

**NILAI - NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
CUBLAK - CUBLAK SUWENG DI YOGYAKARTA: KAJIAN EKOLINGUISTIK**

Yohana Rina Kurniasari ✉ R. Kunjana Rahardi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma,
Indonesia**Info Artikel**

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2019
Disetujui Juni 2019
Dipublikasikan November
2019

Keywords:
*cublak, suweng, ke-
arifan, local, ecolinguistic*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji wujud dan makna kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* di Yogyakarta ditinjau dari sudut pandang ekolinguistik serta strategi preservasi yang dapat dilakukan. Data dalam penelitian ini berupa deskripsi gerakan tubuh pada langkah - langkah permainan dan cuplikan syair lagu dalam permainan yang menunjukkan nilai - nilai kearifan lokal. Sumber data dalam penelitian ini yaitu anak-anak yang memainkan permainan tradisional *cublak - cublak suweng*, pengamat kebudayaan, dan tokoh masyarakat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan cakap dengan teknik catat melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan permainan *cublak - cublak suweng* memiliki wujud kearifan lokal berupa perkataan yaitu, syair yang dilagukan ketika bermain dan perbuatan berupa gerakan tubuh yang tercermin dalam langkah - langkah permainan. Makna yang terkandung dalam wujud - wujud kearifan lokal tersebut digambarkan dalam lima nilai yaitu 1) nilai kebersamaan, 2) nilai edukasi, 3) nilai berbagi, 4) nilai *sumeleh*, dan 5) nilai religius. Permainan tersebut dapat dilestarikan dengan membuat aplikasi *games* yang dapat diunduh di telepon genggam serupa dengan permainan aslinya, diajarkannya permainan tersebut di sekolah - sekolah, dan adanya lebih banyak penelitian kearifan lokal pada permainan tradisional.

Abstract

This research used the type of qualitative research of ethnography. The purpose of this research is to examine the existence and significance of local wisdom found in the traditional game cublak - cublak suweng in Yogyakarta is reviewed from an ecolinguistic viewpoint as well as a preservation strategy that can be done. The data in this study in the form of body movement descriptions in the game steps and the poetry footage of the song in the game shows the values of local wisdom. The data sources in this study were children who played traditional cublak - cublak suweng games, cultural observers, and community leaders. The method of data collection used is a method of reading and proficient with the record technique through observation and interviews. The data analysis techniques used are descriptive analysis including data reduction, data presentation, and conclusion withdrawal. The results show cublak - cublak suweng has a local wisdom in the form of words, the lyrics are Dilagukan when playing and acts of body movements that are reflected in the steps of the game. The meaning contained in the form of local wisdom is depicted in five values of 1) the value of togetherness, 2) educational value, 3) sharing value, 4) sumeleh value, and 5) religious value. The game can be preserved by creating games that can be downloaded on a mobile phone similar to the original game, the game teaches it in schools, and there is more research on local wisdom on the traditional game.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang deras mengakibatkan kemajuan pesat di berbagai bidang, tidak terkecuali teknologi. Salah satu gejala yang mencolok yaitu maraknya berbagai mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang canggih atau modern tersebar di masyarakat. Kemajuan di bidang teknologi memberikan kemudahan pada anak untuk menikmati *games* yang dapat diunduh dengan mudah dari telepon genggam. Fenomena tersebut menjadi salah satu penyebab permainan tradisional mulai ditinggalkan. Alasan lain yang menjadi penyebab surutnya permainan tradisional dari tengah masyarakat yaitu jumlah kelahiran anak yang mulai dibatasi, lahan bermain yang semakin mengecil bahkan hilang, dan kemajuan di bidang pertelevisian yang akhirnya memanjakan anak untuk duduk diam di rumah daripada pergi ke luar rumah untuk bermain bersama teman - temannya (Sujarno, 1996/1997).

Permainan tradisional menurut James Dandjaja (1987) adalah salah satu bentuk permainan anak yang beredar secara lisan di masyarakat, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki banyak variasi. Permainan tradisional disebarkan dari mulut ke mulut dan memiliki banyak manfaat (Tim Play Plus Indonesia, 2014). Dewasa ini masyarakat Jawa, khususnya Yogyakarta tidak lagi akrab dengan permainan tradisional. Berbagai permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak - anak. Hanya sedikit anak - anak yang mengetahui dan masih memainkan permainan tradisional. Oleh karena itu, kini permainan tradisional hanyalah cerita atau kisah nenek moyang di masa lalu. Hal tersebut tentu saja sangat disayangkan sebab permainan tradisional mengandung nilai - nilai kearifan lokal yang berfungsi untuk melatih pemainnya agar memiliki kecakapan berpikir dan berhitung, berani, jujur, sportif, dan sebagainya (Tashadi, 1993:57-59). Kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri (Padmanugraha, 2010:12). Kata budaya menurut Koentjaraningrat (1974: 19) berasal dari bahasa Sanskerta "budhayah". Kata "budhayah" merupakan bentuk jamak dari "budhi" yang berarti budi atau akal. Dengan demikian kebudayaan berarti hal-hal yang berhubungan dengan akal atau budi yang merupakan buah usaha manusia.

