

## **Bermain di Alam dengan Gadget dan Game alami**

Individualistis dan Dunia Maya.

Dua kata inilah yang tergambar pada Generasi Milenial hingga anak-anak pra-sekolah kita hari ini. Sekalipun beberapa orang berada dalam satu tempat atau ruangan, tapi mereka tidak saling sapa, apalagi ngobrol. Individualistis. Mereka asyik dengan gadget / dawaiinya masing-masing serta game atau fitur pilihannya sendiri.

Persoalan terbesar mereka pun adalah, atau berada di Dunia Maya. Lihat saja apa jadinya jika karena satu dan lain hal mereka “terputus” dengan Dunia Maya. Persoalan mereka bukan lagi yang ada dihadapannya, atau bahkan yang akan mereka hadapi, namun yang ada di Dunia Maya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang hingga dunia memasuki Era Globalisasi yang hampir meniadakan jarak dan batas, sehingga mau tak mau dengan tidak bisa dibendung atau dengan proteksi sekalipun, semua produk asing bisa dengan leluasa memasuki dunia kita bahkan langsung menuju ke rumah-rumah lewat televisi konvensional, televisi berlangganan serta Handphone Android yang jaringannya tidak bisa kita tolak, hingga ke pelosok Desa sekalipun, hingga pada anak pra-sekolah sekalipun.

Permasalahannya adalah ; apa yang telah dan akan kita perbuat untuk memperkuat dan mempertahankan warisan budaya leluhur kita (wabil khusus) yang berupa Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional ? Padahal kandungan manfaat dan filosofis berupa pesan moral maupun fisikal-motorik dalam permainan rakyat serta olahraga tradisional tersebut sangatlah kaya, disamping bersifat hiburan, mendidik serta penuh kesederhanaan dalam keceriaan atau kebahagiaan.

Tanpa bermaksud mencari kambing paling hitam dari kondisi ini, serta sejalan pula dengan era otonomi daerah dimana pilarnya terdiri dari Pemerintah, Swasta dan Masyarakat, ditambah lagi penguatan dengan adanya Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, Komunitas Anggota Masyarakat Peduli (KAMP) Garut –Sanggar Seni-Budaya dan Aktifitas Ekonomi Kreatif (sebuah lembaga / organisasi non-Pemerintah) bermaksud turut serta membangun dan membina Budaya dan Adat Daerah –dalam hal ini Sunda dengan mengadakan kegiatan **“Festival Permainan Rakyat dan Pertandingan Olahraga Tradisional” Tingkat Jawa Barat.**

Sebetulnya, pada masa awal kegiatan ini bernama “Pertandingan Olahraga Tradisional” (POT) yang diselenggarakan pada 25 Juni 2011 oleh UPT.Museum RAA.Adiwidjaja dibawah pimpinan Hijriati Dewi, SSn. (yang baru saja ditugaskan di UPT tersebut) bersama stakeholder-nya yaitu Sahabat Museum RAA.Adiwidjaja di Bumi Perkemahan Situ Cibeureum – Samarang – Garut.



Hijriati Dewi, SSn. (Kepala UPT Museum RAA.Adiwidjaja – Disbudpar Garut) berfoto usai mengalungkan Medali pada Para Pemenang POT (25/6/2011)

Sebuah kebiasaan buruk di lingkungan Pemerintah rupanya melanda, ganti Pejabat maka ganti pula Kegiatan, tidak peduli apakah kegiatan tersebut bagus dan bermanfaat yang penting ganti dengan yang baru. Maka jadilah kegiatan Pertandingan Olahraga Tradisional (POT) ini tidak berlanjut secara annual.

Barulah seiring dengan terbitnya Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan (UU 5/2017) dimana terdapat Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK)-nya adalah “Permainan Rakyat” dan “Olahraga Tradisional” maka melalui Fasilitasi Kerjasama Antar Instansi (FKAI) Ditjen Kebudayaan Kemdikbud RI tahun 2019 yang diajukan Garut Creative Board bersama KAMP Garut kembali melaksanakan kegiatan yang diberi nama “Festival Permainan Tradisional dan Pertandingan Olahraga Tradisional” yang dilaksanakan 28-29 September 2019 di Desa Wisata Ciburial – Kec.Samarang – Garut untuk tingkat Jawa Barat dengan memperebutkan Piala Bergilir Gubernur Jawa Barat serta diikuti oleh Kab. Krawang, Kota Bogor, Kab.Tasikmalaya, Kab.Sumedang dan Kab.Garut sendiri sebagai Tuan Rumah.



Hadang, atau Galah Ulung merupakan salah satu Cabang olahraga tradisional yang diperlombakan pada pelaksanaan di Desa Wisata Ciburial (28-29 September 2019)

Berlanjut secara annual agar kegiatan ini bisa terus dilaksanakan, dan seiring dengan “kembalinya” UPT.Museum RAA.Adiwidjaja, Hijriati Dewi, S.Sn. maka kegiatan **“Festival Permainan Rakyat dan Pertandingan Olahraga Tradisional”** tingkat Jawa Barat ini akan kembali dilaksanakan pada Selasa-Kamis, 17 – 19 November 2020 bertempat di Lapang Perkebunan Dayeuh Manggung – Kec.Cilawu – Kab.Garut. Kegiatan kali ini dilaksanakan oleh Komunitas Anggota Masyarakat Peduli Garut (KAMP Garut) sebagai pembuat ajuan Fasilitasi Bidang Kebudayaan Kemdikbud RI bekerjasama dengan UPT.Museum RAA.Adiwidjaja dan Bale Paminton Inten Dewata serta dukungan beberapa pihak terkait dan peduli terhadap keberlangsungan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional ini di Jawa Barat.

Kegiatan ini selain merupakan pelaksanaan dari Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, khususnya OPK Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional adalah juga antara lain :

- Meningkatkan pengetahuan Siswa-siswi / Generasi Muda tentang bentuk **Kaulinan** maupun **Permainan Rakyat** sebagai warisan budaya leluhur Urang Sunda.
- Menyediakan sarana alternatif sebagai ajang silaturahmi sekaligus perlombaan / permainan di masyarakat terutama di kalangan generasi muda.
- Membina dan mengembangkan kebudayaan daerah untuk menunjang kebudayaan nasional, termasuk Melestarikan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Urang Sunda.
- Memantapkan fungsi, peran dan kedudukan Permainan Rakyat / Kaulinan Urang Lembur sebagai media penyampaian moral, pendidikan, ajaran budi-pekerti, spiritual, filosofi dan hiburan di kalangan Masyarakat Sunda.

Mengambil Tema kegiatan **“Pariwisata Budaya ; Lestari Budayaku, Bugur Bangsaku”** yang menjadi sasaran dari kegiatan ini adalah Peserta (Siswa/i SMP, SMA sederajat) dengan Pembimbingnya (Guru), Panitia (Mahasiswa Olahraga, SP3OR, Pelaku Budaya), Pengurus KPOTI (Komite Pertandingan Olahraga Tradisional Indonesia) DPD Provinsi Jawa Barat dan DPC Kota/Kabupaten Peserta Kegiatan, Pemerintah (ASN di tingkat Propinsi dan Kabupaten) dan Masyarakat.

Namun mengingat situasi dan kondisi masih dalam suasana Pandemi COVID-19 maka Peserta dibatasi dan mengundang masyarakat untuk hadir langsung di lokasi, melainkan dengan mengajak mereka untuk menyaksikan secara daring / online melalui kanal media-media social ; YouTube, Facebook serta Instagram, yakni pada kanal kamp garut dan budaya saya, serta kanal lain yang merupakan Peserta Kegiatan Festival dan Pertandingannya itu sendiri maupun Peserta dari Lomba Foto dan Video Liputan yang masih merupakan bagian dalam kegiatan **Festival Permainan Rakyat dan Pertandingan Olahraga Tradisional** ini. Disamping tentunya pelaksanaan kegiatan ini pun tentunya akan menerapkan Protokol Kesehatan sesuai ketentuan.

Harapannya kegiatan ini dapat bermanfaat untuk,

- Melestarikan dan mengaktualisasikan Warisan Budaya Daerah Sunda –khususnya yang terangkum dalam bentuk Permainan Rakyat, baik yang dipertandingkan 1 lawan 1 (perorangan maupun Komunitas), ataupun ditampilkan secara perorangan maupun Komunitas.

- Memperkenalkan Bentuk dan Nilai-nilai Etika dalam budaya Sunda yang dipresentasikan lewat Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.
- Memberikan hiburan yang mendidik dan melatih sportivitas–khususnya bagi Generasi Muda (Nonoman) Sunda.

Adapun cabang olahraga tradisional dengan peserta tingkat usia SMP/ sederajat yang akan dipertandingan dalam pelaksanaan ke-tiga ini adalah,

1. **Egrang Putra :**
  - a. Sprint Estafet, 3 Orang Pemain
  - b. Halang Rintang, 2 Orang Pemain
2. **Hadang :** 5 Orang Pemain
  - a. Putra
  - b. Putri
3. **Ketapel Beregu (Putra &/ Putri) :** 5 Orang Pemain
4. **Lari Balok Perorangan :** 1 Orang Pemain
  - a. Putra
  - b. Putri
5. **Lari Balok Beregu / Estafet :** 3 Orang Pemain
  - a. Putra
  - b. Putri
6. **Egrang Batok Putri Beregu / Estafet :** 3 Orang Pemain
7. **Gelindingan (Putra &/ Putri)**
  - a. Perorangan (1 Orang Pemain)
  - b. Kelompok (2 Orang Pemain)
8. **Balap Karung Kelompok / Beregu (Putra &/ Putri) ;** 3 Orang Pemain
9. **Tarumpah Panjang / Beregu (Putra &/ Putri) ;** 5 Orang Pemain
  - a. Putra
  - b. Putri

Sedangkan peserta untuk tingkat usia SMA/ sederajat akan berlomba dalam penampilan permainan rakyat berupa pertunjukan “Ngabungbang”.\*\*\*