

STUDI ETNOGRAFI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GEBUG ENDE DI DESA ADAT SERAYA KABUPATEN KARANGASEM

Oleh

Komang Shintya Purnama Dewi, NIM 2116011010

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan olahraga tradisional Gebug Ende di Desa Adat Seraya Kabupaten Karangasem. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan pendekatan etnografi. Subjek penelitian adalah Bendesa Desa Adat Seraya, Tokoh Masyarakat, Guru PJOK, Pegawai Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem, dan Ketua Umum Portina Bali. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, cara bermain, karakter profil pelajar pancasila, dan komponen kebugaran jasmani. Adapun tahapan analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Berdasarkan analisa dan pembahasan simpulan penelitian ini adalah permainan olahraga tradisional Gebug Ende sudah ada sejak jaman dahulu yang menjadi warisan turun-temurun dan berkembang sebagai sebuah budaya serta tradisi untuk memohon turunnya hujan. Sarana dan prasarana yang digunakan yaitu gebug untuk memukul, ende untuk menangkis, gambelan untuk mengiringi jalannya permainan, pakaian yang digunakan adalah udeng warna hitam/merah dan kamen dengan saput warna hitam/poleng, dan tempat yang luas. Cara bermainnya pemain akan bermain 1 lawan 1 dengan saling pukul dan menangkis, apabila sudah terdesak dan menyerah maka dilanjutkan dengan pemain berikutnya. Permainan ini mencerminkan nilai karakter seperti sportivitas, keberanian, disiplin, dan semangat juang. Selain itu, memberikan manfaat bagi kebugaran jasmani, baik dari segi kesehatan dan performa. Disarankan dengan adanya penelitian ini dapat lebih mengenalkan permainan olahraga tradisional kepada generasi penerus dan lebih banyak membuat kegiatan yang berisi tentang permainan olahraga tradisional supaya warisan budaya tidak hanya tinggal cerita.

Kata – Kata Kunci: etnografi, permainan tradisional, gebug ende

ETHNOGRAPHIC STUDY OF TRADITIONAL SPORTS GAMES GEBUG ENDE IN SERAYA TRADITIONAL VILLAGE, KARANGASEM REGENCY

By

Komang Shintya Purnama Dewi, NIM 2116011010

Physical Education, Health and Recreation Study Program

ABSTRACT

This study aims to describe the ethnographic study of the traditional sports game Gebug Ende in Seraya Traditional Village, Karangasem Regency. This study is a qualitative study using an ethnographic approach. The subjects of the study were the Bendesa of Seraya Traditional Village, Community Leaders, Physical Education Teachers, Employees of the Karangasem Regency Cultural Service, and the General Chairperson of Portina Bali. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation related to history, facilities and infrastructure, game rules, how to play, character profiles of Pancasila students, and physical fitness components. The stages of data analysis include data collection, data reduction, data presentation and data verification. Based on the analysis and discussion, the conclusion of this study is that the traditional sports game Gebug Ende has existed since ancient times which has become a hereditary heritage and has developed as a culture and tradition to ask for rain. The facilities and infrastructure used are gebug to hit, ende to ward off, gamelan to accompany the game, the clothes used are black/red udeng and kamen with black/poleng saput, and a spacious place. How to play the players will play 1 on 1 by hitting and blocking each other, if they are cornered and give up then it is continued with the next player. This game reflects character values such as sportsmanship, courage, discipline, and fighting spirit. In addition, it provides benefits for physical fitness, both in terms of health and performance. It is recommended that with this research, traditional sports games can be introduced to the next generation and more activities can be created that contain traditional sports games so that cultural heritage is not just a story.

Keywords: *ethnography, traditional games, gebug ende*