

## **PERMAINAN TRADISIONAL *BALOGO* PADA MASYARAKAT KALIMANTAN SELATAN DALAM KARYA SASTRA**

**Sri Normuliati**

[sri.normuliati@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:sri.normuliati@iain-palangkaraya.ac.id)

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

**Nida Urahmah**

[nidaurahmah697@gmail.com](mailto:nidaurahmah697@gmail.com)

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA Amuntai)

**Abstract:** This study aims to describe the traditional game of the people of South Kalimantan called *balogo* in literary works. This study uses qualitative research with descriptive methods. The data collected are in the form of words, phrases, sentences, dialogues of the characters and paragraphs related to the depiction of the traditional *balogo* game. After the data is collected, the data will be analyzed using descriptive methods. In the analysis process, the research data obtained will be described in detail. After the data analysis process, the last activity is to provide conclusions on research results. From the research that has been done, obtained research results about: (1) The shape of the *logo* in the form of an animal or other shapes such as the shape of a kite, (2) The interaction of the characters in playing *balogo* related to the process of playing the *logo*, (3) Messages from *balogo* game to be careful when hitting the logo so that the logo that is hit does not enter other people's pages, and (4) The existence of the *balogo* game for children divides the story into two groups, namely the East Antasan children's group who plays the *logo* and the children's group Western Antasan who is not interested in playing *logo*

**Keywords:** Traditional Games; Balogo; Literary Works.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan permainan tradisional masyarakat Kalimantan Selatan yang bernama *balogo* dalam karya sastra. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, frasa, kalimat, dialog para tokoh dan paragraf yang berhubungan dengan penggambaran permainan tradisional *balogo*. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif. Pada proses analisis, data penelitian yang didapatkan akan dideskripsikan secara detail. Setelah proses analisis data, kegiatan terakhir adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian. Dari Penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian tentang: (1) Bentuk *logo* yang berbentuk binatang atau bentuk-bentuk lainnya seperti bentuk layang-layang, (2) Interaksi para tokoh dalam bermain *balogo* yang berkaitan dengan proses bermain *logo*, (3) Pesan dari permainan *balogo* agar berhati-hati dalam memukul *logo* agar *logo* yang dipukul tidak masuk halaman orang lain, dan (4) Eksistensi permainan *balogo* bagi anak-anak bagi dalam cerita yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok anak Antasan Timur yang memainkan *logo* dan kelompok anak Antasan Barat yang tidak tertarik bermain *logo*.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Balogo; Karya Sastra.

## Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa dan hasil budaya masyarakat. Permainan tradisional merupakan kebanggaan tersendiri bagi setiap bangsa. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu keharusan. Permainan tempo dulu sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Permainan tradisional sebenarnya menyimpan keunikan, kesenian, dan manfaat yang lebih besar seperti kerjasama tim, olahraga, dan juga membantu meningkatkan daya kerja otak. Melalui permainan tradisional, secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.<sup>1</sup>

*Traditional Game* atau permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.<sup>2</sup> Nur menyebutkan bahwa, “Setidaknya ada tiga manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional.<sup>3</sup> Pertama, permainan tradisional dibuat dari lingkungan sekitar sehingga biaya yang digunakan sedikit dan merangsang kreativitas anak untuk membuatnya. Kedua, pemain yang diperlukan cukup banyak sehingga interaksi antar pemain dapat terbina dengan lebih baik. Ketiga, permainan tradisional mengandung banyak pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan”. Selain itu, Tiara Nurhaliz juga menyebutkan bahwa, “pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.<sup>4</sup> Pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Sehingga berdampak pada anak-anak yang tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman tanpa filter”.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri permainan tradisional anak sudah sangat lama berlangsung, tidak diketahui asal usulnya, siapa

---

<sup>1</sup> Melisa Prawitasari, “Nilai-Nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar,” 2016, 263–76.

<sup>2</sup> Mufida Istati, “Penguatan Keterampilan Konseling Anak: Memahami Karakteristik Anak Melalui Permainan Balogo,” *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)* 7, no. 2 (2017): 1–9.

<sup>3</sup> Akhmad Humaidi, “Nilai Budaya Dalam Lagu Banjar: Pernikahan, Mata Pencarian, Dan Permainan Tradisional,” *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2016).

<sup>4</sup> Tiara Nurhaliz et al., “Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo Sebagai Stimulasi Pembelajaran Aud Dalam Pengasuhan Keluarga Banjar,” *Jurnal Al Athfal* 5, no. 2 (2022): 11–22.

penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama dan bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari asal katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan.<sup>5</sup>

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu untuk permainan (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif memiliki ciri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan tradisional, anak belajar berbagai macam keterampilan dan kecakapan, serta dapat menjadi alat sosialisasi dalam kehidupannya.<sup>6</sup>

Berbagai wilayah di Indonesia memiliki permainan tradisional, salah satunya ada di Kalimantan Selatan. Masyarakat Kalimantan Selatan memiliki permainan rakyat tradisional yang dimainkan masyarakat dari generasi terdahulu, kemudian diwariskan kepada generasi selanjutnya. Permainan tradisional tersebut, ada yang khusus dilakukan oleh anak-anak, remaja, atau orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan.<sup>7</sup> Salah satunya adalah permainan rakyat yang bernama *balogo*. Permainan yang menggunakan media dari kulit tempurung dari kelapa ini hendaknya dapat terus dikenali dan dimainkan oleh generasi muda sekarang.

Sriwati & Putro dalam penelitiannya yang berjudul *Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini* menyebutkan bahwa, “Pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional cukup rendah, bahkan sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional, tetapi tidak pernah memainkannya. Menjaga eksistensi permainan tradisional

---

<sup>5</sup> Prawitasari, “Nilai-Nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar.”

<sup>6</sup> Prawitasari.

<sup>7</sup> M. Suriansyah Ideham, *Urang Banjar Dan Kebudayaan* (Banjarmasin : Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan, 2005, 2005).

<sup>8</sup> Sriwati Sriwati and Herry Porda Nugroho Putro, “Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini,” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22, no. 1 (2022): 46–49.

tidak sekedar persoalan menyambung tradisi, tetapi sebuah kebutuhan untuk menyelamatkan anak-anak agar tidak terjebak dalam kesenangan semu tanpa makna. Permainan tradisional mengandung pembelajaran dan pengalaman nyata yang akan menuntun anak-anak untuk terus mencoba memperbaiki diri, serta menjadi lebih bijak agar dapat diterima oleh lingkungan bermainnya”. Fajriani dkk dalam penelitian yang berjudul Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Balogo*<sup>9</sup> menyebutkan bahwa, “Upaya memanfaatkan permainan tradisional untuk membentuk karakter anak di TK Silmi di Samarinda telah dilaksanakan secara sistematis dan hasilnya anak-anak mampu menampilkan karakter positif ketika melakukan kegiatan bermain dengan permainan tradisional *Balogo*”. Dalam penelitian yang berjudul Implementasi Permainan Tradisional *Balogo* Ke Dalam Materi Momentum dan Impuls Berbantuan Tracker untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains menyebutkan bahwa, “Implementasi permainan tradisional *balogo* berbantuan Tracker berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa.<sup>10</sup> Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, terdapat pula peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains siswa setelah diterapkan permainan tradisional *balogo* berbantuan Tracker ditunjukkan dengan hasil uji peningkatan N-gain. Nilai N-Gain pada uji pemahaman konsep diperoleh sebesar 0,54 dengan kategori cukup, sedangkan pada uji keterampilan proses sains sebesar 0,52 dengan kategori cukup”.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa minat terhadap permainan tradisional *balogo* masih dianggap rendah. Padahal permainan tradisional *balogo* dapat dijadikan sebagai sarana untuk membentuk karakter anak dan dapat meningkatkan keterampilan anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengenalkan permainan tradisional *balogo* kepada anak-anak. Media yang digunakan untuk mengakrabkan permainan *balogo* ini dapat dilakukan dengan banyak cara, diantaranya dengan mengangkat keberadaan permainan ini dalam karya sastra. Hal ini didasarkan pada eksistensi karya sastra yang menggambarkan lingkungan, dimana sastra itu ada, tidak terkecuali sastra yang lahir di Kalimantan Selatan. Abrams menyebutkan dalam karya sastra/karya fiksi menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang

<sup>9</sup> Kartika Fajriani et al., “Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Balogo,” *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora* 1, no. 2 (2022): 92–104.

<sup>10</sup> Naila Rizqi Darma Putri and Fifin Dewi Ratnasari, “Implementasi Permainan Tradisional Balogo Ke Dalam Materi Momentum Dan Impuls Berbantuan Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains,” *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 11, no. 3 (2022): 15–23.

diidealkan, dunia imajinatif yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti tema dan amanat, alur, tokoh, latar/setting, sudut pandang dan bahasa.<sup>11</sup>

Keberadaan sastra hadir di tengah masyarakat. Suwardi Endraswara menyebutkan bahwa, “Sastra merupakan salah satu cabang kesenian yang selalu berada dalam peradaban manusia dan tidak dapat ditolak, bahkan kehadirannya tersebut diterima sebagai salah satu realitas sosial budaya.<sup>12</sup> Lingkungan manusia yang mempengaruhi sastra, dapat dibedakan menjadi beberapa aspek yaitu: (1) lingkungan alam, yaitu alam fisik yang mengitari hidup manusia, yang memuat keindahan, keperkasaan, keagungan dari sang pencipta, (2) lingkungan budaya, yaitu ekosistem hidup di mana manusia saling berkomunikasi dan bersastra sehingga muncul tradisi tertentu, (3) lingkungan sosial, yang menyebabkan hubungan manusia satu sama lain semakin intensif”.

Novel yang pada salah satu bagian cerita mendeskripsikan tentang permainan *balogo* adalah Novel *Jendela Seribu Sungai* karya Miranda Seftiana & Avesina Soebli. Novel yang terbit pada tahun 2018 ini menceritakan tentang persahabatan Arian, Kejora, dan Bunga dalam mengejar cita-citanya.<sup>13</sup> Cerita dalam novel ini sarat dengan lokalitas masyarakat Banjar, mulai dari pemilihan latar cerita, jalannya cerita, hingga pesan-pesan dan ungkapan yang ada pada masyarakat Banjar. Pada salah satu bagian cerita terdapat deskripsi tentang permainan *balogo*. Permainan *balogo* menjadi salah satu kegiatan bermain yang dilakukan oleh para tokoh dalam novel. Permainan *balogo* yang dihadirkan dalam novel dapat dijadikan pengetahuan bahwa permainan ini adalah salah satu dari berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Kalimantan Selatan. Melalui karya sastra, permainan *balogo* diharapkan dapat diperkenalkan kepada para pembaca, terhindar dari kepunahan, dan dapat dilestarikan keberadaannya sebagai salah satu bagian dari kebudayaan masyarakat Kalimantan Selatan.

## Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif deskriptif. Semi mengatakan bahwa yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tidak mengutamakan angka-angka, tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap

---

<sup>11</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Cetakan 11 (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2015).

<sup>12</sup> M.Hum Dr. Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra* (Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2013).

<sup>13</sup> Miranda Seftiana and Avesina Boebli, *Jendela Seribu Sungai*, Cetakan ! (Jakarta : Grasindo, 2018).

interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris.<sup>14</sup> Peneliti mendeskripsikan tentang permainan rakyat balogo yang terdapat dalam novel *Jendela Seribu Sungai* karya Miranda Seftiana & Avesina Soebli.

Data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, frasa, kalimat, dialog para tokoh, dan paragraf yang berhubungan dengan potret permainan rakyat balogo dalam novel *Jendela Seribu Sungai* karya Miranda Seftiana & Avesina Soebli. Sumber data penelitian berupa novel *Jendela Seribu Sungai* yang ditulis oleh Miranda Seftiana & Avesina Soebli. Novel ini dicetak pada tahun 2018, diterbitkan oleh penerbit Grasindo dengan tebal 303 halaman.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan melakukan pembacaan terhadap novel- *Jendela Seribu Sungai* yang ditulis oleh Miranda Seftiana & Avesina Soebli secara cermat dan teliti, melakukan pendataan terhadap kata-kata, frasa, kalimat, dialog dan paragraf yang terdapat dalam novel *Jendela Seribu Sungai* yang ditulis oleh Miranda Seftiana & Avesina Soebli, setelah data terkumpul, data akan dianalisis secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

## Pembahasan

Daerah Kalimantan Selatan memiliki berbagai ragam jenis kebudayaan, khususnya kebudayaan yang bersifat tradisional yang diwariskan turun-temurun. Salah satu di antaranya adalah permainan rakyat tradisional, yaitu permainan rakyat dari satu yang terdahulu, kemudian diwariskan kepada generasi yang selanjutnya. Salah satu permainan rakyat tradisional adalah permainan *balogo*. Permainan *balogo* diambil dari kata dasar “*logo*” dengan tambahan awalan “*ba*” (Bahasa Banjar), yang berarti permainan yang mempergunakan alat *logo*. Permainan *balogo* dilakukan oleh anak-anak laki usia Sekolah Dasar dan juga oleh anak-anak remaja. Tidak atau jarang sekali dilakukan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman rumah, di atas tanah keras yang datar yang memanjang, meskipun tidak terlalu luas. Alat permainan *logo* mempergunakan alat yang dinamakan “*logo*” yang bahannya dibikin dari tempurung kelapa – dahulu, di kampung tertentu juga menggunakan sejenis biji tumbuhan merambat di hutan, disebut “*u-ularan*”, yakni sejenis biji polong pipih berbentuk amor dan berwarna hitam. Bagian tempurung kelapa yang dipergunakan adalah bagian dasar yang berbentuk pipih atau rata.

---

<sup>14</sup> Dr. Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra*.

Pada umumnya *logo* berbentuk bundar, tetapi ada pula yang berbentuk daun dengan ukuran lebih kurang bergaris tengah 8-9 cm.<sup>15</sup>

*Balogo* merupakan permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai kehidupan yaitu nilai sportivitas (kejujuran), kerjasama atau gotong royong (*kayu baimbai*), daya saing, kreativitas dan seni, nilai sosial dan nilai ekonomi yang tampak pada peralatan permainan, tata cara bermain, dan interaksi antar kelompok yang memainkannya.<sup>16</sup> Permainan *balogo* mencerminkan keterampilan dari pemasangan *logo* yang memerlukan keahlian khusus, usaha para pemain untuk merobohkan *logo* lawan, dan mencerminkan sifat menerima kekalahan dengan perasaan rela.<sup>17</sup>

Dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli terdapat bagian cerita tentang salah satu permainan tradisional masyarakat Kalimantan Selatan, yaitu *balogo*. Deskripsi tentang permainan *balogo* ini ada pada kurinding ketiga mantra keempat: Sekuntum Bunga di Depan Jendela. Pada bagian ini diceritakan bahwa Arian, Utuh dan Ganang sedang bermain *logo* pada waktu sore hari. Dalam permainan *logo*, haruslah memiliki strategi yang tepat, yakni jangan memukul terlalu kencang agar tidak melampaui batas. *Logo* juga memiliki berbagai bentuk, ada yang berbentuk binatang atau bentuk lainnya. Penjelasan tentang strategi dan bentuk *logo* dalam permainan *balogo* terdapat pada kutipan berikut ini.

“... Jangan sampai seperti *balogo*, terlalu kencang memukul malah masuk ke pekarangan rumah orang,” sindir Abah dengan kedipan mata.

*Logo* ini memang bisa bermacam-macam bentuknya. Ada yang menyerupai bidawang atau bulus, biuku alias penyu, daun seperti milikku, bulat, layang-layang, dan yang paling umum berbentuk segitiga seperti milik Ganang.<sup>18</sup>

M. Suriansyah Ideham menjelaskan bahwa permainan *balogo* dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar dan juga oleh anak-anak remaja. Permainan ini biasanya dilakukan

---

<sup>15</sup> Suriansyah Ideham, *Urang Banjar Dan Kebudayaanannya*.

<sup>16</sup> Mr Syaharuddin, Mr Nasruddin, and M. Fajar Rivanny, “The Values of Balogo Traditional Game as the Source of Social Science Education (IPS) Learning,” in *1st International Conference on Social Sciences Education-“Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment” (ICSSE 2017)* (Atlantis Press, 2017), 310–15.

<sup>17</sup> Akhmad Sugianto, “Teknik Permainan Balogo Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras Pada Siswa SMP,” in *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 2017, 20–28.

<sup>18</sup> Seftiana and Boebli, *Jendela Seribu Sungai*.

di halaman rumah, di atas tanah yang datar yang memanjang, meskipun tidak terlalu luas.<sup>19</sup> Selain itu, Agar supaya *logo* itu memiliki daya berat yang diperlukan, maka dipermukaannya ditempleli sarang kelulut, aspal dan damar yang diaduk dengan minyak tanah yang ditempelkan itu disebut kutipi. *Logo* dilengkapi dengan sebilah “*panapak*” atau yang disebut juga “*cacampah*”, terbuat dari kepingan batang buluh dengan ukuran sekitar 40 x 11/2 cm.

Proses yang dilakukan Arian, Utuh dan Ganang dalam permainan *logo* berakhir dengan kekalahan yang dialami Ganang. *Logo* milik Ganang yang berbentuk layang-layang meluncur ke halaman rumah seorang pengusaha batubara. Kekalahan yang dialami Ganang tergambar pada interaksi yang dilakukan Arian bersama teman-temannya, seperti terdapat ekspresi kesal, panggilan yang lantang, hingga saling membantu. Meskipun Arian menang, dia tetap bersedia mengambilkan *logo* Ganang yang masuk ke halaman pengusahaan batubara. Penjelasan tentang permainan *logo* dan kekalahan Ganang terdapat pada kutipan berikut ini.

Aku mendelik, berusaha abai dengan komentar si anak pengusaha kayu yang keping tempurung kelapanya sedang menjadi sasaranku sekarang. Di seberang sana, dekat dinding beton rumah pengusaha batubara yang megah, Ganang berdiri sambil menggigiti ujung tempurung kelapa yang telah patah dua akibat diserang *logo* utuh. Tragis betul memang nasib anak bertubuh mungil itu. Baru kemarin ia membuat *logo* berbekal tempurung kelapa dari pedagang santan di Pasar Lama, susah payah membentuk segitiga sama sisi lalu merekatkan dengan cairan aspal hasil barter tiga ikan puyau dengan tukang tambal jalan di jembatan Dewi, naas hari ini berakhir kalah telak. *Logo* Ganang memang tipis, hanya dilapisi dua karena tempurungnya terlalu kecil untuk dipotong tiga.<sup>20</sup>

“Arian!” Utuh berteriak lantang saat *logo*-nya meluncur masuk ke pekarangan rumah pengusaha batubara melalui celah bagian bawah pagar. Bola matanya nyaris melompat dari kelopakannya.

