

BAB III

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL

DI DESA KARANG DAPO

A. Sejarah Permainan Tradisional *Bas-Basan dan Benteng-Benteng*

Sejarah awal permainan tradisional *Bas-Basan* dan *Benteng-Benteng* di perkenalkan dengan kedatangan warga Tionghoa, salah satunya Li Wang Zang, yang datang untuk melakukan perdagangan dan pertukaran rempah-rempah dengan masyarakat setempat pada tahun 1822 di Sungai Rawas dari hulu sungai sampai hilir sungai. Dalam kehidupan sehari-hari, terjadi interaksi dan pertukaran bahan pangan seperti beras, gula, kopi, cengkeh dengan warga Tionghoa dan masyarakat lokal. Dari hubungan tersebut, permainan tradisional seperti *Bas-Basan* dan *Benteng-Benteng* kemudian dikenal dan berkembang di tengah masyarakat sebagai permainan yang dimainkan bersama, terutama oleh anak-anak Pribumi. Permainan ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat di Desa Karang Dapo.¹

¹ Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.



Foto 3.1 Bentuk Arena *Bas-Basan* dari Kayu Jati 1998-2010

Sumber: Dokumentasi Wawancara Bapak M Kadri

Pada masa itu anak-anak tidak lepas dari kata bermain dan permainan. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh pengalaman gerak yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, selain itu dengan bermain dapat meningkatkan perkembangan jasmani anak karena banyak dari kegiatan bermain yang membutuhkan gerakan. Ada begitu banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain pada anak, salah satu contoh permainan yang paling dekat dengan masyarakat di Desa Karang Dapo adalah permainan tradisional *Bas-Basan* dan *Benteng-Benteng*. Permainan tradisional lahir dan berkembang dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat tertentu yang berubah bentuk menjadi kegiatan permainan dan olahraga. Dengan seiring berjalannya waktu permainan tradisional mulai berkembang hingga dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat. Permainan tradisional sangat akrab dengan kehidupan masyarakat Indonesia sehingga sering dimainkan oleh anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah hingga lingkungan sekolah. Tetapi dengan berkembang pesatnya permainan yang ada dalam berbagai media

elektronik membuat permainan tradisional semakin ditinggalkan, Selain itu ada berbagai faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional. Permainan tradisional sangat penting untuk dijaga dan dilestarikan keberadaanya, karena melihat dari seberapa pentingnya manfaat yang diberikan oleh permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya.

Menurut pernyataan dari pak M kadri selaku ketua adat, permainan ini merupakan bagian dari budaya yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai kebersamaan, kerja sama, dan sportivitas. Selain itu, permainan ini juga menjadi sarana untuk mempererat hubungan antarwarga.² Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, di Desa Karang Dapo masih terdapat beberapa permainan tradisional yang dilakukan anak-anak. Menurut pernyataan Pak Afrizal Reza (Guru Penjaskes SD Negeri 1 Karang Dapo) Permainan tradisional juga beberapa kali digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran penjas di sekolahnya. Dalam salah satu wawancara Pak Afrizal Reza menyatakan “ Permainan Tradisional masih diajarkan kok di sekolah, yang walau tidak sesering pada jaman dulu, tapi dalam kurikulum yang diberikan ke saya masih harus mengajarkan permainan tradisional tersebut. Tapi permainan tradisional tersebut saya sendiri yang memilihnya untuk dimainkan atau tidak.” Selain karena kurikulum pelajaran penjas yang mengharuskan adanya pembelajaran permainan tradisional di dalamnya Pak Reza juga memiliki inisiatif untuk selalu menyisipkan permainan tradisional ke dalam pelajarannya sebagai sarana untuk mengenalkan dan melestarikan

² Wawancara pak M kadri ketua adat Desa Karang Dapo 25 September 2025

permainan tradisional di Desa Karang Dapo. Oleh karena hal tersebut seorang guru penjas memiliki peran penting dalam memfasilitasi anak-anak untuk dapat mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.³

Selain permainan tradisional yang ada dalam lingkungan sekolah ada beberapa permainan tradisional yang sering dimainkan di lingkungan rumah, seperti kelereng, benteng- bentengan, dan layangan. Tapi sayangnya diluar ketiga itu selama peneliti tinggal di Desa Karang Dapo peneliti tidak melihat secara langsung permainan tradisional yang lainnya. Dalam setiap wawancara peneliti bertanya tentang jaringannya permainan tradisional yang lainnya di mainkan dan apa alasanya. Hasil wawancara peneliti dari beberapa narasumber mengatakan jika permainan tradisional yang sering di mainkan di Desa Karang Dapo berdasarkan “musim” Seperti yang dikatakan oleh Harbiz Rian (ketua karang taruna) “Emang permainan tradisional di desa ini sudah jarang kelihatan, kalo ada pun itu ngikutin lagi musim apa yang lagi rame. Seperti contohnya lagi musim kelerengkan jadi rame lah anak-anak main kelereng, kalo lagi musim Fotoan anak-anak pada main Fotoan itu.”

Dari penjelasan Bang Harbiz Rian peneliti mendapat kesimpulan jika “musim” yang dimaksud dalam permainan tradisional yang ada di Desa Karang Dapo bermakna terhadap seberapa banyak dan seringnya permainan itu dimainkan oleh anak-anak. Tapi tidak ada yang tau kapan dan musim permainan apa yang akan datang selanjutnya, bahkan anak-anak sendiri yang memainkan permainan itu tidak tau jawabannya.

³ Reza, Afrizal Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

Mereka berkata jika ramai suatu permainan itu dimainkan maka anak-anak yang lain akan ikut memainkan permainan tersebut.⁴

B. Permainan Tradisional *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan* di Desa Karang Dapo

1. Permainan *Bas-Basan*

Permainan *bas-basan Sepur* berasal dari kata '*Bas-Basan dan Benteng-Bentengan*', '*bas*' diperkirakan berasal dari kependekan kata '*tebas*' yang berarti borong, ditebas berarti diborong (bahasa Jawa), biasanya kata tebas dipakai dalam jual beli hasil pertanian. Tetapi jika ditafsirkan dalam cara bermainnya, kata tebas ini bisa dipadankan dengan kata 'serang', sehingga *bas-basan* atau *tebas-tebasan* dapat diartikan sebagai permainan yang saling menyerang.⁵ Sedangkan *Sepur* berarti kereta api. Kata *Sepur* dalam bahasa Jawa ini kiranya serapan dari bahasa Belanda, *spoor* yang artinya juga 'kereta api'. Sesuai dengan cara mainnya, *Sepur* disini memperlihatkan jalan alur melingkar pada masing-masing tepi pojok arena permainan. Jadi sesuai dengan laju kereta api, dalam proses memakan uwong (pion permainan) harus melewati setidaknya satu jalan melingkar tersebut. Atau seolah-olah melalui rel kereta api yang melingkar. Nama permainan ini sudah tercantum di kamus Baoesastra Djawa karya WJS. Poerwadarminta tahun 1939. Disebutkan pada halaman 32, *bas-basan* termasuk salah satu jenis dolanan anak mirip dolanan mul-

⁴ Rian, Harbiz Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

⁵ Armayuda, E., & Baskoro, M. L. (2018). Redesain Permainan Tradisional *Bas-Basan Sepur*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 4(01), 66-83.

mulan. Sehingga sebelum tahun 1939, permainan ini sudah banyak dikenal di masyarakat Jawa⁶

Menurut Bapak M. Kadri “jenis permainan ini lebih banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainannya bersifat kompetitif perorangan, oleh karenanya tidak memerlukan arena permainan yang luas. Permainan bas-basan Sepur dapat dilakukan di sembarang waktu dan tidak berhubungan dengan peristiwa tertentu. Hanya saja karena permainan ini memerlukan konsentrasi pikiran, maka dipilih waktu yang tenang.” Permainan bermanfaat untuk melatih kecerdasan daya pikir. Selain itu aturan permainan tidak terlalu rumit. Semua anak dengan tidak memandang asal-usul keturunan dapat memainkannya sehingga sangat baik untuk proses sosialisasi anak Peserta permainan bas-basan Sepur berjumlah dua orang, dan setiap pemain mempunyai *uwong*/orang yang berbeda bentuknya.⁷

Apabila yang hendak bermain lebih dari dua orang maka dibuatlah kelompok. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki ataupun perempuan. Pemain biasanya berumur sekitar delapan tahun hingga usia anak dewasa. Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini hanya berupa arena permainan dan *uwong* yang divisualisasikan dengan benda-benda kecil seperti biji sawo kecil, biji tanjung, biji asam, kerikil, guntingan kertas, sobekan daun, dan sebagainya. Masing-masing *uwong*

⁶ Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional bas-basan sepur dalam permainan digital “Amukti Palapa”. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2).

⁷ M. Kadri, Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

pemain harus dibedakan baik dari segi bentuk, ukuran maupun warnanya. Dan setiap pemain memiliki uwong sebanyak 14 buah. Untuk arena permainan dapat dibentuk dengan menggambar arena permainan di kertas (karton) atau di sebidang ubin/tanah yang di gambar dengan kapur atau arang.⁸

a. Bentuk Arena *bas-basan* sepur

Bentuk Arena Bas-basan *Sepur* Bentuk arena permainan bas-basan *Sepur* pada dasarnya terdiri dari dua jenis garis yaitu garis lurus dan garis lengkung. Jika dilihat bentuk arena tersebut ternyata menggunakan sebuah titik pertemuan antar dua garis sebagai tempat meletakkan pion. Dalam salah satu wawancara bersama adik Anggi dan Abdul (11 tahun) mengungkapkan: “Kalo kami main bas-basan biasanya sepulang sekolah atau pada waktu jam istirahat pelajaran, kami main bergantian kalau kalah di gantikan sama temen yang satunya lagi biar kebagian mainnya dan kami ada peraturan sendiri kak yang kalah di coret di muka ucap Anggi dan Abdul⁹

⁸ Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional bas-basan sepur dalam permainan digital “Amukti Palapa.”. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2).

⁹ Anggi dan Abdul, Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 26 September 2025

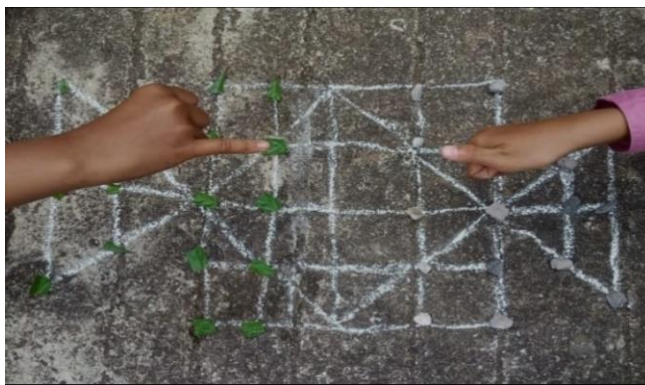


Foto 3.2 Bentuk Arena *Bas-Basan* yang di mainkan di atas tanah

Sumber: Dokumentasi pribadi Tahun 2023

Dari bentuk arena permainan di atas dapat diketahui ciri khas dari bentuk arena *bas-basan* Sepur adalah:

Arena terbentuk dari bidang segiempat besar yang terdiri dari kumpulan bidang segiempat kecil dan bidang lengkung $\frac{3}{4}$ lingkaran pada setiap sudut bidang segiempat besar. Titik sisi bidang yang berjumlah ganjil pada bidang segiempat besar, yaitu 7 titik dengan formasi selang-seling antara titik yang dilewati garis $\frac{3}{4}$ lingkaran dengan yang tidak. Hal ini menunjukkan bahwa pada tiap titik sudut bidang segiempat besar tidak dilalui garis lengkung $\frac{3}{4}$ lingkaran dan titik tengah di antara kedua titik-titik sudutnya juga tidak dilalui garis lengkung $\frac{3}{4}$ lingkaran.¹⁰

Dari ciri khas kedua tersebut didapatkan data bahwa dalam arena tersebut terdapat 9 titik netral dimana pion tidak dapat menyerang atau diserang pion lawan. Di setiap keliling posisi titik

¹⁰Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional *bas-basan* sepur dalam permainan digital “Amukti Palapa.”. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2).

netral tersebut adalah titik aktif dimana pion dapat diserang musuh. Tidak ada dua atau lebih titik netral pion yang saling berdekatan. Hal itu terjadi karena jika terdapat dua atau lebih titik netral yang berdekatan akan memungkinkan pion bergerak hanya pada titik netral yang berdekatan tersebut, sehingga pion lawan tidak dapat menyerang dan permainan tidak akan berakhir.¹¹

b. Aturan permainan *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan* sepur

Setelah peralatan permainan siap yaitu membuat papan dan menyiapkan 14 pion untuk masing-masing pemain, maka permainan dapat dimulai. Berikut adalah cara bermain *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan* Sepur yang memuat aturan dasar permainan yaitu:¹²

- 1) Pemain melakukan suit/sut untuk menentukan giliran main.
- 2) Pemain bermain secara bergantian memainkan gilirannya, atau biasa disebut dengan turn-based game.
- 3) Dalam satu gilirannya, pemain dapat memindahkan/menggeser pionnya untuk bergerak satu langkah maju, mundur, ke kanan, ke kiri atau menyerang pion lawan.

¹¹ Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional bas-basan sepur dalam permainan digital "Amukti Palapa.". Wimba: Jurnal Komunikasi Visual, 5(2).

¹² Armayuda, E., & Baskoro, M. L. (2018). Redesain Permainan Tradisional Bas-Basan Sepur. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 4(01), 66-83.

- 4) Dalam menyerang pion lawan, pion pemain harus berada dalam jalur serang yaitu melewati bidang lengkung $\frac{3}{4}$ lingkaran di sudut arena dan jalur tersebut harus bebas hambatan. Langkah serangan dapat panjang atau pendek dan ke segala jurusan.
- 5) Menyerang pion lawan hanya dapat mengambil satu buah pion lawan. Pion yang telah diserang, tempatnya digantikan oleh pion yang menyerang.
- 6) Pemain dinyatakan menang jika memiliki lebih banyak pion yang tersisa atau pion lawan telah dikalahkan semua.

Berdasarkan cara bermain di atas, tipe permainan *Bas-Basan* dan *Benteng-Bentengan Sepur* dapat terbilang unik karena memiliki kekhasan tersendiri dibanding permainan papan sejenisnya, yaitu:

- 1) Proses awal permainan berjalan lambat. Membutuhkan kesabaran yang lebih pada awal permainan. Pemain akan saling adu strategi untuk membuka jalur serang pionnya dan hal itu biasanya dapat membutuhkan lebih dari 10 sampai 15 giliran main. Tidak seperti permainan papan lainnya yang dapat menyerang pion lawan dalam beberapa giliran main saja seperti dhakon atau congklak, macanan, dan catur.
- 2) Jual beli serangan yang relatif cepat. Setelah pemain berhasil membuat jalur serang, akan terjadi jual beli

serangan secara bergantian yang biasanya dalam beberapa giliran bermain saja masing-masing pemain kehilangan banyak pion. Hal ini senada dengan nama permainan *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan* Sepur dari kata tebas-tebasan yang berarti sekali melakukan serangan akan terjadi serangan balik yang menuntut serangan balik pula.¹³

2. Permainan *Benteng-Bentengan*

Betengan atau Bentengan adalah salah satu jenis permainan anak-anak tradisional masyarakat Desa Karang Dapo. Asal-usul permainan ini tidak diketahui secara pasti. Namun, jika dilihat dari istilahnya, betengan adalah kata jadian yang berasal dari kata dasar “beteng” yang mendapat imbuhan “an”. Beteng itu sendiri adalah bahasa Jawa yang di Indonesiakan menjadi “benteng”.¹⁴

Permainan tradisional bentengan adalah salah satu permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal, sebab setiap pemain harus berlari untuk menjaga benteng dan menangkap lawan. Permainan tradisional bentengan merupakan sebuah permainan untuk bertanding atau kompetisi. Permainan ini diturunkan dari generasi ke generasi, tidak lagi diketahui pembuatnya, dan cara bermainnya adalah menguasai atau merebut benteng milik lawan. Sejak dulu kala permainan tradisional Bebentengan

¹³ Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional bas-basan sepur dalam permainan digital “Amukti Palapa.”. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2).

¹⁴ Sholehatun, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(3), 180-186.

dimainkan secara turun temurun di banyak daerah di Indonesia. Meskipun setiap daerah memiliki nama yang berbeda beda namun permainan yang dimainkan serupa, dikatakan serupa karena di beberapa daerah terdapat sedikit perbedaan dari segi cara bermain maupun peraturannya seperti di Provinsi Sumatra Selatan juga terdapat permainan yang mirip namun berbeda nama dan memiliki ciri khas berbeda dari daerah lainnya. Di daerah Kabupaten Mergulak diberi permainan ini dinamakan Chu, sedangkan di daerah Oku Selatan diberi nama Chucuan. Bentuk permainannya sama, tetapi ketika berlari dan mengejar lawan wajib membunyikan kata Chuuuuuuuuu, dan tidak boleh berhenti ketika belum kembali pada posisi bentengnya. Namun secara garis besar permainan yang dimainkan sama, yaitu saling mempertahankan Benteng miliknya dan berusaha menyerang benteng lawannya.¹⁵

Permainan ini disebut Bebentengan karena pada hakekatnya masing-masing regu berusaha saling menyerang dan mempertahankan bentengnya, di samping itu setiap regu juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan atau sentuhan musuhnyanya agar tidak tertawan.¹⁶

Menurut wawancara bersama bapak M. Kadri selaku ketua adat menyebutkan bahwa sejarah perkembangan permainan Bebentengan ini tidak diketahui dengan pasti, yang jelas sejak masa anak-anak dan dimasa generasi kakek dan nenek, permainan ini sudah dikenal, digemari dan

¹⁵ Novianto, A. W. (2018). Penerapan Permainan Tradisional (Benteng) dalam Pembentukan Karakter Anak di Desa Yosodadi Metro Timur (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

¹⁶ Nopriadi, E., Satoto, S., & Arifah, H. (2021). Permainan Tradisional *benteng-bentengan* sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran partikel. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 11-15.

dimainkan oleh masyarakat karang dapu. Permainan Bebentengan sempat menjadi primadona dan populer dimainkan sekitar tahun 1980 sampai 1990-an.¹⁷

Permainan bebentengan atau benteng adalah permainan tradisional yang berkembang di Indonesia dikenal dengan nama berbeda di berbagai daerah. terdapat perbedaan nama dari permainan ini di beberapa daerah di Indonesia, di antaranya Provinsi Lampung dikenal dengan nama “main benteng, gamit tikam, dan kecubung minta api”. Provinsi Jambi dikenal dengan nama “merebut benteng”. Provinsi Nusa Tenggara Timur dikenal dengan nama “*hakdiuk lise*”. Provinsi Bengkulu dikenal dengan nama “sekejar”. Provinsi Kalimantan Tengah dikenal dengan nama “tawanan”. Daerah Khusus Ibukota Jakarta dikenal dengan nama “bentengan”. Meskipun setiap daerah memiliki nama yang berbeda namun secara garis besar permainan yang dimainkan sama, yaitu saling mempertahankan benteng miliknya dan berusaha menyerang benteng lawannya.¹⁸

Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tanpa alat yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, pohon atau pilar sebagai “benteng”. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih “benteng” lawan dengan menyentuh pohon, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya. Dalam

¹⁷ M. Kadri, Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

¹⁸ Juniarta, K. N. (2024). Studi Etnografi Permainan Tradisional Benteng-Bentengan di Desa Banyuning (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan *out door* dan di dalam ruang tertutup *in door*.¹⁹

Permainan tradisional bentengan termasuk jenis permainan yang membutuhkan aktivitas tinggi sehingga cocok dimainkan siswa kelas atas. Dalam permainan ini anak harus memiliki kecepatan lari, kelincahan, dan ketahanan kondisi fisik yang baik. Hal-hal dalam permainan ini antara lain: a. prasarana; b. sarana; dan c. peraturan permainan yaitu:

a. Prasarana

Lapangan permainan bentengan berbentuk persegi panjang, ukuran 50 m x 20 m, daerah benteng berbentuk lingkaran yang memiliki diameter atau garis tengah 3 m, dengan jarak 10 m dari garis belakang dan garis samping. Lapangan ditandai dengan garis 5 cm, daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 10 m dan lebar 1 m.

b. Sarana

Peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam permainan bentengan yaitu: (1) Bendera, Dua helai dengan panjang 30 cm dan lebar 20 cm dengan warna berbeda; (2) Tiang bendera, Tinggi tiang 2 m dari permukaan tanah atau lantai dengan garis tengah 5 cm; (3)

¹⁹ Nopriadi, E., Satoto, S., & Arifah, H. (2021). Permainan Tradisional *benteng-bentengan* sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran partikel. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 11-15.

