

# NILAI BUDAYA PADA DOLANAN DERMAYON

Oleh Ria Intani T.

Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung  
Jln. Cinambo No. 136 Ujungberung Bandung  
Email: [ria\\_intani@yahoo.com](mailto:ria_intani@yahoo.com)

*Naskah diterima: 31 Desember 2010*

*Naskah disetujui: 17 Februari 2011*

## Abstrak

Zaman yang serba *tek* (baca: teknologi) membuat ruang gerak hal-hal yang berbau tradisional menjadi tidak leluasa. Bisa dikatakan nyaris semua sektor budaya terkena imbasnya. Termasuk juga permainan anak-anak. Fenomena itu menggerakkan dilakukannya penelitian terhadap permainan tradisional anak-anak. Tujuannya tidak lain untuk menggali permainan tradisional yang ada di suatu daerah, dalam hal ini Indramayu. Indramayu adalah kota kabupaten yang juga sudah tersentuh teknologi dengan Balongan sebagai ikonnya. Kenyataan menunjukkan bahwa dari sejumlah permainan yang pernah ada, tidak semuanya masih dilakukan. Ada permainan yang sudah tidak dilakukan tetapi masih dikenal namanya, ada pula yang sudah tidak dikenal sama sekali. Hal yang cukup menarik adalah dalam lingkup satu kabupaten terdapat permainan yang jenisnya sama namun namanya berbeda. Hal ini bisa dipahami terutama oleh karena adanya dua kultur di sana, pantai dan pertanian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

**Kata kunci:** permainan, tradisional, anak-anak.

## Abstract

*During this era of modern technology, traditional things became fade away. The impacts are reflected on almost every cultural sectors, including children's games. This phenomenon has made the author conduct a research on it, and the object was traditional children's game in Indramayu. Indramayu has witnessed many modern technologies, and Balongan is the icon. The author finds that there are many traditional games that are not played any more, some are still played, and the rest are only names that left. The author also finds an interesting fact: in the same regency there are different kinds of games that have same name. It probably because Indramayu has two subcultures: maritime and agriculture. Descriptive method and qualitative approach were applied to the research.*

**Keywords:** games, traditional, children.

## A. PENDAHULUAN

Filsuf Belanda, Johan Huizinga, mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *ludik*, bermain (*homo ludens*), seperti dikutip oleh Bambang Q-Anees (2005:1). Huizinga berpendapat bahwa kebudayaan atau apapun, tak lepas dari unsur-unsur permainan. Aktivitas pergantian peran, aturan main dan lain sebagainya, terdapat dalam suatu permainan. Unsur utama kebahagiaan adalah mendapatkan kegembiraan yang akan didapat dalam suatu permainan. Orang yang bermain akan terlepas dari waktu keseharian.

Ada permainan masa kini yang disebut dengan permainan modern, sebaliknya ada permainan masa lalu yang disebut dengan permainan tradisional. Istilah tradisional berasal dari kata tradisi yang oleh Heddy Shri Ahimsa Putra diartikan sebagai sejumlah kepercayaan, pandangan atau praktek yang diwariskan dari generasi ke generasi. Pewarisannya tidak melalui tulisan melainkan secara lisan atau lewat contoh tindakan. Adapun istilah tradisional diartikan sebagai yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dan diterima oleh umum.

Permainan tradisional merupakan cerminan karakter dan falsafah hidup masyarakatnya karena terlahir dari rahim budayanya sendiri. Hal yang menonjol dalam permainan tradisional adalah bahwa permainan tradisional tercipta dari suatu proses yang panjang. Proses yang harus dilalui oleh anak-anak untuk sampai pada tahap bermain. Prosesnya dimulai dari mencari bahan untuk alat yang akan digunakan, membuat alat, menentukan aturan main, sampai pada memainkannya.

Alat permainan tradisional dibuat melalui keterampilan tangan anak.

Meskipun kadang dibuat dengan mengacu pada bentuk baku, namun buatan tangan memberi peluang munculnya beragam variasi. Variasi-variasi itulah yang merupakan cerminan kreativitas pembuatnya sekaligus membentuk mentalitas produktif.

Hal lain yang menonjol dari permainan tradisional adalah bentuk kerja sama. Permainan tradisional hampir selalu memberi peluang untuk kehadiran orang lain, baik sebagai teman atau lawan main. Permainan tradisional tidak memberi ruang gerak bagi sikap-sikap individualistis. Sebaliknya, permainan modern sifatnya instan. Alatnya terdapat di hampir setiap penjaja mainan dengan kualitas yang berbeda-beda. Uang yang akan menentukan kualitas mana yang akan didapat. Permainan modern umumnya dapat dilakukan oleh perorangan.

Setiap daerah memiliki beragam jenis permainan tradisional. Jenis permainan di setiap daerah hampir serupa meskipun namanya berbeda. Di era yang serba *tek* (baca: teknologi), sulit untuk mendapati permainan yang sifatnya tradisional di kota-kota setingkat provinsi. Beragam fasilitas, prasarana dan sarana yang tersedia di perkotaan mempersempit ruang untuk permainan tradisional. Bagaimana dengan di kota-kota setingkat kabupaten seperti halnya Indramayu (*Dermayon*)? Teknologi sudah merambah ke sana dengan Balongan sebagai ikonnya. Bagaimana kondisi *dolanannya* sekarang? Pertanyaan itulah yang mendasari dilakukannya penelitian terhadap *dolanannya Dermayon*.

Syarat permainan anak menurut Ki Hajar Dewantara dalam Ernawati Purwaningsih (2006:4) adalah:

- Permainan harus memberikan kegembiraan pada anak karena

kegembiraan adalah pupuk bagi tumbuhnya jiwa;

- Permainan harus memberikan kesempatan pada anak untuk berfantasi. Permainan harus mengandung semacam tantangan sehingga merangsang daya kreativitas;
- Permainan hendaknya mengandung unsur keindahan atau nilai seni; dan
- Permainan anak harus mengandung isi yang dapat mendidik anak ke arah ketertiban, kedisiplinan, sportivitas, kebersamaan.

Selanjutnya Purwaningsih menjelaskan bahwa jumlah permainan anak dari seluruh tanah Jawa sebanyak 697. Dari sejumlah permainan tradisional anak, dapat dibagi dalam sepuluh jenis permainan yaitu:

- Permainan yang pelakunya anak perempuan atau anak laki-laki saja, atau dapat dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan secara bersama-sama;
- Permainan yang pelakunya berpasangan satu lawan satu;
- Permainan yang menggunakan peralatan;
- Permainan yang disertai dengan nyanyian;
- Permainan yang diakhiri dengan pemberian hukuman pada yang kalah;
- Permainan yang menggunakan *udhu* sehingga berakhir dengan untung dan rugi;
- Permainan yang dapat berakibat rusak atau hilangnya alat bermain;
- Permainan yang menggunakan cara *sut*, *hompimpah*, atau cara lainnya untuk menentukan urutan pemain;
- Tempat bermain beragam bergantung pada jenis permainannya.

Menurut Ki Hadisukatno dalam Purwaningsih (2006:43), permainan tradisional anak dapat dikelompokkan dalam lima jenis yaitu:

- Permainan yang bersifat menirukan perilaku orang dewasa;
- Permainan untuk melatih kekuatan dan kecakapan;
- Permainan untuk melatih panca indera;
- Permainan untuk melatih kecakapan dalam berbahasa;
- Permainan dengan lagu dan irama.

Dharmamulya dalam tulisan Purwaningsih (2006:43), menyoroti tentang unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- Nilai kesenangan atau kegembiraan. Rasa senang yang ada pada si anak mendorong mewujudkan suatu fase menuju pada kemajuan.
- Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain akan merasa terbebas dari tekanan hingga merasa senang dan gembira. Dalam keadaan hati yang senang, akan lebih mudah untuk memasukkan hal-hal baru yang sifatnya positif untuk mendidik.
- Rasa berteman, dengan mempunyai teman anak akan belajar untuk mengerti orang lain, menghargai orang lain, dan belajar bersosialisasi.
- Nilai demokrasi, dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama. Tidak memandang apakah peserta permainan anak orang kaya atau miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh, yang penting mereka mau menaati aturan yang berlaku dalam permainan.
- Nilai kepemimpinan, nilai ini terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Dalam permainan yang berkelompok akan ada satu orang yang dipilih oleh teman-temannya untuk menjadi pemimpinnya. Di

sanalah seseorang berlatih bagaimana menjadi seorang pemimpin yang harus dipatuhi oleh anggota.

- Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki rasa tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha untuk memperoleh kemenangan. Apabila menang berarti suatu prestasi yang dapat menimbulkan rasa bangga dan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.
- Nilai kebersamaan, dalam permainan yang bersifat kelompok, terdapat nilai kebersamaan. Kelompok akan bekerjasama demi meraih kemenangan.
- Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan ada peraturannya. Peraturan itu ada yang umum dan ada yang merupakan kesepakatan bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu. Dengan bermain secara tidak langsung anak dilatih untuk mematuhi suatu peraturan yang berlaku.
- Melatih kecakapan dalam berhitung.
- Melatih kecakapan berpikir baik dalam skala luas maupun sempit. Setiap pemain dilatih untuk mengatur strategi demi mencapai kemenangan.
- Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, dikucilkan teman-temannya atau mendapatkan hukuman kekalahan.

Ki Hajar Dewantara dalam tulisannya di majalah Pusara yang dikutip oleh Purwaningsih (2006:44) menjelaskan bahwa:

“Mudahlah bagi kita untuk menetapkan guna dan faedah permainan kanak-kanak itu bagi

kemajuan jasmani dan rohani kanak-kanak. Tubuh badannya menjadi sehat dan kuat, serta hilanglah kekakuan bagian-bagian tubuh, hingga gampang dan lancar anak-anak melakukan segala sepak terjang atau langkah laku dengan segala tubuh badannya. Seluruh pancainderanya dapat dipergunakannya dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut dan cekatan. Selain itu permainan anak juga berpengaruh pada timbulnya ketajaman berpikir, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan.

Permainan anak melatih anak-anak untuk bisa menguasai diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana. Dengan demikian, permainan anak sungguh bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap awas dan waspada, serta siap menghadapi semua keadaan. Permainan anak secara langsung akan diterima dengan senang hati bagi anak itu sendiri. Mereka dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka. Jadi anak-anak bermain dengan rasa kemerdekaan tanpa ada paksaan dan ini akan menjadikan anak-anak mempunyai rasa percaya diri.”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali tentang *dolan* Dermayon. Hasilnya, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam pengambilan kebijakan bagi kelestarian masyarakat itu sendiri. Adapun unsur-unsur dalam *dolan* Dermayon yang dilihat adalah: nama, jenis permainan (beregu/perorangan), waktu, tempat, pemain, alat, cara bermain, nilai-nilai yang terkandung, masih/tidak dilakukan, dan perubahan yang terjadi.

Metode penelitiannya adalah deskriptif, yaitu mendeskripsikan secara rinci untuk fenomena sosial tertentu. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk memahami persoalan manusia dan kebudayaan, berdasarkan gambaran yang kompleks dan menyeluruh.

## B. HASIL DAN BAHASAN

Indramayu berluas 204.001 ha. Topografinya terbagi dua yaitu daerah perbukitan rendah bergelombang dan dataran rendah (luas terbanyak). Wilayah Indramayu di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Subang, sebelah utara dengan Laut Jawa, sebelah timur dengan Kabupaten Cirebon dan Laut Jawa, serta sebelah selatan dengan Kabupaten Majalengka, Sumedang, dan Kabupaten Cirebon. Indramayu mengalami angin barat dan timur yang bertiup secara bergantian setiap 5-6 bulan sekali. Iklimnya tropis dengan suhu udara 25°- 32 °C.

Ada sejumlah permainan tradisional yang ditemukan di Indramayu. Setiap jenis permainan yang menyertakan orang lain sebagai lawan main, selalu diawali dengan undian untuk menentukan urutan pemain. Undian dilakukan dengan cara *sut* apabila pemainnya 2 orang dan dengan *hompimpah* apabila pemainnya lebih dari 2 orang. Cara *hompimpah* diakhiri pula dengan *sut* apabila pemain yang melakukan undian tinggal 2 orang. *Hompimpah* ada dua versi. Versi pertama adalah dengan membolak-balikkan telapak tangan. Versi kedua adalah jari tangan “menjadi” kertas, gunting, dan batu. Posisi yang dominan adalah yang menang.

### Gbr. 1: Hompimpah



Dok: BPSNT Bdg 2010

Berikut sejumlah permainan yang dimaksud:

#### 1. Bayi-bayian

Bayi-bayian dimainkan oleh 2 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas minimal 3 orang. Anggotanya bisa hanya terdiri atas anak perempuan, anak laki-laki, atau gabungan keduanya. Masing-masing kelompok dipimpin oleh seorang induk yang diistilahkan dengan sebutan *babon*.

