



## NILAI KEARIFAN LOKAL PANCASILA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK: BENTENGAN (Refleksi Filosofis Manusia Sebagai *Homo Ludens*)

Innocentius Gerardo Mayolla<sup>1</sup>  
Prodi Magister Filsafat Teologi, STFT Widya Sasana Malang  
Surel: [mayollagerardo@gmail.com](mailto:mayollagerardo@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to 1) explore the values of local wisdom Pancasila in the children's game "Bentengan" and 2) reflect on the traditional children's game "Bentengan" in the light of the philosophy that humans are Homo Ludens. The children's game "Bentengan" is one of the traditional games of East Java. Bentengan is played collectively between more than three children. Axiologically, this game has a positive character education value for children's growth and development. Due to the characteristics of this locality, "Bentengan" also contains the value of local wisdom. The methodology that I used is a philosophical-phenomenological research study with an in-depth literature study of the writings on "Bentengan". The results are then analyzed by philosophical reflection in the light of the local wisdom of Pancasila and the thoughts of John Huizinga, Homo Ludens (Humans are creatures who play). This study found that 1) the traditional children's game "Bentengan" contains the values of local wisdom Pancasila which is positive for children's growth and development and the development of Pancasila profiles for students 2) this local game contains human anthropological characters as creatures who play, namely expressing human freedom, symbolization of human struggle, temporality-spatiality, following the rules, self-purposed game (pursuit of happiness).*

**Keywords:** *Bentengan; Local Wisdom; Pancasila; Homo Ludens*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki diversitas budaya yang amat kaya. Sebaran penduduk di berbagai macam pulau, suku dan bangsa membawa negeri ini mempunyai banyak kekhasan kultural. Ada beragam bentuknya, seperti keragaman rumah adat, tarian, pakaian, makanan, bahasa, senjata, lagu dan musik dan lain sebagainya. Bentuk lain dari keragaman itu adalah permainan tradisional anak. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki kekhasan permainan anak yang khas.



Permainan tradisional menurut Akbari dkk.<sup>1</sup> adalah bentuk permainan anak yang secara lisan beredar di dalam kelompok kolektif, berbentuk tradisional, diwarisi dari generasi ke generasi serta mempunyai banyak variasi. Biasanya akan sulit dilacak siapa kreator pertama dari permainan tersebut. Aturan permainan disebar begitu saja secara lisan. Ada tiga karakter permainan tradisional, antara lain:<sup>2</sup> *Pertama*, rekreatif. Cirinya lebih menghibur, bukan tentang menang dan kalah. *Kedua*, kompetitif. Permainan ini biasanya dimainkan dua atau lebih anak atau kelompok. Permainan ini merebutkan pemenang, maka diperlukan strategi, kemampuan fisik ataupun faktor keberuntungan. *Ketiga*, edukatif. Karakter permainan tradisional selalu memuat nilai-nilai pedagogis bagi tumbuh kembang anak.

Salah satu permainan anak tradisional adalah Bentengan. Permainan ini biasa ditemukan di daerah Jawa Timur. Secara etimologis, permainan lokal ini berasal dari kata 'benteng'. Permainan ini seperti mensimulasikan perang memperebutkan benteng. Sebagaimana definisi permainan tradisional, tidak jelas siapa pencipta permainan ini. Permainan ini disebar secara lisan dari kelompok anak ke kelompok lainnya. Bentengan juga memiliki ketiga karakter permainan tradisional itu yakni rekreatif, kompetitif dan edukatif. Sisi rekreatif bentengan tampak ketika anak-anak dapat berkumpul bersama dengan teman-teman sebaya yang lain. Karakter kompetitifnya terlihat dari aturan permainan yang mempertemukan dua kelompok yang saling memperebutkan 'benteng'. Sementara sisi edukatifnya terlihat dari nilai kebersamaan, keadilan, kejujuran, solidaritas dari permainan ini.

Atas aspek lokalitas dan edukatif dari permainan ini bentengan memuat juga aspek kearifan. Jika kearifan lokal (*local wisdom, local knowledge*) berarti pandangan hidup, sepertingkat ilmu pengetahuan dan berbagai strategi kehidupan masyarakat lokal,<sup>3</sup> maka permainan tradisional anak pun adalah upaya pedagogis untuk menumbuhkan kearifan anak. Permainan tradisional ini memiliki kearifan tersendiri dalam mendidik karakter anak.

Dari kearifan lokal ini dapat digali pula fondasi karakter Pancasila. Pancasila sebagai *philosophische grondslag* bangsa Indonesia memiliki makna yang dalam dan luas. Pancasila merupakan budaya bangsa Indonesia yang menjadi kristalisasi nilai-nilai hidup manusia Indonesia sejak dulu kala.<sup>4</sup> Kedalamannya ini dapat digali dari nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam setiap budaya di Indonesia. Kearifan bangsa sebagai tradisi *hic et nunc* (di sini dan sekarang) adalah roh dari Pancasila itu sendiri atau dengan kata lain kearifan lokal adalah fondasi sesungguhnya dari Pancasila.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> "The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys," *Iranian Journal of Pediatrics* 19, no. 2 (2009): 123–29.

<sup>2</sup> Yusep Mulyana and Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional*, ed. Ahmad Setiawan (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019), 10–11.

<sup>3</sup> Ulfah Fajarini, "Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter," *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 1, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>.

<sup>4</sup> P.J. Suwarno, *Pancasila sebagai Budaya Bangsa Indonesia* (Yogyakarta: Kanisius, 1993).

<sup>5</sup> Armada Riyanto, "Introduksi: Kearifan Lokal-Pancasila Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan," in *Kearifan Lokal-Pancasila Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2015), 13–42.



Secara antropologis, manusia juga disebut sebagai *homo ludens*. Sebutan ini pertama kali dicetuskan oleh sejarawan budaya Belanda, John Huizinga.<sup>6</sup> Dalam bukunya, *Homo Ludens*, ia memiliki tesis bahwa permainan itu lebih tua dari kebudayaan, sebab binatang pun bermain. Permainan mendahului kebudayaan manusia. Manusia yang bermain adalah sumber peradaban manusia. Dengan permainan, manusia dapat merealisasikan dirinya.

Studi penelitian terdahulu telah banyak dilakukan terkait dengan permainan tradisional Jawa Timuran Bentengan ini. Ada beberapa perspektif penelitian. Kuryanto dan Pratiwi<sup>7</sup>, serta Efendi dan Ekayati<sup>8</sup> mengulas Bentengan dalam perspektif pendidikan motorik dan lokomotor. Bentengan juga dianalisis dalam kaitan dengan pendidikan karakter dan sosialitas anak. Suryawan menyimpulkan bahwa umumnya permainan tradisional merupakan sarana pelestarian budaya dan media penanaman nilai karakter bangsa.<sup>9</sup> Tak hanya penanaman nilai, permainan tradisional juga mampu membentuk hati nurani anak.<sup>10</sup> Secara khusus mengenai Bentengan, sejumlah peneliti seperti Zamawi dan Paramdana menemukan bahwa permainan ini dapat membangun karakter siswa sekolah dasar.<sup>11</sup> Fitri dan Wisman menilai Bentengan mampu meningkatkan sosialitas interpersonal peserta didik TK.<sup>12</sup>

Dalam hubungannya dengan Kearifan Lokal Pancasila, riset mendalam dan luas telah dilakukan oleh para akademisi filsafat dan teologi Indonesia. Hasil publikasi ini berjudul *Kearifan-Lokal~Pancasila: Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan*.<sup>13</sup> Buku ini berupaya menggali roh Pancasila dari tradisi-tradisi yang ada di Indonesia. Hal ini ditegaskan kembali oleh

<sup>6</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul, 1949), <https://doi.org/10.4324/9781315824161>.

<sup>7</sup> Mohammad Syafruddin Kuryanto and Ika Ari Pratiwi, "Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Locomotor Siswa," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 1, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>.

<sup>8</sup> Dwi Imam Efendi and Ifa Aristia Sandra Ekayati, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Prosiding Seminar Nasional Uniwow Tuban* 1, no. 1 (2017): 28–32.

<sup>9</sup> I.G Agung Jaya Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa," *Genta Hredaya* 2, no. 2 (2020): 1–10.

<sup>10</sup> Aurelia Cika Maya Putri and Gregorius Ari Nugrahanta, "Kontribusi Permainan Tradisional Untuk Hati Nurani Anak," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4518–31, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>.

<sup>11</sup> Wing Prasetya Kurniawan and M Anis Zawawi, "Pengenalan Permainan Tradisional Goteng (Gobak Sodor Dan Bentengan) Untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas," *Jurnal Pembelajaran Olharaga* 3, no. 1 (2017): 128–41; Pajar Anugrah Prasetio and Gilang Kripsiyadi Paramdana, "Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 19–28, <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>.

<sup>12</sup> Deni Winda Fitri and Asdi Wirman, "Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang," *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 12–21.

<sup>13</sup> Armada Riyanto et al., eds., *Kearifan Lokal~Pancasila: Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2015).



beberapa periset. Brata<sup>14</sup> memiliki kesimpulan bahwa kearifan budaya lokal itu merupakan perekat identitas bangsa. Fajarini<sup>15</sup> lebih membahas peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. Sedangkan riset kearifan lokal sehubungan dengan permainan tradisional pada umumnya telah ditulis oleh Wulansari<sup>16</sup>. Ia mengulas pelestarian seni budaya dan permainan tradisional melalui tema kearifan lokal dalam kurikulum PAUD. Mengenai riset tentang *Homo Ludens*, literatur Indonesia ditulis oleh Rahmat<sup>17</sup> dan Pandor<sup>18</sup>. Keduanya mengulas secara umum makna *homo ludens* dari pemikiran Huizinga.

Dengan studi literatur terdahulu ini, kebaruan penelitian yang hendak diartikulasikan dalam riset ini adalah perspektif kearifan lokal dan filsafat antropologis *homo ludens* dari permainan anak “Bentengan”. Penelitian ini hendak menjawab pertanyaan: 1) Apa nilai-nilai kearifan lokal Pancasila yang terkandung dalam permainan tradisional Bentengan ini? 2) Bagaimana refleksi filosofis permainan Bentengan dalam terang manusia sebagai *Homo Ludens*? Riset ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal Pancasila yang terkandung dari permainan tradisional ‘Bentengan’. Sebab anak merupakan generasi penerus bangsa. Mereka adalah tulang punggung penerus pembangunan bangsa, maka perlu karakter Pancasila.<sup>19</sup> Selain itu, riset ini bertujuan untuk merefleksikan permainan Bentengan secara filosofis, bahwa manusia adalah insan yang bermain. Bermain bukan berarti ‘main-main’ yang menggampangkan, tetapi mengejar tujuan yakni kebahagiaan itu sendiri.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah riset filosofis-fenomenologis.<sup>20</sup> Riyanto menulis bahwa riset ini menaruh minat pada perkara filsafat berupa kearifan lokal. Kearifan lokal ini berarti kesadaran-kesadaran pikiran, perasaan, tata nilai komunitas, religiositas, kulturalitas, relasionalitas manusia dengan sesamanya atau dengan alam.<sup>21</sup> Studi kearifan lokal berarti metodologi studi kultural, studi filsafat nilai-nilai dalam tradisi serta studi prinsip-prinsip hidup bersama, serta pengalaman konkret masyarakat dalam menapaki pziarahan hidup bersama.<sup>22</sup>

