



HUMANIORA **DAN** ERA DISRUPSI

E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

Kerja Sama FIB Universitas Jember, HISKI Jember, & ATL Jember



EDITOR

Heru S.P. Saputra

Novi Anoeграjeki

Titik Maslikatin

Zahratul Umniyyah

L. Dyah Purwita Wardani SWW

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

Tema

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

**5-6 Oktober 2020
Aula Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember**

**JEMBER UNIVERSITY PRESS
2020**

SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

Organizing Committee

Ketua : Dr. Heru S.P. Saputra, M.Hum.
Sekretaris : L. Dyah Purwita Wardani S.W.W., S.S., M.A.
Anggota : Dra. Titik Maslikatin, M.Hum.
: Zahratul Umniyyah, S.S., M.Hum.
: Didik Suharijadi, S.S., M.A.
: Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.
: Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
: Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.
Bendahara : Sucipto
Editor : Heru S.P. Saputra
: Novi Anoerajekti
: Titik Maslikatin
: Zahratul Umniyyah
: L. Dyah Purwita Wardani S.W.W.
Reviewer : Prof. Dr. Novi Anoerajekti, M.Hum.

Steering Committee : **Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.**

ISBN : 978-623-7973-08-9
Link e-prosiding : <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

Layout : Phia Meidyana Triwahono & Jatra Saputra
Desain Sampul : Muhammad Zamroni

Penerbit : Jember University Press

Alamat Penerbit:
Jalan Kalimantan 37
Jember 68121
Telp. 0331-330224, Voip.0319
e-mail: upt-penerbitan@unej.ac.id

Distributor:
Jember University Press
Jalan Kalimantan No.37 Jember
Telp. 0331-330224, Voip.0319
e-mail: upt-penerbitan@unej.ac.id

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang memperbanyak tanpa izin tertulis dari penerbit, sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun, baik cetak, *photoprint*, maupun *microfilm*.

Kata Pengantar Editor

DISRUPSI: *NGELI*, TETAPI JANGAN SAMPAI *KELI*

Filosofi Jawa mengajarkan kepada kita melalui adagium yang telah menyatu dengan kehidupan keseharian dari waktu ke waktu, yakni *ngeli ning ora keli*, *ngeli* tetapi jangan sampai *keli*, mengikuti arus tetapi jangan sampai hanyut. Adagium ini tidak sedikit yang memandangnya sebagai pernyataan seloroh, tetapi banyak pula yang memaknai dan memperlakukannya sebagai pandangan-dunia (*wordview*) yang merefleksikan sikap antisipatif terhadap beragam gejala perubahan, baik sosial maupun kultural.

Filosofi Jawa ini dapat ditafsirkan sebagai representasi dari sikap kehati-hatian sekaligus mampu menyesuaikan situasi dan kondisi yang senantiasa berubah. Karena, sebagaimana yang sering dinyatakan oleh para pakar futurisme (*futurolog/futuris*) tidak ada yang abadi kecuali perubahan. Artinya, segala sesuatu tidak akan konstan, tetapi selalu mengalami dinamika, dan perubahan telah menjadi keniscayaan.

Ngeli ning ora keli menjadi folklor anonim yang mengkonstruksi pola pikir dan pola hidup guna mengantisipasi setiap perubahan yang sedang terjadi atau akan terjadi. Hal itu muncul dalam rentang historis masyarakat Jawa sejak masih berbentuk kerajaan, hingga teruji oleh ruang dan waktu, dan akhirnya tetap hadir dalam masyarakat modern kini. Masyarakat Jawa yang masih memegang teguh *weluri* ('warisan budaya secara turun temurun') leluhur, memaknainya secara positif dan konstruktif sebagai perangkat kultural dalam menyongsong, mengantisipasi, dan menjalani perubahan.

Dalam buku terbarunya, *Ngelmu Kahanan dan Manusia Jawa*, Faruk (2020:49) memotret bahwa pemahaman umum tentang konsep *ngeli*, yakni mengalirkan diri mengikuti aliran air yang secara objektif berlangsung, bermuara pada pemaknaan bahwa orang Jawa senantiasa menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di sekitarnya, tetapi dalam penyesuaian itu mereka berusaha untuk tidak "hanyut" atau tidak kehilangan jati diri mereka sendiri.

Bagi Faruk (2020:50-51), konsep tersebut lebih dominan pada wilayah psikologis, bukan sosiologis, sehingga mengandung unsur subjektif dan tidak mudah untuk diidentifikasi. Meskipun demikian, guru besar ilmu sastra dari UGM ini memberi solusi yang bijak, dengan memposisikan terminologi *ngeli* pada ranah yang umum. Dalam posisi yang demikian, filosofi Jawa tersebut mengindikasikan bahwa orang Jawa sadar sepenuhnya terhadap risiko atas keterbukaan dan perubahan. Atau, yang juga disebut oleh Faruk sebagai "stabil dalam instabilitas."

Fenomena perubahan telah tergambar dalam khazanah kelisanan, yang mengenal tahapan peradaban, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, yakni peradaban lisan, khirografik (tulisan), tipografik (cetakan), hingga elektronik (Ong, 1989). Keempat tahapan peradaban tersebut merupakan rangkaian yang integral dan tidak dapat dipisahkan secara definitif batas-batas yang menjadi pemisah antara peradaban yang satu dan peradaban berikutnya. Peradaban lisan ditandai dengan kelisanan

murni/primer (*primary orality*) yang mengandalkan ingatan dan diekspresikan dari mulut ke mulut. Untuk menopang ingatan, maka terbentuklah pola-pola formula yang paralelistik dan ritmis yang menyatu dalam komunikasi lisan. Bahkan Ong (1989:31) menekankan bahwa kata yang terucap memiliki kekuatan sekaligus merepresentasikan tindakan.

Peradaban khirografik (tulisan) ditandai dengan maraknya tulisan, coretan, gambar, dan berbagai ragam aksara sebagai bentuk fisik dari ekspresi pikiran dan angan-angan kolektif. Tulisan-tulisan di prasasti, candi, daun lontar, dan berbagai benda arkeologis lain menjadi bukti sejarah atas catatan-catatan penting dari fragmen kehidupan masyarakat setempat. Catatan-catatan arkeologis tersebut lebih sebagai rekaman sejarah kehidupan, belum menjadi bagian penting dalam proses edukasi (pendidikan/pembelajaran). Hal mendasar yang ditekankan oleh Ong (1989:78) bahwa tulisan mampu mengubah struktur kesadaran.

Peradaban tipografik (cetakan) menjadi tonggak berkembang dan *booming*-nya dunia pendidikan, karena telah berhasil dicetak secara massal wadah informasi yang menjadi penopang utama pendidikan, yakni buku, majalah, koran, dan berbagai media cetakan lainnya. Salah satu sumber informasi (ilmu) yang dapat diandalkan secara massal adalah produk cetakan. Dalam situasi semacam ini, ingatan bukan lagi menjadi satu-satunya cara untuk menyimpan informasi, sehingga generasi pada peradaban tipografik masih kalah kuat dibanding peradaban lisan dalam hal ingatan (memori). Perubahan signifikan dalam tahapan peradaban ini, menurut Ong (1989:117), terletak pada pergeseran dominasi, yakni dari dominasi pendengaran ke dominasi penglihatan.

Peradaban elektronik menjadi muara kelisanan dengan penopang utama berupa perangkat elektronik sebagai representasi dari kebudayaan modern. Peradaban ini seakan menggantungkan seluruh sendi kehidupan pada perangkat teknologi, yang memiliki karakteristik praktis, cepat, dan massif. Maraknya radio, televisi, dan telepon pada masanya, menjadi penanda rangkaian peradaban sejak peradaban lisan, khirografik, dan tipografik, dengan puncak pada peradaban elektronik.

Meskipun demikian, peradaban elektronik tidak dapat melepaskan diri dari residu kelisanan, sehingga membentuk kelisanan sekunder (*secondary orality*), yang memadukan cara lihat-dengar dengan teknologi audiovisual. Dalam konteks ini, Ong (1989:136) tetap optimis bahwa masih terdapat paralelisme antara kelisanan primer dan kelisanan sekunder, khususnya dalam hal *participatory mystique*, dukungan pada perasaan komunal, konsentrasi pada kekinian, dan penggunaan media bahasa dengan pola-pola formulaik.

Gambaran tahapan peradaban tersebut menunjukkan keniscayaan dinamis, bahwa tidak ada keabadian kecuali perubahan itu sendiri. Semua sektor kehidupan berubah. Pola dan cara pandang masyarakat terhadap realitas juga berubah, seiring perangkat teknologi yang menjadi sarana dalam menopang kehidupan. Pola perubahan semacam ini paralel dengan kecenderungan dalam konteks dunia industri, atau yang dikenal dengan revolusi industri.

Sebagaimana yang telah menjadi topik perbincangan seru belakangan ini, revolusi industri telah memasuki tahap ke-4, yang lebih populer dengan sebutan revolusi industri 4.0. Sebagaimana perubahan dalam perspektif kelisanan yang telah diuraikan sebelumnya, tahapan revolusi industri dimulai dari tahap ke-1, yakni revolusi industri 1.0, hingga kemudian berkembang sampai ke revolusi industri 4.0 sekarang ini.

Dalam beberapa kajian (Lian, 2019; *Warta Ekonomi*, 2019) dijelaskan tentang tahapan revolusi industri dengan karakteristiknya. (1) Revolusi industri 1.0 atau revolusi industri pertama terjadi pada abad ke-18 ditandai dengan penemuan mesin uap, digunakan untuk proses produksi barang dan transportasi (khususnya transportasi laut). Revolusi industri memungkinkan bangsa Eropa mengirim kapal perang ke seluruh penjuru dunia dalam waktu yang singkat, negara-negara imperialis di Eropa mulai menjajah kerajaan-kerajaan di Afrika dan Asia, dan munculnya pencemaran lingkungan akibat asap mesin uap dan limbah-limbah pabrik lainnya. (2) Revolusi industri 2.0 terjadi di awal abad ke-20, ditandai dengan penemuan tenaga listrik, guna memperbaiki tenaga mesin uap. Di akhir 1800-an, mobil mulai diproduksi secara massal. Revolusi industri ini juga berdampak pada kondisi militer pada Perang Dunia II. Ribuan tank, pesawat, dan senjata diciptakan. Hal ini terjadi karena adanya produksi massal. Perubahan telah terjadi, yakni dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri.

Sementara itu, tahapan revolusi berikutnya menekankan pada revolusi informasi dan teknologi siber. (3) Revolusi industri 3.0, manusia tidak lagi memegang peranan penting, sebagaimana tahapan revolusi sebelumnya. Pada revolusi industri ini, abad industri mulai berakhir dan kemudian digantikan oleh abad informasi. Revolusi industri ini bukan lagi digerakkan oleh mesin uap, atau listrik, melainkan komputer dan robot. Teknologi komputer berkembang pesat, hingga ditemukan semikonduktor, transistor, dan kemudian *integrated chip* (IC) yang membuat komputer menjadi semakin canggih, dan bahkan mampu menggantikan manusia sebagai operator dan pengendali lini produksi. (4) Revolusi industri 4.0 menjadi tren di dunia industri, yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi siber. Pada industri 4.0, teknologi manufaktur sudah masuk pada tren otomatisasi dan pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem siber-fisik, *internet of things* (IoT), *cloud computing*, dan *cognitive computing*. Tren ini telah menanamkan teknologi cerdas yang mengubah banyak bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, dunia kerja, bahkan gaya hidup. Fenomena moda transportasi Gojek menjadi contoh nyata dari era revolusi industri 4.0. Dengan demikian, revolusi industri 4.0 bukanlah fenomena yang menakutkan, melainkan justru kesempatan untuk membuka peluang bagi kita untuk berkontribusi terhadap perekonomian nasional.

Gambaran tahapan revolusi industri adalah potret perkembangan peradaban manusia, yang terkait dengan sarana teknologi. Semakin maju peradaban ditandai dengan semakin maju dan kompleksnya sarana teknologi yang menyertai kehidupan manusia. Era revolusi industri telah nyata dirasakan oleh masyarakat, sehingga kini

perbincangan pun bergeser ke era disrupsi. Era disrupsi bukan kelanjutan secara linier dari era revolusi industri 4.0, melainkan semacam varian dari beragam dinamika yang muncul secara internal pada industri 4.0. Maraknya perbincangan seputar era disrupsi telah menggeser trending topik tentang revolusi industri 4.0.

Terminologi *disrupsi* sebenarnya bukan konsep baru, tetapi istilah ini menjadi begitu populer belakangan ini lantaran terbitnya buku *The Innovator Dilemma* (1997) karya guru besar Harvard Business School, Clayton M. Christensen, yang berisi paparan tentang strategi inovasi dalam persaingan bisnis. Christensen (Eriyanto, 2020) ingin menjawab pertanyaan penting, terkait fenomena gulung tikarnya perusahaan-perusahaan besar (*incumbent*) yang dikalahkan oleh perusahaan-perusahaan kecil, yang dalam segala hal sebenarnya dalam posisi yang kalah (kalah dalam hal dana dan sumber daya manusia). Jawabannya terletak pada perubahan besar yang dikenal dengan disrupsi.

Jika ditelusuri dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, kita akan menemukan pengertian kata *disrupsi*, yakni ‘hal tercerabut dari akarnya’. Pengertian semacam itu, kemudian dikaitkan dengan konteks sosialnya, sehingga kita dapat mengadopsi dari penjelasan Sabar (2020), bahwa era disrupsi dapat diartikan sebagai era atau zaman, yang pada zaman itu terjadi kekacauan dan ketercerabutan dari akarnya. Era atau zaman terjadinya perpindahan, dari kenyataan lama ke kenyataan baru, yaitu perpindahan kenyataan fisik, geografis, ke kenyataan dunia maya, mulai dari komunikasi, informasi, permainan, dan pemetaan. Pernyataan Sabar ini dapat kita refleksikan dalam realitas sosial belakangan ini yang senantiasa “bergantung” pada teknologi digital.

Disrupsi dapat dipandang sebagai bagian integral dari perubahan yang positif dan konstruktif karena berbasis inovasi yang dinamis, dan menekankan pada faktor efektif, efisien, cepat, dan canggih. Karakteristik ini sejalan dengan tuntutan revolusi industri 4.0 yang cepat, canggih, dan inovatif. Disrupsi merambah ke beragam bidang, bukan hanya bidang ekonomi dan sosial-budaya, melainkan juga bidang-bidang lain seperti hukum, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan.

Disrupsi bukanlah sekedar perubahan, tetapi perubahan besar yang mengubah tatanan. Eriyanto (2020) memberi catatan bahwa ada dua karakteristik penting dari disrupsi, yakni (1) perubahan itu sangat mendasar terkait dengan model bisnis. Perusahaan pemimpin pasar sebenarnya terus menerus melakukan inovasi, tetapi inovasi itu lebih ditujukan untuk mempertahankan pertumbuhan dan pasar. Sebaliknya perusahaan-perusahaan baru menawarkan sebuah model bisnis baru yang berbeda dengan sebelumnya. (2) Disrupsi selalu bermula pada pasar bawah (*low-end*) dengan menawarkan harga yang jauh lebih murah. Karena awalnya melayani pasar bawah, perusahaan ini tidak terdeteksi oleh pemimpin pasar yang lebih memfokuskan pada pasar atas (*high-end*).

Sebagaimana yang telah disinggung bahwa disrupsi melanda berbagai bidang kehidupan, meskipun yang populer tampak dalam bidang ekonomi. Bidang ekonomi banyak menjadi sorotan terkait fenomena era disrupsi karena berimplikasi langsung dan eksplisit pada kehidupan keseharian. Bidang ekonomi menjadi bidang utama dan

pertama yang bertautan dengan hajat hidup orang banyak alias masyarakat umum. Banyak diskusi publik yang menyoal dinamika era disrupsi dalam implikasinya dengan kemanusiaan, diawali dengan perbincangan persoalan ekonomi. Rhenald Kasali yang telah menelorkan tiga buku seri disrupsi, yakni *Disruption, Tomorrow is Today*, dan *#MO* (singkatan dari *Mobilisasi dan Orkestrasi*), menguraikan betapa dahsyatnya era disrupsi ini, hingga perusahaan-perusahaan besar pun tumbang, dan digantikan oleh perusahaan-perusahaan kecil yang dikelola dengan inovasi dan kreativitas berbasis digital dan media sosial. Bahkan, di buku-buku tersebut dan juga di berbagai media ditekankannya bahwa teori ekonomi pun tidak berlaku lagi dalam konteks era disrupsi karena sudah tidak sesuai dengan dinamika di lapangan/masyarakat.

Hal-hal penting terkait fenomena disrupsi, menurut Kasali (2017), dapat disarikan sebagai berikut. (1) Proses bisnis menjadi relatif simpel dengan mengandalkan perangkat digital dan media sosial, sehingga dapat menekan biaya operasional. Hal ini telah kita alami bersama, yakni dengan memanfaatkan aplikasi di smartphone, maka segala macam kebutuhan kita dapat terpenuhi dengan cepat. (2) Melonjaknya kualitas produk dan layanan lantaran adanya inovasi yang tiada henti, sehingga lebih praktis bagi semua kalangan. (3) Peluang potensial untuk menciptakan pasar baru, atau bergesernya pihak yang berposisi eksklusif menjadi inklusif, dengan memanfaatkan inovasi digital. Peluang semacam ini telah dimanfaatkan oleh Gojek dan diikuti oleh perusahaan semacamnya. (4) Relatif mudahnya untuk dijangkau atau diakses beragam produk atau jasa berbasis digital oleh pelanggan. Dengan demikian, setiap orang yang memiliki sarana digital atau smartphone, dapat memanfaatkannya dengan simpel. (5) Implikasi terhadap segala sesuatu yang senantiasa smart, pintar, efektif, efisien, cepat, dan berpresisi. Hal ini dapat menghemat segalanya, termasuk waktu dan biaya.

Gambaran Kasali tentang disrupsi dapat digarisbawahi bahwa fenomena yang berkembang di tengah masyarakat saat ini cenderung menekankan mekanisme inovatif yang serba cepat, simpel, dan berpresisi, dengan basis digital. Fenomena semacam ini dapat dikatakan memanjakan pola hidup, yakni apa pun bisa didapat dengan cepat tanpa harus pergi ke mana-mana, karena telah diwakili oleh jari-jemari kita dengan cara klik-klik di smartphone dan sesuatu yang kita inginkan pun segera datang di hadapan kita. Kenyataan semacam ini tidak terbayang dalam benak ketika kehidupan kita masih jauh dari sarana digital. Sarana digital saja tidak cukup, sehingga dilengkapi dengan media sosial sebagai sarana penyambung jaringan sosial. Kemudahan dan kepraktisan semacam ini bukan hanya terbatas untuk mendapatkan barang, melainkan juga fasilitas jasa. Bahkan secara sederhana atau secara umum dapat dikatakan bahwa apa pun bisa didapatkan dengan mudah dan cepat asalkan bermodal smartphone dan uang.

Persoalan disrupsi tidak hanya berhenti pada persoalan perusahaan atau ekonomi, tetapi sebagaimana telah disinggung, juga terkait dengan persoalan-persoalan lain, seperti persoalan sosial-budaya, hukum, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan. Sebagai insan sivitas akademika, kita perlu segera mencermati fenomena disrupsi dalam konteks pendidikan atau keilmuan, termasuk pembelajaran, penelitian, dan pengabdian. Hal ini penting untuk segera dilakukan, karena cepat atau lambat, fenomena disrupsi

akan (atau bahkan telah) kita rasakan dalam ranah dunia akademik. Kehidupan kampus dengan beragam kegiatan akademiknya, tidak dapat menghindarkan diri dari gelombang disrupsi. Kita tidak perlu menghindar. Justru kita harus menyongsong, mengantisipasi, menjalani, dan mengkreasi sedemikian rupa sehingga kita dapat berjalan seiring dan seirama dengan gelombang disrupsi.

Era disrupsi merupakan tahapan perubahan, sebagaimana tahapan perubahan peradaban dalam perspektif kelisanan atau dalam perspektif revolusi industri, sehingga fenomena disrupsi menjadi suatu keniscayaan. Perubahan adalah keniscayaan, sesuatu yang pasti akan terjadi. Tahapan peradaban dari peradaban kelisanan, khirografik, tipografik, hingga elektronik adalah keniscayaan. Perubahan dari revolusi industri 1.0 ke revolusi berikutnya hingga revolusi industri 4.0 saat ini (di beberapa negara mulai berhembus munculnya revolusi industri 5.0), juga sebuah keniscayaan. Jika ditarik sejenak ke bagian awal tulisan ini, maka filosofi Jawa mengingatkan kepada kita untuk paham situasi, untuk pandai-pandai membaca gejala alam, dan untuk cermat memaknai segala perubahan. Oleh karena itu, filosofi tersebut menggiring kita untuk *ngeli ning ora keli*, mengikuti aliran arus tetapi tidak sampai hanyut, sehingga kita tetap dapat mengendalikan diri dan situasi. Kita tetap menjadi pengendali, bukan dikendalikan oleh situasi atau pihak lain.

Dalam konteks akademik atau keilmuan, era disrupsi akan berpengaruh terhadap kerja-kerja akademik, bukan hanya dalam proses pembelajaran, melainkan juga dalam konteks pengembangan ilmu berupa kegiatan riset atau penelitian. Kegiatan akademik harus selaras dengan dinamika era disrupsi. Dalam konteks ini, Ohoitumur (2018) memiliki catatan-catatan penting atas dasar hasil kajiannya. Digambarkannya bahwa dalam konteks ilmu pengetahuan, disrupsi berimplikasi positif pada pengembangan karakter inovatif yang antisipatif terhadap perubahan. Ohoitumur (2018:154—162) juga menjelaskan bahwa dimensi inovatif disrupsi mampu mendorong pemberontakan atas dogmatisme dan moralitas yang korup dalam pengembangan ilmu pengetahuan, menekankan dimensi nonkognitif, memberikan perhatian pada *learning skill*, serta mendorong kerja sama interdisipliner dan multikultural. Satu penekanan mendasar yang juga harus dicermati dari catatan Ohoitumur (2018:163), bahwa para akademisi dalam melakukan riset lebih diorientasikan pada masalah-masalah fundamental.

Penyelenggaraan seminar dengan cakupan nasional ini juga sebagai upaya dalam merespons fenomena era disrupsi, dengan memanfaatkan perspektif ilmu-ilmu humaniora. Seminar Nasional yang diselenggarakan atas kerja sama antara Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember (FIB Unej), Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia Komisariat Jember (HISKI Jember), dan Asosiasi Tradisi Lisan Komisariat Jember (ATL Jember) ini menetapkan topik “Humaniora dan Era Disrupsi” sebagai wahana perbincangan. Tujuan dari seminar ini adalah mendiskusikan fenomena era disrupsi dalam relasinya dengan ranah keilmuan humaniora, sehingga diharapkan muncul pemikiran dan penemuan baru dalam konteks pengembangan ilmu. Perspektif

yang digunakan para pemakalah dalam mengkaji fenomena era disrupsi, di antaranya perspektif sastra, bahasa, budaya, kelisanan, pendidikan/pembelajaran, dan sejarah.

Tulisan yang masuk ke meja Editor berjumlah 64 makalah, tiga di antaranya adalah makalah undangan sebagai Pembicara Kunci. Makalah-makalah tersebut membicarakan fenomena era disrupsi atau isu-isu lain yang relevan dengan kacamata sesuai bidang ilmu masing-masing pemakalah, yang secara umum dapat dirinci menjadi enam perspektif, yakni perspektif sastra, bahasa, budaya, kelisanan, pendidikan/pembelajaran, dan sejarah.

Dalam perspektif sastra dibahas berbagai karya, baik novel, puisi, naskah drama, syair lagu, maupun film. Masing-masing penulis menekankan perspektif teoretis dalam menganalisis substansi karya, mulai dari perspektif feminisme, sosiologi sastra, semiotika, hermeneutika, representasi, stilistika, *cultural studies*, strukturalisme genetik, antropologi sastra, botani sastra, hingga poskolonial. Kajian-kajian tersebut sebagian disarikan dari hasil penelitian yang lebih luas, sebagian didesiminasi dari skripsi, dan sebagian lain merupakan tulisan lepas yang tidak bersumber dari penelitian sebelumnya. Pada umumnya, kajian-kajian tersebut melakukan pemaknaan atau penafsiran substansi sastra dalam konteks sosial budaya kekinian, dengan tetap berpatokan pada konsep teoretis yang menjadi acuan. Sebagian yang lain melakukan pemaknaan atau penafsiran dalam konteks era disrupsi.

Dalam perspektif bahasa muncul kajian-kajian yang terkait dengan perilaku berbahasa, kajian tentang bahasa iklan, tuturan bahasa, juga bahasa Jawa dalam konteks *undha-usuk* dan *plesetan*. Kajian-kajian tersebut muncul sebagai representasi atas fenomena kebahasaan yang ada di dalam masyarakat sebagai praktik komunikasi dalam keseharian. Beberapa kajian ini menunjukkan bahwa terdapat perkembangan atau pergeseran perilaku berbahasa, termasuk juga dalam konteks produksi iklan dalam mengikuti fenomena era disrupsi. Perilaku berbahasa menunjukkan posisi yang paralel dan sejalan dengan perubahan dan perkembangan zaman.

Dalam perspektif budaya muncul tulisan-tulisan yang mengangkat potensialitas budaya lokal dalam menghadapi budaya global, bahkan termasuk era disrupsi. Beberapa budaya lokal yang dikaji, di antaranya seni tradisi janger, barong ider bumi, tradisi paraji, ekspresi kultural karya-karya yang berbasis lokalitas, *stand-up comedy*, tradisi mamacah, desa wisata, dan fenomena COVID-19 dalam konteks komunikasi. Kajian-kajian tersebut secara umum menunjukkan bahwa potensi lokal mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, lokalitas bernegosiasi dengan arus globalitas. Lokalitas bukan lagi berada pada posisi subordinat atau inferior, tetapi dirinya telah mampu beradaptasi, bahkan bernegosiasi dengan nilai-nilai global.

Dalam perspektif kelisanan muncul kajian tentang tuturan pencak silat, tentang mantra pengasih, mantra dalam ritual hodo, tradisi mendongeng, legenda, berbagai mitos dan cerita rakyat. Selain itu, juga muncul kajian tentang permainan tradisional, mocoan lontar Yusuf, tradisi temu manten, industri kreatif, budaya vlogs, dan tradisi dalam masyarakat Samin. Kajian-kajian tersebut bukan sekedar menganalisis teks kelisanan, melainkan memaknainya dalam konteks masyarakat pemiliknya. Kajian teks

dan konteks mampu mengungkap, bukan saja substansi dari objek penelitian, melainkan juga makna komprehensif dari relasi antara teks dan konteksnya. Kajian-kajian yang mengarah pada pengungkapan sisi etnografis ini penting untuk dilakukan guna memahami intensi lokalitas dalam perspektif masyarakat lokal.

Dalam perspektif pendidikan/pembelajaran muncul tulisan yang membahas tentang pembelajaran bahasa dan sastra dalam konteks era disrupsi, pembelajaran dengan media wayang, pembelajaran dengan model *higher order thinking skills*, pembelajaran dengan model koneksi estetik-eferen, dan fenomena pembelajaran daring akibat COVID-19. Kajian-kajian tersebut pada prinsipnya memberi gambaran tentang fenomena pembelajaran yang terjadi akibat kondisi sosial, sekaligus upaya untuk mencari solusi alternatif agar proses transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik dapat berjalan efektif sehingga capaian pembelajaran dapat melampaui target. Kondisi era revolusi industri 4.0, era disrupsi, dan fenomena COVID-19 menjadi tantangan yang tidak mudah bagi proses pembelajaran, tetapi hal tersebut bukan berarti tidak dapat diatasi. Dengan strategi pembelajaran yang adaptif sesuai konteks situasi dan kondisi, maka diharapkan capaian pembelajaran dapat dijangkau, dengan tetap mengandalkan kesadaran penuh dari kedua belah pihak, yakni pendidik dan peserta didik.

Dalam perspektif sejarah muncul tulisan-tulisan tentang sejarah lingkungan, fenomena historis desa penghasil kopi, kajian historis tentang kelompok tani, dan kajian tentang bupati-bupati di Madiun dan Panarukan. Kajian tentang lingkungan, pedesaan yang menjadi pusat kopi, dan kajian tentang kelompok tani mengungkap gambaran betapa pentingnya makna lingkungan bagi kehidupan masyarakat dan generasi berikutnya. Kajian-kajian tersebut menekankan bahwa kebijakan pemerintah, baik pusat maupun daerah, cukup signifikan dalam menjaga ekosistem lingkungan, bukan saja bagi lingkungan setempat, melainkan juga lingkungan lain yang menjadi hilirnya. Sementara itu, kajian historis tentang para bupati menekankan peran mereka dalam hal kekuasaan dan kesejahteraan masyarakat, sekaligus gambaran tentang harmoni dalam regenerasi. Kajian-kajian historis tersebut menjadi potret masa lalu yang sangat bermanfaat bagi masa kini dan masa depan.

Beragam kajian yang telah diuraikan, baik terkait dengan sastra, bahasa, budaya, kelisanan, pendidikan/pembelajaran, dan sejarah, menunjukkan keragaman fenomena sekaligus temuan ilmiah yang perlu didesiminasikan dalam forum ilmiah ini. Kajian-kajian tersebut menjadi media dialogis dalam mencermati sekaligus menemukani jalan keluar atas fenomena keilmuan yang muncul dalam momen keseharian. Dokumentasi berupa e-prosiding ini diharapkan mampu merekam sekaligus menyebarluaskan ke khalayak luas guna dijadikan bahan diskusi, pembelajaran, sekaligus sebagai salah satu solusi alternatif akademis. Semoga e-prosiding ini bermanfaat secara akademis bagi semua segmen pembaca.

Dalam kesempatan ini, Panitia Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar yang telah menyiapkan acara ini, atas fasilitas dari FIB Unej yang bekerja sama dengan HISKI Jember dan ATL Jember, mengucapkan terima kasih yang tulus kepada berbagai

pihak yang telah mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, atas terselenggaranya pertemuan ilmiah ini.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Pembicara Kunci atau Narasumber atas *sharing* ilmu dan pengalaman akademisnya. Kepada Dr. Pudentia MPSS, M.Hum. (Ketua Umum ATL/Dosen UI), Dr. Mukhlis PaEni, M.A. (Sejarawan-Budayawan/Dosen UI), Prof. Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum. (Ketua Umum HISKI/Dosen UNY), Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd. (Dosen FIB Unej), dan Dr. Sri Ana Handayani, M.Si. (Dosen FIB Unej), kami ucapkan banyak terima kasih. Semoga ilmu yang telah didiskusikan bermanfaat bagi khalayak.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para pemakalah (dosen, peneliti, mahasiswa S1, mahasiswa S2, mahasiswa S3, guru, dan alumni) atas partisipasinya dalam memeriahkan kegiatan akademik ini. Semoga dialektika keilmuan yang telah berlangsung dalam forum mampu menyisakan pertanyaan skeptis, sehingga akan mendorong kita untuk mempelajari secara lebih khidmat.

Secara khusus, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FIB Unej atas segala dukungan semangat dan fasilitas akademik, sehingga acara Seminar Nasional ini dapat berjalan sesuai rencana. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua HISKI Jember dan Ketua ATL Jember atas dorongan dan dukungan akademisnya. Ucapan serupa kami sampaikan kepada Jember University Press (UPT Percetakan dan Penerbitan Unej) atas dukungan publikasinya, semoga mampu menyebarluaskan sebanyak mungkin ilmu yang bermanfaat.

Sebagai penutup, kami meyakini bahwa di era yang senantiasa berubah, filosofi Jawa tetap relevan untuk kita terapkan, *ngeli ning ora keli*, pandai-pandailah membaca situasi, memaknai gerak simbolik dari setiap jengkal kehidupan, memaknainya dalam konteks kemanusiaan. Kita *ngeli*, bukan *keli*, sehingga tetap mampu menjaga diri, mengendalikan situasi, dan menjaga harmoni. Harmoni sosial senantiasa kita junjung tinggi agar hidup kita menjadi lebih bermakna bagi khalayak, sehingga ilmu kita juga bermanfaat untuk memperkuat nilai-nilai yang humanistik.

