

Bermain dan Bekerja: Spiralisasi Pertumbuhan Kinerja

Silvia Damayanti^{1*}, Masduki Asbari², Dani Setiawan³, Muhammad Sayup Saputra⁴

^{1,2}Universitas Insan Pembangunan Indonesia, Indonesia

³Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

⁴Universitas Esa Unggul, Indonesia

*Corresponding author: silviadmynti24@gmail.com

Abstrak - Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kajian filosofis Damar Panuluh dari channel Youtube Damar Panuluh yang berjudul “Bermain & Bekerja”. Dalam studi ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode simak catat karena sumber data yang penulis peroleh melalui menyimak. Hasil telaah singkat dari proses menyimak kajian filosofis ini adalah pelajaran hidup agar kita selalu bertanggung jawab dalam segala hal yang kita pilih, serta menikmati setiap hembusan nafas dan setiap detik yang kita alami, dengan penuh rasa syukur, kerendahan hati, pengaturan emosi, dan kasih sayang. Sikap tersebut akan memberikan dampak yang baik untuk kehidupan kita. Kajian ini juga menarasikan solusi terhadap gaya hidup hedonis dan mudah putus asa. Generasi milenial dapat mengambil banyak hikmah dari hasil kajian filosofis ini.

Kata Kunci: *Bermain, Bekerja, Belajar, Damar Panuluh, Simak Catat, Motivasi, Kajian Filosofi.*

Abstract - The purpose of this study is to find out Damar Panuluh's philosophical study from Damar Panuluh's Youtube channel entitled "Play & Work". In this study, researchers used a qualitative approach with the note-taking method because of the source of data obtained by the author through listening. The result of this brief study of the process of listening to philosophical studies is a life lesson so that we are always responsible in everything we choose, and enjoy every breath and every second we experience, with gratitude, humility, emotional regulation, and compassion. This attitude will have a good impact on our lives. It also narrates solutions to hedonistic and discouraged lifestyles. The millennial generation can take a lot of wisdom from the results of this philosophical study.

Keywords: *Play, Work, Study, Damar Panuluh, Take notes, motivation, philosophical studies.*

PENDAHULUAN

Sesungguhnya penggunaan bahasa tidak mungkin meninggalkan kemampuan menyimak para penuturnya. Menyimak sangat dekat maknanya dengan mendengar dan mendengarkan. Namun, kalau kita pelajari lebih jauh, ketiga kata itu terdapat perbedaan pengertian. Mendengar didefinisikan sebagai suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memperhatikan makna dan pesan bunyi itu. Sedangkan menyimak adalah proses mendengar dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan bunyi itu. Jadi, di dalam proses menyimak sudah termasuk mendengar, sebaliknya mendengar belum tentu menyimak.

Di dalam bahasa Inggris terdapat istilah “listening comprehension” untuk menyimak dan “to hear” untuk mendengar (Tamam & Asbari, 2022). Menurut Poerwadarminta (1984: 941) “Menyimak adalah mendengar atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang”. Menyimak merupakan proses pendengaran, mengenal dan menginterpretasikan lambang-lambang lisan, sedangkan

mendengar adalah suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memperhatikan makna itu. Jika keterampilan menyimak dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan membaca, maka kedua keterampilan berbahasa ini berhubungan erat, karena keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Perbedaannya terletak dalam hal jenis komunikasi. Menyimak berhubungan dengan komunikasi lisan, sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulis. Dalam hal tujuan, keduanya mengandung persamaan, yaitu memperoleh informasi, menangkap isi, memahami makna komunikasi. Menurut Tarigan (1993: 20) mengemukakan pengertian menyimak sebagai berikut: menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, argumentasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap serta, memahami makna komunikasi yang disampaikan si pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan. Dari uraian di atas, maka dapatlah ditarik kesimpulan bahwa menyimak adalah mendengarkan serta memperhatikan apa yang dibaca atau diucapkan oleh si pembicara serta menangkap dan memahami isi serta makna komunikasi yang tersirat di dalamnya.

Nama Sabrang Mowo Damar Panuluh, B.Sc. lebih dikenal sebagai Noe adalah vokalis dan keyboardis band Letto. Nama beliau juga diangkat berkat konten YouTube dan cuplikan video pendek yang banyak diunggah di kanal media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter dan Spotify. Kataperkata yang disampaikan dengan santun dan lembut ini, beliau seolah mengajak para audiens untuk berpikir kritis dan berpikir secara benar tanpa menghakimi orang lain. Dari setiap tema yang diangkat, Damar Panuluh Mampu mengupasnya dengan cara pandang dan perspektif yang luas sehingga memberikan pengetahuan baru untuk pendengarnya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (1992) dalam V. Wiratna Sujawerni (2020:19) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yakni ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik.

Dalam Metode Penelitian Bahasa (2014), Muhammad (2010:23) mengemukakan bahwa di antara fenomena yang dapat menjadi objek penelitian kualitatif adalah fenomena atau peristiwa komunikasi atau berbahasa karena peristiwa tersebut melibatkan tuturan, makna semantik tutur, orang yang bertutur, maksud yang bertutur, situasi tutur, peristiwa tutur, tindakan tutur, dan latar tutur.

Adapun metode yang digunakan adalah metode simak karena sumber data yang peneliti diperoleh dengan menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2011:92). Sumber data yang disimak adalah video kajian Damar Panuluh berjudul "Bermain & Bekerja." Sedangkan Objek penelitiannya adalah Kajian filosofis yang dilakukan Damar Panuluh. Instrumen penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu human interest, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain dan bekerja adalah dua buah kata yang mempunyai makna yang berbeda. Bermain bisa diartikan bagi seseorang sebagai sesuatu yang membuang waktu yang tanpa hasil. Disisi lain bekerja adalah sebuah gambaran bagaimana seseorang bisa memanfaatkan waktunya dengan baik untuk mendapatkan hal-hal yang bermanfaat. Fakta dilapangan cenderung membuat istilah keduanya menuai masalah. Bagaimana tidak, tak seorang pun merasa senang apabila melihat seseorang hanya bermain saja. Dilain pihak banyak masyarakat mengacungkan jempolnya tanda setuju apabila melihat seseorang sedang bekerja.

Bekerja memang menjadi ukuran keberhasilan seseorang dalam dunia nyata (Marpaung & Asbari, 2023; Melani et al., 2023; Mutiara et al., 2023; Noviyana et al., 2023; Prasetyo et al., 2023; Ramadhan & Asbari, 2023; Tsoraya et al., 2023a, 2023b). Karena tanpa bekerja, sulit bagi seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Anggraini et al., 2023; Fitriani et al., 2023; Maria et al., 2023;

Nurhayati et al., 2023; Prasadana & Asbari, 2023; Rahayu et al., 2023). Jadi kalau tidak bekerja maka kita akan dianggap sebagai manusia yang gagal, gagal dalam segala hal. Tetapi tidak semua orang berpendapat demikian, Ada yang berpendapat bahwa bermain dan bekerja itu adalah dua kata yang mempunyai tujuan dan makna yang sama. ibunda Zakiah Darajat misalnya, beliau mengatakan bermain dan bekerja itu adalah sebuah kesamaan makna, yang membedakan objek penderitaannya.

Kalo kamu ditanya pilih main atau kerja? Play mayoritas pengennya main, kalau bisa nggak kerja yang penting bisa main, terus kerjanya *dikit aja* (Febiyanti et al., 2023; Iwari & Asbari, 2023; Komalasari & Asbari, 2023; Nurhakim & Asbari, 2023; Setyani et al., 2023; Sumarni et al., 2023). Banyak dari kita menggunakan kata bermain dan bekerja itu biasanya tempelan kegiatannya berbeda. Padahal ada yang bermain bola adalah pekerjaannya, dan main musiknya adalah pekerjaannya. Sesungguhnya kebanyakan dari kita menganggap pekerjaan itu, betapapun mulianya, sebagai beban kehidupan. Hal ini bila terlalu berat, dan toh harus dijalani, sering membuat orang stres berkepanjangan yang bisa berkembang menjadi bentuk-bentuk gangguan kejiwaan. Tapi tidak punya pekerjaan, juga bisa membuat orang stres yang bisa berkepanjangan dan membentuk gangguan kejiwaan.

