

**EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG
PADA MASYARAKAT MONGGAK KECAMATAN GALANG KOTA BATAM**

**THE EXISTENCE OF TRADITIONAL GAME EGRANG ON THE
COMMUNITY MONGGAK DISTRICTS GALANG BATAM**

Afrinel Okwita¹, Siska Permata Sari²

^{1,2}(Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Riau Kepulauan, Batam, Indonesia)

¹aaftuteh@gmail.com, ²siskap@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan eksistensi permainan tradisional Egrang pada masyarakat Monggak Kecamatan Galang, Batam. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di desa Monggak, sumber data dalam penelitian ada dua yaitu sumber primer yang terdiri dari tokoh masyarakat, ketua RT, serta masyarakat Monggak dan sumber sekunder berupa buku-buku, artikel, makalah, jurnal dan perpustakaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul dianalisis dengan model interaktif menurut Miles Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menjelaskan adanya Eksistensi permainan tradisional Egrang pada masyarakat Monggak Kecamatan Galang kota Batam. Permainan Egrang merupakan tradisi nenek moyang masyarakat Monggak yang masih bertahan saat ini. Keberadaan permainan Egrang dalam era modernisasi terdapat pengaruh yang ditimbulkan permainan Egrang di Monggak. Masyarakat Monggak tetap melestarikan dan mewariskan permainan Egrang kepada generasinya, masyarakat Monggak menganggap dengan mempertahankan permainan Egrang sesuai tradisi akan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya.

Kata Kunci; Permainan, Tradisional, Egrang

Abstract

The purpose of this study is to describe the existence of traditional Egrang games in the Monggak community of Galang District, Batam. This type of research is qualitative with descriptive method. This research was conducted in Monggak village, the data sources in the study were two, namely primary sources consisting of community leaders, RT heads, and Monggak communities and secondary sources in the form of books, articles, papers, journals and libraries. Data collection techniques are carried out through observation, interviews and documentation. After the data collected is analyzed by interactive models according to Miles Huberman, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study explain the existence of traditional Egrang games in the Monggak community of Galang District, Batam city. Egrang game is a tradition of the ancestors of the Monggak community that still survives today. The existence of the Egrang game in the era of modernization has had the effect of the Egrang game on Monggak. The Monggak community continues to preserve and inherit the Egrang game to its generation, the Monggak community considers that maintaining the game of Stilts according to tradition will still maintain cultural values

Keywords: Games, Traditional, Stilts

PENDAHULUAN

Provinsi Kepulauan Riau kaya dengan seni ragam budaya atau tradisi, ragam budaya atau tradisi berbeda-beda di setiap kabupaten. Hampir setiap daerah di Provinsi Kepulauan Riau memiliki tradisi seperti seni tari, seni musik, permainan dan adat-istiadat antar generasi. Tradisi adalah kebiasaan yang turun-menurun yang mencerminkan keberadaan para pendukungnya. Tradisi memperlihatkan bagaimana anggota masyarakat bertingkah laku baik dalam kehidupan bersifat duniawi maupun gaib serta kehidupan keagamaan. Tradisi mengatur bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lainnya, atau satu kelompok dengan kelompok lainnya, tradisi juga menyarankan bagaimana hendaknya manusia memperlakukan lingkungannya (Gibran, 2015: 3).

Modernisasi merupakan suatu bentuk perubahan sosial. Modernisasi telah masuk ke dalam kehidupan masyarakat, begitu pula yang terjadi pada desa Monggak, kehidupan masyarakat telah mengikuti perkembangan zaman. Sesuatu yang terus menerus berubah, tidak mengherankan bila manusia modern dilanda krisis identitas yang bersifat permanen, yaitu suatu kondisi yang mengakibatkan kegelisahan yang luar biasa. Dalam hal ini identitas tidak hanya berorientasi ke masa lalu yang bersifat warisan budaya saja, melainkan juga ke masa yang akan datang.

Pada zaman dahulu, permainan tradisional sangat diminati oleh masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman, dengan masuknya budaya luar ke budaya sendiri menjadikan krisis budaya bagi budaya sendiri. Dengan masuknya budaya luar, disadari bahwa hal itu menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh pada pelestarian kesenian tradisional masing-masing daerah.

Egrang merupakan permainan tradisional yang cukup terkenal di berbagai wilayah di nusantara, tidak terkecuali melayu. Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang terkenal pada masyarakat monggak. Permainan Egrang membutuhkan keterampilan

dan keseimbangan tubuh saat menaikinya. Egrang terbuat dari 2 batang bambu atau kayu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Pemain berdiri di atasnya untuk menjaga keseimbangan agar tidak jatuh. Pemain yang bisa sampai ke garis finish pertama kali tanpa jatuh, akan menjadi pemenang (Murtafiatun, 2018: 297).

Permainan Egrang juga sering berhubungan dengan hal mistis, seperti ada pemain atau penonton yang sengaja dirasuki oleh roh halus dan dapat mencelakai atau melukai pemain maupun orang yang menonton permainan. Mistik adalah hubungan kebatinan dan kesadaran manusia yang lebih mengutamakan kekuatan pengindraan manusia dalam menafsirkan realitas. Begitu pula dengan mistik masyarakat Monggak. Keyakinan itu telah hidup bersamaan dengan lahirnya masyarakat Monggak dan diturunkan dari generasi ke generasi (Bungin, 2001: 158).

Permainan Egrang perlu diperhatikan agar ke depannya tetap dapat diturunkan pada generasi selanjutnya. Terutama dalam perkembangan zaman yang lebih maju ini, yaitu budaya barat dan modernisasi yang di konsumsi sehari-hari oleh anak-anak generasi muda. Dengan hadirnya modernisasi menuntut pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mengakibatkan permainan Egrang terkesan kuno. Masuknya modernisasi ini dapat mengubah pola pikir masyarakat terhadap perkembangan budaya daerah sendiri.

METODOLOGI

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dalam metode ini terdapat beberapa bagian yaitu:

1. Sumber Data

a. Primer

Menurut Bungin dalam (Ibrahim, 2015: 68) menyatakan bahwa data primer adalah segala informasi, fakta, dan realitas yang terkait atau relevan dengan penelitian. Disebut sebagai data utama (primer), karena data tersebut menjadi penentu utama berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Artinya, hanya dengan didapatkannya data tersebut sebuah penelitian dapat dikatakan berhasil dikerjakan. Data primer didefinisikan sebagai data yang diambil dari sumber primer atau sumber pertama dilapangan. Dalam

hal ini yang terlibat memberikan sumber dan informasi adalah tokoh masyarakat (sesepuh desa), ketua RT serta ketua RW setempat, serta masyarakat Monggak di Kecamatan Galang.

b. Sekunder

Data sekunder adalah segala informasi, fakta, dan realitas yang juga terkait atau relevan dengan penelitian, namun tidak secara langsung atau tidak begitu jelas relevansi. Menurut Bungin dalam (Ibrahim, 2015: 69) menyebutkan bahwa sebagai data yang diperoleh dari sumber kedua (data sekunder). Data sekunder ini menurutnya terbagi dalam dua bentuk: pertama, internal data yang tersedia tertulis pada sumber data sekunder. Kedua, eksternal data yang diperoleh dari sumber luar seperti sensus atau data statistik. Dalam penelitian ini sumber sekunder yang digunakan berasal dari berbagai sumber. Pengumpulan referensi berupa buku-buku, artikel, makalah, jurnal, perpustakaan, dll.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif. Pengamatan terlibat (partisipatif) merupakan jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan dan tentu saja dalam hal ini peneliti tidak menutupi dirinya selaku peneliti. Untuk menyempurnakan aktivitas pengamatan partisipatif ini, peneliti harus mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam waktu tertentu, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakannya, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang dimiliki (Idrus, 2009: 101).

b. Wawancara

Menurut Koentjaraningrat (dalam Idrus, 2009: 104) wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Model wawancara yang dilakukan meliputi wawancara tak berencana yang

berfokus dan wawancara sambil lalu. Wawancara tak berencana berfokus adalah pertanyaan yang diajukan secara tidak terstruktur, namun selalu berpusat pada satu pokok masalah tertentu. Wawancara sambil lalu adalah wawancara yang tertuju kepada orang-orang yang terpilih tanpa melalui seleksi terlebih dahulu secara diteliti, tetapi dijumpai secara kebetulan.

Teknik wawancara dibagi menjadi dua jenis yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik wawancara yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, dalam wawancara inilah yang lebih sesuai dalam penelitian kualitatif sebab jenis wawancara tidak terstruktur ini memberi peluang kepada peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Meski disebut wawancara tidak terstruktur, bukan berarti dialog-dialog yang ada lepas begitu saja dari konteks. Dalam wawancara penulis akan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada narasumber yang akan menjadi sumber informasi bagi penulis dalam hal ini adalah tokoh masyarakat (sesepuh desa), ketua RT dan ketua RW, serta masyarakat Monggak Kecamatan Galang sebanyak 10 orang.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipakai sebagai cara untuk mengetahui kebenaran atau bukti nyata dari permainan tradisional Egrang terhadap masyarakat Monggak Kecamatan Galang, dengan mengambil gambar atau dokumen tertulis lainnya.

3. Teknik Analisis Data

Dalam membahas tentang analisis data dalam penelitian kualitatif, para ahli memiliki pendapat yang berbeda. Huberman dan Miles (dalam Idrus, 2009: 147-151) mengajukan model analisis data yang disebut sebagai model interaktif. Model interaktif ini terdiri dari tiga yaitu:

a. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang pertama kali penulis lakukan adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan disekitar tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian. Observasi ini penulis lakukan agar mendapatkan gambaran secara umum tentang bagaimana keadaan disana, seperti mengamati bagaimana keberadaan tradisi, dan

budaya pada desa tersebut. Setelah mendapatkan gambaran umum mengenai lokasi penelitian kemudian penulis melakukan wawancara dengan masyarakat setempat untuk mendukung data yang telah diperoleh melalui observasi sebelumnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan seleksi, membuat ringkasan, menggolongkan untuk lebih tajam, mempertegas, menyingkat, membuang bagian yang tidak diperlukan, dan mengatur data agar dapat ditarik kesimpulan akhir secara tepat dan dilanjutkan dengan proses verifikasi.

Dalam proses ini penulis melakukan pemilihan data yang diperoleh selama observasi serta hasil wawancara yang telah dilakukan. Pemilihan data ini dilakukan untuk memudahkan penulis untuk mengolah data agar tetap sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Pada pemilihan data ini juga dilakukan pengkodean agar memudahkan penulis untuk mengelompokkan data berdasarkan kode-kode yang ada.

c. Penyajian Data

Penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data cenderung mengarah pada penyederhanaan data, kompleks kedalam kesatuan bentuk yang sederhana dan selektif sehingga mudah dipahami.

Setelah pemilihan data dilakukan kemudian barulah data disajikan dengan mendeskripsikan mengenai hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan. Dalam penyajian data ini, penulis melakukan analisis terhadap apa yang telah didapatkan selama dilapangan.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan sebagai langkah akhir dalam pembuatan suatu laporan sebagai usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan pola-pola penjelasan, alur sebab akibat. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan melihat dan

mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh lapangan yang lebih cepat.

Analisa yang telah dilakukan dalam penyajian data, akan mempermudah penulis untuk mengambil kesimpulan. Dalam pembuatan kesimpulan ini penulis meringkas hasil dari wawancara serta observasi yang telah dianalisis dalam penyajian data. Kesimpulan ini diambil untuk lebih memudahkan penulis dalam mengkrucutkan atau mempersempit hasil analisis tersebut yang hanya sesuai rumusan masalah yang telah ada.

PEMBAHASAN

1. Sejarah Permainan Tradisional Egrang

Permainan Egrang merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan ini membutuhkan lahan kosong yang cukup luas, pemain yang cukup banyak dan mengandalkan kerjasama tim. Egrang yang permainannya cukup sulit dilakukan oleh orang awam atau bagi orang yang masih pemula memainkannya. Permainan ini membutuhkan keseimbangan raga dalam memainkannya. Kenapa bisa begitu, karena pemain harus berusaha menyeimbangkan berat badan dan tinggi tubuhnya dalam pijakan dua batang bambu atau kayu yang menopang kedua kakinya untuk berjalan. Sejarah permainan tradisional Egrang tidak begitu dikenal oleh masyarakat saat ini, karena memang pada kenyataannya masyarakat saat ini hanya sekedar memainkan tanpa tahu bagaimana cerita orang tua dulu mengenai sejarah tentang permainan Egrang.

Permainan Egrang bukan permainan yang sulit didapatkan, permainan ini tidak memerlukan banyak biaya cukup menggunakan bahan yang ada disekitar masyarakat. Akan tetapi masuknya modernisasi membuat pudarnya minat dari generasi muda dan kurangnya dukungan dari masyarakat untuk memainkannya. Hal inilah yang menyebabkan Egrang sudah tidak dimainkan sehari-hari. Masyarakat hendaknya dapat memberikan dukungan penuh terhadap permainan tradisional Egrang sehingga Egrang dapat kembali dimainkan.

Modernisasi merupakan proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara baru yang lebih maju dalam rangka untuk peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Pengaruh modernisasi pada permainan Egrang adalah kurangnya minat generasi muda untuk memainkan permainan Egrang karena menurut generasi muda bermain Egrang perlu membuatnya terlebih dahulu. Berbeda dengan permainan modern yang canggih dan langsung pakai tanpa perlu membuatnya terlebih dulu.

Egrang merupakan permainan masyarakat Monggak yang masih bertahan hingga saat ini. Permainan ini banyak dilakukan oleh pemuda-pemuda di desa Monggak Kecamatan Galang. Permainan Egrang biasanya dimainkan di lahan kosong dengan beberapa anak-anak, biasanya masyarakat melakukan perlombaan permainan Egrang dengan cara siapa yang bisa sampai ke garis finish pertama kali tanpa jatuh akan menjadi pemenangnya. Dan siapa yang dapat menjatuhkan lawan dari Egrang dialah pemenangnya.

Permainan individu atau permainan yang bersifat individu seperti bermain Egrang secara khusus melatih anak tentang kemandirian. Bermain Egrang, meskipun bisa diajarkan atau didampingi orang lain, namun pada saat permainan, bermain Egrang pasti dilakukan sendiri dengan resiko jatuh tanpa pegangan orang lain. Dalam hal ini, setiap pemain Egrang dilatih untuk dapat mengantisipasi resiko yang bersifat individual, dimana setiap masalah harus diselesaikan atau ditanggung sendiri.

Dengan proses permainan individu, permainan Egrang secara tidak langsung menumbuhkan sikap percaya diri. Pada tahap lanjutan bermain Egrang, setiap pemain bisa mengembangkan diri dalam bermain, seperti melakukan trik sulit, dengan diam diatas Egrang dalam waktu yang lama, melakukan loncatan dengan satu pijakan Egrang, menari dan berlari. Dengan demikian ketangkasan dan proses mengasah kemampuan individu (*skill*) dilatih secara terus menerus dalam permainan ini.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Egrang adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dalam proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan nilai sportivitas tercermin tidak

hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Keberadaan permainan tradisional Egrang di Kecamatan Galang memang cukup mengkhawatirkan bagi kehidupan masyarakat setempat. Keberadaan Egrang di Kecamatan Galang juga terpengaruhi oleh masuknya modernisasi sehingga memberikan dampak terhadap masyarakat Monggak di Kecamatan Galang. Secara umum dapat disimpulkan bahwa keberadaan permainan Egrang di Kecamatan Galang setiap tahunnya semakin menurun. Agar lebih jelas dapat kita lihat tabel berikut ini:

Tabel 6. Perlombaan Permainan Tradisional Egrang

No	Tahun	Jumlah
1.	2014	40
2.	2015	25
3.	2016	15
4.	2017	8

SumberData: Kantor Camat Galang Tahun 2014-2017

2. Pandangan generasi muda terhadap Egrang di desa Monggak Kecamatan Galang

Generasi muda merupakan tulang punggung bangsa pada tahun 2014-2017, oleh karena itu jika setiap ada pembaharuan dan pembauran tradisi baru selalu mendahulukan tradisi asli daerah yang kita miliki. Hal ini jika ditanam dalam kehidupan sehari-hari akan membawa dampak positif dalam perkembangan tradisi lama. Berkembangnya permainan-permainan super canggih seperti saat sekarang ini membuat resah para seniman, hal tersebut akan menimbulkan kecintaan barang-barang baru dan akan mengikis sedikit demi sedikit barang seni peninggalan dan temuan-temuan lama tradisi yang selama ini menjadi kebanggaan masyarakat semakin terkikis dan memudar dimakan waktu. Beban dan tanggung jawab khususnya bagi para pemuda, untuk lebih mementingkan dan

mempertahankan cipta karya dan tradisi serta budaya yang selama ini terkontaminasi dalam hal ini yang merupakan perkembangan tersebut.

Keberadaan permainan Egrang terlihat jarang ditemui ditengah-tengah kehidupan masyarakat Kecamatan Galang. Namun jika ditinjau dari kalangan pemuda permainan tradisional Egrang kurang mendapat perhatian dan tanggapan yang baik. Hal ini terjadi karena prilaku yang kurang merespon, terhadap semua reaksi, serta aktivitas dalam bertindak tidak sesuai dengan kinerja yang sedang melanda diri sendiri sehingga dikarenakan apa-apa yang masuk kedalam alam sadarnya sering masyarakat terikut dengan kata hati. Inilah yang melanda anak-anak muda sekarang sehingga atas perbuatannya sendiri mereka terhanyut dengan dunia IT (*Information and Technology*), dan melupakan tradisi-tradisi asli masyarakat. Seperti permainan tradisional, seni, serta budaya-budaya asli masyarakat sendiri merupakan sebuah aktivitas, kinerja, respon, dan reaksi. Contoh nyata dalam olahraga masyarakat harus menjunjung tinggi sportifitas, siap menerima kekalahan tetapi hal itu harus diperjuangkan dengan usaha yang maksimal.

Keberadaan sebagai wujud dari kesadaran akan tradisi dan budaya perlu dilakukan upaya-upaya agar permainan tradisional Egrang dapat dikembangkan dan dilestarikan keberadaannya kembali. Bila dilihat dari sudut keberadaannya Egrang di Kecamatan Galang dari tahun ke tahun, sangat mengkhawatirkan perkembangannya.

Eksistensi yang dikatakan saat ini apa yang ada, apa yang dimiliki, segala sesuatu hal yang dialami dengan penekanan sesuatu yang ada, atau dapat dikatakan kenyataan hidup yang menjadi nyata, di era modernisasi ini eksistensi atau keberadaan eksistensi diartikan sebagai keberadaan. Dimana keberadaan yang dimaksud adalah adanya pengaruh atas ada atau tidak adanya seseorang. Eksistensi ini perlu diberikan kepada orang lain, karena dengan adanya respon dari orang di sekeliling kita ini membuktikan bahwa keberadaan diakui. Masalah keperluan akan nilai eksistensi ini sangat penting, karena ini merupakan pembuktian akan hasil kerja atau performa didalam suatu lingkungan.

Dapat dijelaskan bahwa eksistensi artinya keberadaan, keadaan, adanya eksistensi, adanya berdasarkan penjelasan diatas, maka yang dimaksud dengan eksistensi adalah suatu keberadaan atau keadaan. Mendefinisikan apa sebenarnya yang terkandung dalam eksistensi tersebut memang amat sulit. Kata-kata dan bahasa sesungguhnya tidak sempurna, sehingga tidak dapat secara persis menyatakan pemikiran maupun gagasan. Apalagi kata eksistensi demikian luas cakupannya. Contoh kesenian rakyat yang ada di Indonesia mengalami titik rendah dan tantangan demi tantangan diperoleh untuk menjaga kelestarian kesenian tersebut baik dari pengaruh luar maupun dari dalam. Tekanan pengaruh luar terhadap kesenian rakyat dapat berpengaruh dari berbagai karya-karya kesenian populer dan modern dengan dikenal dengan budaya pop, lebih mempunyai keleluasaan dan kemudahan-kemudahan dalam berbagai komunikasi baik secara ilmiah dan teknologi, dalam bentuk permainan eksistensi seperti apa saat ini.

Keberadaan suatu permainan tradisional yang ada disuatu daerah. Keberadaan (*eksistensi*) permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional juga memiliki hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam berfantasi, berekreasi, berolahraga, dan sekaligus sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Selain itu permainan tradisional merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat.

Permainan tradisional Egrang salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Di saat yang lain dengan teknologi informasi yang semakin canggih seperti saat ini, banyak atau setiap orang disugahi banyak alternatif permainan modern dan permainan yang siap pakai yang mungkin lebih menarik dibandingkan dengan permainan tradisional yang perlu dibuat terlebih dahulu sebelum memainkannya. Dengan kondisi yang demikian mau tidak mau semakin tersisihnya permainan tradisional Egrang, kehidupan masyarakat yang kental

akan budaya baik dari luar maupun dari dalam daerah. Misalnya bentuk dari modernisasi yang mengakibatkan bergesernya permainan tradisional ke permainan modern, ada berbagai permainan tradisional yang masih menunjukkan eksistensinya tetap dipertahankan, tidak akan pernah hilang, dan akan terus dilestarikan baik di Indonesia terdiri dari beberapa provinsi terbagi menjadi beberapa wilayah khususnya desa Monggak Kecamatan Galang Kota Batam.

Permainan tradisional Egrang dalam era modernisasi sangat mengkhawatirkan keberadaannya. Hal ini disebabkan oleh masyarakat modern terutama generasi muda menganggap permainan tradisional Egrang dianggap kuno. Mereka cenderung memilih mengikuti arus modernisasi yang selalu menuntut perubahan. Keadaan seperti ini dapat menghilangkan identitas budaya daerah, mereka selalu menginginkan perubahan dalam perkembangan zaman yang selalu berubah. Mereka inilah yang dapat melupakan budaya sendiri. Oleh karena itu, masyarakat Monggak tetap menjaga dan mempertahankan permainan tradisionalnya agar tidak terlupakan.

Perlombaan permainan Egrang yang diadakan untuk mempertahankan permainan Egrang agar tidak punah, selain itu terdapat pula dorongan dari generasi tua untuk tetap melestarikan permainan tradisional Egrang, karena Egrang merupakan salah satu tradisi nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Keberadaan permainan Egrang dalam era modernisasi terdapat pengaruh yang ditimbulkan permainan Egrang di Monggak. Masyarakat Monggak tetap melestarikan dan mewariskan permainan Egrang kepada generasinya, hanya saja permainan yang dulunya sering dimainkan oleh anak-anak kini permainan Egrang dimainkan setiap 17 Agustus.

Masyarakat Monggak tidak memodifikasi permainan Egrang dengan permainan modern. Mereka menganggap dengan mempertahankan permainan Egrang sesuai dengan tradisi akan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya. Masyarakat Monggak yang melestarikan permainan Egrang meskipun terpengaruh dengan modernisasi dianggap dapat menunjukkan keberadaannya di era sekarang ini dengan adanya perlombaan 17

Agustus. Selain itu, dengan diadakannya perlombaan ini memberikan manfaat bagi masyarakat yaitu, dapat menjadi media bagi masyarakat untuk saling berkumpul dan berinteraksi agar masyarakat tidak memiliki sifat individual dan tidak membedakan masyarakat sesuai dengan statusnya serta rukun antar warga masyarakat Monggak.

3. Makna dan Aktivitas Permainan Tradisional Egrang pada masyarakat Monggak

Dalam suatu kebudayaan terdapat berbagai macam bentuk pengetahuan yang diteruskan, yang dibawa oleh sistem budaya. Menurut Geertz kebudayaan adalah sebagai suatu sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol, yang dengan makna dan simbol tersebut individu-individu mendefinisikan dunia mereka. Suatu pola makna-makna yang ditransmisikan secara historis yang terkandung dalam bentuk-bentuk tersebut manusia berkomunikasi, memantapkan dan mengembangkan pengetahuan mereka dan sikap terhadap kehidupan. Suatu peralatan simbolik mengontrol perilaku, sumber-sumber ekstrasomatik dan informasi, oleh karena kebudayaan adalah suatu simbol, maka proses kebudayaan harus dipahami, diterjemahkan dan diinterpretasikan (David, 1999: 228).

Sesuai dengan teori interpretatif menurut Clifford Geertz yang menjelaskan kebudayaan merupakan sistem simbol yang tersedia dalam kehidupan umum sebuah masyarakat yang sesungguhnya menunjukkan sistem makna (*system of meaning*). Simbol adalah sesuatu yang perlu ditangkap maknanya dan pada giliran berikutnya dibagikan oleh warga masyarakat, diwariskan pada anak cucu dan ditularkan pada para antropolog (Geertz, 1992: 7).

Simbol dalam permainan tradisional Egrang adalah bambu. Masyarakat Monggak memaknai bambu sebagai keteguhan yang diartikan sebagai kemampuan mengendalikan diri untuk mencapai sebuah tujuan. Simbol yang ada dalam sebuah permainan tradisional Egrang di desa Monggak adalah bambu. Bagi masyarakat Monggak bambu memiliki simbol keteguhan, keteguhan faktor penting dalam suatu tujuan keberhasilan hidup, begitu pula keteguhan dalam permainan Egrang untuk mencapai kemenangan. Berkaitan dengan hal ini masyarakat pada umumnya senantiasa mempertahankan budaya mereka melalui upaya-upaya tertentu agar tetap terjaga kelestariannya dari generasi ke generasi,

sehingga menjadi tradisi seperti halnya permainan tradisional Egrang pada masyarakat Monggak. Berikut pembuatan permainan Egrang:

- 1) Dimulai dari mencari bambu ke hutan
- 2) Potong bambu sesuai ukuran lengan dan panjangnya sesuai keinginan
- 3) Lobangi $\frac{1}{4}$ dari panjang bambu, masukkan bambu yang dirasa kuat untuk menopang tubuh
- 4) Berikan siku berupa kayu atau bambu agar lebih kuat kemudian paku atau dililit dengan kain.

Aturan permainan Egrang

Aturan permainan Egrang dapat dibagi menjadi dua yaitu, perlombaan lari atau perlombaan adu kecepatan dan pertandingan untuk saling menjatuhkan lawan. Berikut makna dan aturan dalam permainan Egrang:

- 1) Perlombaan lari atau perlombaan adu kecepatan
- 2) Pertandingan untuk saling menjatuhkan lawan

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan Egrang merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan ini membutuhkan lahan kosong yang cukup luas, pemain yang cukup banyak dan mengandalkan kerjasama tim. Egrang yang permainannya cukup sulit dilakukan oleh orang awam atau bagi orang yang masih pemula memainkannya. Keberadaan permainan Egrang dalam era modernisasi terdapat pengaruh yang ditimbulkan permainan Egrang di Monggak. Masyarakat Monggak tetap melestarikan dan mewariskan permainan Egrang kepada generasinya, hanya saja permainan yang dulunya sering dimainkan oleh anak-anak kini permainan Egrang dapat dimainkan setiap 17 Agustus.

Masyarakat Monggak yang melestarikan permainan Egrang meskipun terpengaruh dengan modernisasi dianggap dapat menunjukkan keberadaannya di era

sekarang ini dengan adanya perlombaan 17 Agustus. Selain itu, dengan diadakannya perlombaan ini memberikan manfaat bagi masyarakat yaitu, dapat menjadi media bagi masyarakat untuk saling berkumpul dan berinteraksi agar masyarakat tidak memiliki sifat individual dan tidak membedakan masyarakat sesuai dengan statusnya serta rukun antar warga masyarakat Monggak.

Saran

1. Diperlukan adanya kerjasama antara pemerintah dengan masyarakat Monggak untuk lebih meningkatkan keberadaan permainan tradisional Egrang bukan hanya Monggak tapi pada daerah lainnya.
2. Memotivasi generasi muda agar lebih meningkatkan permainan tradisional.
3. Bagi mahasiswa khususnya pendidikan sejarah agar lebih dapat mengangkat sejarah lokal masyarakat asli Kepulauan Riau yang ada khususnya Desa Monggak Kecamatan Galang.

REFERENSI

- Bungin, Burhan. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Geertz, Clifford. (1992). *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gibran, M.K. (2015). Tradisi Tabuik Di Kota Pariaman. *Jurnal Psikologi Bayumedia*.
- Ibrahim. (2015). *Penelitian kualitatif*, Bandung: Alfabeta, Cv.
- Idrus, Muhammad. (2006). *Metode penelitian ilmu sosial*, Jakarta: Erlangga.
- Kaplan, David, Albert A. Manners. 1999. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Murtafiatun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: C-Klik Media.