Garis, Menggunakan kapur, cat, atau tali; (4) Peluit; dan (5) Jam atau stopwatch.²⁰

c. Peraturan permainan

- 1) Waktu dan lamanya permainan alokasi lamanya permainan adalah 2 x 25 menit yang terdiri dari babak 1, 2, dan babak tambahan (jika diperlukan).
- 2) Pemain, terdiri dari 2 regu.
- 3) Pergantian pemain, setiap regu diperbolehkan mengadakan penggantian sebanyak dua kali. Jika terjadi sesuatu diluar peraturan bermain yang mengharuskan pemain tidak bisa melanjutkan permainan maka dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan.
- 4) Pertandingan, permainan tradisional bentengan yang bersifat kompetitif maka dipimpin oleh seorang wasit dan dua orang pembantu wasit. Peran dan fungsi wasit dalam permainan ini yaitu: (1) Wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan; (2) Pembantu wasit bertugas membantu wasit khusus dalam hal memancing, mengawasi garis, mengawasi tahanan, dan pembakaran benteng; dan (3) Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu dan mengawasi pergantian pemain.
- 5) Penilaian dan penentuan pemenang, sistem penilaian dan penentuan pemenang dalam permainan tradisional bentengan

²⁰ Priani, R., Haryono, M., & Sari, R. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 47-51.

yaitu: (1) regu yang dapat membakar benteng lawannya mendapat nilai satu. Regu yang terbanyak membakar benteng lawan dinyatakan sebagai pemenang apabila pada akhir pertandingan kedua regu mendapat nilai yang sama, maka diadakan pertandingan perpanjangan dengan waktu 2 x 5 menit tanpa istirahat; dan (3) apabila dalam perpanjangan waktu nilai masih tetap sama, maka ditentukan dengan undian.²¹



Foto 3.3 Anak-Anak sedang bermain benteng-bentengan

Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023

Dalam salah satu wawancara bersama adik baim dan kawan-kawan mengungkapkan:

“Tiap sore, lapangan yang ini selalu dipakai oleh orang-orang dewasa untuk bermain bola voli, jadi kami anak-anak hanya bisa menonton dari pinggir lapangan. Kami sebenarnya juga ingin ikut bermain, tapi karena lapangan sudah dipakai penuh oleh abang-abang, kami tidak mendapat

²¹ Priani, R., Haryono, M., & Sari, R. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 47-51.

kesempatan. Rasanya kurang adil, karena kami juga butuh tempat untuk bermain dan bergerak. Kami berharap ada jadwal atau waktu khusus agar anak-anak juga bisa menggunakan lapangan dan merasakan keseruan bermain Bersama ungkap adek baim.”²²

C. Nilai Dan Manfaat Permainan Tradisional *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan*

1. Nilai-Nilai Permainan Tradisional

Indonesia memiliki beragam budaya yang merupakan warisan dari generasi ke generasi, salah satu contoh dari warisan budaya Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu seni budaya tradisional Indonesia yang memiliki nilai-nilai budaya didalamnya. Tapi apa yang disebut dengan nilai budaya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah nilai budaya merupakan konsep dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia. “nilai meliputi wilayah keyakinan (*belief*) dari agama dan moral nilai juga merujuk pada aspek-aspek lain mengenai bagaimana hidup berlangsung secara terus menerus. Nilai mencakup aspek kognisi, emosi dan perilaku²³”. Selain itu, nilai budaya merupakan konsep mengenai sesuatu yang ada dalam alam pikiran sebagian besar dari masyarakat yang dianggapnya bernilai, berharga, dan penting dalam hidup sehingga menjadi pedoman pada kehidupannya.²⁴

²² Baim, Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 26 September 2025

²³ Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.

²⁴ Merdiyatna, Y. Y. (2019). Nilai-nilai budaya dalam cerita rakyat Panjalu. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 143-148.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan jika nilai adalah kualitas perbuatan yang baik bagi diri sendiri dan orang-orang disekitar yang terdapat dalam berbagai hal dianggap berharga dan bermanfaat, nilai juga sangat penting untuk ditanamkan kepada anak-anak sejak dini karena nilai budaya bermanfaat sebagai pendoman dan standar pengagan hidup.

“Berbagai permainan tradisional yang ada di Nusantara sebenarnya mempunyai daya tarik sendiri dan banyak nilai-nilai budaya yang terdapat pada setiap permainan tradisional seperti ketangkasan, keberanian, tolong menolong, kejujuran, kreativitas, cinta lingkungan, riang gembira, belajar hidup bersama, kedisiplinan, tanggung jawab, lapang dada, ketaatan kewaspadaan, saling percaya dan taat aturan”.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia yang memiliki manfaat untuk menanamkan nilai-nilai positif yang terdapat didalamnya kedalam anak-anak.²⁵ “Permainan anak-anak memiliki fungsi dalam proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi disini adalah sebagai proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat.” Berdasarkan pernyataan tersebut, permainan tradisional memiliki peran penting dalam

²⁵ Sholikhah, N. H., & Trihantoyo, S. (2020). Implementasi Program Muatan Lokal Dolanan Nusantara Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal di SD Antawirya Junwangi. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 118-124.

menanamkan nilai-nilai positif kedalam anak-anak. Hal ini membuat keberadaan dari permainan tradisional harus tetap di pertahankan.²⁶

Di Desa Karang Dapo sendiri permainan tradisional semakin jarang untuk dimainkan oleh anak-anak. Padahal permainan tradisional yang ada di Desa Karang Dapo memberikan beragam nilai-nilai yang terdapat didalamnya. Salah satu contoh nilai yang diberikan oleh permainan tradisional di Desa Karang Dapo adalah nilai kerja sama, dimana permainan seperti selodor, pecah piring, dan bakiak panjang yang memerlukan kerja sama dalam memainkannya mengajarkan anak-anak jika manusia dapat menggapai tujuannya jika saling berkerja sama antara satu sama lain. Selain itu setiap permainan tradisional juga memberikan nilai taat aturan, dengan nilai ini anak-anak akan belajar bagaimana untuk mematuhi setiap peraturan yang ada. Apalagi pada saat ini banyak anak-anak yang tidak mematuhi peraturan hingga norma-norma yang ada di dalam masyarakat. Padahal dalam kehidupan manusia tidak lepas dari yang namanya aturan, untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Diharapkan dengan memainkan permainan tradisional maka akan ditanamkan nilai-nilai positif tersebut kedalam diri mereka agar menjadi pendoman dan pembimbing bagi dalam melakukan segala tindakan dan

²⁶ MINANG, P. (2022). Nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) di kelas v sdn 141 minanga tallu kabupaten luwu utara (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).

perilaku mereka di masa depan agar menciptakan tatanan masyarakat yang lebih baik dari yang sebelumnya.²⁷

Fenomena berkurangnya eksistensi permainan tradisional tersebut dapat dianalisis melalui pendekatan teori sejarah dan sosial-budaya. Dalam perspektif teori sejarah progresif linear yang dikemukakan oleh Ibnu Khaldun, perubahan yang terjadi dalam masyarakat merupakan proses yang bersifat bertahap, berkesinambungan, dan memiliki hubungan sebab-akibat yang jelas. Berkurangnya permainan tradisional tidak dapat dipandang semata-mata sebagai kemunduran, melainkan sebagai bagian dari transformasi sosial akibat perubahan gaya hidup, perkembangan teknologi, serta dinamika ekonomi dan budaya masyarakat. Sejalan dengan itu, teori sosial-budaya yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Clifford Geertz menegaskan bahwa setiap praktik budaya, termasuk permainan tradisional, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan sistem nilai yang berkembang dalam masyarakat. Dengan demikian, perubahan eksistensi permainan tradisional di Desa Karang Dapo dari tahun 1998 hingga 2024 dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara faktor historis dan sosial-budaya yang terus berkembang, sehingga permainan tradisional tetap menjadi bagian dari identitas budaya yang mengalami adaptasi sesuai dengan tuntutan zaman.

²⁷ Irwansyah, N. U. R., & FRANSORI, A. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung Depok. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 89-99.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih, sehingga memberikan kesempatan pelaku untuk membentuk kelompok bermain dan meningkatkan kemampuan sosial mereka antar satu sama lain. Di Desa Karang Dapo sendiri permainan lompat karet, selodor, pecah piring, bakiak panjang merupakan permainan tradisional yang memerlukan kerja sama untuk memenangkan permainannya. Dalam permainan tersebut melatih kerja sama antara anggota di sebuah kelompok untuk meraih kemenangan, tidak hanya itu di permainan itu juga dibutuhkan jiwa kepemimpinan untuk mengatur anggotanya agar dapat berkoordinasi dengan baik. Ada juga permainan tradisional yang ada di Desa Karang Dapo yang dapat melatih kemampuan berpikir ketika dimainkan seperti congklak. Permainan ini melatih konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi untuk dapat mengalahkan lawan bermainnya.²⁸

Di Desa Karang Dapo juga terdapat permainan yang membutuhkan keterampilan dalam memainkan permainan tersebut seperti *Bas-Basan* dan *Benteng-Bentengan*, dan benteng-bentengan. Dalam permainan ini membutuhkan keterampilan yang hebat untuk mengalahkan lawannya untuk memenangkan pertandingan. Selain itu ada beberapa permainan tradisional yang melatih kreatifitas anak yang diantaranya layangan, lompat karet, congklak, pecah piring dan lago korang yang bahan-bahan diperlukan untuk melakukan permainan tersebut ada di lingkungan

²⁸ Ismoko, A. P. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 7(01).

sekitar sehingga membuat anak-anak dapat berlatih untuk menciptakan sesuatu dari benda-benda yang ada di sekitar mereka.²⁹

Permainan tradisional di Desa Karang Dapo berisikan begitu banyak manfaat yang ada di setiap permainannya, baik itu melatih kemampuan fisik, kecepatan, ketangkasan, kemampuan berpikir, konsentrasi, kepemimpinan, kreatifitas, sosialisasi dan yang lainnya. Selain itu melalui permainan tradisional anak-anak juga mengajari indahny kebersamaan, kerja sama untuk menggapai kemenangan, kesabaran dalam menerima kekalahan, kejujuran dan sportifitas dalam bermain, dan mematuhi peraturan dalam permainan. Sejalan dengan pendapat di sebelumnya, menurut wawancara peneliti terhadap Pak Reza selaku Guru SD 1 Karang Dapo mengemukakan manfaat permainan tradisional antara lain:³⁰

- a. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak.

Permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan secara bersama-sama dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan mengembangkan kepercayaan diri anak.

- b. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.

Permainan anak tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, berkompetisi secara sehat, kesabaran,

²⁹ Sujarno, S., Galba, S., Larasati, T. A., & Isyanti, I. (2013). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.

³⁰Wawancara Pak Reza Guru penjas SD 1 Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan demikian, ketika bermain permainan tradisional dengan sendirinya anak-anak telah belajar berbagai nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakter anak.

c. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.

Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan menghitung pada permainan congklak.

d. Mengasah kepekaan setiap anak.

Beberapa permainan tradisional dimainkan bersamaan dengan menyanyikan sebuah lagu. Ada juga permainan tradisional yang bergerak-gerak semacam gerakan tarian. Hal ini bermanfaat untuk mengasah kepekaan anak akan seni suara dan seni tari.

Permainan anak-anak memiliki fungsi dalam proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi disini adalah sebagai proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat, sedangkan sosialisasi proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, berbagai kategori sosial, kelompok dan golongan, serta

nilai, norma aturan yang berlaku dalam interaksi dengan individu dan kelompok tersebut.³¹

Melihat pendapat dari Bapak M Kadri dapat ditarik kesimpulan jika permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat yang terkandung didalamnya. Permainan tradisional yang ada di Desa Karang Dapo juga memiliki beragam manfaat didalamnya, seperti sangat membantu dalam tumbuh kembang anak seperti perkembangan fisik, daya pikir bahkan hingga sosialisasi. Setiap permainan tradisional yang ada di Desa Karang Dapo dimainkan oleh 2 pemain atau lebih, hal ini menunjukkan jika permainan tradisional memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan sosialisasi anak-anak yang memainkannya. Permainan tradisional seperti *Bas-Basan dan Benteng-Bentengan* dan benteng-bentengan yang sangat mengandalkan kemampuan fisik membantu anak-anak dalam perkembangan fisik mereka. Hal ini terbukti dengan kemampuan anak-anak yang dapat melewati berbagai tahap permainan benteng, hingga melakukan berlari kesana dan kemari untuk melewati sebuah tahap dalam permainan benteng-bentengan. Melihat begitu banyaknya manfaat yang diberikan oleh permainan tradisional akan sangat baik jika permainan tradisional tetap dimainkan oleh anak terutama oleh anak-anak yang ada di Karang Dapo.³²

Manfaat yang diberikan oleh permainan tradisional tidak hanya untuk masa saat ini, tetapi juga untuk masa depan anak-anak, karena permainan

³¹ Irwansyah, N. U. R., & FRANSORI, A. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung Depok. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 89-99.

³² M. Kadri, Wawancara di Desa Karang Dapo Pada 27 September 2025

tradisional membantu berkembang fisik dan kemampuan berpikir anak-anak yang pada saat ini masih pada tahap tumbuh dan berkembang. Selain itu permainan tradisional juga membantu anak-anak dalam bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar, hal ini sangat bermanfaat untuk masa depan anak-anak, karena mereka pasti akan bertemu dengan orang-orang baru dan bersosialisasi dengan mereka. Dengan begitu banyak manfaat yang diberikan oleh permainan tradisional terhadap anak-anak, jadi tidak ada salahnya jika mengajak anak-anak untuk terus memainkan permainan tradisional demi masa depan anak yang lebih baik.³³

Fenomena berkurangnya eksistensi permainan tradisional tersebut dapat dianalisis melalui pendekatan teori sejarah dan sosial-budaya. Dalam perspektif teori sejarah progresif linear yang dikemukakan oleh Ibnu Khaldun, perubahan yang terjadi dalam masyarakat merupakan proses yang bersifat bertahap, berkesinambungan, dan memiliki hubungan sebab-akibat yang jelas. Berkurangnya permainan tradisional tidak dapat dipandang semata-mata sebagai kemunduran, melainkan sebagai bagian dari transformasi sosial akibat perubahan gaya hidup, perkembangan teknologi, serta dinamika ekonomi dan budaya masyarakat. Sejalan dengan itu, teori sosial-budaya yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Clifford Geertz menegaskan bahwa setiap praktik budaya, termasuk permainan tradisional, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan sistem nilai yang berkembang dalam masyarakat.

³³ Sujarno, S., Galba, S., Larasati, T. A., & Isyanti, I. (2013). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.

Permainan tradisional sendiri merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, sehingga memberikan kesempatan kepada pelakunya untuk membentuk kelompok bermain serta meningkatkan kemampuan sosial antar individu. Di Desa Karang Dapo, permainan seperti lompat karet, selodor, pecah piring, dan bakiak panjang merupakan bentuk permainan yang menuntut kerja sama tim dalam mencapai kemenangan. Dalam permainan tersebut, anak-anak tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga mengembangkan jiwa kepemimpinan untuk mengatur strategi dan koordinasi kelompok. Selain itu, terdapat pula permainan seperti congklak yang mampu melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, kecerdikan, serta strategi dalam menghadapi lawan.

Di sisi lain, permainan seperti bas-basan dan benteng-bentengan membutuhkan keterampilan fisik yang baik, seperti kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam bermain. Bahkan beberapa permainan tradisional juga mendorong kreativitas anak, seperti layangan, lompat karet, congklak, pecah piring, dan lago korang, yang memanfaatkan bahan-bahan dari lingkungan sekitar sehingga melatih anak untuk menciptakan sesuatu dari sumber daya yang ada. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional.

Lebih lanjut, permainan tradisional di Desa Karang Dapo mengandung berbagai manfaat, seperti melatih kemampuan fisik, kecepatan, ketangkasan, konsentrasi, kepemimpinan, kreativitas, serta kemampuan

bersosialisasi. Permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kesabaran, kejujuran, sportivitas, serta kepatuhan terhadap aturan. Berdasarkan hasil wawancara dengan tokoh adat setempat, permainan tradisional juga berperan dalam mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, menjadi media pembelajaran nilai-nilai moral, mengoptimalkan kemampuan kognitif, serta mengasah kepekaan anak terhadap seni dan lingkungan.

Dengan demikian, permainan tradisional memiliki fungsi penting dalam proses enkulturasi dan sosialisasi anak, yaitu sebagai sarana penanaman nilai-nilai budaya yang kemudian menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui permainan tersebut, anak-anak tidak hanya belajar berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga memahami norma, aturan, dan peran sosial yang berlaku di lingkungannya. Oleh karena itu, meskipun eksistensinya mengalami penurunan, permainan tradisional di Desa Karang Dapo tetap memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas budaya generasi muda. Dalam kerangka teori progresif linear dan sosial-budaya, kondisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak sepenuhnya hilang, melainkan mengalami adaptasi dan transformasi seiring perkembangan zaman, sehingga tetap relevan sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan.

D. Pergeseran Permainan Tradisional *Bas-Basan* dan *Benteng-Bentengan* di Desa Karang Dapo Tahun 1998-2024

1. Fase 1998-2010

Perkembangan permainan tradisional *Bas-Basan* di Desa Karang Dapo dapat dipahami melalui beberapa periode waktu, salah satunya pada tahun 1998–2010 ketika permainan ini masih menjadi bagian penting dalam kehidupan dan aktivitas anak-anak di lingkungan masyarakat Desa Karang Dapo. Pada masa itu, permainan *Bas-Basan* hanya diminati di kalangan remaja saja, yang di mainkan di dalam ruangan, maupun tempat-tempat yang dianggap sesuai untuk bermain. Permainan ini juga sering dimainkan pada waktu senggang setelah masyarakat menyelesaikan kegiatan penting, terutama setelah panen padi. Setelah selesai melaksanakan panen, masyarakat biasanya memiliki waktu luang yang kemudian dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berkumpul dan bermain bersama. Pada tahun 1998, permainan *Bas-Basan* masih menggunakan bahan-bahan yang ditemukan di lingkungan sekitar. Papan atau tempat bermainnya dibuat dari kayu jati yang telah dipotong dan diukir secara sederhana, sedangkan pion atau buah permainan menggunakan batu kerikil yang tersedia di sekitar rumah atau lingkungan desa.³⁴ Penggunaan bahan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat pada saat itu memanfaatkan sumber daya yang ada tanpa bergantung pada peralatan permainan modern. Selain sebagai sarana hiburan, permainan *Bas-Basan* juga menjadi

³⁴ Wawancara Bapak M Kadri Tentang Permainan Tradisional Desa Karang Dapo 2025

media bagi anak-anak untuk berkumpul, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebaya. Dalam proses bermain, anak-anak belajar memahami aturan, bekerja sama, bersikap sabar, serta menghargai teman yang sedang bermain. Pada periode 1998–2010 tersebut, permainan Bas-Basan masih berkembang secara alami di tengah masyarakat karena belum banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi modern, seperti, permainan digital game online, dan internet. Oleh karena itu, permainan Bas-Basan pada masa tersebut tidak hanya berfungsi sebagai permainan tradisional, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat Desa Karang Dapo yang diwariskan dan dimainkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sejalan dengan itu, teori sosial-budaya yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Clifford Geertz menegaskan bahwa setiap praktik budaya, termasuk permainan tradisional, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan sistem nilai yang berkembang dalam masyarakat. Dengan demikian, perubahan eksistensi permainan tradisional di Desa Karang Dapo dari tahun 1998 hingga 2024 dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara faktor historis dan sosial-budaya yang terus berkembang, sehingga permainan tradisional tetap menjadi bagian dari identitas budaya yang mengalami adaptasi sesuai dengan tuntutan zaman.

2. Fase 2010-2024

Pada periode 2010–2024, permainan tradisional *Bas-Basan* di Desa Karang Dapo mengalami pergeseran yang cukup mencolok, terutama pada bentuk dan bahan yang digunakan dalam permainan. Pada awal

periode, bentuk permainan *Bas-Basan* masih menggunakan papan yang terbuat dari kayu jati yang diukir dan dibentuk secara sederhana, sedangkan pionnya dari batu krikil permainan menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Seiring berjalannya waktu, penggunaan papan kayu jati mulai berkurang karena masyarakat lebih memilih bahan yang lebih mudah diperoleh dan praktis digunakan. Permainan *Bas-Basan* kemudian mulai dibuat di kertas karton maupun di atas tanah langsung yang dibentuk atau diberi pola sesuai dengan kebutuhan permainan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perubahan masyarakat terhadap bahan dan kondisi lingkungan yang menghilangkan bentuk arena dasar permainan *Bas-Basan*.³⁵



Foto 3. 4 Bentuk Arena Bas-Basan dari Kertas Karton

Sumber : Dokumentasi Pribadi Tahun 2010

Memasuki tahun 2015–2019, perkembangan teknologi semakin memengaruhi kebiasaan bermain anak, terutama dengan semakin

³⁵ Wawancara Bapak M Kadri Tentang Permainan Tradisional Desa Karang Dapo 2025

mudahnya akses terhadap internet, warnet, dan permainan digital. Kondisi tersebut menyebabkan permainan Bas-Basan tidak lagi menjadi permainan yang dilakukan secara rutin, melainkan lebih sering dimainkan pada kegiatan tertentu, seperti kegiatan sekolah, perlombaan, atau kegiatan masyarakat. Meskipun demikian, pada periode ini masih terdapat upaya dari sekolah dan masyarakat untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sebagai bagian dari budaya lokal. Selanjutnya, pada tahun 2020-2024, penggunaan telepon pintar semakin berkembang dan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Pergeseran tersebut tidak berarti permainan *Bas-Basan* benar-benar hilang, karena permainan ini masih dimainkan dan diperkenalkan kepada anak-anak melalui lingkungan sekolah maupun kegiatan masyarakat. Namun Dengan demikian, keberadaan permainan ini tetap dipertahankan melalui peran sekolah dan masyarakat yang berusaha mengenalkan dan melestarikannya sebagai bagian dari identitas budaya Desa Karang Dapo.³⁶

kemajuan teknologi, khususnya di bidang internet dan perangkat mobile, telah memunculkan jenis permainan baru dalam bentuk digital, seperti game mobile, video game, dan game online yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif, imersif, dan mudah diakses. Pergeseran ini dipicu oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan akses teknologi, variasi permainan digital yang lebih luas, serta kemampuan

³⁶ Wawancara Bapak M Kadri Tentang Permainan Tradisional Desa Karang Dapo 2025

permainan digital untuk memberikan stimulasi visual dan audio yang lebih menarik. Seiring dengan itu, permainan tradisional semakin tergeser dan cenderung kehilangan popularitasnya, terutama di kalangan generasi muda yang lebih tertarik pada dunia digital.³⁷

Pergeseran ini memunculkan beberapa tantangan dan dampak. Dari sisi sosial, digitalisasi permainan cenderung mengurangi interaksi sosial langsung dan aktivitas fisik, yang sebelumnya diperoleh dari permainan tradisional. Selain itu, digitalisasi juga berpotensi membawa dampak negatif, seperti kecanduan game, isolasi sosial, serta gangguan perkembangan emosional dan kognitif pada anak dan remaja. Di sisi lain, permainan digital juga menawarkan manfaat seperti pengembangan keterampilan motorik, kognitif, dan digital yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Di tengah tren digitalisasi yang semakin masif ini, penting untuk memahami secara mendalam pergeseran dari permainan tradisional ke dunia digital berdampak pada perkembangan individu, keluarga, dan masyarakat. Selain itu, penelitian ini juga penting dalam merumuskan strategi yang dapat mengoptimalkan manfaat permainan digital sembari meminimalisir dampak negatifnya, sehingga dunia permainan dapat tetap menjadi media yang mendukung perkembangan holistik anak dan remaja di era digital.³⁸

³⁷ Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772.

³⁸ Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772.

Dengan kehadiran permainan berbasis digital memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendapatkan permainan baru, apalagi dengan permainan tersebut yang memberikan pengalaman baru ke anak-anak dalam bermain. Permainan berbasis digital juga memberikan pengalaman bermain dengan Foto yang dapat bergerak yang penuh dengan warna dan suara yang menarik perhatian anak-anak, sehingga membuat anak-anak menjadi ketagihan untuk memainkannya. Dengan hal-hal menarik yang diberikan permainan berbasis digital membuat keberadaan permainan tradisional semakin tertekan. Permainan berbasis digital di Desa Karang Dapo juga semakin berkembang dengan semakin mudahnya akses internet di Desa Karang Dapo. Di Desa Karang Dapo juga memiliki warung internet yang menjadi tempat anak-anak untuk bermain permainan yang ada pada komputer.³⁹



Foto 3.5 Warnet Di Desa Karang Dapo

Sumber : Dokumentasi Bang Rian Tahun 2019

Selain itu dengan mudahnya untuk mendapatkan smartphone di Karang Dapo, membuat banyak anak-anak di Karang Dapo sudah

³⁹ br Tarigan, V. S., Napitupulu, J., Jamaluddin, J., & Hutapea, M. I. (2020). Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional. Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP), 3(2), 481-484.

mempunyai smartphone pribadinya, sehingga mereka dapat dengan mudah untuk memainkan permainan di smartphone mereka. Banyak dari orang tua yang meminjamkan smartphone mereka kepada anak-anak mereka untuk bermain game agar anak-anaknya mudah diawasi dan tidak menjadi rewel. Seperti yang diungkapkan Kak Zaki (37 tahun): “Ketika anak saya meminjam hp saya untuk main game yahh saya kasih aja. Kalo dia main game itu dia dirumah aja, enggak mau pergi kemana-mana. Jadi lebih muda untuk saya awasi dan juga enggak jadi rewel terus minta ini, itu.” Dengan perkembangan permainan berbasis digital yang semakin menarik perhatian anak-anak seolah-olah memberikan efek candu kepada anak-anak yang memainkannya. Bahkan hal ini membuat anak-anak di Desa karang Dapo tidak bisa lepas dari smartphone mereka.⁴⁰



Foto 3. 6 Anak-anak di Desa karang dapo yang sedang bermain smartphon mereka.

Sumber : Dokumentasi Bang Rian Tahun 2019

⁴⁰ Wawancara kak Zaki Tentang Permainan Tradisional 29 September 2025



Foto 3.7 Anak-anak di Desa karang dapo yang sedang bermain smartphon mereka.

Sumber : Dokumentasi Bang Rian Tahun 2019

Berdasarkan dari foto 3.4 dan 3.5 di atas, dapat digambarkan bahwasanya anak-anak di Desa Karang Dapo mulai asik dengan *gadget/smarthphone* dan mulai meninggalkan permainan tradisional yang ada di desa tersebut. Hal ini menjadi masalah social yang meruntuhkan nilai-nilai Masyarakat yang sudah dijunjung tinggi dari leluhur di masa lalu. Dengan kebiasaan baru ini dikhawatirkan anak-anak menjadi Masyarakat yang sulit untuk bersosialisasi di Masyarakat. Sedangkan Masyarakat Desa Karang Dapo sangat menjunjung tinggi semangat gotong royong yang terus dibudayakan dari generasi ke generasi. Dengan tekanan yang sangat kuat dari game berbasis digital membuat keberadaan permainan tradisional menjadi sangat terancam, karena bagi anak-anak permainan di smartphone mereka jauh lebih seru dari pada bermain permainan tradisional. “Hal ini didukung dengan perkataan Riski (11 tahun) yang mengungkapkan: “Lebih seru main game di hp bang daripada main-main diluar. Kalo lagi ngumpul sama teman-teman pun kami main game sama-sama. Males main-main di luar, nanti cape.” Anak-anak juga memiliki ketertarikan yang lebih terhadap permainan berbasis digital

dari pada permainan tradisional. Hal ini diungkapkan oleh Bang Romi (27 tahun):⁴¹

“Anak-anak jaman sekarang udah kecanduan sama hp. Waktu abang lagi ngajak anak-anak di ruang kreatif anak semut mengFoto, sebentar saja mereka udah bosan. Mereka malah bertanya kapan kita main game di hp nya bang. Abang mengeluarkan hp sedikit aja langsung di tanya ada gamenya apa enggak.”⁴²

Berdasarkan pernyataan Bang Romi dapat dilihat seberapa tertariknya anak-anak dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan berbasis digital yang ada di smartphone nya. Bahkan Bang Romi sendiri merasa bingung dengan perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak tersebut.

Ketertarikan anak-anak di Desa Karang Dapo terhadap permainan berbasis digital membuat anak-anak sangat tertarik dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan tersebut seperti smartphone. Tetapi sayangnya ketika diperkenalkan dengan permainan tradisional anak-anak tidak menunjukkan ketertarikannya sama sekali. Ketika ibu Fatimah (37 tahun) sedang mengajarkan permainan bas-basan pada mata pelajaran, anak-anak tidak menunjukkan ketertarikannya sama sekali, malah mereka

⁴¹ Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).

⁴² Wawancara bang Romi 27 September 2025

lebih tertarik dengan smartphone penulis yang gunakan untuk mengambil Foto.⁴³



Foto 3. 8 Anak-Anak SD yang Sedang Bermain Permainan *Bas-Basan*

Sumber : Dokumentasi Bapak Reza Guru SD Tahun 2023



Foto 3. 9 Masyarakat sedang Memperkenalkan Permainan *Bas-Basan*

Sumber: Dokumentasi Bapak Reza Guru Tahun 2023

Setelah permainan berjalan cukup lama dan anak-anak mulai memahami peraturannya, barulah mereka merasakan kesenangan dari permainan *Bas-Basan* dan *Benteng-Bentengan*. Hal ini menunjukkan seberapa besar tekanan yang diberikan oleh permainan berbasis digital terhadap permainan tradisional di Desa Karang Dapo. Padahal seperti yang dijelaskan sebelumnya, jika permainan tradisional memiliki berbagai

⁴³ Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).

manfaat dan nilai terkandung di dalamnya yang bahkan tidak dimiliki oleh permainan berbasis digital. Manfaat dan nilai yang terdapat didalam permainan tradisional yang berkontribusi dalam tumbuh kembang anak.⁴⁴ Dampak dari perubahan ini dapat dilihat dari dua sisi, positif dan negatif. Di sisi positif, digitalisasi permainan memberikan hiburan yang menarik, meningkatkan.

Bermain game memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dan negatif. Game online dianggap berbahaya karena dapat menyebabkan ketergantungan pada pemainnya. Banyak remaja yang rela mengorbankan uang jajan mereka demi bermain game online. Ketergantungan ini mengurangi waktu untuk menjalani aktivitas yang seharusnya mendukung perkembangan mereka, seperti bermain dengan teman-teman. Tingginya popularitas game virtual membuat anak-anak menjadi kecanduan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan mereka mengabaikan hobi lain, melupakan tugas sekolah, mengalami gangguan pola makan, hingga kehilangan waktu tidur. Hal ini berisiko memengaruhi kesehatan mereka. Namun, game online juga dapat memberikan dampak positif jika digunakan sebagai sarana hiburan, karena dapat membantu mengurangi rasa stres dan penat. Sayangnya, banyak pemain yang memainkannya secara berlebihan dan menjadikan game online sebagai pelarian dari kenyataan, yang berujung pada kecanduan⁴⁵

⁴⁴ Riskyanto, A. W., Sianipar, E. S., & Ruciragati, T. A. (2023, October). Hilangnya permainan tradisional di Perumahan Griya Citra Asri yang tergantikan oleh games online. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 468-478).

⁴⁵ Riskyanto, A. W., Sianipar, E. S., & Ruciragati, T. A. (2023, October). Hilangnya permainan tradisional di Perumahan Griya Citra Asri yang tergantikan oleh

Remaja yang kecanduan game online cenderung mengurangi waktu belajar dan kesempatan bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika dibiarkan berlangsung lama, hal ini dapat membuat mereka menarik diri dari pergaulan sosial, kurang peka terhadap lingkungan, hingga menjadi pribadi yang asosial, yaitu tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial. Masa remaja sendiri adalah masa yang penuh dengan perubahan, baik dari segi emosi, fisik, minat, maupun pola perilaku, sehingga mereka sering menghadapi berbagai masalah akibat ketidakstabilan emosi.⁴⁶



games online. In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) (Vol. 2, pp. 468-478).

⁴⁶ Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772.