

**PEMERTAHANAN TRADISI GANGSING DI DESA GESING PAD ERA
MASYARAKAT MODERN SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI
SMA KELAS XI JURUSAN IPS (STUDI KASUS DI DESA GESING, BANJAR,
BULELENG, BALI)**

Oleh:

Made Wahyu Ari Wiarsana, Nengah Bawa Atmadja, Luh Putu Sendratari

Jurusan Pendidikan Sosiologi
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Email: wahyu.ari@gmail.com. nengah.bawa.atmadja@gmail.com.
lpsendra@yahoo.com

PENDAHULUAN

Meskipun permainan tradisional yang sudah semakin dilupakan akibat datangnya jaman modern dan digantikan oleh permainan modern, ada salah satu permainan tradisional yang masih eksis di jaman modern ini yaitu permainan *gangsing* yang terletak di desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali. Permainan *gangsing* di desa Gesing ini muncul sejak ratusan tahun silam, permainan *gangsing* ini muncul karena datang masa-masa panen raya akhir bulan yaitu panen cengkeh dan kopi. Penelitian ini digunakan sebagai sumber belajar Sosiologi kelas XI Jurusan IPS di SMA Negeri 1 Banjar, dimana dalam pendidikan disekolah ada pembelajaran Sosiologi selama ini yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber pembelajaran padahal dilingkungan dekat siswa sudah ada sumber belajar sosiologi yang bisa dimanfaatkan seperti pemertahan tradisi *gangsing* pada era masyarakat modern di Desa Gesing, di Desa Gesing kebudayaan permainan tradisional *Gangsing* sudah ada sejak jaman dahulu dan sampai sekarang kebudayaan tradisional ini masih bertahan seiring berkembangnya zaman. Lokasi permainan *gangsing* ini sangat berdekatan dengan SMA Negeri 1 Banjar dan sudah pasti semua siswa dan guru-guru sudah

mengetahui permainan *Gangsing* ini. Tradisi *Gangsing* sebagai kontrol sosial dapat dikaitkan dengan materi Konflik Sosial, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya yang dituangkan kedalam KI, dan KD di dalam RPP di SMA Negeri 1 Banjar jurusan IPS kelas XI. Teori yang dipergunakan dalam kajian ini antara lain: (a) teori struktural-fungsional. Menurut teori struktural fungsional seperti yang dikemukakan Parsons bahwa masyarakat akan berada dalam keadaan harmonis dan seimbang bila institusi/atau lembaga-lembaga yang ada pada masyarakat dan nega-ra mampu menjaga stabilitas pada masyarakat tersebut. Struktur masyarakat yang dapat menjalankan fungsinya dengan baik dengan tetap menjaga nilai dan norma yang dijunjung tinggi oleh masyarakat maka hal ini akan menciptakan stabilitas pada masyarakat itu sendiri (Craib, 1986, p.58); (b) teori sistem permainan, menurut Dimiyati (1992), teori permainan (*game theory*) adalah bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan pada saat ada dua pihak atau lebih berada dalam kondisi persaingan atau konflik.; (c) nilai karakter, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain (kamus Bahasa Indonesia, 2012 ; 623). Karakter adalah nilai-nilai yang unik, baik

yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku, karakter secara koheren memancar dari hasil pola pikir, oleh hati, oleh rasa dan karsa, serta olahraga seseorang atau sekelompok orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan alasan masyarakat Desa Gesing mempertahankan tradisi *gangsing*, untuk mendeskripsikan sistem permainan *gangsing* sebagai permainan tradisional yang ada di Desa Gesing dan untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter apa yang ada dibalik tradisi *gangsing* di Desa Gesing yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar Sosiologi di SMA Negeri 1 Banjar Jurusan IPS kelas XI.

METODE

Metode dalam penulisan ini menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Sudjarwo (dalam Dwipayani, 2015), teknik pengumpulan data dibagi menjadi tiga teknik, yaitu: (1) Teknik pengamatan langsung di lapangan atau sering disebut teknik observasi langsung, (2) Teknik pertanyaan mendalam atau teknik wawancara, dan (3) Teknik Khusus yaitu teknik studi pustaka atau dokumen. Triangulasi sumber data dimaksudkan agar dalam pengumpulan datanpeneliti menggunakan multi sumber data, misalnya data tentang Tradisi *Gangsing* Pada Era Modern yang berkaitan dengan unsur kebudayaan, sistem Permainan *Gangsing* serta potensinya sebagai sumber belajar di SMA. Yang diambil dari beberapa informan yang memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai Tradisi *Gangsing* yang merupakan Pemertahanan Tradisi *Gangsing* Pada Era Modern di Desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali. Teknik pengumpulan data tersebut bisa digunakan secara terpisah, yang satu mendahului yang lainnya, bahkan dapat pula secara konteks triangulasi data. Adapun bentuk triangulasi yang digunakan, tujuannya sama. Yakni mempertinggi kualitas keaslian data sehingga hasil penulisan yang didapat memiliki objektifitas yang lebih tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tradisi *gangsing* adalah permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman dahulu, tradisi *gangsing* ada pada daerah banjar atas tepatnya di bagian catur desa yaitu Desa Gesing, Desa Gobleg, Desa munduk, dan Desa Umejero. Tradisi *gangsing* yang saya fokuskan adalah tradisi *gangsing* yang ada di Desa gesing. Tradisi ini dimainkan oleh masyarakat sebagai pengganti rasa jenuh mereka pada musim paceklik supaya masyarakat Desa Gesing ada kegiatan dan tidak jenuh untuk menunggu saat panen tiba. Pada saat tradisi ini dimainkan semua masyarakat yang tidak memiliki kegiatan beramai-ramai datang menyaksikan permainan *gangsing* ini, permainan tradisi *gangsing* ini dimainkan oleh masyarakat yang sudah tua maupun yang masih muda, bukan saaja orang dewasa bahkan anak-anak juga ikut memainkan tradisi *gangsing* ini.

Biasanya tradisi *gangsing* datang setahun sekali dan seluruh masyarakat gembira menyambut traidisi ini, sedangkan dari berjalannya tahun tradisi *gangsing* seakan sudah sedikit peminatnya bahkan dari sekarang tradisi ini datang tidak menentu yaitu bisa dua tahun sekali bahkan lebih. Seiring perkembangan jaman tradisi ini sudah semakin digeser dengan tradisi yang lebih modern yang lebih mudah dimainkan terutama bagi anak-anak. Tradisi *gangsing* ini dimainkan oleh masyarakat dan dibagi menjadi beberapa tim dan setiap tim biasanya terdiri dari maksimal sepuluh orang. Permainan ini dilaksanakan dengan bertandingnya antara satu tim dengan tim lainnya, jadi tentu saja dalam permainan ini pasti ada yang kalah dan ada yang menang.

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi bertahannya tradisi *gangsing* di Desa Gesing pada era masyarakat modern yaitu : (a) pelestarian budaya, yakni Meskipun masyarakat Desa Gesing sudah memasuki era modern saat ini seharusnya tidak bisa melupakan budaya yang sudah ada meskipun

kebudayaan tersebut sudah semakin kalah dengan kebudayaan bodern dan harus tetap melestarikan kebudayaan yang sudah ada, seperti kbudayaan tradisi *gangsing* yang ada di Desa Gesing. Meskipun tradisi *gangsing* ini sudah tidak sepopuler dulu masyarakat Desa Gesing harus tetap mengenalkan tradisi ini kepada anak-anak maupun orang dewasa yang belum mengenal tentang tradisi *gangsing* ini. Selain itu perlu juga ada dukungan dari masyarakat maupun dari pengurus desa untuk menyediakan tempat dan lahan bagi masyarakat yang ingin melestarikan tradisi *gangsing* ini karena tempat yang luas dan bahan yang sulit dicari terkadang orang enggan untuk memainkan permainan *gangsing* ini. Selain itu biaya yang semakin mahal karena bentuk *gangsing* yang semakin modern juga membuat orang tidak mempedulikan permainan ini. Hanya sedikit orang yang mampu membuat *gangsing* dan melestarikan di Desa Gesing. Tetapi seiring berjalannya waktu tradisi *gangsing* ini sudah semakin diperhatikan oleh Pemerintah Buleleng, tradisi *gangsing* ini sudah difestivalkan di beberapa ajang seperti, Tamblingan Festival dan Lovina Festival. Adanya perhatian dari pemerintah Daerah membuat tradisi *gangsing* ini semakin terkenal dan banyak diketahui masyarakat sampai keluar negeri; (b) penguatan solidaritas, yakni pelaksanaan tradisi *megangsing* yang dilaksanakan di daerah ini selain bertujuan untuk melestarikan budaya juga berfungsi untuk memperkuat kohesi sosial atau mempererat jalinan sosial, baik secara internal kelompok maupun secara eksternal kelompok. Yang dimaksudkan dengan internal kelompok adalah adanya ikatan secara sosial antar sesama anggota kelompok, sedangkan ikatan sosial secara eksternal dapat dilihat dari adanya interaksi yang bersifat intensif antar dusun yang melaksanakan tradisi *megangsing* ini. Ikatan sosial yang sangat kuat ini disebabkan karena adanya kontak sosial yang terus-menerus baik kontak sosial yang bersifat verbal (melalui komunikasi kata yang tersalurkan lewat penyusunan strategi permainan oleh

sesama anggota regu atau komunikasi kata antar regu). Kemudian, kontak sosial yang terjadi juga dapat dilihat lewat gerakan-gerakan tubuh yang mengindikasikan makna dan pesan tertentu. Kontak dan komunikasi yang intensif inilah yang nantinya akan berakumulasi menjadi nilai internal kelompok, dimana tiap kelompok menyadari kehadirannya didalam komunitas, berusaha menjaga nilai komunitasnya dan mejaga tali persaudaraan antar sesamanya; (c) aset ekonomi Desa Gesing, yakni Keberfungsian tradisi *megangsing* sangat dijaga keberadaannya, hal ini dikarenakan tradisi ini memiliki nilai yang sangat “berlimpah”, salah satunya nilai ekonomi. Tentunya jika menyebut nilai ekonomi prospek yang sangat menjanjikan, jika ditekuni dan diperdalam nilai filosofisnya, tentunya *gangsing* sebagai produk kebudayaan bisa mendatangkan profit baik bagi penekun *gangsing* maupun bagi Desa Gesing. Bagi penekun *gangsing*, produk kebudayaan ini bisa dijadikan sebagai komoditas yang bisa diperjualbelikan, dimana *gangsing* menjadi kebudayaan fisik yang sifatnya eksklusif, *gangsing* sudah menjadi bagian dan melekat pada identitas Desa Gesing, sehingga kemelekatan identitas inilah menjadi daya tarik wisatawan (domestik/mancanegara) untuk membeli produk dari olahan kayu ini. Kemudian, pementasan tradisi *gangsing* juga berfungsi untuk mendatangkan wisatawan ke Desa Gesing, jika semakin banyak wisatawan yang berkunjung ke desa, maka perputaran roda ekonomi akan semakin dinamis; (d) penguatan ekonomi keluarga, yakni Keberfungsian *gangsing* bagi masyarakat Desa Gesing menjadikan produk olahan kayu ini tidak hanya bermakna rekreasi dan ritual, namun sangat kentara dengan nilai ekonominya. Secara langsung, permainan tradisional ini mampu membantu dan menyokong kehidupan ekonomi masyarakat desa, banyak masyarakat yang menggantungkan hidupnya dari produksi *gangsing*. Sehingga, sampai saat ini *gangsing* tetap lestari ditengah perputaran

zaman; (e) rekreasi, yakni Jika dilihat dari aspek teori waktu luang, *megangsing* tercipta dari para petani yang memanfaatkan waktu luang atau waktu istirahat mereka untuk menghibur diri selepas bekerja di sawah. Keberadaan *gangsing* menjadi sesuatu yang sangat berarti dikarenakan permainan ini mampu membangkitkan suasana bahagia diantara para penonton, ini menjadi media untuk melepas lelah untuk seluruh masyarakat Desa Gesing, apalagi masyarakat di desa ini mayoritas bermata pencaharian sebagai petani yang mengeluarkan tenaga yang sangat besar didalam menggarap lahan mereka, sehingga dibutuhkan hiburan bagi mereka untuk sejenak melupakan rutinitas dan lelah mereka. *Megangsing* sangat efektif didalam menjaga semangat dan rasa bahagia masyarakat setempat. Inilah yang menjadikan *megangsing* tetap ajeg lestari; dan penguatan kepercayaan ritual, yakni Legitimasi eksistensi *gangsing* semakin kuat dikarenakan ada campur tangan ritual yang menjadikan tradisi ini sangat kuat dijaga kelestariannya. Keyakinan masyarakat Desa Gesing dengan keberadaan entitas lain yang menjaga areal tempat pelaksanaan tradisi *gangsing* dan kepercayaan bahwa *megangsing* dijiwai oleh roh-roh tertentu menjadikan permainan tradisional ini tetap lestari. Kelestarian permainan tradisional ini selain sebagai media untuk menghormati entitas lain, juga berfungsi untuk menjaga keharmonisan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan lingkungannya.

Jika dilihat dalam perspektif teoretis, temuan empiris diatas dapat diperkuat dengan analisi teori dari sosiolog terkenal bernama Talcott Parsons dengan teori AGIL-nya. Jika dilihat dalam aspek *adaptation*, permainan *gangsing* mampu bertahan di era saat ini dikarenakan kemampuan "menyesuaikan diri" yang dilakukannya. Aspek penyesuaian diri ini dapat dilihat bahwa permainan *gangsing* mampu beradaptasi dengan kehidupan masyarakat Desa Gesing dan memenuhi berbagai macam

aspek kebutuhan masyarakat, khususnya kebutuhan akan rekreasi dan ekonomi. Kemudian, jika dianalisis dari aspek *goal* atau pencapaian permainan *gangsing* dijaga oleh sistem adat Desa Gesing, permainan ini dijaga sedemikian rupa dikarenakan mempunyai nilai-nilai yang fungsional, sehingga eksistensinya dituangkan dalam peraturan adat. Selanjutnya, dalam aspek *integration* atau penyatuan kelompok, permainan *gangsing* mampu menjadi perekat sosial antar warga desa yang terlibat didalam permainan ini. Terakhir, dari aspek *latency* atau pemeliharaan pola, masyarakat Desa Gesing merancang aturan adat tertentu untuk menjaga permainan tradisional ini agar tetap bertahan di era saat ini. Sistem permainan *gangsing* di Desa Gesing antara lain (a) durasi permainan selama 150 menit atau 2,5 jam, (b) pertandingan *megangsing* dilaksanakan di pusat desa, (c) pertandingan dipimpin oleh seorang wasit yang mengetahui sistem serta aturan permainan secara keseluruhan, (d) peserta diwajibkan menggunakan pakaian adat madya, (e) setiap regu berjumlah 11/sebelas orang, (f) setiap regu harus mempersiapkan 2 (dua) jenis *gangsing* yakni *gangsing pemelek* dan *gangsing pengebug*, (g) berat setiap *gangsing* adalah 1,85 kilogram, (h) 2 (dua) tim yang akan bertanding melakukan undian terlebih dahulu, siapa yang berpotensi menjadi *pemelek* dan siapa yang menjadi *pengebug*, (i) *gangsing pemelek* akan berputar terlebih dahulu dan akan dihantam oleh *gangsing pengebug*, jika *gangsing pemelek* masih berputar, tim yang melakukan hantaman ke *gangsing pemelek* akan berotasi menjadi *pemelek*, (j) permainan dilaksanakan di 4 (empat) kotak yang berbeda, (k) rotasi antara *gangsing pemelek* dan *gangsing pengebug* akan terus berjalan sampai waktu yang sudah ditetapkan sudah habis, (l) permainan akan dimenangkan oleh tim yang mengumpulkan poin paling banyak. Dalam pelaksanaan tradisi *megangsing* di Desa Gesing, terdapat kesepakatan atau konsensus mengenai jadwal pelaksanaan permainan. Jadwal ini sudah menjadi aturan baku sebelum tradisi ini

dilaksanakan. Tradisi *gangsing* didesa Gesing sdebelum melakukan pertandingan harus mengisi jadwal terlebih dahulu supaya nantinya bisa mempersiapkan tim dan peralatan bermain *gangsing*, selain itu jadwal bermain juga sangat penting karena terbatasnya lapangan bermain dan banyaknya tim yang ingin bermain supaya nantinya tim yang ingin bermain *gangsing* bisa menyesuaikan bermainnya sesuai jadwal yang sudah ditetapkan oleh panitia. Jadwal bermain *gangsing* juga supaya bisa dilihat oleh masyarakat biar masyarakat tau kapan tim yang didukungnya akan bermain. Jadwal permainan diciptakan serta disepakati sebagai langkah untuk meminimalisir keterbatasan yang ada di arena permainan. Jadwal permainan diciptakan agar segala arus permainan menjadi lancar dan tidak terkendala oleh keterbatasan yang ada. *Ngebug* adalah suatu proses untuk memukul *gangsing* lawan bertujuan untuk mencari poin, semakin banyak poin yang dikumpulkan maka tim yang melakukan proses *ngebug* akan memenangkan pertandingan. Arena atau tempat pertandingan *megangsing* dibagi menjadi 4 (empat) kolom, empat kolom dibuat untuk menyediakan tempat bagi 8 (delapan) *gangsing*, yakni 4 (empat) *gangsing pemelek* dan 4 (empat) *gangsing pengebug*.

Dalam pelaksanaan tradisi *megangsing* di Desa Gesing, terdapat kesepakatan atau konsensus mengenai jadwal pelaksanaan permainan. Jadwal ini sudah menjadi aturan baku sebelum tradisi ini dilaksanakan. Tradisi *gangsing* didesa Gesing sdebelum melakukan pertandingan harus mengisi jadwal terlebih dahulu supaya nantinya bisa mempersiapkan tim dan peralatan bermain *gangsing*, selain itu jadwal bermain juga sangat penting karena terbatasnya lapangan bermain dan banyaknya tim yang ingin bermain supaya nantinya tim yang ingin bermain *gangsing* bisa menyesuaikan bermainnya sesuai jadwal yang sudah ditetapkan oleh panitia. Jadwal bermain *gangsing* juga supaya

bisa dilihat oleh masyarakat biar masyarakat tau kapan tim yang didukungnya akan bermain. Jadwal permainan diciptakan serta disepakati sebagai langkah untuk meminimalisir keterbatasan yang ada di arena permainan. Jadwal permainan diciptakan agar segala arus permainan menjadi lancar dan tidak terkendala oleh keterbatasan yang ada. Jadwal pertandingan adalah waktu yang dibuat oleh panitia untuk memberikan informasi kepada setiap tim kapan tim tersebut melaksanakan pertandingan. Jadwal pertandingan dibuat dengan tujuan agar pertandingan berjalan sesuai dengan rencana. Permainan *gangsing* di Desa Gesing dimainkan oleh beberapa regu, dalam permainan *gangsing* setiap regu memiliki anggota 8 sampai 11 orang karena bermain *gangsing* memerlukan kerjasama tim dan tidak bisa dilakukan dengan seorang saja. Biasanya setiap tim atau regu memiliki ciri khas masing-masing yang biasa dilihat paling utama adalah dengan menggunakan seragam yang sama dengan timnya, seragam ini adalah salah satu simbol dari masing-masing tim supaya penonton atau masyarakat bisa membedakan tim kawan dan tim lawan. Regu dalam permainan *gangsing* akan menonjolkan ciri khasnya masing-masing, hal ini berguna didalam memperkuat identitas tiap tim yang bertanding.

Sistem permainan diatas terus disosialisasikan oleh *prajuru adat* kepada seluruh elemen masyarakat di Desa Gesing, hal ini dilakukan dengan tujuan agar permainan ini terus terpelihara dan dijaga kelestariannya. Jika dilihat secara teoretis, hal ini sangat sesuai dengan teori permainan. Menurut Dimiyati (1992), teori permainan (*game theory*) adalah bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan pada saat ada dua pihak atau lebih berada dalam kondisi persaingan atau konflik. Pihak-pihak yang bersaing ini diasumsikan bersifat rasional dan cerdas, artinya masing-masing pihak akan melakukan strategi tindakan yang rasional untuk memenangkan persaingan itu, dan masing-masing pihak juga mengetahui

strategi pihak lawannya. Selanjutnya pihak ini disebut pemain (Adityo, <https://s.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-theory/>. Diakses 15 April 2020).

Permainan tradisional adalah permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh kemanusiaan anak ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak. Melahirkan empati dan membangun kesadaran sosial. Juga sekaligus menegaskan individualitas. Jenis permainan yang ada di Desa Gesing yang masih bertahan di era modern ini adalah *dengkling-dengklingen*, *selodor*, *melayangan*, *megangsing* dan lain sebagainya. Umumnya permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak tetapi permainan tradisional di Desa Gesing ini dimainkan bukan hanya anak-anak melainkan orang dewasa juga ikut serta memperlakukannya. Misalnya permainan *gangsing* yang ada di Desa Gesing ini dimainkan oleh semua pihak anak-anak maupun orang dewasa. Pengaruh permainan tradisional terhadap masyarakat desa Gesing sangatlah besar, ini dapat dilihat dari masyarakat yang rela meluangkan waktunya bekerja untuk mengikuti permainan *gangsing* ini. Sistemnyapun tidak membedakan kelas sosial, anak-anak maupun orang dewasa tetap sama aturannya. Sebelum melakukan permainan *gangsing* ini pertama-tama setiap tim harus menimbang *gangsing* yang akan dipertandingkan karena aturan yang berlaku berat maksimal *gangsing* 1,85 kilogram, jika *gangsing* yang melebihi berat yang sudah berlaku maka *gangsing* tersebut akan didiskualifikasi dalam pertandingan tersebut, sesudah itu setiap tim harus melakukan undian kolom untuk

melakukan aduan *gangsing*, setiap tim biasanya memilih dua kolom karena sebelum *gangsing* bertanding *gangsing* aduan akan dilakukan terlebih dahulu, disini setiap tim akan mengadu *gangsing* (*mesut*) untuk merebutkan nantinya posisi *ngebug* dan *melek*, setelah mengadu *gangsing* (*mesut*) akan ada yang namanya *ngebug* dan *melek*. Disini *gangsing pemelek* akan berputar terlebih dahulu dan akan dihantam oleh *gangsing pengebug*, jika *gangsing pemelek* masih berputar tim yang melakukan hantaman ke *gangsing pemelek* akan berotasi menjadi pemelek dan begitu seterusnya. Permainan ini dilaksanakan di 4 kolom yang berbeda, rotasi *gangsing pemelek* dan *pengebug* ini akan terus berjalan sampai waktu yang telah ditetapkan sudah habis. Permainan akan dimenangkan oleh tim yang bisa mengumpulkan poin lebih banyak.

Dalam permainan *gangsing* terdapat orang yang memperlakukannya *gangsing*, permainan *gangsing* bisa dimainkan dengan satu orang maupun dimainkan dengan banyak orang atau secara berkelompok. Selain itu terdapat juga peralatan yang digunakan dalam permainan ini, alat-alat itu berupa *gangsing*, tali *gangsing* (*bagu*). Permainan ini juga terdapat arena atau kalangan dimana kalangan ini merupakan komponen sangat penting untuk melakukan permainan *gangsing* ini karena disinilah orang berkumpul untuk bermain ataupun menonton. Selain orang, peralatan dan arena, permainan ini tidak lepas dari aturan yang ada, mereka yang ingin ikut dalam permainan *gangsing* ini harus mengikuti aturan yang ada supaya tidak adanya kecurangan dan konflik disetiap pertandingan. Sebelum bermain *gangsing* juga setiap tim melakukan perjanjian, biasanya perjanjian ini nantinya setiap tim tidak terjadinya konflik dan hal yang tidak diinginkan lainnya, biasanya setiap kapten tim akan berjabat tangan didepan wasit agar permainan ini menjadi aman terkendali, selain itu terdapat juga hadiah yang diperebutkan setiap pertandingan agar setiap tim lebih

bersemangat untuk bermain *gangsing* ini, hadiah yang diperebutkan biasanya setai tim harus mengeluarkan uang dan uang tersebut akan didapatkan oleh tim yang menang. Uang tersebut tidak digunakan oleh setaip orang melainkan uang tersebut akan dimasukkan ke dalam kas tim yang nantinya akan dipergunakan untuk memperbaiki *gangsing* yang rusak dalam pertandingan, adanya perebutan uang ini dikarenakan biaya bermain *gangsing* lumayan mahal dan kebanyakan pemain *gangsing* ini bekerja sebagai petani. Dahulu alat yang digunakan membuat *gangsing* sangat sederhana yaitu cuma menggunakan kapak dan serut atau penghalus kayu caranya membuat *gangsing* pun juga sangat sederhana pertama-tama kayu dipotong terlebih dahulu terus dibentuk kerucut supaya nantinya berebentuk *gangsing* dan kemudian baru duserut biar permukaan *gangsing* lebih halus lain halnya dengan sekarang, seiring perkembangan jaman alat pembuat *gangsing* sudah sangat modern yaitu menggunakan bubut kayu, bor, grinde, pahat sehingga pembuatan *gangsing* sangat lebih gampang dan bentuk *gangsing* pun jadi lebih bagus dan sempurna.

Bahan yang digunakan untuk membuat *gangsing* dahulunya hanya menggunakan kayu saja, kayu yang digunakan adalah kayu jeruk, kayu sengon. Dan seiring perkembangan jaman bahan untuk membuat *gangsing* juga lebih modern yaitu masih menggunakan kayu tetapi banyak bahan tambahan yang digunakan seperti besi, lem kayu, rantai motor, flat besi. Tambahan bahan *gangsing* ini dikarenakan supaya *gangsing* jaman sekarang bisa kuat dan kokoh waktu dipertandingkan, dulu *gangsing* sangat mudah terbelah karena minimnya bahan yang digunakan, sekarang *gangsing* bisa bertahan lebih lama karena bahan yang sudah modern. Walaupun lebih mahal pembuatan *gangsing*nya tetapi *gangsing* bisa bertahan bertahun-tahun dan bisa setai saat digunakan.

Bentuk *gangsing* juga sangat berbeda dari jaman dulu dengan jaman sekarang,

terlebih yang sangat kelihatan bedanya adalah pada tinggi *gangsing*, ini dikarenakan lahan yang semakin sulit dicari untuk bermain *gangsing* lain halnya dahulu sangat gampang mencari lahan untuk bermain, *gangsing* dulu yang berbentuk pendek memerlukan lahan yang tanahnya keras dan sekarang mencari lahan yang tanahnya keras sangat sulit, kebanyakan tanah yang lembek dan tidak cocok untuk digunakan untuk *gangsing* yang pendek, makanya perubahan bentuk *gangsing* menjadi panjang karena tanah yang digunakan sekarang agak lembek. Supaya nantinya *gangsing* dapat berputar dengan sempurna maka *gangsing* jaman sekarang dibuat lebih tinggi dari jaman sebelumnya.

Ketersediaan bahan untuk membuat *gangsing* sangat penting untuk masyarakat yang ingin membuat *gangsing*, di Desa Gesing sudah tersedia bahan untuk membuat *gangsing* yaitu kayu jati dan sengon sudah banyak ada di Desa Gesing, dengan bahan yang lokal kayu yang ingin dibuat menjadi *gangsing* lebih murah dari yang ada dipasaran. Ini membuat pemain *gangsing* sedikit lebih terbantu untuk memperoleh bahan yang semakin susah dicari ini. Biasanya kayu jati cuma ada di dalam hutan dan susah mencari, sekarang kayu jati sudah ditanam masing-masing kebun dan masyarakat lebih mudah memperolehnya. Dengan adanya bahan yang mudah dicari pembuatan *gangsing* dan permainan *gangsing* menjadi lebih lancar. Sebagai elemen terpenting, ketersediaan bahan menjadi aspek yang sangat penting, hal ini berguna untuk memperlancar pembuatan *gangsing*, karena dengan ketersediaan bahan, proses pembuatan *gangsing* akan terus bisa dilakukan dan tidak akan punah dimakan jaman.

Tradisi *gangsing* di Desa Gesing sudah menjadi hal yang sangat mendarah daging, sehingga pelestarian kebudayaan ini haruslah gencar dilaksanakan, mengingat permainan tradisoonal sudah sangat jarang, sehingga agar tidak punah tidak hanya punah permainannya, tetapi

juga nilai-nilai luhur yang ada didalamnya, maka sangat dipandang perlu semua elemen masyarakat Desa Gesing bergerak secara simultan, dengan gerakan ini maka nilai-nilai adi luhung yang terdapat didalam permainan ini akan terus terjaga dengan baik. Permainan ini sudah dikenal sejak jaman nenek moyang kita, tradisi ini memang sepatutnya kita jaga dan lestarikan, seiring berkembangnya jaman dan teknologi tradisi ini sudah semakin terkikis keberadaanya, sebagai masyarakat yang peduli sudah sepatutnya tradisi ini dikenalkan kepada masyarakat lainnya dan terutama kepada anak-anak supaya nantinya tradisi ini tetap ada dan bisa dijaga keberadaanya, jangan sampai teknologi membuat lupa akan warisan budaya. Bukan hanya masyarakat yang menjaga dan melestarikan tradisi *gangsing* ini, aparat desa juga harus memberikan ruang yang cukup untuk masyarakat sehingga nantinya masyarakat bisa melakukan permainan ini dan mengenalkan kepada penerus kita, yang mesti dilakukan adalah dengan menyediakan tempat untuk bermain *gangsing* dan mengenalkan tradisi ini keseluruh masyarakat mau dan dalam desa dan diluar desa, supaya nantinya tradisi kita ini dikenal banyak orang.

Nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam tradisi *gangsing* antara lain religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras dan bersahabat/komunikatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi bertahannya tradisi *gangsing* di Desa Gesing pada era masyarakat modern yaitu : pelestarian budaya, penguatan solidaritas, aset ekonomi Desa Gesing, penguatan ekonomi keluarga, rekreasi dan penguatan kepercayaan ritual. Sistem permainan *gangsing* di Desa Gesing antara lain (a) durasi permainan selama 150 menit atau 2,5 jam, (b) pertandingan *megangsing* dilaksanakan di pusat desa, (c) pertandingan dipimpin oleh seorang wasit yang mengetahui sistem serta aturan

permainan secara keseluruhan, dll. Nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam tradisi *gangsing* antara lain religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras dan bersahabat/komunikatif. Berdasarkan simpulan diatas, maka ada beberapa saran yang ditujukan untuk beberapa pihak, diantaranya (a) masyarakat Desa Gesing yakni menjadi rujukan untuk melestarikan tradisi *gangsing* pada era masyarakat modern di Desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali, (b) Kepala Desa Gesing yakni dapat memberikan pemahaman bagi kepala desa untuk masyarakat pentingnya tradisi *gangsing* yang ada di Desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali, (c) Desa Dinas Gesing, penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk tetap melestarikan tradisi *gangsing* pada era masyarakat modern di Desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali, (d) Desa Pakraman Gesing, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal yang positif terhadap desa pakraman untuk tetap menjaga tradisi *gangsing* di era modern di Desa Gesing, Buleleng, Bali, (e) kelompok muda-mudi Desa Gesing, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap kelompok muda-mudi tentang permainan *gangsing* yang ada pada era masyarakat modern di Desa Gesing, Buleleng, Bali, (f) Dinas Kebudayaan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan terhadap Dinas Kebudayaan untuk tetap melestarikan permainan *gangsing* pada era modern di Desa Gesing, Banjar, Buleleng, Bali, (g) Dinas Pariwisata, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan pariwisata di Desa Gesing serta dapat menjadi pertimbangan terhadap Dinas Keagamaan mengingat budaya *gangsing* juga tidak bisa lepas dari nilai-nilai keagamaan

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Buku:

Asmida. 2017. Skripsi. *Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas*

Gita, I Made Reynaldi Ambara. 2016. *Pura Majapahit di Desa Baluk, Negara, Jembrana (Sejarah, Struktur dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA)*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha

Handayani, Dewi, dkk. 2013. *Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Pendidikan Dasar. Vol.3

Kamus Besar Indonesia, Pusat Bahasa. 2008. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Kurniawan, Syamsul. 2016. *Pendidikan Karakter, Konsepsi, dan Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media

Mahardika, Kurniawati Esti. 2014. *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol.8 Edisi 2

Maharlika, Febry. 2010. *Tinjau Bangunan Pura Di Indonesia*. Jurnal Waca Cipta. Diakses pada tanggal 12 Desember 2017

Rosana, Ellya. 2011. *Modernisasi Dan Perubahan Sosial*. Jurnal TAPIs Fakultas Ushuluddin, IAIN Raden Intan Lampung, Prodi Pemikiran Politik Islam. Vol.7 No.12

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kecana

Sudarsana, I Ketut. Artikel. *Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upaya Pembangunan Sumber Daya Manusia*. Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar

Superno, A. Suhaenah. 1998. *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan dasar*.

Jakarta. : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Utami, Uni Rizki. Artikel. 2014. *Kajian Nilai Sosial Permainan Tradisional Yang Ada Di Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah*. Universitas Pendidikan Indonesia

Sumber Skripsi dan Jurnal:

<http://www.koranbuleleng.com/2016/01/29/gangsing-permainan-tradisional-menyambut-panen/> (Diakses pada tanggal 2 Maret 2018)

http://arif621.blogspot.co.id/2015/09/v-behaviorurldefaultvml_25.html (Diakses pada tanggal 2 Maret 2018)

<https://sutrinoadityo.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-theory/> (Diakses pada tanggal 5 April 2018)

Sumber Lembaga:

Sidiantara, Adi. 2019. *Documentary Film Of The Traditional Game "ADU GANGSING"*. Singaraja : Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas pendidikan Ganesha.

Agni, Benyamin Satria. 2015. *Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja*. Surakarta : Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.