

Pelestarian Budaya Tradisional Kampung Dolanan Janti Barat Padepokan

Zaid Dzulkarnain Zubizaretta^{a*}, Higayon Putra Marenda Joyo Sentono^b,
Maria Goreti Sin^c, Helmina^d
^{a,b,c,d}Universitas Merdeka Malang Kota Malang Jawa Timur, Indonesia

**corresponding author: zaid.zubizaretta@unmer.ac.id*

Abstract

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang terdiri dari gabungan ketangkasan dan kreativitas dari pemainnya. Pergeseran mulai dilakukan oleh anak-anak, dari permainan tradisional menuju permainan digital yang dianggap lebih modern dan fleksibel dalam bermain. Secara psikologis, permainan digital dapat berdampak negatif pada karakter anak yang cenderung individualis. Untuk mengurangi dampak negatif tersebut, perlu penyegaran yang ditujukan kepada anak-anak milenial tentang permainan tradisional. Pelaksanaan pengabdian lebih mengedepankan sosialisasi dan pendekatan secara langsung kepada anak-anak dan lingkungan masyarakat sebagai langkah dukungan terkait dengan permainan tradisional. Keberhasilan program dapat dilihat dari keikutsertaan anak-anak dan masyarakat pada perlombaan permainan tradisional yang dilaksanakan mendekati akhir program. Kegiatan ini berisikan sosialisasi, pelatihan produksi permainan tradisional dan cara memainkannya serta perlombaan permainan tradisional. Hasil yang diperoleh antara lain, anak-anak memiliki ketertarikan untuk memperlakukan alat permainan yang dibuat sendiri. Latihan permainan yang dilakukan anak-anak membuat persiapan pada lomba menjadi lebih kompeten, sehingga menciptakan suasana perlombaan yang meriah dengan dukungan masyarakat Kampung Janti Barat Padepokan. Kegiatan pengabdian ini menciptakan suasana baru bagi anak-anak dalam bermain serta masyarakat dewasa khususnya kembali bernostalgia dengan suasana permainan di zamannya. Tentunya dengan adanya kebangkitan permainan tradisional di wilayah Janti Barat Padepokan bisa digunakan dalam promosi Kampung Dolanan yang secara konkret masyarakatnya memainkan permainan tradisional, khususnya anak-anak. Di sisi lain Kampung Dolanan Janti Barat Padepokan juga dapat menjadi embrio peluang usaha produksi permainan tradisional maupun usaha penitipan anak yang berbasis permainan tradisional.

Keywords: Kampung; Budaya; Dolanan; Permainan; Tradisional.

Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia (DNS, 2022). Permainan tradisional lebih menekankan pada kreativitas dari pemainnya dan menggunakan alat-alat yang sederhana. Selang berjalannya waktu, anak-anak lebih memilih bermain dengan masing-masing perangkat telepon genggamnya (*smartphone*). Namun, kelemahannya adalah anak-anak bermain secara virtual tanpa adanya kontak secara langsung dengan teman maupun lawan bermainnya. Hal ini dapat berdampak negatif pada karakter anak yang cenderung individualis (Amri et al., 2020). Disisi lain juga

dikhawatirkan adanya penyalahgunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak (Maroni et al., 2020).

Pergeseran dari permainan tradisional menuju permainan yang lebih modern, saat ini telah dirasakan oleh semua kalangan masyarakat. Diantaranya pada lomba-lomba yang diadakan untuk anak-anak. Saat ini, lebih sering mendengar lomba-lomba yang menggunakan *game* pada *smartphone* sebagai media unjuk keahlian pada anak-anak. Contohnya *Mobile Legend : Bang Bang* (ML), *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan *Free Fire* (FF). Hal ini berdampak pada permainan tradisional yang mulai dilupakan oleh para orang tua dalam mendidik anak-anaknya.

Anak-anak milenial lebih memilih permainan modern yang ada di *smartphone* mereka masing-masing, karena keringkasan dari permainannya. Anak-anak tidak perlu keluar rumah, dibawah terik matahari maupun hujan dan tidak memerlukan lahan luas dalam bermain. Berbeda dengan permainan tradisional yang kebanyakan membutuhkan akses untuk keluar rumah menuju halaman rumah, lapangan atau tanah kosong dalam melakukan permainan. Jika dilihat dari sudut pandang biaya, tentu permainan tradisional sangat murah dibandingkan dengan permainan yang menggunakan *smartphone*. Contohnya adalah egrang batok kelapa. Bahan yang digunakan adalah batok kelapa dan tali yang dapat dibuat dari sabut kulit kelapa juga, sehingga dari 2 buah kelapa dapat terbentuk egrang batok yang dapat dimainkan. Di sisi *game* modern yang memerlukan *smartphone* untuk melakukan permainan yang harga barunya paling rendah di rentang Rp. 1.065.000,- sampai dengan Rp. 1.848.000,- (Dwiguna, 2023).

Tentunya perlu ada penyegaran agar anak-anak milenial mengetahui dan berkeinginan memainkan permainan tradisional yang syarat akan makna di dalamnya. Tidak hanya bermain atau menyegarkan pikiran, namun pada permainan tentunya ada nilai-nilai positif yang dapat diambil, tidak menutup permainan tradisional itu sendiri. Contohnya dari sisi membuat alat permainan tradisional dapat meningkatkan kreatifitas dari masing-masing anak dan juga adanya kebersamaan dalam pembuatan alat permainan tersebut. Pada sisi nilai permainannya, permainan egrang bambu misalnya, permainan ini dapat meningkatkan keseimbangan kemampuan otak dalam mengkoordinasikan tangan dan kaki dan kesabaran serta ketekunan dalam mencoba permainan tersebut (Putra et al., 2015). Hal tersebut nantinya diharapkan dapat

membentuk nilai budaya masyarakat Indonesia yang tangguh dan tekun dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan.

Di Kota Malang terdapat kampung yang berusaha mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak dengan usia 5 tahun sampai dengan 13 tahun. Kampung tersebut bernama Kampung Janti Barat Padepokan yang terletak di Kelurahan Sukun dan Kecamatan Sukun. Dalam artikel pada media Surabaya Online, 2018, Kepala Dinas Kebudayaan Kota Malang Ida Ayu Made Wahyuni mengatakan jika menilik dari nama Kampung Padepokan yang berada Kelurahan Janti di Kota Malang ini, maka kampung ini harus benar-benar dijadikan sebagai tempat berlatih, menempa diri dalam berkebudayaan. Artinya semua bidang seni dapat diajarkan terutama bagi masyarakat kalangan muda Kampung Janti Barat Padepokan khususnya di RW 04. Permainan tradisional tentu masuk kedalam budaya yang perlu dilestarikan agar nilai-nilai yang ada di dalamnya tidak menghilang.

Di sisi lain terdapat juga budayawan yang menggiatkan permainan tradisional di Kampung Janti Barat Padepokan yaitu Alm. Abah Yongki (Yongki Irawan). Beliau merupakan pelestari budaya permainan tradisional, salah satu yang terkenal adalah Nyai Puthut. Permainan ini hampir sama dengan permainan Jaelangkung, perbedaannya terletak pada unsur kejawaannya (MA, 2020). Tidak hanya Nyai Puthut, Alm. Abah Yongki juga mencoba mengenalkan permainan bambu gila dan juga permainan-permainan tradisional seperti bakiak serta egrang bambu dan bathok kepada anak-anak di sekitar lingkungan rumahnya yang tepat berada di Kampung Janti Barat Padepokan.

