

Istilah dalam Permainan *Bekelan* di Kota Surakarta: Kajian Antropolinguistik

Amelia Fatimah; Suyanto; Sri Puji Astuti
Program Studi Sastra Indonesia, FIB Universitas Diponegoro
ameliasanyoung@gmail.com

Abstract

Language variations relate to different cultures. The relationship between language and culture is found in terms of traditional game, that's bekelan. Bekelan is a game that's played by several people in turns using ball and objects called kecil. The game is rarely played by children, so it needs to be preserved.

This study aims to explain the lexical meaning, cultural meaning, co-text, and cultural values of bekelan's terms in Surakarta. The theory used in the study is anthropolinguistic. Data were collected using interview techniques and literature study. Bekelan in Surakarta has fourteen terms, they are name, tools, and rules of the game. The data were analyzed using ethnographic descriptive. The result of data analysis are presented using formal and informal methods. The result based on the data analysis found that bekelan's terms have (1) lexical meanings and cultural meanings, (2) co-texts are material and kinetic elements, and (3) cultural values are values of human relationship with God, human relationship with nature, human relationship with society, human relationship with other humans, and human relationship with himself.

Keywords: *anthropolinguistic, bekelan, Surakarta, term, traditional game*

Intisari

Variasi bahasa berkaitan dengan budaya yang berbeda-beda. Hubungan bahasa dan budaya terdapat pada istilah permainan tradisional, salah satunya *bekelan*. Permainan itu sudah jarang dimainkan anak-anak, maka perlu dilestarikan. Istilah permainan *bekelan* dikaji menggunakan pendekatan antropolinguistik.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna leksikal, makna kultural, ko-teks, dan nilai budaya istilah permainan *bekelan* di Kota Surakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara mendalam dan studi pustaka. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif etnografik. Hasil analisis data disajikan menggunakan metode formal dan informal. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa permainan *bekelan* memiliki (1) teks berupa istilah yang mengandung makna leksikal dan makna kultural, (2) ko-teks yang berkaitan dengan istilah berupa unsur material dan unsur kinetik, serta (3) nilai budaya yang terdiri dari nilai hubungan manusia dengan Tuhan, alam, masyarakat, manusia lain, dan diri sendiri.

Kata kunci: antropolinguistik, *bekelan*, Surakarta, istilah, permainan tradisional

Pendahuluan

Variasi bahasa sering dihubungkan dengan kebudayaan yang berbeda-beda (Cahyono, 1995: 409). Bahasa yang melambangkan kebudayaan suatu masyarakat dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya istilah dalam permainan tradisional. Sayangnya, kini permainan tradisional semakin ditinggalkan. Di zaman sekarang, permainan tradisional nyaris tidak digemari anak-anak. Permainan tradisional merupakan hasil budaya daerah yang mengandung nilai edukatif, terapis, rekreatif, normatif, kreatif, dan lain-lain. Selain itu permainan tradisional merupakan warisan yang diajarkan secara turun-temurun. Berbagai macam dampak, fungsi maupun manfaat dari permainan tradisional anak dapat digunakan sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai moral, kepedulian sekitar, transformasi pengetahuan, dan penanaman budi pekerti (Dirgantara, 2012: 8).

Adapun salah satu permainan tradisional yang mulai punah adalah permainan *bekelan*. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak secara bergiliran. Permainan ini dimainkan menggunakan bola karet beserta empat hingga enam buah biji yang terbuat dari timah, kuningan, atau plastik. Pada umumnya orang-orang bermain hanya dengan empat buah biji. Permainan ini dikhawatirkan benar-benar punah dan tidak ada dokumentasinya sama sekali jika tidak dikaji. Permainan *bekelan* dibawa oleh orang-orang Belanda ke Indonesia, dan disebut dengan *bikkelspel*. Sebenarnya permainan ini berasal dari Yunani Kuno dan disebut dengan *knuckelbones* (Cattleya, 2019: 1). Seiring berjalannya waktu *bekelan* mengalami banyak modifikasi, khususnya di Jawa, mulai dari cara bermain, hingga pemaknaan dari setiap unsur permainan yang ada, terutama istilahnya. Makna-makna filosofis yang berhubungan erat dengan budaya Jawa ditanamkan dalam permainan itu.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah makna leksikal dan makna kultural, ko-teks, serta nilai budaya dalam istilah permainan *bekelan* di Kota Surakarta. Permainan *bekelan* memang sudah pernah diteliti sebelumnya, namun penelitian-penelitian tersebut hanya menggali makna permainan *bekelan* secara garis besarnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ariani (2011) yang membahas beberapa permainan tradisional di Jawa yang tidak hanya fokus pada

permainan *bekelan*, yaitu permainan *bekelan*, *dakon*, dan *cublak-cublak suweng*. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Padmaningsih dkk. (2018), mereka meneliti permainan *kasti*, *dakon*, *egrang*, *bekelan*, *benthik*, *layangan*, *nekeran*, dan *gobak sodor*. Selain itu permainan *bekelan* sudah diteliti menggunakan skala *problem solving* oleh Hasana (2016) yang meneliti pengaruh permainan *slentikan* dan *bekelan* terhadap kemampuan *problem solving* anak. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Mandasari (2016) yang meneliti pengaruh permainan *congklak lidi* dan *bekelan* terhadap kemampuan *problem solving* anak.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian tentang *bekelan* yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini permainan *bekelan* akan dikaji menggunakan pendekatan antropolinguistik. Antropolinguistik adalah ilmu yang mempelajari peran bahasa yang membentuk kehidupan sosial individu dan masyarakat (Duranti, 2009: 1). Ada tiga Duranti ada tiga konsep penting yang dikemukakan oleh Duranti (2002: 14-17), yaitu performansi, indeksikalitas, dan partisipasi. Performansi adalah penggunaan bahasa secara nyata dalam situasi komunikasi yang sebenarnya dan merupakan cerminan dari sistem bahasa yang ada dalam pikiran penuturnya. Indeksikalitas adalah konsep yang berhubungan dengan tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan yang diacu. Kemudian partisipasi adalah keterlibatan penutur dalam menghasilkan bentuk tuturan yang diterima.

Menurut Sibarani (2015: 3) berdasarkan ketiga konsep tersebut, dalam kajian antropolinguistik harus diterapkan tiga parameter, yaitu keterhubungan, kebernilaian, dan keberlanjutan. Keterhubungan bisa berupa hubungan linier secara vertikal atau hubungan formal secara horizontal. Hubungan formal berkaitan dengan teks, konteks dan ko-teks. Sedangkan hubungan linier berkaitan dengan struktur alur seperti performansi. Kebernilaian berupa makna atau fungsi, nilai atau norma, serta kearifan lokal dari aspek-aspek yang diteliti. Keberlanjutan berupa keadaan objek yang diteliti termasuk nilai budayanya dan pewarisannya pada generasi berikutnya (Sibarani, 2014: 319). Berdasarkan latar belakang tersebut permainan *bekelan* di Kota Surakarta menarik dan dapat diteliti menggunakan kajian antropolinguistik.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data diperoleh dari wawancara mendalam kepada beberapa informan dan studi pustaka dari kamus. Metode pengumpulan data yang digunakan mengacu pada konsep Edraswara (2006: 203-214) yang terdiri dari, penentuan sampel dan informan, pengamatan tidak berperan serta, dan wawancara mendalam.

Langkah-langkah analisis data mengacu pada Endraswara (2006: 215-216) berupa proses pengkajian hasil wawancara, hasil pengamatan, dan dokumen yang telah terkumpul. Data yang kurang relevan patut direduksi yang dilakukan dengan membuat pengelompokan dan abstraksi. Analisis data induktif bertujuan untuk memperjelas informasi yang masuk, melalui proses unitisasi dan kategorisasi. Data dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan dua kategori, yaitu alat dan aturan permainan.

Analisis data penelitian kualitatif dapat dilakukan secara deskriptif etnografik, yaitu analisis yang berusaha mendeskripsikan subjek penelitian dan cara mereka bertindak serta berkata-kata. Penelitian ini menganalisis data secara deskriptif etnografik dengan mendeskripsikan wujud permainan *bekelan* beserta makna dan konteks di baliknya. Kemudian data disajikan menggunakan metode formal dan informal milik Sudaryanto (2016: 241).

Hasil dan Pembahasan

Fokus kajian penelitian ini adalah makna leksikal, makna kultural, ko-tekst, dan nilai budaya istilah permainan *bekelan* di Kota Surakarta.

Makna Istilah dalam Permainan *Bekelan*

Fokus analisis permasalahan pertama adalah deskripsi makna istilah permainan *bekelan* berdasarkan makna leksikal dan makna kultural. Makna leksikal adalah makna kamus atau makna suatu leksem ketika berdiri sendiri (Suwandi, 2002: 68). Sedangkan makna kultural adalah makna bahasa yang dimiliki oleh masyarakat dalam hubungan dengan budaya tertentu (Abdullah, 2014: 3). Istilah yang dideskripsikan sebelumnya dikategorikan menjadi nama, alat, dan aturan permainan.

1. *Bekelan* dapat diartikan 'menabrak' dan 'permainan yang rumit' berdasarkan makna leksikalnya. Sedangkan menurut makna kulturalnya *bekelan* berarti

'jembatan' yang menghubungkan antara manusia dengan Tuhan serta manusia dengan sesamanya.

2. *Bal* dalam *bekelan* berdasarkan makna leksikal berarti 'bola' atau 'benda bulat' yang terbuat dari karet dan merupakan alat permainan. Sedangkan menurut makna kulturalnya gerakan *bal* dapat diartikan sebagai naik-turunnya kehidupan manusia.
3. *Kecik* berdasarkan makna leksikal berarti 'biji sawo' yang memang biasa digunakan sebagai alat permainan, seperti *dakon* dan *bekelan*. *Kecik* dalam *bekelan* memiliki beberapa jenis, yaitu *kecik* dari biji sawo, kerang, timbel, kuning, dan plastik. *Kecik* menurut makna kulturalnya diambil dari frasa *kang sarwo becik* yang artinya 'segala sesuatu yang baik'.
4. *Gendong anak* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'membawa anak (manusia yang masih kecil, generasi kedua)'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *gendong anak* berarti bekal atau tuntunan dari orang tua.
5. *Pit* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'pertama' atau 'kepala'. Sedangkan menurut makna kultural *pit* berasal dari kata *pituduh*, *pitutur*, *pitulungan*, dan *pitungkas* yang artinya 'bimbingan', 'nasihat', 'pertolongan', dan 'pesan'. *Pit* juga melambangkan pemimpin yang berada di depan.
6. *Ro* berdasarkan makna leksikalnya diambil dari kata *loro* yang artinya 'dua'. *Ro* juga diartikan sebagai 'leher'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *ro* berarti 'wakil' dan bilangan dua yang melambangkan hal-hal yang positif dan negatif.
7. *Es* berdasarkan makna leksikalnya merupakan huruf S yang ada pada kata setia. Oleh sebab itu *es* menurut makna kulturalnya melambangkan kesetiaan yang ada dalam dada atau hati manusia.
8. *Klat* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'buncit, buntut, atau terakhir'. *Klat* juga diartikan sebagai 'kaki'. Oleh sebab itu *klat* menurut makna kulturalnya melambangkan filosofi kaki yang menjadi makmum atau pengikut yang baik.
9. *Naspel* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'memutar ulang'. *Naspel* disebut juga sebagai *sawah* yang berarti 'tanah yang digarap dan diairi

untuk menanam padi'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *naspel* atau *sawahan* melambangkan manusia yang harus belajar dari masa lalu.

10. *Dulitan* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'sentuhan dengan ujung jari'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *dulitan* melambangkan 'tanda' atau 'penandaan' menuju ke jenjang yang lebih tinggi.
11. *Cincinan* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'perhiasan yang dipasang di jari'. *Cincinan* disebut juga sebagai *olan-olan* yang berarti 'ikatan'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *cincinan* atau *olan-olan* melambangkan ikatan atau hubungan kepada Tuhan, sesama manusia, dan alam.
12. *Jambuan* berdasarkan makna leksikalnya berasal dari kata *jumbuh* yang artinya 'sesuai'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *jambuan* melambangkan penyesuaian irama hidup manusia.
13. *Langitan* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'tempat yang tinggi'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *langitan* melambangkan tingkatan puncak yang dekat dengan Tuhan.
14. *Kancrit* berdasarkan makna leksikalnya berarti 'tertinggal'. Sedangkan menurut makna kulturalnya *kancrit* melambangkan ketertinggalan karena tidak disiplin atau karena suatu kegagalan. *Kancrit* juga melambangkan koreksi diri yang bisa dilakukan saat terjadi ketertinggalan.

Ko-Teks Istilah dalam Permainan *Bekelan*

Fokus analisis permasalahan kedua adalah deskripsi ko-teks permainan *bekelan* mengacu pada pendapat Sibarani (2015: 7). Ko-teks permainan ini berdasarkan istilah yang ada dalam permainan *bekelan*. Ko-teks tersebut dapat dikelompokkan menjadi unsur material dan unsur kinetik. Unsur material dalam permainan *bekelan* berupa alat yang digunakan, yaitu bola karet dan kecil dari timbel atau kuningan. Unsur kinetik dari permainan *bekelan* berupa aturan dalam permainan yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Gendong anak dimainkan dengan cara menyebar *kecik* dan mengambilnya kembali satu-satu, lalu dua-dua, tiga-tiga atau tiga-satu, empat-dua atau empat sekaligus, lima-satu, dan enam sekaligus.

2. *Pit* dimainkan dengan cara menyebar *kecik* lalu ditata ke posisi *pit* menghadap ke atas. Setiap *kecik* selesai ditata, *kecik* diambil satu-satu, lalu dua-dua, dan seterusnya.
3. *Ro* cara bermainnya sama dengan *pit*, hanya berbeda pada penataan posisi *kecik*.
4. *Es* cara bermainnya sama dengan *ro*, hanya berbeda pada penataan posisi *kecik*.
5. *Klat* cara bermainnya sama dengan *es*, hanya berbeda pada penataan posisi *kecik*.
6. *Naspel* dimainkan dengan menyebar lalu menata *kecik* dari posisi *pit*, *ro*, *es*, dan *klat* tanpa diambil.
7. *Dulitan* cara bermainnya sama dengan gandong anak, namun sambil menyentuh tanah dengan ujung kelingking setiap mengambil *kecik*.
8. Cincinan cara bermainnya sama dengan gandong anak, namun mengambil *kecik*nya dengan menyelipkannya ke sela jari.
9. *Jambuan* cara bermainnya sama dengan gandong anak, namun bolanya dipantulkan dua kali setiap melakukan gerakan pada *kecik*.
10. Langitan cara bermainnya sama dengan gandong anak, namun bola yang dilempar tidak boleh menyentuh tanah setiap melakukan gerakan pada *kecik*.
11. *Kancrit* merupakan larangan dalam permainan. Larangan itu berupa tidak boleh menyenggol *kecik* dan meninggalkan *kecik* yang tidak seharusnya di tangan maupun di tanah.

Nilai Budaya Istilah dalam Permainan *Bekelan*

Fokus analisis permasalahan ketiga adalah nilai budaya dalam istilah permainan *bekelan*. Permainan ini dimainkan di sore hari dan di atas tanah yang datar. Permainan ini tidak dilakukan dalam suatu upacara dan hanya sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang anak-anak. Para pemain *bekelan* di Surakarta merupakan anak priayi, orang yang bekerja di pemerintahan.

Permainan *bekelan* biasanya dimainkan oleh anak perempuan dari usia anak-anak hingga remaja. Kota Surakarta merupakan bekas ibukota Kasunanan Surakarta sehingga pemain *bekelan* di sana merupakan anak priayi yang mendapatkan pendidikan lebih bagus dari anak orang biasa. Hal ini juga

memengaruhi kerumitan aturan permainan *bekelan* di sana. Kasunanan Surakarta menurut Yusdianto (14/06) merupakan kerajaan Jawa bercorak Islam sehingga permainan *bekelan* pun dipengaruhi nilai Jawa dan Islam.

Nilai budaya dalam permainan *bekelan* mengacu pada nilai budaya yang dikemukakan oleh Djamaris, 1993: 2-3). Nilai-nilai budaya tersebut meliputi nilai hubungan manusia dengan Tuhan, alam, masyarakat, manusia lain, dan diri sendiri.

1. Hubungan manusia dengan Tuhan meliputi (a) manusia harus selalu mengingat Tuhan, (b) manusia mendapat petunjuk dari Tuhan, (c) manusia mengenal Tuhan melalui tanda, (d) manusia harus menjaga hubungan baik dengan Tuhan, dan (e) manusia mendekatkan diri pada Tuhan.
2. Hubungan manusia dengan alam meliputi (a) manusia harus mengenali tanda-tanda kebesaran Tuhan melalui alam, (b) manusia harus menjaga hubungan baik dengan alam, dan (c) manusia harus disiplin agar tidak merusak alam.
3. Hubungan manusia dengan masyarakat meliputi (a) hubungan orang tua dan anak, (b) menjadi pemimpin yang baik, (b) menjadi wakil ketua yang baik, dan (c) menjadi anggota atau rakyat yang setia dan patuh pada pemimpin.
4. Hubungan manusia dengan manusia lain dicerminkan pada (a) sikap kebersamaan dalam permainan yang melatih kepekaan dan toleransi, (b) menjaga hubungan baik dengan sesama manusia dalam seperti tingkatan *olan-olan*, dan (c) disiplin agar tidak merugikan orang lain seperti *kancrit*.
5. Hubungan manusia dengan diri sendiri meliputi (a) mempelajari masa lalu, (b) disiplin agar tak merugikan diri sendiri, dan (c) menyesuaikan irama hidup agar menjadi sabar, tenang, dan fokus.

Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikaji sebelumnya, penelitian tentang istilah permainan *bekelan* di Kota Surakarta dapat disimpulkan sebagai berikut. Istilah permainan *bekelan* merupakan teks yang terkandung dalam permainan itu. Istilah tersebut mengandung makna leksikal, makna kultural, ko-teks, dan nilai budaya. Makna-makna kultural yang ada di balik istilah-istilah permainan *bekelan* berkaitan dengan cara menyasati hidup. Contohnya cara manusia menyusun strategi agar memperoleh keuntungan serta cara manusia bersikap kepada Tuhan,

sesama manusia, masyarakat, dan diri sendiri. Makna-makna tersebut berhubungan dengan ko-teks dan nilai budaya yang terkandung dalam istilah permainan *bekelan*.

Selain teks, permainan *bekelan* juga mengandung ko-teks di dalamnya. Ko-teks tersebut meliputi unsur kinetik dan unsur material. Unsur kinetik berupa gerakan-gerakan dalam peraturan permainan *bekelan*. Contohnya gerakan melempar *bal*, menyebar *kecik*, mengambil *kecik*, dan menata *kecik*. Sedangkan unsur material terdiri dari alat-alat yang digunakan untuk bermain *bekelan*, yaitu *bal* dan *kecik*.

Permainan *bekelan* dilakukan di sore hari dan di atas tanah yang rata seperti ubin. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak untuk mengisi waktu luang. Permainan *bekelan* di sana dimainkan di bekas ibukota kerajaan oleh anak perempuan yang berusia anak-anak hingga remaja. Selain itu mereka merupakan anak priayi yang mendapatkan pendidikan lebih bagus daripada anak orang biasa. Kasunanan Surakarta merupakan kerajaan Jawa bercorak Islam. Sehingga segala aspek kehidupan masyarakatnya dipengaruhi oleh nilai Jawa dan Islam. Nilai budaya permainan *bekelan* berhubungan dengan makna kulturalnya. Nilai budaya dalam permainan *bekelan* mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhan, alam, masyarakat, manusia lain dan diri sendiri.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Wakit. 2014. *Etnolinguistik: Teori, Metode, dan Aplikasinya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ariani, Iva. 2011. "Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Anak di Jawa". *Jurnal Tradisi*. Volume 1, no. 2, Februari 2011. Hal. 49-60.
- Bagus, Lorens. 2000. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cahyono, Bambang Yudi. 1995. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Cattleya, Leya. 2019. "Istirahat Mikir Politik, 'Bekelan' Ah!". Diperoleh dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/leya21951/5c8799e1677ffb46fa40e773/istirahat-mikir-politik-bekelan-yuk?> pada 17 Juni 2020.

- Dirgantara, Yuana Agus. 2012. *Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia: Kumpulan Apresiasi dan Tanggapan*. Yogyakarta: Garudhawaca Digital Book and POD.
- Djamaris, Edwar. 1993. *Nilai-Nilai Budaya dalam Beberapa Karya Nusantara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Duranti, Alessandro. (Ed). 2009. *Linguistic Anthropology: A Reader*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hasana, Laila Alfinur. 2016. "Pengaruh Permainan Tradisional (*Bekelan* dan *Slentikan*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah". Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mandasari. 2016. "Pengaruh Permainan Tradisional (*Congklak Lidi* dan *Bekelan*) Terhadap Peningkatan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Sekolah Dasar". Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Padmaningsih, Dyah, Yohanes Suwanto, dan Sujono. 2018. "The Local Wisdom in Javanese Traditional Games (Ethnolinguistic Study)". Prosiding Seminar Internasional *Recent Language, Literature, And Local Culture Studies* (BASA 2018). Sukoharjo: Universitas Sebelas Maret.
- Sibarani, Robert. 2015. "Pendekatan Antropolinguistik Terhadap Kajian Tradisi Lisan". *Retorika: Jurnal Ilmu Bahasa*. Vol. 1, No. 1, April 2015. Hal. 1-17.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Semantik: Pengantar Kajian Makna*. Bantul: Media Perkasa.