

## PSIKOLOGI BERMAIN

LITA PATRICIA LUNANTA, M. PSI

SITTI RAHMAH MARSIDI, M. PSI.

## PANDANGAN BUDAYA DAN ETHOLOGI MENGENAI BERMAIN

Salah satu kegembiraan dari memiliki hewan peliharaan adalah mengamati mereka saat masih kecil dan melihat bagaimana mereka bermain tanpa henti. Hewan peliharaan yang masih kecil, misalnya anak anjing atau anak kucing, adalah teman bermain yang sesuai juga untuk anak. Ketika kita mengamati hewan bermain, kita seringkali dapat melihat kesamaannya dengan perilaku anak-anak kecil. Berdasarkan hal ini, kita berpikir bahwa ada suatu hal dan fenomena yang universal mengenai bermain, fenomena yang berlaku lintas budaya dan bahkan ke dunia hewan.

Dalam modul ini, kita akan membahas bagaimana melihat secara luas, bagaimana kita membandingkan manusia dan hewan dalam bermain dan kemudian melihat bagaimana bermain itu dalam budaya yang berbeda di dunia. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mempelajari dan memahami kehidupan kita sendiri, sambil mengamati kehidupan dalam berbagai ragam masyarakat dan kehidupan hewan.

Pemahaman kita mengenai permainan pada hewan dapat memberikan masukan bagaimana pentingnya permainan untuk anak-anak. Pemahaman terhadap berbagai budaya juga membuat kita paham esensi bermain yang penting untuk diri kita sendiri.

### Tujuan Pembelajaran

Setelah membaca modul ini, diharapkan mahasiswa dapat

- Mengenali persamaan antara bermain pada manusia dan bermain pada spesies hewan yang lebih rendah
- Memahami peran bermain dalam proses sosialisasi hewan tingkat rendah
- Membedakan antara bermain agresif dan perilaku agresif yang terjadi di antara hewan dan memahami fungsi dari "mock aggression" dalam perkembangan hewan
- Mendefinisikan permainan kompetitif yang meliputi keterampilan fisik, permainan kesempatan, dan permainan strategi dan menggambarkan tipe budaya dimana setiap tipe permainan ini mendominasi
- Memahami hubungan antara bermain kompetitif dan kooperatif serta mengidentifikasi kondisi budaya yang mendukung berkembangannya jenis permainan ini
- Menggambarkan perbedaan budaya dan subbudaya yang ditemukan dalam permainan simbolik dan dapat menjelaskan alasan-alasan untuk penemuan ini.

## KARAKTERISTIK BERMAIN PADA HEWAN

Ada empat hal yang patut diperhatikan sebelum membahas bermain pada hewan yang lebih rendah

1. Bermain tidak mudah dilihat pada semua jenis hewan. Kemungkinan besar dapat terlihat pada hewan seperti mamalia dan burung yang posisinya cukup tinggi dalam tingkatan filogenetik hewan.
2. Bermain biasanya ditemukan hanya diantara hewan yang belum dewasa. Jarang ditemukan mamalia dewasa bermain, dan ketikapun mereka bermain, biasanya permainannya ini berupa aktivitas yang sangat terorganisir, tidak bersifat spontan seperti pada kelompok yang masih muda. Manusia dewasa sering dituduh lupa cara main namun sebenarnya manusia paling besar kemungkinannya dapat bermain di usia dewasa dibandingkan hewan lainnya.
3. Ada dua jenis permainan yang lebih mudah dibandingkan antara hewan dan manusia
  - a. Manipulasi suatu objek secara solitaire (sendiri)
  - b. Bermain gulat-gulatan (rough and tumble play)
4. Walaupun ada persamaan yang sangat jelas antara manusia dan hewan, kita harus berhati-hati untuk tidak membandingkan terlalu jauh. Penelitian mungkin saja berusaha menemukan hubungan antara bermain pada manusia dan hewan tetapi sebenarnya kaitan keduanya belum benar-benar ditegakkan. Kita lebih lagi harus hati-hati tidak menerapkan perasaan manusia kepada hewan yang lebih rendah karena perilaku hewan, termasuk bermain, tidaklah diarahkan oleh kesadaran dan rasionalitas, atau kehendak bebas.

### Bermain sebagai Stimulasi

Seperti bermain pada manusia, bermain pada hewan juga memiliki karakteristik tertentu. Satu karakteristik bermain yang jelas sekali pada hewan adalah bahwa permainan mereka itu meliputi ketrampilan yang biasanya ada dalam satu konteks dan diaplikasikan dalam konteks lain dimana keterampilan itu sebenarnya belum dapat mereka lakukan (Fagen, 1984). Misalnya, anak anjing yang sedang bermain gigit-gigitan, misalnya ketika mereka menggigit kertas atau sendal. Situasi normal dari gigit-menggigit sebenarnya adalah situasi yang menuntut perilaku agresif, yaitu ketika hewan tersebut merasa terancam dan harus melindungi diri sendiri ketika berkompetisi dengan hewan lainnya. Jadi gigit-menggigit dipakai dalam situasi bermain oleh anak-anak anjing, di luar konteks agresivitas yang sebenarnya.

Cara bermain seperti ini seakan-akan hewan dapat melakukan “pretend play” atau bermain pura-pura. Hal ini menjelaskan mengapa bermain hanya dapat ditemukan pada hewan-hewan golongan tinggi. Dibutuhkan jumlah fleksibilitas dan “kepintaran” tertentu untuk hewan-hewan ini dapat menunjukkan pola perilaku dalam berbagai setting yang bervariasi dan di luar konteks yang asli.

Bermain di sini dapat dianggap sebagai aktivitas yang memberi stimulasi. Bermain memberi kesempatan kepada pesertanya—baik itu hewan maupun manusia—untuk mencoba berbagai macam perilaku tanpa harus menerima konsekuensi serius.

Berkelahi yang sebenarnya dapat menghasilkan badan yang luka-luka atau bahkan kematian; bermain berkelahi-berkelahan, di sisi lain, biasanya tidak berbahaya, dan memberikan kesempatan untuk mencoba keterampilan yang suatu hari dibutuhkan dalam ketika perkelahian sebenarnya terjadi.

Apakah hewan yang terlibat dalam bermain menunjukkan keterampilan yang lebih tinggi dalam situasi nyata dibandingkan hewan dari spesies yang sama tapi jarang bermain? Ternyata jawabannya iya. Yang tidak jelas adalah, mengapa perbedaan ini dapat terjadi. Sebagai contoh, Chalmers dan Locke-Hayden (1985) menemukan bahwa ada hubungan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain dengan keterampilan yang dimiliki oleh hewan marmut muda. Yang lebih banyak bermain dibuktikan lebih berkembang secara keterampilan motorik dan paling efisien ketika mencari makanan. Yang tidak dapat dijelaskan adalah, apakah benar bermain yang membuat ketrampilan mereka lebih berkembang dari kawannya yang lain, atau apakah memang golongan yang lebih banyak bermain ini sejak awal sudah memiliki keterampilan fisik dan motorik yang unggul atau apakah mereka mendapatkan kesempatan bermain lebih banyak daripada kawannya yang lain.

### **Bermain dan Agresivitas**

Salah satu karakteristik dari bermain pada hewan, terutama pada mamalia, adalah frekuensi terjadinya agresivitas: mengejar, mencakar, memukul, menggigit, bergulat, dll. Ditemukan bahwa 80 persen dari permainan yang dilakukan oleh anak tikus adalah bersifat agresif (Pellis & Pellis, 1987).

Perilaku agresif yang berlangsung dalam jangka panjang dan bersifat intensif kemungkinan merupakan indikasi adanya gangguan emosional. Sepertinya berkaitan dengan itu, orang tua seringkali melarang aktivitas agresif dalam bentuk apapun pada anak-anak mereka dan menganggap agresivitas yang bersifat main-main pun sebagai tanda dari ketidakdewasaan.

Menarik untuk diobservasi bahwa permainan agresif yang dilakukan oleh hewan justru adalah indikasi dari kedewasaan hewan tersebut. Pola permainan menyerupai kurva U: mulai saat hewan berusia bayi, meningkat hingga hewan tersebut cukup dewasa untuk mendapatkan posisi dalam kelompoknya, dan kemudian frekuensi bermain menjadi menurun (Pellegrini, Dupuis, & Smith, 2007; Power, 2000). Bahkan, terlihat korelasi antara terlihatnya permainan agresif dan kematangan bagian frontal dari otak hewan tersebut. Bagian frontal pada otak bertanggung jawab untuk refleksi, imajinasi, empati, dan bermain/kreativitas, dan perkembangan bagian ini memberi ruang untuk fleksibilitas perilaku yang lebih luas, dan perilaku yang bertujuan dan fokus. Sejalan dengan makin matangnya bagian lobus frontal, bermain agresif menjadi berkurang, sedangkan kerusakan pada bagian lobus frontal berkaitan dengan tingkat suka bermain yang tinggi (Panksepp, Normansell, Coc, & Siviy, 1995). Lebih lanjut lagi, penelitian menunjukkan bahwa bermain bukan saja berkaitan dengan perkembangan lobus frontalis otak binatang tetapi kemungkinan dilakukannya permainan yang bersifat "rough and tumble" membuat bagian lobus frontalis ini berkembang.

Dealing with Aggression in Play
---------------------------------

Do not discourage children from engaging in aggressive play. It is normal for humans to play aggressively, as it is for lower animals. However, aggressive play needs to be carefully monitored to prevent children from crossing the line between mock and real aggression.

Real aggression should never be accepted, and children who engage in real aggression should be monitored carefully, instructed in appropriate social behavior, and reinforced for prosocial acts. Adults should particularly be careful to ensure that aggressive acts are not the only reason that a child receives attention.

There are several points that a caregiver should attend to when determining if aggression is real or simply a form of play.

- When engaged in fantasy play, most children incorporate aggressive themes at some time or another, but they also incorporate prosocial and nonaggressive elements into their make-believe. However, some children always play aggressively, and this is an indicator that adult intervention is warranted.
- While a child may hurt another child accidentally in normal rough-and-tumble play, some children seem to use aggressive play as an excuse to bully or harm others. If a particular child always seems to be hurting other children and seems to be using play as an opportunity to hurt others, intervention is needed.
- Adults should differentiate between hostile and instrumental aggression. Hostile aggression is intended to hurt another person, while instrumental aggression is used to reach a specific goal such as playing with a toy that another child is using. Both are unacceptable. However, instrumental aggression can often be dealt with by modeling and directly teaching appropriate ways of getting things we want, such as waiting, taking turns, asking permission, or finding another toy to play with.
- The willingness of other children to engage in aggressive play with a particular child should be monitored. If a child usually seems to be pressuring or forcing others into aggressive play, intervention is needed.

Perilaku bermain agresif yang sukses pada hewan membuat mereka bisa mendapatkan posisi dominan dibandingkan kawannya. Bahkan, beberapa hewan yang tidak memiliki kesempatan bermain kelihatannya kesulitan untuk menjadi agresif ketika dewasa. Penelitian dengan tikus menunjukkan bahwa tikus yang tidak diijinkan bermain seakan-akan tidak tahu bagaimana dan kapan untuk membela diri atau kapan untuk menyerang. Tikus-tikus ini sering mengira ada ancaman saat tidak ada ancaman, atau sebaliknya merasa aman ketika ada ancaman. Bisa dibayangkan konsekuensi sosial yang dialami si tikus oleh karena mispersepsi seperti ini.

Walaupun bermain pada hewan tingkat rendah sering seperti agresi, terdapat perbedaan dalam beberapa hal

1. Bahkan permainan agresif tetap kelihatan sebagai pengalaman yang penuh kesenangan. Monyet misalnya, akan kelihatan berkelahi ketika bermain, tetapi mereka dapat menunjukkan "wajah bermain" yang membuat kita paham bahwa itu semua hanyalah permainan.
2. Berbeda dengan agresif yang asli, bermain agresi tidak menyebabkan ada pihak yang terluka. Hewan-hewan ini biasanya membatasi tenaga mereka, terutama ketika sedang bermain dengan lawan yang lebih kecil/muda.
3. Bermain agresi dapat dilihat dengan adanya perubahan peran; hewan yang lagi bermain dapat terlihat berganti-ganti peran, dari penyerang, menjadi korban, dan sebaliknya.
4. Dalam permainan agresi, kita bisa melihat adanya fase/masa berhenti. Yang terlibat dapat terlihat berhenti berkelahi untuk mengeksplorasi hal lain, kemudian kembali lagi berkelahi. Dalam insiden agresi yang sebenarnya, tidak terjadi berhenti sama sekali.

Mengapa ada kesamaan yang besar antara bermain dan agresi pada hewan? Bermain sepertinya sebagai sarana untuk menyempurnakan agresi dan sesuatu yang munculnya belakangan dalam perkembangan evolusi hewan. Dalam hal bermain, khususnya bermain agresi, hewan sepertinya dapat menampilkan perilaku yang belum sempurna mereka kuasai (dalam hal ini agresi tersebut). Hewan juga dapat mengurangi intensitas perilaku mereka dalam bermain, misalnya ketika anak kucing bermain menggigit tangan pemiliknya, mereka dapat mengurangi tekanan rahangnya.

### **Bermain dan Sosialisasi**

Bermain, walaupun terkesan hanya berkelahi-berkelahan, memberikan kesempatan untuk interaksi yang intensif dan lama dengan teman sebaya. Dalam hal dunia hewan, hubungan kuat antara bermain pada hewan dan kemampuan mereka bersosialisasi sangatlah tinggi. Bermain bukan hanya berkaitan dengan posisi mereka dalam kawanannya tetapi bagaimana mereka harus beradaptasi dengan kawanannya. Bermain bagi hewan adalah perilaku adaptif yang mengajarkan mengenai komunikasi, kerjasama, dan intensi (Bekoff & Allen, 1998). Pola sosialisasi yang stabil (social meaning) kelihatan dipelajari dalam bentuk permainan yang ditemukan pada spesies hewan tertentu (Brown, 1998).

Diantara penelitian yang tertua, ada penelitian yang dilakukan oleh Harlow dan Harlow pada tahun 1962 mengenai bermain sosial pada monyet rhesus. Sebagian monyet dibesarkan oleh induk aslinya tetapi tidak diperbolehkan berhubungan/berinteraksi dengan kawanannya sama sekali, sebagian lagi dibesarkan oleh induk dari kain tetapi diperbolehkan bermain dengan kawanannya. Hasilnya adalah mereka yang tidak diperbolehkan bermain, mengalami keterlambatan dan gangguan dalam perkembangan sosial dan seksual. Namun uniknyanya, walaupun teman kawanannya yang seusia menolak dan bahkan menunjukkan perilaku agresif, monyet-monyet yang lebih muda bersedia bermain dengan mereka. Nampaknya, jenis dan cara bermain bagi monyet berubah sesuai usia dan berkaitan dengan tahap perkembangan mereka. Bermain sosial sepertinya

mengembangkan fungsi yang perkembangan yang berbeda pada setiap tahapan usia monyet-monyet ini.

Bermain jarang sekali terlihat pada hewan dewasa. Namun ada perkecualian. Bermain dapat dilihat lagi ketika hewan sedang mencari perhatian lawan jenisnya atau ketika hewan sedang bermain dengan anak-anaknya. Dengan kata lain, bermain sering menjadi bentuk perhatian dan kasih sayang hewan dan dilibatkan dalam hubungan yang paling intim. Kesimpulannya, bermain sangat berkaitan dengan proses sosialisasi, terutama pada primata, dan kemungkinan menolong hewan mengembangkan hubungan yang dekat dengan kawannya serta menolong mereka mengembangkan hubungan antara induk dan anaknya (Fagen, 1995)

### **Bermain pada Hewan dan Manusia**

Mengenai topik ini, kita harus hati-hati agar tidak serta merta mengambil kesimpulan pada semua spesies hewan. Namun demikian, ada beberapa kesamaan yang ditemukan antara bermain pada manusia dan mamalia lainnya:

1. Dalam semua spesies mamalia, termasuk manusia, bermain ditemukan pada yang berusia lebih muda dan belum dewasa. Bermain berkurang ketika sudah menjadi lebih dewasa
2. Bermain dalam mamalia meliputi unsur “berpura-pura”, atau pretend play, sebagai contoh aplikasi perilaku dalam konteks yang bukan sebenarnya. Mereka yang bermain cukup fleksibel untuk membuat kenyataan mengikuti kebutuhan mereka dan bukan hanya beradaptasi pada lingkungan.
3. Bermain memberikan kesempatan untuk latihan, dalam situasi yang aman dan tanpa konsekuensi, untuk banyak keterampilan yang dibutuhkan untuk kesuksesan di masa akan datang. Bermain memberi kesempatan hewan untuk mempersiapkan masa dewasanya, walaupun ini bukanlah satu-satunya tujuan dari bermain.
4. Bermain memberi kesempatan untuk adanya kontak secara intim dan interaksi sosial, termasuk kesempatan untuk mencoba peran sosial dan saling berganti peran pada hewan. Pengalaman bermain berkaitan dengan kesuksesan fungsi seksual dan sosial pada monyet. Pada individu pun, dalam kadar tertentu, kita bisa melihat manfaat bermain untuk perkembangan sosial anak-anak.
5. Bermain pada hewan dan manusia melibatkan agresivitas, dan hal ini terutama terlihat pada hewan jantan.

Ada beberapa kesimpulan sementara yang dapat diambil dari pengamatan terhadap kesamaan bermain pada manusia dan hewan ini. Yang pertama, bahwa bermain adalah aktivitas normal bagi anak-anak. Bermain bukanlah sesuatu yang dilakukan karena tidak ada kerjaan lain yang lebih penting, bermain itulah kerjanya anak-anak. Bermain adalah aktivitas normal bagi anak-anak. Yang kedua, bermain merefleksikan fleksibilitas, adaptabilitas, dan kreativitas. Dalam bermain, anak-anak mengganti realitas untuk disesuaikan dengan tujuannya. Hal ini sebenarnya menunjukkan latihan intelektual dan menunjukkan kecerdasan anak. Yang ketiga, walaupun bukan itu tujuan satu-satunya dari bermain, bermain nampaknya memberi kesempatan untuk latihan keterampilan yang mungkin dibutuhkan pada area lain kehidupan. Keempat, bermain pada mamalia, termasuk

manusia, jelas sekali terkait dengan sosialisasi. Pada anak-anak kecil, bermain mengembangkan ketrampilan sosial mereka dan memegang peran penting dalam mengajarkan perilaku sosial yang tepat. Terakhir, bermain memberi kesempatan anak untuk menunjukkan perilaku agresif dalam situasi yang aman. Perilaku agresif masih dipertanyakan apakah normal untuk dilakukan oleh manusia atau tidak. Apakah harus disemangati, dilarang, atau bagaimana. Tidak ada yang tahu, tapi perilaku agresif banyak terlihat pada anak-anak, dan bermain memberikan sarana di mana perilaku ini dapat diterima.

## PERBEDAAN BUDAYA DALAM BERMAIN

Bermain dapat diobservasi pada semua jenis budaya, masa lalu dan masa kini. Ini adalah kegiatan bebas budaya dan benar-benar universal. Bahkan dalam masyarakat dimana hanya ada sedikit waktu untuk bermain, anak-anak berhasil menyelipkan waktu untuk bermain dipadukan dengan pekerjaan yang harus mereka lakukan. Sebagai contoh, pada komunitas Kipsigis di Kenya, anak-anak memiliki banyak tugas sehari-hari, tetapi mereka berhasil mencari cara untuk tetap bermain. Harkness dan Super (1983) memperhatikan bahwa anak-anak Kipsigis bermain lari-larian ketika mereka sedang mengawasi sapi atau memanjat pohon ketika mereka sedang menjaga adiknya.

### Helping Children Engage in Make-Believe

When working with a group of children, recognize that they may differ in the ability to engage in pretend play. Some may have had limited opportunities to pretend in the home and then have difficulty doing so in school.

While it isn't advisable for an adult to be overly intrusive in children's fantasy play, it is appropriate for the adult to observe, make suggestions about themes if the children seem to be running out of ideas, and even occasionally assume a role that can then be handed off to one of the children. One strategy that works very well is to provide a script on which fantasy play can be based by reading a story and then having children act out the roles of the characters. At first the roles and themes may be based very literally on the story, but then they will become increasingly improvisational, particularly if an adult offers subtle guidance.

Children who are particularly low in fantasy predisposition can be recognized because

- They often just observe fantasy play from the sidelines
- They can't sustain fantasy play for very long when they do participate
- They seem to fail to understand the roles assigned to them by other children.
- They need elaborate and realistic props, unlike a child with a rich imagination, who can play with minimal props.

For such children, realistic props should be available, suggested themes (eg. Stories on which to base the play) are especially helpful, and modelling of roles by an adult may be necessary. Children low in fantasy disposition may benefit if assigned to

small play groups of three or five children. Included in such a group should be at least one child who is particularly imaginative and particularly supportive of others, as well as children who are average in fantasy predisposition.

Berbagai macam tipe dan jumlah permainan dapat dilihat dalam berbagai budaya dan dalam suatu budaya. Perbedaan ini sering ditemukan dalam permainan dengan objek dan bahkan lebih jelas lagi dalam bagaimana mereka bermain simbolik serta dalam permainan yang memiliki aturan. Peneliti juga menemukan bahwa budaya masing-masing memotivasi bermain saling berbeda dengan yang lainnya. Kita tidak dapat memahami permainan anak-anak apabila kita tidak memahami konteks sosial dan budaya yang ada.

### **Pengaruh Budaya dalam Permainan dengan Objek**

Anak usia 2 tahun di Amerika Serikat biasanya bermain dengan cara yang sangat terelaborasi dengan objek, mereka memanipulasi objek, mengaitkan satu objek dengan objek lainnya, memeriksa mainannya seakan-akan berusaha memahami ciri-cirinya. Dalam budaya lain, sebaliknya, anak usia yang sama mungkin hanya mengambil dan menjatuhkan mainan, memasukkan mainan ke mulut, atau memukul-mukul mainannya. Bagaimana perbedaan budaya ini dapat dijelaskan? Salah satu contoh adalah penelitian Suzanne Gaskins (1996, 1999) pada suku Mayan di Yucatan Peninsula di Mexico menunjukkan bahwa anak-anak di suku itu hanya memiliki sedikit mainan dan dari mainan mereka yang terbatas itu tidak ada yang dirancang untuk mendorong aktivitas bermain. Orang Mayan melihat bermain sebagai distraksi bagi anak dan memberi kesempatan pada ibu untuk menyelesaikan pekerjaannya. Ketika orang dewasa bermain dengan anak, itu hanya untuk menawarkan mainan atau mengambil mainan. Jarang sekali orang dewasa suku Mayan bicara mengenai fungsi-fungsi dari mainan yang ada. Motivasi bermain bukan untuk anak belajar mengenai karakteristik objek atau interaksi sosial, sebagaimana di Amerika Serikat.

Ada satu studi mengenai pengaruh budaya pada mainan yang dilakukan oleh Keller (2003), yang membandingkan pendekatan pengasuhan ibu Jerman dengan ibu suku Nso di Afrika barat. Orang tua di masing-masing suku di rekam ketika berinteraksi dengan bayi mereka dan ditunjukkan hasil rekaman dari suku yang satunya. Di budaya Nso, tujuan utama pengasuhan adalah untuk membesarkan anak yang sehat secara fisik, penekanan pada menyusui, kontak fisik yang dekat, dan stimulasi perkembangan motorik anak. Anak yang sehat dengan perkembangan motorik yang pesat dipikirkan sebagai keuntungan karena dapat lebih cepat mengambil bagian dalam fungsi keluarga. Bermain jarang sekali terlihat, dan kontak mata ibu dan anak pun jarang. Ibu-ibu Jerman berkomentar secara negatif mengenai tidak adanya kontak mata antara ibu Nso dengan bayinya, dan kecenderungan ibu Nso untuk tidak memperhatikan anaknya kecuali anaknya sedang stress atau terganggu. Ibu Jerman juga mengkritik goncangan yang dilakukan ibu Nso untuk menstimulasi perkembangan motorik anak-anaknya.

Ibu-ibu berkebangsaan Jerman bermain dengan bayi mereka, berbicara dengan mereka, memberi respons dengan afeksi yang positif, dan membuat kontak mata

tetapi tidak terlalu tertarik dengan stimulasi perkembangan motorik. Di sisi lain, ibu Nso, walaupun mereka memuji ibu Jerman yang secara aktif berbicara dengan bayinya, mereka juga tidak mengkritik ketika melihat mereka kurang berbicara. Ibu Nso menjadi kritis ketika melihat ibu Jerman banyak membiarkan bayinya diam berbaring diam-diam dan bukan menstimulasi fisiknya.

Jika kita hanya mengaplikasikan standar pribadi dan mengabaikan konteks budaya, kita mungkin menyimpulkan bahwa suku Mayan dan Nso kurang berkembang dengan baik dalam permainan objek dibandingkan Amerika dan Jerman. Hal ini menjadi suatu kesalahan pengambilan kesimpulan. Penelitian menunjukkan bahwa perbedaan dalam cara bermain menunjukkan bahwa masing-masing budaya memiliki nilai yang berbeda dalam aktivitas bermain, Mereka merasa bermain memiliki fungsi yang berbeda

### **Pengaruh Budaya dalam Permainan Simbolik**

Terdapat perbedaan budaya yang signifikan dalam isi permainan simbolik, fungsi permainan simbolik bagi budaya tersebut, dan jumlah/frekuensi dilakukannya permainan simbolik tersebut.

Dalam hal *content*, tentu kita bisa mengira bahwa isi dari permainan simbolik tergantung dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Anak-anak yang melakukan permainan dramatik dan simbolik sedang mempraktekkan skenario dari hidup mereka sehari-hari, keterampilan dan peran orang dewasa, nilai dan kepercayaan (Rogoff, 2003). Anak-anak akan mempraktekkan peran yang mereka ketahui. Dalam budaya di mana anak berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan komunitas, anak-anak akan bermain peran dengan peran pekerjaan dan sosial yang nyata dari orang dewasa. Dalam budaya dimana anak-anak dipisah dari dunia orang dewasa, anak-anak akan memainkan peran yang bersifat fantasi, misalnya yang mereka lihat di televisi dan dalam video games. Permainan peran lebih dari sekedar meniru. Permainan peran dapat berupa persiapan akan peran orang dewasa yang nantinya akan mereka jalankan. Misalnya, anak di Botswana memainkan permainan "cow game", anak-anak akan mengenakan kuk di lehernya dan menarik pasir atau barang lainnya. Anak lain akan menjadi pengemudi yang mengendalikan sapinya, keterampilan yang mereka butuhkan nantinya saat dewasa. Bersama dengan bertumbuhnya anak-anak dan mulai mendapatkan tanggung jawab pekerjaan, permainan tersebut makin kurang dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut sudah mencapai tujuan dan fungsinya. (Bock, 2002, Bock & Johnson, 2004).

Dalam hal *function*, permainan simbolik juga berbeda antar budaya. Ada satu penelitian dari Tamis-LeMonda, Bornstein, Cyphers, Toda dan Ogino (1992) yang membandingkan cara bermain anak dan ibu di Amerika Serikat dan Jepang, dua negara yang dianggap berbeda dari segi sejarah, budaya, dan kepercayaan dan pengasuhan anak tetapi mirip dalam hal tingkat kemajuan teknologi. Peneliti mempelajari perilaku dari 38 orang Amerika dan 40 orang Jepang, dengan usia anak rata-rata 13 bulan. Yang diobservasi adalah ibu dan anak dalam situasi bermain bebas dengan sejumlah mainan tetapi tidak ada instruksi spesifik yang diberikan. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa ibu Jepang mendorong anaknya untuk terlibat secara interaktif dan segala bentuk "main pura-pura". Mereka misalnya akan memulai mendorong anak untuk mencium boneka atau untuk memberi makan

bonekanya. Ibu Jepang nampaknya melihat aktivitas bermain sebagai kesempatan untuk mengajarkan anak bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Ibu Amerika, di sisi lain, menekankan pada fungsi dari mainan, misalnya mereka akan bilang “dorong busnya” atau “buka pintu rumahnya” dan lebih banyak bicara mengenai karakteristik mainan tersebut. Orang Amerika nampaknya menggunakan mainan untuk mengajarkan anak-anak mengenai dunia dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi dunia dengan cara mereka sendiri.

Pola permainan yang berbeda ini nampak sejalan dengan penemuan yang ditemukan ketika membandingkan cara orang Amerika dan Jepang mengasuh anaknya (Stevenson, Azuma, & Hakuta, 1986). Ibu Amerika biasanya menekankan pada kemandirian pada anak mereka dan mendorong mereka untuk melatih diri secara fisik dan verbal. Orang Amerika juga mengajarkan perhatian anak pada ciri-ciri lingkungan dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi. Ibu Jepang lebih menekankan tujuan bermain untuk membuat mereka dekat dengan anak-anak dan mendorong mereka justru untuk dependen. Menyesuaikan diri dengan kebutuhan orang lain dan menjaga hubungan baik dengan orang lain nampaknya merupakan prioritas bagi orang Jepang. Tidak heran, nilai-nilai ini terpancar dalam cara anak Jepang dan Amerika bermain. Pengasuh Amerika cenderung lebih mengarahkan dibanding pengasuh Jepang. Pengasuh Jepang tidak terlalu tergantung pada peran mereka sebagai pihak otoritas dan membiarkan anak-anak menentukan aktivitas bermain.

Variasi budaya dalam *amount* permainan simbolik diilustrikan oleh Gaskins (1999) ketika ia meneliti suku Mayan Indian. Di Amerika Serikat, bermain simbolik adalah aktivitas bermain yang paling dominan selama masa prasekolah, dan sangat dianggap penting oleh orang dewasa, dan bahkan dilihat perlu/penting/wajib untuk perkembangan yang optimal. Pada anak suku Mayan, bermain simbolik jarang sekali ditemukan. Gaskin (1999) mengobservasi anak suku Mayan yang berusia 5 tahun selama total 9 jam dan melihat bahwa dalam rentang waktu itu benar-benar tidak ada bermain peran. Ia mengobservasi 2 anak kecil, 20 bulan dan 3,5 tahun, dan hanya melihat tiga kali mereka bermain peran. Berbeda dengan orang tua di Amerika Serikat, orang tua suku Mayan tidak melihat bermain sebagai bagian yang penting untuk perkembangan. Ibu Mayan mentoleransi bermain karena hal tersebut membuat anak tetap sibuk, ayah secara aktif malahan melarang bermain karena mengganggu anak bekerja membantu. Walaupun jarang terlihat bermain peran, bukan berarti anak suku Mayan tidak dapat bermain menggunakan imajinasi. Lebih jauh lagi, tidak ada bukti bahwa anak-anak dalam budaya yang sedikit bermain fantasi akan memiliki kekurangan nantinya secara sosial atau kognitif (Chen & Kaspar, 2004).

Variasi budaya dalam permainan simbolik tidak hanya dapat diobservasi pada budaya yang berbeda. Dalam satu bangsa pun, variasi cara bermain juga dapat terlihat. Masyarakat sekarang sangat bervariasi dari segi etnis dan memiliki perbedaan dalam cara pandangan terhadap permainan simbolik. Dapat disimpulkan jika ada perbedaan penghargaan terhadap permainan simbolik dalam satu budaya dengan budaya lain, hal ini lebih merefleksikan ekspektasi budaya daripada adanya kekurangan aktivitas bermain (*play deficiencies*).

Di Amerika, walaupun sudah lahir dan besar di Amerika, warga keturunan Korea, misalnya, tetap tidak terlalu banyak bermain dibandingkan keturunan Anglo

American. Dalam sekolah Korea di Amerika pun, walaupun guru-gurunya sudah mendapatkan pendidikan di Amerika, tetap saja mereka akan memberi penekanan pada nilai-nilai tradisional Korea. Pendidikan anak usia diri dilihat sebagai kesempatan untuk mengajarkan keterampilan akademis dan mendorong adanya ketahanan terhadap tugas dan keterlibatan pasif dalam belajar. Sekolah Korea di Amerika sangat terstruktur, materi bermain kreatif tidak dapat diakses dengan mudah oleh anak, dan bermain secara umum tidak terlalu terlihat. Sebagai perbandingan, guru dalam sekolah Anglo-American secara tipikal akan mendorong berpikir independen dan pemecahan masalah, melibatkan anak-anak secara aktif dalam belajar, dan menyediakan banyak kesempatan untuk interaksi sosial dan bermain. Tidak mengherankan bila bermain sosial—dan interaksi sosial secara umum—terlihat lebih sering dalam sekolah seperti ini.

Salah satu studi yang paling sering disebut mengenai perbedaan budaya dalam bermain sosiodramatik kemungkinan adalah dari Smilansky (1968) yang melakukan analisis terhadap dua kelompok anak Israel usia 3-6 tahun. Satu kelompok adalah keturunan Eropa dan diidentifikasi sebagai kelompok sosial ekonomi menengah, dan kelompok kedua adalah yang berasal dari keturunan Afrika Utara, dan masuk dalam kategori sosial ekonomi rendah. Smilansky menemukan bahwa diantara anak-anak SES rendah jumlah bermain sosiodramatik sangatlah sedikit, hal ini meliputi bermain peran imitasi, bermain dengan objek, interaksi sosial, dan komunikasi verbal. Ia memperkirakan bahwa orang tua dari SES rendah tidak menyediakan banyak latihan dan tidak terlalu mendorong dilakukannya bermain peran dan kemungkinan cara mereka mengasuh menghambat keterampilan verbal, sosial, dan kognitif yang dibutuhkan untuk mengembangkan permainan fantasi pada anak.

Pola perbedaan make-believe play antar kelompok sosial ekonomi cukup konsisten selalu ditemukan. Namun, tidak diketahui, mengapa perbedaan ini terjadi dan terdapat banyak perdebatan apakah hal ini harus dipandang sebagai kekurangan yang harus diperbaiki. Di antara beberapa hal yang berkaitan dengan perbedaan status, terhadap perbedaan dalam kemampuan kognitif, tingkat stress, dan kedekatan orang tua anak. Mana di antara ini yang harus diubah agar kualitas bermain peran dapat meningkat.

Perbedaan dalam bermain peran tidak dapat dihubungkan hanya pada kekurangan intelektual. Doyle, Ceschin, Tessier dan doehring (1991) contohnya, mempelajari kelompok anak taman kanak-kanak dan kelas satu yang sudah diidentifikasi sebagai sosial ekonomi rendah dan tinggi. Mereka menemukan bahwa anak-anak di kelompok status sosial ekonomi rendah memang tidak terlalu banyak bermain, tetapi tidak ada hubungan antara kualitas bermain peran dan hasil tes kognitif anak-anak.

Satu kritikan utama dari banyak penelitian dalam area ini adalah bagaimana situasi bermain kurang dipertimbangkan. Schwartzman (1984) menunjukkan bahwa ketrampilan imajinatif biasanya diukur di sekolah atau laboratorium dan jarang melihat lingkungan natural anak. Sekolah mungkin lebih natural untuk mereka yang berada dalam tingkat sosial ekonomi menengah dan tinggi tetapi terasa canggung buat mereka yang ada pada tingkat sosial ekonomi rendah. Anak-anak dari sosial ekonomi rendah lebih menunjukkan variasi keterampilan verbal dan sosial di luar situasi sekolah.

Kondisi lain yang patut dipertimbangkan adalah anak dari keluarga yang miskin kemungkinan punya hanya sedikit mainan dan ketika diminta menggunakan mainan sebagai alat bantu bermain peran, mereka mungkin tidak tahu apa yang harus dilakukan dengan mainan tersebut. Smith (1983) menyarankan bahwa guru sebaiknya memberi kesempatan siswa yang memiliki status sosial ekonomi rendah untuk membiasakan diri dulu dengan berbagai macam mainan dan alat bermain sebelum menguji kemampuan mereka dalam bermain simbolik. Kemungkinan keterampilannya mereka miliki tetapi mereka tidak melakukan permainan simbolik karena alat bermainnya aneh untuk mereka.

Kesimpulannya, tidak ada kesimpulan yang bisa diambil mengenai perbedaan status ini. Banyak faktor yang mempengaruhi perbedaan status, misalnya pekerjaan, penghasilan, pendidikan, dan ada juga status yang dinyatakan atau dipersepsikan oleh orangnya sendiri. Sampai ada definisi yang jelas mengenai status sosial, sulit mengambil kesimpulan mengenai pengaruh budaya pada permainan simbolik anak.

### **Pengaruh Budaya dalam Permainan Kompetitif**

Permainan kompetitif adalah permainan di mana pesertanya mengikuti aturan yang sudah ada dan bertanding satu sama lain dengan tujuan untuk menang. Sebelum mendiskusikan variasi budaya dalam permainan kompetitif, harus diperhatikan bahwa banyak budaya yang tidak memiliki permainan kompetitif apapun. Budaya seperti apakah ini? Bonta (1996) menemukan adanya *peaceful societies* dimana kekerasan dan agresi dilihat sebagai perilaku yang tidak dapat diterima, dan melihat bahwa anak-anak dalam budaya ini tidak bermain kompetisi. Dalam budaya seperti ini, anak-anak secara sengaja dibesarkan untuk menghindari kompetisi, yang mereka anggap sama dengan kekerasan dan agresi. Pendekatan yang orang gunakan adalah dengan memberika nbanyak sekali perhatian kepada anak-anak mereka hingga usia 2 atau 3 tahun dan kemudian secara sengaja mengabaikan mereka tujuannya adalah agar anak-anak tidak merasa istinewa tetapi mrasa sebagai anggota minor dari kelompok sosial. Dalam budaya seperti ini, orang tua mencontohkan perilaku tanpa kekerasan dan tanpa kompetisi. Orang tua dan guru berbicara kepada anak-anak secara eksplisit mengenai nilai kerjasama dan bukan nilai kompetisi. Hasilnya adalah anak-anak dari budaya ini hanya terlibat dalam permainan kooperatif, misalnya menunjukkan keterampilan fisik, bercerita, atau memainkan peran orang dewasa.

Walaupun ada budaya yang tidak memiliki permainan kompetisi, jenis permainan ini dapat dilihat dalam hampir semua budaya. Jenis permainannya bervariasi tergantung dari budayanya. Beberapa permainan kompetisi hanya bergantung pada keterampilan fisik pemainnya. Dalam permainan kompetisi yang lain, hasilnya dipengaruhi oleh faktor keberuntungan atau kesempatan di mana peserta hanya punya sedikit kendali terhadap hasilnya. Dalam tipe permainan yang lain, kemampuan membuat keputusan yang rasional menjadi penentu siapa yang menang dan siapa yang kalah.

Dalam permainan keterampilan fisik, hasilnya ditentukan hanya oleh keterampilan fisik pemainnya (Sutton-Smith & Roberts, 1981). Lomba lari misalnya, atau lomba angkat berat, merupakan contoh permainan jenis ini.

Permainan keterampilan fisik secara umum ditemukan dalam budaya yang lebih sederhana, yang memiliki teknologi terbatas, yang hari demi hari bergantung pada dimilikinya keterampilan fisik tertentu. Dalam masyarakat berburu, misalnya, kemampuan menggunakan senjata adalah hal yang penting. Bermain mereka pun melibatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan ini, namun diterjemahkan dalam situasi bermain. Permainan mereka misalnya, lomba lari, lomba tracking, lomba lempar panah. Permainan melibatkan ditunjukkannya kecepatan dan keterampilan menggunakan alat-alat yang mirip dengan alat berburu. Jadi, permainan yang dilakukan bergantung pada keterampilan yang sama dengan pekerjaan mereka, hanya ada perbedaan dalam setting rekreasi dan santai.

Hasil dari permainan kesempatan ditentukan oleh keberuntungan. Pemain menang atau kalah tergantung dari dadu atau undian. Dapat diperkirakan, permainan seperti ini secara tipikal terdapat pada masyarakat dimana nasib memainkan peran besar dalam kehidupan mereka sehari-hari. Masyarakatnya sangat bervariasi namun memiliki satu kesamaan yaitu nasib mereka bergantung pada faktor-faktor yang tidak dapat mereka kendalikan (Sutton-Smith & Roberts 1981). Mereka belajar untuk hidup dalam situasi individu, sosial, dan lingkungan yang tidak pasti.

Budaya yang banyak memainkan permainan ini termasuk orang yang masih hidup secara nomaden, yang hidupnya berpindah-pindah dan sangat tergantung pada variabel yang tidak dapat dikendalikan, misalnya faktor cuaca. Oleh karena rasionalitas sepertinya tidak terlalu diperlukan, orang-orang ini biasanya melakukan ritual keagamaan dan cara-cara mistis tertentu untuk mengambil keputusan masa depan.

Permainan strategi adalah permainan yang hasilnya ditentukan oleh pilihan yang rasional dari pemainnya dan ditemukan dalam budaya yang maju secara teknologi dan kompleks. Pertahanan hidup—atau mungkin lebih tepat kita sebut kesuksesan—tergantung dari kemampuan individu untuk membuat pilihan-pilihan rasional dan tidak terlalu tergantung pada keterampilan fisik dan nasib/keberuntungan.

Termasuk dalam jenis permainan ini adalah berbagai macam board games yang merupakan permainan strategi, permainan catur, checkers, othello, permainan kartu, permainan komputer, dan berbagai macam permainan yang meliputi ingatan dan tebakan, seperti permainan memori dan permainan tebak gambar. Dalam kategori ini juga termasuk berbagai macam permainan olahraga, yang walaupun juga tergantung pada kemampuan fisik peserta, tetap memerlukan kreativitas, perencanaan, strategi, dan kemampuan imajinasi terhadap kemampuan lawan.

Tiga tipe permainan di atas dapat disusun dalam bentuk hirarki yang merefleksikan kompleksitas budaya, dengan permainan fisik ada pada hierarki paling bawah dan permainan strategi ada pada hierarki paling atas. Hal ini bukan menyatakan bahwa permainan kompetisi adalah jenis permainan yang lebih baik dari yang lainnya atau bahwa orang yang ghanya terlibat dalam permainan fisik kurang cerdas dibandingkan mereka yang bermain strategi. Hierarki ini didasarkan pada kompleksitas budaya dan memberi tahu kita kondisi lingkungan di mana masyarakat berada.

*In games, children learn all those necessary arts of trickery, deception, harassment, divination, and foul play that their teachers won't teach them, but that are most important in successful human relationships, in marriage, in business, and war" (Sutton-Smith & Roberts, 1971)*

## **Keseimbangan Kompetisi –Kerjasama**

di Amerika Serikat, orang tua sering mengeluh bahwa anak-anak mereka didorong untuk bersaing sejak usia dini dalam permainan kompetitif. Orang tua berargumen jika permainan kompetisi dihilangkan, anak-anak kemungkinan akan bermain secara bekerjasama. Asumsi ini menyimpulkan bahwa

- a. Kompetisi saling berbeda kutub dengan kerjasama
- b. Kompetisi merusak anak secara psikologis
- c. Jika kompetisi tidak ada, anak-anak akan secara otomatis menggantikannya dengan kerjasama.

Kenyataan: semua asumsi ini salah

Pertama-tama, salah untuk berpikir bahwa kompetisi dan kerjasama berada di dua kutub yang berbeda dan tidak dapat muncul pada waktu yang sama. Sedikit budaya yang benar-benar kompetitif dan benar-benar kerja sama. Kebanyakan interaksi sosial pada anak-anak melibatkan unsur kompetisi dan kerjasama, kedua-duanya. Bahkan, kedua unsur ini bisa ada dalam satu permainan yang sama atau didorong untuk berkompetisi untuk meningkatkan kerjasama dan kesetiaan pada kelompok. Untuk memahami hal yang nampaknya kontradiktif ini, bayangkan pemain basket yang sambil berkompetisi dengan pemain lawan pada saat yang sama terlibat secara intens dalam kerjasama dengan anggota timnya. Persepsi akan adanya musuh bersama dapat mendorong munculnya kerjasama, dan makin kompleks permainan, kesediaan pemain untuk bekerjasama menjadi lebih penting.

Faktor lain yang juga penting dipertimbangkan ketika menilai kompetisi dalam permainan anak-anak adalah banyaknya tipe kompetisi dan persaingan. Ada perbedaan antara kompetisi yang menunjukkan satu lebih baik dari yang lain dengan kompetisi yang hanya merefleksikan keinginan pribadi untuk sukses. Jenis yang pertama disebut *other-referenced competition* dan yang kedua disebut *task-oriented competition* (Schneider dkk, 2006). Anak-anak mengetahui perbedaan antara dua tipe kompetisi ini. Mereka yang hanya berkompetisi untuk menunjukkan kehebatannya dari orang lain biasanya dipandang agresif dan ditolak secara sosial. Di sisi lain, mereka yang berkompetisi untuk mencapai tujuan pribadi cenderung lebih diterima secara sosial (Tassi & Schneider, 1997).

Apakah bermain kompetisi merusak anak secara psikologis? Nampaknya hal ini tidak benar karena anak yang berkompetisi biasanya tidak lupa bagaimana bekerjasama. Lebih jauh lagi, karena bermain merefleksikan bagaimana budaya mereka masing-masing, kemungkinan besar ketika anak berkompetisi tinggi, orang tua/orang dewasa dalam budaya mereka pun demikian. Hal ini membuat mereka menjadi siap ketika menghadapi duni aorang dewasa. Amerika Serikat terlibat dalam banyak permainan kompetisi tetapi mereka juga merupakan masyarakat dimana pencapaian pribadi adalah karakteristik orang dewasa yang sangat dihargai.

## **Prediksi Budaya Kompetisi**

Dalam budaya yang maju, teknologinya terkini dan sangat kompleks kemungkinan memiliki tingkat kompetisi yang tinggi. Mereka yang hidup dengan ekonomi terbatas cenderung tidak dapat mentoleransi bermain yang bersifat kompetisi. Nampaknya, pada budaya yang lebih sederhana, individu harus kerja sama dengan anggota keluarganya untuk menjamin pertahanan hidup. Dalam kondisi seperti ini, jika anak bersaing untuk mendapatkan makanan lebih banyak, ia pasti dikritik, karena dengan anak tersebut mendapatkan lebih banyak, anggota keluarga lain jadi dapat lebih sedikit. Kompetisi pada budaya ini dipandang sebagai tindakan egois, tidak berguna secara adaptasi.

Dalam budaya yang lebih kompleks, dan tidak terlalu bersifat komunitas, individu diharapkan berkompetisi satu sama lain untuk menjamin keluarganya dapat bertahan secara ekonomi. Kompetisi dihargai diantara orang dewasa dan dihargai juga bila muncul dalam permainan.

## Referensi

Hughes, F. P. (2010). *Children, Play & Development, 4th edition*. UK: Sage Publication.