

---

# *Jurnal Antropologi Sumatera*

Volume. 22, Nomor. 2, Juni 2025: 66-75

1693-7317 (ISSN Cetak) | 2597-3878 (ISSN Online)

Available online <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jas/index>

---

## **Jendela Budaya Melayu: Menelusuri Tradisi dan Permainan Rakyat di Museum Sang Nila Utama** *Malay Culture Window: Exploring Traditions and Folk Games at the Sang Nila Utama Museum*

**Nur Annisa<sup>1)</sup>, Chesa Amelia<sup>2)</sup>, Gusvina<sup>3)</sup>, Hafifah Salsabila Putri<sup>4)</sup>, Viona Selvira<sup>5)</sup>  
& Hambali<sup>6)</sup>\***

1)Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

Diterima: Mei 2025 ; Disetujui: Juni 2025 ; Dipublish: Juni 2025

---

### **Abstrak**

Globalisasi telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, terutama pada perkembangan fisik, mental, dan sosial generasi muda, yang relevan dengan konflik seputar identitas budaya. Museum Sang Nila Utama di Pekanbaru, Provinsi Riau, merupakan sumber daya pendidikan penting bagi generasi muda dan landmark budaya Malaysia. Museum ini menampilkan berbagai koleksi sejarah, kerajinan tradisional, pakaian adat, dan permainan tradisional Melayu Riau seperti gasing, congkak, dan layang-layang yang mengajarkan keterampilan sosial, kerja sama, dan kreativitas. Melalui upaya Dinas Kebudayaan Riau di bidang pendidikan, pengembangan fasilitas, dan promosi, museum ini secara bertahap meningkatkan minat publik, terutama di kalangan pemuda, dalam melestarikan dan mempromosikan budaya lokal di tengah modernisasi dan digitalisasi. Arsitektur dan filosofi museum yang dibangun di Malaysia juga memperkuat rasa identitas budaya. Studi deskriptif kualitatif ini menggunakan observasi, narasi, dan dokumentasi untuk memahami peran museum dalam menghadapi globalisasi dan melestarikan budaya lokal di Riau. Hasil penelitian menunjukkan betapa pentingnya museum sebagai jembatan antara masa lalu dan masa kini dalam memperkuat identitas budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

**Kata kunci:** identitas budaya, budaya Melayu Riau, Museum Sang Nila Utama, dan permainan tradisional.

### **Abstract**

Globalization has had a significant impact on various aspects of life, especially on the physical, mental, and social development of the younger generation, which is relevant to conflicts surrounding cultural identity. The Sang Nila Utama Museum in Pekanbaru, Riau Province, is an important educational resource for the younger generation and a cultural landmark of Malaysia. The museum displays a variety of historical collections, traditional crafts, traditional clothing, and traditional Riau Malay games such as gasing, congkak, and layang-layang, which teach social skills, cooperation, and creativity. Through the efforts of the Riau Cultural Office in the fields of education, facility development, and promotion, this museum has gradually increased public interest, especially among young people, in preserving and promoting local culture amid modernization and digitalization. The architecture and philosophy of the museum, which was built in Malaysia, also strengthen cultural identity. This qualitative descriptive study uses observation, narrative, and documentation to understand the role of museums in facing globalization and preserving local culture in Riau. The results of the study show the importance of museums as a bridge between the past and the present in strengthening cultural identity and improving community welfare.

**Keywords:** cultural identity, Riau Malay culture, Sang Nila Utama Museum, and traditional games.

**How to Cite:** Annisa, N., Amelia, C., Gusvina., Putri, HS., Selvira, V., Hambali. (2025). Jendela Budaya Melayu: Menelusuri Tradisi dan Permainan Rakyat di Museum Sang Nila Utama. *Jurnal Antropologi Sumatera*. Vol 22 (No 2): halaman. 66-75

\*Corresponding author:

E-mail: [nur.annisa0519@student.unri.ac.id](mailto:nur.annisa0519@student.unri.ac.id)

ISSN 1693-7317 (Print)

ISSN 2597-3878 (Online)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Fenomena yang telah melanda dunia selama beberapa dekade, globalisasi merujuk pada meningkatnya keterkaitan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, budaya, teknologi, dan komunikasi. Pemanfaatan di era globalisasi, pengetahuan dan teknologi menandakan tingkat kemajuan tertinggi suatu bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi terus berkembang di era digitalisasi saat ini karena digunakan untuk mempermudah pekerjaan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Ada beberapa dampak positif dan negatif dari globalisasi dan penerapan teknologi. Meskipun ada banyak segmen populasi yang berbeda, salah satu kelompok yang sangat terpengaruh oleh globalisasi adalah remaja. Dalam jurnal ini, kami akan menjelaskan bagaimana globalisasi mempengaruhi perkembangan fisik, mental, dan sosial remaja, baik secara positif maupun negatif. Salah satu dampak positif globalisasi adalah meningkatkan pembangunan infrastruktur suatu negara, yang pada gilirannya meningkatkan standar hidup melalui kemajuan pengetahuan dan teknologi. Globalisasi juga bermanfaat dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas; globalisasi, yang memudahkan akses informasi, dapat mendorong pertumbuhan ekonomi suatu negara dan sektor swasta.

Dalam kehidupan remaja, globalisasi telah membawa sejumlah perubahan yang signifikan. Kini remaja lebih mudah terhubung dengan dunia luar, terutama melalui internet dan media, yang memudahkan mereka untuk mendapatkan berbagai jenis informasi, berita, dan nilai-nilai dari berbagai negara dan budaya dengan mudah berkat adanya teknologi informasi dan komunikasi. Namun, sebagai contoh, globalisasi juga menghadirkan sejumlah risiko dan dampak negatif potensial terhadap perkembangan remaja.

Salah satu dampak paling signifikan terkait dengan identitas remaja. Akibat globalisasi, remaja mungkin terpapar pada berbagai praktik keagamaan dan budaya yang berbeda, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mengidentifikasi diri dengan praktik keagamaan dan budaya lokal. Hal ini dapat menyebabkan konflik identitas pada remaja, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk berkembang secara mental (Dewi et al., 2024). Maka dari itu, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal kepada anak-anak muda melalui Museum Sang Nila Utama ini, agar para anak muda tidak terbawa arus globalisasi sehingga mereka sampai melupakan budaya dan warisan yang mereka miliki.

Sebagai aset budaya nasional, budaya daerah didorong untuk dikembangkan, dilestarikan, dan dipromosikan oleh pemerintah Indonesia. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 32 ayat 1 UUD 1945 yang menyatakan bahwa dengan memberikan kebebasan kepada masyarakat untuk melestarikan dan memajukan nilai-nilai budayanya, negara menjunjung tinggi kebudayaan nasional Indonesia dalam menghadapi peradaban global. Kebudayaan memiliki istilah yang disebut "dasar budaya," menurut Koentjaraningrat dalam (Ramadhani et al., 2022). Istilah ini berasal dari bahasa Sanskerta dan berarti "buddhayah," yang merupakan bentuk jamak dari Buddha yang memiliki arti 'budi' atau "akal." Karena itu budaya didefinisikan sebagai daya budi yang terdiri dari cipta, rasa, dan karsa. Di sisi lain, kebudayaan adalah hasil dari cipta, rasa, dan karsa. Secara permukaan, terdapat perbedaan antara budaya dan kebudayaan, namun menurut antropologi, budaya dibedakan dari kebudayaan yang menonjol dari definisinya.

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki tempat wisata yang banyak adalah Riau dimana Provinsi Riau terletak

di bagian tengah Pulau Sumatra, di sepanjang pantai Selat Malaka. Provinsi ini memiliki banyak tempat wisata, seperti museum, sejarah, alam, dan makanan. Museum Sang Nila Utama di Pekanbaru adalah salah satu tempat wisata di Provinsi Riau. Ini adalah satu-satunya museum di provinsi tersebut (R. Rahayu, 2020). Museum dapat memperkenalkan kembali nilai-nilai daerah, peristiwa penting, tokoh-tokoh sejarah, dan identitas budaya melalui koleksi dan pameran yang direncanakan dengan perspektif pendidikan. Dalam hal ini, museum berfungsi sebagai jembatan antara masa lalu dan masa kini, yang memungkinkan masyarakat - terutama generasi muda - untuk memahami warisan sejarah mereka secara keseluruhan. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 tahun 1995, museum memiliki tanggung jawab untuk melestarikan kekayaan budaya dan bangsa melalui pemanfaatan, pelestarian, dan pengamanaan bukti nyata hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan di lokasi dan fasilitas (Bunari *et al.*, 2025).

Museum Sang Nila Utama berperan sebagai jembatan antara masa lalu dan masa kini, sehingga warisan budaya Melayu tetap hidup dan relevan di dunia modern. Pengunjung, terutama pelajar dan generasi muda, dapat belajar lebih banyak tentang kekayaan tradisi dan permainan orang Melayu melalui kunjungan dan kegiatan pendidikan. Permainan rakyat seperti congkak, gasing, dan permainan lainnya menunjukkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan kreativitas yang tinggi. Mengenal tradisi dan permainan masyarakat Melayu melalui Museum Sang Nila Utama merupakan langkah strategis dalam memperkuat identitas budaya dan membentuk generasi yang memiliki apresiasi terhadap warisan leluhur. Diharapkan pemahaman ini akan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri dan mendorong partisipasi aktif dalam pelestarian budaya lokal.

Di balik sisi positif yang disajikan museum untuk publik atau dari kunjungan ke museum, tidak dapat dihindari bahwa masih ada sebagian atau sekelompok masyarakat yang memiliki cara pandang (paradigma) kurang baik tentang museum. Suatu kesan yang menganggap museum tidak lebih dari gudang atau tempat benda-benda kuno untuk tujuan dipamerkan ke masyarakat dan tanpa nilai (Junaid, 2017).

Dalam menjalankan tugas ini, Dinas Kebudayaan Provinsi Riau menghadapi sejumlah masalah. Salah satunya adalah rendahnya kualitas dan ketersediaan sumber daya manusia, karena kurangnya tenaga ahli di bidang-bidang terkait, seperti konservasi, kreatif, desain pameran, edukasi, seni pahat, administrasi dan manajemen, serta pengembangan strategi pemasaran. Adapun peran dari dinas kebudayaan terhadap pengembangan Museum Sang Nila Utama yaitu:

#### 1. Fasilitator dan Motivator

Dinas Kebudayaan bertindak sebagai fasilitator bagi pengunjung museum, menyediakan layanan seperti anggaran, barangay, dan jasa pengadaan, serta meningkatkan kapasitas pengunjung museum. Selain itu, mereka berperan sebagai pemicu untuk mendorong pengembangan museum agar lebih ideal dan berfokus pada pendidikan masyarakat dan warisan budaya. Misalnya, tujuan program sertifikasi pendidikan museum adalah untuk meningkatkan kualitas pengumpulan dan interpretasi informasi museum.

#### 2. Pengelolaan dan Pengembangan Sarana-Prasarana

Dinas Kebudayaan terlibat dalam penelitian sarana dan prasarana museum untuk memastikan kepuasan pengunjung dan pengelolaan koleksi museum. Mereka membantu dalam meningkatkan,

merenovasi, dan menambahkan fasilitas pengunjung seperti area souvenir, mushola, toilet, dan area bermain, serta menyediakan teknologi informasi untuk memudahkan pengunjung mengakses informasi museum. Pengembangan sarana ini juga bertujuan untuk meningkatkan jumlah pengunjung museum .

### 3. Promosi dan Pemasaran

Dinas Kebudayaan memiliki rencana strategis untuk melakukan promosi aktif guna meningkatkan kunjungan masyarakat ke museum. Publikasi, pameran seni tradisional, museum sekolah sebagai sumber daya pendidikan, seminar, dan acara seni merupakan beberapa kegiatan promosi yang dilakukan. Sebagai hasil dari peningkatan promosi, kesadaran masyarakat terhadap budaya Malaysia dan seni museum juga semakin meningkat.

Secara keseluruhan, Dinas Kebudayaan melalui fungsi-fungsi tersebut berperan sebagai motivator, fasilitator, pengelola, dan promotor yang sangat penting dalam mengembangkan Museum Sang Nila Utama. Upaya ini diarahkan untuk meningkatkan citra museum sebagai pusat pelestarian budaya Melayu yang tidak hanya menyimpan koleksi sejarah tetapi juga menjadi tempat edukasi dan rekreasi budaya bagi masyarakat luas.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu suatu proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan secara jelas kondisi, situasi, atau fenomena yang terjadi di Museum Sang Nila Utama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pengunjung mempersepsikan eksistensi dan keberadaan Museum Sang Nila Utama serta untuk mempelajari mengenai pengelolaan fasilitas museum.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Museum Sang Nila Utama yang beralamat di jalan Jendral Sudirman. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 2 minggu.

a. Museum Sang Nila Utama merupakan salah satu objek kekayaan yang dimiliki oleh Provinsi Riau

b. Keberadaan museum ini masih belum mampu menampilkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan kepada publik serta kondisi Sumber Daya Manusia di Museum Sang Nila Utama yang memprihatinkan.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

1. Subjek penelitian ini adalah salah satu Pemandu Museum Sang Nila Utama.

2. Objek penelitian adalah cara dari Pemandu Museum Sang Nila Utama dalam upaya meningkatkan minat pengunjung .

Untuk menghimpun data yang diperlukan maka penulis menggunakan alat pengumpulan data sebagai berikut:

#### **Observasi**

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data-data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu. Di mana dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data-data di lapangan dengan mengamati secara langsung bagaimana proses kerja yang dilakukan pegawai Dinas Kebudayaan dalam pengelolaan Museum Sang Nila Utama di Pekanbaru.

#### **Wawancara**

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian yang menghasilkan data berupa dan transkrip wawancara.

## Dokumentasi

Yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, arsip, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sejarah dan Filosofi Bangunan serta Arsitektur dari Museum Sang Nila Utama

Berdasarkan data hasil wawancara bersama salah satu Pemandu Museum yaitu Pak Asadi, kami memperoleh informasi mengenai Sejarah dan Filosofi bangunan ini. Bangunan Museum Sang Nila Utama ini memiliki ciri khas arsitektur Melayu. Museum ini dibangun karena mendapat usulan dari beberapa Budayawan Riau dan salah satunya itu ada Tenas Efendi dan Soeman HS. Jadi, pasti mereka menginginkan bangunan ini memiliki ciri khas Melayu karena untuk menunjukkan Identitas Melayu kepada daerah-daerah lain.

Bangunan Museum Sang Nila Utama ini juga memiliki beberapa filosofi dari corak bangunannya. Pintu Museum Sang Nila Utama yang memiliki ukiran indah itu diambil dari ragam hias Flora dan di bagian tepi-tepi dari atapnya itu diambil dari ragam hias Geometri. Adapun, filosofi dari ragam hias Flora yaitu untuk menunjukkan hubungan antara Manusia, Alam dan Tuhan. Sementara itu, Geometri yang di anggap memiliki filosofi yaitu untuk menunjukkan keselarasan atau keteraturan.

Pemilihan cat di Museum Sang Nila Utama ini juga memiliki artinya tersendiri. Dimana, sejak awal Museum ini berdiri sudah identik dengan warna Hijau dan Kuning. Filosofi dari warna Kuning yaitu dikenal dengan melambangkan kekuasaan Seperti Istana Siak. Selain itu, warna Hijau itu melambangkan keselarasan antara manusia dengan Tuhan. Banyak filosofi terkait warna Hijau Yang disebut-sebut merupakan warna kesukaan Nbai Muhammad SAW. Jadi, hubungan antara si

Kuning dan si Hijau ini adalah keselarasan hidup dengan agama atau hubungan keselarsan antara akhirat dan dunia.



Gambar 1. Museum Sang Nila Utama  
Sumber Gambar (Dokumentasi Pribadi)

### Bentuk Tradisi Dan Permainan Masyarakat Melayu Riau

Istilah “museum” berasal dari kata Latin “Mouseion,” yang berarti “dibangun untuk tujuan memamerkan dewa-dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Seni museum dapat dipahami melalui aktivitasnya. Dari satu periode ke periode berikutnya, fungsi museum berubah sesuai dengan keadaan dan kondisi, tetapi kesan keseluruhan museum tetap tidak berubah. Landasan seni dan ilmu pengetahuan tetap mendasari makna museum hingga saat ini. Menurut ICOM, museum adalah organisasi yang tetap, nirlaba, mendukung komunitas dan perkembangannya, terbuka untuk semua orang, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, serta untuk objek-objek ciptaan manusia dan lingkungan (Asmara, 2019). Museum sebagai salah satu alternative untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat atau generasi selanjutnya dan juga memiliki tanggung jawab atas pengelolaan informasi, seharusnya hadir di tengah-tengah masyarakat sebagai motivator untuk memecahkan masalah sosial yang kompleks dan mendorong partisipasi publik (Wibowo, 2015).

Museum Sang Nila Utama didirikan pada tahun 1978 setelah pemerintah mengeluarkan keputusan yang

mewajibkan setiap provinsi untuk mendirikan museum. Koleksi museum ini dimaksudkan untuk membantu masyarakat Riau, serta pengunjung dan wisatawan, untuk memahami sejarah pertumbuhan budaya Melayu di provinsi ini. Museum ini baru mulai mencari koleksinya pada tahun 1978, dan baru pada tahun 1994 museum ini secara resmi didirikan sebagai Museum Negeri Provinsi Riau. Selain itu, hanya sekitar 800 dari sekitar 4.000 koleksi museum yang dipamerkan. Alasannya, karena tidak semua koleksi itu aman untuk di pajang di museum, salah satu pemandu museum mengatakan bahwa ada banyak koleksi yang rentan dan mudah rusak apabila dipamerkan, selain itu beliau juga mengatakan bahwa tidak semua koleksi yang dimiliki Oleh Museum Sang Nila berada di Museum. Koleksi museum mencakup semua jenis benda material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan yang disimpan dalam museum dan memiliki nilai penting bagi pembinaan serta pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan.

Pada tahun 1977-1978 terdapat 58 koleksi yang terdiri dari artefak arkeologi, keramologi, dan etnografi seperti lempengan dan patung tulang. Seiring berjalan waktu jumlah koleksi terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 1996, terdapat 1.152 karya dalam koleksi museum (Octariantoni & Fikri, 2023). Berdasarkan klasifikasi koleksi museum umum tahun 1993 dari Direktorat Museum, koleksi Museum Negeri Provinsi Riau yang tercatat dan terdaftar masuk ke dalam sepuluh kategori, yang meliputi:

1. Geologi: lima belas set
2. 23 koleksi bidang biologi
3. 1.800 koleksi di bidang etnologi
4. 62 koleksi di bidang arkeologi
5. Sejarah: delapan belas kompilasi
6. Heraldik dan Numismatik: 1.100 koleksi
7. 69 koleksi Filologika
8. 669 koleksi Keramologika
9. Seni Rupa: 33 karya seni

#### 10. Teknologika: tujuh belas set

Keanekaragaman budaya masyarakat Melayu Riau ditunjukkan oleh bentuk-bentuk tradisional berikut yang dipamerkan atau dilestarikan di Museum Sang Nila Utama:

##### 1) Pakaian Tradisional Melayu

Berbagai bentuk pakaian tradisional Melayu Riau dipamerkan di Museum Sang Nila Utama, antara lain: Teluk Belanga dan Baju Kurung untuk pria, serta Kebaya Panjang dan Baju Kurung Labuh untuk wanita. Gaun pengantin yang tersedia di seluruh wilayah Riau. Selain ditampilkan secara fisik, pakaian-pakaian ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai makna simbolis dari warna, motif, dan acara-acara di mana pakaian-pakaian tersebut dikenakan, seperti pernikahan dan acara-acara adat atau keagamaan.

##### 2) Perlengkapan Adat Konvensional

Pelaminan, dulang hantaran, dan alat siraman adalah contoh perlengkapan pernikahan tradisional Melayu yang disimpan di museum. Benda-benda lainnya termasuk alat musik tradisional seperti rebana, kompang, dan gambus yang digunakan dalam acara-acara keagamaan dan budaya.

##### 3) Permainan Rakyat Adat

Permainan rakyat seperti Gasing, Congkak, Galah Panjang, Engklek, Kelereng, dan lainnya diperagakan secara fisik dan aturannya dijelaskan sebagai bagian dari tradisi sosial. Pada waktu-waktu tertentu, beberapa permainan juga disajikan sebagai latihan interaktif atau demo.

##### 4) Tradisi Lisan dan Sastra Melayu

Selain itu, museum ini juga menampilkan tradisi lisan yang umum dari budaya Melayu, seperti Pantun dan Gurindam, Syair dan Hikayat. Tradisi-tradisi ini merupakan bagian penting dari kesusastraan Melayu dan sering ditampilkan melalui pertunjukan budaya atau naskah-naskah kuno.

##### 5) Agama dan Ritual

Sistem kepercayaan tradisional tercermin dalam beberapa koleksi museum, seperti: - Artefak yang digunakan dalam pesta desa atau ritual untuk menangkal nasib buruk. Pengetahuan tentang pengobatan tradisional dari daerah tersebut, termasuk resep yang terbuat dari ramuan terapeutik.

#### 6) Miniatur Rumah Adat

Selain itu, museum ini juga memamerkan versi miniatur rumah tradisional Melayu Riau, beserta deskripsi tata letak, tujuan, dan filosofi arsitekturnya.

Alat-alat rumah tangga tradisional yang menggambarkan cara hidup budaya terdahulu, seperti alat tenun, peralatan dapur, dan peralatan pertanian.

### **Peran Museum Dalam Memperkenalkan Tradisi Dan Permainan Masyarakat Melayu Riau**

Keanekaragaman tradisi dan budaya di berbagai wilayah Indonesia menunjukkan kekayaan warisan budayanya. Rasa, karsa, dan cipta membentuk keragaman budaya ini. Masyarakat dan budaya saling terkait, seperti dua mata pedang. Pertama, Koentjoroningrat mendefinisikan tiga jenis budaya: konsep, nilai, dan kebiasaan yang meresap ke dalam masyarakat dan memberinya kehidupan. Yang kedua adalah gagasan tentang struktur sosial yang memudahkan komunikasi di seluruh masyarakat, dan yang ketiga adalah barang hasil karya manusia (Madriani, 2021, dalam Sujarwa, 1999).

Ismail (2006) menegaskan bahwa permainan memiliki dua definisi. Pertama, permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan semata, tanpa ada maksud untuk menang atau kalah. Kedua, permainan dapat dilihat sebagai suatu kegiatan bermain yang dimainkan untuk mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi dibedakan dengan mengejar menang atau kalah. (Muliawan, 2009), permainan adalah suatu keadaan atau kondisi tertentu di mana seseorang mengejar kebahagiaan

atau kepuasan melalui permainan, suatu kegiatan yang dapat melibatkan benda-benda konkret maupun abstrak.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, banyaknya permainan elektronik yang tersedia, permainan rakyat Melayu kemungkinan besar akan mendapatkan popularitas dengan cepat. Ada kemungkinan besar bahwa anak-anak di era modern tidak memiliki pemahaman apa pun tentang permainan-permainan nenek moyang mereka, termasuk makna filosofisnya (Susanti *et al.*, 2010). Oleh karena itu, sangat penting bagi komunitas Melayu, khususnya di Riau, dan lembaga terkait seperti FKIP, untuk terus memainkan permainan ini, baik melalui kontes maupun pertunjukan adat. Tujuan utama FKIP Universitas Riau adalah mengajarkan mahasiswa tentang kehidupan sosial dan budaya Melayu. Mempertahankan dan melestarikan permainan Melayu Riau dan nilai-nilainya adalah tanggung jawab tambahan yang dimiliki oleh organisasi ini.

Permainan rakyat atau tradisional sangat dihargai dalam masyarakat Melayu Riau. Setiap permainan memiliki pelajaran atau filosofi yang harus dipelajari. Menurut (Andriani, 2012), permainan konvensional menunjukkan pengetahuan melalui berbagai tujuan, keuntungan, dan pesan. Menurut (D. Rahayu *et al.*, 2016), permainan tradisional dapat memengaruhi pertumbuhan anak dengan berbagai cara, termasuk meningkatkan kemampuan motorik anak, kemampuan bersosialisasi, kecerdasan emosional, dan kecerdasan intelektual. Penjelasan ini menunjukkan bahwa permainan Melayu memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan emosional, psikomotorik, dan kognitif pemain.

Permainan tradisional Riau biasanya diklasifikasikan sebagai di dalam atau di luar ruangan. Aktivitas luar ruangan termasuk melu buta, bakiak, engrang, layang-layang, tarik tambang, kelereng, dan ligu. Permainan dalam ruangan

termasuk congklak, gasing, statak, petak umpet, benteng, dan biji karet. Selain itu, permainan dapat dikelompokkan berdasarkan peralatan yang digunakan, lokasi permainan, dan waktu yang dihabiskan untuk bermain (Rasyid et al., 2016).

Karena permainan tradisional Melayu ini sudah mendarah daging di masyarakat, maka sangat penting untuk memahaminya untuk melestarikan keberadaannya. Permainan tradisional atau permainan rakyat perlu dilestarikan dan dipertahankan sebagai salah satu komponen budaya bangsa (Purwaningsih, 2006). Seseorang dapat berusaha untuk mempelajarinya, merekamnya, dan menampilkannya. Permainan dapat dimuat melalui aplikasi di era komputer dan internet (Atan et al., 2020). Namun, jika tidak dilakukan secara langsung, gamer tidak akan dapat sepenuhnya menghargai dan menerapkan nilai filosofisnya. Oleh karena itu, perlu untuk mengakui dan mempromosikan permainan tradisional Melayu (Bastian et al., 2019). Transisi permainan konvensional dapat dipercepat oleh inovasi global yang terus menampilkan berbagai permainan kontemporer.

Menjadikan daerah ini sebagai pusat pelestarian budaya Melayu di Asia Tenggara dan pertumbuhan ekonomi merupakan tujuan Pemerintah Provinsi Riau, khususnya Kota Pekanbaru. Tagline wisata "Tanah Air Melayu Riau" mencerminkan komitmen daerah ini untuk mengembangkan identitas budaya lokal dan berupaya untuk mencapai tujuan ini. Untuk itu, diperlukan sarana dan prasarana yang dapat mendukung potensi budaya daerah. Salah satu pendekatannya adalah dengan menyediakan ruang yang dapat membantu berbagai proyek pengembangan dan pelestarian budaya masyarakat Pekanbaru, yang merupakan bagian penting dari budaya Riau.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Riau, populasi Riau dianggap sangat beragam. Penduduk asli

Melayu hanya sekitar 26,10% dari populasi; sisanya terdiri dari orang Tionghoa, Minangkabau, Jawa, Batak, dan kelompok etnis lainnya. Hal ini menunjukkan keragaman etnis dan budaya di Riau. Sayangnya, minat terhadap kegiatan budaya lokal di Riau masih sangat rendah, terutama di kalangan anak muda. Kebanyakan dari mereka memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka di tempat-tempat hiburan modern seperti pusat perbelanjaan, taman air, bioskop, dan taman kota daripada di tempat wisata edukasi seperti museum, perpustakaan daerah, taman budaya, dan kebun binatang.

Salah satu destinasi wisata edukasi di Kota Pekanbaru yang memiliki nilai sejarah yang signifikan adalah Museum Daerah Sang Nila Utama. Museum ini merupakan museum terbesar di Riau dalam hal jumlah dan keragaman koleksi sejarah dan budayanya. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Museum menyatakan bahwa lembaga ini sangat penting untuk pelestarian dan pemanfaatan bukti material warisan alam dan budaya bangsa.

Melalui program ini, anak-anak dan remaja dapat mencoba permainan klasik yang mungkin belum pernah mereka temui sebelumnya. Untuk mengintegrasikan kunjungan museum ke dalam pendidikan lokal, museum ini bekerja sama dengan sekolah-sekolah. Kekayaan budaya Melayu Riau yang lengkap ditampilkan di Museum Sang Nila Utama, sebuah destinasi wisata budaya. Museum ini berfungsi sebagai lembaga pendidikan dan platform untuk mempromosikan budaya kepada pengunjung dari luar daerah. Oleh karena itu, selain menjaga aset bersejarah, museum ini juga memastikan bahwa nilai-nilai budaya ini tetap bertahan dan masih relevan dalam menghadapi modernisasi.



Gambar 2. Permainan Daerah  
Sumber Gambar (Dokumentasi Pribadi)

Permainan tradisional masyarakat Riau juga memiliki ideologi tersendiri. Congklak adalah salah satu permainan Melayu Riau yang menggabungkan ide-ide matematika. Jenis permainan ini memiliki banyak makna budaya meskipun kita sadar bahwa permainan ini menggunakan ide-ide matematika. Permainan tradisional congklak yang dimulai dengan modal tujuh biji di setiap lubang kecil ini memiliki nilai budaya, terutama dalam hal ajaran tentang kehidupan. Tujuh hari yang harus diselesaikan dalam seminggu diwakili oleh tujuh lubang. Setiap orang memiliki potensi dan kesempatan yang berbeda sejak lahir. Dalam hal ini, orang hanya “memainkan gilirannya” dalam hidup.

## SIMPULAN

Untuk melestarikan dan mempromosikan budaya Melayu Riau kepada masyarakat umum, Museum Daerah Sang Nila Utama didirikan. Pemerintah daerah menyadari pentingnya melestarikan aset budaya yang mulai hilang akibat modernitas, yang kemudian mendorong terciptanya museum ini. Dengan berbagai benda bersejarah, seperti pakaian tradisional, senjata tradisional, alat musik, dan artefak dari masa lalu, museum ini telah berkembang menjadi pusat informasi untuk sejarah dan budaya Riau sejak dibuka. Dengan memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya Melayu kepada generasi berikutnya, museum ini berfungsi sebagai sarana pendidikan. Olahraga tradisional seperti gasing, congkak, dan layang-layang dilestarikan oleh museum melalui kegiatan

partisipatif dan pameran permanen. Melalui program kuratorial yang berbasis kearifan lokal, museum ini juga berfungsi sebagai forum pertukaran budaya yang menyatukan individu dengan identitas mereka. Permainan seperti gasing, engklek, dan sepak raga adalah contoh permainan tradisional Melayu Riau yang mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, ketangkasan, dan strategi. Warisan budaya takbenda masyarakat Riau juga mencakup adat istiadat lainnya seperti berpantun, zapin, dan silat. Selain memberikan kesenangan, adat istiadat dan permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memupuk rasa kebersamaan dan mewariskan nilai-nilai tradisional. Arsitektur museum ini meniru model rumah tradisional Melayu Riau, yang kaya akan makna simbolis. Misalnya, atap berbentuk limas melambangkan keagungan dan pengetahuan adat. Ukiran dan hiasan bangunan menunjukkan ketinggian budaya, kesopanan, dan keyakinan religius masyarakat Melayu. Selain mengekspresikan estetika, konsep bangunan museum ini juga berfungsi sebagai sarana komunikasi budaya dan mewujudkan karakter etnis Melayu Riau secara keseluruhan. Modernisasi penyajian informasi di museum, termasuk penggunaan teknologi digital dan augmented reality, telah berkontribusi pada peningkatan minat pengunjung. Sejumlah kelompok telah menyatakan minatnya terhadap kegiatan pendidikan seperti lokakarya budaya, tur pendidikan siswa, dan festival budaya. Membangun reputasi museum sebagai lingkungan belajar yang menarik dan relevan bagi generasi muda juga dapat dilakukan melalui promosi media sosial dan kemitraan dengan lembaga pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.

- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Atan, A., Indra, Z., & Febtriko, A. (2020). Perancangan Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 54–66.
- Bastian, A., Suharni, S., & Novita Sari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Aftaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53–56.
- Bunari, B., Rafif, M., Delawati, A., & Agustine, V. (2025). Pelestarian Sejarah Lokal melalui Optimalisasi Fungsi Koleksi Museum: Pengabdian Masyarakat di Museum Sang Nila Utama. *Dinamika Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Transformasi Kesejahteraan*, 2(1), 9–20.
- Dewi, Aini, Azizah, S., Nurpadilah, & Supriyono. (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 23642–23649. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15479> <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15479/11701>
- Junaid, I. (2017). Museum dalam perspektif pariwisata dan pendidikan. *Sosialisasi Museum*, 20, 1–15.
- Madriani, R. (2021). Living Teologi Tradisi Tolak Bala Bepapas pada Masyarakat Desa Parit Setia Kecamatan Jawai Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 1(3), 260–285.
- Muliawan, J. U. (2009). Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda. *Jogjakarta: Divapress*.
- Octariantoni, R., & Fikri, A. (2023). Sejarah Museum Negeri Provinsi Riau dan Pemanfaatannya (1975-2001). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 957–976.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1(1), 40–46.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Rahayu, R. (2020). *Analisis Pengelolaan Museum Sang Nila Utama di Kota Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ramadhani, L., jamaris, & sofelma. (2022). Kebudayaan dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Nusantara Of Research*, 9(1), 34–42. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor>
- Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, A. (2016). Klasifikasi kosakata permainan rakyat Melayu Sambas: pendekatan etnolinguistik. *Jurnal Bahastra*, 35(2), 75–101.
- Susanti, F., Siswati, S., & Widodo, P. B. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas 3 Sdn Sronдол Wetan 04-09 Dan Sdn Sronдол Wetan 05-08). *Jurnal Psikologi*, 8(2), 145–155.
- Wibowo, A. J. I. (2015). Persepsi kualitas layanan museum di Indonesia: Sebuah studi observasi. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 15(1).