

**PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI PESANTREN  
MATAHARI DESA MANGEMPANG KECAMATAN MONCONGLOE  
KABUPATEN MAROS**

**Lonny Vion D.<sup>1</sup>, Muhammad Arwan<sup>2</sup>, Ummul Fadilah<sup>3</sup>, Dien Fitri  
Awalia<sup>4</sup>, Muh. Zulkifli<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>UIN Alauddin Makassar

Email: <sup>1</sup>[lonnyviona@gmail.com](mailto:lonnyviona@gmail.com) <sup>2</sup>[arwanisme29@gmail.com](mailto:arwanisme29@gmail.com)  
<sup>3</sup>[ummulfadilah0511@gmail.com](mailto:ummulfadilah0511@gmail.com) <sup>4</sup>[dienfitriawalia15@gmail.com](mailto:dienfitriawalia15@gmail.com)  
<sup>5</sup>[muh.zulkifli2306@gmail.com](mailto:muh.zulkifli2306@gmail.com)

**Abstract**

*Traditional game is a game that is played simply, which contains noble values originating from its predecessors. Dexterity is a mandatory skill in playing traditional games, because in general traditional games are carried out outdoors or in open fields which require body movements from the players. Therefore, there is a need for a movement to preserve traditional games for the younger generation, seeing that currently children and adolescents prefer games that are accessed virtually which results in laziness in moving and social interaction among the younger generation.*

**Keywords:** *Traditional Games, Younger Generation, Social Interaction*

**Abstrak**

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sederhana, permainan tradisional ada yang menggunakan alat dan ada pula yang tidak memerlukan alat dalam memainkannya, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang bersumber dari para pendahulu. Ketangkasan adalah merupakan keahlian wajib dalam memainkan permainan tradisional, karena pada umumnya permainan tradisional di laksanakan pada luar ruangan atau lapangan terbuka yang memerlukan gerakan tubuh dari para pemainnya. Oleh karena itu, perlu gerakan pelestarian terhadap permainan tradisional kepada generasi muda, melihat pada saat ini anak-anak beserta remaja lebih menyenangi permainan yang di akses secara virtual yang mengakibatkan kemalasan dalam bergerak dan berinteraksi sosial di kalangan generasi muda.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Generasi Muda, Interaksi Sosial

## **Pendahuluan**

Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat, permainan tradisional ini berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional ini sudah ada sejak zaman dahulu, karena sudah dimainkan turun-temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional adalah budaya tidak benda dari warisan dan mempunyai berbagai jenis fungsi atau pesan dibaliknya, yang mana pada dasarnya permainan dapat dimainkan oleh para peminatnya, baik kalangan anak-anak maupun kalangan dewasa. Dengan demikian corak atau wujudnya tetap menyenangkan yang tujuannya sebagai media permainan. Permainan tradisional ini dapat mengembangkan aspek psikologis yang dijadikan sebagai sarana belajar untuk persiapan menuju dunia orang dewasa.

Permainan merupakan implementasi yang memiliki arti yang mengakomodasi kegiatan dan perilaku serta mungkin fungsi sebagai bentuk ekspresi yang di perlihatkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan tradisional memiliki jenis yang sangat banyak yang dipengaruhi ragam faktor yang berbeda-beda, mulai dari aspek geografis, ekonomi, sosial dan budaya setempat, oleh karena itu di setiap daerah berbeda-beda permainan tradisionalnya, pengaruh adat-istiadat, kebiasaan serta mitos di suatu wilayah dapat mempengaruhi terhadap permainan tradisional yang di lakukan masyarakat sekitar.<sup>1</sup>

### **Mallogo (Permainan Batok Kelapa)**

Cara memainkan permainan ini cukup mudah, mula-mula, permainan bisa dilakukan secara beregu (dua orang) ataupun individu,

---

<sup>1</sup> Ari Wiboyo, *Olahraga dan Permainan Tradisional* (Malang: Wineka Media, 2019), h. 11.

setelah pemukul dan batok kelapa yang telah dibentuk dengan rupa yang indah, yang terdiri dari tiga *Indoq Logo* (induk logo) dan enam *Anaq Logo* (anak logo), pemukul dan tempurung telah tersedia, maka permainan dimulai, tetapi sebelum itu, tempat permainan harusnya digaris terlebih dahulu, sebagai penanda batas permainan, dan tempat menancapkan *Anaq Logonya*, untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu, diadakanlah undian, bisa berupa suit dan memukul *Indoq Logo* dari masing-masing pemain hingga *Indo Logonya* yang terbanyak dalam posisi terbalik, Setelah itu permainan dimulai dengan pemain yang menang dalam undian, pemain yang kalah akan menyusun *Anaq Logonya* dilapangan, dan yang menang dalam undian menjadi pemain yang mula-mula memukul *Logonya*, dengan kesempatan tiga kali, pemain yang paling banyak menjatuhkan *logo* dengan posisi terbalik yang akan menjadi pemenang dalam permainan ini.

