

ANCAK-ANCAK ALIS: EKSPRESI BUDAYA AGRARIS DALAM PERMAINAN ANAK

Suyami

Balai Pelestarian Nilai Budaya DIY
Jalan Brigjen Katamso 139 Yogyakarta
Email: suyamibpsnt.jogja@gmail.com

Naskah masuk: 20-03-2019

Revisi akhir: 25-05-2019

Disetujui terbit: 30-05-2019

ANCAK-ANCAK ALIS: AGRARIAN CULTURAL EXPRESSION IN CHILDREN PLAYS

Abstract

This study examined significant values in Javanese children play “Ancak-Ancak Alis”. This play is full of knowledge especially that of agrarian culture. Nevertheless, nowadays this play has been less popular among young generation. The aims of this study is 1) describing the technique of performing “Ancak-Ancak Alis”, 2) explaining the expression of agrarian culture included in the play. The results of the study show that “Ancak-ancak Alis” is not only a means for children to create a sense of joy, but also a way to socialize and internalize important world of agrarian life, that is, the knowledge of rice cultivation. The expression of agrarian culture in “Ancak-Ancak Alis” is embedded in the whole activity of the play, especially in the lyrics of the songs and the dialogues.

Keywords: *ancak-ancak alis, children plays, agrarian culture.*

Abstrak

Artikel ini berusaha mengungkapkan nilai penting yang terkandung dalam sebuah aktivitas permainan anak Jawa, yakni permainan “Ancak-ancak Alis”. Permainan tersebut sarat ilmu pengetahuan, khususnya tentang budaya agraris. Akan tetapi, pada saat ini permainan itu sudah tidak begitu populer di kalangan generasi penerus. Tujuan penulisan artikel ini adalah: 1. Menyajikan deskripsi tentang teknik bermain “Ancak-ancak Alis”; 2. Memaparkan gambaran ekspresi budaya agraris yang terkandung dalam permainan tersebut. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan “Ancak-ancak Alis” bukan sekedar sarana bagi anak-anak untuk menciptakan rasa riang gembira. Permainan “Ancak-ancak Alis” sekaligus merupakan sarana sosialisasi dan internalisasi sebuah pengetahuan penting dalam kehidupan dunia agraris, yakni pengetahuan tentang cara dan proses budidaya penanaman padi. Ekspresi budaya agraris dalam permainan “Ancak-ancak Alis” termuat pada keseluruhan aktifitas permainan tersebut, yakni dalam syair lagu pengiringnya serta dalam dialog pembabakan selama proses permainan.

Kata kunci: *ancak-ancak alis, permainan anak, budaya agraris*

I. PENDAHULUAN

“Ancak-ancak alis” merupakan sebuah bentuk permainan tradisional anak di Jawa, setidaknya sudah dikenal sejak tahun 1912. Hal itu terbukti bahwa sudah disebut dan dideskripsikan dalam naskah kuna *Serat Javaansche Kinderspelen* karya R. Soekardi alias Prawira Winarsa yang terbit pada tahun 1912.¹

Pada dasarnya, permainan adalah kegiatan anak yang dilakukan dengan spontan dan dalam suasana riang gembira. Jika dalam kegiatan tersebut terasa menyenangkan, anak akan terus melakukannya. Sebaliknya, jika dirasa sudah tidak lagi menyenangkan maka anak pun akan berhenti dengan sendirinya. Menurut Kusumadiningrat,² permainan tradisional Jawa diciptakan bukan sekedar sebagai pelipur lara, penghibur diri dan pengisi waktu luang, tetapi juga sebagai sarana dan wahana untuk menanamkan nilai-nilai tertentu kepada anak. Hal itu sebagaimana tertuang dalam *bebuka* (pembukaan) *Serat Rarya Saraya* sebagai berikut:

“Dolananing lare ingkang kenging kamanah prelu prelunipun suraos wau, ingkang wiwinih winuruk ing tiyang sepuh, dados sampun tetela wonten pikajenganipun ingkang dhateng wewarah” (permainan anak yang bisa dianggap penting artinya, adalah yang berasal dari ajaran orang tua. Jadi sudah jelas ada maksud yang ditujukan sebagai ajaran)³.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa permainan tradisional Jawa yang sekilas hanya merupakan sarana hiburan dan pengisi waktu senggang bagi anak-anak, sesungguhnya mengandung nilai ajaran yang sangat berguna untuk pengembangan diri anak. Namun, pada masa

dewasa ini keberadaan permainan tradisional, sudah tersisih dan nyaris punah oleh desakan permainan anak modern yang serba canggih dan sangat menarik. Nilai-nilai ajaran yang terkandung dalam permainan tradisional sudah tidak banyak dikenal oleh masyarakat, apalagi oleh generasi muda. Sehubungan dengan itu, dirasa perlu untuk mengkaji dan menggali nilai-nilai ajaran yang terkandung dalam berbagai permainan tradisional. Selanjutnya disosialisasikan dan jika perlu diinternalisasikan agar diketahui dan dipahami oleh kalangan masyarakat umum, khususnya generasi penerus.

Artikel ini dimaksudkan untuk menggali dan memperkenalkan kembali kepada masyarakat, khususnya generasi muda mengenai sebuah bentuk permainan tradisional anak Jawa, yakni permainan “Ancak-ancak Alis”. Secara sekilas, berdasarkan lagu pengiring serta dialog antarpemain yang berlangsung selama prosesi permainan terindikasi adanya warna budaya agraris yang terkandung dalam permainan tersebut. Sehubungan dengan hal itu, permasalahan yang diangkat dalam kajian ini adalah: (1) Bagaimanakah tata main dan cara bermain “Ancak-ancak Alis?”; (2) Bagaimanakah ekspresi budaya agraris yang tergambar dalam permainan “Ancak-ancak Alis? Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: (1) Menyajikan deskripsi tentang teknik bermain “Ancak-ancak Alis”; (2) Memaparkan gambaran ekspresi budaya agraris yang terkandung dalam permainan “Ancak-ancak Alis”.

Penelitian dan pengkajian terhadap permainan anak memang sudah banyak dilakukan antara lain Agung Nugroho⁴ Nia Kania⁵ Ernawati Purwaningsih⁶ Rahina Nugrahani⁷ Dini Rosalina⁸

1 Soekardi, R. alias Prawira Winarsa, *Serat Javansche Kinderspelen* (Semarang: Drukkerij en Boekhandel, 1912), hlm. 129-132.

2 Kusumadiningrat, K.P.H., *Serat Rarya Saraya* (Bogor: Pakempalan Widya Pustaka Sastra, 1913), hlm. 3.

3 *Ibid.*, hlm. 3.

4 Nugroho, A., “Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis” (*SKRIPSI*, Surakarta: Jurusan Seni Rupa UNS, 2005).

5 Kania, N., “Stimulasi Tumbuh Kembang Anak untuk Mencapai Tumbuh Kembang yang Optimal” (*SEMINAR* “Stimulasi Tumbuh Kembang Anak”, Bandung, 11 Maret 2006).

6 Purwaningsih, E., “Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan”, dalam *JANTRA* Vol. I, No. 1, Juni 2006, (Yogyakarta: BPNB, 2006), halaman 40-46

7 Nugrahani, R., “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”, dalam *LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN*, Jilid 36, No. 1, Juni 2007, hlm. 35-44.

8 Rosalina, D., “Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak”, *SKRIPSI* Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta (Surakarta, 2008).

Abdul Khobir⁹ Fitri Astuti¹⁰ Ismatul Khasanah, dkk¹¹ Siti Munawaroh¹² Sujarno¹³ Tuti Andriani¹⁴ Ernita Lusiana¹⁵ Yumarlin M. Z. ¹⁶ Dasrun Hidayat. ¹⁷ Haerani Nur¹⁸ Hikmah Prisia Yudiwinata.¹⁹ Florencia Melita Halim²⁰ Okky Rachma Fajrin²¹ Yulingga Nanda Hanief dan Sugito²² Suyami²³

Sejauh ini belum dijumpai tulisan mengenai permainan tradisional Jawa, khususnya permainan “Ancak-ancak Alis” yang dikaitkan dengan budaya agraris. Artikel ini membahas permainan “Ancak-ancak Alis” dalam kaitannya dengan budaya agraris, guna mengungkap ekspresi budaya agraris yang terkandung dalam permainan tersebut.

Kata “ekspresi” menurut Kamus Bahasa Indonesia berarti pengungkapan atau proses menyatakan.²⁴ Budaya adalah ‘pikiran; akal budi’,²⁵ yang menunjuk pada segala sesuatu yang merupakan hasil akal budi atau hasil pemikiran. Adapun agraris adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pertanian atau tanah pertanian.²⁶ Dengan demikian, artikel ini bermaksud untuk mengungkapkan wujud budaya pertanian yang tergambar dalam permainan anak “Ancak-ancak Alis”.

Ruang lingkup tulisan ini hanya khusus mengenai permainan tradisional Jawa “Ancak-ancak Alis”, meliputi teknik dan tata cara bermain, lagu pengiring dan maknanya, serta ekspresi budaya agraris yang terkandung di dalamnya. Metode penelitian dan penyajian tulisan ini dilakukan dengan penggalian dan pengkajian teks naskah kuna yang mengandung informasi tentang permainan tradisional Jawa “Ancak-ancak Alis”, yakni *Serat Rarya Saraya* karya KPH Kusumadiningrat dan *Serat Javaansche Kinderspelen* karya R Soekardi alias Prawira Winarsa.

II. PERMAINAN TRADISIONAL JAWA “ANCAK-ANCAK ALIS”

A. Teknik dan Cara Bermain

Permainan “Ancak-ancak Alis” tidak termasuk dalam kategori permainan pertandingan yang bersifat kompetitif. Permainan ini lebih termasuk dalam kategori permainan rekreatif. Hal itu tampak

9 Khohir, A., “Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif”, dalam *FORUM TARBIYAH* Vol. 7, No. 2, Desember. (Pekalongan: 2009) hlm. 196-208.

10 Astuti, F., “Efektivitas Permainan Tradisional untuk Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah”, *SKRIPSI*, Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta (Surakarta: 2009).

11 Khasanah, I., dkk., “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”, Dalam Jurnal Penelitian *PAUDIA*, Volume 1 No. 1 (Semarang, 2011), hlm. 91-105.

12 Munawaroh, S., 2011, “Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya”, dalam *JANTRA* Vol. VI, No. 12, Desember (Yogyakarta, 2011) hlm. 208-216.

13 Sujarno, “Permainan Tradisional Sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa”, dalam Jurnal *JANTRA*, Vol. VI, No. 12, Desember (Yogyakarta, 2011), hlm. 116-123.

14 Andriani, T., 2012, “Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini”, dalam Jurnal *SOSIAL BUDAYA* Vol. 9 No. 1 Januari – Juli (Riau, 2012), hlm. 121-136.

15 Lusiana, E., “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati”, *SKRIPSI*, Pendidikan Guru PAUD, FIP, Unes (Semarang: 2012).

16 Yumarlin MZ, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar”, dalam *JURNAL TEKNIK* Vol.3 No.1/ April (Yogyakarta, 2013), hlm. 75-84.

17 Hidayat, D., “Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat”, dalam Jurnal *ACADEMICA* Fisip Untad Vol.05 No. 02 Oktober (Palu, 2013) hlm. 1057-1070.

18 Nur, H., “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional”, dalam *JURNAL PENDIDIKAN KARAKTER*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013, hlm. 87-94.

19 Yudiwinata, H. P., “Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak”, dalam *PARADIGMA*. Volume 02 Nomer 03 (Surabaya, 2014), hlm. 1-5

20 Halim, F. M. , “Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa Di Surabaya”, dalam Jurnal *INTRA*, Vol. 2, No. 2, 2014, hlm. 826-833.

21 Fajrin, O. R., “Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar”, dalam Jurnal *IDEA SOCIETA* Vol. 2 No. 6. 2015, hlm. 1-33.

22 Hanief, Y. N. dan Sugito, “Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional”, dalam *JURNAL SPORTIF*, Vol. 1 No. 1 NOVEMBER, (Kediri, 2015), hlm. 60-73.

23 Suyami, *Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman, 2018), hlm. 53 – 56.

24 Tim Penyusun Kamus PPPB, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008,) hlm. 381.

25 *Ibid.*, hlm. 225.

26 *Ibid.*, hlm. 19.

dalam teknik dan situasi bermain yang lebih menonjolkan aktivitas kebersamaan dalam suasana riang gembira, dan diiringi tembang. Tembang pengiring permainan “Ancak-ancak Alis” ada dua macam. Lagu I, untuk mengiringi permainan selama penggambaran proses penanaman padi, diawali saat mengolah lahan dengan kegiatan membajak, hingga padi menjelang dipanen. Lagu II, untuk mengiringi permainan dalam menggambarkan kegiatan petani ketika padi sudah siap dipanen. Sebelum padi dipanen, terlebih dahulu diselenggarakan acara selamatan yang dilengkapi dengan pemberian sesaji sebagai ungkapan rasa syukur dan terima kasih karena jerih payahnya selama proses penanaman padi, sejak dari mengolah tanah hingga menanam dan memeliharanya, pada akhirnya membuahkan hasil. Untuk keperluan menyelenggarakan dan memberi sesaji, terlebih dahulu harus berbelanja ke pasar. Hal itu digambarkan dalam lagu ke dua.

Lagu I: *Ancak-ancak alis, si alis kebo janggitan, anak-anak kebo dhungkul, si dhungkul kapan gawene, tiga rendheng, ceng-ceng gogok beluk, unine pating cerepluk. ula sawa ula dumung gedhene saklumbung bandhung, sawahira lagi apa?*

Lagu II: *Menyang pasar kadipaten leh-olehe jadah manten, menyang pasar Kadipala leh-olehe apa.*

Permainan “Ancak-ancak Alis” tidak membatasi jenis kelamin anak-anak yang akan melakukannya. Permainan ini bersifat universal, bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan, bisa juga dilakukan oleh anak-anak laki-laki dan anak-anak perempuan sekaligus secara bersama-sama.

Jumlah pemain dalam permainan “Ancak-ancak Alis” tidak dibatasi secara maksimal. Namun secara minimal, permainan ini harus dilakukan oleh minimal lima orang anak, dengan jumlah ideal pemain tidak kurang dari tujuh anak. Semakin banyak anak yang terlibat dalam permainan tersebut akan semakin ramai dan meriah.

Cara bermain “Ancak-ancak Alis”, mula-mula anak-anak berkumpul untuk bermain bersama,

memainkan permainan “Ancak-ancak Alis”. Di antara anak-anak tersebut dipilih dua orang anak, untuk berperan menjadi *lawang seketeng* (pintu/gapura belakang). Cara pemilihan dua orang anak tersebut bisa dilakukan secara aklamasi dengan keputusan bersama atau dilakukan secara berundi, *hompimpah*.

Jika sudah mendapatkan dua anak yang terpilih untuk menjadi “gapura pintu belakang”, sebut A dan B, dua anak tersebut berdiri berhadapan. Kedua tangannya diacungkan ke atas, kemudian kedua telapak tangannya ditepuk-tepukkan, disentuhkan telapak tangan lawan. Telapak tangan kanan bertepuk dengan telapak tangan kiri lawan, dan sebaliknya. Sementara itu, anak-anak yang lain (sebut C dkk.) diandaikan sebagai iring-iringan orang desa yang akan pergi ke sawah. Mereka berdiri beriringan, urut dari depan ke belakang, dengan tangan masing-masing memegang pinggang atau punggung anak yang berada di depannya. Sedangkan anak yang berada pada posisi paling depan, dengan posisi tangan berkacak pinggang.

Selanjutnya A dan B mendendangkan tembang “Ancak-ancak Alis” bagian satu. C dkk. berjalan beriringan menerobos kurungan tangan A dan B. Setelah menerobos terowongan, C dkk. berbelok ke kanan, mengitari anak yang menjadi tiang gapura sisi kanan (A), kemudian masuk ke terowongan lagi lalu berbelok ke kiri, mengitari anak yang menjadi tiang gapura sisi kiri (B), terus masuk ke terowongan lagi, lalu berbelok ke kanan kembali mengitari tiang gapura sisi kanan untuk memasuki gapura lagi, begitu seterusnya. Perjalanan iring-iringan C dkk. seolah-olah membentuk angka delapan, mengelilingi A dan B secara bergantian.

Ketika syair tembang sampai pada akhir bait, sampai pada kalimat pertanyaan “*sawahira lagi apa*” (sawahnya sedang apa), perjalanan C dkk. berhenti, kemudian terjadi dialog sebagai berikut:

C dkk. : *dhog...dhog...dhog...dhog, njaluk lawang*
(mengetuk....minta pintu)

A & B : *Arep menyang ngendi?* (mau ke mana)

C dkk. : *Menyang sawah* (ke sawah)

A & B : *Sawahe lagi apa* (sawahnya sedang apa)

C dkk. : *Lagi ngluku* (sedang membajak)

Selanjutnya A dan B kembali mendendangkan tembang “Ancak-ancak Alis”, sedangkan C dkk. kembali beriring-iringan masuk ke terowongan tangan A dan B, berjalan berbelok ke kanan atau ke kiri, membentuk angka delapan seperti sebelumnya. Setelah lagu habis, C dkk. kembali berhenti di depan pintu gapura (A dan B), selanjutnya kembali berdialog seperti sebelumnya. Bedanya, dalam akhir pertanyaan dari A & B “*sawahira lagi apa*” (sawahmu sedang apa), dijawab oleh C dkk. “*lagi nggaru*”. Begitu seterusnya, setiap ditanya “*sawahira lagi apa*”, jawabannya diurutkan: “*lagi nyebar*”; “*lagi ndhaut*”; “*lagi tandur*”; “*lagi nglilir*”; “*lagi ijo*”; “*lagi matun*”; “*lagi meteng*”; “*lagi nyanguki*”; “*lagi mecuti*”; “*lagi ambrol*”; “*lagi njebut*”; “*lagi mratak*”; “*lagi temungkul*”; “*lagi bangcuk*”; “*lagi kuning*”; “*lagi tuwa*”; “*lagi nyajeni*”.

Ketika sampai pada jawaban “*lagi nyajeni*” (sedang memberi sesaji), C dkk. pura-pura akan pergi ke pasar. Tembang yang didendangkan ganti lagu II. Pada saat itu A dan B membuat kesepakatan rahasia tentang pilihan oleh-oleh yang akan ditanyakan kepada C dkk., misalnya, A gelang B kalung, A buah B roti, A jadah B wajik, dan sebagainya, yang hanya diketahui oleh A dan B.

Pada akhir tembang II, ketika sampai pada kalimat “*leh-olehe apa*” (buah tangannya apa), tangan A dan B saling berpegangan lalu diturunkan untuk mengurung siapa pun yang berada tepat di hadapannya. Anak yang terkurung tersebut kemudian dibisiki, disuruh memilih di antara dua jenis ‘buah tangan’ yang sudah ditetapkan oleh A dan B. Seandainya dua pilihan tersebut adalah “gelang apa kalung”, jika anaknya memilih ‘gelang’, selanjutnya ia menjadi pengikut A, disuruh berdiri di belakang A. Jika memilih ‘kalung’, ia menjadi pengikut B, disuruh berdiri di belakang B. Begitu seterusnya hingga rombongan petani tinggal 1 orang.

Setelah tembang habis, pada saat A dan B mengurung anak terakhir, terjadi dialog demikian:

A & B : *dikekuru dilelemu dicecenggring digegering. Dadi kidang lanang apa kidang wedok. Yen kidang lanang mlumpata, yen kidang wedok mbrobosa.* (dibuat kurus dibuat gemuk dibuat sengsara dibuat sakit. Menjadi kijang jantan atau kijang betina. Kalau kijang jantan melompatlah, kalau kijang betina menyusuplah)

Pada saat itu anak-anak yang sudah ditangkap terlebih dahulu bersiap akan mengurung perjalanan anak yang baru saja ditangkap, yang akan menjadi kijang, dengan cara berjajar di sebelah A dan B, dengan kedua tangan diangkat, jari-jemarinya saling disentuh dengan jari jemari lawan, seperti halnya A dan B. Mereka bersiaga.

Kalau anak yang dikurung menjawab *kidang lanang* (kijang jantan), anak-anak yang lain segera bergandengan tangan dengan teman di kanan-kirinya membentuk lingkaran. Gandengan tangannya diangkat tinggi-tinggi agar anak yang dikurung tidak bisa melompatinya. Jika anak yang dikurung menjawab *kidang wedok* (kijang betina), gandengan tangan direndahkan serendah-rendahnya agar anak yang dikurung tidak bisa menerobosnya.



Pada saat itu, anak yang dikurung dalam menjawab pertanyaan dengan penuh kewaspadaan, memperhatikan anak-anak yang mengurung, mencari langkahnya anak-anak yang mengurung agar bisa keluar dari kurungan. Dalam hal itu anak yang dikurung bisa menjawab secara bergantian, menjadi 'kijang jantan' atau 'kijang betina', melihat situasi dan kondisi. Sebaliknya, anak-anak yang mengurung juga senantiasa waspada. Jika anak yang dikurung menjawab 'kijang jantan', gandingan tangan seketika dinaikkan, jika yang dikurung menjawab 'kijang betina', gandingan tangan seketika direndahkan.

B. Ekspresi Budaya Agraris dalam Permainan Ancak-ancak Alis

Warna budaya agraris yang terekspresikan dalam permainan "Ancak-Ancak Alis" dapat ditengarai dalam keseluruhan kompleksitas permainan, baik dalam syair lagu pengiring maupun dialog pembabakan permainannya. Dalam syair lagu pengiring permainan "Ancak-ancak Alis", warna budaya agraris terutama tampak pada teks syair lagu I. Dalam teks tersebut setidaknya ada tiga frasa yang bisa dimaknai sebagai penanda adanya unsur budaya agraris. Ketiga frasa tersebut yakni: (1) *Kebo janggitan anak-anak kebo dhungkul, si dhungkul kapan gawene, tiga rendheng*; (2) *Ula sawa ula dumung gedhene sak lumbung*; (3) *Sawahira lagi apa*.

Nama permainan 'Ancak-ancak Alis', jika ditilik dari asal katanya agak susah untuk dikaitkan dengan budaya agraris. Kata 'ancak' dalam bahasa Jawa menunjuk pada sebuah alat penyelenggaraan ritual, terbuat dari anyaman bambu berbentuk bujur sangkar dengan pembatas tepi berupa *debog* (pelepah daun pisang). Alat ini biasa digunakan untuk tempat meletakkan sesaji. Barangkali, merujuk dari alat inilah, maka beberapa penyelenggaraan ritual di Jawa disebut dengan istilah '*bancakan*', yang bisa diartikan 'melakukan

kegiatan yang menggunakan alat *ancak*'. Namun, ketika kata '*ancak*' dirangkai dengan kata '*alis*' yang secara umum digunakan untuk menyebut rangkaian rambut yang tumbuh di atas mata, maka nama tembang/permainan 'Ancak-ancak Alis' menjadi sulit dipahami secara kebahasaan. Namun begitu, bisa juga kata '*alis*' dalam permainan tersebut dimaksudkan untuk menyebut seekor kerbau yang dianggap *janggitan*. Dalam bahasa Jawa, kata '*janggitan*' berarti menakutkan.²⁷

Kata '*kebo janggitan*' (kerbau yang menakutkan) menjadi bermakna ketika berkait dengan frase '*anak-anak kebo dhungkul*', di mana *kebo dhungkul* adalah sebutan bagi seekor kerbau yang tanduknya melengkung ke bawah menempel kepala. Kerbau yang bertanduk seperti itu dianggap tidak menakutkan karena tanduknya dianggap tidak bisa berfungsi sempurna sebagai senjata untuk melukai musuh.

Berdasarkan fakta tersebut, di sini bisa dimaknai, yang dimaksud sebagai kerbau yang menakutkan (*janggitan*) adalah kerbau yang keadaannya sebaliknya dengan *kebo dhungkul* (kerbau dengan tanduk melengkung ke bawah)²⁸. Berarti, *kebo janggitan* adalah seekor kerbau yang bertanduk sempurna, besar panjang menantang, sehingga menakutkan lawan. Dengan begitu, kata '*Ancak-ancak Alis, si Alis kebo janggitan, Anak-anak kebo dhungkul*' bisa dimaknai sebagai upaya ritual untuk Alis, si kerbau yang garang menakutkan, namun ketika beranak melahirkan seekor kerbau yang tidak menakutkan. Barangkali dalam dunia budaya agraris Jawa peristiwa seperti itu merupakan peristiwa yang tidak dikehendaki. Dari bibit unggul '*kerbau janggitan*', kerbau yang menakutkan, bertanduk panjang yang berwibawa, melahirkan seekor kerbau *dhungkul* (tanduknya tidak sempurna), sehingga tidak menakutkan. Mungkin permainan ini mengandung makna simbolik tertentu, misalnya ada seseorang yang 'bernama besar' (menakutkan), melahirkan keturunan yang tidak bisa mempertahankan

²⁷ Poerwadarminta, *Baoesastra Djawa* (Groningen, Batavia: JB Wolters Uitgevers Maatscappij, 1939), hlm. 81.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 109.

kebesaran nama atau kewibawaan leluhurnya. Namun begitu, ia rajin bekerja, ibarat kerbau yang bekerja sepanjang musim.

Frasa “*Kebo janggitan anak-anak kebo dhungkul, si dhungkul kapan gawene, tiga rendheng*” menyiratkan pengertian adanya anak kerbau yang tanduknya melengkung ke bawah menempel pada kepala (*kebo dhungkul*) yang selalu bekerja, baik pada musim kemarau (*ketiga*) maupun pada musim penghujan (*rendheng*). Dalam budaya agraris Jawa, khususnya pada masa lampau, kerbau merupakan sahabat petani yang selalu diberdayakan sebagai tenaga kerja. Kerbau sangat dibutuhkan oleh petani sebagai tenaga pokok, dalam pengolahan tanah untuk lahan tanam. Dalam proses pengerjaan sawah, kerbau berperan penting sebagai tenaga penarik bajak, berbagi tugas dengan binatang piaraan yang lain, yakni kuda dan sapi. Kuda dipekerjakan sebagai tenaga pendukung sarana transportasi manusia, yakni sebagai kuda tunggang dan sebagai penarik delman. Sapi sebagai pendukung sarana transportasi untuk angkutan barang, yaitu sebagai penarik gerobag.

Dalam proses pengerjaan sawah, kerbau selalu bekerja sepanjang waktu, baik pada musim kemarau (*ketiga*=Jawa) maupun pada musim penghujan (*rendheng*=Jawa). Tanah lahan tanam (*sawah*), sebelum dinanami harus terlebih dahulu diolah, agar menjadi gembur dan rata untuk siap tanam. Agar tanah menjadi gembur, setelah masa panen, tanah harus dibalik dengan cara dibajak (*diwluku*=Jawa). Agar menjadi rata, tanah harus digaruk diratakan (*digaru*=Jawa). Dalam proses membajak (*mluku*) dan menggaruk (*nggaru*) tersebut petani tidak bisa lepas dari bantuan tenaga kerbau sebagai penarik bajak (*wluku*) dan bajak penggaruk (*garu*).

Pada musim kemarau, kerbau menjadi andalan utama sebagai penarik bajak dan bajak penggaruk dalam mempersiapkan lahan tanam bagi tanaman kering, yang sering disebut sebagai tanaman *palawija*, seperti jagung, kacang,

tembakau, lombok, dan lain sebagainya. Pada musim penghujan, kerbau menjadi andalan utama sebagai penarik bajak dan bajak penggaruk dalam mempersiapkan lahan tanam bagi tanaman basah, yakni padi.

Frasa “*ula sawa ula dumung gedhene saklambung bandhung*”, menyebutkan keberadaan binatang yang juga sangat akrab dengan kaum petani, yakni ular sawah (*ula sawa*=Jawa) dan ular dumung. Ular adalah pemangsa tikus sehingga dipercaya dapat membantu petani dalam membasmi hama tikus yang sering merusak tanaman padi. Selain itu, dalam mitologi Jawa, dalam cerita Sri Sadana, ular sawah dipercaya sebagai jelmaan dari bidadari Dewi Sri, istri Dewa Wisnu, yang menitis menjadi putri Prabu Sri Mahapunggung di Kerajaan Purwacarita.²⁹ Dalam teks lain dikisahkan bahwa ular sawah adalah kekuatan sakti yang muncul dari tombak pemberian pertapa Ki Adong Dadapan dan Ki Gading Pangukir untuk menghalau berbagai binatang keturunan Putut Jantaka yang berusaha merusak tanaman padi yang tumbuh dari jasat bidadari Dewi Tiksnawati.³⁰

Penyebutan ukuran besar dibandingkan dengan ukuran lumbung “*gedhene sak lumbung bandhung*” (sebesar lumbung besar), menunjukkan bahwa keberadaan ‘*lumbung*’ tidak asing dalam kehidupan mereka. Artinya, ketika besarnya suatu benda dipersamakan atau diperbandingkan, pendengar sudah bisa membayangkan seberapa besarnya benda yang dibandingkan tersebut.

Lumbung adalah sebuah bangunan yang diperuntukkan sebagai tempat penyimpanan berbagai hasil pertanian yang bisa diawetkan, seperti padi, jagung, kedelai, kacang, dan lain sebagainya, segala hasil bumi yang bisa dikeringkan atau diawetkan. Dalam konteks ini, kata ‘*lumbung*’ adalah identik dengan budaya petani atau budaya agraris, karena tempat penyimpanan barang yang bukan hasil bumi tidak disebut lumbung. Kata “*bandhung*” dalam bahasa Jawa berarti ‘dobel/rangkap’³¹. ‘*Lumbung bandhung*’, berarti

29 Suyami, *Serat Cariyos Dewi Sri dalam Perbandingan* (Yogyakarta: Kepel Press, 2001), hlm. 349-392.

30 *Ibid.* hlm. 296-330.

31 Poerwadarminta, *Op. cit.*, hlm. 28.

‘lambung rangkap/dobel’, yakni lumbung besar yang memuat dua kali kapasitas lumbung pada umumnya’. Adapun frasa “*sawahira lagi apa*”, jelas menunjukkan budaya agraris, karena ‘sawah’ merupakan area lahan budidaya pertanian.

Selain tampak dalam syair lagu pengiringnya, warna budaya agraris dalam permainan “Ancak-ancak Alis” tampak pada pembabakan permainannya. Permainan “Ancak-ancak Alis” dilakukan secara berulang-ulang hingga sebanyak 19 pembabakan, di mana setiap pembabakan dipisahkan oleh satu lantunan tembang, yang selalu diakhiri dengan pertanyaan yang sama, yakni “*sawahira lagi apa*” (sawahmu sedang apa). Jawaban atas pertanyaan tersebut sudah dipola secara tetap, dengan urutan sebagai berikut: 1. “*Lagi mluku*” (sedang membajak); 2. “*lagi nggaru*” (sedang menggaruk meratakan lahan); 3. “*lagi nyebar*” (sedang menebar benih); 4. “*lagi ndhaut*” (sedang mencabut bibit); 5. “*lagi tandur*” (sedang tanam); 6. “*lagi nglilir*” (sedang mulai hidup); 7. “*lagi ijo*” (sedang menghijau); 8. “*lagi matun*” (sedang menyangi); 9. “*lagi meteng*” (sedang bunting); 10. “*lagi nyanguki*” (mulai muncul kuncup bunga); 11. “*lagi mecuti*” (bakal bulir padi sudah melengkung tapi belum mekar); 12. “*lagi ambrol*” (sedang berbunga merata); 13. “*lagi njebut*” (sedang mekar bunga); 14. “*lagi mratak*” (bakal buah sudah merata); 15. “*lagi temungkul*” (bulir padi mulai merunduk); 16. “*lagi bangcuk*” (padi menguning pada ujung bulir); 17. “*lagi kuning*” (padi sudah menguning); 18. “*lagi tuwa*” (padi sudah tua); 19. “*lagi nyajeni*” (saat memberi sesaji).

Tahapan yang disebutkan dalam pembabakan permainan “Ancak-ancak Alis” tersebut jelas menunjukkan tahapan-tahapan dalam proses penanaman padi. Sebelum petani menanam padi, hal pertama yang dilakukan adalah penyiapan lahan. Penyiapan lahan untuk penanaman padi diawali dengan pengolahan tanah, yakni mula-mula tanah harus dibajak (*diwluku*=Jawa), kemudian diratakan (*digaru*=Jawa). Setelah lahan siap, tahap selanjutnya adalah penanaman bibit.

Mluku (membajak) adalah penggarapan tanah lahan pertanian dengan tujuan menggemburkan tanah, setelah melewati masa tanam sebelumnya. Dengan menggunakan alat bajak, tanah diiris kemudian dibalikkan. Dengan begitu tanah yang semula menjadi permukaan akan berbalik tertimbun tanah yang semua berada di bawahnya. Pengolahan ini sekaligus untuk mematikan rumput-rumput liar yang semula tumbuh di permukaan lahan. Dengan proses pembalikan tanah ini, rumput beserta akar-akarnya akan mati karena tertimbun tanah, tidak terkena sinar matahari.

Nggaru (menggaruk) adalah proses pengolahan tanah lahan pertanian dengan maksud untuk menghancurkan dan meratakan. Perlu diketahui, tanah setelah *diwluku* (diolah dengan cara dibajak), kondisi tanah akan bergumpal-gumpal, dalam gumpalan besar sehingga permukaan tanah tidak rata. Tanah yang bergumpal tidak akan bisa ditanami, di samping karena permukaannya tidak rata, tekstur tanahnya masih keras sehingga tidak bisa digunakan sebagai media tanam. Oleh karena itu, untuk siap menjadi media tanam, tanah harus diolah dalam tahap lanjutan, yakni dengan *digaru* (digaruk), agar tanah menjadi hancur dan rata, dengan tekstur lembut menjadi lumpur. Proses ini di beberapa daerah disebut dengan istilah *angler* (memaparkan). Setelah dilakukan proses penggarapan *digaru/diler*, lahan baru bisa ditanami setelah mengalami masa pengendapan, agar lumpurnya mengendap. Untuk itu, *lerleran* harus didiamkan dalam kondisi berair selama 1-2 hari. Jika tidak, bibit padi yang ditanam tidak bisa menancap mantap pada lahan.

Bibit padi sebelum ditanam harus terlebih dahulu disemai, yang dalam istilah Jawa disebut ‘*diurit*’. Proses penyemaian bibit diawali dengan menebar benih di lahan persemaian. Proses ini dalam permainan “Ancak-ancak Alis” digambarkan dalam jawaban dialog ke-3, “*lagi nyebar*” (sedang menebar benih). Setelah benih ditebar, lebih kurang 25 hari kemudian benih tersebut sudah tumbuh menjadi bibit padi siap tanam, untuk dipindahkan ditanam pada lahan yang sudah disediakan. Untuk

bisa dipindahkan ditanam pada lahan yang sudah disediakan, bibit tersebut harus diceraut dari lahan persemaian/pembibitan, yang dalam istilah Jawa disebut *didhaut*. Peristiwa ini dalam permainan “Ancak-ancak Alis” diungkapkan dalam jawaban dialog ke-4, “*lagi ndhaut*”. Setelah bibit dicabut dari persemaian, langkah selanjutnya adalah ditanam (*tandur*).

Tanaman padi, dari mulai tanam hingga berbuah dan siap dipanen, melewati berbagai tahap pertumbuhan dan perawatan sebagaimana yang tertuang pada jawaban dialog pembabakan tembang dalam permainan “Ancak-ancak Alis”. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

(1) “*lagi nglilir*” (sedang mulai hidup); (2) “*lagi ijo*” (sedang menghijau); (3) “*lagi matun*” (sedang menyangi); (4) “*lagi meteng*” (sedang bunting); (5) “*lagi nyanguki*” (mulai muncul kuncup bunga); (6) “*lagi mecuti*” (bunga belum mekar); (7) “*lagi ambrol*” (sedang berbunga merata); (8) “*lagi njebut*” (sedang mekar bunga); (9) “*lagi mratak*” (bakal buah sudah keluar merata); (10) “*lagi temungkul*” (bulir padi mulai merunduk); (11) “*lagi bangcuk*” (padi menguning pada ujung bulir); (12) “*lagi kuning*” (padi sudah menguning); (13) “*lagi tuwa*” (padi sudah tua); (14) “*lagi nyajeni*” (saat memberi sesaji).

“*Nglilir*” (terbangun) adalah kondisi saat tanaman padi sudah mulai hidup setelah ditanam. Peristiwa ini akan terjadi 3 atau 5 hari setelah bibit padi ditanam, dengan pertanda sudah mulai tumbuh daun baru pada bibit tersebut. Untuk memaksimalkan pertumbuhan awal agar tanaman padi segera *nglilir* (tumbuh), biasanya dipacu dengan pemupukan awal, yakni penyebaran pupuk yang dilakukan sesaat setelah bibit ditanam, atau paling lambat pada 1 atau 2 hari pasca tanam.

“*Ijo*” (ijo), adalah kondisi saat daun tanaman padi sudah menghijau (hijau tua), dan sudah tampak mulai bertunas/beranak. Peristiwa ini akan mulai tampak pada hari ke 7 hingga 12 dari masa tanam. “*Matun*” (menyangi) adalah peristiwa awal perawatan tanam padi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencabuti rumput/gulma yang tumbuh

bersama tanaman padi. Proses ini sangat penting dilakukan, sebab kalau tidak, tanaman padi tidak bisa tumbuh subur karena sari-sari makanan yang tersedia harus dimakan bersama rumput-rumput yang tumbuh di sekelilingnya. Perlakuan ini dilakukan pada saat tanaman padi berusia 15 hingga 20 hari. Setelah diwatun (disiangi), perawatan tanaman padi akan dilanjutkan dengan pemupukan kedua. Hal itu dilakukan agar sari makanan yang terkandung dalam pupuk hanya khusus dimakan oleh tanaman padi, tidak berbagi atau berebut dengan rumput atau gulma yang tumbuh di sekelilingnya, sehingga tanaman padi akan bisa tumbuh subur.

Meteng (bunting) adalah peristiwa saat tanaman padi mulai mengandung bakal bulir padi. Peristiwa ini akan tampak pada perubahan bentuk pohon padi, yang semula berbentuk pipih, secara perlahan akan tampak berisi, hingga akhirnya berbentuk bulat. Tanaman padi akan mulai bunting pada hari ke 35 sampai 40 dari masa tanam, khususnya untuk padi yang masa panennya pada usia 100 hari. Untuk padi *genjah* (padi pendek), peristiwa tersebut akan terjadi lebih cepat, dengan ancar-ancar kira-kira pada masa sepertiga dari usia padi. Untuk membekali agar proses pertumbuhan bakal buah padi bisa terjadi dengan sempurna, pada waktu menjelang tanaman padi akan bunting, petani akan membekalinya dengan pemupukan kedua, yang disebut pemupukan penutup, yang dilakukan pada saat tanaman padi berusia 35 hingga 40 hari. Setelah itu sudah tidak dilakukan pemupukan lagi.

“*Nyanguki*” (mengintai), adalah peristiwa saat bakal bulir padi mulai muncul, menyembul dari batang padi. Peristiwa ini terjadi pada saat tanaman padi berusia 50 hingga 60 hari dari masa tanam. Setelah *nyanguki*, beberapa hari kemudian akan disusul dengan peristiwa “*mecuti*”, yakni bakal bulir padi sudah keluar dari batang padi namun masih dalam kondisi kuncup, berbentuk melengkung seperti bentuk cemeti (*pecut* = bahasa Jawa). Peristiwa ini terjadi pada saat tanaman padi berusia 60 hingga 65 hari dari masa tanam. Setelah bakal bulir padi keluar secara utuh dan menyeluruh,

peristiwa itu disebut *ambrol*. Peristiwa ini terjadi pada saat tanaman padi berusia 65 hingga 70 hari dari masa tanam.

Setelah semua bakal bulir padi keluar dari batangnya, peristiwa selanjutnya disebut *njebut* (berserabut). Pada saat itu bunga padi mulai bermekaran sehingga dari bakal buah padi muncul putik sari berwarna putih. Peristiwa ini akan terjadi pada saat tanaman padi berusia 70 hingga 75 hari. Ketika semua bakal buah padi sudah mekar secara keseluruhan, peristiwa itu disebut *mratak* (merata). Artinya, bakal buah padi sudah mekar secara merata. Peristiwa ini terjadi pada saat padi berusia 70 hingga 75 hari dari masa tanam.

Setelah padi *mratak*, tahap selanjutnya adalah *temungkul* (merunduk). Peristiwa ini ditandai dengan merunduknya buliran bakal padi karena bakal buah sudah mulai berat karena berisi. Pada tahap itu isi bakal buah padi atau calon beras masih berupa cairan putih. Peristiwa itu terjadi pada saat tanaman padi berusia 75 hingga 80 hari dari masa tanam. Setelah merunduk, beberapa hari kemudian bakal buah padi akan mulai menguning, yang diawali dari bagian ujung. Peristiwa ini dalam dunia pertanian padi Jawa disebut *bangcuk*, kependekan dari kata *abang pucuk* (merah pada bagian ujung). Kata ‘merah’ di sini dimaksudkan untuk menyebut warna kuning padi, dalam perubahannya dari warna hijau menjadi agak menguning. Peristiwa ini terjadi pada saat padi berusia 80 hingga 85 hari dari masa tanam. Setelah itu, padi akan mulai menguning secara merata, yang dalam istilah pertanian padi Jawa disebut *wis kuning* (sudah berwarna kuning), tetapi belum tua. Pada saat itu bakal beras sudah terbentuk dengan sempurna, namun masih lunak sehingga jika dipanen, pada saat dijadikan beras, berasnya akan hancur, karena pemanenan dilakukan pada saat padi belum masak sempurna. Peristiwa ini terjadi pada saat tanaman padi berusia 85 hingga 90 hari. Dari saat padi mulai menguning hingga padi benar-benar tua dibutuhkan waktu lebih kurang 10 hingga 15 hari. Jadi padi

akan masak sempurna setelah usia 100 hingga 105 hari dari masa tanam. Setelah padi benar-benar tua, berarti sudah siap dipanen. Dalam tradisi budaya Jawa, proses pemanenan padi akan diawali dengan sebuah ritual khusus yang disebut *wiwit*, yang berarti ‘mulai’, yang maksudnya adalah mulai memanen padi. Kegiatan itu dilakukan terkait dengan adanya mitologi Jawa yang menganggap bahwa awal mula adanya padi, tumbuh dari jasat seorang bidadari bernama Dewi Tiksnawati, yang kemudian dijaga oleh Dewi Sri, istri Dewi Wisnu, dengan menjelma dalam wujud ular sawah. Oleh karena itu, dalam tradisi budaya Jawa, pada saat akan memulai memanen padi, terlebih dahulu dilakukan ritual *wiwit*, dengan cara memberi sesaji sebagai persembahan kepada Dewi Sri yang sudah berkenan menjaga tanaman padi tersebut hingga membuah hasil dengan baik. Peristiwa ini dalam permainan “Ancak-Ancak Alis”, direfleksikan dalam tahapan terakhir, di mana disebutkan bahwa sawahnya “*lagi nyajeni*” (memberi sesaji sebagai persembahan ungkapan terima kasih kepada Dewi Sri sang penjaga padi).

Sesaji di sini dimaksudkan sesaji untuk ‘*methuk Dewi Sri*’ (menjemput Dewi Sri), dalam rangka akan memulai memetik padi yang dalam tradisi Jawa disebut ‘*wiwit*’ (mulai memetik padi). Dewi Sri adalah istri Dewa Wisnu yang dalam budaya Jawa dipercaya sebagai bidadari pembagi rejeki, yang juga diyakini sebagai bidadari pembawa benih padi dari alam kedewaan (kahyangan).³²

Perlu diketahui, dalam tradisi budaya Jawa, selama proses budidaya penanaman padi dilakukan tiga kali pemberian sesaji. Sesaji pertama diberikan pada saat padi *nglilir* (mulai hidup), dengan sebutan ‘*sajen tandur*’, dengan *ujub* sebagai persembahan untuk ‘sang penjaga’ tanaman padi, agar tanaman padi terjaga dengan baik, terhindar dari segala gangguan. Sesaji kedua diberikan pada saat padi mulai bunting, dengan wujud sesaji berupa ‘ketupat’, sehingga dalam beberapa daerah disebut ‘*ngupati*’ (memberi ketupat) dengan harapan kelak

32 Pigeaud, *De Tantu Panggelaran*. ('s-Gravenhage: Nederl. Boek-En Steendrukkerij Voorheen H. L. Smits, 1924).

pada saatnya berbuah, buah padi akan terisi penuh, yang dalam istilah Jawa disebut ‘*mentes/aos*’ (berisi). Sesji ketiga diberikan pada saat padi akan dipanen, sebagai persembahan ungkapan terima kasih kepada ‘sang penjaga padi’ karena tanaman padinya sudah terjaga dengan baik, dan sudah membuahkan hasil yang siap dipetik.

III. PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, di sini dapat disimpulkan bahwa permainan anak yang secara sepintas hanya merupakan sarana bermain untuk menciptakan rasa riang gembira bagi anak. Namun ternyata di dalamnya bisa disisipkan sebuah tujuan untuk menanamkan sebuah sistem nilai tertentu pada anak-anak. Sebagai contoh adalah permainan “Ancak-ancak Alis”. Permainan ini merupakan satu di antara sekian banyak jenis permainan anak Jawa yang di dalamnya terkandung nilai ajaran yang perlu ditanamkan kepada anak-anak, yakni pengetahuan tentang budidaya penanaman padi. Dengan begitu bisa dipastikan bahwa permainan “Ancak-ancak Alis” pada mulanya muncul, tumbuh dan berkembang dalam kehidupan kaum agraris, khususnya di lingkungan petani sawah pembudidaya tanaman padi. Hal itu dapat ditafsirkan baik dari lagu pengiring maupun dari cara dan teknik bermainnya, bahwa dalam permainan tersebut digambarkan secara detail mengenai semua tahapan dalam proses penanaman padi.

Penciptaan permainan “Ancak-ancak Alis” dibuat bukan hanya sebagai sarana hiburan bagi anak, melainkan dimaksudkan sebagai sarana transformasi nilai dan internalisasi sebuah pengetahuan yang sangat penting dan harus dimengerti, dipahami, dihayati, dan dikuasai oleh anak-anak, sebagai generasi penerus bagi kehidupan kaum petani. Dengan bermain “Ancak-ancak Alis” sekaligus anak belajar untuk memahami dunia pertanian, khususnya siklus proses budidaya dan pertumbuhan padi dari penyiapan lahan hingga memanen.

Permainan “Ancak-ancak Alis” bukanlah sekedar sarana bagi anak untuk mendapatkan rasa riang gembira. Dalam permainan tersebut sekaligus dimuatkan sebuah sistem pengetahuan dalam budaya agraris, yakni tentang penanaman padi. Pada saat ini permainan “Ancak-ancak Alis” sudah kurang begitu dikenal di kalangan masyarakat, apalagi tentang kandungan nilai pengetahuannya, yakni pengetahuan tentang budidaya penanaman padi, yang merupakan makanan pokok bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Mengingat hal itu, permainan “Ancak-ancak Alis” dirasa perlu untuk disosialisasikan dan disebarluaskan di kalangan masyarakat luas, sekaligus diungkapkan kandungan ilmu pengetahuan yang termuat di dalamnya agar dipahami oleh anak-anak sebagai generasi penerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T., 2012, “Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini,” dalam Jurnal *SOSIAL BUDAYA* Vol. 9 No. 1 Januari – Juli 2012 hlm. 121-136.
- Astuti, F., 2009, “Efektivitas Permainan Tradisional untuk Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah,” *SKRIPSI*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fajrin, O. R., 2015, “Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar,” dalam Jurnal *IDEA SOCIETA* Vol. 2 No. 6, hlm. 1-33.
- Hanief, Y. N. dan Sugito, 2015, “Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional,” dalam *Jurnal SportiF*, Vol. 1 No. 1 November 2015, hlm. 60-73.

- Hidayat, D., 2013, "Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat," dalam *Jurnal Academica Fisip Untad* Vol.05 No. 02 Oktober, hlm. 2013, hlm. 1057-1070.
- Kania, N., 2006, "Stimulasi Tumbuh Kembang Anak untuk Mencapai Tumbuh Kembang yang Optimal", dalam *Seminar "Stimulasi Tumbuh Kembang Anak,"* Bandung, 11 Maret 2006.
- Khohir, A., 2009, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," dalam *Forum Tarbiyah* Vol. 7, No. 2, Desember 2009, hlm. 195-208
- Kusumadiningrat, K.P.H., 1913. *Serat Rarya Saraya*. Bogor: Pakempalan Widya Pustaka Sastra.
- Lusiana, E., 2012, "Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati," *Skripsi*, Pendidikan Guru PAUD, FIP, Unes.
- Munawaroh, S., 2011, "Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya," dalam *Jantra* Vol. VI, No. 12, Desember 2011, hlm. 208-216
- Nugroho, A., 2005, "Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis," *Skripsi*, Surakarta: Jurusan Seni Rupa UNS.
- Nugrahani, R., 2007, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," dalam *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Jilid 36, No. 1, Juni hlm. 35-44.
- Nur, H., 2013, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional," dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013 hlm. 87-94.
- Pigeaud, 1924. *De Tantu Panggelaran*. 's-Gravenhage: Nederl. Boek-En Steendrukkerij Voorheen H. L. Smits.
- Poerwadarminta, W.J.S., 1939, *Baoessastra Djawa*, Batavia; JBWolters Uitgever Maatscappij
- Purwaningsih, E., 2006, "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan," dalam *Jantra* Vol. I, No. 1, Juni 2006, 40-46
- Rosalina, D., 2008, "Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak," *Skripsi* Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Soekardi, R. (Prawira Winarsa), 1912. *Serat Javansche Kinderspelen*. Semarang: Drukkerij en Boekhandel.
- Suyami, 2001, *Serat Cariyos Dewi Sri Dalam Perbandingan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suyami, 2018, *Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman.
- Tim Penyusun Kamus PPPB, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas
- Yudiwinata, H. P., 2014, "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak," dalam *PARADIGMA*. Volume 02 Nomer 03 Tahun 2014 hlm. 1-5.
- Yumarlin MZ, 2013, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Teknik* Vol.3 No.1/April 2013, hlm. 75-84.