Kearifan lokal diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal biasanya terdapat dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat (Baedowi, 2016: 61). Nilai

- nilai kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* dapat dilihat dari perspektif ekolinguistik. Ekolinguistik pada awal kemunculannya dinamakan sebagai kajian ekologi bahasa. Kajian tersebut diprakarsai oleh Einar Haugen pada tahun 1970 yakni menyanggah bahasa dengan ekologi yang selanjutnya didefinisikan sebagai kajian atas interaksi antara bahasa dengan lingkungan tempat bahasa tersebut digunakan (Haugen, 1972:323). Kajian ekolinguistik menurut Mbete (2009:2) tidak hanya mengkaji hubungan antara bahasa dengan lingkungan saja melainkan bahasa dengan manusia maupun hubungan timbal balik antara manusia maupun dengan alam sekitarnya. Dalam interaksi tersebut manusia senantiasa menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan alat pengembangan akal budi untuk menjalin kerjasama dengan sesama (Sudaryanto, 2017).

Haugen menggunakan analogi dari ekologi dan lingkungan dalam menciptakan metafora berupa metafora ekosistem yang ditujukan untuk menjelaskan hubungan dan interaksi bermacam-macam bentuk bahasa yang ada di dunia. Dalam bentuk metafora tersebut Haugen menjelaskan hubungan kelompok komunitas pengguna bahasa dan lingkungannya, baik lingkungan alam maupun lingkungan buatan, lihat Muhlhausler (1995) dalam Fill dan Muhlhausler (2001:1). Pakar ekolinguistik, Haugen (1972:326) menyatakan bahwa lingkungan alam sebuah bahasa adalah masyarakat pengguna bahasa itu. dan bahasa sesungguhnya ada di dalam otak penggunanya dan berfungsi untuk menghubungkan pengguna bahasa itu dengan sesamanya dan kepada alam yaitu lingkungan sosial, buatan, dan alam. Hubungan antara bahasa dengan lingkungan dapat tercermin dari adanya kosa kata yang digunakan dalam suatu tempat yang berbeda dengan tempat lainnya. Hal itu terjadi karena manusia menciptakan bentuk verbal dari berbagai benda yang ada di lingkungannya.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yaitu apa saja wujud dan makna kearifan lokal dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* serta bagaimana strategi preservasinya. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wujud dan makna kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* dan strategi preservasi yang dapat dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat tentang permainan tradisional *cublak - cublak suweng* yang memiliki banyak nilai - nilai kearifan lokal sehingga permainan tradisional tersebut layak untuk tetap dilestarikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi. Penelitian kualitatif menurut Sudaryanto (2015:15) yaitu penelitian yang semata-mata berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data yang apa adanya. Sementara itu penelitian kualitatif dengan metode etnografi menurut Spradley (2007:3) adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli. Inti dari etnografi adalah upaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dari kejadian yang terekspresikan secara langsung dalam bahasa dan di antara makna yang diterima, banyak yang disampaikan tidak secara langsung melalui kata-kata, namun juga perbuatan (Spradley, 2007: 5).

Berdasarkan pandangan James P. Spradley tersebut data dalam penelitian ini diperoleh melalui kata-kata dan perbuatan. Data penelitian berupa perbuatan diperoleh dari gerakan tubuh pada saat memainkan permainan *cublak-cublak suweng*, sedangkan data penelitian berupa kata-kata yaitu syair lagu dalam permainan yang menunjukkan nilai kearifan lokal. Data dikumpulkan dengan metode pengumpulan data wawancara mengenai nilai - nilai kearifan lokal yang terdapat dalam permainan dan melalui observasi untuk mengetahui cara bermain dan gerakan tubuh yang muncul pada saat dilakukannya permainan.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu anak-anak yang memainkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, pengamat kebudayaan, dan tokoh masyarakat yang paham mengenai permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Anak-anak yang menjadi informan penelitian berusia antara 7-11 tahun dengan kriteria telah mengenal maupun pernah memainkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Informan yang merupakan pengamat kebudayaan adalah salah satu petugas di Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta. Sementara itu informan yang berasal dari masyarakat merupakan seseorang tetua yang berada dalam lingkungan di mana permainan tradisional *cublak - cublak suweng* masih dimainkan dan tetua tersebut paham mengenai nilai - nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif artinya analisis bukan menggunakan angka-angka, melainkan dalam bentuk kata-kata, kalimat, ataupun paragraf yang dinyatakan dalam bentuk deskriptif (Suprayogo & Tobroni, 2001: 192-197).

