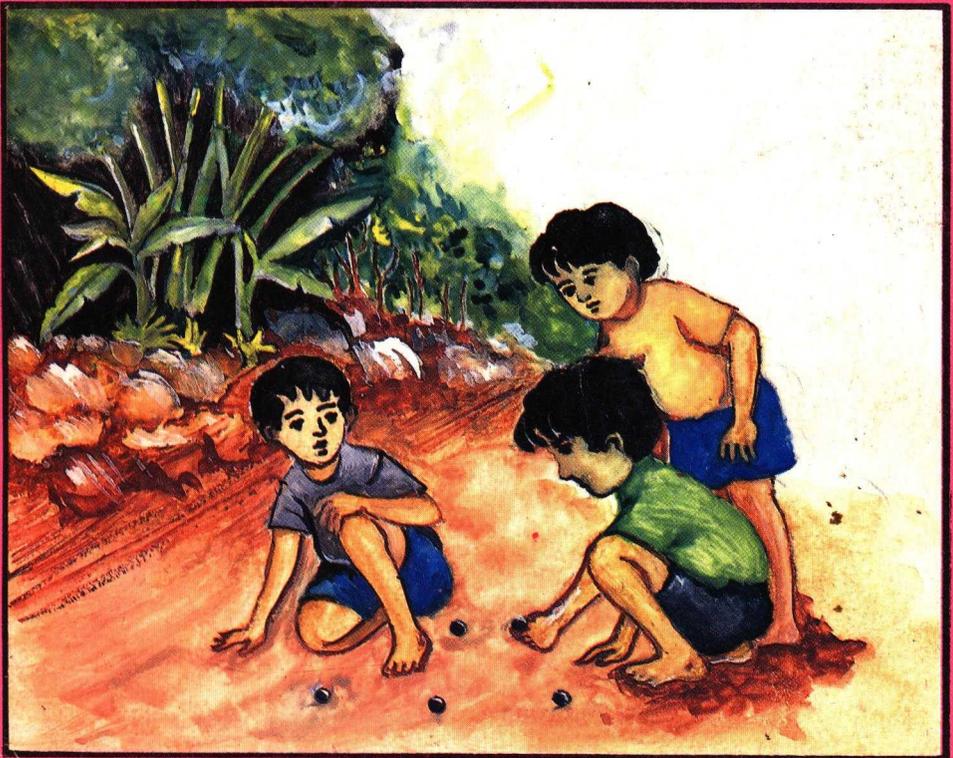




PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH BALI



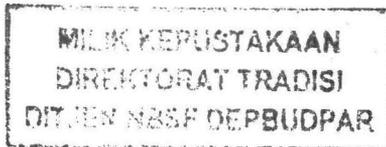
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Depdikbud
Tidak Diperdagangkan

PERMAINAN ANAK - ANAK DAERAH BALI

Peneliti / penulis
Ida Bagus Oka Windhu, BA dkk

Penyempurnaan / Editor
Drs. I Gst. Ketut Gde Arsana
Drs. Wayan Nimiartha



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
BAGIAN PROYEK INVENTARISASI DAN PEMBINAAN
NILAI-NILAI BUDAYA
1991 / 1992**



Cetakan Pertama Tahun 1991 /1992
Gambar Kulit : I Nyoman Sudiana

PERPUSTAKAAN
DIREKTORAT PERKEMUDAHAN
No. INDEK : 542/610
KLASIFIKASI:
ASAL : H.
2-5-92.

PERPUSTAKAAN
DIT. TRADISI DITJEN NBSF
DEPBUDPAR
NO. INV : 2799
PEROLEHAN :
TGL : 4-5-09
SANDI PUSTAKA :

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur dihadapan Ida Sanghyang Widi wasa, atas limpahan karunia-Nya sehingga buku berjudul : "Permainan Anak-Anak Daerah Bali". Telah selesai dengan rencana. Sesungguhnya sudah lama dibendung maksud untuk dapat menerbitkan buku ini, karena suatu hal belum juga kunjung sampai, namun baru tahun anggaran 1991/1992 melalui Bagian Proyek Inventarisasi Dan Pembinaan Nilai Nilai Budaya Bali telah dialokasikan dana untuk penerbitan buku itu, sehingga apa yang telah direncanakan bisa berjalan dengan yang diharapkan.

Buku ini merupakan hasil Inventarisasi Nilai Nilai Luhur Budaya Bangsa dilakukan oleh suatu Tim Daerah dalam rangka memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila untuk terciptanya Ketahanan Nasional di bidang sosial budaya. Terbitnya buku ini adalah berkat kerja keras dan kerjasama yang sebaik-baiknya dari segenap anggota Tim, Penyusun, Tim Editor, Pemda. Tk. I Bali, Kanwil Depdikbud Propinsi Bali, Universitas Udayana Denpasar dan Tenaga-tenaga ahli lainnya. Dalam penyusunan buku ini mungkin disana sini masih terdapat kekeliruan dan kekurangan, untuk itu kami mengharapkan saran dan koreksi dari para pembaca.

Akhirnya pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak atas segala bantuannya sehingga dapat terwujud buku ini dan semoga buku ini ada manfaatnya.

Denpasar, Oktober 1991

Pemimpin Bagian Proyek Inventarisasi
Dan Pembinaan Nilai Nilai Budaya Bali




DRS. IDA BAGUS MAYUN
NIP. 130 327 335

SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI BALI

Om Swasti Astu,

Nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan sangat diperlukan dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa terutama upaya mewujudkan manusia seutuhnya.

Permainan rakyat seperti juga halnya olahraga tradisional yang berakar dan berkembang dimasyarakat perlu dilestarikan dan dikembangkan terus menerus sehingga dapat memperkaya khasana kebudayaan-daerah. Penerbitan buku "Permainan Rakyat Daerah Bali" suatu bukti adanya usaha pemerintah untuk menggali dan mengembangkan unsur-unsur budaya yang hidup tumbuh dan berkembang di Bali. Saya berharap buku tersebut bisa merupakan bacaan yang bermanfaat bukan saja bagi masyarakat Bali tetapi juga bagi masyarakat di daerah lainnya.

Di samping itu buku tersebut saya harapkan dapat mendorong anak-anak kita lebih mencintai jenis-jenis permainan yang berakar dan berkembang di daerah sendiri, sehingga dengan demikian dikemudian hari mereka merasa terpanggil untuk melestarikannya, karena bernilai tinggi bagi pembentukan watak & kepribadian yang khas. Mengenal dan mencintai kebudayaan daerah bukan berarti kita membiarkan diri tercekam pada nilai-nilai sosial budaya yang bersifat feodal dan kedaerahan yang sempit, melainkan dapat mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada proyek, baik pusat maupun daerah Bali, Tim penulis serta pihak-pihak lainnya yang telah mengusahakan dan membantu terbitnya buku tersebut.

Semoga usaha dan kerja sama ini dapat diteruskan dan ditingkatkan dalam rangka mengisi pembangunan nasional pada umumnya dan melestarikan kebudayaan nasional pada khususnya.



Denpasar,
Kepala Kantor Wilayah
Depdikbud Propinsi Bali,

DRS. DEWA PUTU TENGAH
NIP. 130240996

DAFTAR ISI

BAB	Halaman
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN KA. KANWIL DEPDIKBUD PROP. BALI	iv
SAMBUTAN DIRJEN KEBUDAYAAN DEPDIKBUD R.I JAKARTA	vi
DAFTAR ISI	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Tujuan Investarisasi	1
1.1.1. Tujuan Umum	1
1.1.2. Tujuan Khusus	1
1.2. Masalah Investarisasi	2
1.3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis	3
1.4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi	4
1.4.1. Persiapan Penelitian	4
1.4.2. Tatacara Penelitian Lapangan	5
1.4.3. Memproses dan Mengorganisasi Data	5
1.4.4. Penyusunan Penyajian Laporan	6
II. JENIS PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI	7
2. 1. Deskripsi Tiap-tiap Permainan	7
1. Makurung-kurungan	7
2. Masepion-sepionan	18
3. Mapiyak-piyakan	25
4. Lelipi Ngalih Ikuh	35
5. Mabatu Lima	46
6. Maguli-gulian	55
7. Makucung-kucungan	64
8. Maperang-perangan	73
9. Jaran Teji	82
10. Main Ki	91
11. Malasan-lasanan	11
12. Main Kapal-kapalan	10

13. Madepe-depean	122
14. Magemblung	132
15. Magebug Tingkih	143
16. Olong-olong Katik	154
17. Main Tali	164
18. Macontok	179
19. Sajangkal	187
20. Masuruk-surukan	198
LAMPIRAN-LAMPIRAN	209
1. Daftar permainan rakyat atau anak-anak yang sudah pernah diinventarisasi	210
2. Peta Daerah Asal Pemungutan Permainan Anak- anak Daerah Bali dan Penyebarannya	211
3. Keterangan Daftar Informasi	212

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

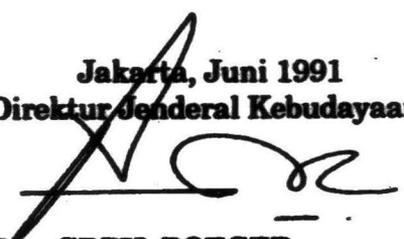
Saya dengan senang hati menyambut terbitnya buku-buku hasil kegiatan penelitian *Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai Nilai Budaya*, dalam rangka menggali dan mengungkapkan khasanah budaya luhur bangsa.

Walaupun usaha ini masih merupakan awal dan memerlukan penyempurnaan lebih lanjut, namun dapat dipakai sebagai bahan bacaan serta bahan penelitian lebih lanjut.

Saya mengharapkan dengan terbitnya buku ini masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai suku dapat saling memahami kebudayaan-kebudayaan yang ada dan berkembang di tiap-tiap daerah. Dengan demikian akan dapat memperluas cakrawala budaya bangsa yang melandasi kesatuan dan persatuan bangsa.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan proyek ini

Jakarta, Juni 1991
Direktur Jenderal Kebudayaan,



Drs. GBPH. POEGER
NIP. 130 204 562

BAB I

PENDAHULUAN

1. Tujuan Inventarisasi.

1.1. Tujuan Umum

Mengumpulkan bahan-bahan berupa Permainan Anak-anak yang merupakan bagian kebudayaan sebagai sumber data Kebudayaan. Pengumpulan ini merupakan alat penunjang kebijaksanaan kebudayaan terutama bagi keperluan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.2. Tujuan Khusus

Mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan mengenai permainan anak-anak khususnya yang terdapat di daerah Bali dirasakan amat penting. Hal tersebut disebabkan oleh adanya hubungan erat antara permainan anak dengan kebudayaan itu sendiri. Permainan anak-anak pada hakekatnya bagian yang tak terpisahkan dari pembentukan kepribadian anak baik dalam proses internalisasi, sosialisasi maupun dalam pembentukan kebudayaan (institusionalisasi). Berkenaan dengan itu, pengumpulan bahan-bahan menjadi permainan anak-anak diharapkan juga menjadi sumber informasi bagi pengembangan kebudayaan nasional. Tujuan praktis yang diharapkan serta langkah penulisan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendapatkan bahan-bahan mengenai perkembangan kebudayaan Bali yang dipengaruhi oleh sesuatu jenis permainan atau barang kali mungkin dari suatu jenis permainan biasa berkembang menjadi sesuatu jenis tari atau drama tari tertentu. Sehingga bahan-bahan berupa data-data yang dikumpulkan sedikit banyak akan dapat menyumbang bagi kebijaksanaan pembinaan kebudayaan daerah
- 2) Upaya untuk mengumpulkan data-data sebagai bagian dari kegiatan inventarisasi dan dokumentasi khususnya mengenai permainan anak-anak di daerah diharapkan dapat bermanfaat, baik sebagai bahan-bahan dalam penyusunan kebijaksanaan kebudayaan maupun sebagai bahan-bahan dalam berbagai penelitian ilmiah. Mengingat pengumpulan bahan-bahan meng-

nai permainan anak-anak yang dilakukan saat ini masih deskriptif sifatnya maka langkah awal ini dapat dilanjutkan ke dalam suatu kajian yang lebih teoritis. Dengan demikian, pemahaman mengenai unsur yang tak terpisahkan dari kebudayaan tersebut dapat dicapai secara lebih esensial.

2. Masalah Inventarisasi.

Permainan anak-anak di daerah Bali dalam perkembangan dewasa ini semakin lemah eksistensinya dalam kehidupan dunia anak-anak. Di samping masuknya aneka jenis permainan anak-anak yang berasal dari luar (termasuk produksi pabrik) juga disebabkan oleh berbagai faktor, seperti salah satunya adalah adanya bentuk-bentuk pergaulan anak-anak yang mengarah kepada jaringan eksternal seperti sekolah-sekolah, dan lain-lain sehingga waktu luang mereka semakin terbatas.

- a. Bali sudah sejak dahulu merupakan daerah pertemuan antara suku-suku bangsa yang mendiami nusantara ini, bahkan merupakan daerah yang Internasional sifatnya karena sejak zaman penjajahan Bali sudah dijadikan tempat peristirahatan. Sehingga tidak mustahil kalau mereka membawa juga permainannya atau mempengaruhi permainan anak-anak yang sudah ada di Bali.
- b. Terbatasnya sumber-sumber tertulis dalam upaya menelaah masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat tradisional merupakan salah satu hambatan dalam pengumpulan data
- c. Berbicara mengenai asal-usul, perkembangannya permainan anak-anak mereka, paling banyak diselusuri bahwa "itu" sudah lama mereka kenal. Mereka tidak dapat menjelaskan hal-hal yang mendahului kakek buyutnya.
- d. Banyak informan yang merasa ragu atas apa-apa yang mereka beritahukan/informasikan, karena sumbernya semakin kabur.
- e. Ditinjau dari luas geografinya, Pulau Bali dapat dikatakan relatif kecil. Dengan demikian kontak kebudayaan satu dengan wilayah lainnya dapat berlangsung cukup intensif. Hal ini ditunjang lagi oleh tersedianya sarana dan prasarana perhubungan yang cukup memadai. Dengan demikian perkembangan/perubahan jenis-jenis permainan anak-anak pun tidak bisa lagi ditentukan sifat-sifat keasliannya. Apakah memang seutuhnya