“Makanya membuat *logo* jangan berbentuk layang-layang nanti malah melayang jadinya,” ujarku pada Utuh. Dia mendelik kesal Miranda Seftiana and Avesina Boebli, *Jendela Seribu Sungai*, Cetakan ! (Jakarta : Grasindo, 2018).

<sup>19</sup> Suriansyah Ideham, *Urang Banjar Dan Kebudayaanannya*.

<sup>20</sup> Seftiana and Boebli, *Jendela Seribu Sungai*.



“Itu *logo* temanku, tidak sengaja masuk ke rumahmu saat kupukul.

Boleh kuambil kembali?” Seftiana and Boebli.

Mahmudah menyebutkan tentang cara memainkan permainan *logo* yang dapat dilakukan satu lawan satu atau tim. *Logo* diletakkan secara berderet dengan jarak tertentu.<sup>21</sup> Aturan permainannya ialah pemain berusaha merobohkan *logo* lawan tersebut dengan meluncurkan *logo* miliknya. Alat untuk meluncurkan ialah panapak, yaitu stik atau alat pemukul yang panjangnya sekitar 40 cm dengan lebar 2 cm. Pemenangnya ialah tim atau pemain yang paling banyak merobohkan logo musuh.

Pesan atau nasihat yang berkaitan dengan permainan *balogo* juga disebutkan dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli. Nasihat tersebut disampaikan oleh ayah Arian ketika keduanya sedang menikmati santapan sate tulang di Blauran. Nasihat tersebut terdapat pada kutipan berikut ini.

“Nikmat selepas perjuangan itu rasanya berbeda, Arian. Lagi pula, sate ini sekaligus mengajarkanmu agar tidak tergesa-gesa saat makan. Jangan sampai seperti *balogo*, terlalu kencang memukul malah masuk ke pekarangan rumah orang,” sindir Abah dengan kedipan mata.<sup>22</sup>

Kutipan di atas menjelaskan tentang pantangan dalam permainan *logo*, yaitu harus memberikan pukulan yang pas, jangan sampai terlalu kencang. Tentu saja untuk menguasai hal ini diperlukan kerja sama dan latihan agar terampil dalam permainan *logo*. Permainan *balogo* memiliki ketentuan dalam proses pelaksanaannya.

Suriansyah Ideham, *Urang Banjar Dan Kebudayaanannya*. menjelaskan bahwa, “Permainan *balogo* diikuti oleh paling sedikit 2 orang yang berlawanan, tetapi bisa juga oleh 4 orang yang berpasangan 2-2 orang. Setiap orang harus memiliki *logo* dengan penapaknya masing-masing. Terlebih dahulu pemain itu harus “*basiun*” untuk menentukan siapa diantara mereka yang “*naik*” dan “*pasang*”. Misalnya untuk permainan 2 orang, yang menang *basiun* adalah A, maka A berhak untuk naik dan B berkewajiban untuk pasang. Sebagai pihak yang pasang B memasang *logonya* sekitar 5 atau 4 meter dari garis start (garis naikan). Memasang *logo* dengan cara berdiri dari sisinya. Dari garis A mulai memukul *logonya* dengan tapakan ke arah pasangan. Kalau *logo* yang dipukulnya mengenai sasaran *logo* yang dipasang B, maka itu dinamakan “cabang”, dengan syarat *lo-go* yang dibidik itu rebah dari pasangannya. Dengan pukulan yang disebut cabang tersebut, maka A berhak maju ke depan

---

<sup>21</sup> Nurhaliz et al., “Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo Sebagai Stimulasi Pembelajaran Aud Dalam Pengasuhan Keluarga Banjar.”

<sup>22</sup> Seftiana and Boebli, *Jendela Seribu Sungai*.