Analisis deskriptif meliputi tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sutopo, 2002). Reduksi data meliputi proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data yang muncul dari catatan lapangan. Penyajian data merupakan paparan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Paparan data tersebut berupa data mentah hasil wawancara, data tulis dalam bentuk verbatim, dan data yang sudah ditandai dengan kode. Sementara itu penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek kajian dalam penelitian ini yaitu nilai - nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Dari sudut pandang ekolinguistik, permainan tradisional yang hendak dikaji yaitu permainan *cublak-cublak suweng*. Permainan tradisional *cublak - cublak suweng* merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang berkembang di kalangan masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta maupun Jawa Tengah (Dharmamulya, 2008:57). Permainan tersebut menggunakan piranti berupa biji atau kerikil. Di dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* terkandung nilai - nilai kearifan lokal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Baedowi (2016: 61) yang menyatakan kearifan lokal biasanya terdapat dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Permainan *cublak - cublak suweng* merupakan salah satu permainan rakyat Yogyakarta. Adapun nilai - nilai kearifan lokal tersebut akan dibahas dalam tiga bagian sesuai dengan rumusan masalah penelitian yaitu 1) wujud kearifan lokal, 2) makna kearifan lokal, dan 3) strategi preservasi yang dapat dilakukan.

Wujud Kearifan Lokal Dalam Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng*

Dewasa ini telah banyak penelitian tentang kearifan lokal yang berhasil menggolongkan empat wujud kearifan lokal yaitu perkataan (Yuga, 2010), tulisan (Istanti, 2007), tindakan atau perbuatan (Naing, 2009), dan benda buatan manusia (Mahmud, 2010). Permainan tradisional *cublak - cublak suweng* mengandung nilai - nilai kearifan lokal dalam wujud perkataan dan perbuatan. Wujud perkataan berupa syair lagu yang digunakan dalam melakukan permainan. Sementara itu, wujud perbuatan berupa langkah-langkah permainan dan gerakan tubuh yang muncul saat bermain.

Dalam wujud perkataan, lagu yang digu-

nakan untuk mengiringi permainan *cublak - cublak suweng* memiliki nama yang sama dengan nama permainannya, yaitu lagu *Cublak-cublak Suweng*. Karena lagu tersebut digunakan pada saat permainan, maka *cublak - cublak suweng* selain merujuk pada permainan, juga merujuk pada lagu *dolanan* (permainan). Lagu *dolanan* menurut Endraswara (2005:99) merupakan lagu yang dinyanyikan sambil bermain-main, atau lagu yang dinyanyikan dalam permainan tertentu. Berikut ini syair lagu *Cublak-cublak Suweng*.

Cublak - cublak suweng
Suwenge ting gelenter
Mambu ketundhung gudel
Pak empong lera-lerere
Sapa ngguyu ndhelikake
Sir-sir pong dhele kopong
Sir-sir pong dhele kopong

Dalam wujud perbuatan, tergambar dari gerakan tubuh yang muncul saat bermain. Gerakan tubuh tersebut tercermin dari langkah-langkah permainan. Permainan *cublak - cublak suweng* dimainkan oleh minimal tiga anak. Satu anak sebagai Pak Empong yang bertugas sebagai pemain kalah, dan anak-anak lainnya bermain sebagai pemutar biji atau kerikil diiringi lagu. Berikut ini langkah-langkah permainan *cublak-cublak suweng*.

Para pemain melakukan hompimpa atau gambeng. Pemain yang kalah menjadi Pak Empong lalu berbaring telungkup di tengah. Sementara anak-anak yang lain duduk melingkari Pak

Empong.

Semua pemain yang melingkar di sekitar Pak Empong membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empong.

Salah satu anak bertugas untuk memegang biji atau kerikil. Biji atau kerikil tersebut kemudian dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu *Cublak-cublak Suweng*. Lagu tersebut dinyanyikan secara bersama-sama oleh semua anak yang bermain.

Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing. Setiap anak berpura-pura menyembunyikan kerikil. Setiap anak berusaha agar tidak tertebak dalam menyembunyikan biji atau kerikil. Tangan yang mengepal harus rapat agar biji atau kerikil tidak terlihat.

Pak Empong mengambil posisi duduk. Ia menebak di tangan siapa biji atau kerikil disembunyikan. Pak Empong dapat mengamati genggaman tangan atau ekspresi wajah masing-masing anak yang bermain.

Apabila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji atau kerikil bergantian menjadi Pak Empong. Apabila tebakannya salah, Pak Empong kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

Sementara itu ada beberapa gerakan tubuh yang muncul pada saat bermain. Gerakan tubuh yang muncul yaitu 1) berbaring telungkup, 2) membuka telapak tangan menghadap ke atas, 3) memindahkan biji/ kerikil dari satu tangan ke tangan yang lain, dan 4) menggenggam kedua tangan. Masing-masing wujud kearifan lokal ter-

Tabel 1. Makna syair Lagu *Cublak-Cublak Suweng*

Syair Lagu	Makna
Cublak-cublak suweng	Ada tempat harta berharga yaitu suweng atau harta sejati.
Suwenge ting gelenter	Harta sejati itu berupa kebahagiaan sejati. Harta sejati itu sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar kita, namun kita tidak menyadarinya.
Mambu ketundhung gudel	Banyak orang berusaha mencari harta sejati itu. Mereka ingin mendapatkan harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (yang diibaratkan anak gudel) ikut mencari harta itu dengan penuh keserakahan.
Pak empong lera-lerere	Orang-orang bodoh itu mirip orang tua ompong yang kebingungan. Mereka kebingungan meskipun telah memiliki harta. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu bukan harta atau kebahagiaan sejati. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh keserakahannya sendiri.
Sapa ngguyu ndhelikake	Barang siapa sumeleh dalam menjalani hidup, dialah yang akan menemukan harta sejati. Orang yang menemukan harta sejati akan tersenyum bahagia.
Sir-sir pong dhele kopong	Agar dapat menemukan harta atau kebahagiaan sejati itu, orang harus melepaskan diri dari harta benda duniawi, mengosongkan diri dari sifat-sifat yang buruk (keserakahan, dan lain-lain), dan senantiasa mengasah hati nurani.
Sir-sir pong dhele kopong	

sebut dapat direduksi makna-maknanya. Adapun makna dari wujud kearifan lokal berupa perkataan dan perbuatan atau tindakan yang terdapat dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* dapat dipaparkan lebih lanjut.

Makna Kearifan Lokal Dalam Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng

Makna kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* berupa nilai - nilai tertentu yang tergambar dari masing-masing wujud kearifan lokal yang telah dipaparkan sebelumnya. Kearifan lokal yang berwujud perkataan yaitu syair-syair lagu *Cublak - cublak Suweng* terlebih dahulu dimaknai sehingga dapat menemukan nilai - nilai yang terkandung di dalamnya. Peneliti telah memperoleh arti atau makna syair *cublak - cublak suweng*. Arti atau makna syair lagu tersebut diperoleh berdasarkan kegiatan wawancara dengan tokoh-tokoh masyarakat yang telah disebutkan sebelumnya dan hasil tersebut telah dikonfirmasi oleh petugas Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta dengan penjelasan seperti pada tabel 1.

Syair lagu *cublak - cublak suweng* di atas ternyata memiliki makna yang mendalam. Makna tersebut sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat di Yogyakarta. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Spradley (2007:25) yaitu bahasa lebih dari sekedar alat komunikasi, namun juga alat untuk menyusun realitas. Selain kearifan lokal yang berwujud perkataan yang tersebut, kearifan lokal yang berwujud perbuatan ataupun tindakan berupa gerakan dan langkah-langkah permainan juga memiliki nilai - nilai kearifan lokal. Nilai - nilai kearifan lokal tersebut dapat dipandang sebagai sikap positif. Menurut Soemarso (1983:3), permainan tradisional memiliki tempat yang penting dalam kehidupan masyarakat dan berguna untuk menanamkan sikap dan keterampilan, di samping untuk penyaluran kreativitas di waktu luang dan wadah hiburan. Sikap-sikap positif dapat dilatih dalam permainan. Sikap-sikap positif tersebut erat kaitannya dengan nilai - nilai positif. Adapun nilai - nilai dalam kearifan lokal berwujud perkataan dan perbuatan dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Nilai kebersamaan

Permainan *cublak - cublak suweng* mengandung nilai kebersamaan karena permainan tersebut tidak dapat dilakukan seorang diri. Untuk dapat memainkan *cublak - cublak suweng* dibutuhkan minimal tiga anak sebagai pemain. Semakin banyak pemainnya, maka akan semakin meriah permainannya. Selain itu, peraturan yang terda-

pat dalam permainan harus dipatuhi oleh seluruh pemain. Apabila ada yang tidak bernyanyi atau tidak ikut bergerak, maka laju permainan tidak akan baik. Nilai kebersamaan tersebut telah ditemukan pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Herawati (2015) yang menyatakan bahwa semakin banyak pemain, maka permainan akan semakin meriah.

2) Nilai edukasi

Nilai edukasi pada permainan ini mengarah pada langkah permainan, yaitu ketepatan anak yang bermain sebagai Pak Empo dalam menebak siapa yang menyembunyikan biji atau kerikil. Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang menyembunyikan maupun yang tidak menyembunyikan harus menggenggam telapak tangannya dengan erat. Dengan demikian anak yang bermain sebagai Pak Empong perlu mencermati dengan baik ciri fisik dan psikis anak yang menyimpan biji atau kerikil. Permainan ini melatih anak untuk kritis membuat strategi agar mudah mengetahui teman yang menyembunyikan biji atau kerikil yakni dengan cara menghitung urutan anak ketika lagu dinyanyikan ataupun mengamati ekspresi wajah masing-masing anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudono (1995:8) yang menyatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan diri anak. Anak berlatih untuk berpikir kritis yang dapat menjadi salah satu kekuatan dalam diri anak.

3) Nilai berbagi

Nilai berbagi dalam permainan ini tergambar dari langkah permainan yang secara langsung memunculkan gerakan tubuh membagikan biji atau kerikil kepada satu per satu pemain. Piranti berupa biji atau kerikil diibaratkan sebagai *suweng* yaitu perhiasan wanita Jawa berupa anting. Piranti tersebut menggambarkan suatu harta yang sangat berharga. Pada zaman dahulu nenek moyang wanita Jawa memakai *suweng* sebagai perhiasan berupa anting-anting. Jenis perhiasan tersebut paling banyak ditemui di Jawa, khususnya Yogyakarta. Oleh karena itu, sebagai benda berharga tentu tidak semua orang berkesempatan untuk memilikinya. Permainan *cublak - cublak suweng* ini mengajarkan para pemain untuk tidak serakah dengan harta yang dimiliki. Selayaknya sebagai manusia, kita berbagi kepada orang-orang di sekitar kita, apalagi mereka yang membutuhkan. Apabila memiliki harta sebaiknya dibagikan kepada sesama manusia yang kehidupannya belum seberuntung kita.

4) Nilai *sumeleh*

Nilai *sumeleh* merupakan nilai hidup yang dikenal baik oleh masyarakat Yogyakarta. *Sumeleh* berasal dari kata *seleh* yang artinya “meletakkan” atau “melepaskan”. *Sumeleh* berarti pasrah menerima apapun dengan ikhlas. Nilai tersebut tergambar dalam makna syair lagu *Cublak - cublak suweng* yang memberi nasihat untuk senantiasa ikhlas, tidak serakah, dan menggunakan hati nurani untuk menemukan harta sejati. Syair yang secara khusus menggambarkan nilai *sumeleh* yaitu pada syair “*sir-sir pong dele kopong*”. *Sir* dalam bahasa Jawa berarti hati nurani, *pong* dalam bahasa Jawa merujuk pada *kopong* yang berarti tidak berisi atau kosong. Sementara *dele* dalam bahasa Jawa berarti kacang kedelai. Dengan demikian syair “*sir-sir pong dele kopong*” memiliki arti manusia harus melepaskan diri dari harta benda duniawi, mengosongkan diri dari sifat-sifat buruk, dan senantiasa mengasah hati nurani. Arti tersebut jika dikaitkan dengan harta sejati maka manusia harus melepaskan diri dari harta benda duniawi, mengosongkan diri dari sifat-sifat buruk, dan senantiasa mengasah hati nurani untuk dapat menemukan kebahagiaan yang sejati. Nilai tersebut didukung oleh pendapat tokoh masyarakat yang memahami permainan tradisional *cublak - cublak suweng* dan merupakan orang asli Jawa.

5) Nilai religius

Nilai religius yang dimaksud mengarah kepada sikap *narimo ing pandum*. Hal tersebut tergambar dalam gerakan badan telungkup dengan kepala merunduk ke bawah seakan-akan bersujud. Gerakan tersebut dilakukan oleh Pak Empong, yaitu anak yang bertugas sebagai pemain yang kalah saat dilakukannya gambeng atau hompimpah. Gerakan bersujud menggambarkan manusia yang tunduk akan kuasa Tuhan dan menyerahkan semua yang terjadi kepada Tuhan dan percaya bahwa segala sesuatu terjadi karena kehendak Tuhan. *Narimo ing pandum* merupakan istilah bahasa Jawa yang menurut Astiyanto (2006, 138) memiliki arti yaitu menerima nasib dan menggantungkan diri atas pemberian Tuhan. Nilai religius *narimo ing pandum* tersebut juga tergambar dari gerakan tubuh pemain saat membuka dan menggenggam tangan. Gerakan membuka tangan bermakna menerima semua pemberian Tuhan, baik keberhasilan maupun kegagalan dalam hidup. Sementara itu gerakan menggenggam tangan bermakna mengikhlaskan segala sesuatu yang sudah terjadi dan mensyukurinya sebagai pemberian Tuhan.