Permasalahan yang terjadi di masyarakat saat ini yaitu eksistensi permainan tradisional yang semakin menurun, membuat peluang dalam program pengabdian masyarakat untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak yang berada di Kampung Janti Barat Padepokan. Di sisi lain, jangka waktu penggunaan *gadget* yang terlalu sering juga terjadi pada anak-anak milenial. Tujuan dari program pengabdian ini yaitu agar anak-anak (milenial khususnya) dapat lebih memahami tentang jenis-jenis dan manfaat permainan tradisional serta mengurangi waktu penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Harapannya, dengan ada kegiatan sosialisasi serta penyelenggaraan lomba permainan-permainan tradisional dapat ditindaklanjuti terkait pelestariannya dan sebagai media bermain anak-anak. Selain itu, ada pengenalan tentang pelestarian kampung dolanan dapat memberikan ruang kepada

anak-anak untuk memanfaatkan waktu luangnya dengan cara bermain dan belajar di luar ruang.

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan pelestarian kampung dolanan dilakukan di wilayah Janti Barat Padepokan, khususnya di RW 04 Kecamatan Sukun. Pemilihan lokasi ditinjau dari keberadaan potensi sebagai Kampung Budaya Janti Barat Padepokan. Pelaksanaan pengabdian bekerja sama dengan Kecamatan Sukun khususnya Kelurahan Sukun yang mengetahui potensi-potensi budaya di wilayahnya. Metode pelaksanaan untuk menjadikan wilayah Janti Barat Padepokan menjadi kampung wisata budaya dolanan dan lebih dikenal oleh masyarakat luas dilakukan dalam 3 tahap yaitu Tahap Persiapan Program, Tahap Pelaksanaan Program, Tahap Evaluasi Program. Kegiatan pelestarian kampung dolanan dimulai pada tanggal 16 Januari 2023 sampai dengan 12 Februari 2023 (selama 4 minggu).

Pada tahap persiapan tim pengabdian menentukan rencana kegiatan pada program selama 4 minggu. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendalaman bersama dengan masyarakat dan Budayawan di lingkungan wilayah Janti Barat Padepokan terkait permainan tradisional yang memiliki potensi disosialisasikan dan dimainkan oleh anak-anak di wilayah RW 04 Kecamatan Sukun. Selama survei, dilakukan wawancara dan diskusi dengan masyarakat dan budayawan di wilayah Janti Barat Padepokan untuk dapat mendukung serta membimbing tim pengabdian dalam menjalankan program kerja, termasuk menginventarisasi permainan, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk permainan tradisional. Budayawan yang ditunjuk di wilayah Janti Barat Padepokan adalah Abah Yongki (Yongki Irawan, (Alm.)) sebagai budayawan yang merevitalisasi permainan tradisional di Kota Malang (Puja, 2020).

Masuk ke dalam tahap pelaksanaan program, tim pengabdian mensosialisasikan dan mengedukasi anak-anak Kampung Janti Barat Padepokan tentang kampung dolanan. Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada anak-anak di Kampung Janti Barat Padepokan tentang permainan-permainan tradisional pada zaman dahulu dan menjelaskan tentang cara bermainnya, serta filosofi yang terkandung dalam permainan tersebut. Pelaksanaan kegiatan juga memfasilitasi anak-anak di wilayah Janti Barat Padepokan untuk membuat sendiri alat permainan tradisional dan digunakan untuk berlatih sebelum waktu

perlombaan dimulai. Dengan adanya pelatihan dan mencoba sendiri alat permainan yang mereka buat, diharapkan keterampilan dan ketangkasan yang dimiliki oleh anak-anak semakin meningkat.

Pada akhir tahap, dilakukan evaluasi yang berupa perlombaan permainan tradisional. Lomba dilakukan pada akhir pekan di minggu ke-4 pelaksanaan pengabdian. Antusias peserta lomba dan masyarakat yang memeriahkan lomba tersebut menjadi indikator keberhasilan program Kampung Dolanan. Peserta lomba lebih dikhususkan kepada anak-anak dengan usia 5-13 tahun yang berada di wilayah Kampung Janti Barat Padepokan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelestarian Kampung Dolanan

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Kampung Janti Barat Padepokan, Kelurahan Sukun dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan. Hal ini terbukti dengan tercapainya tujuan program yang telah dilaksanakan dan dengan kegiatan-kegiatan pendukung program kerja misalnya memperkenalkan Kampung Janti Barat Padepokan sebagai Kampung Dolanan menggunakan media sosial Instagram dan juga poster kegiatan. Hal ini dilakukan untuk membantu melestarikan permainan tradisional yang masih dimainkan di Kampung Janti Barat Padepokan.

Berdasarkan hasil koordinasi dengan masyarakat pada tahap persiapan, tim pengabdian didampingi oleh Budayawan Abah Yongki (Yongki Irawan, (Alm.)) dalam menentukan permainan yang sesuai dengan budaya dan minat dari anak-anak, sehingga tujuan dari sosialisasi kampung dolanan dapat dipenuhi. Untuk permainan terpilih yaitu lompat tali, egrang bambu, egrang batok, bakiak serta permainan yang tidak dilombakan yaitu bambu gila dan Nyai Puthut. Bambu Gila dan Nyai Puthut merupakan ciri khas dari

Abah Yongki sebagai budayawan pelestari permainan tradisional dan penulis buku Nyai Puthut (Irawan, 2023).



Gambar 2. a) *Feed Instagram*; b) *Poster Pengabdian Janti Barat Padepokan*
 Sumber : Instagram, 2023

Di sisi lain, untuk mendukung sosialisasi kepada masyarakat, khususnya anak-anak dan orang tua, disepakati bahwa anak-anak dapat melatih keterampilan mereka pada sela waktu mereka pulang sekolah dan kegiatan mengaji, yaitu pukul 14.00-16.00 WIB, serta perlombaan dilaksanakan pada Hari Minggu, 12 Februari 2023.



Gambar 3. *Koordinasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Wilayah Kampung Janti Barat Padepokan*
 Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2023

Dari hasil inventarisasi, kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan untuk permainan tradisional yaitu karet gelang untuk lompat tali, bambu 2 meter untuk egrang bambu, 2 buah batok kelapa dan 2 meter tali tampar untuk egrang batok serta kayu sepanjang 90 cm dan karet ban bekas untuk bakiak. Bahan-bahan tersebut dirangkai oleh anak-anak di lingkup wilayah Janti Barat Padepokan. Alat permainan ini dipergunakan untuk berlatih dan pada akhir kegiatan, akan diberikan kepada masyarakat Kampung Janti Barat Padepokan, khususnya anak-anak.



Gambar 4. Proses Pengerjaan Alat Dolanan Tradisional
 Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2023



Gambar 5. Kegiatan Berlatih Permainan Egrang Batok
 Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2023

Untuk permainan **Lompat Tali**, dilakukan untuk melatih ketangkasan dalam mengolah pikiran dan gerakan melompat untuk melewati rintangan yaitu tali dari susunan karet. Permainan ini membutuhkan 3 orang pemain dimana 2 orang pemain memegang tali karet dengan berbagai tingkatan kesulitan, sedangkan 1 orang pemain melakukan lompatan untuk melewati rintangan tersebut. Pemenangnya adalah pemain yang dapat melewati rintangan tali karet sampai berada di kepala pemegang tali karet.

Untuk permainan Egrang, baik itu Egrang Bambu maupun Egrang batok, merupakan permainan yang mengasah sinkronisasi antara pikiran dan gerakan anggota tubuh khususnya tangan dan kaki. Filosofi yang diajarkan dalam permainan Egrang ini yaitu keseimbangan. Keseimbangan lebih mudah diraih dengan terus bergerak, daripada diam dalam suatu ruang (gerak) (Kemendikbud, 2015). Pemenangnya adalah pemain yang memiliki waktu terlama berdiri diatas bambu maupun batok kelapa yang dikombinasikan dengan tali tampar.

Untuk permainan bakiak, merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan dalam beregu. Satu regu terdiri dari 3 pemain yang menggerakkan kaki secara bersama-sama sampai ke garis akhir. Dari permainan ini dapat diperoleh nilai bahwa suatu keberhasilan dalam regu dapat diwujudkan apabila masing-masing pemain dalam regu memiliki kesamaan visi, kerjasama tim dan kekompakkan dalam bergerak.

Untuk 2 permainan yang tidak dilombakan, yaitu bambu gila dan Nyai Puthut merupakan permainan yang melatih konsentrasi dari para pemainnya untuk tetap fokus kepada keinginan mereka. Berdasarkan analisis yang dilakukan, kedua permainan ini merupakan permainan sugesti yang mengedepankan kebersamaan visi permainan dari para pemainnya (Yunani, n.d.). Permainan Bambu Gila dan Nyai Puthut dilakukan oleh 5 orang pemain dan tentunya dipandu oleh Abah Yongki.



Gambar 6. a) Permainan Bambu Gila; b) Permainan Nyai Puthut
 Sumber : Dokumentasi Kegiatan, 2023

Permainan Bambu Gila memerlukan 1 batang bambu, sedangkan untuk permainan Nyai Puthut dibutuhkan seperangkat permainannya termasuk juga boneka yang menyerupai manusia lengkap dengan wajah yang berbentuk topeng. Topeng dibentuk menjadi wajah seorang wanita lengkap dengan pakaian serta kain jarik yang menghiasi bonekanya. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu tembang Dolanan Nyai Puthut dan para pemain mulai berkonsentrasi sampai pemain mulai mengikuti pergerakan boneka Nyai Puthut.

Sebagai bahan evaluasi, kegiatan puncak pengabdian ini yaitu lomba permainan tradisional yang telah disosialisasikan sebelumnya. Peserta lomba lebih dikhususkan kepada anak-anak dengan usia dibawah 13 tahun yang berada di wilayah Janti Barat Padepokan. Lomba permainan tradisional dikuti oleh 40 anak-anak. Dimana jumlah anak-

anak tersebut meningkat dibandingkan dengan jumlah anak yang berlatih pada setiap harinya (10-15 anak).

Dengan adanya hasil kegiatan Lomba Permainan Tradisional, diketahui bahwa anak-anak di wilayah Janti Barat Padepokan sangat antusias dan mulai tertarik serta semangat dengan terciptanya Kampung Dolanan. Anak-anak sangat antusias untuk memainkan permainan tradisional dan mengajak beberapa teman lainnya untuk ikut bergabung bermain di wilayah Janti Barat Padepokan.



Gambar 7. a) Suasana Lomba Permainan Tradisional; b) Pemberian Hadiah Lomba Permainan Tradisional

Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2023

Keberhasilan dapat dilihat dari antusias anak-anak dalam memainkan permainan tradisional yang dilombakan serta keikutsertaan masyarakat dalam mendukung program Kampung Dolanan sebagai alternatif permainan anak-anak diwaktu senggang untuk tidak bermain dengan *gadget*. Dalam program Kampung Dolanan, anak-anak juga diberikan edukasi tentang filosofi dari permainan tradisional, sehingga anak-anak tidak hanya bermain, namun juga ada edukasi tentang kebersamaan, strategi dan kerjasama tim. Ketercapaian program juga dilihat dari pengurangan waktu penggunaan *gadget* dari anak-anak digantikan dengan berlatih permainan tradisional di Padepokan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa wilayah Janti Barat Padepokan begitu kental akan budayanya. Kebudayaan yang dijunjung tinggi membuat program kerja Kampung Dolanan berjalan dengan baik. Adanya dukungan warga dan antusias anak-anak di wilayah Janti Barat

Padepokan memiliki kesan tersendiri dan mendukung terselenggaranya kampung dolanan di era zaman yang semakin berkembang.

Adanya hasil (*output*) yang secara nyata dilakukan setelah adanya pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini, berdampak pada semangat anak-anak di zaman sekarang dalam mengembangkan tradisi kebudayaan Indonesia melalui permainan tradisional. Disisi lain, lama waktu penggunaan *gadget* oleh anak-anak juga berkurang dan digantikan dengan bermain permainan tradisional.

Tentunya dengan adanya kebangkitan permainan tradisional di wilayah Janti Barat Padepokan bisa digunakan dalam promosi Kampung Dolanan yang secara konkret masyarakatnya memainkan permainan tradisional, khususnya anak-anak. Di sisi lain dapat juga menjadi peluang usaha berupa tempat produksi mainan. Jika dihubungkan dengan kondisi saat ini dan lebih jauh lagi, dapat peluang usaha penitipan anak (*day care*) yang berbasis permainan tradisional juga dapat dikembangkan sebagai alternatif permainan anak bebas *gadget*.

Ucapan Terima Kasih

Pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan di lingkup Universitas Merdeka Malang, khususnya terima kasih kepada LPPM Universitas Merdeka Malang, sebagai media pada kelancaran pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi dan mewujudkan kampus sebagai pusat kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat. Terima kasih juga diucapkan kepada Kecamatan Sukun dan Kelurahan Sukun yang telah memberikan ruang untuk pengembangan potensi-potensi yang ada di wilayah Kecamatan Sukun sebagai mitra pengabdian masyarakat.

Referensi

- Amri, A. U., Iqbal, M., Bahtiar, Syehma, R., Pratiwi, & Eka, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Anam, C. (2018). *Kampung Padepokan, Destinasi Wisata Berbasis Budaya di Kota Malang*. Bisnis.Com.
- DNS. (2022). Perwujudan Amanat Undang-undang dan Ruang Ekspresi Budaya. *Jendela*

Pendidikan Dan Kebudayaan, 6.

Dwiguna, A. D. (2023). *10 HP untuk Main Mobile Legends Termurah (Mei 2023)*.

Carisinyal.

Instagram. (2023). *Feed Instagram Pengabdian Janti Barat Padepokan*.

https://www.instagram.com/kkn33a_sukunjanti/

Irawan, Y. (2023). *Nyai Puthut : Permainan Tradisional Malang*. MNC Publishing.

Kemendikbud. (2015). *Resmikan Festival Egrang, Mendikbud: Filosofi Egrang adalah Keseimbangan Hidup*.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/12/resmikan-festival-egrang-mendikbud-filosofi-egrang-adalah-keseimbangan-hidup-4938-4938-4938>

MA. (2020). *Permainan Nyai Puthut Khas Malang*. Balai Bahasa Jawa Timur.

Maroni, M., Dewi, E., Fathonah, R., Warganegara, D., Ariani, N. D., & Anwar, M. (2020).

Pencegahan Penyalahgunaan Gadget dan Perlindungan Anak pada Siswa SMAIT

Daarul' Ilmi Bandar Lampung. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas*

Merdeka Malang, 5(3), 257–265. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.3405>

Puja. (2020). *Nyai Puthut, Permainan Nini Thowok Khas Malang*. [http://sastra-](http://sastra-indonesia.com/2020/05/nyai-puthut-permainan-nini-thowok-khas-malang/)

[indonesia.com/2020/05/nyai-puthut-permainan-nini-thowok-khas-malang/](http://sastra-indonesia.com/2020/05/nyai-puthut-permainan-nini-thowok-khas-malang/)

Putra, L. A., Nurhadi, & Subagya, S. (2015). Analisis Dimensi Etis-Spiritual Dalam Proses

Pembentukan Karakter Anak Pada Permainan Tradisional. *Paper Knowledge .*

Toward a Media History of Documents, 3(April), 49–58.

Yunani, H. P. (n.d.). *Permainan Tradisional Boneka Nyai Puthut Bukan Jin tapi Intuisi*.

Harian Disway. Retrieved September 25, 2023, from

<https://harian.disway.id/read/32433/permainan-tradisional-boneka-nyai-puthut-bukan-jin-tapi-intuisi/15>