

“COL-OCOLAN” DI DESA PERANTE, ASEMBAGUS, SITUBONDO

Herman Susanto, I Wayan Sudiarta, Langen Bronto Sutrisno

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

hermansusanto08sept1993@gmail.com, sudiartanik1969@yahoo.com,
langenbronto@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) proses permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo, meliputi peserta, aturan main dan cara bermain, (2) bentuk dan rupa mainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo. Meliputi proses terwujudnya bentuk *Col-Ocolan* serta mendeskripsikan rupa *Col-Ocolan* yang dibuat untuk dimainkan, dan yang dibuat untuk hiasan, (3) proses pembuatan mainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo yang dibuat untuk dimainkan dan untuk hiasan dinding. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan rekonstruksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) peserta permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo terdiri dari anak-anak berusia 4 sampai 15 tahun. Aturan main permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo terdiri dari tiga aturan yaitu *ghindhungan* atau gendongan, *kala nyambhi* atau kalah bawa, dan *kala push-up* atau kalah *push-up*; (2) proses terwujudnya bentuk *Col-Ocolan* mengalami beberapa tahapan perkembangan bentuk dari *phappana gheddeng* atau pelepah pisang, *bhungkana tebbhu* atau batang tebu, dan bentuk akhir *Col-Ocolan* yang terbuat dari kayu. Bentuk *Col-Ocolan*, baik yang dibuat sebagai mainan maupun yang dibuat sebagai hiasan memiliki persamaan corak hias yaitu motif kartun dan motif bangun. Sedangkan pada bentuk *Col-Ocolan* tidak terlalu berbeda, perbedaan hanya terletak pada bagian ekor dan tebal badan, *Col-Ocolan* sebagai hiasannya dibuat lebih tipis dari *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai mainan.; (3) Proses pembuatan *Col-Ocolan* sebagai mainan terdiri dari pemotongan kayu, pembentukan badan *Col-Ocolan*, penanaman besi, penghalusan, pembuatan ekor dan pengeleman, serta pewarnaan atau *finishing*. Sedangkan proses pembuatan *Col-Ocolan* sebagai hiasan terdiri dari pemotongan kayu, pembentukan badan *Col-Ocolan*, pembuatan ekor dan pengeleman, pengeboran, penghalusan, dan pewarnaan atau *finishing*.

Kata kunci: *Col-Ocolan*, bentuk, rupa, rekonstruksi

This study aimed to describe (1) Describing the process a game of Col-Ocolan in Perante Village, Asembagus, Situbondo, including the player, rules of the game and how to play, (2) describing the forms and shapes of toys Col-Ocolan Perante Village, Asembagus, Situbondo. Covering the realization process of Col-Ocolan form and to describe such a Col-Ocolan are made for games, and that also made for decoration, (3) Describing the process of making toys Col-Ocolan Perante Village, Asembagus, Situbondo are made for game and for wall decoration. This study was descriptive qualitative research. Data collection techniques used in this study is observation, interviews, and reconstruction.

The results of this study showed (1) the player in the game of Col-Ocolan Perante Village, Asembagus-Situbondo consists of children aged 4 to 15 years. Rules of the game in the village of Col-Ocolan Perante, Asembagus-Situbondo consists of three rules that Ghindhungan or sling, Kala Nyambhi or lose bring, and Kala Push-ups or push-ups lose; (2) the realization of forms of Col-Ocolan experienced some form of developmental stages phappana gheddeng or banana skins, bhungkana tebbhu or sugarcane, and the final form Col-Ocolan made of wood. Col-Ocolan shape, well made as toys or created as decoration has similarities decorative patterns and motifs cartoon motifs wake. While the shape of Col-Ocolan not different, the only difference lies in the tail and thick body, Col-Ocolan as decoration made thinner than Col-Ocolan made as toys .; (3) The process of making Col-Ocolan such us from sawmill, Col-Ocolan entity formation, planting iron, refining, manufacture tail and gluing, and dyeing or finishing. While the process of making the Col-Ocolan as a decoration consisting of a cutting wood, entity shape of Col-Ocolan, manufacture tail and gluing, drilling, refining, and dyeing or finishing.

Keywords: Col-Ocolan, shape, appearance, reconstruction

PENDAHULUAN

Alarifin (2014:23) menyatakan bahwa "Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak, dan membantu anak mencapai perkembangan fisik intelektual, sosial, moral, dan emosional."