Strategi Preservasi yang Dapat Dilakukan

Berdasarkan paparan wujud dan mak-

na kearifan lokal dalam permainan tradisional *cublak - cublak suweng* dapat diketahui bahwa permainan tradisional sejatinya memiliki berbagai nilai - nilai yang merupakan kearifan lokal. Meskipun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional pada saat ini tidak lagi dimainkan anak-anak karena beberapa faktor, di antaranya jumlah kelahiran anak yang dibatasi, lahan bermain yang berkurang, dan kemajuan teknologi. Jika hal tersebut terus terjadi, dikhawatirkan permainan tradisional akan punah. Kepunahan permainan tradisional dapat dicegah melalui tindakan pelestarian. Pelestarian permainan tradisional sangatlah penting agar para generasi mendatang tetap mengetahui jenis permainan di masa nenek moyang mereka (Dharmamulya, 2008: 30). Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, permainan *cublak - cublak suweng* juga memiliki nilai - nilai kearifan lokal. Permainan tradisional tersebut mengandung ajaran tentang perilaku luhur yang dikemas dalam bentuk permainan dan lagu yang digunakan sebagai sarana mewariskan nilai budaya Jawa pada anak. Oleh sebab itu diperlukan upaya-upaya untuk melestarikan permainan tradisional, khususnya *cublak - cublak suweng*.

Sejak tahun 2010, Daerah Istimewa Yogyakarta mengadakan pagelaran atau pertunjukan yang mengangkat tema seni dan tradisi. Acara ini merupakan acara rutin yang bekerja sama dengan berbagai pihak baik swasta maupun pemerintah. Taman Budaya Yogyakarta yang bekerja sama dengan Dinas Pariwisata DIY menggelar acara Festival Dolanan Anak pada tahun 2013. Acara ini berlansing selama 3 hari dengan peserta puluhan grup atau kelompok seni dari lima kabupaten di Yogyakarta. Hal tersebut mengindikasikan secara positif bahwa keberadaan dolanan anak - anak perlu dipedulikan supaya tidak punah (Herawati, 2015). Selain itu ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional. Meski demikian pesatnya perkembangan arus globalisasi dan teknologi komunikasi menjadi tantangan tersendiri dalam melestarikan permainan tradisional yang terasa ketinggalan zaman apabila dibandingkan dengan jenis - jenis permainan lain yang modern.

Karena pesatnya arus globalisasi, maka tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional akan terus tergerus dan dapat menghilang. Untuk menyikapi itu kearifan lokal harus sejalan dengan perkembangan zaman, sebagai contoh membuat aplikasi *games* yang dapat diunduh di telepon genggam dengan konsep permainan yang serupa dengan permainan *cublak-cublak suweng*. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamka

(2013:8-9) yaitu untuk melestarikan kearifan lokal dapat dengan menghadirkan kembali tradisi masa lalu untuk menciptakan suatu interpretasi terhadap suatu nilai tradisi lokal dengan proses perubahan (transform) yang disesuaikan dengan sudut pandang, teknologi dan kebutuhan masa kini, meskipun wujudnya berbeda dengan bentuk aslinya, dengan demikian tradisi itu akan terus berlanjut.

Di sisi lain, Wardhani (2013) dalam hasil penelitiannya memberikan sebuah rekomendasi untuk melestarikan nilai - nilai kearifan lokal pada permainan tradisional dengan melibatkan orang tua, masyarakat, sanggar - sanggar budaya, dan pemerintah untuk membelajarkan nilai - nilai kearifan lokal kepada generasi muda dan memfasilitasi pelestarian nilai - nilai kearifan lokal tersebut. Sekolah sebagai lembaga untuk mendidik anak sangat tepat bila dijadikan lahan untuk melestarikan permainan tradisional sebab tersedia anak - anak dalam jumlah yang besar sebagai pemain, berbeda ketika permainan dimainkan di lingkungan rumah dengan jumlah anak yang terbatas. Di sisi lain terkandungnya nilai - nilai positif dalam permainan tradisional sekaligus memberi pembelajaran nilai - nilai karakter yang baik. Dengan demikian diharapkan anak - anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan berkepribadian baik. Permainan dari segi fungsi hakikatnya merupakan sarana hiburan, maka perasaan gembira dan senang dapat didapatkan anak dengan melakukan permainan. Permainan tradisional dapat diajarkan pada jenjang taman kanak - kanak dan sekolah dasar, dalam beberapa kegiatan wawancara, para guru menyarankan hal tersebut yaitu permainan tradisional diajarkan di sekolah agar para murid tetap mengenal permainan tradisional meski mereka tengah hidup di era digital ini.

Di sisi lain terdapat cara untuk melestarikan permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh praktisi pendidikan maupun praktisi kebudayaan. Diharapkan muncul lebih banyak lagi penelitian di bidang nilai - nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional di masa - masa mendatang. Dengan semakin banyaknya penelitian di bidang tersebut, maka semakin banyak pula orang - orang yang mengetahui informasi mengenai nilai - nilai kearifan lokal pada permainan tradisional. Tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua orang mengetahui nilai - nilai kearifan lokal pada permainan tradisional sebab tidak semua orang pula berkesempatan mengenal permainan tradisional tersebut. Dengan adanya artikel penelitian di bidang nilai - nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional, masyarakat

diingatkan dan disadarkan kembali akan salah satu warisan budaya nenek moyang yaitu permainan tradisional yang ternyata mengandung nilai - nilai kearifan lokal. Sebagai warga masyarakat, kita berkewajiban untuk menjaga dan melestarikan warisan nenek moyang tersebut.

SIMPULAN

Dalam perspektif ekolinguistik, terdapat hubungan antara lingkungan dengan bahasa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini yaitu ditemukannya nilai - nilai kearifan lokal pada permainan tradisional *cublak - cublak suweng*. Bahasa sebagai alat pengembang akal budi manusia menjadi alat untuk membangun nilai - nilai positif. Nilai - nilai positif tersebut merupakan nilai - nilai kearifan lokal, yaitu nilai yang tumbuh di dalam suatu masyarakat dan digunakan atau ada secara turun menurun. Permainan tradisional *cublak - cublak suweng* merupakan salah satu permainan tradisional yang terkenal di Yogyakarta. Permainan tersebut memiliki dua wujud kearifan lokal yaitu berupa perkataan dan perbuatan. Wujud kearifan lokal yang berupa perkataan tergambar dari syair lagu *Cublak - cublak Suweng* yang dilagukan pada saat permainan berlangsung. Sementara itu wujud kearifan lokal yang berupa perbuatan yaitu gerakan tubuh yang muncul ketika bermain. Gerak tubuh tersebut tercermin dalam langkah - langkah permainan yaitu 1) berbaring telungkup, 2) membuka telapak tangan menghadap ke atas, 3) memindahkan biji/ kerikil dari satu tangan ke tangan yang lain, dan 4) menggenggam kedua tangan. Makna yang terkandung dalam wujud - wujud kearifan lokal tersebut digambarkan dalam lima nilai positif yaitu 1) nilai kebersamaan, 2) nilai edukasi, 3) nilai berbagi, 4) nilai *sumeleh*, dan 5) nilai religius.

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk budaya bangsa yang tersebar luas di berbagai daerah perlu dipelihara dan dilestarikan. Permainan tradisional, khususnya *cublak - cublak suweng* perlu dilestarikan karena di dalamnya terkandung nilai - nilai kearifan lokal yang patut untuk dijaga dan dilestarikan. Selain itu perlu dilestarikan agar generasi muda tetap mengenal jenis permainan pada masa nenek moyangnya. Pesatnya arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi dikhawatirkan membuat permainan tradisional semakin ketinggalan zaman dan tidak dikenal oleh masyarakat. Ada beberapa cara untuk melestarikan permainan tradisional, salah satunya permainan *cublak - cublak suweng*. Cara untuk melestarikan permainan tradisional *cublak - cublak suweng* adalah dengan membuat aplikasi *games* yang dapat diunduh di

telepon genggam. Aplikasi tersebut menggabungkan kemajuan teknologi zaman sekarang dengan kearifan lokal sejak zaman dahulu. Oleh sebab itu aplikasi yang dimaksud harus memiliki konsep permainan yang serupa dengan permainan *cublak - cublak suweng* yang sesungguhnya. Selain itu pada sekolah - sekolah, misalnya jenjang taman kanak-kanak dan sekolah dasar di Yogyakarta, para guru diharapkan mengajarkan permainan tradisional kepada para siswa agar para siswa tetap mengenal permainan tradisional tersebut meski tengah hidup di era digital, sekaligus memperoleh nilai - nilai karakter yang baik yang terdapat dalam kearifan lokal permainan tradisional. Selain itu diharapkan adanya lebih banyak penelitian di bidang kearifan lokal pada permainan tradisional yang memberikan wacana kepada masyarakat mengenai kearifan lokal pada permainan tradisional. Hal tersebut secara tidak langsung tentunya akan ikut melestarikan kearifan lokal dalam permainan tradisional itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Hal itu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang mendukung agar penelitian berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu diucapkan terimakasih kepada:

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang telah memberikan dukungan akademik agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

Dosen pembimbing Dr. R. Kunjana Rahardi, M.Hum. yang telah membimbing dan mendampingi peneliti dalam melakukan penelitian.

Masyarakat desa Baciro RW 14, Gendeng Cantel, Gondokusuman, Yogyakarta yang telah menjadi tempat penelitian dan atas kesediaan beberapa masyarakat baik tokoh masyarakat ataupun anak - anak yang menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan sumber Belajar TK*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Astiyanto, Heniy. 2006. *Filsafat Jawa (Menggali Butir - butir Kearifan Lokal)*. Yogyakarta: Warta Pustaka Yogyakarta.

Baedowi, Ahmad. 2015. *Calak Edu 4: Esai - esai Pendidikan 2012 - 2014*. Pustaka Alvabet.

Danandjaja, James. 1997. *Folklore Jepang (dilihat dari kacamata Indonesia)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Endraswara, Suwardi. 2005. *Tradisi Lisan Jawa*. Yogyakarta: Laksbang Presindo.

Fill, Alwin dan Peter Muhlhausler. 2001. *The Ecolinguistics Reader Language, Ecology, and Environment*. London: Continuum.

Hamka, ST. 2013. *Kearifan Lokal Dalam Arsitektur*. Universitas Briwijaya Malang: Program Pasca Sarjana Arsitektur Lingkungan Binaan. Tidak diterbitkan.

Herawati, Niken E. 2015. *Nilai - Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se - DIY 2013*. Jurnal Imaji. Vol. 13, No. 1, Februari 2015:13 - 27.

Haugen, Einar. 1972. *The Ecology of Language*. California: Stanford University.

Istanti, Z. K. 2007. *Wujud Kearifan Lokal teks Amir Hamzah Nusantara*. Jurnal Ibd Vol. 5, No. 1, Jan-Jun 2007, hlm 5 - 26.

Koentjaraningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia.

Mahmud, M. 2010. *Media Warisan dan Kearifan Lokal*. Jurnal t.n., Vol. 13, No. 2, Juli - September 2010.

Mbete, A.M. 2009. *Ungkapan - ungkapan dalam Bahasa dan Fungsinya dalam Melestarikan Lingkungan*. *Jurnal Linguistika*. Vol. 9, No. 17. Program Studi Magister dan Doktor Linguistik University Udayana, September 2001.

Naing, N., dkk. 2009. *Kearifan Lokal Tradisional Masyarakat Nelayan pada Pemukiman di Danau Tempe Sulawesi Selatan*. *Jurnal Local Wisdom*. Vol. 1, No. 1, November 2009, hlm 19 - 26.

Padmanugraha, A.S. 2010. *Common Sense Outlook on Local Wisdom and Identity: A Contemporary Javanese Natives' Experience' Paper Presented in International Conference on "Local Wisdom for Character Building*. Yogyakarta.

Soemarso, R. (ed). 1983. *Permainan Anak - anak Daerah Yogyakarta*. Depdikbud, Proyek Inventarisasi dan Kebudayaan Daerah.

Spradley, J. P. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Sudaryanto. 2017. *Menguak Tiga faset Kehidupan Bahasa: Fungsi Hakikinya, Pengelola Ilmunya, Ketrkaitannya dengan budaya*. Yogyakarta: Sanata Dharma Univeristy Press.
- Sujarno. 1996/1997. *Memudarnya Permainan Rakyat Linthongan di Masyarakat Pendukungnya: Kasus di Desa Kamulyan, Kecamatan Kawunganten, Cilacap*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Suprayogo, Imam & Tobroni. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tashadi. 1993. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.
- Wardhani, Ni.W. 2013. *Pembelajaran Nilai - nilai Kearifan Lokal Sebagai Penguat Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Informal (Studi Seskriptif Kualitatif Tembang Asmarandhana dalam Serat Wulang Reh Pada Masyarakat Keraton Kasunanan Surakarta)*. Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013, Tidak diterbitkan.
- Yuga, S. 2010. *Bunga Rampai Nilai - nilai Etika dalam Ungkapan Budaya*. Jakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata.