

FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL *DHAKON*

Oleh :

Ernawati Purwaningsih

Tulisan ini merupakan uraian secara singkat dari hasil penelitian Maharkesti (alm.), seorang peneliti dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta (dulu bernama Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional). Tujuan dari penulisan singkat ini adalah untuk menyebarkan hasil penelitian mengenai permainan tradisional khususnya permainan *dhakon*.

Kata *dhakon* berasal dari bahasa Jawa, dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran an yang artinya menyatakan “sesuatu sebagai miliknya” atau perjuangan petani untuk menggarap sawahnya. Tujuan dari permainan ini adalah berusaha mendapatkan atau mengumpulkan sesuatu (*kecik*) sebanyak mungkin. *Dhakon* dalam permainan ini adalah alat bermain yang terbuat dari kayu atau plastik, berbentuk persegi panjang, dengan panjang lebih dari 50 cm, lebar kurang lebih 12 cm dan tebalnya kurang lebih 5 cm. sepanjang *dhakon* dilubangi bulat kecil-kecil dengan garis tengah kurang lebih 5 cm, kedalaman 4 cm, berjajar dan berpasangan, disebut sebagai sawah. Jumlah sawah ada yang 5 sampai dengan 9 pasang, di ujung kanan dan kiri sawah dilubangi bulat, lebih besar dari sawah dengan garis tengah lebih kurang 7 cm dan kedalaman 5 cm, disebut sebagai lumbung. Jadi jumlah lumbung dalam *dhakon* ada 2 buah.

Dalam permainan *dhakon*, selain sawah dan *lumbung* terdapat istilah-istilah :

a. *Andhok*

Bila dalam permainan tersebut, *kecik* yang terakhir jatuh ke sawah yang kosong atau tidak ada *kecik*nya, baik di sawah sendiri maupun di sawah lawan. Kalau sedang *andhok* harus berhenti bermain sementara, dan kembali bermain apabila lawannya telah *andhok* juga. *Andhok* ada dua macam, yaitu *bedhilan* dan *gotongan* atau *pikulan*. *Andhok bedhilan* artinya *andhok* di sawahnya sendiri, sedangkan sawah lawan yang terletak lurus di depannya sawah yang untuk *andhok*, maka semua isi *kecik* tersebut diambil dan dimasukkan ke dalam *lumbung*, disebut dengan istilah *mbedhil*. *Andhok gotongan* atau *pikulan* artinya *andhok* di sawah lawan yang kanan

kirinya berisi *kecik*, maka *kecik* tersebut diambil semua untuk dimasukkan ke dalam *lumbung*.

b. *Mbedhil*

Kecik terakhir milik pemain yang sedang main jatuh ke sawah sendiri yang kosong (*andhok*) dan sawah milik lawan yang berada lurus di sawah *andhokannya* berisi *kecik* maka semua *kecik* tersebut diambil untuk dimasukkan *lumbung*, disebut dengan istilah *mbedhil*.

c. *Ngacang*

Sawah yang isi *sawahnya* kurang dari jumlah *sawah*, misalnya jumlah *sawah* 7 buah, maka *kecik* pada salah satu *sawahnya* kurang dari 7 *kecik*, maka *sawah* tersebut disebut *kacangan*. Kalau *sawah* tersebut berisi 5 *kecik*, maka disebut *ngacang lima*, kalau berisi 4 *kecik* disebut *ngacang papat*, dan seterusnya.

d. *Bero*

Sawah yang kosong sama sekali, tidak berisi *kecik*, maka *sawah* tersebut disebut sebagai *sawah bero*. *Sawah bero* ini tidak boleh diisi oleh kedua pemain. Kalau lawannya lupa mengisi, kemudian si pemilik *sawah bero* berseru *nas*, maka *kecik* yang diisikan di *sawah bero* menjadi milik si pemilik *sawah bero*, dan sawah tersebut tidak *bero* lagi, jadi harus diisi. Tetapi kalau pemilik *sawah bero* mengisi, maka *kecik* tetap harus diambil, dan statusnya tetap *sawah bero*.

e. *Buk*

Artinya jumlah akhir dari kedua pemain sam, tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Tidak ada yang *ngacang* maupun *bero*.

f. *Kobongan*

Artinya seorang pemain tidak mempunyai *kecik* di *lumbungnya* atau hanya mempunyai *sawah kacangan* sehingga tidak dapat bermain lagi, yang berarti kalah.

Unsur yang terkandung dalam permainan *dhakon*:

1. Hiburan

Pada umumnya seseorang suka bermain, terlebih anak-anak. Rasa gembira dapat dirasakan dari bermain. Dengan kata lain, dengan permainan dapat

memberikan hiburan, memberi rasa kebahagiaan, keceriaan. Demikian pula dengan permainan *dhakon*, dapat sebagai hiburan.

2. Kejujuran dan sportifitas

Dalam semua permainan, termasuk *dhakon*, para pemain harus mempunyai sifat jujur dan sportif, baik menang maupun kalah. Bila tidak mempunyai sifat jujur dan sportif, maka akan dijauhi teman.

3. Strategi dan berpikir

Dalam permainan *dhakon*, pemain dituntut untuk mampu berhitung dari satu sampai seratus atau sesuai dengan jumlah *sawah*. Pemain dituntut trampil berhitung, baik penjumlahan, pengurangan, pembagian maupun perkalian.

4. Penalaran

Pemain *dhakon* yang tidak menggunakan pikirannya akan selalu mengalami kekalahan. Untuk dapat menang dalam permainan *dhakon*, maka kecepatan berhitungan sangat dibutuhkan.

5. Demokrasi

Dalam permainan *dhakon*, setiap orang mempunyai kedudukan dan hak yang sama.

6. Rasa tanggung jawab

Pada permainan satu lawan satu, masing-masing pemain memiliki tanggung jawab penuh dalam bermain untuk meraih kemenangan.

7. Kepatuhan

Dalam setiap permainan pasti mempunyai peraturan permainan untuk menjaga kerukunan dan kelancaran jalannya permainan. Agar permainan berjalan lancar, maka semua peraturan yang dibuat atau ditentukan harus dipatuhi bersama.

8. Persahabatan

Bermain dapat mempererat kebersamaan antarteman. Selain itu, dengan bermain dapat menambah atau memperluas pergaulan.

Fungsi permainan *dhakon*

1. Meramal

Pada awalnya permainan *dhakon* dapat berfungsi untuk mengetahui nasib keberuntungan para pedagang dan petani dengan perhitungan berdasarkan jumlah *kecik* yang berada di *sawah kacang*. Sebagai gambaran perhitungan ramalan yaitu :

Sawah ngacang 1 atau 5 disebut *lumbung*

Sawah ngacang 2 atau 6 disebut *suwung*

Sawah ngacang 3 atau 7 disebut *maro*

Sawah ngacang 4 atau 8 disebut *mentes*

Arti *lumbung* bagi petani adalah hasil panennya melimpah sehingga mempunyai sisa untuk disimpan di *lumbung*.

Arti *suwung* bagi petani adalah gagal panen karena dimakan hama, bencana alam.

Arti *maro* bagi petani adalah buk, karena tidak ada keuntungan, biaya pemeliharaan dan penjualan sama besar.

Arti *mentes* bagi petani adalah panennya berhasil baik tetapi hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan sendiri.

2. Tes psikis anak

Permainan *dhakon* dapat untuk mengetahui karakter anak yang sebenarnya. Jadi bagaimana anak tersebut dalam bermain *dhakon*, dapat sebagai gambaran karakter anak tersebut.

3. Mengasah kecerdasan otak

Dalam permainan *dhakon* diperlukan pengetahuan berhitung dan berstrategi. Berstrategi yang dimaksud adalah bagaimana pemain mempunyai perhitungan atau strategi untuk memenangkan permainan (dapat mengisi *lumbung* yang banyak).

4. Menanamkan sopan santun dan demokrasi

Bermain *dhakon* dilakukan dengan duduk *timpuh* atau *silu*. Tidak ada perbedaan strata sosial dalam permainan ini. Misalnya anak orang kaya

dengan miskin, kedudukannya sejajar. Siapa yang bisa mengumpulkan *kecik* lebih banyak, dialah yang menang.

Sumber : Maharkesti. 1999. Fungsi Permainan Dhakon di Kraton Yogyakarta dalam *Laporan Penelitian Jarahnitra No. 017/P/1999*. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.