

NAGA DI KANDANG BARONG : KEDERMAWANAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL MEGANGSINGAN PADA KOMUNITAS TIONGHOA DI PUPUAN, TABANAN, BALI.

I Wayan Suartika¹, I Made Devid Krisna Utama Putra², I Wayan Arya Mahendra³
SMA Kristen Harapan Denpasar Bali¹, Magister Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas
Maret², SMP N 1 Tegallalang Gianyar³

Email: wayansuartika456@gmail.com¹, devidkrisna2000@gmail.com²,
aryamahendra424@gmail.com³

Artikel info

Keywords:

Generosity, Culture, Megangsingan

Abstract. This study examines social generosity through traditional megangsingan games in Pupuan village, Tabanan Bali. The two ethnic groups involved in this study, namely the Balinese and the Chinese, live side by side in harmony in various actualizations of social life such as education, politics, economy, and socio-culture. The arrival of ethnic Chinese to this village since the beginning of the nineteenth century cannot be separated from efforts to build an economic and cultural base which in the end resulted in cultural interaction with ethnic Balinese who had already settled in the village. Megangsingan is a form of local wisdom that arises from the response to the happiness of the farming community when the harvest season arrives. They, ethnic Balinese and ethnic Chinese want the actualization of that happiness. This traditional game then became a social space that brought together not only the interests of the Balinese ethnic economic deficit, but also the political deficits of the ethnic Chinese from various social strata. From the study of this game, the actualization of social generosity between these two ethnicities can be studied.

Abstrak. Penelitian ini mengkaji kedermawanan sosial melalui permainan tradisional megangsingan di desa Pupuan, Tabanan Bali. Dua etnis yang terlibat di dalam kajian ini yakni etnis Bali dan etnis Tionghoa hidup berdampingan secara harmonis dalam berbagai aktualisasi kehidupan sosial seperti pendidikan, politik, ekonomi, dan sosial budaya. Kedatangan etnis Tionghoa ke desa ini sejak awal abad XIX tidak dapat dilepaskan dari upaya membangun basis ekonomi dan budaya yang pada akhirnya menghasilkan interaksi kebudayaan dengan etnis Bali yang sudah lebih dahulu bermukim di desa itu. Megangsingan merupakan bentuk kearifan lokal yang muncul dari respon terhadap kebahagiaan masyarakat petani saat musim panen tiba. Mereka, etnis Bali dan etnis Tionghoa menginginkan adanya aktualisasi dari kebahagiaan itu. Permainan tradisional ini kemudian menjadi ruang sosial yang mempertemukan tidak saja kepentingan defisit ekonomi etnis Bali, tetapi juga defisit politik etnis Tionghoa dari berbagai lapisan sosial. Dari kajian tentang permainan ini, aktualisasi kedermawanan sosial di antara kedua etnis ini bisa ditelaah.

Corresponden author:

Email: wayansuartika456@gmail.com

A. Pendahuluan

Desa Pupuan merupakan salah satu desa tertua di kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan Provinsi Bali. Yang di dalamnya terdapat etnis tionghoa, seperti yang diketahui etnis tionghoia merupakan minoritas di Indonesia yang selalu menjadi korban dalam berbagai pergolakan kehidupan berbangsa. Tidak jarang juga etnis tionghoa mendapatkan perlakuan kasar baik kata kata rasis seperti mata sipit atau pelit. Bahkan sampai berujung pada kekerasan fisik. Hal ini diperparah pasca peristiwa G 30 S, dimana Orde Baru yang dipimpin oleh Presiden Soeharto, kembali mempertanyakan status kewarganegaraan dari etnis Tionghoa dengan keharusan melampirkan SBKRI (Surat Bukti Kewarganegaraan Republik Indonesia) dalam keterangan kewarganegaraannya.