<sup>14</sup> “Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa,” *Jurnal Bakti Saraswati*. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB 05, no. 01 (2016): 9–16, <https://doi.org/10.1007/s11104-008-9614-4>.

<sup>15</sup> “Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter.”

<sup>16</sup> “Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 2, no. 1 (2017): 1–11, <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11>.

<sup>17</sup> “Homo Ludens (Insan Yang Bermain, Man-The Player)” (Bandung, 2014).

<sup>18</sup> *Ex Latina Claritas: Dari Bahasa Latin Muncul Kejernihan* (Jakarta: Obor, 2010), 21–23.

<sup>19</sup> Kasdin Sihotang et al., *Pendidikan Pancasila: Upaya Internalisasi Nilai-Nilai Kebangsaan* (Jakarta: Universitas Atma Jaya Jakarta, 2014).

<sup>20</sup> Armada Riyanto, “Mendesain Riset Filosofis-Fenomenologis Dalam Rangka Mengembangkan ‘Berfilsafat Indonesia,’” in *Metodologi Riset Studi Filsafat Teologi*, ed. A. Tjatur Raharso and Yustinus (Malang: Dioma, 2018), 114.

<sup>21</sup> “Mendesain Riset Filosofis-Fenomenologis Dalam Rangka Mengembangkan ‘Berfilsafat Indonesia.’”

<sup>22</sup> Riyanto, “Introduksi: Kearifan Lokal~Pancasila Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan,” 26.



Dalam penelitian ini, kearifan lokal yang hendak disimak adalah permainan tradisional anak “Bentengan”. Riset dilakukan dengan melakukan studi-studi literatur terhadap karya-karya tulis mengenai “Bentengan”. Temuan studi pustaka kemudian direfleksikan secara filosofis dalam terang filsafat antropologi *Homo Ludens*, John Huizinga.

## PEMBAHASAN

### Permainan Tradisional Bentengan

Bentengan ini permainan tradisional yang banyak ditemukan di Pulau Jawa, tetapi ditemui pula di pulau-pulau lain. Oleh Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, permainan ini telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia berasal dari Betawi, Jakarta.<sup>23</sup> Di Kulon Progo, DIY, bentengan banyak dikenal sebagai *Raton*. Bentengan ini berasal dari kata “benteng” yang diberi sufiks “-an”. Singkat kata, bentengan adalah permainan memperebutkan dan mempertahankan “benteng”. Bentengan dimainkan secara kolektif. Artinya, ia tidak dapat dimainkan sendirian. Ia harus melibatkan banyak orang. Idealnya dilakukan dengan minimal enam personil. Bentengan bisa dimainkan siapapun, baik laki-laki maupun perempuan dan lepas apakah ia orang asli Jawa atau bukan.

Permainannya mudah. Ia tidak membutuhkan alat permainan khusus seperti Congklak. Bentengan tidak membutuhkan pula iringan lagu atau musik seperti permainan *cublak-cublak suweng*. Bentengan dapat dimainkan di pekarangan rumah atau halaman luas. Tidak banyak properti yang dibutuhkan. Yang diperlukan seringkali adalah dua batang pohon atau batang kayu dengan jarak antar pohon 2-3 meter.<sup>24</sup> Berdasarkan pengalaman subjektif saya, dua pohon itu bisa disubstitusi dengan entitas lain, entah tiang, galah bambu, pilar bangunan, dst.

Bentengan dibagi dalam dua kelompok. Pembagian kelompok diusahakan dengan adil. Caranya ialah dengan ber-*hompimpah halaium gambreng* atau mengundinya. Biasanya pembagian secara adil dilakukan oleh yang penatua kelompok. Ia berusaha membagi kelompok dengan adil agar perbandingan usia antar kelompok merata, sehingga tidak ada yang merasa menjadi *pupuk bawang*. *Pupuk bawang* adalah peristilahan khas permainan di Jawa yang merujuk pada seseorang yang diistimewakan karena belum dianggap setara dengan peserta permainan yang lain. Biasanya mereka adalah anak-anak kecil yang ingin turut serta bermain, tetapi memiliki imunitas untuk mendapat dampak kekalahan atau ‘hukuman’ permainan.

Dalam Bentengan, masing-masing kelompok bertugas menjaga benteng (pohon) kelompok dan sekaligus merebut benteng (pohon) kelompok lawan. Kelompok yang berhasil menyentuh atau memegang pohon lawan lebih dulu akan menjadi pemenangnya. Permainan ini bisa dimodifikasi sesuai keinginan. Artinya, permainan bisa dilakukan berulang kali, lalu akumulasi skor kemenangan menjadi penentu siapa yang memenangkan permainan. Seringkali kelompok yang kalah mendapatkan hukuman dari kelompok yang menang. Detensi atas kekalahan itu juga dapat ditentukan dalam kesepakatan bersama sebelum bermain.

<sup>23</sup> Lembaga Kebudayaan Betawi (LKB), “Bentengan Betawi,” Warsan Budaya Tak Benda Indonesia, 2019, <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=1162>.

<sup>24</sup> Indiyah Prana Amertawengrum, *Permainan Tradisional Jawa* (Klaten: Intan Pariwara, 2010).



Cara bermainnya seperti demikian:<sup>25</sup> Wakil dari tiap-tiap kelompok, lebih dari satu orang atau menyesuaikan strategi kelompok, meninggalkan benteng masing-masing untuk berjuang menyentuh benteng lawan. Sisa dari anggota kelompok bertugas untuk menjaga bentengnya agar tidak disentuh oleh lawan. Jadi ada tim yang ofensif dan ada yang defensif. Sementara permainan berlangsung, jika anggota kelompok ofensif atau defensif yang saling berkejaran dapat menyentuh anggota tubuh lawan, maka anggota kelompok yang tersentuh itu gugur. Dalam beberapa modifikasi, anggota kelompok yang terkena sentuhan lebih dulu akan ditawan di benteng lawan. Ia akan bisa kembali aktif bermain apabila ‘diselamatkan’ rekan setim dengan disentuh juga.

Durasi permainan bergantung pada kecepatan kelompok untuk merebut benteng lawan. Semakin lama permainan semakin seru pula bentengan ini dirasakan. Sebab tentu terjadi kejar-kejaran dan adu strategi yang memikat. Permainan berakhir ketika salah seorang pemain dapat merebut benteng lawan dengan menyentuh pohon lawan. Saat menyentuh pohon kelompok rival tersebut, ia harus berseru “Benteng!” sebagai tanda keberhasilannya. Biasanya kelompok yang kalah akan menerima hukuman dari kelompok yang menang. Hukuman yang terjadi dapat berupa suruhan menyanyi, *push up*, *laku dhodhok*, atau hukuman lain yang telah disepakati.

Permainan bentengan ini selain membutuhkan kegesitan motorik dan kelincahan fisik,<sup>26</sup> ia memerlukan pemikiran yang strategis dan taktis bagaimana dapat menguasai benteng lawan dengan cepat. Di lain pihak, bentengan membutuhkan daya konsentrasi untuk mengawasi upaya lawan menyerang bentengnya. Kemampuan berdiskresi untuk menentukan prioritas lawan yang harus ditawan, misal lawan yang dianggap paling berbahaya’ juga penting. Aspek-aspek inilah yang krusial dalam memenangkan permainan. Karena nilai-nilai positif yang membangun kemampuan intelektual, emosional dan psikomotorik anak, permainan bentengan perlu diperhitungkan dan dimaknai sebagai salah satu sarana pendidikan karakter anak.<sup>27</sup> Bentengan memiliki nilai pedagogis yang rekreatif.

### **Kearifan Lokal Pancasila: Bentengan**

Penelusuran elaboratif<sup>28</sup> atas kearifan lokal Pancasila ini berangkat atas perkataan Bung Karno sendiri bahwa Pancasila adalah jiwa dan filsafat sedalam-dalamnya bangsa Indonesia<sup>29</sup>. Pengertian “sedalam-dalamnya” itu diasumsikan sebagai kedalaman jiwa bangsa Indonesia yakni kearifan-kearifan lokal yang ada di setiap masing-masing tradisi budaya Indonesia. Salah

<sup>25</sup> Amertawengrum.

<sup>26</sup> Prasetio and Praramdana, “Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar.”

<sup>27</sup> Ratna Indarti Endang Nuryasana, “Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter Di MI Unggulan As’ saadah - Surabaya,” *Africa’s Potential for the Ecological Intensification of Agriculture* 1, no. 9 (2017): 8.

<sup>28</sup> Riyanto et al., *Kearifan Lokal-Pancasila: Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan*.

<sup>29</sup> Soekarno, “Lahirnya Pancasila, Pidato Bung Karno di Depan Sidang Panitia Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan” (Jakarta, 1945).



satu bentuk kearifan lokal itu adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional ini merupakan warisan antar generasi yang disampaikan secara lisan dari waktu ke waktu. Salah satu permainan anak tradisional itu adalah Bentengan.

Lokalitas permainan tradisional Bentengan memuat juga nilai kearifan~lokal Pancasila. Bentengan mengandung nilai lokalitas karena kekhasan etnisnya (Jawa Timuran). Secara pedagogis, permainan tradisional anak ini mengembangkan nurani peserta didik<sup>30</sup> dan menumbuhkan sosialitasnya. Dengan demikian anak secara tidak langsung dibina memiliki roh bangsa yakni Pancasila. Ia dididik menjadi manusia berkarakter Pancasila. Hal itu tampak dalam nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam Bentengan itu sendiri.