Untuk memecahkan hal ini, Fred Gratzon telah menulis dalam bukunya “The Lazy Way to Success”, yang menganjurkan merubah konsep pandangan bekerja menjadi “bermain”, dan pekerjaan menjadi “permainan”. Ia anti dan benci bekerja. Ia anjurkan manusia itu harus “bermalas-malasan” untuk mencapai kesuksesan. Bekerja secara rutin setiap hari memeras otak dan energi kita habis-habiskan. Kita tidak memperoleh apa-apa selain kecapaian. Kita semakin tua, dan waktu kita habis untuk bekerja tanpa memperoleh hasil apapun..

Tapi bila kita bermalasan, kita menyimpan imajinasi daya pikir otak dan energi untuk kemudian melakukan permainan-permainan yang membangkitkan kreativitas kita. Permainan itu adalah pekerjaan pokok kita sehari-hari yang kita pandang sebagai permainan. Setiap hari akan timbul ide-ide baru untuk menyikapi pekerjaan kita. Kita tidak akan stres bila kita kalah atau gagal karena itu toh kita anggap hanya sebagai permainan belaka. Bermain-main di tempat kerja bukanlah sebuah “oksimoron”. Sikap bermain-main sangat penting bagi pemikiran kreatif dan lingkungan yang menyenangkan selalu lebih produktif ketimbang lingkungan kerja yang penuh rutinitas. Orang yang menikmati apa yang dilakukannya selalu dipenuhi ide-ide baru. Kita juga akan tahu kalau kesenangan itu menular. Semua orang ingin bergabung dengan hal-hal yang menyenangkan.

Tapi Tapi tetap main dan kerja itu seperti dua hal yang berbeda. Apa sebabnya? ya mungkin karena saat kita bekerja kita punya tanggung jawab yang lebih serius daripada bermain. Logikanya kalau kita bermain terus gagal ya nggak apa-apa, tapi kalo kerja lalu gagal, konsekuensinya cukup berat ya, mungkin perusahaan frame kita terhadap tanggung jawab, dan konsekuensi yang sepertinya lebih serius di urusan bekerja daripada bermain. Makanya kebanyakan orang lebih senang bermain yang konsekuensi dan tugasnya tidak berat dari pada bekerja, ya whatever itu mungkin possible dua-duanya.

Bermain memiliki peran penting dalam mencapai hasil optimal, baik hasil belajar maupun produktivitas bekerja. Mengapa bermain menjadi aktivitas yang penting? Bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan rasa senang. Rasa senang merupakan salah satu emosi positif. Saat kita merasakan emosi positif, maka sistem limbik dalam otak kita akan aktif. Selanjutnya sistem limbik ini akan mendorong kerja otak korteks. Padahal otak korteks ini adalah bagian otak yang memiliki fungsi terkait kemampuan berpikir seperti mengingat, memahami, memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan lain-lain.

Bisa kita bayangkan, bahwa saat anak belajar dengan perasaan senang, maka otak korteksnya akan berfungsi maksimal. Kegiatan belajar bagi anak bukanlah suatu aktivitas yang berat, memberi beban, akan tetapi merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan. Begitu juga dengan orang dewasa. Saat orang dewasa bekerja atau mengerjakan rutinitasnya dengan perasaan senang, maka pekerjaan sebanyak apapun tidak akan terasa berat dan menjadi beban baginya. Karena otak dapat bekerja dengan baik, dapat berpikir lebih baik, kemampuan memecahkan masalah bekerja dengan baik, semua pekerjaan pun bisa dilakukan dengan lancar.

Hidup itu seperti pekerjaan ada tanggung jawabnya, ada konsekuensi yang berat. Coba direfleksikan kalau kita mati itu senang apa sedih? kalau mayoritas Kebanyakan kalau mati ya sedih, nggak pengen mati pengennya hidup terus. Jadi kan seharusnya hidup itu seperti permainan, menyenangkan aja karena ternyata respon kita nggak mau mati nggak mau selesai. Tapi kenapa hidup juga stress? Saya nggak ngomong saya tahu jawabannya tapi menarik untuk di pionering lebih lanjut, menarik untuk

untuk mengetahui apa respon kita terhadap "hidup udah bener kenapa tidak sesuai yang diharapkan". Mungkin kita bisa memasukkan konsep tambahan kalau di rumah ada yang namanya diamond kalau di Islam ada yang namanya ada konsep yang output itu di tangan tuhan, yang penting kita berusaha. Kalau kita benar-benar meresapi itu kita melakukan apapun jadi seperti permainan yang kita sadar bahwa outputnya tidak 100% pada usaha kita tapi yang harus kita lakukan hanyalah memaksimalkan outputnya. Seperti apa? ya seperti bermain outputnya bukan langsung konsekuensi dari apa yang kita lakukan.

Ada penelitian yang mengatakan bahwa keberhasilan bukan mayoritas karena usaha, keberhasilan juga mayoritas karena keberuntungan. Kalau kita mengambil fakta itu sebagai fakta yang kita sadari di bagian dari usaha, sepertinya konsekuensinya menarik bahwa kita hidup adalah permainan aja, tapi permainan yang sungguh-sungguh dilakukan tidak terbebani pada input-outputnya yang penting kita sudah maksimal, outputnya gimana Tuhan yang menentukan, membantu atau tidak. Sepertinya itu hipotesis bahwa kalau kita menginkorporasi kita menyerap konsep itu sepertinya kok kita bisa hidup dengan senang tanpa terbebani. Tapi kalau nggak serius, nggak hidup namanya

Ternyata permainannya adalah pada keseriusan tersebut yang buat kita stress, ketakutan terhadap tanggung jawab dengan konsekuensinya. Lalu kita sadar bahwa konsekuensi dan output tidak 100% di tangan kita. Harapan saya pada semua apapun yang kita alami kita menyadari bahwa pada gelaran besarnya ini semua permainan yang menyenangkan, semoga kita sampai pada kesadarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada channel youtube Damar Panuluh, Damar Panuluh mengatakan "Hidup itu seperti pekerjaan ada tanggung jawabnya, ada konsekuensi yang berat". Dapat disimpulkan bahwa bermain bukan melulu membawa opini kearah yang negatif, justru kadang dengan bermain kita akan merasakan perasaan senang. Rasa senang merupakan salah satu emosi positif, saat kita merasakan emosi positif, maka sistem limbik dalam otak kita akan aktif. Selanjutnya sistem limbik ini akan mendorong kerja otak korteks. Padahal otak korteks ini adalah bagian otak yang memiliki fungsi terkait kemampuan berpikir seperti mengingat, memahami, memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan lain-lain.

Terbayang bukan? Bahwa saat anak belajar dengan perasaan senang, maka otak korteksnya akan berfungsi maksimal. Kegiatan belajar bagi anak bukanlah suatu aktivitas yang berat, memberi beban, akan tetapi merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan. Begitu juga dengan orang dewasa. Saat orang dewasa bekerja atau mengerjakan rutinitasnya dengan perasaan senang, maka pekerjaan sebanyak apapun tidak akan terasa berat dan menjadi beban baginya. Karena otak dapat bekerja dengan baik, dapat berpikir lebih baik, kemampuan memecahkan masalah bekerja dengan baik, semua pekerjaan pun bisa dilakukan dengan lancar.

Atau bahkan kita bisa menjadikan hal-hal atau kegiatan yang kita sukai sebagai pekerjaan kita, seperti misalnya jika senang memasak, itu bisa dijadikan pekerjaan seperti menjadi koki atau buka usaha kuliner, dan banyak hal dalam konteks bermain yang justru bisa dijadikan sebagai pekerjaan. Jadi sebenarnya hidup itu adalah pilihan yang memiliki konsekuensi, yang terkadang dibalik itu semua terdapat hal-hal yang indah tergantung bagaimana kita menyikapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. M., Asbari, M., Eka, I., Santoso, G., & Rantina, M. (2023). Strong Why: Memperkuat Logika Mengapa dalam Kehidupan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 11–14.
- Aswandi, S.Pd. (25 Februari 2020). Bermain dan Bekerja. Retrieved From <https://aswandispd.gurusiana.id/>
- Febiyanti, N., Asbari, M., Lestari, S., & Santoso, G. (2023). Kunci Literasi: Jangan Paksa Anak Membaca? *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 76–79.
- Fitriani, Y., Asbari, M., & Mutiara, N. (2023). Kecerdasan Emosional: Standar Kedewasaan? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 96–99.
- <https://www.gurusiana.id/read/putridianpratiwi/article/peran-bermain-saat-belajar-dan-bekerja-1274350>

- Iwari, H. M., & Asbari, M. (2023). Wu-wei: Kekuatan dari Tidak Melakukan Tindakan. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 119–122.
- Komalasari, S., & Asbari, M. (2023). Fenomena Pengadilan Netizen: Dampak Negatif Over-sharing? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 67–71.
- Mahsun (2011). *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan strategi, Metode, Dan Teknik nya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maria, J. F. M., Asbari, M., Sari, D. S., & Sidik, A. (2023). Kolaborasi dan Orkestrasi: Instrumentasi Berkarya di Era Modern. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 100–103.
- Marpaung, R. A., & Asbari, M. (2023). Break The Limit: Keluar dari Zona Nyaman? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 203–208.
- Melani, N., Hanifah, S., & Asbari, M. (2023). Solusi Interaksi di Era Informasi: Mengendalikan Obsesi dan Mengelola Emosi. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 77–80.
- Muhammad. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mutiara, N., Asbari, M., & Fitriani, Y. (2023). Passion, Purpose dan Value: Tiga Indikator Sukses Karier? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 76–79.
- Noviyana, D. A., Panduwinata, V., & Asbari, M. (2023). Berpikir Mindfulness: Seni Mengelola Kesehatan Mental? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 63–66.
- Nurhakim, M. I., & Asbari, M. (2023). Digital Minimalism: Filosofi Efisiensi Penggunaan Teknologi Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 49–54.
- Nurhayati, P., Asbari, M., & Naharussurur, A. R. (2023). Law of Attraction: Inilah Jalan Meraih Impian? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 128–132.
- Panuluh, D. (2023). Bermain dan Bekerja. Channel YouTube Damar Panuluh Web : <https://youtu.be/6401O8jUKOY> (diakses tanggal 29 Mei 2023)
- Poerwadarminta, W. J. S. (1984). *Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Prasadana, J. P., & Asbari, M. (2023). Jangan Terjebak pada Indecisiveness: Perspektif Seorang Cak Nun. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 109–113.
- Prasetyo, D., Renaldi, A., & Asbari, M. (2023). Social Selling: Interaksi Budaya di Era Media Sosial. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 26–30.
- Pratiwi, P.D. (15 Juni 2020). Peran Bermain saat Belajar dan Bekerja. Sumber: E-Parenting bersama Dra. Yeti Widiati, Psi. Retrieved From
- Rahayu, S., Asbari, M., & Nurhayati, W. (2023). Delayed Gratification: Menahan Sedikit Kesenangan untuk Kebahagiaan Besar Jangka Panjang. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 114–118.
- Ramadhan, G. F., & Asbari, M. (2023). Pribadimu adalah Profesimu: Temukan Karier Impian Berdasarkan Kepribadian. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(01), 25–29. <https://literaksi.org/index.php/jmp/article/view/2/2>
- Setyani, I., Asbari, M., & Sari, E. S. A. (2023). Heroic: Fanatik pada Tujuan, tapi Fleksibel dalam Cara? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 71–75.
- Sumarni, N., Rahman, A., Wiratama, S. B., Sabilla, A. A., Waryani, Y., & Asbari, M. (2023). Nova Effect: Menarik Makna Baik dalam Realitas Fana. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 81–85.
- Tamam, M. B., & Asbari, M. (2022). Digital Literature. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 1(1), 19-23.
- Tarigan, H. G. (1993). *Strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Angkasa.
- Tsoraya, N. D., Asbari, M., & Pratiwi, A. (2023a). Happiness Inside: Menemukan Kekosongan Kebahagiaan Manusia Modern. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 202–206.
- Tsoraya, N. D., Asbari, M., & Pratiwi, A. (2023b). Revolusi Digital: Meningkatkan Relasi, Mengurangi Intensi. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 34–38.
- Wicaksana, I. Kompasiana.com dengan judul "Antara Bekerja dan Bermain" Retrieved From <https://www.kompasiana.com/inuwicaksana/551f8ae6813311612c9df4f4/antara-bekerja-dan-bermain>
- Wijayanti, L. M., Purwanto, A., Asbari, M., & Hyun, C. C. (2020). Self-regulation in english language learning : A Case Study of elementary Students in Sekolah Cikal. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 6370-6390 <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/15642>