5 kali sepanjang penapak. Bilamana tidak mengenai sasaran, maka B membuatkan garis yang melintang dari tempat *logo* milik A, sebagai batas bagi A untuk membidikkan *logonya* terhadap *logo* yang dipasang B. Apabila A berhasil membidikkan *logonya* pada *logo* B yang rebah, maka A dapat maju ke depan 1 kali sepanjang ukuran penapaknya. Akan tetapi manakala A tidak berhasil membidik *logo* hingga rebah, maka A dinyatakan “mati” dan B berhak mengganti kedudukan A untuk “naik” dan A menjadi “pasang”. Ketentuan ini adalah cara *balogo* dengan mempergunakan 1 biji *logo*. Apabila permainan *balogo* dengan 2 atau 5 biji *logo*, maka yang naik akan membidikkan 5 biji *logo* dan yang pasang akan memegang 5 biji *logonya* dengan cara berbaris dengan berantara sekitar 1 meter. Satu biji *logo* bagi yang na-ik dapat dipergunakan untuk membidik lebih dari 1 biji *logo* yang pasang, apabila bidikan pertama berhasil merebahkan pasangan *logo* pertama. Begitulah *balogo* saling ganti berganti yang naik dan pa-sang. Tergantung sampai dimana kemenangan yang diperoleh masing-masing pemain”.

Potret permainan *balogo* dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli memberikan gambaran bahwa permainan *balogo* sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Hal ini terdapat pada bagian cerita yang menyebutkan bahwa hanya anak Antasan Timur yang memainkan permainan ini, anak Antasan Barat tidak tertarik dengan permainan *Balogo*. Penjelasan tentang hal ini terdapat pada kutipan berikut.

Kalau bukan karena teringat petuah Abah yang diulang Ganang, sudah kubiarkan *logo* Utuh itu mengeram di halaman depan, kepingan tempurung kelapa berlapis tiga yang direkatkan aspal sisa itu pasti akan berpindah ke tempat sampah karena dianggap benda tak berharga. Lagi pula, tidak ada anak kampung Antasan Barat yang akan tertarik memainkannya Seftiana and Boebli, *Jendela Seribu Sungai*.

... Anak-anak Antasan Barat lebih senang menghabiskan waktu dalam rumah mereka yang berpendingin, menonton televisi yang layarnya seukuran lemari, bermain *playstations portable*, atau belajar dengan guru yang didatangkan khusus Seftiana and Boebli.

Kutipan di atas menggambarkan bahwa tidak semua anak tertarik dengan permainan *balogo*. Ketidaktertarikan anak-anak Antasan Barat yang digambarkan dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli disebabkan oleh permainan yang mereka miliki jauh lebih menarik daripada permainan *balogo*. Permainan yang mereka miliki mengikuti perkembangan teknologi, yang difasilitasi oleh orang tua

mereka. Kondisi yang digambarkan dalam novel sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Melisa Prawitasari, “Nilai-Nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar,” 2016, 263–76. yang menyebutkan bahwa, “seiring kemajuan jaman karena perkembangan teknologi, permainan tradisional yang bermanfaat bagi anak mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak lebih suka menonton televisi atau bermain dengan gadget. Permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk dan diam memainkan permainan dalam layar monitor”. Hal senada juga diungkapkan Syarif yang menyebutkan bahwa “Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak”.<sup>23</sup>

Permainan *balogo* pada masyarakat Kalimantan Selatan adalah permainan yang penting untuk dikenalkan kepada anak dan juga semua kalangan masyarakat. Permainan ini adalah salah satu bentuk kebudayaan yang ada pada masyarakat Kalimantan Selatan yang harus dilestarikan keberadaannya agar tidak punah. Hal ini sejalan dengan pendapat Tiara Nurhalizet yang menyebutkan bahwa salah satu hal penting mengenalkan permainan tradisional *balogo* adalah upaya agar permainan ini tidak terancam punah. Permainan *balogo* pun diyakini memiliki banyak manfaat seperti dapat melatih kognitif anak untuk fokus ketika bermain permainan *balogo*, melatih motorik halus anak ketika menapak stik *balogo*, dan melatih sosial emosional anak ketika bersabar bermain dan menunggu giliran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan, permainan rakyat *balogo* pada Masyarakat Kalimantan Selatan dalam karya sastra menggambarkan tentang bentuk *logo*, interaksi para tokoh dalam bermain *balogo*, pesan dari permainan *balogo*, hingga eksistensi permainan *balogo* bagi anak-anak dalam cerita. Permainan *balogo* dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli digambarkan memiliki berbagai bentuk, ada yang berbentuk binatang atau bentuk lainnya seperti layang-layang. Interaksi yang ditampilkan para tokoh saat bermain adalah interaksi yang menggambarkan kondisi saat bermain, seperti ada perasaan kesal ketika kalah dalam permainan dan saling menolong ketika *logo* yang dipukul terlalu jauh. Pesan dari permainan *balogo* adalah perlunya memiliki strategi yang tepat, tidak tergesa-gesa dalam memukul *logo*. Sementara itu, eksistensi

---

<sup>23</sup> Akhmad Syarif, “Penerapan Metode Permainan Tradisional Bagasing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penjaskes Di SDn 3 Petuk Katimpun,” *Jurnal Meretas* 5, no. 1 (2018): 11–21.

permainan *balogo* dalam novel *Jendela Seribu Sungai* Karya Miranda Septiana & Avesina Soebli digambarkan sebagai permainan yang hanya dimainkan oleh anak-anak dari Antasan Timur. Permainan ini tidak tertarik dimainkan oleh anak-anak Antasan Barat.

## Referensi

- Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2013.
- Fajriani, Kartika, Abnan Pancasilawati, Hasmawaty Hasmawaty, and Heppy Liana. "Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Balogo." *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora* 1, no. 2 (2022): 92–104.
- Humaidi, Akhmad. "Nilai Budaya Dalam Lagu Banjar: Pernikahan, Mata Pencarian, Dan Permainan Tradisional." *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2016).
- Istati, Mufida. "Penguatan Keterampilan Konseling Anak: Memahami Karakteristik Anak Melalui Permainan Balogo." *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)* 7, no. 2 (2017): 1–9.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Cetakan 11. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2015.
- Nurhaliz, Tiara, Risfa Mahdia, Zilan Maulida, Nor Aida, Silia Saidatul Aslamiah, Rini Rosanti, Fachrul Rozie, and Ayu Aprilia Pangestu. "Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo Sebagai Stimulasi Pembelajaran Aud Dalam Pengasuhan Keluarga Banjar." *Jurnal Al Athfal* 5, no. 2 (2022): 11–22.
- Prawitasari, Melisa. "Nilai-Nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar," 2016, 263–76.
- Putri, Naila Rizqi Darma, and Fifin Dewi Ratnasari. "Implementasi Permainan Tradisional Balogo Ke Dalam Materi Momentum Dan Impuls Berbantuan Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 11, no. 3 (2022): 15–23.
- Seftiana, Miranda, and Avesina Boebli. *Jendela Seribu Sungai*. Cetakan ! Jakarta : Grasindo, 2018.
- Sriwati, Sriwati, and Herry Porda Nugroho Putro. "Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22, no. 1 (2022): 46–49.

- Sugianto, Akhmad. "Teknik Permainan Balogo Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras Pada Siswa SMP." In *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 20–28, 2017.
- Suriansyah Ideham, M. *Urang Banjar Dan Kebudayaanannya*. Banjarmasin : Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan, 2005, 2005.
- Syahrudin, Mr, Mr Nasruddin, and M. Fajar Rivanny. "The Values of Balogo Traditional Game as the Source of Social Science Education (IPS) Learning." In *1st International Conference on Social Sciences Education-" Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment"(ICSSE 2017)*, 310–15. Atlantis Press, 2017.
- Syarif, Akhmad. "Penerapan Metode Permainan Tradisional Bagasing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penjaskes Di SDn 3 Petuk Katimpun." *Jurnal Meretas* 5, no. 1 (2018): 11–21.