

Permainan dan Manusia : Suatu Telaah Filsafat Mengenai Homo Ludens Johan Huizinga

Suyono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20250839&lokasi=lokal>

Abstrak

Pada zaman batu masyarakat arkais suka bermain gembira dengan sebutan senyum arkais: Pada tahap paling awal masyarakatnya bermain dengan bebas. Manusia yang kelebihan energi cenderung untuk bermain dengan maksud rekreasi. Pengejawantahan untuk melakukan simbolisasi pada anak-anak, misalnya ada yang pura-pura menjadi ibu, menjadi pembeli, menjadi musuh, menjadi masinis dan berbagai ragam peran permainan sejenisnya. Manusia sebagai subyek adalah bebas untuk bermain. Faktanya manusia adalah makhluk yang tidak sempurna, jadi subyek itu adalah lemah. Kelemahan ini tampak di dalam cara pemahaman dan penafsiran sebuah teks kuno — yang mirip bayangan dalam cermin— artinya tidak benar-benar tepat, penafsiran itu menggunakan bahasa yang spekulatif, walaupun penafsir sudah bersungguh-sungguh membenamkan-diri ke dalam obyek untuk proses penafsiran. Seni penafsiran adalah mirip dengan seni permainan. Apabila digolongkan kepada 'seni; maka tidak ada bahasa univokal. Menurut Anton Bakker menjadi bahaya, jikalau gaya pikiran univokal dipergunakan bagi manusia bahasa ilmiah yang paling analogal ialah bahasa ilmu-ilmu yang meneliti manusia, khususnya humaniora (145), maka dari itu Gadamer menjelaskan mengenai hermeneutika dengan bahasa analogi melalui kata-kata seperti seni, cermin, spekulasi dan Erlebnis yang memakai metafora. Bahasa merupakan refleksi pengetahuan manusia. Seberapa jauh konsep permainan menjiwai perilaku kehidupan manusia yang ternyata pada masyarakat purba, masyarakat modern dan masyarakat pasca modern juga, bermain. Artinya politik adalah permainan, hukum adalah permainan, perang adalah permainan, kedokteran adalah permainan, rekayasa teknologi adalah permainan. Dengan demikian Everything is game, language is game, everything is hermeneutic'. Dan kalimat 'Segala sesuatu adalah permainan' berikut ini akan disajikan penalaran logika. Berpikir yang baik adalah berpikir yang logis dialektis yang taat pada penalaran sesuai realitas. Penjelmaan deduksi yang sempurna adalah silogisme. Dengan silogisme akan tampak hubungan logisnya. Silogisme yang dimaksudkan berbunyi sebagai berikut...