Bayi-bayian biasanya dimainkan sore hari. Manakala masih banyak tanah yang lapang, permainan ini dimainkan di lapangan. Dewasa ini tempat bermainnya bisa di mana saja yang penting leluasa untuk melakukan *gendongan*. Alatnya berupa kerikil atau benda sejenisnya. Caranya bermain sebagai berikut:

- Setiap kelompok menempati ujung lapangan permainan dan saling berhadapan.
- *Babon* melakukan undian dengan cara *suten*.
- Kelompok yang menang menempatkan batu atau benda lain yang dijadikan ajimat pada tangan

anggota kelompoknya yang diletakkan di belakang.

- *Babon* lawan menebak di mana batu itu ditaruh. Bila tebakannya salah maka si pemegang batu meloncat ke depan sejauh-jauhnya menuju garis batas lapangan tempat lawan. Apabila tebakannya tepat, maka kelompok tadi dinyatakan kalah dan kelompok penebak berganti menyembunyikan batu.
- Regu yang menang digendong oleh yang kalah dari ujung ke ujung lapangan.

## 2. Blag Lawang

Pemain Blag Lawang 2 pasang yang masing-masing beranggotakan 2 anak. Tempat bermain tidak perlu luas. Saat ini Blag Lawang masih digemari.

Blag Lawang dimainkan dengan cara berikut:

- Peserta duduk berselonjor dengan posisi berhadapan dan menyusun telapak kaki.
- Kelompok lawan meloncati susunan kaki tersebut. Apabila loncatan menyentuh susunan kaki lawan maka dinyatakan gugur. Terjadilah kemudian pergantian pemegang peran permainan. Apabila loncatan selamat dari rintangan maka permainan berlanjut dan dikendalikan oleh kelompok tadi.
- Urutan loncatan:
  1. Tumpukan ujung kaki.
  2. Daerah renggang kaki berhadapan secara silang.
  3. Melalui renggangan kaki lawan, pemain meloncat dengan berengklek.
  4. Pemain induk merapatkan kedua tumitnya hingga membentuk persegi empat kecil sebagai

objek loncatan. Kelompok lain berengklek melaluinya.

Bagi pengendali permainan yang dapat melakukan loncatan hingga selesai tanpa gagal, mendapat kemenangan dengan skor 1.

## 3. Bon-bonan

Bon-bonan identik dengan strategi perang. Pada permainan ini terjadi adanya kelompok yang terduduki daerahnya yang kemudian dianggap kalah. Manakala pihak yang kalah sudah menyerah, pihak yang menang mengucapkan *bon* yang artinya menang. Bon-bonan dimainkan di tempat yang lapang dengan alatnya batu bata. Permainan ini masih berlangsung hingga sekarang.

Teknik permainan Bon-bonan sebagai berikut:

- Calon pemain membentuk 2 kelompok dengan cara *sutijah/sut*.
- Setiap kelompok menunggui daerah jaga yang ditandai dengan batu yang diletakkan di derah lingkaran.
- Pemain dari 2 kelompok melakukan *lajo* 'menyerang' secara bergilir. Penyerang pertama disebut penyerang tua dan dapat dikalahkan oleh penyerang berikutnya yang disebut penyerang *enom* 'muda'. Pernyataan muda ditentukan oleh kapan pemain itu menginjak *bon* batu.
- Pemain yang terkena sentuhan menjadi sanderaan yang kemudian ditahan di sampingnya secara berjajar dan saling bergandeng tangan. Sanderaan dapat bebas apabila teman bermain dari kelompoknya menyentuh salah satu dari tangan tersandera, lalu tersandera bebas itu kembali ke kelompoknya.

- Raihan kemenangan bisa diperoleh dengan cara:
  - a. Mencuri pandang dalam menginjak *bon* 'batu' sambil mengucapkan *bon*.
  - b. Menyandera semua pemain yang kemudian menduduki daerah jaga.
 Di Lelea, saat ini Bon-bonan biasa dimainkan di *pelataran* 'halaman' bangunan tempat memelihara burung walet. Dahulu, Bon-bonan biasa dimainkan di halaman rumah dan biasa pula dimainkan oleh anak SLTA. Sekarang, pemainnya anak-anak seusia antara 10-14 tahun. Bon-bonan bisa diikuti oleh anak laki-laki saja atau anak laki-laki dan anak perempuan, dan dimainkan sore hari.

#### 4. Boy-boyan

Permainan ini pada intinya mengadu ketangkasan menyusun tumpukan serpihan genteng yang berserakan akibat pukulan bola dari pemain. Tumpukan genteng disusun bergotong-royong. Pemain berupaya menyusun serpihan genteng dengan cepat sambil berupaya untuk lepas dari intaian musuh yang akan mematakannya dengan cara melontar bola pada tubuhnya.

Istilah *boy-boyan* berasal dari kata *boy/bye* 'bebas'. Istilah ini diinterpretasikan pada sebuah bangsa yang berupaya lepas dari tekanan penjajah. Boy-boyan adalah permainan kelompok. Satu kelompok maksimal 5 orang. Alatnya adalah serpihan genteng sebanyak 7 serpih dan 1 buah bola tenis lantai.

Boy-boyan dimainkan dengan cara berikut:

- Calon pemain melakukan *sut* dengan masing-masing pasangannya lalu berkelompok menjadi kelompok pemenang *sut* dan kelompok yang kalah *sut*.

- Pemain yang menang dalam *sut* mendapat giliran pertama dalam permainan itu.
- Salah satu pemain dari kelompok melempar bola ke arah tumpukan serpihan genteng hingga berserakan. Selanjutnya kelompok tersebut menyusun tumpukan serpihan genteng sambil tetap waspada agar tidak terkena lemparan bola dari lawan. Apabila lolos dari lemparan dan berhasil menyusun tumpukan serpihan genteng, maka mereka berteriak *boy* dan menanglah mereka. Sebaliknya apabila terkena lemparan bola maka gugurlah pemain tersebut dan permainan diganti oleh kelompok lawan.

#### 5. Engklekan

Engklekan pada dasarnya mengadu ketangkasan dalam melangkah, melompat, dan melempar *gundu/wingka* 'pecahan genteng berbentuk uang logam'. Engklekan adalah permainan perorangan dan minimal dilakukan oleh 2 orang. Lapangannya dibuat dengan menggarisi tanah dengan kayu atau kapur.

Langkah-langkah permainan Engklekan sebagai berikut:

- Permainan dimulai berdasarkan urutan hasil undian.
- Melemparkan *gundu* pada kotak dalam *lapangan*, tanpa menyentuh garis.
- Pemain dinyatakan menang apabila selama giliran bermain berjalan mulus.

Engklekan dimainkan sore hari oleh anak perempuan usia 8-13 tahun.

#### 6. Gambaran

Istilah *gambaran* berasal dari kata *gambar* yang artinya *dibabuk* dengan kaki. Permainan ini sifatnya kelompok, 1

kelompok sebagai pemasang dan 1 lagi sebagai pemain. Alatnya berupa batu pipih sebagai induk dan batu lontar.

Langkah-langkah dalam permainan Gamparan sebagai berikut:

- Pemain mengarahkan bidikannya pada batu induk dan diupayakan kena batu lontar dan bila perlu hingga pecah.
- Apabila batu induk terkena lontaran, maka berlanjut ke tahap berikutnya yaitu melakukan lontaran dengan posisi tangan berada di antara selangkangan pemain yang berposisi *kangkang* 'setengah jongkok'. Bila lontaran meleset maka terjadi pergantian trik permainan. Selanjutnya permainan dilakukan oleh teman kelompoknya hingga berhasil. Apabila gagal diganti dengan kelompok lawan.
- Melangkahakan kaki sambil melontarkan batu ke arah batu induk hingga kena.
- Lontaran berikutnya dengan posisi batu lontar di atas punggung kaki yang kemudian digoyangkan sambil berengklek hingga batas garis yang ditentukan. Dilanjutkan dengan bidikan lontaran hingga tepat sasaran. Kemenangan dilihat dari skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

## 7. Glatikan/Janakan

Istilah *glatikan* diambil dari penggalan kata *gla* yang artinya jengkal dan *tik* yang diambil dari bunyi yang ditimbulkan akibat sentuhan antara kayu yang dilempar dengan kayu pemukul.

Awalnya permainan ini dilakukan oleh anak gembala ketika menunggu ternaknya merumput. Alat yang digunakan adalah 2 batang kayu sebagai berikut:

- a. *Panggung* yaitu kayu yang berukuran 2 jengkal dengan diameter minimal sebesar ibu jari tangan yang berfungsi sebagai alat pengungkit dan pemukul.

- b. *Lele* yaitu sebuah kayu yang berukuran 1 jengkal dengan diameter sama, berfungsi sebagai bola yang dimainkan dan diperebutkan.

Glatikan membutuhkan tempat yang luas. Permainan ini biasanya dimainkan oleh minimal 2 orang. Teknik permainan Glatikan sebagai berikut:

- Membuat lubang dengan 2 batu bata sebagai pusat atau titik permainan.
- Menentukan banyaknya nilai/skor yang harus dicapai.
- Gerakan I: Mengungkitkan *lele* dengan menggunakan *panggung*, dilakukan oleh kelompok pemain yang kebagian giliran pertama. Apabila lemparan *lele* dapat ditangkap oleh pemain lawan maka pemain pertama dinyatakan gugur dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
- Gerakan II: Melakukan lemparan kemudian dipukul sejauh-jauhnya. Bagi pemain lawan yang dapat menangkap mendapatkan nilai 5. Kemudian *lele* dilemparkan ke arah *cugak* 'lubang' sementara pihak pemain berupaya memukul *lele* sejauh mungkin dengan harapan dapat nilai sebanyak jumlah hitungan *panggung*. Apabila lemparan tersebut mengenai *cugak* maka pemain tersebut gugur.
- Gerakan III: Pemukulan *lele* yang diletakkan pada siku.
- Gerakan IV: Pemukulan *lele* yang diletakkan pada hidung.
- Gerakan V: Pemukulan *getok lele* yaitu *lele* diletakkan di atas *panggung* kemudian *diunda* 'dipukul-pukul' dengan gerakan ke atas sebanyak mungkin, lalu dipukul sejauh mungkin. Hitungannya dikalikan sebanyak *undahan*. Apabila jumlah skor telah memenuhi target (antara 30-50), maka yang bermain mendapat hadiah gendongan sejauh jarak jatuhnya *lele* yang dipukul.

- Selama kelompok pertama belum gugur, maka permainan dilanjutkan. Kalau kelompok pertama sudah gugur semua, maka permainan diganti oleh pemain pihak lawan dan seterusnya.

## 8. Jaranan

Unsur dominan dalam permainan ini adalah ketangkasan menangkap bola di atas punggung lawan. Permainan ini diiringi lantunan lagu yang bertujuan meninabobokan musuh. Istilah *jaranan* berasal dari kata *jaran* yang artinya kuda.

Teknik permainan Jaranan sebagai berikut:

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan *sut*.
- Kelompok penghadang berdiri melingkar sambil bergandengan tangan untuk menjerat kelompok lawan.
- Apabila kelompok penghadang berhasil menjerat salah satu anggota kelompok lawan, maka kelompok itu mendapat giliran naik *jaran*, sebaliknya demikian.
- Setelah berada di punggung *jaran*, pemain mengoperkan bola pada teman lainnya hingga satu putaran.
- Anggota yang diberi bola, berupaya menyelamatkan tangkapan bolanya jangan sampai jatuh ke tanah. Apabila berhasil satu putaran dengan selamat tanpa jatuh, maka kelompok penunggang kuda mendapat hadiah menunggang satu putaran sambil memegang telinga *jaran* dan bernyanyi.

### Syair nyanyian dalam permainan Jaranan

*Jaranan-jaranan*

*Selentring ombake banyu*

*Mangklung-mangklung*

*Ke edanan jaran belo*

*Mangklung-mangklung*

*Ke edanan jaran belo*

- Sebaliknya andaikata gagal menangkap bola, maka terjadilah pergantian peran.

## 9. Mul-mulan

Mul-mulan merupakan permainan anak remaja untuk melatih berstrategi dalam mempertahankan serangan lawan. Permainan ini ada sejak jaman Darul Islam (DI) yang bertekad mendirikan Negara Islam yang lepas dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Permainan ini menggambarkan kondisi zaman itu.

Mul-mulan dimainkan 2 kelompok pemain yang masing-masing beranggotakan 9 orang. Langkah-langkah permainan Mul-mulan sebagai berikut:

- Pemain memasuki daerah main secara bergantian dan berupaya membentuk barisan dengan bentuk horizontal, vertikal, maupun diagonal, dengan setiap barisnya terdiri atas 3 orang (bentuk pagar betis).
- Apabila dalam penyusunan pagar betis berhasil dengan mulus diakhiri dengan ucapan *mul* 'merdeka', maka menanglah kelompok itu lalu dilanjutkan dengan trik permainan berikutnya.
- Apabila dalam penyusunan strategi pagar betis itu tertutup pemain lawan maka kalahlah kelompok itu dengan nilai kekalahan 1.
- Pemain yang terkalahkan wajib dikeluarkan dari kelompoknya.

## 10. Pata Gendong

Permainan Pata Gendong membutuhkan stamina yang prima, keahlian dalam berstrategi, dan ketajaman membidik. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Pemainnya 6-10 orang, dibagi menjadi 3 atau 5 pasangan.

Apabila dimainkan 6 orang (3 pasangan), jalannya permainan yaitu:

- Membuat arena permainan dengan membuat garis awal dan garis atas lemparan.
- Garis awal dan garis atas lemparan berjarak kira-kira 10 m.
- Masing-masing pasangan saling melemparkan *pata* (gaco, gundu, kojo)-nya.
- Lemparan *pata* yang paling mendekati atau menyentuh garis atas lemparan dinyatakan menang dan berhak untuk digendong.
- Pasangan yang bergendongan saling mengambil jarak supaya tidak bertabrakan.
- Dalam posisi digendong, pemain yang di atas (digendong) melempar *pata*.
- Selanjutnya pemain yang di atas melakukan penawaran kepada pemain lawan (yang menggendong), minta atau tidak melakukan lemparan.
- Apabila penawaran tersebut diterima, maka pemain lawan akan melemparkan *pata*. Apabila lemparan itu mengenai sasaran, maka pemain yang digendong harus turun sambil menunggu pasangan lainnya selesai. Namun apabila lemparan tersebut tidak mengenai sasaran, maka pemain lawan harus menggendong sejauh jarak dimana *pata* itu jatuh.
- Apabila 3 atau minimal 2 pasangan pada poin di atas selamat mencapai garis awal, maka pemain lawan harus menggendong sebanyak 3 kali putaran.
- Seandainya pada babak tersebut hanya 1 pasangan yang selamat, permainan berakhir dan kembali pada permainan awal yaitu melakukan lemparan awal lagi.

## 11. Pucuk Menyan

Pucuk Menyan menyerupai Pacublak-cublek Suweng. Perbedaannya terdapat pada lagu yang dinyanyikan. Cara bermainnya sebagai berikut:

- Para pemain melakukan undian dengan cara *suten*. Bagi yang kalah menjadi orang yang harus jaga dengan cara membungkuk di depan teman-temannya.
- Teman-temannya yang lain meletakkan kedua tangannya secara terbuka di atas punggung yang jaga.
- Pemimpin bertugas meletakkan batu kecil pada tangan salah seorang pemain. Caranya dengan mengelilingkan batu melalui telapak tangan teman-temannya sambil bernyanyi.

### Syair lagu permainan Pucuk Menyan

*Cuk kepucuk menyan*

*Menyane ketumbar jinten*

*Jintene menclok ning laut*

*Bapa sinom bogem owem-owem*

Sampai pada kalimat *bogem owem-owem*, kalimat tersebut diulang-ulang sambil memutar-mutar kepalan tangan di depan wajah para pemain. Si penjaga kemudian bangun dari bungkuknya lalu menebak dimanakah batu itu berada. Bila tidak tertebak, maka dia yang kembali menjadi penjaga. Begitulah seterusnya.

## 12. Peci-peci Turi/Cip-cip Turi

Peci-peci Turi dimainkan di kala senja tiba. Permainan ini sampai sekarang masih digandrungi dan sering ditemui saat menjelang panen tiba atau kaum nelayan *along* 'mendapat ikan banyak'.

Manakala anak-anak bermain, para orang tua turut mendukungnya sambil santai-santai mengambil kutu kepala atau mencabuti uban.

Langkah-langkah Permainan Peci-peci Turi sebagai berikut:

- Peserta terdiri atas 2 kelompok yang masing-masing anggotanya maksimal terdiri atas 5 orang.
- Peserta berselonjor sambil menyilangkan pada kaki teman yang di depannya.
- Permainan diawali oleh peserta paling kiri dan yang dianggap paling cakap sambil bernyanyi seperti berikut:

(I) *Peci-peci turi* .....

*Peci-peci turi*

*Gemawang-gemiwing*

*Gemawang-gemiwing*

*Kebo besar buaya bunting*

(II) *Kembang apa kuen*

*Tunjung iket-iket*

*Kembang apa kuen*

*Kembang duren*

*Nembange pada liren*

Tangan menyentuh lutut peserta secara berurutan hingga nyanyian itu selesai. Apabila sentuhan tangan pada akhir nyanyian berada pada peserta, maka peserta tersebut terkena hukuman dengan istilah *bunting* (peserta tersebut melipatkan kakinya ke belakang). Demikian seterusnya hingga permainan selesai.

- Permainan berikutnya dilanjutkan dengan mengusap bahu peserta lainnya secara bergantian dengan menyanyikan lagu yang kedua hingga selesai. Bila akhir suatu lagu posisi tangan menyentuh pada bahu peserta lainnya, maka peserta itulah yang diangkat menjadi pemimpin permainan berikutnya.
- Penentuan kemenangan permainan dapat dilihat dari keutuhan kaki. Bagi yang terbanyak lipatan kakinya dinyatakan kalah.

Permainan ini dimainkan anak laki-laki dan perempuan usia 5-10 tahun.

### 13. Ret-retan

Permainan diawali dengan undian untuk menentukan penjaga benteng. Berikut cara bermainnya:

- Penjaga benteng memejamkan matanya untuk memberikan kesempatan teman-temannya bersembunyi sambil menghitung dari 1 sampai 10.
- Penjaga benteng mencari teman-temannya hingga ditemukan sambil terus menjaga bentengnya agar tidak terdahului yang lain memegang benteng.
- Apabila salah satu teman yang bersembunyi dapat ditemukan maka penjaga benteng akan berteriak: "Ong si ....(nama yang ditemukan)" sambil berlari menuju benteng, kemudian benteng dipegang sambil berteriak "retttt!!". Selanjutnya anak tersebut dinyatakan mati dan siap menggantikan posisi penjaga benteng apabila semua temannya sudah ditemukan.
- Apabila pada saat berlari menuju benteng ternyata teman yang ditemukan lebih dahulu menyentuh benteng, maka anak tersebut dapat melanjutkan permainannya dan bebas dari hukuman sebagai calon penjaga.
- Jika semua anak yang bersembunyi berhasil ditemukan, maka diadakan undian untuk memilih calon penjaga dengan cara si penjaga benteng tadi menutup matanya dan menghadap ke benteng. Kemudian semua pemain berbaris satu-per satu di belakang si penjaga. Penjaga lalu menebak nomor urut temannya. Apabila tebakannya tepat, maka anak yang tertebak menggantikannya sebagai penjaga

benteng. Namun apabila tidak tertebak maka si penjaga tadi kembali menjadi penjaga benteng. Begitulah seterusnya.