Nilai-nilai utama moralitas dan haluan kebangsaan-kenegaraan Pancasila antara lain<sup>31</sup>: Ketuhanan (religiusitas), kemanusiaan universal, persatuan dalam kebhinekaan, demokrasi permusyawaratan, dan keadilan sosial. Berdasarkan pokok-pokok Pancasila tersebut, aspek-aspek nilai Pancasila dalam kearifan lokal permainan anak tradisional Bentengan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Ketuhanan (religiusitas)

Nilai ketuhanan dalam permainan Bentengan tidaklah terlalu tampak, tetapi bukan berarti tidak ada. Nilai ketuhanan itu bisa digali dari upaya penentuan kelompok dengan *hompimpah halaium gambreng*. Secara semantis, frasa *hompimpah* itu memiliki pengertian “Dari Tuhan kembali ke Tuhan, ayo bermain!”<sup>32</sup> Dengan ‘mantra’ ini, anak secara tidak sadar belajar untuk menyerahkan diri pada kehendak ilahi. Ketuhanan itu tidak dipahami secara naif dengan mengunggulkan agama tertentu, melainkan lebih menonjolkan religiusitas universal yakni pemberian diri dan pamasrahan diri pada penyelenggaraan Ilahi (*Providentia Dei*). Religiositas tidak selalu identik dengan agama. Berbeda dari agama yang cenderung dipandang sebagai institusi rohani yang terorganisir, formal dan yuridis, religiusitas lebih menyoar perkara kedalaman hati yang mencakup totalitas rasio dan humanitasnya.<sup>33</sup> Permainan Bentengan lebih mengejar kedalaman rasa, jiwa dan cita rasa religius di mana nilai-nilai keutamaan dijunjung tinggi.

#### 2. Kemanusiaan Universal

Universalitas kemanusiaan dalam permainan Bentengan terletak pada penerimaan secara egaliter siapapun yang ingin bermain. Permainan bentengan juga membutuhkan semangat kemanusiaan seperti saling menolong (menyelamatkan teman), kejujuran (mengakui apabila merasa terkena sentuhan terlebih dahulu), kerendahan hati (menerima kesepakatan kelompok, mengakui kesalahan dan kekalahan, tidak menghina dan merendahkan yang kalah), daya juang meraih tujuan, bertahan dalam kesulitan (bertahan-resilien jika tinggal sendirian

<sup>30</sup> Putri and Nugrahanta, “Kontribusi Permainan Tradisional Untuk Hati Nurani Anak.”

<sup>31</sup> Yudi Latif, *Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila* (Jakarta: Gramedia, 2011).

<sup>32</sup> Sinta Masrurin, “Permainan Tradisional Hompimpa (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021). Kendati demikian, kebenaran makna dan asal dari kata “hompimpah” perlu diverifikasi dan ditelusuri lebih lanjut.

<sup>33</sup> Yusuf Bilyarta Mangunwijaya, *Menumbuhkan Sikap Religius Anak-Anak* (Jakarta: Gramedia, 1986), 4.



menjaga benteng), sukacita kemenangan yang sehat dan kesediaan mengakui kekalahan (sportivitas). Semua ini adalah nilai-nilai kehidupan yang diperjuangkan manusia, khususnya manusia Indonesia. Dengan demikian, anak didik menjadi pribadi yang berkarakter dan memiliki adab yang luhur.

### 3. Persatuan dalam Kebhinekaan

Nilai unitas atau persatuan dalam kebhinekaan permainan Bentengan terlihat dari penerimaan siapapun yang hendak bermain. Ia tidak memandang suku, agama, ras, golongan ataupun gender. Bentengan berciri inklusif atas perbedaan-perbedaan yang ada. Permainan ini dapat dilakukan oleh siapapun, entah laki-laki maupun perempuan, baik yang sudah pernah dan jago bermain atau yang baru sama sekali (*beginner*). Bentengan secara tidak langsung menanamkan dalam nurani anak untuk menerima perbedaan, terbuka atas perbedaan sikap dan pandangan, dan berjuang untuk kesatuan kelompoknya. Bentengan membangun kesadaran akan perbedaan tetapi juga persamaan karena disatukan oleh keindonesiaannya.

### 4. Demokrasi Permusyawaratan

Nilai demokratis permusyawaratan permainan bentengan dapat disarikan dalam kemampuan anak-anak untuk menyusun kesepakatan sebelum bertanding. Mereka berkumpul terlebih dahulu untuk menyusun konsensus aturan main (soal pembagian kelompok, soal siapa yang menyerang dan bertahan menjaga benteng, soal sejauh mana sentuhan itu diterima, apakah sentuhan baju saja cukup atau perlu mengenai anggota tubuh tertentu seperti tangan, dst.) dan juga hukuman yang siap diterima oleh kelompok yang kalah. Ciri demokratis ini berarti mengakomodasi keinginan setiap peserta permainan. Dari situ kemudian disepakati secara musyawarah keputusan bersamanya.

### 5. Keadilan Sosial

Keadilan sosial dalam permainan Bentengan berarti menerima secara adil pembagian kelompok yang telah ditentukan. Keadilan ini tidak sekadar sama rata sama rasa, tetapi keadilan yang proporsional. Artinya jangan sampai satu kelompok tertentu didominasi anak yang lebih tua atau yang lebih berbakat dalam bermain. Pembagian kelompok juga tidak berdasarkan kesamaan gender, suku atau agama yang dapat menimbulkan gesekan sosial dan diskriminasi, melainkan dibagi secara seadil-adilnya sambil mengingat kesepakatan main bersama. Keadilan sosial ini juga berarti kesediaan menerima hasil pertandingan. Sekiranya kalah, berarti siap menerima konsekuensi yang telah disepakati bersama.

## **Bentengan: Implementasi *Homo Ludens***

*Homo Ludens* secara etimologis merupakan paduan dua kata bahasa Latin yakni *homo* (Plural: *hominis*) yang berarti 'manusia' dan *ludens* (inf: *ludere*) yang artinya 'bermain' atau 'memainkan'<sup>34</sup>. Ungkapan *homo ludens* sebagai cetusan filosofis dan antropologis terkait hakikat manusia dipopulerkan oleh John Huizinga. Ia adalah seorang sejarawan dan teoritis budaya Belanda yang hidup dari tahun 1872 sampai 1945. Tesis *homo ludens* ini ditulis dalam

<sup>34</sup> Karl Prent, J. Adisubrata, and J.S. Purwadarminta, *Kamus Latin-Indonesia* (Yogyakarta: Kanisius, 1969).



buku yang dalam bahasa Inggris berjudul *Homo Ludens: A Study of Play Element in Culture* (Manusia yang Bermain: Studi Terhadap Unsur Permainan dalam Budaya).

Menurut Huizinga, bermain adalah fenomena kultural yang mengidentifikasi kodrat manusia. Baginya, bermain adalah aktivitas yang lebih tua dari kebudayaan, bahkan mendahuluinya Huizinga menulis,

*Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. We can safely assert, even, that human civilization has added no essential feature to the general idea of play.*<sup>35</sup>

Hal ini dikarenakan ‘bermain’ juga dilakukan oleh binatang, seperti dalam kicauan burung, gerak-gerik anjing, dst. Mereka bermain untuk mengejar kesenangannya. Huizinga berpendapat bahwa manusia yang bermain atau *homo ludens* adalah awal peradaban manusia. *Homo ludens* bersumber dari kebebasan manusia untuk memperoleh tujuannya yakni kegembiraan, kebahagiaan dan realisasi diri.<sup>36</sup>

Bagi Huizinga ada lima kriteria permainan:<sup>37</sup> *Pertama*, bermain selalu merupakan aktivitas bebas manusia. Permainan berangkat dari kebebasan dan kehendak manusia. Tidak pernah ada ungkapan “Wajib bermain”. Bermain adalah ekspresi kebebasan manusia sebagai kodratnya. Permainan juga bebas dari tuntutan produktivitas. Selain itu, karena karakter ‘ketakbergunaannya’ permainan itu dinikmati dalam waktu luang. Permainan berbeda dari ritus atau upacara yang ketat dengan aturan dan rubrik-rubrik tertentu. *Kedua*, permainan itu lain dari kehidupan nyata. Permainan itu selalu mencipta dan mensimulasi imajinasi-fantasi pikiran. Ia beralih dari “*ordinary world*” menuju “*extra ordinary world*”. Anak-anak sendiri tahu bahwa permainan itu hanya ‘berpura-pura’. Ia tidak menseriusi dengan sungguh efek dan dampaknya sampai ke luar permainan. Sekalipun hanya berpretensi, permainan tak kehilangan kesungguhannya. Permainan seolah sebuah devosi yang menggembirakan. *Ketiga*, permainan terjadi pada waktu dan tempat tertentu. Ia tidak dimainkan secara sembarangan atau justru terlepas dari spasialitas dan temporalitas hidup manusia. Ciri khasnya ialah keterbatasan waktu dan keterasingannya dari hidup harian. Waktu dan tempat yang khusus ini memungkinkan adanya tiga hal berikut: eksibisi (pemeragaan keterampilan), konsentrasi (pemusatan atensi pada permainan) dan proteksi (perlindungan atas pemain). *Keempat*, permainan mengikuti aturan main tertentu (*rules of the game*). Ia menciptakan sebuah keteraturan. Lepas dari aturan, permainan menjadi kacau dan *chaos*. Afinitas permainan dengan aturan-aturan menghasilkan suatu estetika dan keindahan tertentu. Permainan mensymbolisasi kehidupan manusia itu sendiri. Permainan dengan sendirinya mengusung keadilan sebagai keutamaan. Peserta

<sup>35</sup> Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, 1.

<sup>36</sup> Pandor, *Ex Latina Claritas: Dari Bahasa Latin Muncul Kejernihan*.

<sup>37</sup> Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, 7–12; Rahmat, “Homo Ludens (Insan Yang Bermain, Man-The Player).”



hendaknya bermain secara “*fair play*”. Kelima, permainan itu memiliki tujuan. Tujuan itu pertama-tama ada dalam dirinya sendiri (*self-purpose*), selama permainan berlangsung dan bukan efek kemudian dari permainan. Tujuan permainan sejatinya adalah untuk memperoleh pengalaman bermain (*a ludic experient*). Hal ini yang membuat permainan itu seru, membangkitkan gairah, meningkatkan tensi, dst. Permainan selalu mengejar kemenangan tanpa melupakan penghormatan terhadap kemanusiaan.

Bentengan, sebagai permainan anak tradisional ini mengekspresikan kodrat manusia sebagai *homo ludens*. Kelima kriteria permainan Huizinga ada dalam permainan Bentengan. Kelimanya akan diuraikan dalam lima poin berikut:

1. Bentengan selalu adalah wujud kebebasan, bukan paksaan dari pihak-pihak tertentu. Ia memaksimalkan potensi manusia (anak): mengembangkan sosialitas, kemampuan fisik, motorik dan lokomotifnya. Permainan ini menyingkap potensi tumbuh kembang dalam sebuah kemerdekaan permainan.
2. Bentengan merupakan simbolisasi perjuangan hidup manusia yakni untuk meraih impian, sembari mempertahankan hidup itu sendiri. *Militiae hominis vita est*. Hidup manusia adalah perjuangan (bdk. Ayub 7: 1). Dalam mempertahankan hidup, tak jarang manusia harus berhadapan pihak-pihak yang berada berseberangan dengannya. Untuk itu ia harus berjuang dan bertahan. Bentengan menampilkan keseriusan permainan. Mereka sekuat tenaga berjuang menjadi pemenang. Tapi di saat yang sama mereka menyadari bahwa ini merupakan permainan. Pemain menyadari temporalitas atau kesementaraan Bentengan.
3. Bentengan terjadi dalam waktu dan tempat yang khusus. Memang bisa dimainkan kapanpun, tetapi tentu lebih baik pagi atau sore hari, bukan malam hari (karena membahayakan). Tempat pelaksanaan bentengan adalah pekarangan luas di mana ada pohon atau entitas yang dapat dijadikan benteng. Dalam permainan ini, Bentengan mengajak peserta permainan untuk akrab dengan dunianya dan peka terhadap kondisi alam. Bentengan mendidik pemain untuk menyadari dan memahami limitasi. Mereka perlu tahu batas. Permainan selalu memiliki awal dan akhir. Ia memiliki batas terluar yang dapat dilampaui.
4. Bentengan tentu bekerja berdasarkan aturan main tertentu. Aturan permainan disepakati bersama sebelum permainan. Bentengan tidak berlangsung secara anarkis atau tanpa bentuk. Para pemain kerap menyadari akan konsensus permainan dengan harapan agar permainan tidak gagal. Sebab aturan tidak ditegakkan bentengan tidak akan mencapai tujuan permainan itu sendiri.
5. Bentengan mempunyai tujuan langsung yakni memenangkan permainan. Namun secara internal bentengan memiliki tujuan yakni rekreatif, edukatif, dan kompetitif. Secara tidak langsung, permainan ini mendidik anak-anak untuk menikmati permainan, mengembangkan moralitas, sosialitas, dan sportivitas.

### Titik Temu: Kebahagiaan



Soekarno, sebagai pencetus Pancasila dalam Pidato 1 Juni 1945 pernah mengungkapkan,

*Marilah kita menyelesaikan karya-gawe, pekerjaan, amal ini, bersama-sama! Gotong-royong adalah pembantingan tulang bersama, pemerasan keringat bersama, perjuangan bantu-membantu bersama. Amal semua buat kepentingan semua, keringat semua buat **kebahagiaan** semua. Ho-lopis kuntul-baris buat kepentingan bersama! Itulah gotong-royong! (Tepuk tangan riuh-rendah).*<sup>38</sup>

Dalam pidatonya ini, Soekarno secara implisit menyebut tujuan terdalam dari Pancasila yakni kebahagiaan semua rakyat. Gotong royong yang menjadi saripati dari Pancasila mengarahkan kemudi bangsa pada tujuan kebahagiaan. Kebahagiaan adalah kategori etis dari jiwa bangsa. Inilah tujuan dari lima nilai Pancasila: ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi dan keadilan. Jiwa terdalam dari kearifan lokal Pancasila pun adalah kebahagiaan. Hal ini serupa dengan tujuan negara yang diajukan Aristoteles, yakni kebahagiaan para warganya (*eudamonia*).<sup>39</sup>

Dalam hubungannya dengan permainan, Driyarkara, filsuf Indonesia, pernah merefleksikan manusia sebagai *homo ludens*. Ia menulis pentingnya permainan dalam hidup dan bagaimana aturan main harus ditaati:

*Bermainlah dalam permainan, tetapi jangan main-main! Mainlah dengan sungguh-sungguh, tetapi permainan jangan dipersungguh. Kesungguhan permainan terletak pada ketidaksungguhannya, sehingga permainan yang dipersungguh tidaklah sungguh lagi. Mainlah dengan eros (red. cinta), tetapi janganlah mau dipertainkan eros. Mainlah dengan agon (red. perjuangan), tetapi janganlah mau dipertainkan agon. Barangsiapa memertainkan permainan, akan menjadi permainan permainan. Bermainlah untuk bahagia, tetapi janganlah memertainkan kebahagiaan.*<sup>40</sup>

Ungkapan Driyarkara ini menegaskan tujuan dan makna permainan yakni kebahagiaan. Permainan tidak diandaikan suatu persoalan yang digampangkan ('main-main'). Permainan memiliki sisi paradoksnya. Keseriusan permainan terletak pada ketidakseriusannya. Bentengan sebagai permainan itu sendiri mengejar nilai tertinggi, yakni kebahagiaan. Tanpa kebahagiaan, arti permainan menjadi hampa. Untuk itulah cinta diperlukan. Nilai cinta *eros* permainan anak dilatih dan dikembangkan. Kebahagiaan jadi titik simpul sekaligus tolak ukur makna

<sup>38</sup> Soekarno, "Lahirnya Pancasila, Pidato Bung Karno di Depan Sidang Panitia Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan."

<sup>39</sup> Franz Magnis-Suseno, *Etika Politik: Prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern* (Jakarta: Gramedia, n.d.), 230.

<sup>40</sup> Nikolaus Driyarkara, *Karya Lengkap Driyarkara*, ed. A. Sudiarja et al. (Jakarta, 2006), 254.



Bentengan sebagai permainan tradisional yang digali dari kearifan lokal bangsa dan dari kaca mata filosofis manusia sebagai *homo ludens*.

## PENUTUP

Bentengan sebagai permainan anak tradisional memiliki muatan nilai yang kaya. Ia menampilkan dan mengimplementasikan nilai-nilai kearifan lokal Pancasila. Nilai-nilai itu antara lain: ketuhanan (religiusitas), kemanusiaan universal, persatuan dalam kebhinekaan, demokrasi kemusyawarakatan, dan keadilan sosial. Sebagai permainan, bentengan juga menampilkan serta mewujudkan kodrat manusia sebagai makhluk yang bermain (*Homo Ludens*). Bentengan mewujudkan kriteria-kriteria permainan, yakni sebagai ekspresi kebebasan eksistensial manusia, simbolisasi perjuangan hidup manusia, meruang dan mewaktu dalam hidup anak-anak, memiliki aturan main yang disepakati bersama serta mempunyai tujuan dalam dirinya sendiri yakni kebahagiaan. Sebagai rekomendasi, bentengan sangat baik bila menjadi sarana pengembangan profil Pancasila siswa-siswi Indonesia. Selain itu, bentengan baik sebagai sarana pengembangan relasi sosial satu sama lain yang kini tergerus oleh karakter individualistik dan konsumeristik akibat perkembangan pesat teknologi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., B. Abdoli, M. Shafidazeh, H. Khlaji, S. Hajihosseini, and V. Ziaee. "The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys." *Iranian Journal of Pediatrics* 19, no. 2 (2009): 123–29.
- Amertawengrum, Indiyah Prana. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara, 2010.
- Brata, Ida Bagus. "Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa." *Jurnal Bakti Saraswati. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB* 05, no. 01 (2016): 9–16. <https://doi.org/10.1007/s11104-008-9614-4>.
- Driyarkara, Nikolaus. *Karya Lengkap Driyarkara*. Edited by A. Sudiarja, G. Budi Subanar, St. Sunardi, and T. Sarkim. Jakarta, 2006.
- Efendi, Dwi Imam, and Ifa Aristia Sandra Ekayati. "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *Proseding Seminar Nasional Unirow Tuban* 1, no. 1 (2017): 28–32.
- Endang Nuryasana, Ratna Indarti. "Pengembangan Permaianan Tradisional Bentengan Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter Di MI Unggulan As`saadah - Surabaya." *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture* 1, no. 9 (2017): 8.
- Fajarini, Ulfah. "Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter." *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 1, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>.

- Fitri, Deni Winda, and Asdi Wirman. "Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang." *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 12–21.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul, 1949. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>.
- Kurniawan, Wing Prasetya, and M Anis Zawawi. "Pengenalan Permainan Tradisional Goteng (Gobak Sodor Dan Bentengan) Untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas." *Jurnal Pembelajaran Olharaga* 3, no. 1 (2017): 128–41.
- Kuryanto, Mohammad Syafruddin, and Ika Ari Pratiwi. "Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 1, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>.
- Latif, Yudi. *Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*. Jakarta: Gramedia, 2011.
- Lembaga Kebudayaan Betawi (LKB). "Bentengan Betawi." Warsan Budaya Tak Benda Indonesia, 2019. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=1162>.
- Magnis-Suseno, Franz. *Etika Politik: Prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern*. Jakarta: Gramedia, n.d.
- Mangunwijaya, Yusuf Bilyarta. *Menumbuhkan Sikap Religius Anak-Anak*. Jakarta: Gramedia, 1986.
- Masrurin, Sinta. "Permainan Tradisional Hompimpa (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Mulyana, Yusep, and Anggi Setia Lengkana. *Permainan Tradisional*. Edited by Ahmad Setiawan. Bandung: Salam Insan Mulia, 2019.
- Pandor, Pius. *Ex Latina Claritas: Dari Bahasa Latin Muncul Kejernihan*. Jakarta: Obor, 2010.
- Prasetyo, Pajar Anugrah, and Gilang Kripsiyadi Paramdana. "Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>.
- Prent, Karl, J. Adisubrata, and J.S. Purwadarminta. *Kamus Latin-Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 1969.
- Putri, Aurelia Cika Maya, and Gregorius Ari Nugrahanta. "Kontribusi Permainan Tradisional Untuk Hati Nurani Anak." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4518–31. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>.
- Rahmat, Agus. "Homo Ludens (Insan Yang Bermain, Man-The Player)." Bandung, 2014.
- Riyanto, Armada. "Introduksi: Kearifan Lokal~Pancasila Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan." In *Kearifan Lokal~Pancasila Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan*, 13–42. Yogyakarta: Kanisius, 2015.
- . "Mendesain Riset Filosofis-Fenomenologis Dalam Rangka Mengembangkan 'Berfilsafat Indonesia.'" In *Metodologi Riset Studi Filsafat Teologi*, edited by A. Tjatur Raharso and Yustinus, 113–42. Malang: Dioma, 2018.
- Riyanto, Armada, Johanis Ohoitumur, C.B. Mulyatno, and Otto Gusti Madung, eds. *Kearifan Lokal~Pancasila: Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2015.

- Sihotang, Kasdin, Mali Benyamin Mikhael, Benyamin Molan, and Vinsensius Felisianus Kama. *Pendidikan Pancasila: Upaya Internalisasi Nilai-Nilai Kebangsaan*. Jakarta: Universitas Atma Jaya Jakarta, 2014.
- Soekarno. "Lahirnya Pancasila, Pidato Bung Karno di Depan Sidang Panitia Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan." Jakarta, 1945.
- Suryawan, I.G Agung Jaya. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa." *Genta Hredaya* 2, no. 2 (2020): 1–10.
- Suwarno, P.J. *Pancasila sebagai Budaya Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Wulansari, Betty Yulia. "Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 2, no. 1 (2017): 1–11.  
<https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11>.