Kecurigaan terhadap keterlibatan China dalam peristiwa G 30 S menyulitkan posisi etnis tionghoa yang tinggal dan memilih menjadi warga Negara Indonesia. Munculnya beberapa peraturan yang menyulitkan dan diskriminatif terhadap etnis tionghoa dari segi bidang ekonomi, agama, budaya, pendidikan, politik yang dimana ada 4 yang menonjol antara lain:

1. Ketetapan MPRS nomor XXVII/MPRS/1996 tentang Agama, Pendidikan dan Kebudayaan melarang kelompok etnis China pemeluk agama Tao beribadah di depan umum, serta melarang adanya pendidikan dan huruf yang mencirikan budaya China
2. Keputusan Presidium cabinet nomor 127/U/Kep/12/1966 tentang prosedur ganti nama

bagi warga negara Indonesia yang memakai nama China

3. Instruksi presiden nomor 14 tahun 1967 tentang agama, kepercayaan dan adat istiadat China
4. Instruksi presidium cabinet nomer 49/U/8/1967 tentang pendayagunaan media masa berbahasa China

Akibat dari dikeluarkan peraturan tersebut etnis tionghoa di Indonesia sebagian besar mengalami perubahan yaitu pada agama, Bahasa, dan juga nama. Perubahan agama yang awalnya etnis tionghoa menganut agama agama tradisional tionghoa yang mengutamakan penghormatan pada dewa – dewa termasuk Buddha di dalamnya dan juga leluhur. Pada masa orde baru etnis Tionghoa dipaksa untuk memeluk agama yang diakui di Indonesia dan meninggalkan agama – agama tradisional mereka. Perubahan nama, umumnya terdiri dari 3 suku kata dimana nama yang pertama menjelaskan marganya dan 2 nama dibelakang merupakan nama yang sebenarnya. Setelah tahun 1966, semua keturunan etnis tionghoa di Indonesia berganti nama dengan nama berbau Indonesia.

Masuknya etnis Tionghoa ke Bali tidak lepas dari masuknya etnis Tionghoa ke Indonesia, di Bali diaspora etnis Tionghoa cukup berkembang mulai dari wilayah Kintamani selanjutnya ke wilayah Payangan, Gianyar dan Pupuan, Tabanan. Masyarakat etnis Tionghoa di Desa Pupuan memmbina hubungan yang baik dengan masyarakat local di daerah Pupuan hingga adanya interaksi-interaksi social yang ekstensif dan intensif berlandaskan prinsip resiprositas,

akulturatif, dan toleransi sehingga memungkinkan terwujudnya integritas dalam aspek budaya salah satu hasil kebudayaannya adalah etnopedagogik dalam masyarakat kosmopolitanisme yaitu permainan tradisional “*megangsingan*” yang terselip dalam kelangsungan kehidupan antara kedua etnis di Desa Pupuan, Tabanan, Bali.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mempergunakan rancangan penelitian kualitatif. Dalam tradisi penelitian kualitatif, Creswell (1998) mengklasifikasikan adanya lima tradisi studi kualitatif, yaitu: penelitian biografi, fenomenologi, *grounded theory*, studi etnografi, dan studi kasus. Menurut Creswell (1998) metode etnografi adalah prosedur penelitian kualitatif menggambarkan, menganalisa, dan menafsirkan unsur-unsur dari sebuah kelompok budaya seperti pola perilaku, kepercayaan, dan bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu.

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain studi etnografi pada satu studi kasus komunitas agama yang hadir sebagai sensitivitas dan penerimaan budaya di Tabanan. Etnis Tionghoa yang mendiami wilayah ini datang dengan *background* ekonomi berbasis budaya pada satu sisi. Bauran budaya tertuang dalam permainan tradisional *Megangsingan* sebagai tali perekat relasi yang harmonis antara etnis Tionghoa dan etnis Bali. Penelitian dengan pendekatan studi etnografi untuk tujuan di atas menghendaki peneliti terlibat langsung dalam kancah penelitian untuk melakukan observasi, wawancara mendalam, dan diskusi, serta mempelajari dokumen-

dokumen pelengkap yang ada. Seluruh rangkaian prosedur kegiatan penelitian tersebut dilakukan selama 1 bulan terhitung dari 21 Mei – 20 Juni 2021.

C. Pembahasan

Diaspora Etnis Tionghoa di Desa Pupuan

Jalur perdagangan Nusantara yang mendatangkan etnis-entni luar untuk berlabuh dan berdagang salah satu etnis yang banyak penyebaran dan diasporanya adalah etnis China atau di Indonesia terkenal dengan penyebutannya sebagai etnis Tionghoa. Sebagai contoh wilayah yang mendapat kedatangan dari etnis Tionghoa adalah Bali, kedatangan etnis Tionghoa tidak hanya untuk mencari penghidupan mereka saja secara tidak langsung membawa budaya dari tanah mereka bahkan membawa pengaruh agama mereka juga. Di Bali diperkirakan etnis Tionghoa masuk dari pantai utara Bali selanjutnya masuk ke daerah pedalaman dan Bali Selatan hal ini terbukti dari adanya kampung-kampung etnis Tionghoa misalnya di Catur (Kintamani), Payangan (Gianyar), dan Pupuan (Tabanan), beberapa temuan seperti cermin perunggu yang diyakini dari zaman dinasti Han yang ditemulam di desa Pangkung Paruk, Kecamatan Pangkung Paruk, dalam kebudayaan bisa dilihat dari adanya cerita Jaya Pangus dan Kang Ching Wi. Penyebaran etnis Tionghoa salah satunya di daerah Pupuan, Tabanan, Bali tidak diketahui secara pasti kapan datang dan masuknya etnis Tionghoa berdasarkan catatan huruf china kedatangan dimulai dari kedatangan Kang Ik Khim yang pada awalnya berlabuh di Bali Selatan dikarenakan tidak memiliki

menemukan kecocokan di daerah Bali Selatan maka Kang Ik Khim berpindah ke Kerajaan Tabanan menempati daerah sanda pupuan selanjutnya ke daerah Padangan Pupuan hingga akhirnya menetap di daerah Pupuan.

Selanjutnya mulai banyak etnis Tionghoa masuk ke wilayah Pupuan dan membuka wilayah di daerah tersebut, etnis Tionghoa datang dari pantai utara Bali untuk berdagang dan dalam sistem kekeluargaan atau kekerabatan etnis Tionghoa diharuskan saling bahu-membahu untuk mencapai suatu tujuan, pada perkembangannya kedua etnis saling bekerjasama dalam membangun desa Pupuan tetapi kedudukan etnis Tionghoa pada proses pembangunan desa memiliki keistimewaan dikarenakan etnis Tionghoa memiliki Lotiah atau kepala etnis yang memang bisa berhubungan langsung dengan penguasa setempat dan pada periode tersebut adalah Raja Tabanan, etnis Tionghoa mendapat hak istimewa berhubungan langsung dengan raja yaitu untuk membahas berbagai permasalahan yang ada khususnya perdagangan di wilayah Bali Utara, Lotiah berganti seiring berjalannya waktu dan pada perkembangan berikutnya peranan Lotiah menjadi sangat vital bagi etnis Tionghoa karena pengaruh sosial ekonomi etnis Tionghoa di Desa Pupuan menjadi disegani, etnis Tionghoa juga turut serta dalam kegiatan adat seperti ngayah di banjar. Namun pasca peristiwa tahun 1965 kegiatan etnis Tionghoa menjadi berkurang dikarenakan masih dalam ketakutan dicap sebagai antek-antek PKI dan ras kulit kuning yang dikambinghitamkan, etnis Tionghoa terkurung seakan akan terkurung dalam dalam interaksi sosial

walaupun ritual-ritual pemujaan masih bisa dilakukan hal ini membuat etnis Tionghoa di Indonesia termasuk di desa Pupuan mengalami perubahan identitas seperti perubahan pada nama, agama, dan bahasa yang berarti mengalami penyesuaian terhadap unsur-unsur budaya Bali, kedua etnis di desa Pupuan dalam interaksi sosialnya tetap menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yaitu menyamabraya atau persaudaran hal inilah yang membuat baik etnis Tionghoa dan etnis Bali dalam prakteknya yang mewujudkan toleransi dan bisa tetap berhubungan dengan baik, hubungan persaudaran yang makin meningkat membuat rasa persaudaran juga makin erat.

Perkawinan antar etnis juga makin memperat hubungan antara kedua etnis yang ada, alhasil kedua pihak bisa meminimalisir konflik-konflik yang kemungkinan bisa terjadi, seiring diaspora etnis Tionghoa di desa Pupuan etnis Tionghoa belajar tentang kebudayaan Bali termasuk bahasa bali dan etnis Tionghoa memiliki aspek sosial ekonomi yang lebih kuat dibanding etnis Bali sebagai contoh perkebunan milik etnis Tionghoa dikerjakan oleh etnis Bali dan toko-toko milik etnis Tionghoa memperjakan etnis Bali sebagai pegawai walaupun dalam aspek sosial ekonomi etnis Tionghoa lebih kuat mereka tetap menjaga hubungan baik antar etnis, dalam menjaga hubungan yang stabil antar kedua etnis dilakukan dengan berbagai cara misalkan ngayah, nguopan yang dilakukan oleh organisasi kemasyarakatan lokal seperti Sekeha Teruna-Teruni (STT), dan salah satu yang menarik yaitu permainan tradisional seperti daerah daerah Bali lainnya permaian tradisional memang menjadi hiburan rakyat, di desa

Pupuan permainan tradisional masih dimainkan dan dilestarikan yang membuat antar kedua etnis ini membaaur dengan rasa senang dan persaudaran.

Interaksi Simbolik

Dalam pertautan etnis Tionghoa dengan etnis bali di desa Pupuan menggunakan berbagai sarana seperti organisasi kemasyarakatan dan permainan tradisional. Pada masyarakat desa Pupuan dikenal beberapa permainan tradisional seperti *meogoak-goakan*, *mengkebe-engekan*, *meong-meongan*, *selodor-selodoran*, serta salah satu permainan yang masih sangat diminati oleh masyarakat desa Pupuan dari berbagai kalangan umur yaitu *Megangsingan*.

Permainan *Megangsingan* ini dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah masing masing dalam 1 tim adalah 8 orang. Memainkan permainan *Megangsingan* ini memerlukan sebuah tanah lapang yang kering dengan ukuran $2 \times 3 \text{ m}^2$. Dalam permainan *Megangsingan*, ada 2 role yang akan dimainkan secara bergantian oleh masing masing tim, penentuan role ini biasanya digunakan dengan melakukan tos koin yang telah disepakati bersama. Dua role yang dimaksud adalah *Pemelek* dan juga *Pengebug*. *Pemelek* merupakan tim yang akan membuka permainan sekaligus menjadi tim yang pertama melemparkan gasing ke arena. Sedangkan *Pengebug* merupakan tim yang melemparkan Gasing setelah *pemelek*. Setelah pemain pertama dari tim *pemelek* melemparkan gasingnya pemain pertama dari tim *pengebug* akan menyerang atau istilah dalam permainan "*Ngebug*" gasing dari tim *pemelek*. Begitu seterusnya

sampai pada pemain ke delapan dari masing masing tim.

Dalam satu tim *Megangsingan* memiliki tugas mereka masing masing sesuai dengan urutan dalam permainan. Dalam role *pemelek* jika seorang pemain bermain sebagai pemain pertama maka ia disebut dengan *pengeleb* dan pemain terakhir disebut dengan *juru kunci*. Pemain dari tim *pemelek* juga memiliki aturan khusus dimana saat pemain melemparkan gasingnya, gasing tersebut tidak boleh keluar dari arena permainan. Jika hal itu terjadi maka tim yang bermain sebagai role *Pemelek* akan kehilangan poin. Sedangkan dalam role *Pengebug*, pemain pertama sampai pemain ke empat disebut dengan istilah *jigad*. *Jigad* ini sendiri bertugas untuk menyerang gasing lawan akan tetapi setelah menyerang gasing yang dilemparkan harus tetap berputar. Lalu pemain terakhir di sebut sebagai *juru kunci* yang memiliki tugas untuk menyerang gasing lawan sampai berhenti berputar tanpa memperdulikan gasing yang dilemparkan masih berputar atau tidak. Dalam role *pengebug* ini pemain bebas melemparkan gasingnya tanpa melihat gasingnya keluar arena apa tidak, akan tetapi pemain yang bermain dalam role *pengebug* harus bias menyerang sampai mengenai gasing lawan.

Sistem permainan *Megangsingan* ini, menganut system *rally point*, dimana setelah pemain kedelapan dari masing masing tim selesai melemparkan gasing mereka, gasing yang masih berputar dari masing masing tim akan diadu. Gasing yang paling lama berputar maka dialah yang berhak mendapatkan poin. Dalam permainan *Megangsingan* ini biasanya berlangsung antara 2 – 3 jam tergantung dari kesepakatan kedua

belah tim. Pemenang dalam permainan ditentukan dari poin yang dimiliki oleh masing-masing tim. Poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan. Dalam permainan ini biasanya akan dipimpin oleh satu wasit yang menentukan poin dalam permainan.

Ada beberapa jenis gasing yang digunakan dalam permainan ini yaitu antara lain: jenis *ceper*, *cakup gula*, dan juga *semi*. Perbedaan ketiga gasing ini terletak pada bagian atas dan juga bawah dari gasing tersebut. Ukuran gasing yang digunakan umumnya berdiameter 52 cm. perbedaan jenis gasing tidak akan berpengaruh dalam permainan. Biasanya setiap tim hanya membuat kesepakatan mengenai berapa putaran maksimal diameter dari gasing yang akan digunakan.

Megangsingan merupakan suatu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh masyarakat desa Pupuan, permainan ini dahulu sering dimainkan oleh masyarakat sebagai sebuah media hiburan dikala senggang saat setelah masa panen berakhir. Permainan ini dimainkan bukan hanya oleh etnis Bali akan tetapi masyarakat etnis Tionghoa yang berada di desa Pupuan juga ikut memainkan permainan *Megangsingan* ini. Permainan ini dulunya dimainkan disekitar bulan Juli sampai September. Dalam permainan ini biasanya masyarakat desa Pupuan akan berbaur antara etnis Tionghoa dan etnis Bali tanpa memperdulikan dari etnis mana mereka berasal. Pada saat ini masyarakat etnis Tionghoa yang masih ikut bermain biasanya berada di usia remaja dan memiliki minat untuk bermain *Megangsingan*.

Etnopedagogi dalam Masyarakat Kosmopolitanisme di Pupuan

Berbicara pada sisi permainan tradisional *Megangsingan* tentu memiliki sejumlah sisi menarik yang perlu diulas. Dalam permainan tradisional itu, tidak ada batasan usia sebagai peserta maka muncul suatu analisa bahwa keterampilan dan pengetahuan tentang *Gangsing* diturunkan dari generasi ke generasi melalui pendidikan informal (keluarga dan masyarakat). Legasi yang terus dijaga ini pada muaranya akan menghasilkan semacam konstruksi budaya dimana bukan hanya satu kelompok etnis, namun juga etnis lain yang secara wilayah hidup berdampingan. Ini dijadikan media untuk mengakrabkan pluralisme dan ikatan kesukuan masing-masing kelompok etnis.

Sebagai upaya untuk menghadirkan dan menumbuhkan hubungan yang harmonis antara Etnis Bali dan Etnis Tionghoa tentu tidak bisa dihilangkan terhadap sisi etnopedagogi yang mana didefinisikan semacam model pendidikan yang dikembangkan oleh kedua etnis berbasis nilai-nilai kearifan lokal, caranya yakni berkomunikasi yang intens melalui lingkungan sosial. Sebagaimana dikatakan Habermas dalam teori tindakan komunikasi yang menyatakan bahwa tindakan seseorang yang terlibat bukan dikoordinir melalui kalkulasi egosentris kesuksesan melainkan justru pada tindakan pencapaian pemahaman. Individu berkomunikasi untuk mendapatkan sukses atas diri sehingga bertujuan lain dapat menciptakan harmonisasi tindakan berdasarkan atas definisi situasi bersama (Ritzer dan Goodman penerjemah Nurhadi, 2014: 310). Seperti yang sudah dijelaskan di atas, dalam permainan *Megangsingan* dua

entitas budaya berbaur dalam kesemarakan permainan adu *Gangsing* yakni Etnis Bali sebagai kelompok masyarakat asli, dan Etnis Tionghoa (China) sebagai kesatuan pendatang yang berusaha untuk memperoleh legitimasi keberadaan sebagai suatu etnis yang setara kedudukannya. Pada umumnya tidak ada masalah yang mengatasnamakan SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan) yang terjadi justru sebaliknya mereka berkomunikasi dan tetap teguh menjaga sikap toleransi dan keberagaman.

Dalam permainan tradisional *Megangsingan* yang memerlukan ketangkasan dan kelihaihan dalam memainkan, pasalnya selain bentuk *gangsing* yang besar dan berat akan menyulitkan bagi peserta. Seperti yang dikatakan Kadek Yodi Darmadi salah satu penyedia lapangan dan pemerhati permainan tradisional bahwa pemain *gangsing* umum menginjak usia sekolah menengah (SMP/SMA/SMK) dan setelahnya. Namun ketika permainan tradisional itu diadakan anak-anak tidak luput dari perhatian dimana mereka rata-rata melihat *Megangsingan*. Dari sana dapat dikatakan bahwa pendidikan berupa pengetahuan tentang bagaimana *gangsing* dimainkan terlihat gamblang alih-alih terhibur dengan pentas dan saling beradunya *gangsing* antar pemain.

Dari pemain *gangsing* sendiri mereka diajarkan keterampilan dan pengetahuan membuat *gangsing* dari orang tua dan kerabat yang dahulunya menggunakan permainan tradisional itu sendiri. Tuturan dari generasi tua ke generasi muda pada akhirnya akan menghasilkan konklusi untuk menjaga budaya tak benda dengan mengadakan ajang *Mgangsingan* bagi siapa saja yang

memiliki *gangsing* tanpa membedakan latar belakang etnis, agama, suku, ras, dan kedudukan sosial. Pemain *gangsing* di Desa Pupuan pada umumnya terdiri dari dua etnis yakni Etnis Bali dan Etnis Tionghoa dimana dalam lingkungan sosial hidup berdampingan secara harmonis dengan menjunjung pada nilai toleransi dan kebersaudaraan (*menyamabraya*) yang kuat.

Ditengah arus modernitas dan globalisasi yang kian mengikis nilai-nilai budaya lokal semestinya kelokalan tetap bisa dipertahankan oleh masyarakat pendukungnya. Permainan tradisional *Megangsingan* sebagai simbolisasi perekat sosial antara dua etnis berbeda harus dijadikan semacam tuntunan hidup yang membawa kelompok masyarakat kepada kedamaian (harmoni) yang pada akhirnya integrasi bangsa berbasis permainan tradisional bisa terpacai.

D. Penutup **Kesimpulan**

Munculnya permainan tradisional *Megangsingan* bukan hanya dipergunakan sebagai media interaksi dan komunikasi antar etnis, namun juga merekatkan tali persaudaraan antara etnis Bali dan etnis Tionghoa. Kedatangan masyarakat Tionghoa di Desa Pupuan didapatkan dari beberapa catatan perjalanan dengan latar belakang ingin membangun basis sosial ekonomi dengan masyarakat etnis Bali. Dalam perjalanan waktunya kemunduran kehidupan etnis Tionghoa akibat intervensi politik lebih-lebih masa Orde Baru dengan sikap primordialisme kesukuan yang mengakar. Setelah masa itu, integrasi atas dasar etnis, suku, agama, dan golongan semakin kuat sehingga menghindarkan konflik disintegrasi

bangsa. Untuk mengatasinya, perlu diupayakan semacam pendidikan berbasis kearifan lokal yang kemudian dijadikan pedoman untuk memberikan cermin persaudaraan dan toleransi antar etnis di Desa Pupuan.

Selain sebagai media komunikasi antar etnis yang berbeda *Megangsingan* juga dipakai untuk menjaga permainan tradisional agar tetap dipertahankan akibat arus modernitas dan globalisasi yang semakin kuat sehingga nantinya terus dapat bertahap dari generasi ke generasi. Sebagai penerus budaya di kemudian hari, generasi muda menjadikan *gasing* sebagai bentuk ekspresi dalam mengembangkan harmonisasi antar seseorang dengan latar belakang etnis.

Daftar Pustaka

- Aryana, I Gusti Made. 2017. Kuasa di Balik Harmoni: Etnografi Kritis Relasi Etnis Tionghoa dan Etnis Bali di Desa Pupuan, Bali. *Jurnal Kajian Bali*. Vol 7 (1) tahun 2017.
- Harnowo, Tri. 2020. Penerapan Teori Diskursus Habermas sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa. *Mimbar Hukum*. Vol 32 (1). Hlm: 57-72.
- Hidayat, Hasrun. 2013. Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal ACADEMICA Fisip Untad*. Vol 5 (2) tahun 2013. ISSN 1411-3341.
- Putra Kusuma Yudha, I Putu. 2014 dalam karyanya yang berjudul Perubahan Identitas Budaya Etnis Tionghoa di Desa Pupuan Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan. *Tesis*. Universitas Udayana. Tahun 2014.