Di Lelea, Ret-retan biasa dimainkan di sore hari. Tempatnya bisa di mana saja, yang penting banyak tempat untuk bersembunyi. Ret-retan dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan dengan usia sekitar 9-12 tahun.

**Gbr. 2: Ret-retan**



Dok: BPSNT Bdg 2010

#### 14. Panggalan

Panggalan merupakan permainan perorangan. Permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari kayu atau bambu. Alatnya berbentuk kerucut dengan bagian bawah memakai kaki dan bagian tengahnya ada lekukan. Bagian lekukan merupakan tempat benang untuk memutar alat tadi. Cara memainkannya, benang dililitkan kemudian ditarik sekuatnya agar alat tadi dapat berputar. Panggal yang lebih dulu pecah, berhenti berputar dan jatuh, dianggap kalah.

Selain dari kayu, *panggal* juga dapat terbuat dari bambu. Buluh bambu ditutup bagian atas dan bawahnya, dan tengahnya dipasang sebuah kaki yang tegak berdiri. Kaki tersebut dimaksudkan agar *panggal* dapat berdiri sambil berputar dan mengeluarkan suara yang khas.

Sama halnya dengan di daerah lainnya di Indramayu, di Lelea, Panggalan merupakan permainan musiman dan lebih

sering disebut dengan Gasing. Gasingnya diperoleh dengan membeli dari penjaja keliling. Pemain Gasing hanyalah anak laki-laki dengan usia berkisar 9-12 tahun. Permainan Gasing biasa dimainkan di sore hari, di tempat yang lapang. Pada saat ada yang bermain, tidak diperbolehkan ada yang mendekat supaya tidak ada yang terkena gasing.

#### 15. Layangan

Layangan menggunakan alat yang bisa diterbangkan dengan bantuan angin dan benang. *Layangan* terbuat dari bambu yang diraut dan diikat benang, kemudian ditutup dengan kertas tipis. Bentuk *layangan* disesuaikan kebutuhan. *Layangan* untuk diadu, bentuknya sederhana. *Layangan* untuk dipertontonkan dibuat berukuran lebih besar, dihias, dan dibentuk semenarik mungkin.

Permainan Layangan dengan diadu, biasanya dilakukan di lapangan. Kedua pemain berlomba saling mengalahkan. Permainan ini selain bertumpu pada teknik memainkan layangannya, juga dalam memilih benang *gelasan*. Benang *gelasan* adalah benang yang dibubuhi pecahan kaca yang ditumbuk halus. Benang *gelasan* permukaannya lebih tajam dari benang biasa.

Adapun permainan *layangan* untuk dipertontonkan, biasanya hanya untuk diperlihatkan keindahannya, terutama variasi warna dan bentuk. Layangan diberi ekor, bentuknya dibuat kupu-kupu misalnya. Oleh karena ukurannya yang besar, benda ini harus menggunakan benang yang besar juga. Seringkali permainan Layangan dilakukan sore hari. Selain anginnya kencang, cuaca juga tidak panas.

Layangan hanya dimainkan oleh kaum laki-laki dari mulai anak-anak hingga orang tua. Pada saat mengadu layangan, apabila terjadi *serengan* 'senar saling menyangkut', akan ada salah satu layangan yang putus. Apabila ini terjadi, maka anak-anak akan mengejar ke mana layangan itu jatuh, lalu berebut untuk mendapatkannya. Seringkali kejadian seperti itu menyebabkan perkelahian dan akhirnya supaya adil, layang-layang yang diperebutkan itu akan disobek-sobek.

### 16. Rok Umpet/Petak Umpet

Rok Umpet adalah jenis permainan perorangan dan dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Jumlah pemain minimal 2 orang.

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

Setelah mendapatkan *kucingnya* 'penjaga', si *kucing* menghitung angka 1 sampai 25 dengan suara dikeraskan, posisi membelakangi pemain, dan mata ditutup dengan tangannya sendiri. Pemain lainnya segera berhamburan untuk bersembunyi. Selesai menghitung, si *kucing* mencari satu per satu pemain yang bersembunyi sampai semuanya dapat ditemukan. Pada permainan selanjutnya, yang menjadi *kucing* adalah yang pertama ditangkap.

Saat sedang bermain bisa saja si *kucing* harus kembali menghitung dan pemain yang tadinya sudah kena kemudian berlari untuk sembunyi. Hal ini terjadi jika saat si *kucing* sedang mencari yang bersembunyi, kemudian ada pemain yang segera berlari ke tempat si *kucing* menghitung. Atau, ketika seseorang ditemukan kemudian berlomba berlari menuju tempat tadi dan si *kucing* dapat didahului mencapai tempat tersebut.

### 17. Sampyong

Sampyong adalah jenis permainan perorangan. Permainan Sampyong menggunakan alat berupa tongkat dari rotan berukuran sekitar 60 cm. Alat tersebut digunakan untuk memukul lawan. Permainan ini dilakukan di tengah lapangan dan para penonton berdiri mengelilingi pemain yang sedang bertanding untuk saling mengalahkan. Permainan diiringi dengan musik gamelan.

Pada permainan Sampyong terdapat seorang wasit. Pemain Sampyong bisa hanya remaja laki-laki atau dicampur dengan perempuan dengan syarat yang perempuan harus mengenakan celana panjang. Usia pemain berkisar 20 tahun.

Setelah pemain yang akan berhadapan sudah siap, maka keduanya masuk arena dipandu oleh seorang wasit. Dengan diiringi musik gamelan, kedua pemain saling memukul. Bagian yang dipukul harus bagian lutut ke bawah. Bagi yang melanggar dinyatakan kalah. Permainan diakhiri jika salah seorang sudah dapat memukul lawan sebanyak 3 kali.

Manakala Sampyong masih dilaksanakan, pelaksanaannya pada setiap upacara Ngarot. Terakhir kali Sampyong dilaksanakan sekitar tahun 1996.

### 18. Sayanghara/Panjat Pinang

Sayanghara bisa dimainkan perorangan atau beregu. Istilah *sayanghara* artinya sayembara. Sayanghara menggunakan alat berupa batang pinang atau bambu. Batang tersebut ditanam di tanah supaya dapat berdiri, kemudian dilaburi oli atau stempet agar menjadi licin. Pada bagian paling atas batang pinang yang berdiri tegak digantungi benda seperti pakaian, rokok, sabun, *shampo*, uang, dan jenis benda

lainnya, sebagai hadiah bagi para peserta yang berhasil mencapai atas.

Apabila permainan ini dimainkan perorangan, maka setiap pemain berlomba untuk dapat naik sampai ke atas dan meraih hadiah sebanyak-banyaknya. Adapun jika permainannya beregu, maka setiap anggota harus bekerja sama agar dapat mencapai tempat paling atas secepat mungkin dan meraih hadiah.

Permainan ini pesertanya hanya laki-laki saja. Di beberapa tempat permainan ini marak terutama dalam rangka hari ulang tahun kemerdekaan RI.

### 19. Jaran Cecekan

Permainan ini menggunakan alat seperti kuda-kudaan yang terbuat dari pelepah pisang yang berukuran agak besar, kardus, dan bambu. Cara membuatnya, pelepah pisang dibuang bagian daunnya dan disisakan hanya daun di bagian ujungnya yang kecil. Pelepah tersebut dibentuk mirip kuda, ada bagian kepala, badan, dan ekor. Bagian badan dibuat menjorok persegi empat ke bawah, gunanya untuk dimasukkan ke paha pemain. Adapun bagian ekornya dari bagian pelepah yang ada daunnya agar saat digoyang seperti gerakan ekor kuda. Kuda-kudaan tersebut diberi tali untuk disilangkan ke pundak anak yang menjalankannya. Kuda-kudaan ditunggangi dengan diselipkan ke paha pemain.

Jaran Cecekan yang lain, bagian kepala dan ekornya terbuat dari kardus. Kedua bagian tadi dihubungkan dengan sebilah bambu yang diraut sedemikian rupa dan dilengkungkan ke atas. Bagian atas bambu yang dilengkungkan disambung dengan tali agar bisa digantungkan di atas pundak anak yang bermain. Jaran Cecekan dimainkan di halaman rumah oleh anak-anak usia 6-

12 tahun. Mereka berputar-putar sambil menari dan bernyanyi bersahut-sahutan.

### 20. Laince

Laince dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan, atau gabungan keduanya. Permainan ini dilakukan di halaman rumah, lapangan, atau jalan yang sepi. Jumlah pemainnya minimal 3 orang.

Setelah ditentukan penjaganya (yang menjadi *kucing*), para pemain membentuk lingkaran. Di tengahnya penjaga berjongkok dengan mata ditutup sapu tangan, sedangkan para pemain berjalan berkeliling sambil bernyanyi:

#### Syair nyanyian permainan Laince

*Laince-laince*

*Aja geger-geger*

*Kene, geger pasar, piring*

*Kebanting keranjang kebuang*

*Pitik-pitik igel-igel*

Saat syair lagu selesai dinyanyikan, semua pemain tidak bergerak dan bersuara sedikit pun dengan posisi berjongkok. Si penjaga kemudian menangkap salah satu pemain. Pemain yang tertangkap selanjutnya akan menjadi penjaga.

### 21. Maen Beklen

Maen Beklen adalah permainan anak perempuan. Pemainnya anak-anak usia sekolah dasar. Permainan ini mengandalkan keterampilan kedua tangan untuk meraup biji-biji dan menangkap bola yang dilambungkan.

Maen Beklen bisa sendiri atau bersama teman. Alatnya bola beklen dan kuwuk sebanyak 6 buah. Setelah diketahui urutan pemainnya, setiap pemain melakukan tahap-tahap permainan dan berhenti ketika melakukan

kesalahan. Saat mendapat giliran bermain, pemain yang “baru”, tinggal melanjutkan permainan.

Permainan diawali dengan istilah ambil 1 sampai 6. Selanjutnya, tahap tengkurap 1 sampai 6; tahap terlentang 1 sampai 6. Tahap akhir adalah menjejerkan biji lalu diraup.

## 22. Maen Karetan

Maen Karetan adalah bermain dengan menggunakan karet gelang yang dikepang antara rangkap 1 sampai 3. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak perempuan saja atau bersama anak laki-laki berusia antara 7-12 tahun. Maen Karetan ada 4 versi yaitu: *becakan*, *buka klambu*, *kadal cecek*, dan *putar tambang*.

Gbr. 3: Versi Buka Klambu



Dok: BPSNT Bdg 2010

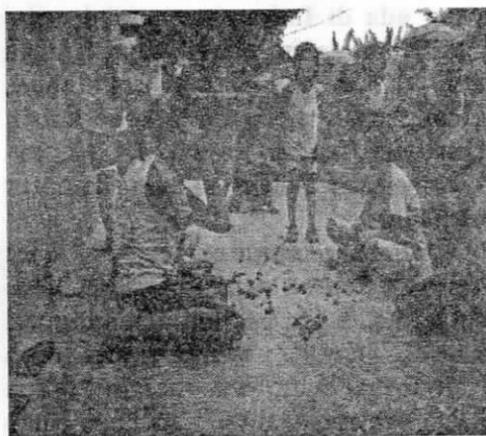
## 23. Bata Kucingan

Bata Kucingan dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, baik anak laki-laki maupun perempuan. Alatnya *wingka* ‘pecahan genteng’, jumlahnya sama dengan jumlah pemain. Apabila ada *wingka* yang jatuh karena lemparan pemain, maka penjaga harus menyusunnya kembali sedangkan yang lain lari. Setelah penjaga selesai menyusun, dia harus mengejar pemain yang lari. Pemain yang kena sentuhan penjaga berganti menjadi penjaga.

## 24. Semparan

Semparan biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan. Jumlah pemain tidak dibatasi namun harus genap karena harus berpasangan. Semparan menggunakan alat berupa kerikil. Mereka yang berhasil mengumpulkan batu lebih banyak daripada lawannya adalah yang menjadi pemenangnya. Sebaliknya yang jumlah batunya lebih sedikit adalah yang kalah. Bagi yang kalah akan *dijiplek* ‘ditepuk’ oleh yang menang yang banyaknya telah ditentukan di awal permainan.

Gbr. 4: Semparan



Dok: BPSNT Bdg 2010

Jumlah permainan di atas bukan angka mati. Artinya, bukan tidak mungkin masih ada beberapa jenis permainan yang belum tergal. Keseluruhan permainan yang tergal terbagi atas permainan yang menggunakan alat, permainan yang tidak menggunakan alat, dan permainan dengan iringan nyanyian.

Apa pun kategorinya, setiap jenis permainan adalah refleksi dari kreativitas penciptanya. Proses menentukan jenis alat yang digunakan dan proses pembuatannya, merupakan proses kreatif sekaligus membentuk mental produktif.

