

HOMO LUDENS (INSAN YANG BERMAIN, MAN – THE PLAYER)

Pengantar

Homo Ludens (HL) adalah judul buku karya filsuf Belanda, Johan Huizinga, yang awalnya diterbitkan pada tahun 1938. Buku itu dianggap mengantisipasi datangnya era digital kiwari yang makin lama makin menjadi “**a ludic society/ society of the spectacle**” kerna maraknya dominasi industry hiburan (showbiz), infotainment dan digital-games dalam jaman sekarang ini.

Huizinga berpendapat bahwa **bermain** (playing) itu tidak kalah pentingnya dari dua kegiatan manusia lainnya, yakni **berpikir & bekerja**. Itu sebabnya ia lalu merakjit istilah baru, **Homo Ludens**, guna menggenapi dua istilah lain yang telah lama populer sebelumnya: **Homo Sapiens & Homo Faber**. Jadi **tiga** atribut utama manusia adalah: **thinking – working/making – playing**. Bahkan maraknya industry hiburan sekarang ini telah menyebabkan munculnya suatu istilah baru lagu: **Homo Festivus** (Celebrating Man = insan yang suka berpesta-pora dan berhura-hura).

Arti Bermain (Playing)

Menurut Huizinga, bermain adalah gejala alam yang **mendahului**, - dan bahkan terus **menjiwai** -, kebudayaan. Bermain itu **mendahului** kebudayaan kerna gejala itu ditemukan juga dalam perilaku binatang: burung menyanyi dan menari, anak singa asyik bergulingan di sinar mentari pagi, anak anjing berkejaran & berkelahian, merak bolak-balik berjinjit menebar citra dan pesonanya, etc.

Huizinga **menolak** anggapan psikologis yang memandang bermain hanyalah sebagai suatu jenjang dalam proses pertumbuhan manusia: masa kanak-kanak = masa bermain; masa muda = masa belajar; masa dewasa = masa kerja. Dalam pandangan semacam ini, bermain lantas dianggap sebagai sekedar kegiatan pengisi waktu luang dan/atau latihan menyiapkan diri ke jenjang hidup berikutnya: **playing = latihan untuk belajar/berpikir atau bekerja**. Menurut Huizinga, bermain adalah unsur yang permanent di segala jenjang hidup manusia, bahkan meresapi & menyemarakkan bidang-bidang kebudayaan lainnya: ada “**ludic elements**” turut berperan dalam agama, politik, bisnis, hukum, seni & sastra etc. Terkadang pandangan Huizinga ini **diradikalkan** dengan berkata : “Everything **is** just a game.” (bahasa, politik, bisnis, hukum, agama, perang etc “=” permainan. Huizinga hanya berkata “**is like**” = ada unsur ludik-nya).

Apakah gerangan **permainan (playing)** itu? Menurut Huizinga, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh **lima** ciri/kriteria berikut: 1. kebebasan

(**freedom**), 2. lain daripada kehidupan nyata (**not real/ordinary life**), 3. terjadi dalam **tempat & waktu** yang **khusus**, 4. berlangsung menurut aturan tertentu (aturan main = **playing rules, rules of the game**), 5. mempunyai tujuan dalam dirinya sendiri (**autotelic = self-purposeful**). Kita uraikan dengan singkat satu-persatu.

Pertama, permainan adalah kegiatan yang bebas: dilakukan dengan sukarela & sukacita. Dalam permainan, kita menikmati "**freedom from the principles of necessity and productivity**" yang menandai ritme hidup kita yang normal sehari-hari. Ada banyak kewajiban membelit kita: wajib belajar, wajib bekerja, wajib pajak, wajib militer/siskamling, wajib lalulintas, wajib sopan etc. Namun **tidak ada "wajib bermain!"** Jadi bermain adalah saat manusia menikmati dan mengungkapkan kebebasannya. Tambahan pula, bermain adalah saat manusia **bebas dari tuntutan akan produktivitas**: tuntutan untuk membuat suatu barang atau jasa tertentu. Itu sebabnya bermain terasa sebagai suatu kekuatan yang **lepas-bebas**. (NB: di bawah nanti ada komentar ttg **pemain professional**).

Kedua, bermain itu berbeda dari kegiatan normal-rutin sehari-hari. Saat bermain, kita seakan-akan **beralih dari "ordinary world" ke suatu "extra-ordinary world"** yang lebih indah & menarik (more beautiful & exciting). Itu Nampak dalam **permainan fantasi/pretense** yang dominant dimainkan anak-anak: seorang anak bisa **berpretensi** menjadi seorang ibu penjual warung di pasar, dan segalanya lalu berubah: pasir = beras, lumpur = kueh, rumput = sayur, batu = buah, genteng = uang etc. Hal serupa juga terjadi saat kita memainkan atau menikmati novel, film, drama atau "games" tertentu. Saat negri Yunani menjadi juara sepak bola Eropa di Portugal beberapa tahun yang lalu, orang-orang Yunani (dan yang lain) merasa seakan-akan (**as if**) yang sedang bermain itu bukanlah manusia biasa, melainkan **para dewa** Yunani yang menjelma dalam stadion, setelahnya para pemain pun diperlakukan seakan-akan (**as if**) dewa juga. Jadi dalam permainan ada peralihan dari dunia "**as is**" ke dunia "**as if**": dari dunia sebagaimana adanya/nyatanya ke dunia sebagai mana "sepertinya" = seperti yang aku bayangkan & inginkan! Dalam **dunia nyata**, aku = pencinta yang gagal, dalam **dunia khayali**, aku = perfect lover!. Setiap pencinta club sepak bola membayangkan clubnya = **dream team**. Walter Benjamin menyebut kecenderungan untuk **beralih dari dunia "as is" ke dunia "as if"** itu sebagai **kecenderungan mimesis**: kecenderungan untuk meniru, membayangkan, menghayati apa yang kita harapkan/rindukan itu seakan-akan sudah atau segera akan terjadi" ...**make believe as if things are in some way more special and exciting compared to ordinary life.**" (NJRS, p.4).

Ketiga, permainan itu terjadi pada **lokasi & waktu yang khusus** (tidak di sembarang waktu dan tempat) = permainan terjadi di tempat tertentu, dan mulai & berakhir setelah jangka waktu tertentu: di stadion, gelora, arena, taman bermain

etc. Pengkhususan waktu dan tempat ini memungkinkan terjadinya tiga hal berikut: **exhibition** (pemeragaan ketrampilan), **concentration** (pemusatan atensi penonton), **protection** (perlindungan atas pemain: ia boleh melakukan hal yang lazimnya tak boleh dilakukan dalam dunia nyata: boleh mencium, memperkosa, membunuh, memaki etc.... tentunya dalam batas-batas **as if: as if** kissing & killing: kissing-nya terkadang more real.....). Ringkasnya, waktu dan tempat yang khusus itu memberi peluang bagi pemain untuk menjadi "raja & ratu atas audiens:" merebut segala atensi mereka.

Keempat, permainan itu berlangsung di bawah **aturan dan pengawasan hakim/wasit**. Aturan dan wasit itu menjamin terjadinya **fair play** (peluang yang sama), **proteksi** (perlindungan pemain dari intensitas permainan dan agresivitas emosi lawan), serta **kreativitas**: kemampuan untuk menunjukkan kecerdikan & keahlian kendati berada di bawah pelbagai hambatan/larangan., Ringkasnya, aturan dan pengawasan itu memungkinkan terjadinya "**fair play & beautiful play**." (bayangkan: kalau setiap pelanggaran dalam sepakbola itu diberi penalty = penalty tak seru & menegangkan lagi)

Kelima, permainan itu bersifat **autotelic**: tujuan dari permainan itu terdapat **dalam perasaan dan pengalaman yang terjadi saat permainan itu berlangsung**, bukan dalam dampak medis, social, finansial etc yang diakibatkan oleh permainan itu **setelahnya**. Apa tujuan atau alasan yang mendorong orang untuk terlibat dalam permainan (sebagai pemain atau penonton)? **Tujuannya adalah untuk mendapatkan/merasakan "a ludic experience = fluctuation/modulation of a stream of emotions and experiences = arus intensitas pengalaman emosional yang bergelombang naik turun yang diungkapkan dalam deretan kosa kata berikut: exhibition, challenge, competition, passion and enthusiasm, tension, effort, uncertainty, oscillation, variation of moves and counter-moves, release, victory, glory.. etc.** Ringkasnya, **modulasi emosi** itu berpuncak dalam suatu **ekstasi personal (pemain), kolektif (team), massal (penonton di stadion), bahkan global (pemirsa sedunia).**

Keenam, permainan juga menciptakan **jaringan dan ikatan emosional yang kuat**: antar pemain dan antar pemain & penonton yang mempunyai skala yang luas: local (Bobotoh Persib), nasional (Brasil), multinasional (MU. Barcelona), dan mondial (Messi, Ronaldo, Anjol). Kerna itu, olimpiade diusung sebagai "games for global peace and friendship, dan Anjol diangkat menjadi duta kemanusiaan PBB etc.

Jenis Permainan

Terdapat beraneka ragam permainan, berbeda dari lingkaran budaya yang satu ke yang lainnya, dari jaman ke jaman pula. Joost Raessens (filsuf Belanda) mengelompokkan permainan menjadi **empat** jenis berikut:

Pertama, permainan2 "**mimicry**" (imitasi, pretense, make believe): misalnya permainan2 fantasi anak-anak, lip-sing di TV, UTube (Keong Racun, Polisi), film, drama – sandiwara.

Kedua, permainan2 "**agon**" (agoni – antagoni: competitive games): main bola atau quiz show atau beauty contest etc.

Ketiga, permainan2 "**alea**" = games with a luck-factor: judi, lotre, tebak-an dan taruhan.

Keempat, permainan2 "**ilinx**" = permainan2 dimana perasaan tension & vertigo sangatlah dominant : terjun payung atau terjun gedung, rollercoaster etc.

Keempat jenis permainan itu bisa diresapi oleh **dua** suasana atau semangat berikut: semangat "**paidia**" = spontanitas, improvisasi, impulsive. Semangat lainnya = **ludus**: membutuhkan personal skill, discipline, rule-driven play (catur, bridge etc..),

Catatan;

Pertama: jika permainan itu didominasi oleh **sifat agoni** (persaingan) dan **semangat ludus** (skill & rule), maka permainan itu menjadi suatu **pertandingan** (games), atau **perlombaan** (match, contest).

Kedua, jika **playing** itu menyatu dengan **working** = permainan dan pemain **profesional**

Ketiga, besarnya animo manusia/masyarakat atas permainan bias menyebabkan permainan itu dipengaruhi **faktor2 ekstrinsik**: finansial (mafia olahraga), politik (pesan dan propaganda ideologis b& national showL Olimpiade musim dingin = Rusia. Proyek world cup dan olimpiade Brasil, etc.), bisnis (sponsor), etc.