

## NILAI DAN EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI TERNATE

Farida Maricar<sup>1</sup>  
Rudi S. Tawari<sup>2</sup>

Prodi Sastra Inggris, Universitas Khairun<sup>1</sup>  
Prodi Antropologi Sosial, Universitas Khairun<sup>2</sup>  
Pos-el: faridakandacong@gmail.com

### ABSTRACT

This study aims to reveal the value and meaning contained in traditional games in Ternate. How that value contributes to maintaining traditional games and various factors that are thought to be the cause of weakening traditional games. This study uses a qualitative method with an analytical descriptive approach. The results showed that in Ternate, there were dozens of traditional games. From the dozens, this study found that games that were still played were only about seven traditional games and were rarely played. Viewed from the aspect of value, traditional games in Ternate contain various values, including the value of cooperation, honesty, sportsmanship, and responsibility. In relation to maintain, evidently these values do not play a role. In fact, of the dozens of games, the remaining traditional games are approximately seven. The current transmission pattern is active transmission. This process runs by relying on environment as the foundation of existence. Thus, when the playing environment changes, the game also changes. Traditional games are not loved because modern games come in a variety of choices. Based on that, natural transmission can not be relied. If this is allowed, the remaining traditional games may be able to experience the same thing as other traditional games that were extinct.

Keywords: *Ternate, Traditional Games, Value, Transmission*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan nilai dan makna yang terdapat pada permainan tradisional di Ternate. Bagaimana nilai itu berperan terhadap pemertahanan permainan tradisional dan berbagai faktor yang ditengarai sebagai penyebab melemahnya permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di Ternate, terdapat puluhan permainan tradisional. Dari puluhan itu, penelitian ini menemukan bahwa permainan yang masih dipraktikkan kurang lebih hanya tujuh permainan tradisional dan sudah jarang dimainkan. Dilihat dari aspek nilai, permainan-permainan tradisional di Ternate mengandung berbagai nilai, di antaranya adalah nilai kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab. Dalam kaitannya dengan pemertahanan, ternyata nilai-nilai ini tidak terlalu berperan. Faktanya, dari puluhan permainan itu, yang tersisa kurang lebih tujuh permainan tradisional. Pola pewarisan yang berlangsung saat ini adalah pewarisan aktif. Proses ini berjalan dengan mengandalkan lingkungan sebagai tumpuan eksistensi. Dengan demikian, ketika lingkungan bermain berubah maka permainan juga ikut berubah. Permainan tradisional tidak lagi digandrungi karena permainan modern hadir dalam beragam pilihan. Atas dasar itu, maka pewarisan alamiah tidak bisa lagi diandalkan. Jika ini dibiarkan maka permainan tradisional yang tersisa dimungkinkan dapat mengalami hal yang sama seperti permainan tradisional lainnya yang lebih dulu punah.

Kata kunci: Ternate, Permainan Tradisional, Nilai, Pewarisan

## A. PENGANTAR

Selama ini potensi bangsa yang tersimpan dalam tradisi (lisan) masih dinggap sebagai suatu masa lalu yang mungkin hanya menarik dilihat para turis. Sejumlah penelitian tentang beberapa kelompok minoritas memperlihatkan sebaliknya, tradisi lisan ternyata mempunyai kelebihan sendiri yang justru dapat digunakan untuk memajukan bangsa. Persoalannya, kekayaan dan potensi yang tersebut dalam tradisi kurang diketahui oleh masyarakat umum dan tidak pernah menjadi perhatian pemerintah (Kleden, 2011: 257).

Sebagai provinsi kepulauan yang berada di tepian negeri, Maluku Utara memiliki sangat banyak tradisi lisan yang tersebar di berbagai daerah kabupaten-kota. Namun pengelolaan dan pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Berbagai ekspresi budaya masih dipandang sebagai komoditas pasar yang melulu untuk dijual. Bukan tidak bisa pada konteks ini, tetapi jika hanya kepentingan industri pariwisata yang menjadi orientasi, maka ruh tradisi lisan tentu terabaikan. Jauh sebelum bersandingan dengan modernitas, tradisi lisan lahirkan bukan untuk dijual tetapi untuk menjalankan kehidupan komunitas pemiliknya. Salah satunya adalah permainan tradisional.

Permainan dan anak-anak adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Layaknya dua sisi mata, keduanya saling bergantung. Permainan selalu merujuk pada anak-anak, meskipun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa tetapi praktiknya, dunia bermain dikenal dengan dunianya anak-anak. Atas dasar itu, permainan, dalam berbagai wacana atau kajian selalu ditautkan dengan anak-anak.

Permainan bagi anak-anak tidak sekadar untuk melepas penat atau menghabiskan waktu sebagaimana sering dikemukakan oleh orang dewasa ketika memainkan permainan tertentu. Ada banyak keuntungan yang bisa didapat oleh seorang anak dalam setiap permainan. Permainan bagi anak adalah sebuah kebutuhan dan secara normal berlangsung secara alamiah.

Fasli Jalal, mantan wakil menteri pendidikan dan kebudayaan RI, pada suatu kesempatan pelatihan di Jakarta (2015), melalui makalahnya yang berjudul "Peran Stimulasi Berbasis Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini," ia mewedarkan pentingnya permainan tradisional (budaya lokal) bagi anak-anak.

Menurutnya, 1000 hari pertama adalah masa pertumbuhan otak anak atau biasa dikenal dengan golden age (usia emas). Jika salah diperlakukan maka kualitas otak anak menjadi buruk. Implikasi ini ternyata berkepanjangan karena anak akan tumbuh hanya mengandalkan otot dari pada otak. Dalam grafik di bawah ini, ia menunjukkan tingkat kecerdasan anak Indonesia dibandingkan dengan Negara-negara lain. Indonesia ternyata berada di urutan ke dua dari terakhir.

Menurutnya, ada banyak faktor yang memengaruhi tumbuh-kembang otak anak, seperti kekurangan gizi. Namun dari sekian faktor itu, salah satunya adalah stimulasi melalui permainan yang menurutnya bisa didapat dari kebudayaan lokal (permainan tradisional) masyarakat Indonesia. Sayangnya, kebudayaan lokal semacam ini sering diabaikan. Sebagian masyarakat di Indonesia sering kali menganggap permainan tradisional yang merupakan tradisi suatu masyarakat adalah sesuatu yang ketinggalan zaman. Padahal jauh sebelum masyarakat mengenal permainan modern, permainan tradisional menjadi sumber investasi pengembangan otak anak.

Overall score		
1	Finland	91.8
2	Sweden	91.7
3	Norway	88.9
4	UK	87.9
5	Belgium	84.7
6	Denmark	83.5
7	France	81.0
8	Netherlands	75.6
9	New Zealand	73.9
10	South Korea	72.5
11	Germany	71.9
12	Austria	70.9
13	Switzerland	69.9
14	Spain	69.1
15	Portugal	68.7
16	Italy	68.4
17	Czech Republic	68.1
18	Ireland	67.4
19	Hong Kong	66.2
20	Chile	63.6
21	Japan	63.5
22	Hungary	61.6
23	Israel	61.0
24	UAE	60.3
24	USA	60.3
26	Canada	59.9
27	Greece	59.4
28	Australia	59.1
29	Singapore	58.8
30	Taiwan	58.4
31	Poland	56.1
32	Mexico	50.5
33	Russia	49.9
34	Argentina	43.0
35	Turkey	39.9
36	Malaysia	39.4
37	South Africa	38.8
38	Thailand	37.9
39	Brazil	35.1
40	Ghana	34.3
41	Vietnam	31.3
42	China	30.7
43	Philippines	30.5
44	Indonesia	22.1
45	India	21.2

Di Ternate, tempat penelitian ini akan dilangsungkan, ada sekian banyak permainan tradisional yang merupakan warisan moyang daerah ini, tetapi setakat ini sudah jarang kita jumpai anak-anak memainkan permainan tradisional. Anak-anak cenderung dibiasakan dengan permainan instan yang ada dalam gawai atau permainan lainnya yang ada di pusat-pusat permainan modern.

Untuk itu, penelitian ini berpretensi dilakukan untuk menemukan berbagai faktor yang melatarinya. Melemahnya permainan tradisional di Ternate, ditengarai bersumber dari dua persoalan. Pertama, cara pandang masyarakat terhadap permainan tradisional mengalami pergeseran. Kedua, ditengarai, sistem pewarisan dari generasi ke generasi tidak berjalan dengan baik. Implikasinya adalah melemahkan tradisi ini.

Pada satu sisi, dua hal yang disebutkan di atas adalah hipotesis penyebab melemahnya permainan tradisional di Ternate. Tetapi pada sisi lain, ada kesadaran bahwa permainan tradisional masih kaya dengan nilai yang dapat diaktualisasikan kepada anak-anak, tetapi kekayaan nilai ternyata juga tidak menjadi jaminan tradisi yang berbentuk permainan tradisional ini semakin menguat. Atas dasar itu, penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan pada gambaran masalah di atas maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan dalam dua bentuk pertanyaan, yakni pertama, bagaimana peran nilai permainan tradisional Ternate dalam mempertahankan eksistensinya, kedua, bagaimana pola pewarisan pada permainan tradisional di Ternate.

## **B. KERANGKA KONSEPTUAL**

### **1. Permainan Tradisional sebagai Tradisi (lisan)**

Finnegan (1992: 7-8) memberikan batasan tradisi sebagai sesuatu yang dimiliki masyarakat (ketimbang sebagai milik individu), tidak tertulis, bernilai, atau sudah tidak mutakhir (out of date). Menurutnya tradisi memiliki beberapa makna berbeda, di antaranya adalah kebudayaan sebagai keseluruhan proses meneruskan praktik-praktik, ide atau nilai, dan lain-lain.

Jika tradisi dipahami sebagai kebiasaan turun-temurun oleh sekelompok orang atau komunitas tertentu dan bahkan dianggap out of date dan seterusnya juga terjadi penciptaan baru akibat inovasi maka tradisi juga berarti kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun dan mengalami hal yang sama tetapi menggunakan kelisanan sebagai mediana. Menurut Hoed (2008: 184), tradisi lisan adalah berbagai pengetahuan dan adat kebiasaan yang secara turun-temurun disampaikan secara lisan. Penegasan Hoed tersebut memiliki kedekatan dengan definisi tradisi lisan yang disampaikan Albert Lord, keduanya

berfokus pada proses turun-temurun dengan menggunakan kelisanan sebagai mediana. Lord mendefinisikan tradisi lisan sebagai sesuatu yang dituturkan di dalam masyarakat. Penutur tidak menuliskan apa yang dituturkannya tapi melisankannya, dan penerima tidak membacanya, namun mendengar (1995:1).

Jika berbagai definisi di atas dihubungkan dengan permainan tradisonal maka bisa dikategorikan sebagai tradisi dan tradisi lisan. Menjadi tradisi karena permainan tradisonal adalah warisan leluhur yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan menjadi tradisi lisan karena proses pelaksanaan dan pewarisannya menggunakan media lisan. Dengan demikian, permainan tradisonal dalam kajian ini diposisikan sebagai tradisi lisan masyarakat Ternate yang di dalamnya menggenggam nilai dan fungsi yang digunakan untuk kehidupan mereka.

## **2. Nilai dan Makna**

Nilai dan makna adalah dua hal yang tidak pernah lepas dari berbagai entitas kebudayaan. Nilai menjadi referensi bagi manusia untuk berperilaku, sementara makna mengandung pengertian bahwa segala bentuk perilaku selalu memiliki makna yang tersembunyi dibalik dari wujudnya.

Menurut Geertz (1973), kebudayaan berisikan ide, gagasan, pengetahuan yang ada di dalam pikiran manusia dan bersifat abstrak. Oleh karena itu, kebudayaan merupakan *system of meaning*. *System of meaning* ini sendiri memiliki dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek evaluatif.

Pertama, Aspek kognitif berisikan pengetahuan yang memungkinkan seseorang dalam suatu kebudayaan dapat melihat dunianya, masyarakatnya, bahkan dirinya dengan cara yang khas. Pada konteks ini kebudayaan berisikan pengetahuan dan kepercayaan. Oleh karena itu, masyarakat dapat menentukan pandangan dunia serta orientasi masyarakatnya terhadap tempat tinggalnya. Istilah Geertz adalah *World View*.

Aspek kedua yaitu aspek Evaluatif, dalam aspek ini, pengetahuan dan kepercayaan yang ada dalam masyarakat ditransformasikan menjadi nilai-nilai. Oleh karena itu, nilai-nilai ini menjadi sebuah sistem yang berfungsi menentukan sikap yang akan diambil suatu masyarakat dalam menghadapi tempat hidupnya menurut pengetahuan dan kepercayaan yang diacu oleh masyarakat setempat.

Hal ini disebut Geertz sebagai Ethos (etos). Dengan demikian, kebudayaan sebagai World View dan Ethos dapat dimengerti melalui simbol. Dengan kata lain, simbol dapat mengkomunikasikan World View dan Ethos dalam suatu masyarakat. Cara Geertz melihat kebudayaan ini sangat bermanfaat dalam penelitian ini, karena berbagai makna dan nilai yang terkandung di dalam foso dan boboso dapat diungkapkan.

### **3. Pewarisan**

Menurut Lord, tradisi lisan adalah sesuatu yang dituturkan dalam masyarakat, yang penuturnya tidak menuliskan apa yang dituturkannya tetapi melisankannya, dan penerima tidak membacanya, namun mendengarnya (1995:1). Penjelasan ini jika dihubungkan dengan permainan tradisional maka sangat tepat karena karakteristik tradisi ini juga sama, yakni menggunakan media kelisanan. Pengetahuan tentang permainan tradisional tidak menggunakan tulisan tetapi lisan.

