

PAMOMONG

Aksi Klithih dan Bocah Jawa

Oleh Heri Priyatmoko

Muntab. Demikian kata yang cocok melukiskan kerahasiaan hati tatkala mendapati aksi *klithih* di Yogyakarta menggilu. Bukan hanya bikin onar dan teror. Belum lama ini pelaku telah mencabut nyawa seorang pelajar SMP berbekal sebilah celurit. Serombongan anak di bawah umur itu *sangu gaman* yang menyeramkan, alih-alih menenteng pustaka *babagan unggah-ungguh* dan berlaku kreatif. Ironis, mereka bercokol dan besar di Kota Budaya.

Terberitakan, para pelaku kurang perhatian orang tua. Mereka korban keluarga morat-marit. Ada pula yang tidak tinggal bareng orang tua. Simpulan sementara, keluarga sebagai lingkungan terkecil menentukan sepak terjang anak hingga berbuat bengis. Dari kacamata pengetahuan dan sopan santun Jawa, potret bocah *ndhugal* dan

nasar itu jauh dari pintar, apalagi *lantip*.

Saat merebak kebrutalan anak muda, istilah *lantip* terempas dan asing. Dalam novel Umar Kayam, *Para Priyayi* (1992), diceritakan Ngoro Sasrodarsono mengganti nama anak angkatnya, Wage, menjadi Lantip. Pak Guru itu menjelaskan, *lantip* berarti cerdas, berotak tajam. Lantip lebih bagus dan gagah ketimbang Wage. Berbeda dari *pinter* yang dapat dijejerkan dengan kosakata kejahatan, seperti *pinter gelut*, *pinter ngapusi*, *pinter goroh*, *pinter nyolong*, ajektif *lantip* hanya pas untuk menyebut hal positif.

Perilaku ugul-ugalan bocah *klithih* memantulkan kegagalan manusia Jawa menapaki fase bocah ke remaja. Sama sekali tak tergambar benih *tepa slira* dan *rasa kamanungsan* yang tersiram sejak

kanak. Bertolak dari sepucuk fakta — korban keluarga tak harmonis — boleh dibilang mereka tandus kasih dan tipis tanggung jawab terhadap sesama.

Membayangkan penggal sejarah seorang pangeran Jawa yang mengguncang tanah Jawa melalui perang, yaitu Dipanegara. Di Tegalreja, Dipanegara menghabiskan masa kanak-kanak sampai akil balig. Pribadi yang baik membikin pangeran kecil itu lekas berkarib dengan anak-anak sekitar, membaur lewat permainan tradisional. Karena dia cucu Sultan, anak-anak dan para orang tua segan. Apalagi sifat Ratu Ageng dan Antawirya tidak semena-mena, mereka pun makin hormat.

Bagi anak jelata, berkhayal jadi anak bangsawan yang diperlakukan istimewa terasa menyenangkan. Namun itu tak berlaku bagi Antawirya, yang justru berkhayal sebagai anak desa agar diperlakukan sama. Termasuk

keakraban dia dengan alam dan satwa, dalam pandangan Jawa, merupakan pantulan kepekaan dan keutuhan rohani manusia. *Tepa slira* dan rasa kemanusiaan melamburi jiwa sang pangeran untuk tidak semena-mena. Unsur itulah yang kelak mengobarkan Perang Jawa karena dipicu salah satunya tak tahan memergoki penderitaan rakyat yang berkepanjangan akibat eksploitasi ekonomi.

Jagat Dolanan

Para pelaku *klithih* berusia belasan. Lumrahnya masih akrab dengan jagat dolanan dan kegemabiraan. Bukan tawuran dan *sangu* kelewang. Sejarawan Johan Huizinga menyatakan manusia Jawa sulit diceraikan dari bermain. Lewat permainan itulah, kultur dilahirkan, lantas menjadi dasar dan sumber dari peradaban. Kebudayaan sukar berkembang bila tiada ruang berekspresi alias hidup penuh tekanan. Memang kala dolanan mereka kudu mematuhi

aturan permainan yang disepakati. Kepatuhan itu dilakoni tanpa keterpaksaan. Namun pilihan bebas. Karena itulah, ia tetap leluasa tatkala mengikuti permainan. Bocah berhati longgar dan gembira bermain bersama kawan, harus tetap bermain secara serius.

Dalam Majalah *Kepandoean* edisi Februari 1936 terbitan Praja Mangkunegaran diterangkan, tempat pendidikan dan arena bermain bocah adalah rumah, sekolah, dan organisasi. Periode itu kesadaran akan perubahan masa membenak di lingkungan budaya Jawa yang cenderung konservatif. Dalam *Javaansche Padvindere Organisatie* (Perkumpulan Kepanduan Jawa) yang dibentuk Mangkunagara VII tahun 1916, misalnya, para remaja punya pengalaman dan pengenalan bersama tentang lingkungan dan kawan-kawan. Dengan kepolosannya, remaja bakal menemukan jalan mencintai alam dan memahami karakter sesama.

Bermain sekaligus menghargai dan memanfaatkan waktu tak lupa diajarkan pada para bocah dengan tajuk "Belajar Jam". Aturan utamanya: seluruh anggota meletakkan

topi, kacu leher, isi saku, blus, lain-lain di suatu tempat, lantas kembali ke tempat semula. Pemimpin meniuup peluit. Semu tempat pakaian masing-masing memakai lagi tanpa bicara. Sia bersuara, tak boleh ikut lagi. Anggota yang selesai dan berpakaian lebih dulu, itulah penang. Supaya lebih gayeng, biar mereka kerjakan dengan mata tertutup.

Potongan cerita itu mengajarkan pembaca berefleksi dan memantulkan keberadaan bocah Jawa di panggung sejarah Nusantara. Tuna muda di Jawa memperoleh pelajaran leluhur pada masa silam. Hasil mereka dipupuk dan disiram dengan kelembutan, keriangiran kasih sayang. Menarik, rohani anak-anak Jawa ditempa, tanpa melupakan bermain yang menjadikannya dunia mereka. Tampaknya ada yang melengkung dalam pendidikan kita dewasa ini. Ayo, lenyapkan aksi *klithih* dengan pendekatan budaya Jawa sejak dini (44)

- Heri Priyatmoko MA, dosen sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta