

## STUDI ANALISIS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL SUKU OSING KABUPATEN BANYUWANGI

Syamsul Anam<sup>1</sup>, Geby Ovaleoshanta<sup>2</sup>, Fahriza Ardiansyah<sup>3</sup>, dan  
Danang Ari Santoso<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Olahraga Kesehatan Universitas PGRI Banyuwangi  
E-mail: [anamasyamsul23@gmail.com](mailto:anamasyamsul23@gmail.com)<sup>1</sup>, [geova.oversyndrom@yahoo.com](mailto:geova.oversyndrom@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[rezaardiansyah1105@gmail.com](mailto:rezaardiansyah1105@gmail.com)<sup>3</sup>, [danangarisantoso@gmail.com](mailto:danangarisantoso@gmail.com)<sup>4</sup>

Diterima: 7 Juli 2017; Lolos: 15 November 2017; Dipublikasikan: 15 November 2017

### Abstrak

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak ragam budaya suku bangsa. Perkembangan zaman berdampak pada perubahan budaya dan kearifan lokal. Kemajuan teknologi yang pesat mempengaruhi aktivitas pada anak. Anak lebih mengenal budaya modern seperti halnya permainan *digital*. Sehingga anak tidak mengenal permainan tradisional warisan nenek moyang. Subjek penelitian adalah suku *osing* Kabupaten Banyuwangi. Permainan yang dianalisis adalah *temeker*, *santalan*, dan *te'ong-ngan*. Penelitian ini dilakukan dengan metode survey. Hasil penelitian menunjukkan permainan *temeker* memiliki beberapa pola yaitu *pot-potan*, *leng-lengan*, dan *ulo-uloan*. Pada permainan ini dituntut untuk memiliki strategi dan tingkat akurasi saat melakukan *ngantem* agar dapat memenangkan permainan. *Santalan* merupakan permainan menggunakan bungkus rokok bekas sebagai media alat bermain dan dalam permainan ini dibutuhkan akurasi ketepatan pada saat melakukan *pajaran* agar media bungkus rokok bekas keluar dari kotak permainan. Dan *te'ong-ngan* merupakan permainan menggunakan media *kreweng* dimana anak dituntut menguasai akurasi ketepatan saat melempar batu atau bola pada *kreweng* yang disusun. Permainan tradisional ini selain untuk membangun interaksi sosial masyarakat *Osing*, secara tidak langsung juga melatih anak-anak dalam perkembangan *motoric* mereka. Melatih kesabaran dan membangun kerjasama dalam taktik dan strategi yang dimainkan untuk meraih kemenangan. Identifikasi pada permainan tradisional suku *Osing* juga memberikan manfaat dalam upaya pelestarian sejarah dan budaya pada masyarakat.

**Kata kunci:** temeker, santalan, te'ong-ngan, suku osing, permainan tradisional.

### AN ANALYSIS ON TRADITIONAL GAMES CULTURE OF OSING ETHNIC IN BANYUWANGI REGENCY

### Abstract

Indonesia is enriched with diverse ethnic cultures. Rapid technological advances give impact to the changing of cultural and local wisdom. Children activities undergo changes as well. Nowadays, they are more familiar with modern culture like digital games, and consequently, do not know traditional games of ancestral heritage. This research subject is *Osing* ethnic community of Banyuwangi Regency. The analyzed games are *temeker*, *santalan*, and *te'ong-ngan*. This research is done by survey method. The results showed that *temeker* game has

several patterns, namely *pot-potan*, *leng-lengan*, and *ulo-uloan*. In this game the player should have certain level of strategy and accuracy when doing *ngantern* in order to win the game. *Santalan*, a game using used cigarette packs as a medium, requires player with accuracy in doing *pajaran* in order to make the medium out of the box. *Te'ong-ngan* a game using *kreweng*, needs accuracy in throwing stones or balls on the *kreweng* to be arranged previously. Those three traditional games are functional in building social interactions between Osing community while indirectly train children motoric development. Patience and teamwork skill in playing tactics and strategies built in achieving victory. Therefore, identification of traditional Osing games provides benefits in the preservation of ethnic history and culture.

**Keywords:** *temeker, santalan, te'ong-ngan, Osing ethnic, traditional game.*

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang sangat besar mulai dari jumlah penduduk, luas wilayah, sumber daya alam hingga seni budaya dan adat istiadatnya. Dilihat dari Jumlah penduduknya, penduduk Indonesia merupakan yang keempat terbesar didunia, setelah Cina, India, dan Amerika (Anonim, 2015). Dari jumlah penduduk yang banyak tentunya terdapat perbedaan mencolok dari segi budaya kehidupannya. Seperti halnya keragaman suku bangsa Indonesia yang terletak di berbagai Provinsi antara lain suku Jawa, Madura, Batak, Osing, Badui, Melayu dan Betawi. Setiap suku memiliki ragam budaya yang melekat pada diri mereka. Budaya ini menggambarkan sebuah kebiasaan dan karakter yang dimiliki setiap orang pada suku tersebut. Menurut Santoso (2015) budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Sedangkan Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat berupa gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari (Takiddin, 2014). Nilai-nilai luhur ini pastinya melekat pada masyarakatnya sesuai dengan norma yang ada.

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern. Dengan permainan tradisional, anak-anak pada zaman dahulu sudah tidak sengaja

melakukan proses perkembangan gerak atau motorik. Karena mereka dengan senang dan gembira dalam melakukan permainan tradisional di sukunya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wahyuni (2009) bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Seharusnya dengan pengertian permainan ini anak-anak diharapkan untuk bermain permainan tradisional namun pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Menurut Ulfatun (2014) menyatakan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dapat menjadikan anak pandai berhitung, berfikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi, sosialisai dan bekerjasama. Sedangkan Wahyuni (2009) menyatakan bahwa pemberian permainan tradisional berupa gobag sodor dapat memudahkan anak dalam penyesuaian sosial. Serta Yudiwinata dan Handoyo (2014) bahwa anak-anak dengan bermain permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation* (PS), dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu,

atau daun kering. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya (Nur, 2013).

Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya ber-AC, misalnya di tempat bermain seperti *timezone* atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman, kadang saat bermain anak kepanasan apalagi kalau bermainnya di waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak berlari-larian, melompat lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat.

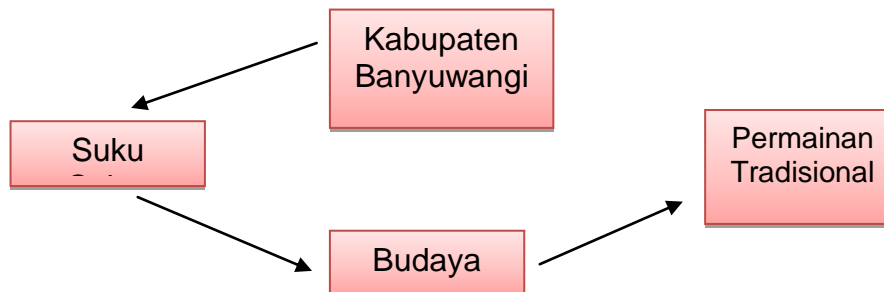
Menurut Syarifudin dan Muhadi (1992: 24) dalam Hanief dan Sugito (2015) menyatakan bahwa gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh anak-anak. Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan disamping gerak dasar lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*), di samping gerak dasar non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif.

Lutan (2001: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Melalui permainan tradisional, keterampilan gerak dasar anak akan berkembang dengan baik.

Penelitian ini lebih difokuskan untuk meneliti budaya permainan tradisional mulai dari penamaan dan aturan permainan yang masih dimainkan oleh Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. Masyarakat Osing merupakan masyarakat yang tidak mengenal hierarki ataupun stratifikasi bahasa, tetapi mengenal santun bahasa yang digunakan terhadap lawan bicara berdasarkan kategori usia, kekerabatan sosial, dan pencerminan rasa hormat pada seseorang (Yuliatik dan Puji, 2013). Hasil penelitian akan menunjukkan gambaran permainan tradisional khas Suku Osing di

Kabupaten Banyuwangi yang dapat digunakan sebagai referensi warisan nenek moyang yang perlu dilestarikan.

## METODE PENELITIAN



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kabupaten Banyuwangi memiliki suku asli yaitu Suku Osing dimana Suku osing mempunyai budaya yang mempengaruhi pola kehidupan, aturan dan aktivitas sehari-hari. Budaya ini akan menyebabkan perbedaan permainan tradisional di setiap suku yaitu suku Osing. Hal ini akan menentukan nama dan tata cara permainan pada permainan tradisional Suku Osing.

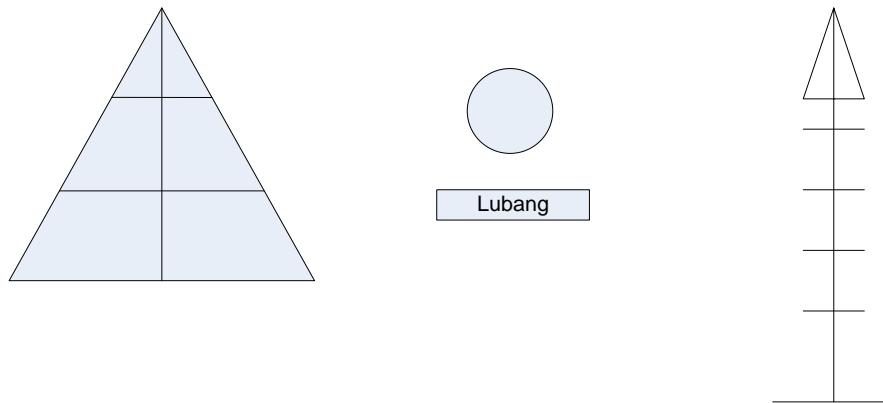
Metode penelitian yang digunakan adalah survey dengan pengambilan data dengan menggunakan teknik wawancara langsung dan kamera sebagai alat perekam permainan tradisional suku Osing. Data yang diperoleh dianalisa berdasarkan penamaan dan tata cara permainan. Hasil analisa bentuk tabel. Selain itu, hasil analisa ini juga dianalisa berdasarkan teori yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian data deskriptif dari wawancara, observasi, dan dokumentasi tentang permainan tradisional suku osing Kabupaten Banyuwangi yaitu *temeker*, *santal* dan *te'ong-ngan*. Permainan tersebut kami pilih berdasarkan kajian estetika atau nilai kearifan masyarakat suku Osing dan juga nilai-nilai positif yang ada di dalamnya.

Dalam suku Osing permainan *temeker* atau yang sering disebut dengan kelereng merupakan jenis permainan yang hanya mengacu pada kegiatan rekreasi atau bersenang-senang saja. Permainan ini sering

dimainkan oleh anak-anak suku Osing maupun orang dewasa. Dalam permainan *temeker* terdapat beberapa bentuk pola permainan serta aturan-aturan dalam permainan seperti halnya *pot-potan*, *leng-lengan* dan *ulo-uloan*.



Gambar 2. Bentuk Pola Permainan

Berdasarkan pola permainan diatas dapat dijelaskan aturan permainannya sebagai berikut:

#### 1. *Pot-potan*

Permainan *temeker* jenis *pot-potan* ini memiliki pola dan teknis permainan yang unik, pada tahap awal sebelum permainan dimulai, pemain harus membuat sebuah pola garis segitiga pada tempat yang akan menjadi area permainan dalam hal ini biasanya pada area berupa tanah. Pola segitiga ini berfungsi sebagai tempat untuk memasang sasaran berupa kelereng yang diposisikan sesuai dengan pola pada garis segitiga tersebut.

Selanjutnya pemain menentukan jarak untuk melemparkan gaco yang disepakati bersama. Cara bermain *pot-potan* diawali dengan melempar *gaco* masing-masing pemain ke area segitiga sedekat mungkin, *gaco* yang paling dekat dengan garis segitiga lah yang berhak memulai permainan dan diikuti dengan pemain yang gaconya terdekat kedua sampai yang terjauh.

Selanjutnya permainan dimulai, pemain urutan pertama menembakan gaconya untuk mengenai sasaran yang ada dipola segitiga, apabila sasaran yang terkena tembakan sampai keluar dari

garis segitiga maka kelereng tersebut menjadi milik pemain yang berhasil mengenainya, lalu dilanjutkan menembak ke sasaran yang lainnya sampai tidak mampu mengenai sasaran, apabila pemain pertama tidak mampu mengenai sasaran maka selanjutnya permainan dilaksanakan oleh pemain urutan selanjutnya, apabila sasaran yang ada pada segitiga telah habis maka permainan dinyatakan selesai.

## 2. *Leng-lengan*

Permainan temeker jenis leng-lengan ini memiliki aturan dan pola yang berbeda dengan jenis permainan temeker lainnya, permainan ini diawali dengan cara membuat sebuah lubang berbentuk cekung pada area permainan berupa tanah kemudian para pemain menyepakati aturan permainan berupa point maksimal yang telah disepakati, contohnya adalah 5 point yang artinya 5 kali tembakan pada gaco lawan, apabila pemain A menembak gaco dan mengenai gaco lawan maka pemain mendapat 1 point ini dilakukan sampai pemain mendapatkan point maksimal. Setelah membuat lubang permainan dan menentukan point permainan kemudian menentukan jarak untuk melemparkan “gaco” sesuai dengan kesepakatan bersama.

Cara bermain leng-lengan diawali dengan melempar gaco sedekat mungkin ke area lubang, apabila gaco yang dilempar langsung masuk ke lubang permainan maka pemain tersebut dinyatakan telah game point, contoh apabila point maksimal menggunakan 5 point maka pemain yang gaconya masuk ke lubang langsung mendapatkan 4 point sehingga tersisa satu point lagi untuk memenangkan permainan. Apabila tidak ada gaco yang masuk ke lubang permainan maka gaco yang terdekatlah yang berhak mengawali permainan dan dilanjutkan dengan pemain tedekat kedua sampai yang terjauh. apabila gaco pemain pertama cukup jauh dari lubang maka pemain memfokuskan untuk memposisikan gaconya sedekat mungkin dengan lubang sehingga dilanjutkan oleh pemain kedua dan seterusnya, apabila gaconya cukup dekat dengan lubang maka pemain memfokuskan untuk memasukan ke dalam lubang permainan kemudian pemain dapat

melakukan tembakan ke arah gaco lawan yang paling mudah dijangkau untuk mendapatkan point hal ini dilakukan pemain sampai mendapatkan point maksimal.

Pemain yang memiliki point paling sedikit atau pemain terakhir yang tidak mampu mendapat point maksimal maka mendapat hukuman dengan melakukan lemparan pada garis awalan untuk memasukan gaconya sampai masuk ke lubang permainan apabila pemain tersebut tidak bisa memasukan gaconya ke lubang maka gaco tersebut akan dihantam oleh pemain-pemain yang menang melalui lubang, hal ini diperuntukan supaya gaco pemain yang mendapat hukuman agar semakin menjauhi lubang permainan, apabila gaco pemain yang mendapat hukuman berhasil memasukan ke lubang maka hukuman dinyatakan selesai dan permainan dapat dimulai kembali ke awal.

### 3. *Ulo-uloan*

Permainan temeker jenis ulo-uloan ini juga memiliki aturan dan pola yang juga berbeda dengan lainnya. Permainan ini diawali dengan membuat pola garis panjang horizontal yang diujung kiri garis disebut "endas" lalu diujung kanan garis disebut "buntut", garis ini sebagai tempat kelereng "uduan" atau kelereng yang menjadi taruhan. Jumlah kelereng yang di *udukan* dalam garis permainan ditentukan dan disepakati bersama. kemudian seluruh pemain melakukan lemparan awal untuk memulai permainan pada jarak yang sudah ditentukan, sebelum melakukan lemparan awal untuk menentukan urutan lemparan seluruh pemain melakukan *hompimpa*.

Setelah urutan melempar sudah ditentukan maka satu persatu pemain melakukan lemparan kearah sasaran, apabila pemain pertama melempar gaconya dan mengenai sasaran maka seluruh kelereng yang berada di sebelah kanan sampai ke *buntut* menjadi milik pemain tersebut, kemudian pemain melanjutkan permainan dengan menembakkan gaconya ke sasaran berikutnya apabila pemain berhasil mengenai kelereng yang berada di ujung *endas* maka pemain berhak mendapatkan seluruh kelereng sisanya, jika ternyata pemain tersebut



tidak dapat mengenai sasaran maka permainan dilanjutkan oleh pemain urut kedua. Pemain selanjutnya melemparkan gaconya untuk mengenai sasaran kelereng yang tersisa pada garis, jika pemain berhasil mengenai sasaran maka pemain berhak untuk menentukan ingin menghabiskan kelereng yang tersisa di garis atau memilih untuk menembak gaco pemain pertama untuk mendapatkan kelereng yang didapat pemain tersebut. Apabila pemain kedua mampu menghabiskan sisa kelereng pada garis dan kemudian mampu menembak mengenai gaco pemain pertama ataupun tidak berhasil mengenai maka permainan dilanjutkan oleh pemain ketiga. Pemain ketiga berusaha melemparkan gaconya untuk mengenai salah satu gaco lawan, apabila pemain ketiga berhasil mengenai gaco pemain kedua atau kesatu maka pemain ketiga berhak mendapat kelereng yang diperoleh pemain tersebut, pola permainan ini berlanjut sampai pemain terakhir.

Selain temeker terdapat juga jenis permainan lain diantaranya *santalan* dan *te'ong-ngan*. *Santal* merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan media bungkus rokok bekas yang biasa dimainkan oleh anak-anak suku Osing. Permainan ini dilakukan dengan tujuan lebih pada kegiatan rekreasional atau hanya bersenang-senang saja. Permainan ini biasanya dimainkan lebih dari satu orang, dimana masing-masing akan mencoba meraih kemenangan dengan cara melemparkan batu "*pajaran*" pada santalan yang menjadi sasaran. Pada permainan ini santalan memiliki nilai atau nominal yang berbeda berdasarkan jenis bungkus rokok bekas yang sudah disepakati bersama.

Langkah pertama dalam bermain santalan yaitu harus membuat area berupa garis persegi atau lingkaran sebagai tempat untuk meletakkan santalan, jumlah santalan yang di pertaruhkan masing-masing pemain disesuaikan dengan kesepakatan bersama. Selanjutnya untuk menentukan urutan melempar pajaran/batu sebelumnya harus menyepakati garis batas lemparan yang nantinya menjadi patokan pemain untuk melemparkan pajaran/batu melewati garis tersebut. untuk

menentukan urutan dalam memulai permainan dilihat dari pajaran yang terjauh dari garis batas lemparan. apabila ada pemain yang tidak mampu melempar pajaran melewati garis batas lemparan, maka saat melakukan urutan melempar pajaran untuk mengenai santalan dalam permainan harus dilakukan dengan cara menutup mata.

Setelah seluruh pemain selesai menentukan urutan permainan, maka santalan siap dimainkan dengan cara melempar pajaran tepat mengenai santalan. Apabila pemain pertama tidak mampu mengenai sasaran maka dilanjutkan pemain kedua dan seterusnya dan jika sampai pemain terakhir tidak mampu mengenai sasaran maka permainan diulang kembali diawali pemain pertama untuk mengawali lempara. Jika salah satu pemain mampu mengenai sasaran dan santalan berhamburan keluar dari garis persegi atau lingkaran maka santalan yang berada diluar garis menjadi milik pemain tersebut. Kemudian permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya, apabila pemain selanjutnya mampu mengenai santalan yang tersisa didalam garis persegi/lingkaran maka selanjutnya pemain tersebut melemparkan pajarannya untuk mengenai pajaran milik pemain pertama untuk mendapatkan santalan yang didapatkan pemain pertama. Selanjutnya apabila pemain ketiga melakukan lemparan sedangkan santalan dalam garis persegi/lingkaran telah habis maka yang menjadi sasaran lemparan adalah pajaran milik pemain sebelumnya untuk mendapatkan santalan yang dimiliki pemain tersebut. Permainan ini dilakukan sampai pemain terakhir selesai melakukan lemparan.



### Gambar 3. Permainan *Santalan*

Permainan *te'ong-ngan* berasal dari kata *Teong* yang berarti ketemu atau ketahuan, Sedangkan akhiran “ngan” berarti melakukan. Permainan ini mirip dengan permainan petak umpet. Namun yang membedakan adalah cara menentukan pemain penjaga dan tumpukan pecahan genting menjadi media permainan, dalam permainan ini terdapat dua metode dalam menentukan pemain penjaga diantaranya dengan cara hompimpa sampai didapatkan pemain yang kalah dalam hompimpa, metode selanjutnya dengan cara melempar gaco sedekat mungkin dengan garis persegi/lingkaran yang menjadi tempat untuk menyusun gaco oleh pemain penjaga berupa genting. Gaco yang terjauh dari garis persegi/lingkaran dialah yang penjaga.

Setelah selesai menentukan siapa yang menjadi pemain penjaga. Seluruh gaco atau pecahan genting disusun didalam garis persegi/lingkaran. Kemudian para pemain melakukan lemparan menggunakan batu/bola secara bergantian untuk mengenai tumpukan gaco atau pecahan genting supaya susunan gaco tersebut roboh. Saat batu/bola yang dilempar pemain mampu merobohkan susunan gaco atau pecahan genting tersebut maka seketika seluruh pemain berlari mencari tempat-tempat untuk bersembunyi, sedangkan penjaga segera menyusun kembali seluruh pecahan genting yang roboh. Setelah selesai menyusun kembali, pemain penjaga segera mencari pemain yang bersembunyi sembari menjaga susunan pecahan genting agar tidak di robohkan oleh pemain yang bersembunyi. Untuk mengakhiri permainan ini penjaga harus menemukan seluruh pemain yang bersembunyi tanpa memberikan kesempatan kepada pemain lain untuk merobohkan susunan pecahan genting tersebut. Untuk melanjutkan permainan, pemain yang ditemukan pertama oleh penjaga maka dialah yang harus menjadi pemain penjaga di permainan berikutnya.



Gambar 4. Permainan *Te'ongan*

Dari berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada suku *Osing*, permainan *temeker*, *santalan*, dan *te'ong-ngan*lah yang sering kali masih dimainkan oleh anak-anak suku *osing* karena permainan tersebut dapat melatih anak-anak untuk bersaing, bekerjasama, mengatur strategi dan memacu tingkat kefokus-an anak-anak saat bermain sehingga sangat seru untuk dimainkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Suku *osing* adalah salah satu etnis yang berada di pulau Jawa. Didalam keragaman aktivitas masyarakat suku *osing*, terdapat jenis aktivitas budaya yang cukup *identic* dan merepresentasikan karakteristik nya. Jenis aktivitas masyarakat yang dilakukan adalah jenis permainan tradisional yang terus berlangsung dan dilakukan tidak hanya pada anak-anak namun jenis permaianan yang dilakukan cenderung tidak memandang level usia.

Jenis permaianan *temeker*, *santal* dan *te'ong-ngan* adalah salah satu dari beberapa jenis permainan tradisional yang hingga saat ini masih tetap berlangsung pada suku *Osing*. Permainan tradisional ini selain untuk membangun interaksi sosial masyarakat *Osing*, secara tidak langsung juga melatih anak-anak dalam perkembangan *motoric* mereka. Melatih kesabaran dan membangun kerjasama dalam taktik dan strategi yang dimainkan untuk meraih kemenangan. Gambaran jenis permainan, penamaan dan aturan main yang digunakan merupakan suatu kajian yang cukup penting untuk didokumentasikan. Identifikasi pada permainan tradisional suku *Osing* juga memberikan manfaat dalam upaya

pelestarian sejarah dan budaya pada masyarakat di era teknologi sekarang ini.

### **Saran**

Adapun saran dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian maka aturan main dan pola permainan temeker, santalan, dan *te'ong-ngan* harus dipatenkan sehingga warisan budaya permainan tradisional ini terus ada dalam bentuk buku permainan suku osing. Serta adanya kajian lanjutan untuk mendapatkan dokumentasi permainan tradisional suku *osing* pada jenis permainan yang lainnya.
2. Dengan adanya pembukuan permainan tradisional suku osing ini dapat digunakan sebagai bukti warisan budaya sehingga tetap terlestarikan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada kemeristek DIKTI, penelitian program kreatifitas mahasiswa tahun anggaran 2016/2017.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim, 2015. *Indonesia Adalah Negara Yang Sangat Kaya*.  
www.mpr.go.id, diakses 10 November 2016.
- Anonim, 2016. *Gambar Jenis Permainan Tradisional*. Diakses 10 November 2016.
- Hanief, Y. N. dan Sugito. 2015. Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF* 1(1); 60-73.
- Lutan, R. 1988. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Akademi.
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1).
- Santoso, D.A. 2015. Perbedaan Motivasi Berpartisipasi dalam Olahraga Antara Suku Jawa, Madura, dan Cina. *Jurnal Penjakora*. 2 (1).
- Takiddin, 2014. Nilai-nilai kearifan budaya lokal orang rimba (studi pada suku minoritas rimba di kecamatan air hitam Provinsi jambi). *Sosio Didaktika*: 1(2).

Ulfatun, S. 2014. Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Kalijaga.

Wahyuni, I.S. 2009. *Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta*. Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Yudiwinata, H.P dan Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014.

Yuliatik, E dan Puji, S.R. 2014. Suku Osing. Tugas Kuliah Wawasan Budaya Nusantara Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia.