang memuat *paleh* atau celaka, di antaranya:

1. *Paleh agam han jeut duek banja.* (Celaka laki-laki tidak mau bermusyawarah)
2. *Paleh aneuk ji boh rumoh.* (Celaka anak pergi dari rumah dan tidak pulang-pulang)
3. *Paleh aneuk muda hana lob pakat.* (Celaka anak muda tidak ikut bermusyawarah)
4. *Paleh aneuk dara han jeut buet jaroe.* (Celaka anak gadis tidak bisa kerajinan tangan)
5. *Paleh dapu hana seunungke.* (Celaka dapur tidak ada tempat memasak)
6. *Paleh bangi jitoek panyot uroe; paleh raja geumeungon ngon branggasoe.* (Celaka orang ketagihan menyalakan lampu teplok di siang bolong; celaka raja berteman dengan siapa saja).
7. *Paleh blang hana jeut pade, paleh gle hana jeut lada.* (Celaka sawah tidak tumbuh padi, celaka hutan tidak tumbuh lada/merica).
8. *Paleh bruek han jeut keu aweuk, paleh situek han jeut keu tima; paleh kulet siron han jeut keu taloe; paleh ureung lakoe han sakon guna.* (Celaka tempurung tidak bisa jadi irus, celaka upih tidak bisa menjadi timba; celaka kulit waru tidak bisa menjadi tali; celaka laki-laki tidak bisa apa-apa/berguna).
9. *Paleh guda jeungeuk mon.* (Celaka kuda melihat ke dalam sumur).
10. *Paleh inong hana lakoe; paleh nanggroe lalem raja.* (Celaka perempuan tidak ada suami; celaka negeri tanpa penguasa)
11. *Paleh inong kuwat meuseurapa.* (Celaka perempuan sering mengumpat).
12. *Paleh itek jiboh seuriweuen.* (Celaka bebek membuang kandangnya)
13. *Paleh keubeue jisantok jok.* (Celaka kerbau menabrak pohon aren).
14. *Paleh krong hana asoe; paleh peutoe keumeukab ija.* (Celaka lumbung tidak isi; celaka lemari/peti merusak kain).
15. *Paleh langai hana keueng, paleh ureung kuwat peusuna.* (Celaka bajak sawah tidak ada ‘dagunya’; celaka orang suka menebar fitnah).
16. *Paleh leumo jipok keunamban; paleh agam hanjeut duek banja/cob tima.* (Celaka sapi/lembu menabrak tiang ikatan; celaka laki-laki tidak mau bermusyawarah/menjahit timba dari upih pinang).
17. *Paleh manok jitoek boh droe.* (Celaka ayam betina mematok telur sendiri).
18. *Paleh mon hana peupalang.* (Celaka sumur tidak ada pagarnya)
19. *Paleh peuraho hana geunadeng.* (Celaka perahu tidak ada penyeimbangannya).

### Penutup

*Hadih maja* Aceh melingkupi berbagai lini kehidupan masyarakatnya, seperti; lingkup sosial, umur dan jenis kelamin. Beberapa karakter masyarakat Aceh menyangkut pantangan, larangan, dan celaka masih tetap bertahan, namun terus mengikuti dinamika dan perubahan zaman seperti yang telah diwariskan dalam *hadih maja*.

*Hadih maja* merupakan hasil kreasi dari kearifan lokal orang Aceh di masa lalu yang memotret kehidupan masyarakatnya yang dirangkai dalam bentuk ungkapan tradisional dengan kemasan singkat, padat dan jelas. Ungkapan

tradisional Aceh itu bisa bermakna satiran, bimbingan, arahan, kadang juga ditemui sifat simbolis. Selain itu, ada juga yang bisa dimaknai sesuai seperti yang diucapkan.

Saat ini, banyak pantangan, larangan dan celaka yang ‘dilangkahi’ orang Aceh sehingga semakin terpinggirkan, Namun kalau dipelajari masih ada juga *hadih maja* yang relevansinya sesuai dengan karakter masyarakat Aceh. Meluncurnya pemahaman terhadap pantangan, larangan dan celaka bagi orang Aceh telah menyebabkan mereka menjadi kehilangan karakter dan jatidirinya yang disebutkan sudah ‘mendunia’ di nusantara pada masa lalu, khususnya di abad ke-16 dan 17.

Karakter sebagai jatidiri masyarakat Aceh yang terdapat dalam ungkapan tradisional *hadih maja* sebagai warisan budaya dari produk budaya di masa lalu itu harus tetap dipertahankan dan dijaga kelestariannya. Budaya dan kemampuan tutur *hadih maja* merupakan kearifan lokal masyarakat Aceh harus tetap bisa dinikmati dan dipelajari sampai saat ini meskipun kurang berkembang. Sudah menjadi tugas pemerintah terkait untuk melestarikan, mengembangkan, dan mereproduksinya dengan kemasan yang lebih menarik di semua usia sehingga menjadi komoditas budaya yang bisa diandalkan dan menghasilkan devisa.

Upaya pelestarian karakter bangsa seperti *hadih maja* ini perlu dilakukan sebagai pelestarian jatidiri bangsa, sekaligus memikirkan bagaimana supaya bisa menjadi suatu ‘pemasukan’ atau nilai tambahan bagi perekonomian masyarakat, misalnya dengan pemberdayaan dan pendidikan teknis untuk desain (*design*) dan pengemasan (*packaging*) pakaian dan cinderamata Aceh seperti; kaos atau souvenir berkarakter Aceh lainnya sehingga menarik bagi wisatawan untuk memilikinya.

Aceh saat ini masih memerlukan kreativitas dan inovasi terhadap pelestarian karakter kebanggaan Aceh salah satunya melalui teknis *design* dan teknis ‘menyablon’ ungkapan tradisional *hadih maja* yang dapat digunakan untuk memberi nilai tinggi pada souvenir-souvenir Aceh yang dapat dimanfaatkan bagi usaha pariwisata. Selain itu keterbatasan tersedianya souvenir di toko-toko (gerai) maupun di bandara dan lokasi wisata yang ada di provinsi Aceh dan itu membutuhkan sumber daya yang profesional yang mencintai budaya dan kerjanya.

Hasbullah, S. S. adalah Peneliti Muda pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## PENANAMAN BUDI PEKERTI MELALUI UNGKAPAN TRADISIONAL ACEH

Oleh: Sudirman

### Pendahuluan

Pada zaman dahulu, masyarakat Aceh sering menggunakan berbagai ungkapan dalam berbagai situasi, salah satu ungkapan tersebut adalah *hadih maja*. Namun, dewasa ini keberadaan ungkapan tradisional seperti *hadih maja* dalam masyarakat mulai berkurang dan hanya tersebar secara terbatas, terutama di kalangan orang tua di kampung-kampung. Melemahnya penggunaan ungkapan tradisional tersebut terkait dengan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang nilai budaya yang terkandung dalam ungkapan tersebut. Keadaan itu disebabkan oleh kenyataan bahwa generasi saat ini sebagian besar telah melupakan nilai-nilai universal yang terdapat dalam ungkapan tersebut sebagai sebuah tradisi sastra lisan warisan leluhur. Perilaku masyarakat saat ini tampaknya semakin jauh dari konsep-konsep perilaku yang ditawarkan oleh leluhurnya. Oleh karena itu, dalam artikel singkat ini disampaikan beberapa nilai budi pekerti yang terkandung dalam ungkapan tradisional, khususnya *hadih maja*.

### Pengertian *Hadih Maja*

Masyarakat Aceh mempunyai nilai budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan diwarisi dari generasi ke generasi. Nilai budaya tersebut diwujudkan dalam berbagai bentuk ungkapan dan tingkah laku. Apabila ingin mengungkapkan suatu ide, baik berupa

nasehat maupun teguran kepada seseorang, diungkapkan dengan cara yang halus, salah satunya *hadih maja*. *Hadih maja* merupakan manifestasi nilai masyarakat Aceh yang disampaikan dalam bentuk bahasa berkias. Kiasan itu mewedahi suatu konsep sebagai salah satu sarana dalam menata berbagai aspek kehidupan masyarakat.

*Hadih maja* atau peribahasa Aceh adalah ungkapan singkat dan jitu yang mengandung kata hikmah dan nasehat, baik berupa pepatah-pepatah, ibarat, larangan dan anjuran, tamsil, maupun perumpamaan. *Hadih maja* berasal dari kecerdasan seseorang dalam memaknai hidup, yang disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan. *Hadih maja* termasuk salah satu genre karya sastra Aceh yang identik dengan ungkapan tradisional.<sup>1</sup> Oleh karena itu, *hadih maja* dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembentukan karakter masyarakat.

### Fungsi *Hadih Maja*

Sebagai sebuah tradisi sastra lisan tradisional, *hadih maja* telah ada dan digunakan untuk berbagai kepentingan praktis dalam kehidupan masyarakat. Tradisi sastra lisan ini tidak diciptakan apabila tidak memiliki fungsi tertentu dalam masyarakat. Dalam kehidupan masyarakat Aceh, tradisi sastra ini sering digunakan untuk mengontrol perilaku anggota masyarakat, khususnya generasi muda. Selain itu, juga dimaksudkan untuk

<sup>1</sup> Wildan dkk., *Nilai-Nilai Budaya dalam Narit Maja*, (Banda Aceh: BKSNT Banda Aceh, 2002), hlm. 1.

mewariskan nilai-nilai yang dianggap positif, mendidik, dan berbagai fungsi lainnya.

Secara umum, fungsi *hadih maja* dapat dikelompokkan, sebagai berikut. *Pertama*, fungsi informasi. *Hadih maja* dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan berbagai informasi peradatan, pendidikan, dan struktur sosial. Dengan demikian, ia menempati posisi sentral sebagai salah satu ‘agen budaya’ dalam kerangka *way of life*. *Kedua*, fungsi ekspresi. *Hadih maja* digunakan sebagai sarana ekspresi dalam berbagai konteks komunikasi untuk menyampaikan maksud penutur. Di antara maksud yang disampaikan itu adalah persetujuan, rasa senang dan bahagia, kritik, rasa humor, kekecewaan, teguran atau peringatan, permintaan maaf, keheranan, salam, dan saran. *Ketiga*, fungsi direktif, digunakan untuk mempengaruhi orang lain yang berkenaan dengan menyuruh, meminta perhatian, meminta informasi, mempersilakan, dan mengajak. *Keempat*, fungsi phatik, dimaksudkan untuk memelihara hubungan baik dalam komunikasi, seperti dalam hal mengungkapkan canda, rasa kagum, salam adat, dan rasa akrab.

## Nilai yang Terkandung dalam *Hadih Maja*

### 1. Nilai Religi

Nilai religi merupakan sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama, rukun dan toleran, baik terhadap sesama maupun terhadap pemeluk agama lain. Khususnya di Aceh, syariat Islam sudah menyatu dalam masyarakat Aceh yang tidak hanya ada dalam wacana, tetapi juga sudah menjadi kesadaran dan aplikasi moral bagi seluruh masyarakatnya. Budaya

Aceh tidak lain adalah norma Islam yang telah mentradisi dalam masyarakatnya. Bentuk konkrit pembudayaan ajaran Islam dalam kehidupan masyarakat Aceh mencakup dalam semua hal, baik yang berkaitan dengan sang pencipta maupun dengan sesamanya. Nilai agama yang telah mentradisi di antaranya tercermin dalam berbagai ungkapan *hadih maja*, misalnya, *salah bak Tuhan tatobat, salah bak raja tadéelat* (‘Salah pada Tuhan bertobat, salah pada raja minta maaf’).<sup>2</sup>

*Hadih maja* di atas bermakna bahwa setiap kesalahan dapat dimaafkan oleh Allah jika manusia mau meminta maaf. *Hadih maja* ini menjelaskan bahwa apapun kesalahan yang dilakukan manusia akan dimaafkan oleh Allah bila manusia itu benar-benar bertaubat. Makna lain yang terkandung dalam *hadih maja* tersebut adalah seseorang yang berbuat salah kepada Allah maka dia harus memohon maaf kepada Allah. Namun, jika kesalahan tersebut dilakukan terhadap sesama manusia, dia harus meminta maaf kepada manusia yang bersangkutan. Masyarakat Aceh berkeyakinan bahwa Allah tidak memaafkan kesalahan hamba-Nya yang berbuat kesalahan kepada sesamanya, sebelum orang tersebut meminta maaf kepada yang bersangkutan.

*Tahudep tameu agama, taibadat tameujaga*, (jika hidup harus beragama, jika beribadat harus menjaga’).<sup>3</sup> Masyarakat Aceh pada umumnya menganut agama Islam sehingga semua orang Aceh harus beragama Islam. Apabila seseorang tidak beragama maka dia tidak dihargai dalam masyarakat. *Hadih maja* itu juga sebagai sindiran terhadap orang yang tidak baik akhlaknya. Orang Aceh sering menyebutkan kepada orang yang tidak baik perilakunya dengan ungkapan *lagee ureung hana agama* (‘seperti orang tidak punya agama’). Selanjutnya, seseorang yang

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 15.

<sup>3</sup> Muhammad Umar, *Peradaban Aceh I*, (Banda Aceh: JKMA, 2006), hlm. 111.

beribadah, dia harus menjaga amalan ibadah tersebut, baik dari segi waktu maupun tempatnya. Misalnya, kapan dia mengerjakan salat, berpuasa, membayar zakat, dan sebagainya. *Hadih maja* ini juga mengingatkan kepada orang yang beribadah agar menjaga perilakunya, jangan sampai ahli dalam beribadah, tetapi perilakunya jelek.

*Hina bak dônya areuta teu tan, hina bak tuhan èleumèe hana* ('hina di dunia tak berharta, hina di sisi Tuhan ilmu tak ada').<sup>4</sup> *Hadih maja* ini berkaitan dengan iman kepada Tuhan. Kiasannya adalah orang yang tidak berharta akan dipandang hina, begitu juga orang yang tidak berilmu akan dipandang rendah, baik di masyarakat maupun di mata Tuhan. Nilai keimanan yang terkandung di dalamnya, adanya keyakinan manusia terhadap Tuhannya bahwa orang yang tidak berilmu akan hina di sisi Tuhan. Keyakinan ini berimplikasi pada perilaku manusia yang tidak henti-hentinya menuntut ilmu meskipun sampai usia senja. Nilai keimanan menjadi motivator yang kuat dalam usaha manusia meningkatkan derajatnya di mata Tuhan.

Dalam Islam diajarkan bahwa setiap muslim yang beriman dan berilmu ditinggikan derajat kemanusiaannya beberapa tingkatan. Konsekuensinya adalah setiap muslim wajib menuntut ilmu sejak dia masih bayi hingga berbatas liang lahat. Persoalan ilmu bagi muslim sebenarnya bukan hanya persoalan dunia, tetapi juga persoalan akhirat. Apabila seseorang hendak meraih keberhasilan dunia maka harus dengan ilmu. Demikian pula jika seseorang hendak meraih keberhasilan akhirat juga harus dengan ilmu. Lebih lanjut, jika hendak meraih keberhasilan dunia dan akhirat juga mesti dengan ilmu. Inti ajaran Islam yang demikian inilah yang tercermin di dalam "*Hina bak dônya*

*areutateu tan, hina bak tuhan èleumèe hana*". Seorang muslim, jika tidak memiliki ilmu maka ia sangat hina di mata Tuhannya.<sup>5</sup>

*Panyang umu mudah raseuki, beu Tuhan bri malem ngon kaya* ('panjang umur mudah rezeki, semoga Tuhan memberi alim dan kaya').<sup>6</sup> *Hadih maja* ini menjelaskan tentang harapan orang tua terhadap anaknya. Anak dalam masyarakat Aceh sangat diperhatikan bahkan sejak dalam kandungan, bayi sudah mulai diperkenalkan kepada Tuhannya melalui syair *ninabobo*. Demikian pula ketika seorang anak ingin merantau, mencari rezeki, belajar, dan sebagainya, orang tuanya selalu mengatakan seperti *hadih maja* di atas. *Hadih maja* tersebut juga menunjukkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan dan meraih cita-cita jangan sampai melanggar ketentuan Allah. Selain itu, *hadih maja* tersebut mencerminkan ketergantungan dan kerendahan hati seseorang kepada sang penciptanya.

Demikian pula *hadih maja* yang berbunyi *tubôh di Adam, nyawong di Nabi, 'èlemèe di Tuhan* ('Tubuh pada Adam, nyawa pada Nabi, ilmu pada Tuhan').<sup>7</sup> Ungkapan ini menjelaskan hal yang berkaitan dengan iman kepada Allah dan iman kepada rasul Allah. Di dalamnya tercermin bahwa semua manusia berasal dari Adam dan nabi terakhir, Nabi Muhammad. Para nabilah yang ditugaskan untuk memberi petunjuk kepada manusia apa yang diperintahkan dan yang dilarang oleh Allah. Berbagai petunjuk baik itu berkaitan dengan aqidah, ibadah, muamalah, maupun syariah datang dari Allah. Nilai budaya yang tersirat di dalamnya adalah agar manusia lebih mengenali dirinya sebagaimana yang diperintahkan oleh agamanya. Barang siapa yang mengenali dirinya, dia akan mengenali

---

<sup>4</sup> Wildan dkk., *Op.Cit.*, hlm. 16.

<sup>5</sup> Wildan dkk., *Op.Cit.*, hlm. 17.

<sup>6</sup> Umar, *Op.Cit.*, hlm. 132.

<sup>7</sup> Hasjim MK, *Himponan Hadih Madja*, (Banda Aeh: Dinas Pendidikan Dasar dan Kebudayaan, 1969), hlm. 123.

Tuhannya. Barang siapa mengenali Tuhannya dengan baik maka dia akan tunduk dan patuh terhadap segala larangan dan perintah-Nya.

## 2. Nilai Pendidikan

Budaya Aceh mengajarkan agar setiap orang menuntut ilmu, berusaha dengan ulet, tekun, dan sabar. Hal itu dimaksudkan untuk mendidik agar masyarakat menjadi manusia yang tangguh dalam menjalani hidup. Begitu juga anjuran untuk sabar, ikhlas, jujur, dan taat pada ajaran agama, niscaya akan melahirkan umat yang luhur dan terpuji. Nilai pendidikan dapat juga dilihat dari ajaran-ajaran hidup yang tertuang dalam *hadih maja*, sebagai pesan orang tua-tua dalam menjalani hidup kepada masyarakatnya.

*Tadeungo ngon geulinyueng* (mendengar dengan telinga), *tameungieng ngon mata* (melihat dengan mata), *tarasa ngon lidah* (merasa dengan lidah), *tapeugah ngon babah* (berkata dengan mulut), *meuphon peut perkara* (mengerti empat perkara). Ungkapan ini mengingatkan orang untuk memakaikan sesuatu sesuai dengan fungsinya, agar apa yang menjadi maksud dan dicita-citakan tercapai dengan baik dan diiringi dengan tawakal kepada Allah dalam empat hal, yaitu jodoh, pertemuan, rezeki, dan maut.<sup>8</sup>

Banyak *hadih maja* yang mengandung nilai budaya yang berkaitan dengan usaha-usaha manusia dalam rangka pencerdasan dan peningkatan martabatnya. Dalam sejumlah *hadih maja* berikut ditemukan nilai-nilai budaya yang berhubungan dengan pendidikan. *Meunabsu keucarong tajak bak guru*, *meunabsu keumalêm tajak bak teungku* ('ingin pandai pergi berguru, ingin alim datang ulama'). *Hadih maja* ini

menjelaskan bahwa jika ingin pandai harus belajar pada sumber yang sesuai. Nilai budaya yang terkandung di dalamnya adalah bahwa manusia harus mampu memilih wadah yang cocok dalam rangka pengembangan dirinya menjadi manusia yang berilmu. Memilih sumber yang tepat untuk belajar merupakan kunci utama kesuksesan seseorang. Seorang yang ingin menjadi dokter harus belajar pada Fakultas Kedokteran. Seorang yang ingin menjadi pendakwah dianjurkan untuk belajar pada Fakultas Dakwah, dan seterusnya.

*Baranggapeue buet tameugurèe, bek tatirèe han sampôreuna* ('semua pekerjaan harus berguru, jangan meniru tidak akan sempurna'). Kiasannya yaitu sesuatu perbuatan dilakukan hendaknya didasarkan pada ilmu yang diperoleh melalui guru dan bukan hasil meniru yang belum pasti kebenarannya. Nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya yaitu bahwa sumber ilmu yang benar adalah lembaga pendidikan yang diasuh oleh para guru yang ahli di bidangnya. Di samping itu, ilmu hendaknya diperoleh melalui sumber atau referensi utama agar kebenarannya dapat terjamin. Jangan melaksanakan sesuatu pekerjaan atau amalan hanya bersumber perkataan dari mulut ke mulut yang adakalanya tidak jelas sumbernya.

*Lagèe nang meunan aneuk* ('begitu induk begitu pula anak'), *paloe reudeuep sebab reungiet*, *paloe aneuk miet salah ureueng tuha*, ('celaka dedap karena rengit, celaka anak karena orang tua'), *kareuna boh taturi bak* ('karena buah dikenal pohon'). Ketiga *hadih maja* tersebut mempunyai maksud bahwa profil orang tua, baik itu keadaan fisik maupun perilaku sedikit banyak tercermin pada anaknya. Nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya adalah orang tua perlu memberi teladan yang baik kepada anak agar anak menyerap

<sup>8</sup> Daud, Dami M. (Ed.), *Budaya Aceh, Dinamika Sejarah, dan Globalisasi*, (Banda Aceh: Unsyiah Press, 2005), hlm. 17.

nilai-nilai positif dari orang tuanya. Apabila orang tua menginginkan anaknya rajin salat, orang tua harus lebih dahulu menunjukkan ketaatannya dalam melaksanakan salat. Orang tua akan dijadikan panutan bagi sang anak. Oleh karena itu, nilai budaya yang terkandung dalam *hadih maja* ini merupakan peringatan bagi para orang tua untuk memberikan yang terbaik pada anaknya.

*Baraggadum meuhai meuh ék cit tablo, piee budho han ék hareuga* ('Berapapun mahal emas dapat juga dibeli, budi pekerti tidak dapat dihargakan'). *Hadih maja* ini menjelaskan bahwa budi pekerti lebih tinggi nilai daripada harta benda. Nilai pendidikan yang termuat di dalamnya yaitu budi pekerti merupakan modal utama bagi pembentukan kepribadian seseorang. Sepintar apapun seseorang, akan hancur bila tidak didukung oleh akhlak yang mulia. Fakta sejarah membuktikan banyak negara yang hancur hanya karena pemimpinnya tidak berakhlak. Oleh karena itu, jika ingin bangsa maju, perbaikilah terlebih dahulu akhlak masyarakatnya.

*Paléh rimueng jiböh kuréng, paléh gajah jiböh gadéng* ('jahat harimau membuang belang, jahat gajah membuang gading'). *Hadih maja* ini mempunyai maksud bahwa celakalah orang-orang yang berilmu pengetahuan jika tidak mengamalkan pengetahuannya. Nilai pendidikan yang terdapat di dalamnya yaitu ilmu yang dimiliki harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, ilmu pengetahuan juga harus disebarluaskan bagi mereka yang membutuhkan. Apabila memiliki ilmu, tetapi tidak mengamalkannya maka musibah demi musibah akan menimpanya. Oleh karena itu, agar terhindar dari musibah dan bencana, amalkan ilmu pengetahuan yang

dimiliki, baik itu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan agama maupun ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan keduniaan.

### 3. Nilai Persaudaraan

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendirian, tetapi saling memerlukan bantuan orang lain. Melalui keterikatan satu sama lain itulah mereka bahu membahu dan tanggung-menanggung dalam menjalani hidup di masyarakat. Hidup dengan rasa saling membutuhkan dalam masyarakat dan saling peduli dapat menimbulkan ikatan yang erat antara sesama individu. Hal itu seperti yang terdapat dalam ungkapan orang Aceh yang menyatakan dirinya sebagai *geutanyoe sabe-sabe syedara* ('kita sama-sama bersaudara').<sup>9</sup> Ungkapan itu sebagai modal utama bagi masyarakat Aceh agar terciptanya persatuan dalam bermasyarakat.

Dalam budaya Aceh, bersaudara berarti memiliki kedekatan emosional yang diwujudkan melalui pola hidup tolong menolong dan toleransi. Dengan adanya saling toleransi dan kasih sayang dapat terwujudnya persaudaraan tersebut. Sikap toleransi dan kasih sayang dapat terciptanya suatu kesepakatan dalam mencapai suatu tujuan dan terhindarkan dari perselisihan yang dapat menuju pada perpecahan. Keadaan yang demikian seperti diungkapkan dalam *hadih maja*, yaitu *teuga deungon le, beuhe deungon mufakat* ('kita kuat kalau banyak/bersama, kita berani kalau mufakat').<sup>10</sup> Demikian juga *hadih maja* yang menyebutkan *meunyo mufakat lampoh jirat tapeugala* ('kalau sudah sepakat perkuburan dapat digadaikan').

Tujuan akhir yang diharapkan dari persaudaraan tersebut adalah kedamaian. Kedamaian adalah dambaan setiap

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 18.

<sup>10</sup> Darwis A. Soelaiman, (Ed.), *Warisan Budaya Melayu Aceh*, (Banda Aceh: Pusat Studi Melayu-Aceh, 2003), hlm. 33.

masyarakat karena dengan suasana damai dan tentram, segala sisi kehidupan dapat berjalan dan berfungsi dengan baik. Roda perekonomian berjalan dengan lancar, orang dapat bekerja dengan baik dan belajar dengan tenang hingga kemamuran dapat dicapai.

Kedamaian juga berarti terciptanya suatu suasana saling menghormati hak orang lain. Oleh karena itu, dalam tatanan kehidupan masyarakat Aceh ada suatu *hadih maja* yang menyebutkan, yaitu *han teupeh bak tajak, han teupeh bak tawoe, sabee keu droe-droe tamita bahagia* ('tidak menyingung ketika kita pergi, tidak menyinggung ketika kita pulang, sesama saudara kita mencari bahagia').<sup>11</sup> *Hadih majatersebut* bermakna bahwa tidak dibenarkan mengusik milik orang lain yang bukan miliknya. Bagaimana jadinya jika seseorang berjalan atau duduk bukan pada posisi yang sebenarnya sehingga tapak kakinya menginjak hak orang lain. Dengan demikian, dapat menimbulkan kemarahan dan perselisihan.

#### 4. Nilai Politik

Teori klasik menyebutkan bahwa politik adalah usaha yang ditempuh warga negara untuk mewujudkan kebaikan bersama. Namun, pengertian politik kemudian berkembang, di antaranya ada yang menyebutkan bahwa politik adalah hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan pemerintahan dan negara. Dengan demikian, yang dimaksud dengan nilai politik di sini adalah nilai-nilai budaya yang berkaitan dengan seni pengaturan tatanan kehidupan bermasyarakat yang di dalamnya terdapat adanya unsur kebebasan berpikir dan mengeluarkan pendapat.

Masyarakat Aceh juga mengenal pranata politik yang berfungsi memenuhi keperluan mengatur kehidupan masyarakat. Struktur politiknya terdiri atas beberapa status dengan peran tertentu. Status yang bernama *keuchik* (kepala desa) dengan peran mengelola hal ikhwal yang menyangkut adat. Status lain adalah *imuem meunasah* (imam meunasah) yang berperan mengelola dan membina agama. Unsur lain dalam struktur tersebut adalah *tuha peuet* (dewan orang tuha) yang berperan memberi nasehat kepada *keuchik* dan imam meunasah. Dalam sistem politik masyarakat Aceh tercermin adanya pertalian agama dengan adat.<sup>12</sup>

Sistem politik masyarakat Aceh tersebut juga tercermin dalam *hadih maja*, yaitu *hana di gob na digeutanyo, saboh nanggroe dua raja* (hanya di tempat kita sajalah sebuah negeri diperintah oleh dua orang raja). Pada masa lalu yang dimaksud dengan dua raja adalah *uleebalang* (hulubalang) dan ulama. Kepatuhan masyarakat Aceh atas dua penguasa seperti itu menunjukkan adanya satu tingkat keharmonisan tertentu dalam masyarakat Aceh. Dengan keadaan seperti itu kehidupan masyarakat dapat berlangsung secara wajar. Bertahannya hubungan yang harmonis dalam masyarakat dan adanya kelangsungan hidup masyarakat dimungkinkan oleh kuatnya penerimaan terhadap keharmonisan tersebut.<sup>13</sup>

*Hak ubé hak, gata bèk batôk, lôn bèk isak* ('hak menurut hak, engkau jangan batuk, saya jangan sesak'). Kiasan *hadih maja* ini bahwa dalam hidup bermasyarakat harus berpegang kepada hak dan kewajiban masing-masing. Nilai politik yang terkandung di dalamnya adalah adanya persamaan hak kedudukan setiap warga negara untuk mengemukakan pendapatnya.

<sup>11</sup> Daud (Ed.), *Op.Cit.*, hlm. 27.

<sup>12</sup> Melalatoa, *Op.Cit.*, hlm. 70.

<sup>13</sup> Nazaruddin Sjamsuddin, *Revolusi di Serambi Mekkah: Perjuangan Kemerdekaan dan Pertarungan Politik di Aceh 1945-1949*, (Jakarta: UI-Press, 1999), hlm. 2.

Dalam memecahkan persoalan politik hendaknya dilakukan secara kompromi sehingga dihasilkannya *win win solution*. Artinya, dalam setiap konflik politik tidak ada pihak yang merasa menang dan yang merasa kalah sebagaimana dilansir *hadih maja* di atas *gata bèk batók lôn bèk isak*. Di samping itu, *hadih maja* di atas mengisyaratkan pelarangan keras terhadap siapa saja yang memaksakan kehendaknya kepada orang lain.

*Pakriban crah lagenyan beukah, pakriban manoe lagenyan basah* ('bagaimana retak begitu pecah, bagaimana mandi begitu basah').<sup>14</sup> *Hadih maja* ini menjelaskan tentang peringatan kepada seorang pemimpin. Apabila seorang pemimpin ingin mendapatkan kepercayaan dari rakyatnya maka dia tidak boleh terlalu banyak memberikan janji atau harapan. Akan tetapi, seorang pemimpin hendaknya dia mengatakan atau menyampaikan sesuatu sesuai dengan yang diperbuatnya dan apabila berjanji harus merealisasikan janjinya. Dalam pandangan masyarakat Aceh, orang yang tidak menepati janjinya sama dengan dia merendahkan dirinya karena masyarakat tidak akan memercayainya lagi.

*Gajah sabé gajah meulho, peulandôk maté meuseupét* ('gajah sesama gajah berkelahi, kancil mati terjepit'). *Hadih maja* ini mempunyai maksud 'orang besar' sesama 'orang besar' yang bertengkar, orang kecil yang menjadi korban. Nilai politik yang tersirat di dalamnya adalah suatu deskripsi bahwa jika para elit politik saling berkelahi yang menderita dan menanggung akibatnya adalah rakyat. *Hadih maja* ini hakikatnya merupakan sindiran bagi para pembesar untuk tidak mengorbankan rakyat demi ambisi pribadi atau golongan. Para elit politik seyogyanya melindungi segenap

kepentingan rakyat dan bukan justru menjadikan rakyat sebagai tumbal demi memenuhi ambisi politiknya.

*Saboh rumoh dua tanglông, saboh gampông dua peutua*,<sup>15</sup> ('Satu rumah dua kandil, satu kampung dua ketua'). Kiasannya adalah sesuatu hal atau pekerjaan yang dikendalikan oleh dua orang akan terjadi kekacauan. Nilai politik yang terkandung di dalamnya adalah bahwa tidak boleh ada dua pemimpin atau lebih dalam suatu negeri atau suatu wilayah. Kendali yang dipegang oleh lebih dari satu pemimpin akan membuat rakyat bingung dalam mematuhi segala aturan, apakah harus mengikuti perintah pemimpin yang satu atau yang lainnya. Kondisi seperti itu juga dapat terjadi dalam lingkup yang lebih kecil seperti kepemimpinan pedesaan atau bahkan di dalam rumah tangga. *Hadih maja* ini mengingatkan orang untuk selalu menjaga persatuan terutama dalam hal kepemimpinan.

*Nyang na bèk tapeutan, nyang tan bèk tapeuna*,<sup>16</sup> ('yang ada jang ditiadakan, yang tidak ada jangan diadakan'). Kiasannya yaitu berkatalah yang sebenarnya, jangan suka memfitnah dan berbohong. Nilai politik yang tersirat adalah seorang politikus harus berkata jujur dan tidak mengumbar janji-janji manis kepada masyarakat, sementara janji-janji itu tidak pernah ditepati. Fenomena ini sering terjadi pada saat kampanye Pemilu. Banyak juru kampanye saling menjelekkkan kontestan lain dengan mengatakan sesuatu yang belum pasti kebenarannya. Hal ini kurang sehat dan akan menimbulkan fitnah di masyarakat. Oleh karena itu, *hadih maja* ini dapat dijadikan alat kontrol bagi para politikus untuk selalu berhati-hati dalam berbicara.

---

<sup>14</sup> Muhammad Umar, *Pemimpin Aceh dan Nusantara*, (Banda Aceh: Yayasan BUSAFAT, 2008), hlm. 72.

<sup>15</sup> Hasjim MK, *Op.Cit.*, hlm. 112.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 95.

## 5. Nilai Etika

Nilai etika, yaitu perilaku seseorang terhadap orang lain. Kriteria etika dapat dirasakan pentingnya dalam menilai budi pekerti seseorang sehingga orang tersebut dapat dikatakan baik. Begitu juga dengan menilai, ini dijadikan suatu standar bagi masyarakat Aceh dalam menentukan orang yang dapat menjadi pemimpin bagi mereka. Hal itu sebagaimana diungkapkan dalam *hadih maja*, sebagai berikut. *Tayue jak di keue jitoh geuntot, tayue jak di likot jisipak tumet, tayue jak di teungoh jimeusingkee, pane patot jeuet ke pangulee*,<sup>17</sup> ('kita suruh di depan dia kentut, kita suruh di belakang dia nendang tumit, kita suruh di tengah di menyikut, mana patut jadi pemimpin').

Budi bahasa juga merupakan bagian dari konsep etika. Budi bahasa mencakup tutur kata, tingkah laku, budi pekerti dalam hidup bermasyarakat. Budi dalam masyarakat Aceh sangat dihargai dan dijunjung tinggi sehingga budi diibaratkan sebagai sendi bangsa, jika budi itu runtuh, runtuhlah bangsa. Berbudi bahasa adalah orang yang memiliki sifat budiman, yaitu orang yang mempunyai budi bahasa, adab, sopan, bersungguh-sungguh, dan bijaksana dalam membuat sesuatu keputusan. Hal itu seperti diungkapkan dalam *hadih maja* yang lain, *mumet on kayee lon teupue cicem, teuseunyon takhem lon teupeu bahsa* (dari gayangan daun saya tahu jenis burungnya, dari tersenyum dan tertawa, saya tahu sifatnya).<sup>18</sup>

*Meunyo get dalam hate, lahe bak ie rupa*<sup>19</sup> ('apabila baik di dalam hati, lahir pada raup wajah'). Apabila seseorang yang berbudi luhur, sopan, dan santun dalam bergaul akan terlihat pada raup wajahnya atau tampak pada penampilannya. Orang yang hatinya baik, wajahnya penuh dengan

keceriaan. Sebaliknya, jika dalam hatinya tidak baik akan tampak pula dari raup wajahnya, seperti merengut, cemberut, sinis, dan sebagainya. Hal seperti itu juga tersimpul dalam *hadih maja*, yaitu *meunyo brok dalam hate, lahe bak peugah haba* ('apabila tidak baik dalam hati, lahir ketika bicara').

Demikian pula kebiasaan memotong pembicaraan atau pendapat orang lain dan sikap ingin menang sendiri merupakan cerminan orang yang tidak beretika sehingga justru dapat menurunkan harga diri di hadapan masyarakatnya. Begitu juga menyipak tumit orang yang di depan dan menyikut orang yang di samping adalah perbuatan curang dan jahat dalam pandangan budaya Aceh. Hal itu dianggap bertentangan dengan nilai etika dan kesopanan. Dengan demikian, menurut adat Aceh, orang seperti itu adalah tidak sopan dan beretika sehingga tidak layak dijadikan teman atau pemimpin.

## 6. Nilai Kearifan

Kata arif terkadang identik dengan bijaksana yang bermakna pandai atau telaten dalam menempatkan sesuatu pada tempatnya.<sup>20</sup> Misalnya, ketika seseorang mengetahui bahwa pendapatnya merupakan kebijakan yang salah, saat itulah dia dikatakan memiliki rasa arif dan dia segera memperbaiki dan tidak memaksakan pendapatnya harus diterima oleh orang lain. Hal itu seperti diungkapkan dalam *hadih maja*, yaitu *umong meuateueng, lampoh meupageu* ('sawah berpematang, kebun berpagar').<sup>21</sup> *Hadih maja* tersebut bermakna bahwa dalam menjalankan hidup, seperti dalam mengeluarkan pendapat, dia harus berhati-hati karena ada batasan-batasan yang tidak boleh dilanggar. Setiap orang

<sup>17</sup> Daud dkk., *Op.Cit.*, hlm. 21.

<sup>18</sup> Soelaiman, *Op.Cit.*, hlm. 29.

<sup>19</sup> Muhammad Umar, *Peradaban Aceh II*, (Banda Aceh: JKMA, 2007), hlm. 152.

<sup>20</sup> Daud (ed.), *Op.Cit.*, hlm. 26.

<sup>21</sup> Hasjim MK, *Op.Cit.*, hlm. 135.

mempunyai hak dan harga diri sehingga hak orang lain itu menjadi batas dari kebebasan seseorang.

Orang yang arif begitu memahami dalam menggunakan sesuatu yang sesuai dengan fungsi dan tempatnya. Ketika sesuatu urusan diserahkan pada yang bukan ahlinya, pastilah akan terjadi ketidaksempurnaan terhadap hasil yang dikerjakannya. Begitu juga ketika seseorang memahami bahwa sesuatu yang layak atau tidak, dia akan memilih orang atau benda yang dapat dipergunakan dengan tepat, seperti ungkapan *sipatu tasok bak kaki, kupiah tapueduek bak ulee* ('sepatu dipakai di kaki, topi dipakai di kepala'), bukan sebaliknya.

Kedua *hadih maja* di atas memberikan penjelasan bahwa budaya Aceh menghendaki setiap orang memiliki sikap arif dan bijaksana. Kearifan bukan hanya sesuatu yang harus dimiliki dalam memahami perbedaan pendapat dan oleh pemimpin atau pemuka masyarakat, tetapi juga harus dimiliki oleh setiap orang. Hal itu disebabkan pada hakikatnya setiap individu adalah pemimpin, paling tidak bagi dirinya sendiri.

### Penutup

*Hadih Maja* merupakan salah satu falsafah hidup masyarakat Aceh. Dalam *hadih maja* terdapat berbagai mutiara kehidupan, antara lain berkenaan dengan nilai budaya dalam berpikir, bernalar, bertindak, dan berkomunikasi, baik secara vertikal maupun horizontal. Pada zaman dahulu, *hadih maja* menduduki posisi penting sebagai media pembelajaran masyarakat dan media penyampaian pesan-pesan moral. *Hadih maja* pernah menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk jiwa, sikap, dan pola tingkah laku masyarakat Aceh. Namun, posisi *hadih maja* kini terdesak, peranan *hadih maja* sebagai salah satu sumber nilai masyarakat sudah semakin menipis.

Sebagai khazanah budaya bangsa, *hadih maja* harus dipelihara dan dikembangkan. Upaya yang dapat dilakukan secara sistematis adalah dengan melakukan inventarisir dan kajian terhadap *hadih maja* untuk dijadikan bahan bacaan masyarakat. Perangkat adat harus digalakkan dan dihidupkan sehingga pada setiap acara dapat disampaikan berbagai *hadih maja*. Selain itu, *hadih maja* dapat dimasukkan sebagai bagian dari materi pelajaran muatan lokal pada pendidikan formal.

Sudirman, S.S., M.Hum. adalah Peneliti Madya pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## MEMBACA EMAK: MEMBACA CARA IBUNDA DAOED JOESOEF MENDIDIK ANAK

Oleh: Nasrul Hamdani

### Pendahuluan

Keluarga telah menjadi tenaga pendorong sekaligus penanda perkembangan sosial penting di Indonesia meskipun kesan yang dirasakan cenderung personal. Kesan personal ini terasa kuat dalam sederet biografi sejumlah tokoh terkemuka Indonesia. Cerita tentang keluarga dalam sebuah biografi selalu muncul dan sering ‘didaulat’ sebagai pangkal sukses kehidupan sang tokoh. Inilah alasan mengapa bagian tentang keluarga digambarkan secara personal sekaligus romantik selain historis, sosiologis dan antropologis mengenai sosok, peran serta kesan mendalam (terutama) pada ibu dan/atau bapak.

Namun di balik kesan personal-romantik itu, sebagai unit terkecil dalam sistem sosial, keluarga sebagai lembaga selalu menerima dampak dari suatu perkembangan sosial. Masalah ekonomi, seperti kenaikan harga bahan pokok, imbas keputusan hubungan kerja, gejala politik maupun kebijakan demografi seperti Keluarga Berencana (KB) misalnya, merupakan masalah sekaligus tantangan tersendiri bagi setiap keluarga. Tiga hal di atas dapat mengubah situasi, gambaran ideal tentang keluarga, peran orangtua bahkan struktur keluarga secara langsung maupun tidak langsung.

Sejarah, sekalipun telah mengenal penulisan sejarah keluarga tetapi belum menggarap subjek ini sebagai jalan lain memberikan pilihan solusi dalam

menghadapi persoalan keluarga masa kini.<sup>1</sup> Penulisan sejarah keluarga bukan saja melukiskan kehidupan keluarga di masa lalu tetapi menggambarkan dinamika sosial, bagaimana internalisasi nilai (pendidikan seksual, relasi gender, tutur dan penjenjangan umur, ‘dunia anak’ atau bentuk keluarga ideal) serta sosialisasi nilai itu dilangsungkan pada satu zaman.

Tulisan ini menggambarkan penggalan kehidupan keluarga Joesoef, keluarga urban-kosmopolit bumiputera di Medan masa kolonial dalam menanamkan nilai-nilai budaya keluarga dan membangun integritas personal, sosial dan kultural pada anak-anak mereka. Proses yang dilangsungkan keluarga ini dikisahkan Daoed Joesoef dalam memoar berjudul *Emak*<sup>2</sup> ini sekarang ‘dikenalkan’ kembali sebagai pendidikan karakter menjadi rujukan untuk melihat kembali bagaimana satu keluarga *urban* mengajar dan mendidik anak mereka agar menjadi manusia di sebuah kota kolonial yang berkembang bersamaan dengan persoalan etika.

### Cara *Emak* Mendidik Anak di Kota Medan

Medan masa kolonial menyanggah dua representasi sekaligus yaitu *Parijs van Sumatra* julukan untuk *gemeente* (kotapraja) Medan sebagai representasi modernitas serta Kota Ma’shum, kompleks istana Kesultanan Negeri Deli *al-mu’tashim-billah* sebagai representasi tradisionalisme. Namun dua representasi ini

<sup>1</sup> Kuntowijoyo, *Metodologi Sejarah*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2003), hlm. 35 dan 123.

<sup>2</sup> Daoed Joesoef, *Emak*, (Jakarta: Kompas, 2005).

tak lebih sebagai wajah kota sebab perkebunan dan budaya yang dibentuk oleh sistem ekonomi baru itu merupakan roh yang menjiwai, membentuk sistem sosial, ekonomi dan politik utama yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan di kota Medan. Jan Breman menamakan sistem itu dengan plantokrasi.<sup>3</sup>

Plantokrasi, secara sederhana berarti tiada anasir utama selain perkebunan di Medan. Oleh karena itu, perkembangan sosial, mentalitas warga dan pengelolaan tata ruang di Medan tidak pernah dilepaskan dari sejarah perkebunan dan sistem yang membentuknya. Inilah yang membuat perkebunan serta kota Medan yang dilahirkan perkebunan itu dipandang sebagai kota dengan pertumbuhan ekonomi mengagumkan, menarik sekaligus penuh risiko bagi perkembangan sosial terutama kehidupan keluarga bumiputera dari kalangan penduduk tempatan maupun perantau dari penjuru Hindia Belanda bahkan keluarga Eropa.

Sudah menjadi rahasia umum jika kehidupan di perkebunan tidak memiliki aturan. *Tuan Kebon*, demikian istilah untuk menggambarkan penguasa perkebunan dari semua jenjang jabatan menjadi sosok yang menentukan nasib siapapun. *Tuan Kebon*, terutama generasi awal dituntut untuk bertindak dengan tangan besi demi mencapai target selain dihadapkan pada kenyataan hidup terpencil, sendirian tanpa pendamping di tengah perkebunan dekat hutan yang masih lebat, bertetangga dengan

ratusan kuli kontrak yang hanya patuh pada bentakan serta tanpa jaminan dan perlindungan keamanan memadai dari negara.

Kedadaan ini mengubah keadaban orang Eropa yang bekerja di perkebunan. Mereka, *Tuan Kebon* menjadi kejam, pemarah, pemabuk dan dapat bertindak liar. Dalam dua roman yang dapat digolongkan sebagai *contemporary works* karya Madelon Hermine Székely-Lulofs yaitu *Berpacu Nasib di Kebun Karet* (1985) dan *Kuli* (1985), secara tidak langsung ditulis bahwa di balik ekonomi perkebunan yang menghasilkan jutaan *Gulden* bagi Belanda tersimpan kisah mengerikan. Kekejaman menjadi hal biasa di samping pembiaran perilaku menyimpang di kalangan kuli, mulai dari perjudian, prostitusi sampai urusan cinta sejenis.<sup>4</sup>

Berita buruk sekaligus cerita mengerikan dari perkebunan ini awalnya merupakan rahasia di kalangan *Tuan Kebon* yang kemudian beredar terbatas di kalangan pihak ketiga perkebunan. Namun setelah dibongkar J. van den Brand, seorang advokat Belanda melalui dua brosur *De Millioenen uit Deli* (1902) dan *Nogs Eens: De Millioenen uit Deli* (1904), hal mengerikan yang berlangsung di perkebunan mulai dipandang sebagai keniscayaan tetapi kerap diingkari dengan apologi. Cerita dari perkebunan ini kelak membentuk watak umum orang Medan yang ambigu, tidak menyukai kelambanan tetapi 'jam karet' sudah biasa di kota ini.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Jan Breman, *Menjinakkan Sang Kuli, Politik Kolonial, Tuan Kebon dan Kuli di Sumatra Timur pada Awal Abad ke-20*, (Jakarta Pustaka Utama Grafiti-Perwakilan KITLV jakarta, 1997), hlm. 198-203.

<sup>4</sup> Untuk mendaatkan gambaran dan memahami kehidupan di perkebunan tembakau di Deli ini silahkan rujuk dua roman Madelon Hermine Székely-Lulofs, *Berpacu Nasib di Kebun Karet* dan *Kuli*, Jakarta: Pustaka Grafiti, 1985. Pengalaman Székely-Lulofs hidup di perkebunan bersama Hendrik Doffegnies dan Lászlo Székely, suami kedua, membuat Lulofs dapat menuliskan dua novel tersebut di samping roman Tjoet Nja Dien.

<sup>5</sup> Jan Breman, *Op.cit.*, hlm. 199.

Perkebunan dengan segala cerita mengerikan di balik itu telah menjadikan Medan kota Dollar. Inilah tarikan utama bagi para perantau dari berbagai penjuru dunia untuk meninggalkan kampung halaman. Sejak akhir abad ke-19 perantau telah menjadi penduduk utama di perkotaan dan kelompok kuli yang dikerahkan dari Jawa mengisi bagian paling banyak di perkebunan. Perjumpaan para perantau itu terutama golongan bumiputera di Medan berhasil membentuk suatu jaringan sosial, identitas baru serta sifat baru yang memberi corak bagi perkembangan sosial di kota ini. Perjumpaan inilah yang kelak mengilhami roman *Merantau ke Deli* yang ditulis oleh Haji Abdul Malik Karim Amarullah atau Hamka.

Dalam roman *Merantau ke Deli*, Hamka merumuskan 'Anak Deli' sebagai *these* identitas baru anak muda perkotaan yang lahir dari kawin campur. Menurut Hamka dalam catatan awal, *ayah 'Anak Deli' ini seorang Mandailing yang beribukan Minangkabau atau beribu Kedu dan berayahkan Banjar. Hal istimewa dari generasi campuran ini ialah, sikap 'Anak Deli' ini bebas, lancar berbahasa Melayu dengan langgam khas meninggalkan langgam daerah masing-masing.*<sup>6</sup> Perantauan serta jaringan sosial perantauan ini membuat Reid menuliskan: *dalam beberapa hal, pada tahun 1930-an Medan adalah kota yang paling bersifat 'Indonesia' di Indonesia (Hindia Belanda).*<sup>7</sup>

Keluarga Muhammad Joesoef, representasi keluarga urban-kosmopolit di Medan memiliki kedekatan ciri dengan *these* Anak Deli-nya Hamka. Joesoef seorang perantau, demikian pula agaknya istrinya, Siti Jasiah. Keluarga ini tinggal di kampung Darat daerah di pinggiran *gemeente*. Lima anak yang lahir dari pasangan ini terdiri dari tiga perempuan dan

dua laki-laki harus mengikuti sekolah formal dan sekolah agama. Bagi Joesoef dan istrinya, sekolah maupun mengaji itu merupakan usaha mencari ilmu yang akan jadi bekal untuk menjalani kehidupan dunia dan akhirat sekaligus selain menerima ajaran nilai keluarga di rumah.

Istri Joesoef yang dipanggil emak oleh anak-anaknya merupakan sosok utama dalam memoar yang ditulis Daoed, anak keempat pasangan itu. Daoed ini, kelak menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kabinet Pembangunan III (1978-1983) menuliskan kenangannya dalam memoar berjudul *Emak*.<sup>8</sup> Dalam memoar ini Daoed menuliskan bagaimana emak menanamkan nilai dan memberikan 'pendidikan karakter' sehingga ia dan empat saudaranya memahami mengapa mereka harus senantiasa bersyukur, menghormati orang lain, menjaga silaturahmi, menjaga kebersihan, keindahan, kesinambungan alam dan lingkungan selain bersekolah untuk memperoleh pengetahuan formal.

Menjalani pendidikan formal di samping mengaji bagi keluarga Joesoef adalah kewajiban yang harus dijalani anak-anak mereka meskipun pasangan itu tidak pernah merasakan sekolah formal. Menurut Daoed, emak meyakini hanya dengan ilmu pengetahuan manusia dapat mengubah nasibnya, sebagaimana yang dijanjikan ajaran Islam. Oleh karena itu emak selalu menanamkan pemahaman agar belajar dalam arti menuntut ilmu pengetahuan harus dilakukan secara terus menerus, tidak berhenti, di mana saja dan dengan siapa saja.

Emak digambarkan Daoed memiliki wawasan luas sehingga dia mudah menyesuaikan diri ketika situasi berubah dengan cepat. Waktu 'ekonomi meleset', Emak berhasil menenangkan keluarga itu

<sup>6</sup> Anthony Reid, *Perjuangan Rakyat, Revolusi dan Hancurnya Kerajaan di Sumatra*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1987), hlm. 109.

<sup>7</sup> *Loc.cit.*

<sup>8</sup> Daoed Joesoef, *Emak*, (Jakarta: Kompas, 2005).

dengan simpanan subang berlian. Meskipun Daoed mengaku tidak pernah tahu apakah subang berlian itu ada atau tidak, janji emak akan menjual berlian itu jika perlu telah menghapus kerisauan keluarga Joesoef menghadapi himpitan ekonomi selama malaise melanda dunia. Emak mengajarkan terutama kepada anak perempuan bahwa nafkah dari suami harus disisihkan untuk menghadapi kemungkinan yang tidak dapat diduga.

Di kampung Darat tempat keluarga Joesoef tinggal, Emak boleh dibilang satu-satunya perempuan menikah yang bisa mengendarai sepeda. Alasan Emak waktu menentukan untuk belajar mengendarai sepeda sederhana, yaitu dia tidak ingin menggantungkan diri pada bapak Daoed dalam semua urusan dan menekankan aksi emansipasi itu kepada dua anak perempuannya. Soal emansipasi ini, emak bahkan pernah menolak pinangan keluarga bangsawan untuk salah satu kakak Daoed. Emak punya alasan sederhana. Dia tidak mau anak perempuannya yang terdidik itu terkungkung dalam aturan keluarga bangsawan. *“Bagaimana mungkin nanti saya harus menyembah pada menantu”* begitu kata Emak.

Sikap emansipatif ini membuat emak memberi perhatian pada urusan politik serta masalah kontemporer tanpa melepas perhatian pada urusan remeh-temeh yang melekat pada perempuan. Emak dan bapak Daoed mengenal politik serta seluk beluk kegiatan dari Sulaiman, saudara lelakinya yang kelak dibuang ke Digul karena aktivitasnya. Pengalaman belajar politik dari Sulaiman disebutkan Daoed menjadi alasan kuat mengapa anak laki-laki yang lahir sesudah Daoed, oleh emak dan bapak diberi nama Sulaiman, sama seperti nama *pakcik* bagi anak-anak keluarga Joesoef itu.

Untuk urusan remeh-temeh emak nampak tidak kenal lelah. Selalu ada saja yang dikerjakan emak, mulai dari

menanami pekarangan dengan bunga serta sayuran, beternak ayam dan lembu dan membagi kapling di pekarangan untuk anak-anaknya agar semua bisa berkebun sendiri. Menurutnya, bunga mempercantik pekarangan, sayuran itu dapat dimakan sendiri dan dapat dijual jika berlebih untuk mengisi tabungan. Pekerjaan ini melibatkan semua anak pasangan yang saling memanggil ‘Nik’ ini. Oleh sebab itu, anak-anak keluarga Joesoef memiliki tugas masing-masing di pekarangan rumah mereka.

Hal yang tidak dilupakan Daoed adalah hutan. Emak menceritakan setelah melahirkan dia dan bapak masuk ke hutan untuk menanam pohon kemiri yang sudah disemai di pekarangan. Satu pohon untuk setiap kelahiran. Emak Daoed beralasan, kemiri yang dinikmati orang masa itu berasal dari masa lalu, ditanam oleh orang yang mungkin tidak pernah menikmati hasilnya. Dengan menanam kemiri, emak mengungkapkan rasa syukur dan terimakasih kepada mereka yang dahulu menanam sekaligus menjaga kesinambungan pohon yang lambat berbuah itu. Cerita ini memudahkan Daoed ketika mempelajari filsafat Hegel bahwa setiap cabang adalah sebuah pohon.

Dalam konteks masa kini, hal yang dicontohkan emak pada Daoed Joesoef dan keempat saudaranya adalah internalisasi nilai-nilai baik yang pasti bermanfaat dalam kehidupan. Pengalaman Daoed bersama dan mendapatkan pelajaran dari emak, sejak lahir hingga Perang Dunia II pecah telah membentuk watak pembelajar pada dirinya. Oleh sebab itu bukanlah tanpa alasan jika prolog dalam memoar Daoed Joesoef ini dibuka dengan satu narasi yang singkat tetapi penuh makna bahwa ia tidak akan menjadi orang Indonesia yang memperoleh penghargaan *Doctorat d’Etat* dari Universitas Sorbonne di Perancis tanpa peran dan kehadiran emak.

### Penutup

Pendidikan karakter, dalam konsep, model maupun metodenya bukanlah hal baru dalam pendidikan, sejarah pendidikan dan didaktika sejarah Indonesia. Sebelum sistem pendidikan sekolah model Barat dikenalkan, watak sosial anak dibentuk oleh keluarga lalu ‘diuji’ dalam lingkungan sosial yang lebih besar dan kompleks permasalahannya. Masyarakat juga melembagakan sejumlah pranata yang berwujud dinamis, seperti berguru (berkelana, berlatih silat, mengirim anak belajar mengaji, jadi santri) untuk menyempurnakan proses pembentukan watak atau melembagakan folklor yang mengandung nilai baik sebagai rambu-rambu pendidikan karakter (misalnya folklor tentang Malinkundang, Si Sampuraga, kisah Batu Belah Batu bertangkup atau cerita danau Marsabut sebagai peringatan untuk anak yang durhaka).

Sesudah sistem pendidikan Barat di Indonesia dikenalkan pada penghujung abad ke-19, pembentukan watak baik juga menjadi tujuan pendidikan Barat apalagi *etische* menjadi landasan kuat bagi Belanda untuk mengenalkan sistem itu. Namun watak baik yang hendak dibentuk itu tidak menemukan ruang praktik di Hindia Belanda. Ada banyak faktor, salah satunya ialah penjajahan yang secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan bahkan melembagakan diskriminasi dan segregasi berdasarkan ras.

Sistem pendidikan Barat dengan segala prasangka tentang sistem itu juga punya tujuan membentuk karakter. Karakter ini tampak dari kesamaan gaya di kalangan terpelajar, antara lain berbahasa Belanda, mengenakan kemeja, berdasi, bersepatu dan *sebak* rambut klimis dengan minyak yang merupakan representasi keadaban orang Belanda masa itu.

Terlepas dari bagaimana karakter dibangun di lingkungan sekolah masa kolonial, pengalaman di masa kolonial termasuk kisah tentang munculnya golongan terpelajar yang mendorong rentetan peristiwa penting dalam sejarah diceritakan dan diberikan tekanan besar dalam deskripsi sejarah (nasional) Indonesia. Bahwa pengalaman itu, kisah sejarahnya dan pelajaran sejarah yang diajarkan masa kini bertujuan membentuk karakter bangsa atau yang sering berulang kali didengungkan: *nation character building*.

(Doktrin sejarah) ini bertujuan agar siapapun orang Indonesia, apapun latar sosial, ekonomi dan orientasi politiknya dituntut untuk memiliki komitmen kebangsaan dan kenegaraan pada Indonesia. Pengalaman dijajah menjadi titik penting dalam membentuk perasaan senasib sepenanggungan itu. Dalam konteks pembentukan watak nasional dimaksud, perasaan ini mendorong orang Indonesia memiliki watak nasional dengan satu ciri bersama yang mengikat semua.

Nasrul Hamdani, S.S. adalah Peneliti Pertama pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## KETIKA ANAK-ANAK TIDAK LAGI BERMAIN DI LUAR RUMAH

Oleh: Essy Hermaliza

### Pendahuluan

Bermain adalah naturnya anak-anak, dunia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Bermain menjadi ruang belajar bagi mereka. Dengan bermain mereka belajar melalui pengalaman. Salah besar bila ada yang berpikir bahwa bermain hanya membuang waktu sia-sia karena dengan bermain mereka belajar tanpa disadari sehingga langsung mempengaruhi karakter.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Saat bermain inilah sang buah hati dapat melewati waktunya dengan canda tawa bersama temannya. Karena itu, anak sehat perlu mengisi harinya dengan aktivitas yang satu ini. Saat bermain banyak hal yang bisa dipelajari anak, namun tetap saja mereka perlu diingatkan dan dibimbing, terutama saat anak sudah tak ingat waktu atau secara berlebihan keasyikan bermain. Dengan bermain, sebenarnya anak bisa menjadi pribadi yang lebih baik.<sup>1</sup> Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya, memahami kejujuran, kesetiakawanan, disiplin dan sebagainya. Selain itu, bermain juga dapat merangsang kreativitas, melatih mental dan mengasah inteligensi.

Sayangnya, konsep bermain telah mengalami perubahan pada masa kini. Kondisi masyarakat modern yang cenderung sibuk, membuat orang-orang kreatif menciptakan dunia bermain dengan konsep yang berbeda. Anak-anak kini

dimungkinkan untuk dapat bermain seorang diri, menyediakan teman bermain yang tidak nyata, hingga bermain lewat media sosial. Lagi-lagi, teknologi mampu menciptakan dunia bermain tanpa perlu melibatkan atau menyentuh orang lain secara fisik. Lihat saja, bagaimana anak-anak dapat dengan mudah berjam-jam bermain sendiri dengan media *smart phone*, *PSP2*, *Playstation*, *Game online*, dan sebagainya. Jangan heran bila masyarakat mulai dilanda “*autisme*” di mana manusia saling bertemu, tapi tidak bercakap-cakap sepele kata pun, semua asik dengan telepon *cellular* masing-masing. Inikah gaya hidup yang perlu diwariskan kepada anak cucu kelak?

### A. Bermain di Luar Rumah

Melihat anak-anak bermain di luar rumah tampaknya mulai menjadi pemandangan langka, terutama di perkotaan. Banyak di antara mereka yang tidak mengenal permainan yang harus dimainkan di luar rumah dan melibatkan banyak anak. Para orang tua khawatir anak akan celaka bila bermain di luar, orang tua sulit mengontrol aktivitas anak, juga takut akan resiko penculikan, dan sejumlah alasan menyeramkan lainnya. Lalu apakah dengan bermain hanya di dalam rumah mereka akan lebih aman? Mari kita bahas apa yang dapat diperoleh anak-anak ketika mereka bermain di luar rumah.

---

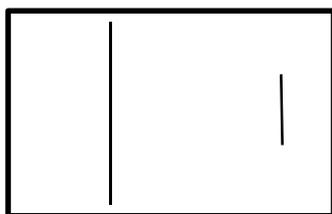
<sup>1</sup> Erha A. Ramadhoni, *Inilah Beberapa Manfaat Bermain bagi Anak*. Sinar Harapan: Edisi 5 Desember 2015, <http://www.sinarharapan.co/news/read/151105043> (diakses 6 Desember 2015).

Dalam hal ini akan dicontohkan dengan beberapa permainan anak di Kampung Belakang, Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. Pada sekitar tahun 1980 - 1990-an, anak-anak di sana sangat senang memainkan beberapa permainan seperti *Keneker*, *Sepak Tekong*, *Sambar Lang*.<sup>2</sup> Lalu apa manfaat permainan itu?

### 1. Keneker

*Keneker* adalah istilah lokal untuk menyebutkan kelereng/gundu/guli. Permainan menggunakan kelereng ada hampir di semua tempat di Indonesia. Anak-anak secara kreatif memiliki cara permainan berbeda-beda. Demikian pula halnya dengan anak Kampung Belakang. Mereka memiliki varian permainan kelereng seperti *tangki*, *adu manok*, *ulee naga*, dan sebagainya. Tidak satupun di antaranya yang dapat dimainkan seorang diri.

*Tangki* merupakan jenis permainan kelereng yang dimainkan oleh sekurang-kurangnya dua orang, sebanyak-banyaknya tidak terbatas. Semakin banyak pemain yang terlibat maka permainan menjadi semakin seru. Diperlukan sebuah halaman rumah dengan ukuran minimal dua meter, tanah rata tanpa bebatuan yang memungkinkan kelereng bergerak dengan baik. Berikut pola arena permainan *tangki*.



Arena permainan memang sangat sederhana hanya terdiri atas satu garis lurus

yang disebut *kob* dan satu garis pendek yang menjadi rumah. *Kop* merupakan satu garis yang menjadi batas standar atas dan bawah. Keberadaannya sangat penting, antara lain:

- Menentukan nomor urut pemain
- Memisahkan kelereng yang terletak di atas atau di bawah
- Menentukan pemain memenangkan permainan atau tidak
- Memberi tantangan kepada pemain

Sedangkan rumah berfungsi sebagai batas letak kaki pemain ketika mereka secara bergantian mengeksekusi gerak permainannya. Dalam hal ini rumah adalah tempat di mana permainan dimulai dan tempat eksekusi dilaksanakan.

Dalam permainan ini, kelereng menjadi alat pertarungan yang seolah menjadi kekayaan yang paling berharga. Kelereng dipisahkan dalam dua jenis di antaranya *keuneke baro* dan *keuneke bicah* (kelereng baru dan kelereng pecah). Keduanya memiliki nilai yang berbeda; tentu saja kelereng baru memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelereng yang pecah. Biasanya kelereng pecah hanya dimainkan oleh pemain pemula dan untuk sarana latihan yang baik. Kelereng dipertaruhkan sesuai kesepakatan sesama pemain; minimal dua butir kelereng dan maksimal tidak terbatas. Semakin banyak yang dipertaruhkan maka akan semakin seru permainan tersebut.

Adapun langkah-langkah permainan *tangki* yaitu:

- a. Semua pemain berjongkok di garis rumah, tanda permainan siap dilaksanakan;
- b. Memasang pertarungan dengan membuat kesepakatan bersama;

<sup>2</sup> Penulis dibesarkan di Kampung Belakang, Meulaboh dan mengalami masa kecil dengan bermain di luar rumah.

- c. Melempar *impin/gacok* masing-masing ke zona kop untuk menentukan nomor urut pemain dimulai dari *impin* yang berada paling dekat dengan *kop*. Bila ada yang berada pada jarak yang sama, maka dilakukan pengulangan. *Impin/gacok* adalah kelereng andalan atau pilihan yang dijagokan sebagai alat menembak, biasanya berukuran sedikit lebih besar dan lebih berat dalam asumsi si pemain;
- d. Pemain pertama memiliki kesempatan untuk menabur seluruh kelereng ke zona *kop*. Pada kesempatan ini pemain pertama memiliki kesempatan untuk mengatur strategi terutama mengatur posisi kelereng yang nantinya akan menguntungkan dirinya;
- e. Setelah semua kelereng tersebar, pemain yang lain sepakat menunjuk kelereng yang akan dijadikan sasaran tembak pemain yang sedang “naik”. Bila ditunjuk kelereng yang berada di zona bawah kop, maka pemain harus menembak (tetap dari garis rumah) agar kelereng yang ditunjuk tadi terlempar hingga melewati garis *kop*. Bila kelereng yang ditunjuk berada di atas garis *kop* maka pemain harus menembak tepat pada kelereng tersebut tanpa pantulan di tanah. Namun bila diragukan kecermatannya, pemain yang menunjuk harus membuat garis batas pantulan, kira-kira setengah jengkal anak-anak. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan jarak pantulan *impin* berada dekat dengan target.
- f. Bila target kena secara tepat, maka permainan berakhir, si pemain yang sedang naik tadi berhak memiliki seluruh kelereng yang dipertaruhkan. Namun bila si pemain itu gagal, maka pemain berikutnya memungut target yang gagal itu, lalu mengambil posisi di garis rumah.
- g. Pemain kedua melempar kelereng target tadi ke zona permainan. Di sini pemain

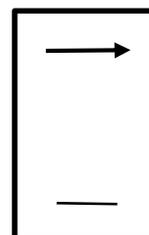
memainkan strateginya. Ia harus menggunakan kelereng di tangannya itu untuk mendorong target yang kemungkinan kesulitannya cukup tinggi seperti ada sekelompok kelereng yang berada dekat satu sama lain sehingga membuat peluang kegagalan lebih besar.

- h. Pemain lawan kemudian menunjuk target untuk ditembakkan oleh pemain. Demikian seterusnya pemain naik bergantian sesuai urutannya hingga ada yang memenangkan permainan.
- i. Bila permainan telah dimenangkan, selanjutnya permainan dimulai kembali dengan memasang sejumlah taruhan tanpa perlu menentukan nomor urut kembali. Demikian seterusnya, hingga kelereng yang dimiliki pemain habis atau seluruh pemain bersepakat untuk mengakhiri permainan.

Tidak hanya tangki, *adu manok* dan *ulee naga* juga dimainkan oleh dua orang atau lebih; hanya bentuk zona bermain saja yang berbeda. *Adu Manok* berarti adu ayam, empat orang pemain menguasai masing-masing sudut dari zona persegi.



Masing-masing kelereng saling ditembakkan hanya dengan jari telunjuk yang ditekan ke tanah. Kelereng yang keluar zona permainan dianggap kalah dan wajib menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Sedangkan permainan *ulee naga*, zona permainan hanya berbentuk anak panah.



Mata panah adalah kepala, sisi lainnya adalah ekor. Kelereng yang dipertaruhkan disusun bersama di sepanjang garis anak panah itu. Semakin banyak yang dipertaruhkan, semakin panjang pula garis panah terbentuk. Para pemain secara bersama-sama berdiri di garis rumah dan melemparkan satu kelereng *gacok/impin* ke arah kepala naga yang berjarak sekitar dua meter bagaikan pemain *bowling* yang melemparkan bolanya ke arah pion.

Kelereng yang keluar dari garis panah itu menentukan banyaknya kelereng yang dimenangkan, semakin ke ekor semakin sedikit, semakin ke kepala semakin banyak. Misalnya berhasil tertembak yang berada di tengah, maka semua kelereng dari kelereng yang berhasil ditembak hingga ke ujung ekor, menjadi milik penembaknya. Jika yang berhasil ditembak adalah tepat yang di kepala, maka seluruh kelereng menjadi milik penembaknya. Itulah sebabnya kepala menjadi target utama para pemain.

## 2. Sepak Tekong

Sepak *Tekong* adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok, setidaknya diperlukan tiga orang pemain atau lebih. Jumlah yang ideal dalam permainan ini yaitu antara 5 hingga 10 orang. Dilakukan di halaman rumah yang mempunyai tempat-tempat persembunyian.

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini adalah tempurung kelapa atau kaleng susu yang kecil diisi dengan pasir, dengan tujuan ketika disepak akan mengeluarkan bunyi dan ketika disepak pemain harus meneriakkan “sepak *tekong*” dengan demikian anak-anak yang bersembunyi dapat mengetahui ke arah mana kaleng tersebut disepak temannya. Sebelum permainan dimulai, lebih dulu para pemain menetapkan tempat yang paling baik untuk menetapkan *tekong* dan batas-

batas untuk bersembunyi. Langkah selanjutnya diadakan undian dengan cara *hompimpa* dan setelah tinggal dua orang lagi maka dilakukan suit. Ada dua cara untuk memulai pemain yang menang undian untuk bersembunyi; (1) seluruh anak-anak bersama penjaga *tekong* berdiri di dekat *tekong*, kemudian salah seorang di antara mereka menyepak *tekong* dan menggerakannya dengan kaki sejauh-jauhnya. Ketika si pencari mengejar *tekong*, para pemain yang lainnya pergi bersembunyi; (2) si pencari duduk di atas *tekong* sambil menutup mata, pada saat itu juga pemain yang lainnya pergi bersembunyi meneriakkan kata “siap”. Jika di antara yang bersembunyi menjawab “belum” maka si pencari tidak boleh membuka matanya, tetapi jika ada jawaban maka si pencari boleh memulai tugasnya untuk mencari. Apabila di antara yang bersembunyi ada yang diketahui si pencari dan dapat di sebutkan namanya maka dia akan secepatnya ke luar dari tempat persembunyiannya dan berusaha lebih dulu untuk menyentuh *tekong* daripada si pencari. Bila hal ini tidak tercapai dia dinyatakan tertangkap dan si pencari akan pergi lagi mencari pemain yang bersembunyi, saat si pencari pergi meninggalkan *tekong* dan ada pemain yang bersembunyi datang menyepak *tekong* maka pemain yang sudah tertangkap tadi dapat bersembunyi lagi. Dalam hal ini pemain yang dianggap kalah adalah pemain yang predikatnya lebih banyak bertugas sebagai si pencari. Inilah yang membuat permainan ini menjadi sangat menantang, menjaga *tekong* merupakan hal yang paling penting. Tidak jarang pemain yang kurang tangkas hanya menunggu *tekong* tanpa berani keluar untuk mencari pemain yang bersembunyi dan membuat pemain lainnya protes.

Permainan Sepak *Tekong* bukanlah permainan tradisional Aceh, permainan ini muncul di Aceh Barat pada tahun 1990-an sejak kemunculannya pada salah satu

tayangan di TVRI tentang ragam permainan tradisional di nusantara. Disebutkan bahwa permainan ini berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat. Karena tampak begitu menarik, anak-anak mulai memainkannya hingga akhirnya berkembang dan cukup populer di sana.

Dua ragam permainan di atas hanya sebagian kecil dari begitu banyaknya permainan yang tidak dapat dimainkan sendirian dan harus di luar rumah. Lewat permainan anak-anak memperoleh manfaat yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka kelak.

### B. Potensi Kehilangan Bagi Anak-Anak

Bermain di luar rumah merupakan aktivitas yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Para ahli berpendapat bahwa aktivitas bermain berhubungan erat dengan kecerdasan anak dan bermain di luar merupakan stimulan yang paling tepat. Hal ini dibuktikan oleh sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam *British Journal of Sports Medicine*, peneliti mengatakan, anak yang gemar melakukan aktivitas fisik di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan otak dan prestasi akademik mereka.<sup>3</sup> Tidak hanya itu, bila kita *browsing* di internet, ada banyak sekali artikel yang menjelaskan berbagai manfaat bermain di luar rumah bagi anak. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa akan ada yang dapat hilang dari anak bila mereka tidak lagi bermain di luar. Inilah yang akan dibahas lebih jauh pada bagian ini.

### 1. Pengaruh Bermain untuk Perkembangan Anak

Permainan menurut sifatnya dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) *game of physical skill* – permainan bersifat keterampilan fisik, (2) *game of strategy* – permainan bersifat siasat, dan (3) *game of chance* – permainan bersifat peluang.<sup>4</sup> Artinya bermain adalah media belajar dan pelatihan dengan proses *acquiring* (memahami tanpa disadari) di mana anak mengasah kemampuannya sejak dini.

Secara fisik, bermain dapat melatih anak menggerakkan tubuhnya, mengeluarkan keringat, dan beradaptasi dengan kondisi alam. Akhir-akhir ini Indonesia heboh dengan kasus-kasus obesitas. Tampaknya bermain dengan aktivitas fisik dapat menjadi alternatif solusi. Contohnya dengan bermain *sepak tekong* sebagaimana dijelaskan di atas, anak dituntut untuk berlari, menendang, melompat, dan sebagainya. Umumnya setelah bermain, anak menjadi seperti mandi keringat. Namun hal ini baik untuk kesehatan dan tumbuh kembang mereka. Anak juga bahkan tidak berhenti bermain ketika hujan turun. Tubuh anak dapat dengan mudah beradaptasi dengan alam, bukannya seperti anak sekarang yang sakit bila terkena hujan, anak yang sering beraktivitas di luar rumah justru baik-baik saja setelah bermain hujan. Umumnya sakit setelah kehujanan disebabkan oleh paparan suhu dingin yang tidak biasa atau mendadak sehingga menurunkan sistem kekebalan tubuh dan penyempitan pembuluh darah. Ketika hujan atau cuaca dingin, virus akan menyebar lebih cepat dan menginfeksi satu sama lain yang membuat seseorang menjadi

---

<sup>3</sup> Ririn Indriani, Firsta Nodia, 2016. *Manfaat Menakjubkan Biasakan Anak Bermain di Luar*, <http://www.suara.com/health/2016/06/30> (diakses pada hari Senin, 11 Juni 2016).

<sup>4</sup> Gade Ismail, dkk., *Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Pembangunan Indonesia Melalui Permainan Rakyat Propinsi Daerah Istimewa Aceh*, (Jakarta: Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998), hlm. 16.

lebih mudah sakit karena sistem kekebalan tubuh yang menurun.<sup>5</sup> Akan tetapi tubuh manusia dibekali sistem imun/kekebalan tubuh yang dapat ditingkatkan melalui proses adaptasi. Aktivitas yang berulang-ulang pada akhirnya menjadikan tubuh tahan terhadap pengaruh dari luar. Begitulah cara tubuh anak beradaptasi dengan lingkungan bermainnya.

Bermain strategi mengasah kemampuan kecerdasan mereka. Ketika anak bermain tangki misalnya, anak dituntut untuk mengatur langkah agar dapat memenangkan permainan. Ketika bermain sepak *tekong*, pemain juga membuat rencana agar dapat menyelamatkan teman yang tertangkap. Itu juga memerlukan taktik agar berhasil. Bermain ternyata mengajarkan anak agar dapat bertahan dan memenangkan permainan; memutuskan siapa yang bertugas mengalihkan perhatian lawan, membuat jebakan, dan menyelesaikan tugas penyelamatan. Keistimewaan bermain menyempurnakan kemampuan kecerdasan anak dengan caranya.

Permainan yang bersifat peluang mengajarkan anak tentang bagaimana berharganya kesempatan. Ketika upaya kemenangan hanya bergantung pada peluang maka anak harus memastikan untuk memanfaatkan kesempatannya sebaik mungkin. Hal ini dapat dicontohkan melalui permainan Ulee Naga. Mudahnya peraturan permainan tersebut menjadikan kesempatan main itu sebagai peluang. Ia tidak boleh membuang kesempatan untuk menang.

## 2. Hilangnya Proses Pendidikan Nilai Budi Pekerti

Bermain dengan teman-teman di luar rumah merupakan sarana penanaman

nilai budi pekerti kepada anak. Degradasi moral yang hangat dibicarakan dewasa ini semestinya secara sederhana dapat diatasi melalui bermain. Ketika bermain mereka belajar positif dan negatifnya sikap dan perilaku, boleh atau tidak, salah atau benar. Budi pekerti tidak mudah diajarkan melalui *textbook* seperti belajar matematika, budi pekerti harus diresapi dengan cara mengalaminya sendiri. Ketika bermain, anak mengenal hukum dan hukuman secara bijak. Anak yang tidak jujur ketika bermain, kelak akan dikenai sanksi sosial, anak lainnya tidak akan mau bermain dengannya. Anak yang suka memaksakan kehendak, juga akan dijauhi oleh temannya. Mereka tanpa paksaan akan mematuhi peraturan permainan. Mereka pastinya tidak tahu bahwa mereka telah mengaplikasikan hukum secara praktik.

Secara singkat, kita dapat menganalisis nilai budi pekerti seperti apa saja yang ada dalam suatu permainan. Bermain kelereng (tangki, adu manok, ulee naga) dan sepak *tekong* dapat mengajarkan anak nilai kejujuran, spotifitas, kesetiakawanan, keikhlasan, taat terhadap peraturan, tertib, bertanggungjawab, empati, menghargai pendapat, bermusyawarah, cermat. Bermain itu harus jujur karena kepercayaan teman itu mahal harganya. Sekali kita tidak jujur, seterusnya teman tidak akan percaya. Setiap permainan pasti dimulai dengan bermusyawarah untuk menentukan model permainan secara bersama-sama. Setiap anak mempunyai hak berpendapat. Permainan akan dimulai setelah semua mencapai suatu kesepakatan. Ketika bermain kelereng, pemain harus dengan benar menaati peraturan yang berlaku sesuai kesepakatan tadi. Peraturan tidak tertulis itu dianggap hal mutlak yang tidak dapat diganggu gugat layaknya hukum. Misalnya, ketika naik posisi kaki

<sup>5</sup> Vera Farah Bararah, 2012, *Kenapa Kehujanan Bisa Bikin Orang Sakit?*, <http://www.health.detik.com>. (diakses pada hari Sabtu, 17 September 2016).

tidak boleh sedikitpun melewati garis batas rumah, jika kedapatan, makan itu akan menjadi masalah, kemenangan dapat dibatalkan. Pemain harus tertib naik sesuai urutan yang telah ditentukan di awal permainan. Bermain juga melatih kecermatan, ketika si penjaga menyusun *tekongnya*, ia harus menata dengan cermat agar *tekong* tidak mudah jatuh, demikian pula dengan pemain kelereng, ia harus secara cermat memperhitungkan jalannya kelereng target agar tidak mengenai kelereng lainnya. Rasa tanggungjawab ditunjukkan dalam diri penjaga *tekong*, ia tidak boleh lari dari tanggung jawabnya dengan alasan apapun sampai permainan disepakati selesai. Bermain secara sportif adalah hal terbaik, mengakui kekalahan dan mengakhiri permainan tanpa permusuhan. Dalam permainan sepak *tekong*, sekelompok anak yang bersembunyi biasanya harus kompak, ketika satu anak tertangkap maka yang lain harus siap menyusun rencana pembebasannya karena anak-anak menganggap temannya adalah orang berharga yang harus diselamatkan. Unikny, anak-anak memiliki rasa empati yang tinggi. Ketika seseorang tidak memiliki kelereng untuk dimainkan maka mereka secara kreatif mencari pengganti yang dapat dimainkan layaknya kelereng seperti menemukan kelereng yang sudah pecah yang biasanya dibuang di sekitar tempat bermain atau menggantinya dengan *boh para*, biji karet yang juga berbentuk bulat, atau bahkan diganti dengan batu kerikil yang agak bulat.

Seluruh nilai rasa di atas dapat dirasakan ketika mereka bermain bersama teman-temannya di luar rumah dan dapat membentuk karakter diri. Mereka juga menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri. Inilah

yang dapat saja hilang ketika mereka dilarang bermain di luar karena tidak semuanya dapat mereka resapi dengan bermain sendiri. Mereka perlu berinteraksi dengan orang lain untuk memiliki kepribadian yang mulia.

### 3. Hilangnya Proses Pembentukan Karakter Anak

Karakter merupakan kualitas pribadi yang tergolong unik sehingga dalam perwujudannya tampak sikap dan perilaku yang berbeda dengan orang lain. Secara psikologis karakter memiliki konsep individual dan perilakunya di masyarakat.<sup>6</sup> Konsep tersebut baru diperoleh wujudnya setelah berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya. Khusus karakter anak, bermain merupakan lingkungan pertamanya setelah keluarga. Bermain sama pentingnya dengan kebutuhan makan dan minum yang bergizi. Ketika bermain, anak berpikir, menghubungkan peristiwa yang pernah dialami, dan membuatnya mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak dapat menemukan kekuatan, kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya.<sup>7</sup> Dalam bermain, anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerak, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama.

Permainan tradisional merupakan salah satu media dalam proses pendewasaan anak di suatu masyarakat. Siapkah kita bila proses ini hilang dari kehidupan anak-anak kita? Bermain bagi anak merupakan refleksi pembebasan jiwa dan keterikatan dengan

---

<sup>6</sup> Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013), hlm. 163.

<sup>7</sup> Larasati, *Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Kesulitan Bergaul*, (Thesis, Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 2009).

aturan orang tua. Pada saat bermain anak dapat mengungkapkan berbagai cerita hati, keceriaan jiwa, dan kegembiraan serta menangkap makna interaksi dengan sesama temannya. Sehingga anak dapat sekaligus belajar bergaul, bersosialisasi, mendapat pengalaman lingkungan, mengendalikan perasaan dan sebagai proses perkembangan diri. Bermain merupakan proses belajar. Pengalaman yang diperoleh pada saat bermain dapat diterapkan untuk masa depannya kelak.

Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir dan lain sebagainya. Kedua, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Oleh karena itu, patutkah membiarkan permainan tradisional anak hilang digantikan kesempurnaan teknologi dan menenggelamkan anak semakin dalam ke dunia maya? Dalam hal ini proses pembentukan karakter dianggap “*skip*”, dilewati begitu saja. Mereka menjadi generasi individualis yang gagap komunikasi sosial masyarakat dan autisme di tengah keramaian, itukah generasi yang dapat mewarisi tanggung jawab pembangunan? Perlu dipikirkan ulang!

## Penutup

Begitu luar biasanya permainan-permainan tradisional anak. Kita selayaknya harus terus melestarikan semua permainan tradisional yang ada. Karena dalam permainan tradisional kita bisa menggali berbagai nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan kita ini. Para pemimpin negeri ini seharusnya malu pada anak-anak yang taat terhadap hukum dan hasil mufakatnya. Secara sportif, mereka menjalankan kewajibannya secara jujur. Mereka bahkan ikhlas menerima sanksi sosial ketika mereka melakukan kesalahan.

Masa kanak-kanak adalah masa yang sungguh luar biasa dan harus diisi dengan aktivitas yang luar biasa pula nilai luhurnya. Nilai-nilai itu tidak terwujud dalam canggihnya *gadget*, tidak tergambar pula dalam *game online*. Nilai-nilai itu terproses dalam permainan yang bersentuhan fisik, bertemu mata, berucap dalam proses komunikasi, bahkan bersentuhan dengan perasaan, serta tercipta lewat pikiran dan terwujud pula dalam karya. Mari selamatkan masa anak-anak, kembalikan apa yang seharusnya mereka terima, perkenalkan kembali ruang bermain yang semestinya mereka perlukan sekarang untuk masa depan karena mereka adalah pewaris negeri terindah, Indonesia.

Essi Hermaliza, S. Pd.I. adalah Peneliti Muda pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## MENUMBUHKAN SIKAP SIAP KALAH DALAM BERKOMPETISI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Oleh: Nurmila Khaira

### Pendahuluan

Dalam sebuah tim sepak bola, seorang pelatih biasa berkata “Kita harus menang!”. Lalu dalam ruang kelas, seorang guru akan berkata kepada muridnya “Belajarlah yang rajin, maka kamu akan mengubah dunia”. Di rumah seorang ibu akan berkata kepada anaknya “Kamu bisa menjadi apa saja yang kamu inginkan”. Di tempat lain, seorang penyanyi muda terkenal asal Negeri Paman Sam bernyanyi “*Never say ‘never’..*” Seluruh kutipan di atas tentulah sebuah kalimat penyemangat dan pemberi rasa optimisme bagi siapa pun yang mendengarnya. Kalimat-kalimat di atas adalah dorongan untuk menggapai mimpi, apa pun mimpi yang kita, atau anak-anak kita, miliki. Tidak ada yang salah dengan kalimat-kalimat tersebut. Namun, jika kita meletakkan kalimat-kalimat tersebut di atas satu sisi mata uang, maka kalimat apa yang harus kita tempelkan di sisi lain mata uang tersebut?

“Kita kalah”, “Saya tidak bisa merubah dunia”, “Saya tidak bisa menjadi apa yang saya inginkan” dan mungkin “*I have to say ‘never’..*” Tidaklah enak mendengar ucapan-ucapan bernada pesimis tersebut. Sejak kecil, secara naluriah orang tua akan mengajarkan anak-anak untuk bersikap optimis dengan nada dan kalimat yang optimistis juga. Bahkan belakangan mulai muncul metode pendidikan anak yang mengatakan bahwa orang tua tidak boleh menggunakan kata “jangan” dan “tidak” kepada anak. Alasannya? Karena alam bawah sadar manusia tidak merespon kata “jangan”. Setidaknya begitu yang dijelaskan oleh seorang praktisi *multiple intelligence* dan *holistic learning* yang telah

lama berkecimpung di dunia pendidikan anak. Sedangkan sebuah perusahaan besar asal Amerika Serikat yang bergerak dalam bidang makanan dan minuman bernutrisi mengatakan bahwa mengatakan “jangan” dan “tidak” pada anak akan menenggelamkan rasa percaya diri anak.

Tidak ada yang salah dengan metode tersebut, terlepas dari pro kontra masing-masing orang tua. Namun, pernahkah kita berpikir bahwa pendidikan karakter yang optimis ini juga memiliki sisi lain yang harus diperkenalkan kepada anak? Seringkali orang tua dan guru mendorong (*encourage*) anak untuk maju namun lupa bahwa jika sang anak gagal untuk maju, maka terjadi gejolak dalam batin sang anak yang bukan tidak mungkin mengubah karakter baik yang telah melekat pada dirinya. Setiap kemenangan beresiko akan kekalahan. Dan jika sang anak gagal menyikapi kekalahan tersebut, maka ia akan hancur bersama dengan karakter baik yang ia miliki. Maka, artikel ini disusun untuk mengingatkan kita akan pentingnya sikap siap kalah dan bahaya yang muncul jika seseorang gagalmemahami makna kekalahan. Selian itu, Tulisan ini berupaya mencari salah satu cara dalam menanamkan sikap siap kalah pada generasi muda.

### Konsep “Kalah” dan Konsekuensi tak Sanggup Kalah

Secara harfiah “kalah” berarti dalam kondisi tidak menang atau dapat diungguli lawan. Makna lain menjelaskan bahwa kalah juga berarti kondisi tidak dapat menyamai, kurang dari, tidak sebesar dan tidak sekuat lawannya. Maka “kalah”

muncul ketika ada kompetisi, namun bukan hanya kompetisi dengan gelar juara, piala atau uang pembinaan. Kompetisi yang lebih luas merujuk pada persaingan dalam bertindak dan mengemukakan ide, gagasan, fisik bahkan citra diri. Sehingga dalam tulisan ini, kekalahan memiliki konsep “tidak dapat bersaing” dan “tidak dapat menang”. Lalu apa yang terjadi jika seorang anak gagal paham mengenai kondisi ini? Ketika muncul dalam perasaannya bahwa “saya tidak dapat menyaingi(nya)”?

Beberapa waktu yang lalu kita dihebohkan dengan pemberitaan seorang guru di Sidoarjo yang dipenjarakan selama 6 bulan karena telah mencubit anak muridnya yang dianggap lalai melaksanakan Shalat Dhuha<sup>1</sup>. Terlepas dari benar tidaknya tindakan pencubitan tersebut dari sisi hukum, masyarakat kemudian menilai bahwa bukan tindakan guru yang salah, melainkan tindakan sang orang tua yang berlebihan. Bisa jadi, perasaan takut dianggap “tidak dapat menyaingi” tindakan sang guru lah yang mendorong si orang tua untuk melakukan pelaporan hukum.

Lain cerita jika sudah menyangkut persaingan ide dan gagasan. Di dunia maya media sosial, berbagai topik dan peristiwa menjadi bahan diskusi bagi seluruh masyarakat pengguna jaringan maya (*netizen*). Sering kali diskusi yang terjadi di dunia maya berjalan lebih panas dari diskusi langsung pada umumnya sehingga etika dalam menyampaikan gagasan pun lenyap sama sekali. Kita akan sering melihat bagaimana para netizen ini beradu pendapat sambil mengeluarkan kata-kata makian dan secara langsung menghina lawan argumennya. Bisa jadi, cara berargumentasi yang seperti itu muncul karena masing-masing individu merasa tidak mau dianggap “tidak dapat menyaingi” pendapat dan

gagasan orang lain yang membuatnya merasa “saya harus menjadi orang yang terakhir berbicara dalam perdebatan ini”. Intinya, tidak mau kalah.

Lebih repot lagi jika kita bicara mengenai tidak mau kalah dari segi fisik dan citra diri. Sikap tidak terima jika dianggap “tidak dapat bersaing” pada akhirnya memunculkan budaya konsumerisme. Dekade 1990, anak Indonesia diperkenalkan dengan sosok Boneka Barbie. Sama seperti yang terjadi di Amerika Serikat –yang merupakan “kampungan halaman” Barbie-, anak-anak Indonesia khususnya yang berada di kota-kota besar juga keracunan dan keranjingan akan sosok gadis cantik yang bisa memiliki apa pun mengingat saat itu Barbie juga dijual dengan segala pernik-perniknya mulai dari rumah yang bertingkat tiga, mobil, kamar mandi, kolam berenang bahkan pasangan tampan Ken. Namun pada saat yang sama, Barbie justru melambangkan konsumerisme anak-anak<sup>2</sup>. Hal ini terjadi karena dalam pikiran anak-anak saat itu, semakin banyak Barbie dan perlengkapan yang dimiliki maka semakin tinggi statusnya diantara teman-teman sepermainannya<sup>3</sup>. Sah-sah saja jika seorang anak mengidamkan sebuah mainan karena ia ingin bereksplorasi dengan imajinasinya. Tapi ketika hasrat itu didorong keinginan untuk “mengalahkan” atau “menyaingi” koleksi temannya, maka yang terjadi adalah anak akan merasa minder pada temannya bahkan bisa jadi marah kepada orang tuanya. Kini, pada dekade lepas 2010, anak-anak Indonesia diperkenalkan dengan *smartphone* dan produk *unlimited* paket data yang memudahkan mereka mengakses berbagai permainan. Yang terjadi adalah setali tiga uang dengan “wabah” Barbie. Semakin mahal harga dan tinggi spesifikasi *smartphon*nya dan semakin tinggi level yang ia capai, maka semakin tinggi pula

<sup>1</sup>[http://regional.kompas.com/read/2016/07/14/19152391/guru\\_yang\\_cubit\\_murid\\_dituntut\\_hukuman.6\\_bulan\\_penjara](http://regional.kompas.com/read/2016/07/14/19152391/guru_yang_cubit_murid_dituntut_hukuman.6_bulan_penjara). diakses tanggal 19 Juli 2016.

<sup>2</sup> Mary F. Rogers, *Barbie Culture*, (Yogyakarta: Benteng, 2003), hlm. 86.

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 89.

statusnya di mata teman-teman sepermainannya. Alhasil, anak-anak lupa bagaimana menyenangkannya bermain dan bereksplorasi dengan alam dan manusia sungguhan.

Yang lebih berbahaya adalah ketika para orang tua juga merasakan gelitikan perasaan untuk dapat bersaing membentuk citra diri sesuai dengan standar masyarakat umum. Konsumerisme jauh dari hanya sekedar aktivitas ekonomi, melainkan juga sebuah tindakan mewujudkan impian, membangun komunikasi dan menciptakan identitas serta citra diri<sup>4</sup>. Ditambah lagi dengan kencangnya arus media massa dalam mempromosikan produk barang maupun gaya hidup. Akibatnya, setiap orang dewasa juga ikut berlomba-lomba menjadi salah satu dari begitu banyak “korban iklan”. Tindakan massif dalam persaingan membangun citra diri akhirnya berujung pada makin besarnya permintaan akan produk-produk budaya populer seperti TV, video, komputer, game komputer, iklan, pusat perbelanjaan dan kredit<sup>5</sup>. Alhasil, orang tua bekerja demi mendandani diri dan anak-anaknya dengan hal-hal yang sifatnya artifisial dan cenderung tidak penting.

Gambaran situasi di atas mau tidak mau dapat membunuh karakter baik manusia Indonesia khususnya anak-anak. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan telah menyusun konsep nilai karakter yang seharusnya dimiliki oleh seluruh generasi Indonesia diantaranya : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab<sup>6</sup>. Seluruh karakter baik

ini merupakan pilar dari terbentuknya masyarakat yang damai dan sejahtera<sup>7</sup>. Jika seorang anak, karena tidak mau dianggap kalah, melakukan segala cara untuk tetap dapat disejajarkan dengan kepentingan (baca:gengsi) pergaulannya maka bukan tidak mungkin ia akan berbohong kepada orang tua, guru dan teman-temannya, meninggalkan sikap disiplin menuntut ilmu sehingga tidak lagi gemar belajar, tidak lagi menganggap penting sebuah prestasi karena yang penting bagi dirinya adalah “memiliki apa yang juga temannya miliki hanya saja yang ia miliki lebih baik dan bagus dari yang lain” dan tidak lagi menganggap penting sebuah persahabatan karena bagi dirinya persahabatan diukur dari nila kebendaan

Efeknya? Bak bola salju yang menggelinding, berputar berulang-ulang namun dengan efek yang semakin besar. Pada saatnya anak-anak tersebut akan beranjak dewasa dan memiliki akses terhadap uang. Maka uang akan digunakan untuk memenuhi gengsinya. Bukankah itu salah satu dari banyak penyebab korupsi ? Untuk memenuhi gengsi. Nilai kerja keras dalam menuntut ilmu, disiplin dan keinginan untuk menuntut ilmu menjadi salah satu pilar terbentuknya masyarakat sejahtera. Sedangkan nilai kejujuran dan kesetiakawanan sosial menjadi salah satu pilar kedamaian<sup>8</sup>. Artinya, jika karakter baik ini hilang pada generasi Indonesia berikutnya, maka jangan harap ada kesejahteraan dan kedamaian di negeri kita.

### **Berani Kalah Melalui Permainan Tradisional**

Ada banyak media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengatasi kekalahan misalnya kompetisi

---

<sup>4</sup> Mica Nava, *Changing Cultures: Feminism, Youth and Consumerism*, (London: SAGE, 1992), hlm. 167.

<sup>5</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture*, (Yogyakarta: Jejak, 2007), hlm. 270.

<sup>6</sup> Robert Sibarani, *Pembentukan Karakter Langkah-Langkah Berbasis Kearifan Lokal*, (Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan, 2014), hlm. 11-14.

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 63.

<sup>8</sup> *Ibid*

dalam pertandingan basket, bola, bulutangkis dan sebagainya. Namun sebagai bangsa yang memiliki identitas budaya yang sangat kuat, Indonesia sebenarnya *local genius* yang merupakan kemampuan dan kecerdasan pikiran masyarakat dalam mengatasi masalah-masalah sehari-hari yang diakumulasi dalam bentuk kearifan lokal<sup>9</sup>. Salah satu bentuk kearifan tersebut adalah tradisi lisan yang menekankan pada proses, bukan pada hasil dan berwujud kegiatan<sup>10</sup>. Permainan rakyat atau dalam hal ini permainan anak merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk mengajarkan dan menanamkan mental siap berkompetisi dan siap kalah. Jika kita telaah, permainan tradisional selalu dimulai dengan kesepakatan peserta, dalam hal ini anak-anak, untuk memulai sebuah permainan. Undian kemudian diambil –melalui *hompimpa, suit*, dsb- dan permainan pun dimulai, kadang berkelompok kadang secara individu dan dilakukan bergiliran.

Karena dilaksanakan atas keinginan dan kesepakatan bersama, maka permainan biasanya dilakukan dengan suasana gembira, sehingga kekalahan (hasil) tidak mengaburkan suasana atau perasaan semangat untuk bermain (proses). Saat satu pihak kalah, secara pribadi ia akan memiliki motivasi mengalahkan lawan bermainnya pada putaran atau permainan berikutnya. Disinilah secara perlahan permainan tradisional secara langsung (namun sering tidak disadari) mengajarkan pada anak bahwa hasil kalah itu bukan masalah karena sang anak menikmati proses bermainnya. Pada saat sang anak kalah, ia akan termotivasi untuk menang pada waktu lain. Kekalahan juga tidak menciptakan perselisihan, namun kecurangan dalam bermain lah yang memicunya. Dan hal ini berarti, permainan tradisional juga

mengajarkan nilai kejujuran. Maka menang karena layak, kalah pun dengan terhormat.

Undang-Undang Sisdiknas Pasal 1 tahun 2003 mengamanatkan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk tidak hanya memiliki kecerdasan namun juga memiliki kepribadian dan akhlak mulia<sup>11</sup>. Menurut Daniel Goleman, metode untuk membangun kecerdasan karakter dapat dilakukan dengan menanamkan secara berturut-turut (1) kemampuan mengenali emosi diri, (2) kemampuan mengendalikan emosi diri, (3) kemampuan memotivasi diri, (4) kemampuan memahami emosi orang lain dan, (5) kemampuan melakukan hubungan sosial<sup>12</sup>. Artinya, penanaman kecerdasan karakter dibangun dari dalam (diri sendiri) ke luar (lingkungan sosial).

Permainan tradisional selalu membutuhkan interaksi diantara pemainnya; kesepakatan, kedekatan dan kebersamaan. Karena adanya hubungan yang menyenangkan diantara pemainnya, maka setiap individu dengan sukarela mau memahami emosi kawan dan lawan bermainnya. Permainan pun dilakukan dengan semangat kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Motivasi untuk menang biasanya dibarengi dengan perasaan gembira bermain sehingga emosi untuk marah dan tersinggung (yang mendorong untuk curang dan tidak jujur) secara tidak langsung ditekan.

Namun yang menjadi masalah saat ini adalah justru kekurangan minat anak untuk bermain di luar, melakukan aktivitas fisik bersama dengan teman-teman sepermainan. Hubungan antara permainan tradisional anak yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan permainan video nampaknya tidak mudah

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 62.

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm. 72-73.

<sup>11</sup> Robert Sibarani, *Kearifan Lokal Hakikat, Peran dan Metode Tradisi Lisan*, (Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan, 2012), hlm. 141.

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 154.

dilakukan. Keduanya cenderung bertolak belakang dengan efek yang juga berbeda. Permainan tradisional mampu memfasilitasi anak untuk bereaksi berdasarkan emosi dirinya dan kawan bermainnya, sehingga pada akhirnya sang anak akan belajar bertoleransi dan bertenggang rasa.

Jika memang sekolah adalah tempat bermain dan belajar bagi anak, maka sudah saatnya permainan tradisional dijadikan sebagai mata pelajaran. Membangun karakter arif dan bijaksana pada anak merupakan investasi jangka panjang yang keuntungannya tidak dapat kita lihat segera. Guru bisa membimbing anak untuk meresapi arti kemenangan, bahwa kemenangan harus didapat dengan cara yang jujur, tidak membenarkan kita bersikap sombong dan membantu anak memahami kekalahan. Bahwa tidak ada yang salah dengan kekalahan karena kekalahan akan mendorong kita untuk berbuat lebih baik serta mendukung anak untuk menikmati setiap proses berkompetisi.

### Penutup

Pada akhirnya, sesekali seorang pelatih dan guru perlu berujar kepada anak-anak didiknya bahwa tidak apa-apa jika kita tidak menjadi pemenang dalam setiap usaha, seorang ibu juga perlu mengatakan pada anaknya bahwa kemenangan tidak selalu milik mereka yang berusaha karena ada campur tangan Tuhan pada hasil akhirnya. Mungkin sesekali kita harus bisa mengatakan "*I have to say "never".."*" untuk hal-hal yang kita tahu tidak bisa dan tidak perlu kita usahakan karena yang terpenting adalah menjalani proses dengan sungguh-sungguh dan menikmatinya ketimbang hanya fokus pada hasilnya.

Agar anak-anak juga mampu merasakan nikmatnya menjalani proses dalam hal apa pun, ada baiknya pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pendidikan anak mulai mengajak kembali anak untuk merasakan sendiri pengalaman berkompetisi secara langsung agar dapat merasakan secara langsung emosi kawan dan lawannya dan suasana kompetisi itu sendiri. Permainan tradisional bisa menjadi pilihan yang sangat manjur untuk penanaman nilai karakter baik pada anak agar anak menjadi generasi yang siap berusaha, berjuang dan karenanya menghargai hasil.

Nurmila Khaira, S.S. adalah Fungsional Umum pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## MEMBANGUN KARAKTER GENERASI MUDA INDONESIA MELALUI PROGRAM JEJAK TRADISI DAERAH (JETRADA)

Oleh: Dharma Kelana Putra

### Pendahuluan

Pasca kejatuhan rezim orde baru pada Mei 1998, muncul satu isu yang mengemuka dari kalangan akademisi dan profesional, yakni tentang *character-capacity building*. Isu ini mulai muncul ketika sistem pembangunan Indonesia berubah, yang awalnya sentralistik menjadi desentralistik. Jika sebelumnya rakyat hanya dijadikan sebagai objek pembangunan, kini rakyat dituntut lebih aktif sebagai subjek yang akan menentukan sendiri masa depannya.

Tidak mau ketinggalan, dengan berbagai strategi pemberdayaan dan metode yang telah teruji, rekan-rekan dari Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) menerapkan berbagai program seperti; *Community-led Assessment Planning Process*<sup>1</sup>, *Community Based Development Planning*<sup>2</sup>, *Community based Tourism*<sup>3</sup> dan sebagainya. Tujuannya adalah memberikan kesadaran untuk membangun karakter dan memberdayakan masyarakat sehingga mereka mengetahui masalah apa yang mereka hadapi dan bagaimana penyelesaiannya.

Tidak berselang lama, isu itu pun disambut baik oleh pemerintah. Berbagai

program berbasis masyarakat ditetapkan sebagai program pembangunan nasional yang meliputi berbagai bidang, mulai aspek hukum, pendidikan hingga sosial budaya seperti; PNPB Mandiri Perdesaan dan Perkotaan<sup>4</sup>, Kelompok Pengawasan Berbasis Masyarakat (Pokwasmas)<sup>5</sup>, Sistem Pemasyarakatan berbasis Masyarakat<sup>6</sup>, Komite Sekolah, Perpolisian Masyarakat (*Community Policing*), dan lain-lain.

Inti dari berbagai program yang ditawarkan adalah pemberdayaan masyarakat, sebuah paradigma baru rekayasa sosial yang bernilai positif untuk membangun kelembagaan masyarakat sipil yang lebih kuat, mandiri dan berdaya melalui partisipasi yang intens. Kelembagaan masyarakat yang sudah terbentuk kemudian diberi anggaran dana dengan jumlah tertentu yang dikucurkan secara periodik.

Di saat yang bersamaan, dunia usaha juga sedang dilanda isu hangat seputar pemberdayaan masyarakat melalui terminologi *Corporate Social Responsibility (CSR)*<sup>7</sup>. CSR ini menjadi penting, khususnya bagi perusahaan yang sudah *go public*. Iklim investasi saat itu

<sup>1</sup>Rujuk Metode CLAPP pada tautan berikut: <http://web.iaincirebon.ac.id/ebook/moon/Budget&Planning/NOY%252006%2520CLAPP%25203%2520MANUAL%2520-%2520KONSEP.pdf>

<sup>2</sup>Rujuk CDBP, lihat pada tautan berikut: <http://www2.hawaii.edu/~kent/cbdp.pdf>

<sup>3</sup>Rujuk CBT pada tautan berikut: <http://www.icrtourism.org/wp-content/uploads/2012/03/OP27.pdf>

<sup>4</sup>Rujuk PNPB pada tautan berikut: <http://www.tnp2k.go.id/id/program/program/dprogram-program-nasional-pemberdayaan-masyarakat-mandiri-pnpm-mandiri/>

<sup>5</sup>Rujuk pokwasmas pada tautan berikut: <http://pontianak.tribunnews.com/2015/10/19/apa-itu-pokwasmas>

<sup>6</sup>Rujuk pada tautan berikut: <http://mimbar.hukum.ugm.ac.id/index.php/jmh/article/download/555/383>

<sup>7</sup>Rujuk CSR pada tautan berikut: <http://www.pekalongankab.go.id/fasilitas-%20web/%20artikel/%20ekonomi/%201155-iso-26000-sebagai-pedoman-baru-tanggung-jawab-sosial-perusahaan-csr.html>

mengalami *trend*, bahwa perusahaan yang memiliki standarisasi ISO termutakhir dianggap lebih populer, menarik minat investor, dan meningkatkan penawaran saham di pasar modal. Sementara untuk mencapai standarisasi ISO tersebut, perusahaan harus mencantumkan laporan CSR dalam *Annual Report* atau Laporan Tahunannya.

Pada awalnya program-program pemberdayaan ini mengalami berbagai hambatan dalam pelaksanaannya, sebab menawarkan nilai baru bagi masyarakat yang kebebasan berpikirnya sudah terbelenggu oleh rutinitas harian yang monoton seringkali menimbulkan penolakan dini sebelum mengetahui mengapa mereka harus mengikuti program tersebut. Tetapi dengan pendekatan partisipatif, sedikit demi sedikit penolakan itu mulai berkurang dan bahkan saat ini sudah banyak *success story* dari berbagai daerah yang menjadi penerima manfaat.

Pendekatan partisipatif banyak mengalami keberhasilan karena secara tidak sengaja ia bersinggungan dengan kearifan dan nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat. Nilai ini sudah lama ada, tetapi tidak aktif karena masyarakat cenderung melupakannya. Ketika pendekatan partisipatif dilakukan, kearifan nilai budaya itu justru malah aktif kembali dan menjadi dasar bagi karakter yang dikembangkan pada masyarakat. Oleh karena itu, pendekatan partisipatif dinilai sangat baik jika diterapkan pada kegiatan-kegiatan lain dengan substansi yang sama.

Di Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh, terdapat satu program tahunan bernama Jejak Tradisi Daerah (Jetrada). Program ini didesain khusus seolah peserta sedang melakukan perjalanan menelusuri jejak-jejak tradisi dan warisan budaya yang ada di daerah fokus kegiatan. Fokus kegiatan ini biasanya di kawasan perdesaan, dengan asumsi bahwa masyarakat desa masih menjaga tradisi mereka. Peserta

kegiatan ini adalah siswa-siswi tingkat SMA sederajat. Ini sangat baik, sebab pada tahapan usia ini para remaja cenderung lebih mudah dibimbing untuk menemukan jati diri mereka dengan sedikit penyadaran dan penanaman karakter baik yang diperoleh dari tradisi dan nilai budaya masyarakat setempat.

Program Jetrada yang dilaksanakan oleh BPNB Aceh memiliki potensi *empowering* yang sangat besar, baik dari segi pendanaan yang relatif kuat, SDM yang kompeten, serta jaringan sosial yang sangat luas. Menerapkan pendekatan partisipatif dalam pelaksanaan Program Jetrada bagi siswa-siswi tingkat SMA sederajat tentunya akan memberikan hasil yang berbeda, sebab siswa tidak hanya sekedar mendapatkan pengalaman sambil-lalu tentang tradisi di suatu daerah, tetapi juga menjadikan pengalaman tersebut sebagai dasar dalam mengembangkan diri dan membangun karakter yang berwawasan budaya.

## Pembahasan dan Analisis

### 1. Konsep *Character-capacity Building*

Secara sederhana *Character-Capacity Building* didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara menginternalisasikan nilai-nilai baik kepada individu subjek atau sasaran kegiatan. Nilai-nilai yang ditanamkan biasanya berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah diuji secara teoretis, sesuai dengan konteks atau output yang diharapkan.

Dalam satu perusahaan misalnya, ada nilai-nilai (*core value*) yang diharapkan oleh perusahaan melekat pada setiap karyawannya. Nilai-nilai ini menjadi kualifikasi dasar sekaligus panduan bagi divisi Personalia untuk merekrut karyawan baru. Pendalaman atas nilai-nilai ini dilakukan lagi pada tahap orientasi awal dan

masa *training*, tujuannya untuk memantapkan karakter dan membiasakan karyawan dalam lingkungan kerja yang kompetitif dan penuh tantangan.

Pada dasarnya, urgensi dari karakter ini tidak hanya diperhitungkan dalam dunia industri semata, tetapi juga di lingkungan sosial lain seperti keluarga, lingkungan tempat tinggal, dan sebagainya. Dalam pergaulan sehari-hari, seseorang dengan karakter yang baik cenderung lebih disukai dibandingkan dengan mereka yang hanya bermodalkan tingkat intelegensi atau kemampuan ekonomi semata.

Karakter ini tidak serta-merta diwarisi secara genetis tetapi lebih kepada proses sosialisasi yang terjadi dalam hidup, terutama pada masa kanak-kanak, remaja, hingga tahap dewasa awal. Secara sosiologis, pada usia itu seorang individu sedang berusaha mengidentifikasi dan mencari jati diri dengan meniru orang lain yang ia anggap sebagai figur, sementara di sisi lain generasi muda ini juga sangat rentan terpapar karakter nilai-nilai buruk selama proses itu. Karakter apa yang mereka pelajari semasa kecil akan melekat hingga mereka dewasa. Oleh sebab itu, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa proses pembangunan kapasitas karakter adalah bagian dari *long life education*.

Terkait dengan hal itu, sedikitnya ada delapan nilai dasar yang harus ditanamkan untuk membangun kapasitas karakter generasi muda sehingga mereka dapat menjalani proses menuju dewasa dengan bijaksana, diantaranya adalah: kepercayaan diri, motivasi, profesionalisme (kejujuran, integritas, komitmen), inisiatif dan kreativitas, kerjasama dan keselarasan, kepemimpinan, kemandirian, serta kebajikan (*social virtue*).

Nilai-nilai dasar itu tidak hanya diperoleh dari budaya korporasi manusia modern seperti yang dikatakan oleh Alex Inkeles<sup>8</sup>, tetapi juga dapat diperoleh dari kearifan lokal atau nilai-nilai budaya yang melekat pada suatu tradisi. Perlu diingat bahwa budaya korporasi modern yang berlaku saat ini, sebagian besarnya berawal dari nilai-nilai kearifan lokal yang telah mengalami perkembangan dan telah diwariskan dari generasi ke generasi secara turun-temurun, seperti prinsip *kaizen*<sup>9</sup> dalam budaya korporasi modern Jepang.

Kearifan lokal di setiap daerah memiliki perbedaan, baik dalam hal pelaksanaan maupun nilai-nilai yang melekat di dalamnya. Penerapan kearifan lokal yang bersumber dari suatu komunitas ke komunitas lain seringkali mengalami kegagalan karena ada nilai-nilai yang tidak sesuai dengan budaya yang berlaku di komunitas tersebut. Itu sebabnya cara yang bijaksana adalah dengan menggali nilai-nilai kearifan yang ada di suatu daerah dan mengembangkannya untuk kepentingan komunitas itu sendiri.

## 2. Pendekatan Partisipatif

Secara sederhana, pendekatan partisipatif adalah sebuah pendekatan dalam penelitian sosial yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan menempatkan subjek tidak hanya sebagai sumber data tetapi juga sebagai partisipan. Dalam hal ini, peneliti atau pengumpul data hanya bertindak sebagai fasilitator, sementara subjek penelitian memberi data dengan mengemukakan pendapat mereka secara aktif.

Keuntungan yang diperoleh menggunakan pendekatan partisipatif adalah data menjadi lebih kaya dan variatif, sementara di sisi lain partisipan

---

<sup>8</sup>Rujuk pada tautan berikut: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED065774.pdf>

<sup>9</sup>Rujuk *Kaizen* pada tautan berikut: <http://www.ceroaverias.com/archivoeditorial11/kaizen%20en%20japon.pdf>

mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat meningkatkan kapasitas karakter mereka dalam lingkungan sosialnya. Sebab dalam pendekatan ini, partisipan menyampaikan dan menentukan sendiri apa yang menjadi masalah mereka, partisipan menjawab sendiri apa yang harus mereka lakukan untuk menyelesaikan masalahnya, serta mereka sendiri yang menyelesaikan permasalahannya. Pada tataran ini, fungsi fasilitator adalah membimbing dan mengarahkan partisipan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan mereka sendiri.

Pendekatan partisipatif mulai berkembang seiring dengan gencarnya program-program pemberdayaan masyarakat. Ada beragam metode-metode yang dapat digunakan dalam pendekatan partisipatif. Metode-metode ini terbilang sederhana, tetapi cukup efektif dalam proses pengumpulan data ataupun *self assessment*. Itu sebabnya metode-metode ini kerap digunakan dalam program pemberdayaan masyarakat dan program pengembangan karakter.

Metode paling dasar dan sangat populer dalam pendekatan partisipatif adalah *Participatory Rural Appraisal* (PRA), yang secara harfiah berarti mempelajari desa secara partisipatif. PRA ini terdiri dari beberapa teknik, mulai dari pengumpulan data, perencanaan, asesmen, hingga analisis. Dari PRA ini kemudian berkembang berbagai metode partisipatif

lainnya. Lebih lanjut, teknik-teknik dasar yang sering dijumpai dalam PRA diantaranya: *Group Discussion/ Focus Group Discussion*<sup>10</sup>, *Transect walk*<sup>11</sup>, *Transect Map*<sup>12</sup>, *Pohon Masalah*<sup>13</sup>, *Kalender Musim*<sup>14</sup>, *Analisis Potensi Dasar dan Potensi Turunan*, *Analisis Jaringan Sosial dan Kelompok Kepentingan*<sup>15</sup>, *Analisis SWOT*<sup>16</sup> serta *Matriks Eisenhower*<sup>17</sup>.

Ada tiga hal yang diharapkan dari penggunaan pendekatan partisipatif dalam proses pembangunan, baik fisik daerah maupun kapasitas karakter masyarakat yakni; terpenuhinya pembangunan fisik desa yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, pembangunan tidak bertentangan dengan nilai-nilai dan tradisi masyarakat, serta pembangunan yang dilakukan tidak memiliki dampak buruk terhadap lingkungan<sup>18</sup>. Ketiganya dapat terwujud apabila masyarakat dilibatkan secara aktif dalam proses pembangunan, baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Pendekatan partisipatif bersifat fleksibel dan dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk kegiatan yang bersentuhan dengan masyarakat. Pendekatan ini sangat dianjurkan untuk membangun karakter generasi muda dan memberdayakan para remaja yang kelak akan berpartisipasi aktif dalam membangun daerahnya. Ketika mereka memiliki dasar karakter yang kuat, maka ini akan terbawa dan menjadi modal dasar dalam

<sup>10</sup>Rujuk pada tautan berikut: <https://www.odi.org/publications/5695-focus-group-discussion>

<sup>11</sup>Rujuk pada tautan berikut: [http://siteresources.worldbank.org/EXTTOPP/SISOU/Resources/1424002-1185304794278/4026035-1185375653056/4028835-1185375678936/1\\_Transect\\_walk.pdf](http://siteresources.worldbank.org/EXTTOPP/SISOU/Resources/1424002-1185304794278/4026035-1185375653056/4028835-1185375678936/1_Transect_walk.pdf)

<sup>12</sup>Rujuk pada tautan berikut: <http://catcomm.org/transect-walk/>

<sup>13</sup>Rujuk pada tautan berikut: <https://www.odi.org/publications/5258-problem-tree-analysis>

<sup>14</sup>Rujuk pada tautan berikut: [http://kknm.unpad.ac.id/karangsaripangandar/an/?page\\_id=70](http://kknm.unpad.ac.id/karangsaripangandar/an/?page_id=70)

<sup>15</sup>Rujuk pada tautan berikut: <http://www.orgnet.com/sna.html>

<sup>16</sup>Rujuk pada tautan berikut: [https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC\\_05.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_05.htm)

<sup>17</sup>Rujuk pada tautan berikut: <http://www.eisenhower.me/eisenhower-matrix/>

<sup>18</sup>Rujuk pada Rahardjo Adisasmita. 2006. *Membangun Desa Partisipatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Hlm. 29.

menyongsong persaingan global yang sudah ada di depan mata.

### 3. Pendekatan Partisipatif dalam Kegiatan Jetrada

Sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya tulisan ini merupakan ulasan tentang ide implementasi pendekatan partisipatif dalam pembangunan kapasitas karakter generasi muda pada kegiatan Jejak Tradisi Daerah yang dilaksanakan oleh BPNB Aceh. Implementasi ini tentunya akan memberikan sesuatu yang baru dalam kegiatan Jetrada, baik secara kualitas maupun kuantitas, pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai dan tradisi masyarakat setempat, serta *output* dan *outcome* yang berbeda.

Untuk mencapai ini, waktu menjadi tantangan tersendiri khususnya bagi tim penyelenggara. Untuk itu, dibutuhkan jadwal yang ketat serta disiplin waktu yang tinggi agar kegiatan berjalan sesuai dengan rencana. Idealnya, para peserta harus mendapatkan alokasi waktu yang proporsional antara pengalaman di lapangan dan diskusi kelas tentang nilai-nilai apa saja yang mereka peroleh selama kunjungan yang mereka lakukan. Dalam hal ini, proporsi waktu yang ideal adalah 60:40 untuk diskusi kelas dan kunjungan ke lapangan.

Pada kegiatan Jetrada ini, PRA sebagai salah satu metode dalam pendekatan partisipatif menjadi acuan kurikulum kegiatan yang mencakup; diskusi kelompok, *transect walk*, *transect map*, pohon masalah, analisis SWOT dan Matriks Eisenhower. Sebenarnya ada ragam teknik lain yang dapat digunakan, tetapi keenam teknik ini dipilih karena relevansinya dengan kegiatan yang akan dilakukan.

Saat kegiatan inti berlangsung, para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak dan merata, dengan

masing-masing kelompok mendapatkan pendamping lapangan dan guru pembimbing. Kelompok inilah yang nantinya akan menjadi kelompok mereka mulai dari pelaksanaan kunjungan di lapangan hingga presentasi hasil karya tulis ilmiah.

Di hari pertama, setelah pembukaan oleh pejabat yang berwenang, sebaiknya dilakukan orientasi atau dinamika kelompok. Sesi ini terdiri dari perkenalan antara seluruh peserta dan panitia diserta permainan ringan berisikan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam pengembangan karakter. Jelaskan pada para peserta nilai-nilai yang ada pada permainan yang baru dilakukan. Sesi orientasi atau dinamika kelompok merupakan awal dari seluruh rangkaian kegiatan, sebab sesi ini memberikan kesempatan bagi para peserta untuk membuka diri kepada orang lain, melatih inisiatif, meningkatkan kreatifitas, membangun rasa percaya diri, membina *team work* dengan orang yang berbeda, serta menumbuhkan benih kepemimpinan yang tertanam dalam diri setiap orang. Sediakan waktu sedikitnya empat jam untuk sesi ini, sehingga pelaksanaannya menjadi lebih efektif.

Sesi kedua untuk hari pertama adalah pemaparan ilmiah dari narasumber dengan materi pengenalan tradisi yang akan ditemui di daerah fokus kegiatan. Pilihlah narasumber dengan kapasitas keilmuan yang relevan, memiliki kemampuan *public speaking* yang baik, serta dapat berbicara dengan jelas dan mudah dipahami orang lain. Seleksi terlebih dahulu materi yang akan mereka sampaikan. Jangan sampai materi mereka menyimpang dari maksud dan tujuan kegiatan yang telah ditentukan atau bahkan menyinggung hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan tema kegiatan. Bila perlu, sampaikan pada narasumber poin-poin apa saja yang kita ingin mereka sampaikan dalam bentuk yang tertutup (*closed end*).

Sesi ini harus diperhatikan dengan baik, sebab sesi ini menentukan pemahaman apa yang akan dibawa oleh peserta pada saat mereka berkunjung ke lokasi fokus kegiatan. Ketika mereka turun dengan pemikiran yang sudah diceraikan, kualitas karya tulis yang mereka hasilkan akan meningkat. Sebaliknya jika mereka turun tanpa bekal apapun, karya tulis yang mereka hasilkan akan terkesan biasa-biasa saja. Para peserta tidak akan memperoleh apapun selain pemahaman bahwa kegiatan Jetrada hanyalah jalan-jalan yang dibayar.

Untuk hari pertama, upayakan seluruh peserta sudah beristirahat malam hari selambat-lambatnya pukul 21.00 WIB. Berikan pemahaman bahwa kegiatan hari kedua adalah kegiatan lapangan yang relatif berat dan membutuhkan banyak stamina. Prinsipnya, dengan fisik yang segar mereka akan lebih siap untuk menghadapi kondisi apapun.

Pada saat pelaksanaan hari ke dua, seluruh peserta diantarkan ke lokasi fokus kegiatan sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Dengan tetap didampingi, para peserta ini diperkenankan untuk bergerak leluasa sesuai dengan naluri keingintahuan mereka. Pada momen ini, guru pembimbing sebaiknya berperan aktif dalam mengarahkan dan memberi contoh kepada siswa tentang data yang harus mereka peroleh untuk karya tulis. Mereka juga harus siap menjelaskan jika narasumber lapangan menggunakan istilah-istilah atau perumpamaan yang hanya dipahami oleh orang dewasa dengan bahasa yang sopan dan mudah dipahami. Jika proses ini berlangsung sesuai dengan harapan, artinya para peserta telah melaksanakan metode *transect walk* tanpa mereka sadari.

Mengingat kegiatan lapangan ini relatif berat dan melelahkan, sebaiknya guru pembimbing yang diikutsertakan pada kegiatan ini adalah mereka yang masih muda dan bugar, sebab kegiatan ini tidak

hanya membutuhkan konsentrasi dan stamina yang tinggi tetapi juga komitmen yang kuat. Jangan sampai kegiatan lapangan terhambat atau bahkan terhenti karena ada guru yang pingsan atau kelelahan ketika kegiatan lapangan. Alih-alih membantu justru malah mengganggu pelaksanaan kegiatan.

Malam harinya, beri mereka waktu untuk melakukan kegiatan diskusi kelompok dengan guru pembimbing hingga pukul 22.00 WIB. Pada diskusi ini, peserta diharapkan untuk saling berbagi informasi, berbagi data dan saling berbagi pemahaman. Peran guru pembimbing pada sesi ini adalah untuk mengarahkan agar diskusi tidak keluar dari topik dan diskusi berjalan dengan baik. Bila perlu, guru pendamping bertindak sebagai moderator untuk mengatur jalannya diskusi kelompok. Bila proses ini berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, para siswa ini telah belajar tentang apa itu Triangulasi Data dan bagaimana melakukannya.

Kegiatan hari ketiga adalah kegiatan kelas, dengan fokus kegiatan penerapan metode partisipatif untuk membangun kapasitas karakter peserta. Kegiatan ini meliputi sedikit pemaparan dari fasilitator yang dilanjutkan dengan *appraisal*, diskusi interaktif dan tanya-jawab. Kegiatan ini dibagi ke dalam tiga sesi utama, dimana sesi pertama berisi tentang Kearifan Lokal dan *Character-capacity Building*, sesi kedua tentang penanaman nilai-nilai baik untuk membangun karakter, sedangkan sesi ketiga adalah penulisan karya tulis ilmiah. Sesi pertama berlangsung selama empat jam, mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB, sementara sesi kedua dimulai sejak pukul 14,00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB dan sesi ketiga mulai pukul 19.30 sampai dengan 22.00 WIB.

Pada sesi pertama, seluruh peserta diminta untuk menginventarisir data-data

apa saja yang sudah mereka peroleh selama kunjungan di lapangan, yang mencakup tradisi apa saja yang masih ada dan berkembang, nilai-nilai baik apa saja yang melekat pada tradisi dan pola kehidupan masyarakat, serta masalah yang dihadapi dan penyelesaiannya. Ada empat teknik yang diterapkan yakni; *transect map*, pohon masalah, serta analisis SWOT dan Matrix Eisenhower. Benda yang harus dipersiapkan adalah 30 lembar karton, satu buah *whiteboard* panjang atau empat buah papan presentasi, empat buah gunting, empat rol *double tape* putih, empat pensil dan spidol, serta empat penggaris panjang.

Untuk metode pertama beri mereka sebuah karton, pensil 2B, dan spidol. Minta mereka membuat sebuah peta sederhana yang menggambarkan rute perjalanan yang mereka lalui mulai dari awal hingga akhir. Gambarkan sawah, permukiman, sanggar, tempat ibadah, rumah narasumber, laut, sungai, hutan, kebun, kandang ternak, dan apapun yang mereka lihat selama perjalanan. Beri mereka waktu selama 20 menit untuk mengerjakannya. Setelah selesai, minta mereka menjelaskan peta yang mereka buat selama lima menit untuk masing-masing peta.

Untuk teknik kedua, minta seluruh peserta menggunting karton membentuk pohon dengan ranting-ranting yang tidak berdaun, lalu tempel di permukaan *whiteboard* atau papan presentasi. Di setiap ranting minta mereka menuliskan tradisi-tradisi apa yang mereka temui di daerah fokus kegiatan, kemudian minta mereka menggunting sebuah karton berwarna dengan ukuran kecil membentuk daun. Setelah selesai, minta mereka membuat nilai-nilai apa saja yang mereka temukan melekat dalam setiap tradisi, lalu tempelkan di setiap ranting sehingga membentuk sebuah pohon yang berdaun lengkap. Jelaskan pada mereka bahwa nilai-nilai inilah yang dibutuhkan oleh generasi emas

untuk membangun bangsa di masa yang akan datang.

Untuk teknik ketiga, beri setiap kelompok sebuah karton lalu minta mereka membuat sebuah persegi empat. Minta mereka membuat sebuah garis vertikal dan sebuah garis horizontal di bagian tengah, sehingga terbentuk empat kotak kecil dalam sebuah persegi empat. Minta mereka menuliskan di dalam kotak sebelah atas kiri: *Strength* (kekuatan), kotak sebelah atas kanan *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang) di sebelah bawah kiri, dan *Threat* (ancaman) di sebelah bawah kanan. Setelah selesai, minta mereka satu per satu menuliskan apa-apa saja kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang dari seluruh tradisi atau nilai-nilai kearifan lokal yang ada di masing-masing daerah fokus kegiatan. Beri mereka waktu selama 15 menit.

Setelah selesai, beri setiap kelompok satu buah karton lain dan minta mereka menuliskan berbagai alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan, melestarikan, melindungi, serta mengembangkan tradisi-tradisi yang masih bertahan di setiap daerah fokus kegiatan masing-masing kelompok. Semakin banyak ide yang diusulkan akan semakin baik hasilnya. Beri mereka waktu sepuluh menit untuk menyelesaikannya.

Setelah selesai, minta mereka untuk membuat sebuah persegi empat dengan empat kotak di dalamnya. Lalu minta mereka menuliskan: “Penting” di atas kotak sebelah kiri atas, “Tidak Penting” di atas kotak sebelah kanan atas, “Mendesak” di samping kiri kotak bagian kiri atas, dan “Tidak Mendesak” di samping kiri kotak bagian kiri bawah. Setelah itu minta masing-masing dari mereka untuk memindahkan alternatif dari karton pertama ke setiap kotak yang ada di karton kedua sesuai dengan derajat kepentingannya, yakni; “Penting dan Mendesak”, “Tidak Penting dan Mendesak”, “Penting dan

Tidak Mendesak”, serta “Tidak Penting dan Tidak Mendesak”.

Di akhir sesi, evaluasi seluruh data yang telah diinventarisir masing-masing kelompok dengan menggunakan empat teknik tersebut. Minta mereka mendiskusikan data yang telah diinventarisir, lalu minta salah seorang anggota dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan intisari dari seluruh hasil kerja mereka.

Pada sesi kedua, kegiatan dilanjutkan dengan penanaman nilai-nilai kearifan lokal untuk membangun kapasitas karakter peserta. Kegiatan ini sebaiknya dipandu oleh satu team psikolog yang sudah terbiasa menangani kegiatan sejenis, yakni menyampaikan sebuah materi yang berisikan penyadaran dan motivasi sekaligus menanamkan nilai-nilai yang dikaitkan dengan kearifan lokal. Team psikolog ini bisa berasal dari kalangan akademisi yang handal di bidangnya, seperti dosen atau pelatih dari Biro Psikologi yang sudah berpengalaman.

Sesi ini sangat menentukan, sebab di sinilah proses internalisasi nilai budaya dan kearifan lokal itu berlangsung. Sesi ini memberikan pengalaman yang berbeda pada peserta, pengalaman yang holistik dalam memahami suatu tradisi, kearifan lokal dan nilai budaya yang ada di suatu daerah. Tidak hanya sekedar mengetahuinya saja, tetapi juga menjadikannya sebagai inspirasi dan motivasi pribadi untuk terus mengembangkan diri dan mempersiapkan mereka dalam menghadapi persoalan apapun. Sebuah kegiatan yang memberi arti. Inilah sebenarnya yang mereka butuhkan.

Sesi ketiga adalah penulisan karya tulis ilmiah dengan sistematika penulisan standar Jurnal Ilmiah, yakni tanpa penulisan bab ataupun penomoran pada sub bab. Sama seperti sebelumnya, guru pendamping bertindak sebagai pembimbing yang

mengarahkan mereka, mulai dari proses awal penulisan hingga proses *editing*.

Hari keempat, beri seluruh peserta waktu untuk menyelesaikan karya tulis mereka sampai pukul 12.00 WIB. Setelah istirahat dan makan siang, para peserta diminta mengirimkan salah seorang anggotanya untuk mempresentasikan karya tulis mereka di hadapan dewan juri. Dewan Juri sebaiknya melakukan penilaian yang objektif dan tidak berat sebelah, apalagi memaksakan diri untuk memenangkan salah satu kelompok atas dasar kedekatan ataupun bentuk penilaian primordial lainnya.

Seperti biasa pengumuman pemenang karya tulis akan diumumkan pada saat acara penutupan, disusul dengan penyerahan hadiah oleh pejabat terkait. Jika kualitas karya tulis kelompok pemenang memenuhi syarat ilmiah, tulisan tersebut dapat diterbitkan pada oleh BPNB Aceh, apakah itu dalam bentuk leaflet atau di Buletin HABA sebagai bentuk penghargaan tertinggi kepada mereka.

### Penutup

Pada dasarnya konsep pendekatan partisipatif ini adalah konsep sederhana yang setiap hari dan tanpa disadari digunakan dalam berbagai aktivitas. Hanya saja konsep ini belum dipahami secara luas sebagai suatu bagian dari penelitian sosial, sebagaimana halnya pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Ini menjadi sebuah tantangan bagi kita untuk mengimplementasikan pendekatan partisipatif dalam berbagai kegiatan yang memiliki potensi *empowering* dan *character-capacity building*.

Implementasi konsep pendekatan partisipatif dalam kegiatan Jejak Tradisi Daerah akan memberikan suatu pemahaman baru yang lebih mendalam kepada generasi muda, khususnya para siswa-siswi terhadap

nilai budaya dan kearifan lokal yang melekat pada tradisi di daerah fokus kegiatan.

Apa yang mereka alami pada kegiatan ini akan menjadi sebuah kerangka acuan bagi mereka dalam menganalisis dan memahami suatu tradisi kembalinya mereka ke daerah masing-masing. Dan apabila kita beruntung, maka mereka akan menerapkan atau bahkan menularkan pengalaman mereka kepada teman-teman di lingkungannya.

Ide yang ditawarkan sebenarnya masih sangat sederhana dan masih membutuhkan diskusi yang lebih lanjut untuk menyempurnakannya, tetapi bukan berarti tidak bisa diimplementasikan. Permasalahan yang terjadi selama proses implementasinya akan terus dievaluasi per sesi kegiatan sehingga nantinya akan ditemukan formulasi yang ideal dalam pelaksanaan kegiatan sejenis di masa yang akan datang.

Dharma Kelana Putra, S. Sos. adalah Fungsional Umum pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.
--

## MEDIA BARU PEMBENTUK KARAKTER GENERASI MUDA

Oleh: Angga

### Pendahuluan

Revolusi Industri yang meletus di perancis dipercaya telah menjadi awal munculnya sistem ekonomi pasar (kapitalisme) yang juga turut mengubah cara konsumsi orang-orang di seluruh dunia. Indonesia sebagai negara berkembang tentu tidak bisa tidak, harus ikut ambil “lapak” dalam sistem ekonomi pasar tadi. Hal tersebut mau tidak mau harus dilakukan untuk ambil bagian dalam tatanan pasar global. Fase berikutnya adalah membanjirnya produk-produk import dari mulai makanan, *fashion* hingga sarana berupa moda transportasi dan teknologi informasi. Tentu saja produk-produk tersebut mengubah banyak hal dalam kehidupan masyarakat kita, ambil saja contoh seperti moda transportasi (sepeda motor, mobil hingga pesawat terbang) buatan Amerika, Jepang, hingga China yang telah mengubah cara orang berpindah tempat.

Tidak hanya produk fisik yang kita konsumsi, lebih dari itu produk-produk hasil dari industri global tadi mau tidak mau juga turut mengubah nilai-nilai yang dimiliki masyarakat kita. Hal ini pelan namun pasti harus terjadi, dan semakin melesat hingga tidak terbendung lagi dengan hadirnya televisi dan internet yang dapat diakses melalui komputer dan *smart phone*. Media populer tersebut telah mengubah tidak hanya dalam kondisi fisik saja (*tangible*), jika melihat lebih dalam maka akan terlihat suatu tatanan nilai yang juga ikut berubah di dalamnya. Tatanan nilai inilah yang tidak terlihat (*intangible*) namun perubahannya jika tidak dikontrol tentu akan menggantikan sistem nilai yang

sebelumnya ada. Dikhawatirkan, nilai-nilai yang sebelumnya *ajeg*, baik, luhur, berorientasi konstruktif pada diri seseorang, masyarakat dan generasi muda penerus bangsa akan berubah menjadi sesuatu yang lemah dan destruktif. Tulisan ini melihat peran media-media populer tersebut sebagai salah satu media pembentuk karakter generasi muda.

### Televisi: Media Massa Konvensional

Telepon (ditemukan tahun 1876), telegraf (ditemukan tahun 1897) dan radio (ditemukan tahun 1906) adalah awal dimana sarana komunikasi menjadi media yang efektif dalam mentransfer pesan dari satu orang yang berada di satu tempat ke orang lain yang berada di tempat yang berbeda, lintas batas dan waktu. Semua hal tersebut mencapai puncaknya ketika televisi ditemukan, berita dari dunia dapat dinikmati langsung tidak hanya melalui suara, namun juga citra visual.

Televisi menyiarkan berita dari belahan dunia lain secara satu arah. Penonton dalam hal ini menjadi konsumen yang siap “disuapi” berbagai informasi tanpa saringan yang sesuai dengan kondisi usia dan psikis penonton. Penonton dapat menerima apa saja yang ditayangkan televisi, dalam hal ini Margaret Mead mengatakan dengan nada satir “*Thanks to television, for the first time the young are seeing history made before it is censored by*

*their elders*”.<sup>1</sup> Televisi telah menghilangkan batas-batas ruang dan waktu. Media audio visual ini menjadi media yang sangat ampuh dalam mentransfer nilai-nilai baru terutama pesan-pesan dari industri global. Pada tahap ini, media massa seperti televisi membanjiri penonton (konsumen) dengan produk-produk yang melampaui kebutuhan mereka. Berbagai acara televisi menjadi representasi sebuah iklan (pesan) dari industri global yang menciptakan sebuah gaya hidup baru bagi konsumennya. Kondisi ini menciptakan kebutuhan psikis bagi konsumen untuk “membelinya” sehingga menjadikan mereka bagian masyarakat global. Kebutuhan tersebut sengaja diciptakan untuk memenuhi jumlah produksi dari berbagai industri global, Herbert Marcuse (1963) dalam Budiman (2002) menyebutkan fenomena ini sebagai tindak lanjut dari kapitalisasi atau yang disebut dengan *advance capitalism*, di mana barang-barang tidak lagi diproduksi untuk memenuhi kebutuhan melainkan sebaliknya, justru kebutuhan yang sengaja diciptakan agar barang produksi bisa habis dikonsumsi.<sup>2</sup>

Proses penciptaan kebutuhan tersebut berlanjut pada tahap yang lebih *intangible* dengan hadirnya tayangan televisi seperti *reality show*, *quiz*, *infotainment*, ajang pencarian bakat dan sinetron. Melalui acara-acara tersebut, masyarakat menyaksikan artis-artis ibu kota yang menjadi *public figure*. Kehidupan sehari-hari artis hingga gosip-gosip yang membumbuinya kerap menjadi tontonan ibu-ibu disore hari. Proses ini secara langsung (jika tidak dikatakan instan) telah

membentuk pola pikir pada orang dewasa, kehidupan rumah tangga artis dan gaya hidupnya dijadikan *role model* dan dianggap sebagai contoh kehidupan ideal. Hal ini terlihat dari banyaknya orang dewasa yang berlomba-lomba untuk mengidentifikasi dirinya semirip mungkin dengan artis idola<sup>3</sup>, produk pemutih kulit menjadi idola karena kulit putih mulus milik artis menjadi parameter bagi wanita cantik, demikian juga dengan pinggang ramping, rambut lurus dan gigi rapi yang membuat orang beramai-ramai melakukan diet ketat, *hair rebonding* dan pakai kawat gigi.

Aktivitas konsumsi tersebut menggambarkan masyarakat yang mengkonsumsi simbol (*sign*) lebih daripada nilai guna dari barang yang dikonsumsi. Mereka ingin menjadi atau paling tidak mengidentifikasi diri dengan ikon yang mereka percayai sebagai *way of life*. Ini adalah karakter yang dibentuk dengan instan oleh media massa seperti televisi. Tidak hanya pengidentifikasian diri terhadap para artis di layar kaca, pesan-pesan moral yang disampaikan melalui cerita dalam sebuah sinetron juga turut menjadi referensi yang mengubah pola pikir dan cara bertindak yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi kaum muda<sup>4</sup>.

### Sinetron sebagai Agen Nilai

Sinetron seperti *Ganteng-ganteng Serigala* dan *Anak Jalanan*<sup>5</sup> misalnya, dipresentasikan oleh televisi sebagai gaya hidup anak muda kota yang notabene tidak

<sup>1</sup> Generasi yang mengenal televisi sebagai satu-satunya media massa ini sering disebut sebagai generasi X (mereka yang lahir pada kurun waktu tahun 1965 – 1979).

<sup>2</sup> Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hlm. 62.

<sup>3</sup> Gamis Syahrini, bulu mata badai ala Syahrini hingga jaket Ariel Peterpan menjadi tren dalam dunia *fashion* di Indonesia termasuk di Sumatera Utara dan Aceh.

<sup>4</sup> Yang selanjutnya disebut sebagai generasi Y (lahir awal 1980 hingga awal 2000).

<sup>5</sup> Sinetron *Anak Jalanan* menduduki posisi *rating* no. 2 paling banyak ditonton di Indonesia pada Tgl. 31 Agustus 2016. (<http://sinetron-indonesia.com/rating-acara-tv-hari-ini-31-agustus-2016/>) diakses pada tgl. 31 Agustus 2016.

relevan dengan kehidupan mayoritas anak muda di daerah-daerah di Indonesia. Sinetron tersebut menggambarkan kehidupan muda-mudi yang berstatus siswa SMA. Walaupun cerita fiksi namun tidak pernah kiranya tayangan tersebut menggambarkan kehidupan siswa SMA yang bergelut dengan tugas-tugas sekolah dan segala dinamika kaum remaja yang mungkin sedang memasuki masa puber. Kedua sinetron tersebut justru mengambil sisi lain dari kehidupan pubertas anak SMA, yaitu cerita percintaan yang dibumbui dengan adegan perkelahian, balap-balapan di jalanan, permusuhan antar *gank*, penculikan hingga berubah menjadi sosok binatang bertaring<sup>6</sup>. Tentu pada akhirnya para orang tua dan anak yang menontonnya akan sadar bahwa itu semua hanyalah cerita fiktif yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Namun, nilai-nilai yang dikomunikasikan melalui sinetron tersebut dapat terserap dan menjadi bahan perbincangan dalam diri sendiri. Maka timbul pertanyaan, sudah pantaskan anak SMA digambarkan berkelahi, balap-balapan dan merajut kisah cinta layaknya orang dewasa? Bukan tidak mungkin bahwa nilai-nilai tersebutlah yang diserap oleh generasi muda di negara ini, mengingat tidak semua level pemahaman akan nilai tersebut sama disemua daerah. Jika melihat berita di surat kabar, mungkin dapat ditarik benang merah antara maraknya kasus kekerasan, pembunuhan, pelecehan seksual dan hamil diluar nikah yang terjadi di kalangan anak usia sekolah

akibat dari tontonan mereka yang jauh dari kata mendidik. Melalui televisi, sinetron merupakan media pembentuk karakter yang efektif, namun media ini tidak bertanggung jawab terhadap hasil akhir dari rangkaian proses pentransformasian ide tersebut, apakah berujung konstruktif atau malah menghasilkan karakter penonton yang destruktif.<sup>7</sup>

### Internet: Media Massa Tingkat Lanjut

Ekonomi pasar menuntut perbaikan-perbaikan disetiap langkahnya, maka kualitas-kualitas sumber daya alam dan sumber daya manusia dituntut untuk selalu menghasilkan lebih baik untuk melayani konsumen yang juga semakin selektif, persaingan-persaingan pasar pun semakin sengit. Hal ini membuat masyarakat menanggapinya juga dengan sengit, jika dahulu sebuah keluarga identik dengan Ayah yang bekerja dan Ibu yang mengurus rumah tangga, maka kini hal tersebut lambat laun harus berubah. Kini tidak hanya Ayah, Ibu juga harus meninggalkan pekerjaan domestiknya dan pergi keluar untuk mencari karir yang baik. Tentu saja penghasilan dua orang akan lebih tahan terhadap gempuran iklan-iklan yang menawarkan cara hidup yang lebih baik selain tentunya emansipasi wanita yang terus diperjuangkan hak-haknya dari sejak abad ke-19.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Hampir selalu sinetron Indonesia identik dengan kehidupan tokoh-tokoh protagonis yang menggambarkan kebaikan tanpa sisi buruk sedikit pun. Sebaliknya tokoh antagonis digambarkan terlalu jahat, bengis dan culas tanpa sisi baik sedikitpun (Sinetron terkadang menghadirkan skenario monoton, episode yang dipanjang-panjangkan, menjual wajah tampan/cantik, menayangkan kegiatan religius namun sebenarnya mengarah pada kesyirikan, bias gender, mistik, dan sebagainya). Hal ini tentu tidak relevan dengan realitas kehidupan ketika nilai-nilai dipersepsikan sebagai dualisme hitam dan putih, baik dan jahat, lembut dan kasar. Realitas kehidupan tentu menghadirkan lebih dari sekedar dua pilihan tersebut.

<sup>7</sup> Terkait dengan pemanfaatan televisi sebagai media sosialisasi nilai, baca: Dharma Kelana Putra, *Televisi: Culture Killer atau Culture Sustainer*, (BPNB Banda Aceh: Buletin Haba Edisi No. 73/2014), hlm. 23.

<sup>8</sup> Terkait dengan isu gender, hak-hak wanita untuk setara dengan laki-laki dalam dunia kerja maupun politik, pendidikan, harapan hidup dan jumlah pendapatan semakin kuat sejak PBB melalui UNDP menggunakan GDI (*Gender Development Index*) dan GEM (*Gender Empowerment Measure*) dalam mengevaluasi keberhasilan pembangunan nasional.

Baik di kota Medan maupun Banda Aceh, kehidupan keluarga modern seperti ini ditandai dengan Ayah dan Ibu pekerja. Absennya Ibu dan Ayah dalam momen-momen pembentukan karakter pada anak adalah awal mula dari disintegrasi keluarga<sup>9</sup>. Ketika kedua orang tua tersita waktunya mengurus pekerjaan, mereka kemudian memberikan pengganti *role model* bagi si anak, mereka memberikan sebuah gawai yang dapat menemani anak dalam proses bermain dan belajar. *Tablet* adalah gawai yang paling sering saya lihat dimainkan oleh anak-anak (mulai dari usia balita hingga anak-anak SD). Melalui sebuah *tablet* yang terkoneksi internet, orang tua mengarahkan anaknya menonton film-film animasi yang tentu saja menarik perhatian si anak. Selain itu sebuah *tablet* juga dapat menghadirkan tayangan-tayangan edukasi seperti serial Ipin dan Upin hasil produksi Malaysia. Film serial anak-anak tersebut mengajarkan nilai-nilai seperti hormat pada orang tua, saling tolong menolong, tenggang rasa, memaafkan kesalahan orang lain, dan beragam permainan anak yang juga dapat ditemukan di Aceh dan di daerah lainnya di Indonesia seperti permainan engklek, petak umpet, layangan, dan sebagainya. Namun anak juga dapat mengakses tayangan-tayangan dari barat seperti film Barney, Thomas, Teletubbies, Barbie dan Marsya and *The Bear* (produksi Rusia). Film-film tersebut (walau diciptakan untuk dikonsumsi oleh anak-anak) mempunyai latar belakang cerita yang berbeda, kata-kata yang berbeda dan tentu saja pesan-pesan yang berbeda dengan nilai-nilai ketimuran di Indonesia, khususnya Aceh.

Melalui film-film produksi barat tersebut anak-anak akan mengalami distorsi budaya yang terlalu dini dengan belajar dari sumber yang berbeda-beda. Dengan banyaknya nilai yang masuk tanpa

satupun yang menjadi dominan, maka ketika mereka beranjak dewasa, karakter yang terbentuk akan tidak utuh dan ambigu. Transfer nilai dari sumber yang berbeda-beda akan membuat kepribadian mereka tidak jelas bentukannya, di usia sekecil itu ia harus memilih untuk beradaptasi dengan kesopanan santunan Ipin dan Upin atau memilih untuk bertindak dan berkata menurut apa yang ia pikirkan (*straight-forward*) ala Marsya. Ketika ia beranjak dewasa (remaja) karakter ambigu yang telah menjadi pondasi itu semakin dipoles dengan pencapaian nilai artikulasi seperti yang telah dijabarkan pada paragraf ke lima artikel ini. Maka masa depan generasi muda Indonesia khususnya Aceh ke depan adalah generasi dengan karakter global yang tampak dalam praktek, gaya hidup, kebiasaan konsumsi yang jauh dari nilai-nilai kultural dan etik tradisional, Budiman mengatakan karakter generasi seperti ini adalah mereka yang dianggap hidup dalam kondisi hampa makna dan nilai<sup>10</sup>.

Selain untuk menonton film, *smart phone* atau *tablet* sering diberikan oleh orang tua kepada balita mereka untuk bermain *game*. Melihat dari aktivitas fisik, *tablet* tidak memerlukan gerak motorik pada balita untuk tetap menggunakannya. Karena untuk menonton atau bermain *game* dapat dilakukan hanya dengan duduk memandangi layar *tablet*. Kondisi ini jauh sekali berbeda dengan anak-anak yang gemar bermain di alam. Seperti *petak umpet* misalnya, permainan ini mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan rekan-rekan sepermainan. Ia berhadapan langsung dengan relasi-relasi sosial dalam permainan yang mengajarkannya mengambil keputusan taktis dan menyelesaikan masalah ketika timbul konflik dalam permainan. Nilai-nilai pada permainan tradisional seperti ini membentuk karakter anak yang baik dan mantap melalui

<sup>9</sup> Irwan Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 162.

<sup>10</sup> *Op. Cit.*, hlm. 21.

pengalaman langsung dilapangan. Selain gerak motorik yang menyehatkan tubuh anak untuk tumbuh, di dalam dirinya juga tumbuh karakter kuat yang terbentuk dari proses sosial yang berlangsung bersama teman-teman sepermainannya. Hal ini tentu tidak didapat dari permainan-permainan digital di *tablet*. Ketika berhubungan dengan *tablet* maka hanya terjadi hubungan satu arah antara si anak dan *tablet* tersebut. Hubungan searah ini tidak mengalami tempaan seperti yang terjadi pada permainan tradisional. Melalui *smartphone* atau *tablet*, anak belajar dari masalah-masalah yang sudah diseting dengan solusi yang juga sudah diprogram pada sebuah *game* digital. Karakter seperti ini akan sangat lemah dibandingkan dengan anak-anak yang harus menghadapi masalah yang berbeda dengan solusi yang berbeda ketika proses bermain yang melibatkan orang lain. Penggunaan *smart phone* dan *tablet* yang intens oleh anak-anak adalah awal dari munculnya “ruang elektronik” di tahap-tahap awal pembantuan karakter yang menghilangkan proses “*social learning*”, yang mengajarkan empati antara sesama manusia.<sup>11</sup>

### Media Sosial: Agen Pembentuk Nilai

Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram tentu bukanlah hal baru lagi bagi generasi X maupun generasi Y sekarang ini (Generasi X yaitu mereka yang berusia di atas 35 tahun atau yang lahir antara 1965 – 1976, Generasi Y atau Generasi Millennial mereka yang berusia 16-35 tahun atau lahir antara 1977 – 1997, dan dan Generasi Z atau Generasi Post Millennial mereka yang berusia 6-16 tahun atau lahir

antara 1998 hingga kini)<sup>12</sup>. Setelah televisi dan kehadiran internet, media sosial seperti yang disebutkan sebelumnya adalah media pembentuk karakter yang paling *intangible*. Kita tidak dapat menggenggam Facebook atau Instagram seperti layaknya kita menggenggam surat kabar harian atau majalah. Ketiadaan fisik ini menghilangkan keterbatasan akses penggunaannya, artinya dimana saja, kapan saja dan dalam kondisi apa saja kita dapat mengakses media sosial. Kemampuan informasi menyebar (*viral*) lintas batas dan waktu yang dimiliki media sosial juga mengakibatkan penggunaannya dapat mengkonsumsi informasi instan secara *massive* dan berlipat ganda. Lewat media sosial orang dapat berhubungan dengan orang lain bahkan dengan orang yang sebelumnya tidak dikenal, hubungan tersebut dapat terjadi dari mulai sekedar saling mengenal, bertukar informasi, berkirim gambar dan video hingga berlanjut pada tahap hubungan yang lebih intens. Hubungan *via* media sosial ini memungkinkan orang menyerap informasi yang sangat banyak dari berbagai sumber, Baudrillard mengatakan jika sekarang kita hidup di zaman tempat semakin banyak informasi dengan makna yang justru semakin susut<sup>13</sup>. Hal inilah yang menyebabkan (dalam konteks pembentukan karakter) generasi muda pada era post-modern ini berpikir dan bertindak instan. Nilai-nilai yang diserap dengan cepat kemudian menggantikan nilai-nilai yang diajarkan oleh orang tua, dalam hal ini nilai dapat dinegoisasikan dalam keluarga karena hubungan antar generasi menjadi lebih terbuka dan lepas, inilah kiranya yang kemudian menjadi dasar bagi pembentukan karakter bagi keluarga.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> *Op. Cit.*, hlm. 39.

<sup>12</sup> Berkaitan dengan generasi era post-modern, *The Telegraph* edisi 31 Juli 2014 menerbitkan artikel berjudul “*Gen Z, Gen Y, Baby Boomers-a Guide to the Generations*”. Untuk lebih jelas lihat tautan berikut: [http://www.telegraph.co.uk/ Gen Z, Gen Y, baby boomers – a guide to the generations](http://www.telegraph.co.uk/Gen-Z,Gen-Y,baby-boomers-a-guide-to-the-generations).

<sup>13</sup> *Op. Cit.*, hlm. 89.

<sup>14</sup> *Loc. Cit.*, hlm. 159.

Fungsi lembaga tradisional dan otoritas keluarga melemah seiring kuatnya hegemoni media massa seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Nilai-nilai yang dulunya melekat pada otoritas seorang Ayah misalnya, telah tergantikan dengan serangkaian negoisasi yang melibatkan agen-agen seperti Google, Instagram, Facebook, dan media massa lainnya. Jaringan kompleks yang diwakilinya telah menggantikan peran keluarga sebagai pembentuk norma-norma dasar bagi karakter generasi muda.

### Penutup

Era kapitalis tingkat lanjut (*advance capitalism*) yang ditandai dengan revolusi teknologi informasi sekarang ini, telah mengantarkan kita pada sebuah dunia nirbatas. Keterhubungan setiap orang melalui sebuah media komunikasi melalui internet tidak hanya merubah cara-cara kita berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain namun juga telah mengubah orientasi nilai. Dalam konteks pembentukan karakter generasi muda, keterhubungan informasi nirbatas tadi telah menyebabkan hilangnya nilai-nilai tradisional yang konstruktif. Televisi dan Internet menghadirkan berbagai macam agen yang “menyuapi” masyarakat terutama generasi muda dan mengubah orientasi nilai dalam hidup, hilangnya sosok Ayah/ Ibu yang sibuk bekerja menjadi alasan tambahan bagi mereka untuk mencari *role model* lain di luar keluarga. Mereka belajar pada televisi,

internet dan masyarakat digital di media sosial. Maka tidak heran jika kedepan kita akan semakin banyak menemukan anak-anak muda yang berkarakter lemah, disorientasi nilai, tidak menghormati orang tua, mudah terprovokasi, tidak peduli dengan sejarah, tingkat literasi yang rendah dan lain sebagainya.

Revolusi teknologi informasi tentu tidak dapat dicegah, berbagai nilai destruktif yang dibawanya seharusnya tidak menghanyutkan kita begitu saja. Seorang bijak pernah berkata jika “Nahkoda yang tangguh tidak lahir di laut yang tenang, tapi lahir di laut yang penuh dengan ombak dan badai”, maka gulungan ombak informasi dari media massa hasil revolusi teknologi informasi tersebut seharusnya dapat kita hadapi dengan bijak. Pemanfaatan media massa untuk kepentingan bersama misalnya menjadi salah satu kegiatan konstruktif yang dapat dijadikan contoh pembangunan karakter generasi muda yang peduli pada lingkungan dan sesama<sup>15</sup>. Gawai seperti *smartphone* atau *tablet* jika digunakan dengan bijak dapat menjadi media pembelajaran tentang hal-hal yang produktif, tentu untuk itu perlu bimbingan dari orangtua. Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi tergantung pada orientasi kita kedepan dalam konteks pembentukan karakter bagi generasi muda, teknologi informasi seharusnya dapat membuat mereka berpikir global namun tetap bertindak dalam koridor lokal (*think globally, act locally*).

<sup>15</sup> Mengenai pemanfaatan media massa (media online) untuk kepentingan yang konstruktif baca: Angga, *Gotong Royong Online*, (BPNB Aceh: Buletin Haba No. 79/ 2016), hlm. 49.

Angga, S.Sos. adalah Fungsional Umum pada Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh

## PAIS (Cerita Rakyat dari Kluet)

Cerita ini berasal dari Simeulue menceritakan tentang seorang Teungku yang dibawa oleh seekor burung garuda ke sebuah pulau Selaut. Teungku tersebut berhasil membunuh garuda. Ia tinggal di pulau tersebut sebatang kara hingga akhirnya meninggal dunia.

Bagas sado wari sado kak petani laus bo mplus jagungno yang nggou muloi mebuah. Setukno io di mpus io ngidah serombongan pais tengah ngalong buah jagung ngudo idi dan mangankonno. Badimo segenop wari, sehinggo jagung ngudo dimpusno hapir habis dipangan pais-pais idi lahwari berngi. Diantaro pais idi lot sebuah yang paling mblun, mungkin idiom yang nyadi indukngo.

Nyelongi kejadian idi, petani nyadi susah karno hasil mpusno jagung idi akaon gagal bang ndak diberantas ntor-ntor. Mako petani idi pei mamasang jeraot ditepi mpus jagungno. Sementara idi dibalik mperon nari pais nyelongi ulah petani idi. Nggou pei petani idi memasang jerot, io pei ulak. Pais yang ngindah sejak nubei nari roh nenohi. Pais arok betohan keo gureino yang dipasang petani idi. Ndaklot dipeker pais mentah-mentah nangeh, io nenohi jerot idi, dijerot idi didapatino sebuah telak kayu tasak. Lawe cidur pais leleh ngindah telak kayu tasak yang sengajo dicebekon petani untuk nyrbak pais. Pais arok kelok manganso telak kayu yang merupokon jebakan idi. Ndak sabar nangeh buak telak kayu idipei dialongno. Dan dengon tibo-tibo pais peiterjerat dengan tali kentang yang kuat. Pais mido-mido tulung dan bo imbang-imbang untuk ngeluahi.

“Tulung-tulung... tulung aku, aku terjeror”.

Nengkoh pais minta tulung, imbang pei rohan. Imbangno naburkon bunga rih bo mata pais. Lo purak-purak matei. Bungo rih idi seolah-olah true

nenalong yang kejab nari akon jadi ulang ketik.

Ndak nekah selang waktuno, petani idi pei roh nyelongi jeratno. Dan io merusak galak ateingidah pais yang mbluno keno jerot. Pais pei diangkotno dijerot nari. Tapi petani idi terkejut petani idi terkejut ngi dah Pais nggou matei. Sari cengukgut dicampak konno pais yang purka-purak matei idi bo bengkot mperon sekitar mpus jagungno. Pais paling senang dan io ngucapkan terimo kasih bo petani.

“Terimo kasih ...bapak petani , kou nggou ngelepaskan aku dan dari jerat.” Kata pais sari leton bo bengot mperon.

Petani paling palak kelok diculitkon pais idi, petani idi pai meniat poli jerot yang lain supaya ndak dibetoh pais. Sado warian petani nimoi jerot yang dipasang no di nenoh mpusn. Tibo-tibo rohmo pais yang mblun, dos ngon yang peramo keno pigo wari yang lewat. Dan pais idi nenohi jerot. Ntor nekah nggoupei idi bengkotmo pais bo jerot petani. Ntor-ntor petani ngalong pais idi dan dibengkot konno bo goni yang nggou disiapknonno. Tuk dikampung petani idi mengkotkon pais bo kandang yang rapat.

Sementara idi u kumanno sibuk nyiapkan awas sike ngkero h pais yang nggou di bengkotkon bo kandang.

Sedangkon pais di bagas kandang mepiker kune carono io ngelepaskan diri. Tibo-tibo waktu pais tengah bingung lewat biang di hadopan kandang.

“Hei...Anjing kou sike bo dapah?”

“Aaaa....nalot bo dapah pei, lewat janah ameng. Oyah kah kou bagas kandang idi pai? Kade kou bengkot bo kandang idi ?”

“Biangh... kou ndak bertohan bang aku berngino akon dikawinkan dengan sado kak anak beru ceredek, puteri drai rajo!”

“ Kou... akon dikawinkon dengan sado kak anak rajo ?”

“ Bang kou ndak percayo cubo kou selongi lewat lubang-lubang di dindingid, kou akan ngidah hakidi tengah ngiling kacar sike baku.”

Nengkoh kato-kato pais, biang pei raso arok bagei pai. Pais yang cerdik idi hanyo cirom-cirom mikor mikeran jahatno. Tibo-tibo biang nawarkan diri sebagai gancino.

“Pais! Kene bang aku ameng yang ngacikon kou nyadi kak kawin? Aku akan ngelepas kou sendah gat!”

“Ulang, ino kawin oyak dengan sembarangan jemo, tapi dengon sado kak jemo kayo mupuh. 'pais purak-purak nggak mero rue.

“Tulung mo aku pais, aku arok kelok meukuman dengon puteri rajo Aku nggou nekah ngaro ino. Bang kou mero mbon kamihadih kon harto yang mbuei bamu.”

“Bemo tengo, aku mero dengon perjanjian mu yang akon merei dengon harto mbon.”

Biang bodoh idi pei ngelepaskon pais dengon mukoi pintu kandang. Mako bengkotmo biang bo bagas kandang idi.

“Nah, Kou dengkoh kak idi tengah ngiling kacar sike bamu!” cerokkon pais sari ngunci pintu dirue kandang nari.

Padohe yang terdengkoh lotmo saro ukuman petani idi ngiling lado untuk awas pais

Nggou pei pais nutup pintu kandang idi oi pei lauebo bengkot mperon untuk nyelongi kiejadian selanjutno.

Nalot nekah waktu meselang turunmo petani idi sike nyembelih pais yang dimaksud. Berangi idi peibiang yang mirip pais disemelih petani. Selanjutno ditasakkon didatas paro. Ketiko kak idi tengah mangan taboh-taboh, pais roh sari ncerokkon di rue rumah nari.

“Kak mangankon biang...takeno dicibekon datang paro! “pais menggeokon di rue nari ngeoupsi ngintip sekejab. Petani ngon ukumanno tekujut kelok.kak idi nyelongi take yang cibe di atas paro dapurno. Ternyata memang betei ,take idi lotmo take biang yang hampir dos dengon take pais.

Ketua tuan anak idi muntah-muntah sari cengukunguti saro pais. Tapi pais yang cerdik nggon labeian letun bo bengkot mperon.

### Terjemahan

#### Si Kancil (Cerita Rakyat dari Kluet)

Pada suatu hari seorang petani pergi ke kebun jagungnya yang sudah mulai berbuah. Sesampainya disana ia melihat segerombongan kancil sedang memetik buah-buah jagung muda untuk dimakannya. Begitulah setiap hari, sehingga jagung muda tersebut hampir habis dimakan oleh kancil-kancil itu siang dan malam. Diantara kancil itu ada seekor kancil yang badannya lebih besar, mungkin itulah induknya.

Melihat kejadian itu, petani itu menjadi risau kerana hasil panen jagung selalu gagal jika tidak memberantas secepatnya. Maka petani itupun mememasang perangkap disamping kebun jagungnya. Sementara itu induk kancil yang cerdik menyaksikan ulah petani itu dari semak belukar sekitar kebun petani. Setelah petani

itu selesai memasang perangkap, ia pun pulang. Kancil yang menyaksikan sejak lama mengetahui apa yang gerangan dipasang petani tersebut. Maka tanpa pikir panjang kancil itupun mendekati perangkap itu dan disana ia dapati pepaya yang ranum. Air liur kancil meleleh menyaksikan buah pepaya yang menjadi jebakan itu semakin menggebu. Tak sadar buah pepaya itupun diambilnya. Dan terjertlah kancil dengan tali rotan yang kuat sekali. Kancil minta tolong pada teman-temannya untuk membantu melepaskan jeratan itu.

“Tolong...tolong ..... tolong saya, saya terjerat!”

Mendengar kancil minta tolong, kancil-kancil lainpun berdatangan, mereka menaburkan bunga ilalang pada mata kancil. Ia pura-pura mati. Bunga ilalang itu seolah-olah telur lalat yang sebentar lagi akan menjadi ulat kecil.

Tidak lama waktu berselang maka petani itu datang melihat perangkapnya dan ia berteriak kegirangan menyaksikan kancil yang paling besar kena jeratnya, tetapi petani tersebut melihat kancil itu sudah mati, sambil ngumpat dibuanglah kancil yang pura-pura mati itu ke semak-semak sekitar kebun jagungnya. Kancil sangat gembira dan ia mengucapkan terimakasih kepada petani.

“Terimakasih....Bapak petani, kamu telah melepaskan aku kembali dari jeratmu”. Kata kancil sambil berlari dalam hutan.

Petani sangat jengkel sekali ditipu oleh kancil tersebut dan ia berniat untuk membuat perangkat yang lain supaya kancil tidak tahu. Sehari petani itu menunggu perangkat yang ia pasang diamping kebunnya tiba-tiba datanglah seekor kancil yang besar mirip pertama sekali beberapa waktu yang lalu dan kancil mendekati perangkat. Tidak lama kemudian masuk ke dalam perangkat secepatnya petani

mengambil dan memasukkannya kedalam karung yang rapat.

Sementara itu istrinya tersebut sibuk menyiapkan bumbu untuk memasak kancil yang sudah dimasukkan kedalam kandang.

Sedangkan kancil yang didalam kandang terus berfikir bagaimana caranya ia berlepas diri, tiba-tiba disaat kancil kebingungan lewat seekor anjing, lalu kancil memanggil anjing tersebut kekandangannya.

“Hai anjing kau mau kemana?”

“Ah tidak kemana-man hanya lewat disini saja. Bukankah yang didalam itu kancil?. Kenapa kau masuk ke kandang itu?”

“Anjing, kau tidak tahu kalau malam ini aku akan dikawinkan dengan seorang gadis cantik putri dari seorang raja”.

“ Kau akan dikawinkan dengan seorang putri raja!”

“ Kalau kau tidak percaya coba kau lihat lewat celah-celah dinding itu, kau akan melihat merakan akan menggilingi inai untukku”. Mendengar perkataan kancil, anjingpun merasa tertari untuk seperti kancil. Kancil yang cerdik itu hanya tersenyum memikirkan pikiran jahatnya. Tiba-tiba anjing menawarkan diri sebagai gantinya.

“Kancil! Bagaimana kalau aku saja yang akan menggantikanmu untuk menjadi pengantin? Aku akan melepaskanmu sekarang juga!”

“Jangan, ini bukan perkawinan dengan sembarang orang, tetapi dengan seorang yang kaya raya”. Kancil berpura-pura tidak mau keluar.

“Tolonglah saya kancil, saya ingin sekali beristri dengan seorang putri raja. Saya telah lama mengidamkan. Kalau kau

bersedia nanti setelah kami kawin kau akan kami hadiahkan harta yang banyak.”

“Baiklah, aku bersedia dengan perjanjianmu yang akan menghadiahkan harta padaku kelak.”

Anjing yang dungu melepaskan kancil dengan membuka pintu kandang. Maka masuklah anjing kedalam kandang itu untuk menggantikan kancil yang sudah keluar.

“Nah, kau dengar itu mereka sedang menggiling inai untukmu!” Kata kancil sambil merapatkan pintu kandang.

Padahal yang terdengar adalah bunyi istri petani itu menggiling cabe untuk bumbu kancil tersebut.

Setelah kancil menutup rapat pintu kandang itu iapun pergi ke semak-semak untuk menyaksikan kejadian selanjutnya.

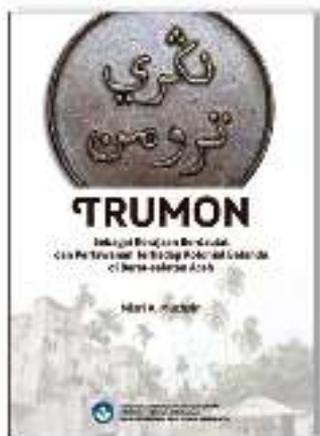
Tidak lama kemudian datanglah petani tersebut untuk menyembelih kancil yang ia maksud. Malam itu anjing yang mirip kancil itupun disembelih petani, selanjutnya mereka masa dengan lezat sekali. Sedangkan kepalanya diletakkan diatas para-para. Ketika mereka sedang enaknya menyantap masakan tersebut, kancilpun datang dan berkata dari luar.

“Orang makan anjing, kepalanya diletakkan diatas para-para!” Teriak kancil dari luar.

Petani dan istrinya kaget bukan main, mereka melihat kembali kepala yang diletakkan diatas para-para. Ternyata memang benar kepala itu adalah kepala anjing yang mirip kepala kancil.

Kedua suami istri tersebut muntah-muntah sambil mengumpat kancil habis-habisan. Dan petani mengejar kancil keluar rumah ke arah datangnya suara kancil. Tetapi kancil yang cerdik sudah duluan lari kedalam hutan.

Sumber: *Cerita Rakyat Nanggroe Aceh Darussalam, Dinas Kebudayaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, 2005.*



TERBITAN

Dari  
**BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA  
ACEH**

**Trumon, Misri A. Muchsin, 164 halaman, BPNB Banda Aceh, 2014.**

Buku Trumon ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prof. DR. Misri A. Muchsin. Beliau merupakan salah satu guru besar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Di dalam buku ini penulis banyak mengisahkan tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang terjadi di Tanah Trumon, yaitu salah satu wilayah di bagian Barat-Selatan Aceh.

Trumon berasal dari Bahasa Aceh yaitu *Trung* yang berarti Terong dan *Mon* yang berarti Sumur. *Trungmon* yaitu sejenis tanaman terong yang tumbuh disamping sebuah sumur.

Tidak banyak orang-orang luar yang mengetahui tentang sejarah Trumon khususnya pada masa penjajahan yang dilakukan oleh Kolonial Belanda. Di dalam buku ini penulis menceritakan tentang eksistensi Trumon sebagai satu kerajaan berdaulat di Selatan Aceh. Berbagai aspek yang dibahas dalam buku ini tidak terlepas dari pengaruh-pengaruh penjajahan Kolonial Belanda. Banyak tokoh-tokoh besar yang terlibat dan berjasa besar dalam perlawanan menghadapi para penjajah, seperti Teuku Ben Mahmud, Teuku Cut Ali, Teungku Tapa, Teungku Pekan dan masih banyak lagi pahlawan-pahlawan yang telah gugur pada masa itu.

Alasan buku ini diterbitkan yaitu karena belum adanya tulisan khusus yang membahas tentang Sejarah Trumon dan Kerajaannya yang telah dipublikasikan. Buku ini banyak mendeskripsikan bagaimana proses masyarakat Trumon melawan Kolonial Belanda dari masa ke masa, dari awal mula masuknya Belanda ke Aceh sampai dengan kemundurannya.

Mengingat kurangnya referensi sejarah tentang Trumon, maka buku ini sangat disarankan untuk semua kalangan, khususnya yang ingin mengetahui lebih tentang sejarah daerah ini. Buku ini sangat cocok dijadikan sebagai referensi untuk para penulis, pelajar, mahasiswa, dosen, peneliti sejarah, maupun lainnya.

Buku ini diterbitkan oleh Balai Pelestarian Nilai Budaya Banda Aceh dengan tujuan untuk melestarikan sejarah kerajaan masa lalu yang tidak banyak diketahui orang ini. Buku ini dapat dijumpai di perpustakaan BPNP Banda Aceh dan perpustakaan lainnya di seluruh Aceh.  
[eh]