Dewasa ini, permainan mengalami modernisasi yang menuntut kita untuk bertindak cepat, mudah, efektif, dan instan. Permainan modern seperti halnya *game online*, yang saat ini marak dimainkan oleh anak-anak dan remaja lahir dari proses pergeseran budaya. Permainan modern seperti ini tentu dapat mengurangi porsi nilai-nilai moral yang seharusnya terdapat pada suatu permainan, bahkan pada permainan yang bersifat *online* memaksa pemainnya bermain tanpa bertemu secara langsung, hubungan hanya terjadi di dunia maya.

Berbeda jauh dengan permainan tradisional yang sarat dengan nilai. Salah satu permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai tersebut ialah permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo. Permainan ini mulai populer sekitar tahun 2002.

Sepengetahuan peneliti, penelitian terkait mengenai permainan pernah dilakukan oleh Najibah Bahtiar dengan tajuk "Dampak Teknologi Permainan Modern terhadap Kehidupan Anak dan Remaja" pada 2013. Penelitian terkait lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Euis Kurniati dengan judul "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional" pada 2003. Penelitian terkait lainnya tentang permainan juga pernah dilakukan oleh Ni Nyoman Seriaty dan Nur Hayati dengan judul "Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini" tahun 2014.

Dari ketiga penelitian terkait tersebut, membuktikan bahwa penelitian semacam ini perlu dilakukan untuk

menginformasikan tentang kaitan mainan dan permainan bagi kehidupan manusia. Dalam penelitian ini peneliti sama-sama meneliti sebuah permainan tradisional yang ada di masyarakat. Selain lokasi dan jenis permainan yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada, teknik rekonstruksi juga menjadi ciri unik pada penelitian ini. Teknik rekonstruksi perlu dilakukan pada penelitian ini karena permainan dan mainan yang akan diteliti telah punah di masyarakat.

Dari latar belakang inilah peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini lebih lanjut untuk dideskripsikan dan didokumentasikan berdasarkan kajian ilmu kesenirupa dengan tajuk "*Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menyimpulkan data dalam bentuk karya tulis penelitian.

a. Sasaran Penelitian

Peneliti membutuhkan seorang narasumber utama untuk mendapatkan data dan informasi penelitian karena permainan dan mainan *col-ocolan* telah punah. Pak Sugiono dipilih sebagai narasumber penelitian untuk dimintai keterangan tentang informasi yang dibutuhkan peneliti tentang proses permainan, bentuk, alat dan bahan dalam proses pembuatan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan cara mendatangi rumah pembuat *Col-Ocolan* dan beberapa penduduk yang masih memiliki mainan *Col-Ocolan*, baik itu sebagai mainan atau yang sebagai hiasan dan pajangan. Cara ini dilakukan untuk

mengetahui lebih detail tentang bentuk dan rupa dari *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo. Instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan observasi ini adalah kamera, untuk memudahkan pengambilan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara tidak terstruktur. "Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang pertanyaannya tidak disusun terlebih dahulu atau dengan kata lain sangat tergantung dengan keadaan atau subjek" (Bungin, 2006:144). Teknik wawancara digunakan untuk mencari data lisan dari seorang yang dianggap lebih mengetahui tentang proses permainan, bentuk mainan, dan proses pembuatan mainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo. Narasumber tersebut ialah Bapak Sugiono yang memang dikenal sebagai pembuat mainan *Col-Ocolan* di daerah setempat. Adapun instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam proses wawancara ialah seperti alat perekam suara dan kamera.

3. Rekonstruksi

Dalam penelitian ini, rekonstruksi dilakukan peneliti dengan cara meminta bantuan kepada Bapak Sugiono selaku narasumber, sekaligus sebagai pengrajin yang akan diminta untuk membuat ulang mainan *Col-Ocolan* dari awal proses hingga akhir proses pembuatan. Hal ini dilakukan untuk mendokumentasikan alat, bahan, dan proses pembuatan *Col-Ocolan* secara lebih detail untuk mendapatkan data yang akurat.

c. Teknik Analisis Data

1. Open Coding

Dalam penelitian ini tahap *open coding* dilakukan untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya terkait proses permainan, bentuk mainan serta alat dan bahan dalam proses pembuatan *col-ocolan*. Kemudian, data-data tersebut dirinci, diperiksa, dibandingkan, dan

dikonseptualisasikan sesuai kategori masing-masing.

2. Axial Coding

Selanjutnya dalam tahap *axial coding* hasil yang diperoleh dari *open coding* diorganisir kembali berdasarkan kategori untuk dikembangkan kearah proposisi. Pada tahap ini dilakukan analisis hubungan antar kategori. Artinya, setelah data dikelompokkan berdasarkan proses permainan, bentuk mainan, serta alat dan bahan dalam proses pembuatan mainan peneliti menjabarkan data tersebut secara lebih lengkap terkait definisi dan hubungan antar kategori. Pengelompokan data dan hubungan antar kategori perlu dilakukan peneliti karena pada mainan *Col-Ocolan* terdapat keunikan yaitu memiliki fungsi ganda, selain fungsi hakikinya sebagai mainan *Col-Ocolan* juga bisa berfungsi sebagai hiasan dan pajangan.

3. Selective Coding

Pada tahap selanjutnya yaitu *selective coding* data-data yang diperoleh dari tahap sebelumnya di periksa hubungan kategori seperti keterkaitan desain, bentuk dan proses pembuatan *Col-Ocolan* dengan fungsi dan tujuannya dibuatnya *Col-Ocolan* sebagai mainan atau sebagai pajangan. Data hasil dari tahap *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* ini lah yang akhirnya akan menjadi sebuah simpulan untuk membuat karya tulis penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kebudayaan, ada tiga aspek yang menjadi perhatian peneliti, 1) kata-kata yang diperoleh dari informan yaitu Bapak Sugiyono dengan metode wawancara terkait *Col-Ocolan*; 2) data yang berupa tingkah laku informan yang diperoleh melalui pengamatan terlibat (*observation participant*). Artinya peneliti terlibat secara langsung dalam proses rekonstruksi *Col-Ocolan*. Hal ini berguna agar peneliti lebih memahami tentang alat, bahan, dan proses pembuatan *Col-Ocolan*; 3) obyek yang berupa benda-benda hasil karya manusia yang diperoleh dari hasil pengamatan. Dalam penelitian ini yang dimaksud sebagai

benda-benda hasil karya manusia ialah beberapa mainan *Col-Ocolan* yang masih ada. Hal ini sangat berguna untuk memperkaya informasi mengenai data penelitian yang peneliti butuhkan dalam pembuatan karya tulisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Proses Permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan narasumber (Pak Sugiono) dan beberapa penduduk Desa Perante tentang permainan *Col-Ocolan*, maka didapatkan data mengenai proses permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo yaitu.

Asal-usul Permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo

Col-Ocolan merupakan nama suatu permainan sekaligus nama mainan tradisional yang berasal dari Desa Perante, Kecamatan Asembagus, Kabupaten Situbondo-Jawa Timur. Nama *Col-Ocolan* merupakan Bahasa Madura yang diambil dari kata "*Ocol*" berarti "Lepas". Kata *Ocol* dipilih karena sesuai dengan cara bermain *Col-Ocolan* yang dilepaskan di sungai. Permainan ini populer sekitar tahun 2002, awal mula permainan *Col-Ocolan* ini terlahir dari kebiasaan bermain anak-anak setempat yang suka menghanyutkan benda-benda ke sungai seperti ranting, puntung rokok, kayu, dan benda-benda lainnya yang mereka temukan di sekitar sungai untuk diadu sebagaimana sistem balapan. Dari kebiasaan itulah beberapa anak kreatif mulai membuat bentuk mainan yang hendak mereka mainkan di sungai. Seiring mainan ini dimainkan, informasi mengenai mainan ini cepat tersebar dari mulut kemulut di kalangan anak-anak. Melihat hal tersebut banyak anak-anak yang meminta kepada orang tuanya agar membuatkan mainan tersebut. Hal ini kemudian terus berkembang hingga permainan dan mainan ini sangat digemari dan diberi nama *Col-Ocolan* oleh masyarakat setempat.

Pendapat lain mengatakan bahwa *Col-Ocolan* bermula dari para pekerja sawah (orang dewasa) yang sedang istirahat di sekitar sungai. Mereka melamparkan berbagai benda ke dalam sungai, seperti daun kering, buku tebu, puntung rokok dan benda-benda lain yang ada disekitar mereka. Dari kejadian tersebut, para pekerja yang memiliki sifat tidak baik memanfaatkan permainan ini untuk kepentingan yang tidak pantas seperti taruhan dan berjudi.