Implikasi transmisi yang menggunakan media lisan umumnya adalah cepat hilangnya pengetahuan tersebut karena memori manusia tidak bisa mengawetkan pengetahuan tersebut dalam jangka waktu yang lama, sehingga yang perlu dilakukan adalah menjaga pola pewarisan agar keberlanjutannya tetap ada. Tentu yang dibutuhkan adalah intervensi dari berbagai pihak.

Dalam penelitian-penelitian tentang keberlanjutan sebuah tradisi, pewarisan adalah salah satu konsep kunci dalam melihat daya tahan tradisi seperti permainan tradisional. Pewarisan adalah proses meneruskan tradisi lintas generasi. Bagaimana pola-pola dan ranah proses meneruskan tersebut dilakukan akan digambarkan dalam penelitian ini.

### **C. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Pendekatan ini dipilih karena pada dasarnya mengharuskan pengamatan terlibat (*partisipant observation*), wawancara mendalam dan studi kepustakaan. Dengan pendekatan tersebut penelitian ini dimungkinkan memperoleh data-data kualitatif, dan selanjutnya akan diuraikan secara sistematis dengan mengacu pada gejala atau fakta yang muncul di lapangan.

## **D. PEMBAHASAN**

### **1. Jenis Permainan Tradisional**

Penelitian ini berhasil menemukan kurang lebih 30 permainan tradisional di Ternate. Berdasarkan data yang ditemukan, dari sekian permainan itu, lebih banyak yang sudah tidak dilakukan atau dimainkan oleh masyarakat. Berkenan dengan itu, perlu ditegaskan bahwa penelitian ini hanya fokus pada permainan yang masih aktif dimainkan. Aktif dalam pengertian masih (1) sering dimainkan dan atau (2) jarang dimainkan. Meskipun keduanya memiliki derajat konsekuensi yang berbeda tetapi dianggap aktif karena masih ada dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, narasi tentang permainan tradisional dalam penelitian ini tidak semuanya, narasi hanya terbatas pada permainan yang dianggap masih aktif.

Ada dua cara untuk menentukan permainan itu aktif atau tidak, pertama, permainan tradisional dianggap aktif karena ketika pengambilan data, secara kebetulan, ada anak-anak yang sedang memainkan suatu bentuk permainan tradisional. Kedua, permainan tradisional dianggap aktif karena berdasarkan pengakuan masyarakat bahwa suatu permainan masih sering dimainkan tetapi pada saat pengumpulan data, peneliti tidak beruntung menjumpai anak-anak sedang bermain. Berikut tujuh permainan yang masih dimainkan oleh masyarakat Ternate.

#### ***Cenge-cenge***

Cenge-cenge merupakan salah satu istilah dalam bahasa Melayu Ternate. Artinya adalah menjinjit. Permainan ini bernama cenge-cenge karena orang yang bermain akan melompat-lompat dengan cara menjinjit hanya dengan menggunakan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya yang telah dibentuk. Sebelum bermain, hal yang harus disiapkan, selain membuat garis berkotak, setiap peserta permainan juga menyediakan gaco, batu berbentuk datar yang akan digunakan sebagai pelempar ke setiap kotak yang telah disediakan.

Peserta pemain bisa dalam bentuk tim atau individu. Untuk bermain cenge-cenge, peserta terlebih dahulu melakukan suten untuk menentukan siapa yang akan lebih dulu bermain. Cara mainnya adalah, peserta yang menang suten akan melemparkan gaco-nya ke dalam garis kotak yang telah dibentuk di

atas tanah. Pemain akan melempar gaco-nya secara berurutan dari satu kotak ke kotak lainnya dimulai dari garis kotak depan hingga paling terakhir. Setiap kotak yang dilempari gaco tidak boleh dijinjit di dalamnya. Apabila ada pemain yang melemparkan gaco-nya dan keluar dari garis berbentuk kotak tersebut maka pemain lainnya mengambil alih permainan. Orang yang gagal lempar gaco tersebut boleh kembali bermain ketika lawannya juga melakukan kesalahan yang sama.

Setidaknya ada tiga bentuk permainan cenge-cenge. Meskipun cara main (menjinjit dan melompat) dan bentuk garis kotaknya tetap ada, tetapi ketiganya memiliki pola garis yang berbeda. Ada yang berbentuk baris kotak ke belakang atau yang dikenal dengan cenge-cenge seribu, ada yang berbentuk baris kotak ke belakang tetapi ditambah dengan penambahan bentuk rok pada bagian tengah dan disebut cenge-ceng rok, dan yang ketiga berbentuk menyilang sehingga disebut cenge-cenge disko.

Pemenang dari permainan cenge-cenge adalah orang yang berhasil menyelesaikan lompatannya dengan cara mejinjit satu kaki dari satu kota ke kotak lainnya secara berurutan ke belakang hingga selesai.

### ***Jilo-jilo***

Jilo-jilo adalah permainan tradisional Ternate yang dimainkan dengan cara dua orang saling berhadapan dan berpegang tangan membentuk gerbang. Pemain lain, jumlahnya tidak terbatas, berkeliling mengitari dua orang anak yang berpegangan tangan membentuk gerbang tersebut sambil bernyanyi:

“Jilo-jilo iko pam pajilo, bunga rampa sinole, bunga rampa sinole,  
si jao sijao adik kaka sudah jao, hamper jao hamper jao tidor  
malam tako jao lemon nis pisang guling-gulin, cari pintu di mana  
masuk, masuk, masuk, .....

Sampai pada lirik cari pintu maka peserta yang mengitari dua orang yang membentuk gerbang tersebut langsung masuk di dalam gerbang. Saat lagu selesai, orang yang berada tepat di bawah gerbang akan ditahan oleh dua orang yang membentuk gerbang lalu menanyakan pilihannya untuk ikut siapa. Dua orang yang berpegangan tangan tersebut biasanya satu disebut apel dan satu lagi disebut stroberi. Selain penyebutan itu, ada juga penyebutan lain seperti bintang dan bulan. Ada yang diberi nama bintang, ada yang diberi nama bulan.

Penentuan nama ini tergantung kesepakatan semua peserta permainan. Orang yang ditahan akan memilih ikut dengan bintang atau bulan. Diandaikan, jika mengikuti bintang maka ia berbaris dibelakang bintang. Proses ini berjalan terus hingga semua peserta mendapatkan kesempatan memilih.

Permainan selanjutnya adalah orang-orang yang telah menentukan pilihannya (bintang atau bulan) akan melakukan tarik tambang. Anggota tarik tambang yang kalah akan mendapatkan hukuman dari yang menang. Hukumannya beragam tergantung kesepakatan atau semua yang menang.

### **Cuk-cuk be**

Cuk-cuk be adalah permainan memancing. Menariknya, memancing yang dilakukan bukan di laut atau di air tawar. Cuk-cuk be adalah permainan memancing yang dilakukan di tanah. Ada salah satu jenis serangga yang sering bersembunyi di dalam tanah. Tempat persembunyiannya biasa di samping rumah dan sangat jelas karena tampak ada lubang-lubang kecil. Lubang itu menjadi tempat memancing. Alat pancing yang digunakan juga bukan kail tetapi pucuk daun pisang yang paling muda. Bentuknya seperti sumbu lilin, kecil memanjang seperti jari orang dewasa. Pada saat dipakai, terlebih dahulu dipatah-patah menjadi kecil tapi saling berkait karena seperti ada serat di bagian dalamnya. Tujuannya adalah, agar ujung daun pisang tersebut lentur ketika dipakai untuk mengail serangga tersebut. Orang Ternate menyebut serangga tersebut dengan nama cuk-cuk be. Pada saat mengail, pemancing sambil melantukan lirik: "Cuk-cuk be keluar minum teh, teh tara bae panggell nona bakalae".

### **Sem**

Sem merupakan salah satu permainan tradisional. Permainan ini dilakukan dengan cara membuat garis berbaris ke belakang sebanyak yang diinginkan dan disesuaikan dengan jumlah pemain. Pada garis yang berbaris ke belakang, ada garis yang membelah mulai dari garis paling depan hingga paling belakang. Setiap garis yang berjejer ke belakang akan dijaga oleh anggota tim pemain. Orang yang mendapat tugas menjaga garis depan memiliki kekuasaan lebih untuk melintasi semua garis, termasuk garis yang membelah.

Cara mainnya adalah, sejumlah orang terlebih dahulu membagi kelompok menjadi dua tim untuk saling berlawanan. Pada saat suten, kelompok atau tim

yang kalah akan menjaga garis, sementara tim yang menang akan memaikan permainan tersebut dengan cara berusaha melewati semua garis berjejer yang setiap garisnya dijaga tersebut. Salah satu dari anggota tim jika berhasil melewati dari depan ke belakang dan balik dari belakan ke depan akan dianggap sebagai pemenang. Tetapi jika tidak ada yang berhasil melewati semua garis tersebut maka permainan diambil alih oleh orang yang jaga tadi.

### ***Benteng***

Peserta pemain tidak terbatas. Sebelum bermain, para pemain akan terbagi menjadi dua tim untuk bertanding. Dua tim ini akan berusaha mempertahankan bentengnya sehingga tidak direbut tim lain. Cara merebutnya hanya dengan berusaha menginjak benteng lawan. Benteng yang dimaksud tidak dalam bentuk bangunan tetapi hanya batu kecil yang menjadi representasi benteng yang akan dijaga oleh setiap kelompok. Kelompok yang menang ada kelompok yang berhasil merangsek ke dalam tim lawan dan menginjak batu tersebut.

Setiap kelompok memiliki dua benteng, benteng hidup dan benteng mati. Benteng hidup adalah tempat pertahanan sementara benteng mati adalah tempat tawanan. Benteng mati dan benteng hidup diposisikan sejajar. Sebagai misal, ada dua kelompok yang akan bertanding, Benteng A dan Benteng B. Benteng A akan dijaga oleh kelompok A dan menyerang benteng kelompok B, sementara Benteng B akan dijaga oleh kelompok B dan menyerang benteng kelompok A. Benteng Hidup A sebaris dengan Benteng Mati A. benteng hidup A akan dipertahankan oleh kelompok A, sementara Benteng Mati A akan menjadi tawanan bagi lawan yang berhasil ditangkap. Begitu sebaliknya, Benteng Hidup B akan diposisikan sebaris dengan Benteng Mati B. Benteng Hidup B adalah tempat pertahanan, sementara benteng Mati B adalah tempat tawanan. Jika ada anggota Tim A yang ditangkap maka akan ditempatkan di Benteng Mati B.

### ***Kelereng***

Kelereng adalah bola kecil dari kaca yang biasa digunakan untuk permainan anak-anak. Kelereng dapat dimainkan dalam beberapa jenis permainan. Di antaranya adalah koneng, pot dan pakai lubang.

### ***Koneng***

Koneng dimainkan dengan cara membuat garis sepanjang yang diinginkan.

Pada garis itu akan diatur sejumlah kelereng yang dikumpul oleh peserta pemain. Jika ada tiga orang pemain dan setiap orang sepakat kumpul 3 kelereng maka sepanjang garis itu diatur 9 kelereng. Kelereng yang berada di ujung bagian kiri dianggap sebagai kepalanya. Dengan demikian, jika seseorang berhasil melempar kelereng yang ada di bagian kepala dalam jarak yang disepakati maka ia berhak mengampil semua kelereng yang ada, tetapi jika lemparannya hanya mengena kelereng keempat, misalnya, maka ia hanya berhak mengambil kelereng mulai dari kelereng keempat (dihitung dari kiri ke kanan) hingga kesembilan.

### **Pot**

Hampir sama dengan koneng, pot dimainkan dengan cara membuat garis berbentuk segi tiga dan sepanjang garis itu disusun sejumlah kelereng yang dikumpulkan peserta pemain. Setelah disusun, permainan dilakukan dengan cara, dalam jarak yang disepakati, para pemain akan menggunakan gaco (kelereng yang digunakan oleh setiap pemain untuk mementalkan ke kelereng lain) masing-masing lalu dilemparkan ke arah segi tiga yang dibuat. Orang yang memiliki hasil lemparan lebih dekat dengan segi tiga adalah orang yang berhak memulai permainan. Jarak jauh-dekat adalah ukuran nomor urut main.

Permainan ini tujuannya mendapatkan kelereng sebanyak-banyaknya. Cara adalah mementalkan kelereng yang dianggap gaco dengan menggunakan jari ke arah kelereng yang diinginkan. Jika hasil pentalan seseorang mengena lebih dari satu kelereng dan kelereng itu keluar dari segi tiga maka ia berhak mengambil kelereng itu dan kembali melakukan hal yang sama sampai ia tidak mengena kelereng lagi. Selain dengan cara itu, seorang pemain juga bisa mementalkan gaco-nya ke arah gaco peserta pemain lainnya. Jika semua gaco pemain lawannya berhasil dikenai maka ia berhak mengambil semua kelereng yang ada dalam segi tiga itu.

### **Kelereng pakai lubang**

Sebelum bermain, peserta yang terlibat dalam permainan itu menggali lubang kecil. Lubang ini akan dijadikan sebagai titik sasar. Seseorang yang memiliki lemparan (menggunakan kelereng) lebih dekat dengan lubang itu akan memulai permainan. Setelahnya setiap orang secara bergilir sesuai dengan urutan

kedekatan dengan lubang, mementalkan kelereng menggunakan jari kepada teman-temannya. Biasanya orang yang lebih dulu ditarget adalah kelerengnya yang paling dekat.

### **Boi**

Peserta yang terlibat dalam permainan ini akan terbagi ke dalam dua kelompok untuk saling mengadu. Cara bermainnya adalah sejumlah tempurung kelapa disusun setinggi yang diinginkan lalu mengundi siapa yang lebih dulu bermain dengan cara bersuten. Siapa yang menang akan melemparkan bola ke arah tempurung yang disusun. Diandaikan jika jumlah per kelompok sebanyak lima orang maka semuanya akan mendapatkan giliran melempar tempurung yang disusun hingga roboh. Pada saat roboh, mereka akan berusaha menyusun kembali tempurung sementara pihak lawan akan melemparkan bola kepada setiap peserta. Jika lemparan bola mengenai anggota badan maka tidak bisa melanjutkan permainan hingga teman kelompoknya berhasil menyusun tempurung secara utuh barulah bisa kembali bermain. Tetapi, jika semua anggota kelompok berhasil dilempari bola dan mengenai badan maka kelompok lawan mengambil alih permainan.

## **2. Nilai Dan Eksistensi Permainan Tradisional**

Permainan tradisional bukan merupakan sesuatu yang terberi dari Tuhan. Kekayaan budaya ini muncul karena dibutuhkan. Dengan demikian, sudah dapat dipastikan ini bernilai bagi kehidupan masyarakat pemiliknya. Bukti bahwa suatu kebudayaan termasuk permainan tradisional memiliki nilai bagi pemiliknya adalah soal keragaman. Logikanya, permainan tradisional berguna bagi komunitasnya dan tidak berlaku universal. Jika tidak demikian, mungkin tidak ada keragaman kebudayaan di dunia karena semua jenis kebudayaan sama.

Meskipun begitu, sering juga kita menemukan ada permainan yang secara kebutuhan sama, baik jenis dan nilainya. Kesamaan-kesamaan seperti ini membutuhkan penelitian mendalam untuk mengungkapkan berbagai latar belakang sejarah atas terjadinya kesamaan seperti ini. Di lain hal, ada permainan yang berbeda jenis tetapi memiliki nilai yang sama. Penelitian yang dilakukan Kasnadi dan Sutejo (2017) yang berjudul “permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter” berhasil mencatat sejumlah nilai dari sejumlah permainan

yang ditelitinya. Nilai-nilai yang ditemukan melalui kajiannya antara lain, nilai kerja sama, nilai kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas.

Mengacu pada hasil penelitian di atas, beberapa permainan tradisional masyarakat Ternate yang dideskripsikan dalam penelitian ini memiliki nilai yang sama. Nilai-nilai ini sesungguhnya sangat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat Ternate. Sayangnya, nasib sejumlah permainan itu mulai lemah. Para orang tua juga tampaknya tidak semua memahami berbagai nilai yang mengikuti setiap jenis permainan. Untuk itu, berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang diwedarkan dalam penelitian ini tidak siap saji, sesuatu yang sudah ada dan peneliti tinggal mencatatnya. Setiap nilai yang dikemukakan adalah hasil dari tafsir peneliti.

### **Nilai Kerja Sama.**

Kerja sama adalah salah satu yang paling utama dalam sebuah permainan tradisional. Sebabnya adalah, rata-rata permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan tidak bisa dilaksanakan jika tidak ada kerja sama di antara anggota kelompok tersebut. Boi, cenge-cenge, jilo-jilo, sem, benteng, dan kelereng adalah beberapa permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok (baca deskripsinya).

Menurut Kasnadi dan Sutejo (2017), hal ini sesuai dengan karakter masyarakat pedesaan yang hampir semua aktivitasnya dilakukan dengan tetangganya. Mereka lebih suka menyelesaikan pekerjaan secara gotong-royong. Oleh karenanya, permainan tradisional ini memupuk rasa solidaritas, toleransi, empati, hormat, menghargai, dan kasih sayang terhadap orang lain. Berbeda dengan permainan modern yang hidup subur pada era global saat ini. Permainan modern cenderung dimainkan sendirian, sehingga akan berdampak pada kepribadian anak seperti individual, egois, kurang jiwa sosial, kurang sehat jasmani, merusak mata, menimbulkan penyakit wasir, dan sebagainya.

Pada masyarakat Ternate, pandangan di atas bisa berkait. Namun saat ini, masyarakat Ternate bukan lagi masyarakat desa tetapi masyarakat Kota. Dengan demikian, lemahnya permainan tradisional tidak sekadar disebabkan permainan modern tetapi juga karena konfigurasi masyarakat yang sudah beralih dari desa ke kota. Kehidupan kota sering menggerus nilai-nilai kerja sama karena

segala kepentingannya diselesaikan dengan memanfaatkan jasa berbayar. Interaksi sosial pada masyarakat Ternate masih terlihat di berbagai kelurahan, tetapi kecenderungan individualnya mulai terasa. Segala sesuatu bisa dipesan dan tidak harus menunggu bantuan dari tetangga.

Nilai kerja sama tercermin dalam permainan Boi, cenge-cenge, jilo-jilo, sem, benteng, dan kelereng. Permainan boi misalnya, jenis permainan ini dilakukan dua kelompok. Setiap kelompok akan berusaha mematikan (untuk mengambil peran bermain) kelompok yang lain dengan cara mengenakan bola kepada setiap anggota kelompok lawan. Dalam usah mematikan ini, kelompok pelempar (menggunakan bola) harus bekerja sama dalam melempar atau memanfaatkan strategis untuk mematikan lawan. Setiap lemparan yang ditangkis dengan tangan atau mengenai kepala dianggap tidak mati. Untuk itu, dalam hal melempar juga membutuhkan kerja sama dan strategi. Jika tidak demikian, orang yang dituju susah dikenai. Kelompok pelempar maupun yang memainkan boi, masing-masing memiliki kerja sama dalam derajat tugas masing-masing. Pelempar berusaha mematikan lawan, sementara yang sedang bermain berusaha menyusun kembali tempurung yang dirobahkan.

Hal yang sama juga pada permainan cenge-cenge, jilo-jilo, sem, benteng, dan kelereng. Semua dilakukan dengan cara kerja sama. cenge-cenge bisa dilakukan secara berkelompok atau individu. Jika bermain secara berkelompok, maka setiap kelompok harus bekerja sama saling menutupi kesalahan masing-masing. Jika salah satu tim tidak bisa melanjutkan permainan karena salah melemparkan gaco-nya pada kotak bergaris yang tersedia maka teman lainnya akan berusaha memenangkan permainannya sehingga ia dapat kembali bermain.

Pada permainan jilo-jilo, setiap pemain harus bekerja sama untuk memenangkan pertandingan karena diakhir permainan ini diselesaikan dengan cara tarik tambang. Orang yang menang akan memberi hukuman kepada yang kalah. Untuk itu, kerja sama untuk memenangkan pertandingan ini penting dilakukan.

Begitu juga sem. Permainan ini juga dilakukan dengan cara mematikan lawan. Jika ingin mengambil alih permainan, setiap anggota kelompok harus

bekerja sama untuk mematikan lawannya. Begitu juga sebaliknya, kelompok yang memainkan permainan ini bekerja sama berusaha keras untuk memenangkan pertandingan. Sebagai misal, jika ada dua orang yang terkurung di dalam kotak sem dan dikepung, maka salah satu berusaha memancing dan satunya lagi berupaya mencari jalan keluar. Orang yang berhasil masuk dan kembali melewati semuan penjagaan itu dinyatakan memenangkan permainan dan permainan kembali dilakukan.

Seperti sem, permainan benteng juga mengandalkan kerja sama karena cara bermainnya juga berusaha mematikan lawan. Untuk merangsek masuk dan merebut benteng lawan (cukup dengan menginjaknya), kerja sama harus dikerahkan untuk memenangkan permainan ini. Sebagian bertugas memancing, lainnya berusaha menerobos untuk merubut benteng tanpa diterka. Untuk anggota kelompok yang berhasil dimatikan, juga membutuhkan kerja sama untuk mengambil mereka sehingga kembali ikut bermain.

Pada kelereng, permainan dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Permainan ini pada prinsipnya berusaha meraup kelereng sebanyak-banyaknya. Bila dimainkan secara berkelompok, sesama anggota kelompok tidak boleh saling mematikan. Sesama anggota kelompok bekerja sama untuk mematikan lawan. Jika semuanya berhasil dimatikan, maka kelereng yang ada semuanya diambil.

### **Nilai Kejujuran.**

Kejujuran merupakan salah satu nilai universal bagi manusia. Tidak ada sukubangsa di dunia ini yang tidak menyukai perilaku jujur. Tidak ada orang tua yang dalam prinsip pendidikannya mentransmisi nilai-nilai kebohongan kepada anaknya. Setiap orang tua mengharapkan anaknya tumbuh dewasa menjadi anak yang jujur. Dalam kehidupan sosial, nilai kejujuran dianggap sebagai sesuatu yang positif sehingga menjadi kehendak bersama. Dengan demikian, seseorang yang tidak jujur dianggap keluar dari kehendak bersama. Konsekuensinya adalah tidak mendapatkan kepercayaan dalam hal apapun.

Pembiasaan kejujuran kepada anak-anak dapat kita jumpai pada permainan boi, cenge-cenge, jilo-jilo, sem, benteng, dan kelereng. Memenangkan permainan adalah suatu kebanggaan. Untuk itu, seringkali terjadi

ketegangan dalam bentuk adu mulut antara yang bermain dan lawan. Untuk itu, kejujuran menjadi kunci. Demi kelancaran permainan, setiap pemain berusaha berperilaku jujur. Pada boi misalnya, jika bola berhasil mengenai bagian tubuh tertentu yang dianggap mati atau tidak bisa melanjutkan pertandingan, maka anggota kelompok tersebut harus jujur mengakuinya dan tidak melanjutkan pertandingan.

Begitu juga pada cenge-cenge, jilo-jilo, sem, benteng, dan kelereng. Setiap permainan memiliki tata aturan yang berlaku. Permainan dapat berjalan karena setiap kelompok wajib mematuhi semua aturan itu dan dijalankan secara jujur. Jika ada kelompok yang berlaku tidak jujur maka berakibat kelompok lain merasa dirugikan dan memilih tidak melanjutkan permainan.

### **Nilai Tanggung Jawab.**

Tanggung jawab dapat ditemukan semua permainan tradisional yang dicatat dalam penelitian ini. Namun dari sekian permainan itu, nilai tanggung jawab yang dipandang dominan ada pada permainan boi, sem, dan benteng. Ketiga permainan ini dilakukan secara kelompok, untuk itu dalam bermain, kepentingan tidak hanya untuk pribadi (bertanggungjawab terhadap diri sendiri), tetapi juga bertanggungjawab terhadap anggota kelompoknya.

Pada permainan boi, seseorang yang belum terkena bola (dianggap mati atau tidak bisa melanjutkan permainan jika terkena bola dari lawan), bertanggungjawab terhadap anggota kelompok lainnya. Ia harus berusaha keras menyusun kembali semua tempurung yang dirobokkan agar teman kelompok yang sudah mati bisa kembali bermain. Jika masih ada lebih dari satu yang masih hidup (memainkan permainan) maka biasanya mereka berbagi tugas, ada yang bertanggungjawab untuk menyusun dan ada yang bertanggungjawab untuk menjaga lemparan bola dari lawan. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama ketika bermain. Setia pemain dalam permainan boi dibiasakan untuk tidak sekadar bertanggungjawab terhadap dirinya tetapi juga kepada orang lain.

Sama halnya dengan boi, sem dan benteng juga dilakukan dengan tanggung jawab yang sama. Permainan ini juga membutuhkan tanggung jawab karena setiap anggota kelompok berusaha untuk saling melindungi. Jika ada

anggota kelompok yang mati maka yang lainnya berusaha menyelesaikan permainan agar temannya kembali main. Pada sem misalnya, teman lainnya bisa kembali main jika salah satu dari sekian anggota kelompok itu berhasil menembus semua bentuk penjagaan, mulai dari saat masuk maupun pada saat keluar. Begitu juga dengan benteng, permainan ini juga membutuhkan tanggung jawab karena setiap anggota kelompok berusaha saling menghidupkan.

### **Nilai Sportivitas.**

Sportivitas adalah kerelaan menerima kekalahan. Seseorang atau kelompok yang berhasil menang, pantas untuk membanggakan dan merayakan dalam takaran perayaannya. Namun yang kalah, juga harus legowo menerimanya. Semua permainan yang disebutkan di dalam penelitian ini memiliki nilai sportivitas. Sportivitas adalah kunci permainan berjenis pertandingan. Setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah untuk itu sportivitas pantas dijunjung. Jika semua bertahan pada kemenangan maka permainan tidak bisa dijalankan. Wujud sportivitas tampak pada bentuk kepatuhan terhadap aturan permainan. Peraturan-peraturan yang telah disepakati harus dijalankan. Sportivitas dapat dilihat pada permainan boi, cenge-cenge, sem, benteng, dan jilo-jilo.

### **Nilai demokrasi.**

Nilai demokrasi tampak pada permainan jilo-jilo. Pada bagian akhir lagu jilo-jilo, orang yang berada tepat dibawa gerbang yang dibentuk (baca narasinya), langsung ditahan. Permainan ini menghendaki setiap anggota pemain yang ditahan untuk memilih secara bebas mengikuti siapa saja. Jika nama yang disepakati apel atau stroberi, maka orang yang ditahan bebas memilih mengikuti apel atau stroberi. Begitu juga dengan kesepakatan nama lainnya, bintang atau bulan. Setiap orang yang ditahan secara demokratis memilih dan tidak ada paksaan apapun.

### **Nilai Kesabaran.**

Nilai kesabaran dapat kita jumpai pada permainan cuk-cuk be. Permainan ini dilakukan dengan cara memancing sejenis serangga kecil yang bersembunyi di dalam tanah. Biasanya serangga ini membuat lubang-lubang kecil di samping-samping rumah atau di sekitar perkuburan. Untuk mendapatkannya butuh

kesabaran karena seringkali serangga tersebut tidak keluar. Dengan bermodal kail dari pucuk daun pisang muda, kadang sulit untuk menangkap jenis serangga tersebut. Orang yang bermain, sering berpindah satu lubang ke lubang yang lainnya demi mendapatkan serangga tersebut. Kesabaran perlu didahulukan dalam permainan ini karena semakin banyak tangkapannya, semakin terasa puas. Padahal, serangga yang ditangkap tidak untuk dimakan, tetapi orang yang memainkan permainan ini selalu sabar untuk mendapatkannya.

### **3. Eksistensi Permainan Tradisional**

#### **Peran Nilai dalam Pemertahanan**

Semua permainan tradisional di dunia ini, termasuk di Ternate pasti memiliki nilai. Karenanya permainan itu tumbuh dan berkembang pada komunitasnya, atau setidaknya pernah hidup pada komunitas tertentu. Persoalan mendasarnya adalah, sebagaimana yang ditanyakan pada bagian rumusan masalah (bab I), bagaimana peran nilai dapat mempertahankan permainan tradisional itu agar terus hidup atau bertahan. Pertanyaan ini mengasumsikan nilai sebagai nyawa atau inti dari sebuah permainan. Asumsi ini dikemukakan dengan mempertimbangkan argumentasi bahwa setiap permainan lahir dan tumbuh karena dibutuhkan oleh komunitasnya. Dengan demikian, jika realitas permainan tradisional mulai lemah dan bahkan sudah punah, barangkali yang terjadi sudah sebaliknya, permainan tradisional tidak lagi dibutuhkan oleh komunitasnya.

Dari sekian permainan tradisional yang didapat pada saat pengumpulan data, hanya sedikit yang masih dipraktikkan hingga saat ini. Penelitian ini mencatat kurang lebih ada tujuh permainan yang masih dilakukan. Walau begitu, intensitarnya juga sudah sangat jarang sehingga ini dapat dikategorikan lemah. Artinya ini tidak lagi bertahan lama jika situasi permainan tradisional terus seperti ini.

Lemah atau punahnya sebuah permainan tradisional ditengarai bersumber dari dua hal. Pertama secara internal, permainan tradisional dianggap lemah karena persoalan atau masalah itu justru datang dari pemilik (komunitas) permainan itu sendiri. Kedua, secara eksternal, permainan tradisional lemah atau punah disebabkan oleh faktor di luar komunitasnya. Ada berbagai tekanan dan

intervensi di luar permainan dan komunitasnya.

**Secara internal.** Permainan tradisional lemah dan bahkan sudah punah karena pemilik tradisi, dalam hal ini adalah permainan tradisional, tidak lagi mengapresiasi permainan yang selama ini tumbuh dan berkembang bersama mereka. Sikap ini muncul dari akumulasi pandangan bahwa permainan tradisional tidak lagi bernilai bagi kecerdasan dan pengembangan karakter masyarakat. Atau bahkan masyarakat tidak memahami sama sekali tentang nilai dan makna yang terkandung dalam setiap permainan tradisional.

Secara garis besar, pandangan ini membentangkan dua hal. Pertama, orang tua tidak memahami nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional. Implikasinya, tidak ada upaya dari orang tua untuk menginternalisasikan nilai-nilai itu kepada anak-anak melalui permainan tradisional. Kedua, kurangnya pemahaman terhadap permainan tradisional menjadikan orang tua tidak menstimulus anak-anak dalam masa perkembangan otak. Konsekuensinya, sebagaimana disinggung pada bagian latar belakang, menurut Fasli Jalal, mantan wakil menteri Pendidikan dan Kebudayaan, anak-anak yang tidak distimulus dengan permainan tradisional cenderung tidak berkembang otaknya. Menurutnya, anak-anak yang masuk kategori ini, akan tumbuh dan berkembang dengan ototnya dari pada otaknya.

**Secara eksternal.** Permainan tradisional juga lemah atau punah karena ada penekanan dari berbagai hal di luar dari komunitas dan permainan itu sendiri. Salah satu faktor yang sangat jelas terbaca adalah soal teknologi. Pada satu sisi, perkembangann teknologi memajukan kualitas akses masyarakat dan memudahkan segala urusan kehidupan, tetapi pada sisi lain, teknologi juga sangat mengancam hal-hal yang dianggap tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu yang menjadi akibat dari perkembangan teknologi. Melalui teknologi, banyak orang menciptakan banyak permainan yang berbasis digital. Permainan ini, dalam kehadirannya, ternyata tidak sekadar memberi kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan permainan baru, tetapi juga sekaligus menekan permainan lama (tradisional). Anak-anak dan orang tua menganggap permainan tradisional adalah sesuatu yang sudah ketinggalan zaman. Frasa “ketinggalan zaman” selalu diasosiasikan sebagai sesuatu yang

harus ditinggalkan karena tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, sikap masyarakat terhadap sesuatu yang tradisional, termasuk permainan tradisional yang menjadi objek kajian ini, dianggap tidak lagi dibutuhkan. Padahal, sebagaimana diungkapkan sebelumnya, permainan tradisional secara substil mengendapkan berbagai nilai yang sesungguhnya sangat berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan dan karakter anak. Pada titik ini, membicarakan permainan tradisional tidak sekadar perkara waktu tetapi juga masalah substansi. Sejauh mana, substansi permainan tradisional berkontribusi terhadap peripenghidupan masyarakat.

### **Pola Pewarisan**

Pewarisan adalah kunci bagi keberlanjutan sebuah tradisi, termasuk permainan tradisional. Menurut Pudentia (2009), berkurangnya penutur tradisi lisan, disebabkan oleh pewarisan secara alamiah yang tidak berjalan, sementara perubahan kebudayaan berjalan dengan cepat. Untuk itu, baginya satu-satunya cara dalam upaya menjaga tradisi lisan (termasuk permainan tradisional) sebagai sumber ilmu pengetahuan pada masa sekarang adalah perubahan dalam sistem pewarisan tanpa meninggalkan hakikat tradisi itu sendiri.

Pandangan Pudentia di atas lebih menekankan pada tradisi lisan yang berbentuk pertunjukan atau tuturan, dalam pengertian sesuatu yang dipentaskan seperti tradisi cerita rakyat Yugoslavia yang diteliti Milman Parry dan Albert Lord (2000), Teater lenong Betawi di Jakarta yang diteliti Ninuk Kleden (1996), mak yong di Kepulauan Riau yang diteliti Pudentia (2000), tradisi tanggomo di Gorontalo yang diteliti Nani Tuloli (1990), dan atau tradisi togal di Maluku Utara yang diteliti Rudi S. Tawari (2013).

Berbeda dengan sejumlah penelitian di atas, permainan tradisional tidak mengenal pertunjukkan, tetapi dimainkan. Sepanjang hari bisa dimainkan, bahkan ada beberapa permainan yang sering juga dimainkan pada malam hari. Semuanya bergantung pada orang yang hendak bermain. Permainan tradisional tidak bergantung pada konteks tertentu yang menuntutnya hadir dan tidak mempersyaratkan ketentuan-ketentuan tertentu untuk menjadi peserta atau ikut bermain. Dengan demikian, siapa saja bisa terlibat dalam permainan tradisional.