Demikian juga dengan menciptakan permainan dengan tanpa alat dan menciptakan permainan dengan nyanyian juga merupakan proses kreatif.

Bermain bisa mendapatkan kegembiraan. Bahkan dari setiap permainan (baca:tradisional) bukan saja sekadar mampu menggembarakan, namun juga membekali nilai-nilai pada pemainnya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai dan pembelajaran tertentu. Lebih jauh lagi bahwa pada permainan tertentu merupakan simbol dari suatu keadaan atau gambaran dari suatu peristiwa. Nilai yang pada umumnya terdapat dalam permainan tradisional yang ada di Indramayu adalah nilai sportivitas dalam meraih kemenangan dan dalam menerima kekalahan, ketangkasan, ketertiban, keberanian, kreativitas/fantasi, produktif, seni, dan kebersamaan. Selain itu juga ada unsur olah raga.

Rasa gembira muncul pada saat bermain karena pemain terlepas dari rutinitas. Rasa pertemanan muncul karena hampir semua permainan tradisional yang ada membutuhkan kehadiran orang lain sebagai kawan atau lawan bermain. Gambaran umum tadi menunjukkan bahwa permainan-permainan tradisional anak-anak yang terdapat di Indramayu merupakan permainan anak-anak yang "sehat" yang menurut Ki Hajar Dewantara sesuai dengan syarat sebagai sebuah permainan.

Nilai-nilai lainnya tergambarkan dalam setiap jenis permainan berikut: **Bayi-bayian**, mengandung nilai ketangkasan menebak atau sama dengan mengasah ketajaman intuisi. **Blag Lawang**, mengandung nilai ketangkasan dalam melompat. **Bon-bonan**, menyimbolkan perebutan kekuasaan dan mengandung nilai ketangkasan, kerja

sama, kecerdikan, dan kepahlawanan. **Boy-boyan**, menyimbolkan suatu upaya melepaskan dari tekanan penjajah dan mengandung nilai kecermatan. **Engklekan**, mengandung nilai ketangkasan dalam melompat dan melempar, sekaligus melatih keseimbangan tubuh. **Gamparan**, mengandung nilai ketahanan olah fisik kaki dan ketepatan membidik sasaran. Dengan kata lain melatih panca indera. **Glatikan**, mengandung nilai ketangkasan tangan dan kaki. **Jaranan**, merupakan ilustrasi ratapan anak bangsa terhadap penjajah. Kuda merupakan simbol orang atau bangsa yang tertindas, sedangkan penunggangnya merupakan simbol penjajah. Melalui permainan ini hendak disampaikan bahwa penindasan hendaknya ditiadakan karena tidak sesuai dengan perikemanusiaan. **Mul-mulan**, menyimbolkan strategi perang dengan melakukan pagar betis. **Ret-retan**, mengandung nilai ketangkasan dalam mencari sesuatu yang tersembunyi. Atau dengan kata lain melatih keuletan dan kesabaran. **Panggalan**, mengandung nilai ketangkasan dalam memainkan gasing. Diperlukan ketekunan dalam berlatih hingga dapat mencapai pemain yang terampil. **Layangan**, mengandung nilai ketangkasan dalam menerbangkan dan nilai kreativitas untuk menciptakan layangan. **Rok Umpet**, mengandung nilai ketangkasan dalam mencari. Atau dengan kata lain melatih keuletan. **Sampyong**, mengandung nilai keberanian dan ketangkasan memukul sasaran. **Sayanghara**, mengandung nilai kerja sama, ketangkasan memanjat, dan sifat ulet dalam meraih apa yang menjadi keinginan. **Laince**, mengandung nilai kreativitas dan ketajaman intuisi. **Maen Beklen**, mengandung nilai ketangkasan dalam menangkap bola. **Maen Karetan**,

mengandung nilai kreativitas dengan menciptakan beberapa versi. **Bata Kucingan**, mengandung nilai ketangkasan dalam melempar.

Secara umum di dalam *dolanan Dermayon* mengandung dua dari kelima unsur kelompok yang dipaparkan oleh Ki Hadisukatno. Setiap *dolanan* ada pembelajaran tentang kekuatan, kecakapan/keterampilan tangan dan kaki, dan melatih pancaindera. Selebihnya ada yang melatih kecakapan dalam berbahasa, menirukan perilaku orang dewasa, dan menggunakan lagu dan irama.

### C. PENUTUP

Terdapatnya nilai-nilai yang membangun kesehatan jasmani sekaligus rohani dalam *dolanan Dermayon* mengisyaratkan bahwa nilai-nilai dari kebudayaan lama tersebut tetap perlu dilestarikan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Heddy Shri Ahimsa Putra bahwa apa yang tidak relevan di masa sekarang sangat mungkin akan kembali relevan di masa yang akan datang. Entah itu bagi generasi yang akan datang dari pemilik tradisi tersebut atau masyarakat yang lain.

Terkait hal tersebut, baik kiranya memasukkan *dolanan Dermayon* sebagai materi muatan lokal di sekolah-sekolah tingkat dasar. Selain itu, pihak-pihak yang berkompeten dalam bidang kebudayaan sebaiknya secara rutin menyediakan ruang melalui ajang festival-festival permainan.

### DAFTAR PUSTAKA

Intani, Ria dkk. 1995.

*Peralatan Permainan Tradisional Anak-Anak di Kabupaten Bandung*. BKSNT Bandung.

Iriana, H. Edy. 2009.

*Daftar Isian Potensi Desa (Lelea)*. Pemerintah Kabupaten Indramayu Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Indramayu.

Purwaningsih, Ernawati. 2006.

*Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan* dalam *Jantra* Vol. 1 No. 1 Juni 2006. BPSNT Yogyakarta.

Putra, Heddy Shri Ahimsa. 2007.

*Tradisi/Adat-Istiadat: Pemahaman dan Penerapannya*, suatu makalah dalam Kegiatan Diklat Tenaga Peneliti Tingkat Lanjutan.

\_\_\_\_\_. 2007.

*Peran dan Fungsi Nilai Budaya dalam Kehidupan Manusia*, suatu makalah dalam Kegiatan Diklat Tenaga Peneliti Tingkat Lanjutan.

Q-Anecs, Bambang. 2005.

*Ketika Masyarakat Kehilangan Gasing*, makalah dalam Kegiatan Workshop dan Festival Gasing. Bandung 2005.

Saleh, Mohammad. 1979.

*Ceritera Rakyat Indramayu I*. Departemen P dan K Kabupaten Indramayu.

Wawan, S, Udin dkk. 2003.

*Kumpulan Permainan/Dolanan Anak Indramayu*. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Indramayu.