Tetap sehat. Tetap semangat. Semoga karya kecil ini bermanfaat bagi khalayak dan bagi pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Selamat membaca!

DAFTAR PUSTAKA

- Eriyanto. 2020. "Disrupsi", <http://journal.ui.ac.id/index.php/jkmi/article/view/9945/67546121> (diakses, 12 September 2020).
- Faruk. 2020. *Ngelmu Kahanan dan Manusia Jawa*. Yogyakarta: Lingkaran.
- Kasali, R. 2017. *Disruption*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lian, B. 2019. "Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman bagi Perguruan Tinggi." *Prosiding* dalam Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 12 Januari 2019:40—45.
- Ohoitmur, J. 2018. "Disrupsi: Tantangan bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Peluang bagi Lembaga Pendidikan Tinggi." *Response*, 23 (2):143—166.

- Ong, W.J. 1989. *Orality and Literacy: the Technologizing of the Word*. London & New York: Routledge.
- Sabar, F. 2020. “Era Disrupsi dan Lawan-lawan Misterius”, <https://voxntt.com/2019/04/08/era-disrupsi-dan-lawan-lawan-misterius/43939/>, diakses 12 September 2020.
- Warta Ekonomi*. 2019. “Mengenal Revolusi Industri dari 1.0 hingga 4.0.”, *Warta Ekonomi.co.id*, <https://www.wartaekonomi.co.id/read226785/mengenal-revolusi-industri-dari-10-hingga-40>, diakses 12 September 2020.

Jember, 5 Oktober 2020

EDITOR

Heru S.P. Saputra

Novi Anoegrajekti

Titik Maslikatin

Zahratul Umniyyah

L. Dyah Purwita Wardani S.W.W.

DAFTAR ISI

1. KATA PENGANTAR EDITOR DISRUPSI: <i>NGELI</i> , TETAPI JANGAN SAMPAI <i>KELI</i> <i>Tim Editor</i>	iii
PEMBICARA UTAMA	
2. BOTANI SASTRA SEBAGAI PENANGKAL DISRUPSI <i>Suwardi Endraswara</i>	1
3. HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI TEKNOLOGI DALAM KONTEKS HISTORIS <i>Sri Ana Handayani</i>	19
4. PERILAKU BERBAHASA MASYARAKAT PADA ERA DISRUPSI <i>Bambang Wibisono</i>	31
KAJIAN SASTRA	
5. BUDAYA LITERASI (BACA-TULIS) DAN HOAKS DI ERA DISRUPSI <i>Linny Oktovianny</i>	42
6. TRANSFORMASI SASTRA SEBAGAI PEWARISAN BUDAYA PADA ERA DISRUPSI <i>Pardi Suratno</i>	47
7. KAJIAN HERMENEUTIKA SASTRA MUSIK SELAWAT JAWI PADA FILM DOKUMENTER <i>ARAB DIGARAP, JAWA DIGAWA</i> <i>Umilia Rokhani</i>	55
8. <i>RAKSASA DARI JOGJA</i> : EKTRANISASI TOKOH CERITA DARI GENRE NOVEL KE GENRE FILM <i>Ajeng Yuditya Siswara</i>	67
9. SASTRA USING: TAFSIR LOKALITAS DALAM KONTEKS PERKEMBANGAN ZAMAN <i>Titik Maslikatin, Edy Hariyadi, Heru S.P. Saputra</i>	79
10. REPRESENTASI IDENTITAS SOSIAL BUDAYA USING DALAM NOVEL <i>NITI NEGARI BALA ABANGAN</i> KARYA HASNAN SINGODIMAYAN:	

	KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA	
	<i>Gio Pramanda Galaxi</i>	89
11.	REPRESENTASI BUDAYA LOKAL “BASANAN USING” DALAM LAGU-LAGU JAZZ PATROL BANYUWANGI: PENDEKATAN <i>CULTURAL STUDIES</i> <i>Kurnia Sudarwati</i>	105
12.	MARGINALISASI PEREMPUAN: CARA PANDANG MASYARAKAT PENGANUT SISTEM PATRIARKI DALAM NOVEL <i>KENANGA KARYA</i> OKA RUSMINI <i>Zahratul Umniyyah</i>	120
13.	NARSISME PEREMPUAN: RESISTENSI TERHADAP POLIGAMI INSTINKTIF DALAM NOVEL <i>SURGA YANG TAK DIRINDUKAN</i> KARYA ASMA NADIA <i>Via Violin Violita</i>	130
14.	REPRESENTASI DAN RESISTENSI KASTA MASYARAKAT BALI DALAM NOVEL <i>TARIAN BUMI</i> KARYA OKA RUSMINI: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA <i>Nanda Roviko Ariviyani</i>	141
15.	REPRESENTASI TOKOH SIPLEG DALAM NOVEL <i>TEMPURUNG</i> KARYA OKA RUSMINI: KAJIAN POSFEMINISME <i>Arini Aulia Haque</i>	151
16.	REPRESENTASI TOKOH UTAMA DALAM NOVEL <i>AKU LUPA BAHWA</i> <i>AKU PEREMPUAN</i> KARYA IHSAN ABDUL QUDDUS <i>Diana Purnawati</i>	158
17.	AMBITIONS AS THE EFFECT OF CHILDHOOD EXPERIENCE IN E.L. JAMES’S <i>FIFTY SHADES OF GREY</i> <i>L. Dyah Purwita Wardani SWW, Nurul Islamiyah, Imam Basuki</i>	170
18.	MENJELAJAH GENEALOGI PUISI INDONESIA: DARI MASA BALAI PUSTAKA SAMPAI ERA DIGITAL <i>Sunarti Mustamar</i>	179
19.	REPRESENTASI REALITAS SOSIAL POLITIK DALAM KUMPULAN PUISI <i>BUKU LATIHAN TIDUR</i> KARYA JOKO PINURBO: KAJIAN STILISTIKA	

	<i>Jessyka Bella Eswigati</i>	194
20.	PEMANFAATAN DIKSI DALAM NOVEL 3 <i>SRIKANDI</i> KARYA NADIA SILVARANI: KAJIAN STILISTIKA <i>Dhea Praspa Witarti</i>	202
21.	BELENGGU BATAK PASCA-KOLONIAL DALAM NOVEL <i>MENOLAK AYAH</i> KARYA ASHADI SIREGAR <i>Ardhiansyah Roufin Affandi</i>	210
22.	STRUKTUR KOLONIAL SEBUAH RELASI DALAM <i>STUDENT HIDJO</i> KARYA MAS MARCO <i>Nando Dzikir Mahattir</i>	217
23.	KAJIAN SOSIOLOGI PENGARANG TERHADAP NOVEL <i>PEREMPUAN BERSAMPUR MERAH</i> KARYA INTAN ANDARU <i>Yahya Basit Abrori</i>	234
24.	ALAM TAKKAMBANG JADI GURU: PANDANGAN HIDUP MINANGKABAU DALAM NOVEL <i>KEMARAU</i> KARYA A.A. NAVIS <i>Galang Garda S</i>	255
25.	KRITIK SOSIAL POLITIK DALAM ALBUM <i>SARJANA MUDA</i> KARYA IWAN FALS: PENDEKATAN SEMIOTIKA <i>Ainun Nafhah</i>	264
26.	SYAIR-SYAIR PATAH HATI: KAJIAN SEMIOTIKA LAGU-LAGU DIDI KEMPOT DALAM ERA DISRUPSI <i>Anya Shabila Abdi, Arifatul Nur Hotimah, Dinda Dwi Rahmawati, Laila Bayyinatul Musdika Alfi, Maharani Sri Devi</i>	272
KAJIAN BAHASA		
27.	<i>MY LIFE MY ADVENTURE</i> : BAHASA IKLAN PARIWISATA DI ERA DISRUPSI <i>Sudartomo Macaryus, Yoga Pradana Wicaksono, Anselmus Sudirman, Akbar Al Masjid</i>	288
28.	POLA ALIH GILIR TUTUR DALAM MASYARAKAT PENDALUNGAN MADURA DI JEMBER <i>Bambang Wibisono, Akhmad Haryono, Samuji, Ali Badrudin</i>	304

29.	RELEVANSI SOSIAL BENTUK UNDHA-USUKING BAHASA JAWA DENGAN BUDI PEKERTI DALAM ERA GLOBALISASI <i>Asri Sundari, Sumartono</i>	314
30.	<i>PLESETAN PISUHAN</i> BAHASA JAWA DALAM STRATEGI PENINGKATAN IDENTITAS DAN ETIKA KOMUNIKASI PADA MASYARAKAT JAWA <i>Anastasia Erna Rochiyati Sudarmaningtyas</i>	320
KAJIAN BUDAYA		
31.	SENI TRADISI JANGER: BASIS PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF <i>Novi Anoegrajekti, Ifan Iskandar, Dian Herdiati, Endah Imawati</i>	332
32.	BARONG IDER BUMI: MEMAKNAI NILAI-NILAI RITUAL DALAM DINAMIKA PERADABAN <i>Edy Hariyadi, Titik Maslikatin, Heru S.P. Saputra</i>	344
33.	KEPERCAYAAN DAN TRADISI <i>PARAJI</i> PADA PERSALINAN MASYARAKAT PAMEUNGPEUK, GARUT SELATAN, JAWA BARAT <i>Mutiarani</i>	352
34.	LOKALITAS: PANDANGAN-DUNIA DAN EKSPRESI KULTURAL MASYARAKAT PEMILIKNYA <i>Heru S.P. Saputra, Agus Sariono, Titik Maslikatin, Edy Hariyadi, Zahratul Umniyyah, L. Dyah Purwita Wardani S.W.W., Didik Suharijadi, Muhammad Zamroni</i>	359
35.	SATU DEKADE <i>STAND-UP COMEDY</i> DI INDONESIA: ANAK MUDA, KREATIVITAS HUMOR, DAN KRITIK POLITIK <i>Theresia Octastefani, Bayu Mitra A. Kusuma</i>	369
36.	PEMBANGUNAN DESA WISATA BUDAYA BERBASIS TRADISI MAMACA DI KEBUNDADAP BARAT, KECAMATAN SARONGGI, KABUPATEN SUMENEP <i>Agustina Dewi S., Akhmad Sofyan, Dewi Angelina, Panakajaya Hidayatullah</i>	379
37.	MODEL PENGEMBANGAN DESA EKOWISATA KAWASAN PERKEBUNAN KOPI DESA SUKOREJO KABUPATEN BONDOWOSO <i>Latifatul Izzah, Singgih Tri Sulistiyono, Yety Rochwulaningsih</i>	386

38. COVID 19: DAMPAKNYA TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL DAN KOMUNIKASI PADA JAMAAH MASJID DI DAERAH TAPAL KUDA <i>Akhmad Haryono, Lutfi Arifianto, Irma Prasetyowati Shabrina Izzata A.A</i>	401
--	-----

KAJIAN KELISANAN

39. TUTURAN PENCAK SILAT <i>BUHUN</i> SINGA DORANG DI DESA MANCAGAHAR, KECAMATAN PAMEUNGPEUK, GARUT SELATAN, JAWA BARAT <i>Irpan Ali Rahman</i>	408
40. MENJADIKAN KAMPUNG SILAT PETUKANGAN SEBAGAI DESTINASI WISATA BERBASIS TRADISI LISAN BETAWI <i>Gres Grasia Azmin, Siti Gomo Attas</i>	415
41. SASTRA LISAN DAN HUMANIORA: FITUR BAHASA DALAM <i>MANTRA PENGASIHAN</i> <i>Imam Basuki</i>	423
42. KAJIAN SEMIOTIK KULTURAL MANTRA RITUAL HODO MASYARAKAT DESA PARIOPO, KECAMATAN ASEMBAGUS, KABUPATEN SITUBONDO <i>Phia Meidyana Triwahono, Siska Ayu Kartika, Neng Nurul Hanapi, Ac Wiranti, Mellani Wulan Sari, Ulfatus Soimah, Sitti Rohmah, Isyfina Hasanatud Daraini, Cindy Ariesa Amelinda, Resita sari</i>	439
43. MITOS MANUHARA: IDENTITAS PERSONA, HEGEMONI KUASA, DAN PENGUATAN INDUSTRI WISATA INDONESIA <i>Sukatman</i>	447
44. REKONSTRUKSI BENTUK DAN MITOS SITUS SUKORENO <i>Ainur Rohimah, Joni Wibowo, Ricky Yulius Kristian, Fitri Nura Murti</i>	461
45. CERITA LOKE NGGERANG SEBAGAI REPRESENTASI SEJARAH POLITIK DI FLORES BARAT NUSA TENGGARA TIMUR <i>Ans Prawati Yuliantari</i>	475
46. PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASA PANDEMI <i>Dina Merdeka Citraningrum</i>	487

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

Kerja Sama FIB Universitas Jember, HISKI Jember, dan ATL Jember

Editor: Heru S.P. Saputra, Novi Anoeграjekti, Titik Maslikatin, Zahratul Umniyyah, L. Dyah Purwita Wardani SWW

Vol. 1, No. 1, Oktober 2020

ISBN: 978-623-7973-08-9

Halaman 487—495

URL: <https://jurnal.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

Penerbit: Jember University Press

PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASA PANDEMI

Dina Merdeka Citraningrum

FKIP Universitas Muhammadiyah Jember

dina.merdeka@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Pandemi yang terjadi saat ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam aspek kehidupan manusia. Pendidikan pun tak luput dari imbas pandemi covid-19. Anak-anak tidak lagi bebas mendapatkan pendidikan yang langsung disampaikan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran secara mandiri lewat daring menjadi skala prioritas demi kesehatan dan keselamatan peserta didik. Pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru di dalam kelas saat ini perlu mendapatkan bimbingan yang serius dari orangtua. Orangtua saat pandemi ini harus selalu memerhatikan bagaimana anak-anak mereka dapat belajar dari rumah dengan baik. Anak-anak yang rentan dari pengawasan orangtua nyatanya kurang memerhatikan hal-hal yang bersifat positif. Banyak informasi yang terdapat di layanan internet maupun televisi. Anak-anak yang terbiasa memegang gadget akan menjadi rentan untuk mengakses hal-hal yang sifatnya kurang positif. Misalnya, anak akan lebih berlama-lama di depan layar hp atau laptop untuk melihat tayangan yang tidak perlu untuk ditonton sesuai dengan usia dan bahkan kebutuhan mereka. Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatan itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orangtua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orangtua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Kata kunci: pemanfaatan permainan, permainan tradisional, pandemi

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan bangsa dan warisan budaya yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional ini harus terus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

Pemanfaatan permainan tradisional ini dapat menjadi solusi yang kreatif bagi orangtua dan anak-anak di saat terjadinya pandemi covid-19. Sebab, pandemi yang

terjadi pada kondisi saat ini telah memberikan dampak yang cukup signifikan dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara daring di rumah.

Konteks pembelajaran daring membuat anak di rumah menjadi bosan. Kurangnya aktivitas dan interaksi dengan teman sebaya akan memengaruhi perkembangan dalam kehidupan mereka.

Anak-anak kini tak lagi bebas mendapatkan pendidikan yang langsung disampaikan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran secara mandiri lewat daring saat ini telah menjadi kebijakan pemerintah demi terwujudnya keselamatan peserta didik.

Pembelajaran yang dikembalikan lagi dari sekolah menuju rumah, saat ini perlu mendapatkan bimbingan yang serius dari orangtua. Orangtua saat pandemi harus selalu memerhatikan bagaimana anak-anak mereka dapat belajar dari rumah dengan baik.

Anak-anak yang rentan dari pengawasan orangtua nyatanya kurang memerhatikan hal-hal yang bersifat positif. Banyak informasi yang terdapat di layanan internet maupun televisi. Anak-anak yang terbiasa memegang gadget akan menjadi rentan untuk mengakses hal-hal yang sifatnya kurang positif. Misalnya, anak akan lebih berlama-lama di depan layar hp atau laptop untuk melihat tayangan yang tidak perlu untuk ditonton sesuai dengan usia dan bahkan kebutuhan mereka.

Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatannya itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orangtua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orangtua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi ini dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Ranah pembelajaran ini dapat dimulai dari aktivitas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Sebagaimana diketahui, permainan tradisional adalah wujud dari warisan turun-temurun untuk generasi ke generasi lainnya. Permainan ini memiliki makna simbolis dibalik ucapan, gerakan, serta alat-alat yang digunakan. Amanat yang tersirat dalam budaya tersebut bermanfaat bagi perkembangan anak baik dari segi sosial, emosional, kognitif sebagai persiapan belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Perkembangan zaman yang semakin pesat ini, membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus oleh adanya permainan elektronik. Berangkat dari hal tersebut, perlu usaha dari berbagai pihak dalam mengkaji dan melestarikan keberadaan permainan tradisional melalui aktivitas pembelajaran pada generasi saat ini. Permainan tradisional dapat terus dikaji melalui proses modifikasi yang menyesuaikan kondisi saat ini (Fajarwati, 2008).

Selanjutnya, Danandjaya (1987) menuturkan bahwa salah satu bentuk permainan anak yang beredar di sekitar serta dituturkan secara lisan diantara anggota kolektif

tertentu adalah berbentuk tradisional. Bentuk permainan ini diwariskan secara turun-temurun kepada generasi dan memiliki banyak variasi, sifat, atau ciri dari permainan tradisional.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan anak yang diwariskan secara lisan pada anggota kolektif tertentu. Keberadaannya diwariskan secara turun-temurun serta bermanfaat bagi perkembangan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak.

Bentuk upaya pelestariannya dapat mengikuti arus perkembangan zaman. Polanya dapat dimodifikasi agar dapat diminati oleh generasi penerusnya. Salah satunya adalah melalui upaya modifikasi dalam aktivitas dan kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Manfaat Permainan tradisional, menurut Wahyuningsih (2009) antara lain:

- (1) membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain dalam kelompoknya;
- (2) melatih anak untuk jeli dengan keadaan di sekelilingnya;
- (3) melatih kepekaan anak terhadap kecerdasan musikal karena dapat dimainkan dengan alat musik dan dinyanyikan;
- (4) media untuk melakukan sosialisasi dengan teman sebaya;
- (5) melatih diri untuk menyanyi, mencocokkan ritme lagu yang disertai dengan pola gerakan tangan, serta melatih kepekaan anak terhadap motorik halus, melatih anak untuk belajar mengikuti aturan, dan belajar menyimpan rahasia.

Selanjutnya, Lintangkawuryan (2018) juga memaparkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, antara lain:

- (a) aspek motorik: anak mampu melatih kekuatan daya lentur, motorik kasar, motorik halus, serta sensori motorik;
- (b) aspek kognitif: anak dapat mengembangkan kegiatan yang bersifat imajinatif, proses mengenal alam, melatih diri untuk melakukan kegiatan kreatif, latihan problem solving atas kejadian yang ditemui oleh anak, latihan strategi untuk berdaya saing, antisipatif terhadap permasalahan, serta pemahaman atas hal yang sifatnya kontekstual;
- (c) aspek sosial: anak mampu menjalin relasi, kerjasama dalam melakukan aktivitas dengan teman sebaya, serta melatih kematangan sosial dengan teman sebaya lainnya sebagai pondasi dan kepekaan diri dalam kehidupan bermasyarakat;
- (d) aspek ekologis: seorang anak mampu memahami tentang adanya pemanfaatan bahan-bahan yang berasal dari alam sekitar secara bijaksana;
- (e) aspek nilai-nilai atau moral: individu mampu menghayati serta mengamalkan nilai-nilai moral yang diwariskan dan terkandung pada permainan tradisional;
- (f) aspek emosi: melalui aspek ini seorang anak diharapkan dapat mengasah empati dan pengendalian diri untuk menunjang kehidupan pribadinya;
- (g) aspek bahasa: pada tahap ini, anak memerlukan dialog dan nyanyian dalam memainkan permainan tradisional. Secara tidak langsung kemampuan berbahasa anak dapat meningkat seiring kegiatan permainan yang berjalan secara natural.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian penelitian ini berupa kajian kualitatif dengan menggunakan pendekatan semiotik. Ilmu semiotik merupakan wilayah keilmuan yang dicetuskan oleh tokoh bernama Ferdinand de Saussure yakni seorang ahli di bidang linguistik, serta Roland Barthes ahli di bidang sastra.

Pada kajian ini menggunakan pendekatan semiotik yang dicetuskan oleh Barthes (dalam Kurniawan, 2001). Ia membagi kode menjadi lima bagian, yaitu: (a) kode hermeneutik, (b) kode semik, (c) kode simbolis, (d) kode aksi, dan (e) kode kultural.

Kajian nilai karakter yang diangkat dalam lingkup penelitian ini lebih relevan pada kode simbolis dan kultural. Hal ini dilakukan karena lagu dolanan anak adalah berupa gerakan yang disertai dengan nyanyian.

Sumber data yang digunakan adalah berupa teks lagu permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*. Sumber data dipilih sebagai bagian yang tepat dianalisis untuk nantinya dapat dimodifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Analisis data yang terdapat pada penelitian ini dilakukan dengan cara melalui menghimpun data yang berupa lirik. Kemudian peneliti menganalisis lirik tersebut melalui kode simbolik yang terdapat dari lagu dan dilanjutkan dengan analisis atas kode kultural. Sebagai contoh, pada lirik lagu "*cublak-cublak suweng, suwenge ting geleter*" arti dari kalimat *cublek-cublek suweng* adalah "*ketuk, keruk*". Pada kalimat ini, dapat diamati bahwa pada saat permainan dilakukan selalu diiringi dengan aktivitas gerakan tangan seperti gerakan dengan pola "*mengetuk dan mengeruk*" benda dari tangan.

Petanda (*signifie*) yang terdapat pada aktivitas permainan tradisional *cublak-cublak suweng* ini adalah "*mengeruk atau mengetuk benda*", sedangkan untuk wujud penandanya (*signifiant*) adalah berupa gerakan tangan yang dilaksanakan di dalam permainan. Gerakan orang mengeruk atau gerakan seperti mengetuk dalam permainan tersebut merupakan simbol dari lirik lagu yang dinyanyikan.

Dalam pola analisis data dolanan anak ini, memerlukan analisis kode simbolik atau kode kultural sebagaimana yang tergambar pada ranah teori Semiotik- Barthes. Dolanan anak merupakan salah satu bagian dari budaya, maka konsep kode kultural dalam *cublak-cublak suweng* ini biasanya tampak di dalam unsur permainan anak.

Sementara pola analisis untuk kajian lirik lagu atau nyanyian yang terdapat dalam dolanan anak ini cenderung lebih ke arah semantik sehingga upaya terhadap pengecekan dan analisis makna seperti di dalam kamus. Adapun analisis yang mendalam dari lirik lagu *Cublek-cublek Suweng* ini adalah dengan adanya pertimbangan kognitif serta kode kultural untuk menguatkan pemikiran tentang hasil pemaknaan yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng*

Permainan tradisional *cublak-cublak suweng* merupakan permainan tradisional yang unik dan menarik serta berasal dari daerah Jawa Tengah. Permainan ini memiliki

sejarah yang berhubungan dengan tokoh penyebar agama Islam di pulau Jawa. Tokoh penciptanya adalah Walisongo, namun tentang nama tokoh penciptanya itu masih menjadi kontroversi hingga kini di berbagai kalangan. Beberapa sumber menyebutkan bahwa tokoh penciptanya adalah Sunan Giri. Namun di sumber lainnya disampaikan bahwa penciptanya adalah Sunan Kalijaga.

Tembang dolanan yang terdapat dalam permainan tradisional ini menunjukkan bahwa Walisongo telah sejak lama berupaya untuk menyebarkan ajaran agama Islam di Pulau Jawa. Oleh karena itu, makna tembang ini tentu memiliki makna yang cukup mendalam sekaligus sebagai media dakwah dalam upaya penyebaran ajaran agama Islam di tanah Jawa.

Media berupa tembang ini digunakan oleh Sunan Giri dalam upayanya menyebarluaskan ajaran agama Islam. Dakwah yang beliau ajarkan ini tidak memaksa. Namun dapat membawa orang lain untuk terhanyut didalamnya. Seni budaya yang diusung olehnya adalah berupa tembang, karya sastra dan karya lainnya, menjadikan tokoh Sunan Giri ini sebagai sosok yang dicintai hingga kini. Adapun tahapan dalam permainan *cublek-cublek suweng* dapat kita amati sebagai berikut.

Tahapan Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Persiapan

- aktivitas permainan cublak-cublak suweng ini dapat dilakukan oleh tiga sampai lima orang anak;
- peserta wajib menyiapkan satu buah biji atau kerikil yang dapat digenggam.



Gambar 1. *Cublak-cublak Suweng*

(Sumber: <https://www.keluargacapleng.com/permainan/lompat-bambu-1TTXH>)

Tata cara permainan

- Peserta yang bersedia melakukan hompimpa atau gambreng.
- Peserta yang kalah menjadi Pak Empong dan berbaring menelungkup di posisi tengah.
- Peserta yang lain duduk melingkari Pak Empong.

- Semua pemain meletakkan tangan menghadap ke atas serta diletakkan di atas punggung Pak Empong.
- Salah satu peserta dalam permainan ini berhak memegang biji atau kerikil. Kerikil yang dipegang itu dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya. Kegiatan ini diiringi dengan menyanyikan lagu: “*Cublak-cublak Suweng, Suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudhel. Pak Empong lirak-lirik, sapa ngguyu ndelekake. Sir sir pong dele kopong. Sir sir pong dele kopon.*”
- Pada kalimat “*Sapa mau sing delekke*” maka seorang anak yang menggenggam menyerahkan biji kerikil ke tangan seorang anak lainnya untuk disembunyikan dalam genggaman.
- Pada akhir lagu, semua anak yang terlibat dalam permainan ini harus menggenggam kedua tangan masing-masing serta berpura-pura menyembunyikan kerikil. Mereka sembari menggerak-gerakkan kedua tangannya itu.
- Pak Empong bangun dan menebak peserta lainnya (anak) yang menyembunyikan kerikil dalam genggaman.
- Apabila tebakannya benar, maka anak yang menggenggam kerikil itu wajib menjadi Pak Empong.
- Apabila tebakannya salah, maka Pak Empong harus kembali di posisi awal atau posisi semula. Begitu seterusnya yang dilakukan di dalam permainan ini.

Nilai yang Dapat Digali

Lagu dolanan yang diciptakan oleh Walisongo ini ternyata memiliki makna filosofis yang mendalam. Berikut ini dapat digali melalui pemaknaan lagu secara terperinci.

Cublak-cublak suweng

Cublak Suweng artinya tempat yang *suweng*. *Suweng* artinya anting perhiasan Jawa. *Cublak suweng* artinya tempat untuk harta yang berharga

Suwenge ting gelenter

Harta sejati itu sebenarnya sudah berserakan di sekitar

Mambu ketundhung gudhel

Mambu (baunya) *ketundhung* (dituju) *gudhel* (anak kerbau).

Maknanya banyak orang mencari harta sejati itu. Bahkan orang bodoh (diibaratkan dengan *gudhel*) mencari harta itu dengan nafsu serakah, ego, demi kebahagiaan sejati.

Pak Empong lera-lera

Pak Empong (bapak ompong) *lera-lera* (menengok ke kanan dan ke kiri). Orang-orang bodoh itu mirip orangtua yang ompong dan kebingungan. Meskipun harta yang dimilikinya itu meimpah ruah namun harta bukanlah penentu atas kebahagiaan sejati. Mereka bingung karena keserakahannya sendiri.

Sopo ngguyu ndelikake

Sopo ngguyu (siapa tertawa) *ndelikake* (menyembunyikan). Menggambarkan bahwa orang yang bijaksana, maka dialah yang akan menemukan kebahagiaan sejati. Dia atau orang yang tersenyum itu menandakan tentang keadaan hidup. Meskipun diantara kehidupan orang yang serakah, ia akan merasakan kebahagiaan sejati.

Sir-sir pong dele kopong

Sir (hati nurani) *pong dele kopong* (kedelai kopong tanpa isi). Artinya bahwa agar orang tersebut dapat sampai kepada kebahagiaan atau harta yang sejati (*cublak suweng*), maka orang tersebut harus mampu melepaskan diri dari kecintaan duniawi.

Ragam Alternatif Pengembangan pada Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* pada Masa Pandemi Covid-19

Permainan tradisional semasa pandemi Covid ini dapat dimodifikasi. Diaplikasikan dalam pola pengembangan bentuk yang variatif kepada anak. Tahapan atau sintaks pembelajaran dapat mengikuti keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Meliputi pembelajaran menyimak, berbicara, membaca, dan mendengarkan. Pola pembelajaran tersebut selanjutnya dipaparkan sebagai berikut.

Tahapan	Kegiatan yang Dilakukan	Manfaat yang Diperoleh
Pembelajaran Menyimak	Pembelajaran ini diperoleh dari aktivitas mendengar lagu-lagu yang berbasis permainan tradisional. Misalnya lagu <i>cublak-cublak suweng</i> . Sambil mendengar anak-anak dengan didampingi orangtua dapat bernyanyi dan menari bersama	Aspek bahasa Aspek motorik kasar
Pembelajaran Berbicara	Pembelajaran berbicara dilakukan ketika anak-anak berusaha menyanyi lagu <i>Cublak-cublak Suweng</i> . Setelah bernyanyi, anak-anak dengan didampingi orangtua dapat menginterpretasikan makna dari lagu tersebut	Aspek kognitif Aspek religius Aspek ekologi
	Anak-anak dengan bantuan orang tua dapat melakukan permainan tebak kata. Tebak kata dan makna kosa kata dilakukan dengan cara menghilangkan beberapa syair yang terdapat pada lagu yang dinyanyikan	Aspek kognitif

Pembelajaran Membaca	Pembelajaran membaca didapatkan dari sumber buku kumpulan permainan tradisional. Buku tersebut dapat diperoleh dengan cara mengunduh secara gratis dari di laman Kemendikbud.	Aspek kognitif Aspek sosial
	Dalam buku tersebut anak-anak akan mengetahui jenis-jenis permainan tradisional. Manfaat, serta tata cara dalam memainkan permainan tradisional. Orangtua dalam hal ini dapat menjadi motivator dan fasilitator.	
Pembelajaran Menulis	Setelah anak-anak belajar menyimak, menyanyi, maupun membaca, mereka dapat menggambarkan aktivitas yang telah ia lakukan itu. Ia pun dapat menuliskan kisah ceritanya yang telah ia lukis tersebut pada secarik buku bergambar. Ide dan aktivitas ini dapat berlangsung seru dan menyenangkan.	Aspek motorik
	Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri. Serta mendekatkan hubungan emosional antara orangtua dan anak-anak saat di rumah. Selain itu, anak-anak akan mudah mengenali dan mencintai budaya yang dimiliki di sekitar mereka.	Aspek motorik Aspek sosial Aspek emosional

SIMPULAN

Modifikasi pemanfaatan permainan tradisional pada pembelajaran bahasa Indonesia ini bisa disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing anak. Tiap tingkatan perkembangan usia anak-anak berbeda-beda. Orangtua di rumah harus mampu menyesuaikan pola mana yang cocok dan efektif dalam mengenalkan permainan tradisional ini pada anak-anak mereka saat Pandemi.

Penelitian ini disadari masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti perlu memberikan masukan kepada beberapa pihak agar bermanfaat dan lebih aplikatif. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan topik kajian permainan tradisional dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dan lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatera
- Danandjaya. 1987. *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Fajarwati, E. 2008. “Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman”, www.nasimaedu.com, diakses 2 Mei 2015.
- Keluargacapleng. 2017. dok:<https://www.keluargacapleng.com/permainan/lompat-bambu-1TTXH> (*online*), diakses 2 Mei 2015.
- Lintangkawuryan. 2018. “Pengenalan Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* sebagai Warisan Budaya Bangsa,” *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23 (3).
- Wahyuningsih, S. 2009. *Permainan Tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.