Pandangan di atas dapat digunakan untuk memahami permainan

tradisional. Jika dibandingkan dengan beberapa penelitian yang disebutkan di atas, meskipun obyeknya berbeda tetapi masalah sama, pewarisan. Proses pewarisan permainan tradisional tidak berjalan dengan baik. Untuk itu, harus ada intervensi berbagai pihak di luar komunitasnya.

Pada dasarnya, model pewarisan tradisi, termasuk permainan tradisional, secara garis besar hanya dua, yakni pewarisan (1) aktif dan (2) pasif. Pewaris aktif adalah orang-orang yang mampu menguasai suatu permainan tradisional dengan cara aktif belajar kepada mereka yang lebih dulu menguasai suatu permainan tradisional. Sedangkan pewaris pasif adalah orang-orang yang dapat menguasai suatu permainan tradisional karena tumbuh dan berkembang dalam komunitas atau keluarga yang memiliki permainan tradisional tersebut. Pewaris pasif juga sering disebut sebagai model pewarisan alamiah karena pemain tidak perlu susah payah belajar tetapi tradisi itu terbentuk dengan sendirinya.

Pada kasus permainan tradisional, pewarisan yang terjadi lebih pada model aktif atau alamiah. Ini terjadi karena dalam melakukannya, permainan tradisional tidak membutuhkan keahlian tertentu. Orang-orang yang dapat memainkan suatu permainan tradisional lebih pada lingkungan yang membentuknya. Poin penting yang dapat digarisbawahi dalam analisis ini adalah soal lingkungan karena menjadi tumpuan eksistensi sebuah permainan tradisional. Dengan pertimbangan ini, maka ketika lingkungan berubah maka segala sesuatu yang hidup pada lingkungan itu berada pada dua posisi, yakni (1) ikut berubah, atau (2) ditinggalkan.

Realitas saat ini menunjukkan lingkungan bermain sudah berubah. Masyarakat tidak lagi mengandalkan permainan tradisional sebagai tempat menanamkan nilai-nilai yang menyertainya. Sikap masyarakat terhadap permainan tradisional sudah berubah karena sudah menemukan permainan baru, permainan yang berbasis digital. Dengan demikian, yang lama dipandang tidak lagi relevan. Untuk itu, lingkungan sebagai tempat pewarisan alamiah tidak lagi bisa diandalkan. Jika ini terus dibiarkan maka permainan tradisional yang tersisa dimungkinkan dapat mengalami hal yang sama seperti permainan tradisional lainnya yang lebih dulu punah. Atas dasar itu, seperti saran Pudentia di atas, pola pewarisan harus diubah dengan catatan tidak meninggalkan hakikat

permainan itu. Satu-satunya cara yang dapat ditempuh saat ini adalah intervensi pemerintah. Melalui kebijakan-kebijakan pemerintah, nilai-nilai permainan tradisional dapat diungkapkan melalui berbagai penelitian ilmiah dan dimainkan kembali. Hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh pemerintah, di antaranya adalah membuat komunitas-komunitas permainan tradisional, menyediakan wahana permainan tradisional, dan memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah.

#### **E. PENUTUP**

Terdapat puluhan permainan tradisional yang ada pada masyarakat Ternate. Dari puluhan itu, penelitian ini menemukan bahwa permainan yang masih dipraktikkan kurang lebih hanya tujuh permainan tradisional. Rata-rata, dari beberapa permainan tradisional tersebut sudah sangat jarang dimainkan. Dilihat dari aspek nilai, permainan-permainan tradisional di Ternate mengandung berbagai nilai, di antaranya adalah nilai kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab. Dalam kaitannya dengan pemertahanan, ternyata nilai-nilai ini tidak terlalu berperan. Sebagai bukti, jika nilai ini dianggap berperan maka puluhan permainan tradisional itu masih dapat bertahan. Faktanya, dari puluhan permainan itu, yang tersisa kurang lebih tujuh permainan tradisional.

Pola pewarisan yang berlangsung saat ini adalah pewarisan aktif atau alamiah. Proses ini berjalan dengan mengandalkan lingkungan sebagai tumpuan eksistensi. Dengan demikian, ketika lingkungan bermain berubah maka permainan juga ikut berubah. Permainan tradisional tidak lagi digandrungi karena permainan modern hadir dengan beragam pilihan. Atas dasar itu, maka pewarisan alamiah tidak bisa lagi diandalkan. Jika ini terus dibiarkan maka permainan tradisional yang tersisa dimungkinkan dapat mengalami hal yang sama seperti permainan tradisional lainnya yang lebih dulu punah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulrahman, J.H.M. 1996. *Tradisi Lisan Kerajaan Ternate dan Perdagangan Cengkeh*. Makalah, Universitas Khairun, Ternate.
- Jalal, F. 2015. *Peran Stimulasi Berbasis Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Makalah pada pelatihan Tradisi Lisan di Jakarta.
- Finnegan, R. 1992. *Oral Traditions and the Verbal Arts: A Guide to research Practices*. London: Routledge.

- Hasan, A.H. 2001. *Aroma Sejarah dan Budaya Ternate*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Culture*. New York: Basic Book, Inc.
- Hoed, B. 2008. "Komunikasi Lisan Sebagai Dasar Tradisi Lisan" dalam *Pudentia (ed) Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Tradisi Lisan.
- Kleden-Probonegoro, N, 2011. "Peranan Tradisi Dalam Membangun Bangsa; Pelajaran Dari Gamkonor" Dalam *Teks, Naskah, dan Kelisanan Nusantara. Titik Pujiastuti & Tommy Christomy (Ed)*. Depok: Yayasan Pernaskahan Nusantara.
- Kasnadi dan Sutejo. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional PPKn III.
- Latif, R.A. dkk. 2014. *Tradisi Lisan Salai Jin Masyarakat Tidore*. Laporan Penelitian.
- Lord, A.B. 2000. *The Singer Of Tales (Second Edition)*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.
- Marasabessy, B. 2004. *Upacara Ritual Salai Jin dan Praktik Para Dukun: Suatu Kontroversi Warisan Budaya*. Universitas Khairun, Ternate
- Pudentia. 2008. *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Piris, W. 2000. *Sastra Lisan Ternate: Analisis Struktur dan Nilai Budaya*. Jakarta: Pusat Bahasa: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rajab, U. 2013. "Ritual Salai Jin: Suatu Kajian Fungsional" dalam *Jurnal Tekstual Vol. 11, No. 21, April*.
- Soelarto, B. 1993. *Sekitar Tradisi Ternate*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan & Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Tawari, R.S. 2013. *Togal: Tradisi Lisan dan Aspek Komunikasinya Pada Masyarakat Makian di Maluku Utara*. Tesis: Universitas Indonesia.