Kedua pendapat tentang *Col-Ocolan* tersebut berkembang di masyarakat. Akan tetapi menurut pengetahuan peneliti yang dulunya merupakan salah satu pemain *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo permainan *Col-Ocolan* ini terlahir dari anak-anak yang sering bermain di sungai. Anak-anak Desa Perante memang suka melempar benda-benda ke sungai untuk diadu yang mana paling dulu mencapai finis. Karena permainan ini semakin berkembang dan semakin sering dimainkan oleh anak-anak, alat permainan ini (mainan) mulai dibuat secara serius.

Peserta Permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo

a. Anak-anak

Anak-anak usia 4 sampai 15 tahun menjadi pelaku utama dalam permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo. *Col-Ocolan* biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Namun terkadang anak perempuan juga memainkannya bersama anak perempuan lainnya. Hal ini menunjukkan betapa digemarinya permainan *Col-Ocolan* dikalangan anak-anak masa itu.

b. Orang Dewasa

Selain anak-anak, permainan *Col-Ocolan* juga digemari oleh beberapa kalangan orang dewasa. Namun secara tujuan, permainan yang dilakukan kalangan orang dewasa ini sangat berbeda dengan permainan *Col-Ocolan* yang dilakukan anak-anak pada umumnya. Permainan *Col-Ocolan* dimainkan oleh kalangan orang

dewasa hanya sebagai alat untuk taruhan atau berjudi.

Penyalahgunaan permainan *Col-Ocolan* diduga menjadi salah satu penyebab punahnya mainan ini. Setelah berita miring tentang *Col-Ocolan* tersebar dan terdengar oleh para penduduk Desa Perante, membuat mainan ini dicap buruk dan akibatnya para orang tua melarang anak-anaknya bermain *Col-Ocolan* karena takut anaknya terbawa pada pergaulan yang salah.

Dari beberapa pernyataan tentang pentingnya permainan *Col-Ocolan* pada pertumbuhan dan perkembangan anak terkait interaksi antar sesama, kejujuran, kreatifitas, fisik, dan kesenirupaan, akan sangat disayangkan jika permainan *Col-Ocolan* harus punah dan tidak dilestarikan lagi keberadaannya hanya karena pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.



Gambar 1. Para Pemain *Col-Ocolan*

Aturan dan Cara Bermain *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus

Aturan dan cara bermain permainan *Col-Ocolan* secara umum ialah para pemain bersiap-siap di dalam sungai (parit) untuk melepas *Col-Ocolan* secara bersama-sama sesuai aba-aba yang diberikan oleh teman yang bertugas menghitung aba-aba. Setelah aba-aba disampaikan dan *Col-Ocolan* pun dilepas secara bersama-sama para pemain dan anak-anak lain berlari sambil bersorak di pematang sawah mengikuti laju *Col-Ocolan* di dalam sungai sampai garis finis yang telah ditentukan bersama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber (Pak Sugiono) dan beberapa penduduk yang pernah

memainkan *Col-Ocolan*, maka didapatkan data mengenai cara dan aturan main yang paling sering digunakan pada permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo yaitu, (1) *Ghindungan*, (2) *Kala Nyambhi*, (3) *Kala Push-up*

a. *Ghindungan*

Ghindungan merupakan salah satu aturan yang paling sering digunakan dalam permainan *Col-Ocolan*. *Ghindungan* merupakan Bahasa daerah Desa Perante, Asembagus, Situbondo yaitu berbahasa Madura. Dalam Bahasa Indonesia kata "*Ghindungan*" berarti "gendongan". Maksud dari peraturan *Ghindungan* ini ialah siapa yang kalah dalam permainan *Col-Ocolan* maka dia akan menggendong pemenang kembali dari garis finis sampai garis *start*.

b. *Kala Nyambhi*

Kala nyambhi merupakan salah satu aturan yang juga sering digunakan dalam permainan *Col-Ocolan*. *Kala nyambhi* merupakan Bahasa daerah (madura), dalam Bahasa Indonesia kata "*Kala nyambhi*" berarti "kalah membawa". Maksud dari peraturan *Kala nyambhi* ini ialah siapa yang kalah dalam permainan *Col-Ocolan* dia akan membawa semua mainan *Col-Ocolan* pemenang kembali dari garis finis sampai garis *start*.

c. *Kala Push-up*

Kala push-up merupakan salah satu aturan yang juga sering digunakan dalam permainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo. *Kala push-up* merupakan Bahasa Madura, dalam Bahasa Indonesia kata "*Kala push-up*" berarti "kalah push-up". Maksud dari peraturan *Kala push-up* ini ialah peserta yang kalah dalam permainan *Col-Ocolan* dia akan dikenakan hukuman, yakni push-up dengan jumlah yang telah disepakati bersama.



Gambar 2. Aturan dan Cara Bermain *Col-Ocolan*

2) Bentuk Dan Rupa Mainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus-Situbondo

Col-Ocolan merupakan mainan yang berbahan dasar kayu dan memiliki bentuk menyerupai ikan. Bentuk *Col-Ocolan* mengalami beberapa perubahan dari sejak awal mula permainan *Col-Ocolan* ini terlahir, sampai bentuk akhir mainan dan bahkan kini telah menjadi pajangan di beberapa rumah penduduk Desa Perante, Asembagus, Situbondo.

a. *Phappana Gheddheng*

Phappana gheddheng merupakan bentuk pertama *Col-Ocolan* yang digunakan oleh anak-anak Desa Perante, Asembagus, Situbondo. *Phappana gheddheng* merupakan Bahasa daerah Desa Perante, Asembagus, Situbondo (Bahasa Madura). Dalam Bahasa Indonesia kata "*Phappana gheddheng*" berarti "pelepah pisang". Pelepah pisang dipilih sebagai mainan *Col-Ocolan* waktu itu karena di daerah setempat banyak terdapat pohon pisang dan anak-anak Desa Perante memang sering menggunakan pelepah pisang untuk bermain. Pelepah pisang yang digunakan ialah pelepah pisang dari jenis apa saja tetapi dipilih yang masih berwarna hijau dan masih muda. Ukuran *Col-Ocolan* dari pelepah pisang berkisar antara 40 cm sampai 65 cm tergantung keinginan pembuatnya. *Col-Ocolan* dari pelepah pisang ini tidak tahan lama karena pelepah

pisang mudah membusuk dan biasanya *Col-Ocolan* ini hanya bisa dimainkan untuk satu hari saja.

b. *Bhungkana Tebbu*

Bhungkana tebbu merupakan bentuk selanjutnya dari *Col-Ocolan* yang digunakan oleh anak-anak Desa Perante, Asembagus, Situbondo. *Bhungkana tebbu* merupakan bahasa daerah Desa Perante, Asembagus, Situbondo (Bahasa Madura). Dalam Bahasa Indonesia kata "*Bhungkana tebbu*" berarti "batang tebu". Batang tebu terpilih sebagai mainan *Col-Ocolan* waktu itu karena hasil tani di daerah Desa Perante, Asembagus-Situbondo rata-rata ialah tebu. Batang tebu yang digunakan ialah batang tebu dari jenis apa saja dan ukuran diameter dipilih bebas tergantung selera pembuatnya. Ukuran *Col-Ocolan* dari batang tebu berkisar antara 40 cm sampai 65 cm tergantung keinginan pembuatnya. *Col-Ocolan* dari batang tebu ini lebih tahan lama dari pelepah pisang karena batang tebu tidak mudah membusuk dan biasanya *Col-Ocolan* ini bisa dimainkan untuk satu minggu.

Ada dua jenis *Col-Ocolan* yang terbuat Batang tebu yang kedua ialah batang tebu yang masih muda. Dalam Bahasa Madura batang tebu yang masih muda disebut *solang*. cara membuatnya juga masih tergolong sederhana. Dalam pemilihan dan pembuatan *Col-Ocolan* dari batang tebu muda ini, pembuat sudah sadar tentang kesan estetik dan bentuk hidrodinamik yang sesuai untuk melaju di air.

Solang atau batang tebu yang masih muda dipotong menggunakan pisau. Bagian depan dibentuk lancip atau kerucut sedangkan pada bagian belakang daun tebu dibiarkan sedikit untuk kesan estetikanya. Ukuran *Col-Ocolan* dari batang tebu muda (*solang*) berkisar antara 40 cm sampai 65 cm tergantung keinginan pembuatnya.



Gambar 3. Bentuk Awal *Col-Ocolan*

c. Bentuk Akhir *Col-Ocolan*

Setelah mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, bentuk *Col-Ocolan* kemudian disempurnakan. Tidak jelas siapa yang pertama kali membuat bentuk *Col-Ocolan* dari kayu dan memiliki ekor menyerupai ekor ikan.

Bentuk dan Rupa *Col-Ocolan* Sebagai Mainan

Col-Ocolan merupakan mainan khas Desa Perante, Asembagus-Situbondo. Mainan yang terbuat dari kayu ini memiliki bentuk seperti ikan dan bidang permukaannya dihias dengan gambar sesuai keinginan pemiliknya. Tidak ada penamaan atau pengelompokan secara khusus mengenai bentuk dan corak gambar yang ada pada mainan *Col-Ocolan*. Gambar yang biasa digunakan untuk menghiasi *Col-Ocolan* ialah karakter-karakter kartun, dan beberapa motif bangun seperti bangun segitiga, persegi, belah ketupat, lingkaran, dan lain sebagainya.

Col-Ocolan yang memiliki corak kartun biasanya digunakan oleh anak berusia 4 hingga 10 tahun. Menurut keterangan dari Pak Sugiono selaku narasumber dan dari beberapa penduduk yang pernah memainkan permainan *Col-Ocolan* ini, pembuatan gambar kartun ada yang langsung dibuat oleh anak-anak langsung dan ada juga anak yang meminta bantuan orang dewasa untuk menggambar. Dalam pembuatannya, motif kartun cenderung sulit. Karena itu terkadang untuk pembuatan motif kartun, para penduduk membayar Pak Sugiono untuk membuatnya.

Col-Ocolan yang memiliki corak bangun biasanya digunakan oleh anak berusia 8 hingga 15 tahun. Pembuatan motif gambar relatif lebih mudah dari pada motif kartun. Menurut keterangan dari Pak Sugiono selaku narasumber dan dari beberapa penduduk yang pernah memainkan permainan *Col-Ocolan* ini, pembuatan gambar bangun beserta pewarnaannya dilakukan sendiri oleh anak-anak.



Gambar 4. Motif pada *Col-Ocolan*

Bentuk dan Rupa *Col-Ocolan* sebagai Hiasan Dinding

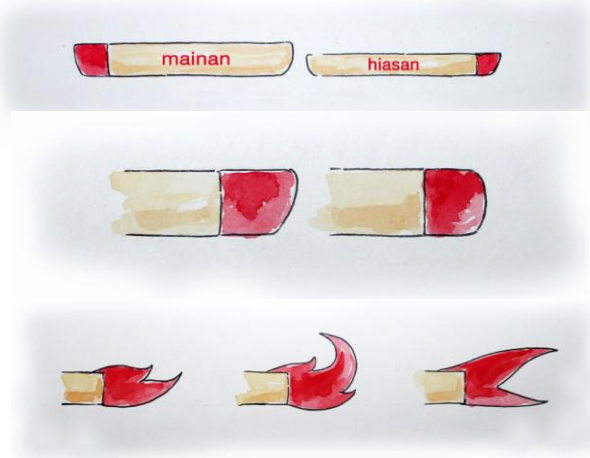
Col-Ocolan memiliki sedikit perbedaan dengan mainan tradisional lainnya, mainan ini memiliki motif corak hias yang sengaja dibuat untuk memperindah rupa *Col-Ocolan*. Sejatinya *Col-Ocolan* dibuat untuk menjadi mainan untuk dimainkan, namun seiring berjalan waktu permainan *Col-Ocolan* punah dan tidak dimainkan lagi, sehingga sisa mainan *Col-Ocolan* beralih fungsi dari mainan menjadi pajangan dinding.

Secara bentuk, *Col-Ocolan* yang sengaja dibuat untuk pajangan dinding tampak sedikit berbeda. *Col-Ocolan* yang dibuat untuk dimainkan lebih tebal. Sedangkan *Col-Ocolan* yang dibuat khusus untuk pajangan dinding lebih tipis. Menurut Pak Sugiono selaku narasumber dan pembuat *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo bentuk *Col-Ocolan* sebagai pajangan dinding sengaja dibuat tipis agar ketika ditempel di dinding terlihat rapi dan tidak terlalu menjorok ke luar.

Secara bentuk rupa ornamen *Col-Ocolan* pajangan dinding tidak ada bedanya

dengan *Col-Ocolan* yang dimainkan. Ada pun perbedaan bentuk juga kadang terjadi pada bentuk ekor.

Terlihat bentuk ekor *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai mainan. Berbeda pada *Col-Ocolan* yang dibuat khusus sebagai pajangan dinding, bentuknya bisa diubah sesuai keinginan. Bentuk ekor *Col-Ocolan* hiasan dibentuk sesuai selera pembuatnya untuk menambah kesan estetik *Col-Ocolan*.



Gambar 5. Perbedaan *Col-Ocolan* yang Berfungsi Sebagai Mainan dengan Hiasan Dinding

Proses Pembuatan Mainan *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus-Situbondo

Pada mulanya pembuatan mainan *Col-Ocolan* dikerjakan sendiri oleh para pemainnya, dari mulai membentuk sampai proses pewarnaan motif hiasnya. Namun, pemain yang sebagian besar merupakan anak-anak juga kadang meminta bantuan orang tuanya atau orang yang dianggap memiliki keahlian untuk membuatkan *Col-Ocolan*.

Pak Sugiono selaku narasumber dari penelitian ini yang sehari-harinya bekerja sebagai tukang kayu di salah satu mebel Desa Perante, Asembagus-Situbondo sering diminta untuk membuatkan *Col-Ocolan* oleh warga setempat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Pak Sugiono tentang proses pembuatan *Col-Ocolan*, diperoleh data mengenai alat dan bahan serta ada dua

cara pembuatan *Col-Ocolan* berdasarkan fungsinya yaitu *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai mainan, dan *Col-Ocolan* yang dibuat dengan tujuan sebagai hiasan dinding.

1) Alat

Alat yang digunakan untuk membuat *Col-Ocolan* ada beberapa jenis. Masing-masing alat memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan. Alat-alat yang digunakan untuk proses rekonstruksi pembuatan *Col-Ocolan*, baik *Col-Ocolan* yang dibuat untuk digunakan sebagai mainan dan *Col-Ocolan* yang dibuat khusus sebagai hiasan dinding yaitu pena, pensil, karet penghapus, penggaris, gergaji, pahat, palu, penyerut kayu, mesin gerinda, ampelas, gunting, mesin bor tangan, dan kuas.

2) Bahan

Ada beberapa jenis bahan yang digunakan untuk membuat *Col-Ocolan*. Masing-masing bahan tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai kebutuhan. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *Col-Ocolan*, baik *Col-Ocolan* yang dibuat untuk digunakan sebagai mainan dan *Col-Ocolan* yang dibuat khusus sebagai hiasan dinding yaitu kayu, pelat plastik, lem, besi, lilin, dan cat.

3) *Col-Ocolan* yang Berfungsi sebagai Mainan dan Hiasan Dinding

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Pak Sugiono selaku narasumber dan pembuat *Col-Ocolan* Desa Perante, Asembagus, Situbondo, maka didapatkan data mengenai proses pembuatan *Col-Ocolan*, khususnya *Col-Ocolan* yang berfungsi sebagai mainan. Langkah-langkah proses pembuatannya adalah sebagai berikut: (1) Pemotongan Kayu, (2) Pembentukan Badan *Col-Ocolan*, (3) Penanaman Besi, (4) Penghalusan, (5) Pembuatan Ekor dan Pengeleman, dan (6) Pewarnaan dan Finising.

Berbedaan proses pembuatan *Col-Ocolan* sebagai hiasan dengan *Col-Ocolan* sebagai mainan yaitu pembuatan lubang

gantungan pada *Col-Ocolan* menggunakan mesin bor tangan dan ada satu langkah yang dihilangkan yaitu penanaman besi. Penanaman besi dihilangkan karena untuk mainan yang akan dipajang, pembuat tidak perlu memperhitungkan laju *Col-Ocolan* di air. Sedangkan langkah-langkah yang lainnya sama seperti langkah-langkah pada pembuatan *Col-Ocolan* yang digunakan sebagai mainan.

PENUTUP

1) Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "*Col-Ocolan*" di Desa Perante, Asembagus-Situbondo dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Proses permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo

Proses permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo meliputi peserta, aturan main dan cara bermain ialah sebagai berikut: peserta permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo terdiri dari anak-anak usia 4 sampai 15 tahun. Aturan main permainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo terdiri dari tiga aturan yaitu (1) *Ghindhungan* atau gendongan, (2) *Kala Nyambhi* atau kalah bawa, (3) *Kala Push-up* atau kalah *push-up*

Bentuk dan rupa mainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo

Bentuk dan rupa mainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo terkait proses terwujudnya bentuk *Col-Ocolan* serta deskripsi bentuk dan rupa *Col-Ocolan* yang dibuat untuk dimainkan, juga yang dibuat untuk hiasan ialah sebagai berikut: proses terwujudnya bentuk *Col-Ocolan* mengalami beberapa tahapan perkembangan bentuk dari (1) *phappana gheddeng* atau pelepah pisang, (2) *bhungkana tebbhu* atau batang tebu, (3) bentuk akhir *Col-Ocolan* yang terbuat dari kayu. Bentuk *Col-Ocolan*, baik yang dibuat sebagai mainan maupun yang dibuat sebagai hiasan memiliki persamaan corak hias yaitu motif kartun dan motif bangun.

Sedangkan pada bentuk *Col-Ocolan* tidak terlalu berbeda, perbedaan hanya terletak pada bagian ekor dan tebal badan, *Col-Ocolan* sebagai hiasannya dibuat lebih tipis dari *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai mainan.

Proses pembuatan mainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo

Proses pembuatan mainan *Col-Ocolan* di Desa Perante, Asembagus-Situbondo meliputi *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai mainan dan *Col-Ocolan* yang dibuat sebagai hiasan ialah sebagai berikut:

- a. Proses pembuatan *Col-Ocolan* sebagai mainan: (1) Pemotongan Kayu, (2) Pembentukan Badan *Col-Ocolan*, (3) Penanaman Besi, (4) Penghalusan, (5) Pembuatan Ekor dan Pengeleman, dan (6) Pewarnaan dan finising.
- b. Proses pembuatan *Col-Ocolan* sebagai hiasan: (1) pemotongan kayu, (2) pembentukan badan *col-ocolan*, (3) pembuatan ekor dan pengeleman, (4) pengeboran, (5) penghalusan, (6) pewarnaan atau finising.

2) Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "*Col-Ocolan*" di Desa Perante, Asembagus-Situbondo, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Bagi masyarakat

Bagi masyarakat Situbondo khususnya Desa perante kecamatan asembagus, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang suatu kebudayaan permainan tradisional *Col-Ocolan* yang edukatif (mendidik) dan sarat akan nilai penting bagi tumbuh kembang anak-anak seperti nilai sosial, kejujuran, olah raga jasmani dan kreatifitas (seni rupa) pada anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa.

Bagi pemerintah

Bagi pemerintah khususnya daerah kabupaten Situbondo penelitian ini hendaknya dijadikan sebuah arsip serta

menjadi suatu wacana yang juga bisa menjadi sebuah pendorong kegiatan penelitian dan pendokumentasian sebuah kebudayaan tradisional lain seperti halnya permainan dan mainan *Col-Ocolan* yang perlu diteliti dan diarsipkan sebagai kekayaan budaya lokal. Sehingga budaya tradisional seperti halnya *Col-Ocolan* yang merupakan aset bangsa ini tidak punah begitu saja tanpa adanya bukti fisik bahwa kebudayaan ini memang milik bangsa Indonesia.

Bagi peneliti lain

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa permainan *Col-Ocolan* merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif dan melibatkan paham ilmu fisika dalam hal bentuk mainan, sehingga akan sangat menarik apa bila dibahas lebih dalam. Oleh karena itu, diharapkan bagi peneliti lain melanjutkan pemaparan tentang poin edukatif yang terkandung dalam permainan *Col-Ocolan* ini menggunakan pendekatan ilmu lain yang sejalan dengan poin edukatif tersebut dan juga bagi peneliti lain yang memiliki porsi penelitian dibidang fisika diharapkan dapat melanjutkan pemaparan tentang kesesuaian bentuk *Col-Ocolan* menurut paham ilmu fisika. Sehingga data mengenai permainan *Col-Ocolan* semakin lengkap dan semakin luas secara paham ilmu selain paham ilmu seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alarafin, Dedy Hidayatullah. 2014. "Penerapan Permainan dalam Pembelajaran pada Mata Kuliah Fisika Permainan untuk Menghilangkan Kesan Kaku Calo Guru Fisika" tersedia pada <https://scholar.google.co.id>. (diakses pada 25 maret 2016, pukul 15.18 WITA)
- Bahtiar, Najiba. 2013. "Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja" tersedia pada <http://scholar.google.co.id>. (Diakses

pada 25 maret 2016, pukul 15.22 WITA)

Bungin, Burhan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.

Kurniati, Euis. 2003. "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional" tersedia pada <https://scholar.google.co.id>.(diakses pada 08 februari 2016, pukul 20.12 WITA)

Seriati, Ni nyoman dan Nur Hayati. 2014. "Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini" tersedia pada <https://scholar.google.co.id>.(diakses pada 08 februari 2016, pukul 21.37 WITA)