#### ***Ma'gecci'* (Main Karet)**

Mula-mula membuat alat untuk di mainkan berupa karet yang telah dibentuk sedemikian rupa, setelah terbentuk maka permainan di mainkan secara perorangan, cara memainkannya cukup mudah, siapkan dua paku atau ranting kayu yang sudah di tajamkan ujungnya sebagai tempat meletakkan karet yang akan di perebutkan, lalu di tancapkan ke tanah dan beri jarak kurang lebih 5-10 cm, kemudian satu karet di kaitakan ke paku atau kayu tadi, sehingga karet itu memanjang diantara keduanya, setelah tempat untuk meletakkan karet telah siap maka masing-masih pemain meletakkan karetnya sebanyak 2-3 tergantung dari kesepakatan dari para pemain, dan yang memulai duluan menembak adalah pemain yang jarak karetnya paling jauh dari tempat sasaran, serta pemain yang paling banyak

yang dapat menjatuhkan karet dari tempatnya dialah yang akan keluar sebagai pemenang.

### ***Mabaguli' (Main Kelereng)***

Jenis dari permainan kelereng ada banyak jenisnya, mulai dari berbentuk lingkaran, segitiga, lubang, dan bergaris lurus, namun yang paling umum di mainkan adalah bermain kelereng yang berbentuk lingkaran, permainan ini juga di lakukan secara perorangan dan sangat sederhana, mula-mula di bentuklah sebuah lingkaran, kemudian masing-masing pemain meletakkan kelerengnya sebanyak 2-3 tergantung dari kesepakatan awal dari para pemain, permainan di mulai dengan pemain menentukan kapan ia akan mulai bermain, dengan menyebutkan ia awal, tengah, dan akhir, kemudian pemain yang menyebutkan awal akan melempar kelerengnya terlebih dahulu dan disusul oleh pemain-pemain berikutnya, setelah semuanya telah selesai melemparkan kelerengnya, di lihatlah kelereng yang mana jaraknya yang paling jauh dari lingkaran atau titik sasaran maka pemain itu yang memulai menembak sasaran, dan pemenang dari permainan ini adalah yang paling banyak yang mengenai kelereng dan berhasil mengeluarkan dari lingkaran itulah pemenangnya, namun perlu di perhatikan jika kelereng yang di pakai menembak masuk ke dalam lingkaran maka semua yang telah di dapatkan harus di letakkan kembali ke dalam lingkaran, serta pemain tersebut di nyatakan gugur dari permainan.

### ***Asseng (Menghadang)***

Permainan ini merupakan permaianan yang berasal dari negeri Tiongkok, yang di bawa oleh orang-orang Tionghoa ke Nusantara,

kemudian di adopsi dan di mainkan oleh orang-orang pribumi, permainan ini di mainkan secara beregu atau dua kelompok pemain dengan jumlah regu tiap kelompok 5 orang. Mula-mula di buatlah garis persegi panjang, 5 garis horizontal dan 3 garis vertikal, setelah garis siap, maka penentuan yang menjadi tim penjaga dan tim penyerang di tentukan melalui uang koin atau bisa dengan suit. Tim yang kalah akan menjaga dan tim yang menang akan menyerang, Tim penjaga menginjak 5 garis horizontal, untuk menghalau atau menyentuh tim penyerang, jika tim penyerang telah masuk seluruhnya di dalam persegi panjang, maka pemain penjaga yang paling depan berpindah ke garis vertikal yang ada ditengah, jika salah satu pemain penyerang berhasil disentuh, maka antara tim penjaga dengan tim penyerang di rotasi posisinya. Adapun pemenang dari permainan ini adalah tim yang berhasil melewati penjagaan dari tim penjaga yang berdiri di garis dengan cara melewati tim penjaga, dan dapat kembali ke posisi awal permainan.

### ***Terompah (Bakiak)***

Permainan ini di mainkan secara beregu dengan tiap regu tiga orang atau pemain masing-masing ragu, sebelum memulai permainan, buat dan siapkan dulu alat permainannya, bahan yang digunakan adalah papan kayu, ban luar bekas dan paku atau alat perekat lainnya, mula-mula papan di bentuk dulu agar menarik, kemudian ban luar bekas di potong memanjang, kemudian ban luar bekas tadi di buat bentuk setengah lingkaran seperti pada sandal terompa, kemudian di paku dan di rekatkan pada papan, Setelah alat telah siap, maka di mulai lah permainan bakiak, dengan mengadu kecepatan pemain dalam memainkan bakiak, panjang lintasan permainan sepanjang 25-100 meter tergantung panjang lapangan

yang digunakan. Tim yang dapat mengalahkan kecepatan dari tim lain itulah yang keluar menjadi pemenang.

### **Team Work**

Dalam mensosialisasikan permainan tradisional, mula-mula kami membagi siswa dalam dua kelompok/regu, masing-masing regu beranggotakan sebelas orang dan dalam setiap permainan setiap regu memberikan perwakilannya masing-masing untuk meramaikan permainan yang kami sediakan.

### **Respon Masyarakat**

Terdapat beragam respon yang kami temui dari siswa/santri di Pesantren Matahari. Ada yang sangat antusias, ditunjukkan dengan adanya siswa yang mengikuti semua rangkaian permainan yang kami bawakan. Ada pula yang terlihat santai dan hanya mencoba untuk mengikuti alur permainan yang kami sediakan dan cenderung kurang semangat dalam bermain. Begitu pun dengan pembina pesantren Matahari, bahkan pendiri dan sekaligus pemilik pondok turut ikut serta meramaikan kegiatan yang kami adakan dengan ikut mengarahkan para santri dalam mengikuti berbagai rangkaian permainan yang kami bawakan. Sambutan hangat yang kami dapatkan dari para pembina menambah kesan kunjungan kami di pondok Pesantren Matahari.

### **Temuan Masalah Dua Arah**

#### 1. Kerusakan pada alat *bakiak* (terompah)

Saat memainkan permainan satu ini kami mendapatkan masalah dimana salah satu *bakiak* (terompah) yang kami bawa tiba-tiba rusak, paku yang kami gunakan untuk menahan alas *bakiak* lepas dan membuat kami

terpaksa menghentikan permainan dan menggantinya dengan permainan baru.

## 2. Aturan pada permainan *asing/asseng* (hadang)

Permainan ini tidak hanya eksis di satu daerah melainkan permainan ini dapat di temukan di berbagai tempat dengan nama dan aturan yang berbeda pula, hal ini menjadi masalah utama yang kami dapati saat bermain karena santri menjadi tidak paham dan kebingungan dengan aturan permainan mana yang akan digunakan. Cukup banyak waktu yang kami butuhkan untuk menyelesaikan permainan ini sampai salah satu guru dari pesantren matahari turun langsung dan mengarahkan para siswa dengan aturan bermainnya dan menjadi kesepakatan akhir untuk aturan permainan ini.

## 3. Pengetahuan terhadap permainan *mallogo*

Permainan satu ini mendapat perhatian lebih dari yang lain dikarenakan permainan ini menjadi satu-satunya permainan yang tidak di ketahui oleh para siswa, usia permainan yang begitu tua menjadikan permainan ini sulit untuk dipahami dan dimainkan karena membutuhkan teknik dalam permainannya, kami pun mengalami kesusahan dalam memberikan pemahaman terhadap permainan yang relatif baru di mata siswa namun memiliki usia yang terlampau jauh dari masa kerajaan.

## 4. Waktu yang terbatas

Waktu yang terbatas membuat para santri belum merasa puas memainkan dan mempelajari satu permainan namun harus di lanjut ke permainan selanjutnya.

## 5. Partisipasi santri

Partisipasi santri dalam mengikuti rangkaian permainan sebetulnya sudah sangat baik dan sesuai dengan apa yang kami harapkan, namun tidak dapat dipungkiri terdapat beberapa masalah yang kami temui di lapangan. Seperti pada saat permainan *asing/asseng* (hadang), setidaknya terdapat 1-3 santri yang tidak mengikuti permainan ini dan lebih memilih untuk menepi dibanding bergabung bersama santri-santri lainnya.

### **Problem Solving/ Solusi**

Berdasarkan temuan masalah yang dialami ketika mensosialisasikan permainan tradisional di Pesantren Matahari Agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan seperti kerusakan pada alat permainan maka terlebih dahulu baiknya memeriksa alat-alat permainan tersebut secara detail dan alat permainan tersebut alangkah baiknya di gandakan (membawa alat cadangan). Dan jika terdapat banyak versi dalam satu permainan maka baiknya membuat kesepakatan terlebih dahulu mengenai versi mana yang akan digunakan dalam permainan agar tidak menimbulkan kekeliruan pada saat bermain. Kemudian agar permainan tradisional dapat bertahan dan terus terwariskan dari generasi ke generasi, pemahaman terhadap pentingnya warisan budaya tidak benda ini perlu di tingkatkan dan terus di kenalkan pada generasi muda.

### **Kesimpulan**

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat yang berpegang teguh pada adat kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun. Tetapi, semakin berkembangnya zaman permainan tradisional ini sudah jarang dimainkan oleh kalangan anak-anak karena anak-anak lebih senang bermain gadget sehingga keaktifan anak jadi berkurang. Untuk meningkatkan pemahaman tentang



permainan tradisional kami berinisiatif mensosialisasikan melalui praktek langsung ke lapangan agar warisan budaya berupa permainan tradisional ini bisa tersampaikan kepada para siswa dan dapat terus di lestarikan dan diwariskan untuk generasi selanjutnya.

## LAMPIRAN



*Mallogo (Permainan Batok Kelapa)*



*Magecci' (Permainan Karet)*



*Mabaguli' (Permainan Kelereng)*



**Asseng (Hadang)**



**Foto Bersama**



**Kelompok 3 (Tiga)**

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ari Wiboyo, *Olahraga dan Permainan Tradisional*, Malang: Wineka Media, 2019.
- Ahmad Sihabudin, *Komunikasi Antarbudaya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Burns, R. B. *Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*, Jakarta: 1993. Arcan.
- Cahyaningrum, Dewojati. *Drama Sejarah, Teori dan Penerapannya*, 2012
- Redi, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Surabaya : Kencana, 2018.