berakar dari kebudayaan Bali itu sendiri ataukah telah terjadi berbagai anasir campuran.

- f. Belum lagi kesulitan akan timbul dengan adanya sebutan yang berbeda antara daerah satu dengan daerah lain terhadap satu jenis permainan. Pada kesempatan ini penulis baru dapat mengumpulkan 20 (dua puluh) jenis permainan, yang rupanya dikenal di seluruh wilayah Bali. Rupa-rupanya permainan anak-anak ini tidak ada yang bersifat khas artinya tidak hanya terbatas adanya pada suatu kelompok masyarakat tertentu.
- g. Dalam hal uraian mengenai latar belakang sejarah, latar belakang sosial, penulis hanya memakai data-data informan saja, dan belum sampai kepada analisis dengan dukungan teori-teori dan kerangka metodologis yang akurat.

Hal ini disebabkan beberapa alasan, antara lain sebagai berikut :

1. Sampai saat ini penulis belum memperoleh literatur yang secara khusus menguraikan permainan anak-anak daerah Bali. Walaupun sudah pernah diadakan usaha pengumpulan permainan anak-anak, tetapi hanya terbatas dalam hal menguraikan jalan permainannya, sedangkan dari informasi secara terbatas baru diperoleh data-data globalnya saja.
2. Memang disadari ada sejumlah jenis permainan anak-anak diakui sebagai sarana sosialisasi anak sehingga dengan sendirinya dapat dengan mudah untuk ditelusuri latar belakang sosial budayanya. Namun tidak sedikit jenis permainan anak-anak yang lebih menonjolkan unsur hiburannya di saat-saat anak-anak memiliki waktu senggang dan dengan demikian jenis permainan.

3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis

Ruang lingkup dari inventarisasi ini ialah seluruh Propinsi Bali. Sebagai Daerah Propinsi yang relatif kecil dengan mayoritas penduduknya adalah suku bangsa Bali, maka penulis tidak jumpai kesulitan yang prinsipil dalam mengumpulkan data-data dari informan. Permainan anak-anak yang menjadi sasaran dalam hal ini ialah permainan yang dilakukan oleh anak-anak Bali namun dengan sendirinya juga sering dilakukan oleh anak-anak yang berasal atau bukan dari suku Bali. Hal ini dapat dimengerti karena masyarakat anak-anak yang bermain di Bali tidak pernah membedakan asal usul para pemainnya.

seluruh Bali. Kendatipun fokus orientasi dalam inventarisasi ini adalah pengumpulan sekitar 20 (dua puluh) jenis permainan anak-anak yang berlaku universal di daerah ini, namun ada diantaranya yang ternyata telah mengalami proses-proses sosial seperti terdapatnya anasir campuran. Terlebih-lebih pula seringkali dijumpai adanya para pelaku (anak-anak) yang tak terbatas berasal dari suku-bangsa ini.

Variasi yang ada dalam permainan anak-anak di daerah ini pada umumnya nampak terutama dari sudut dialektikanya. Di samping itu, juga disebabkan oleh adanya diagium "desa, kala-patra" yang seringkali menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan perbedaan perilaku anak-anak.

4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi

Pelaksanaan inventarisasi ini secara keseluruhan dapat di bagi ke dalam beberapa tahap, sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian
2. Tatacara Penelitian Lapangan
3. Memproses dan mengorganisasi data.

4.1. *Persiapan Penelitian*

Persiapan penelitian dalam inventarisasi ini didahului dengan penjelasan-penjelasan TOR. Selanjutnya berpedoman pada kerangka TOR dilakukan konsultasi dengan para konsultan. Tahap ini meliputi: penentuan pola laporan, rumusan pokok inventarisasi, rencana penelitian dan penyusunan kerangka karangan.

Personalialia aspek "Permainan Anak-Anak Di Daerah Bali" terdiri atas,

- | | | |
|------------|---|----------------------------|
| Ketua | : | Ida Bagus Oka Windhu, BA |
| Sekretaris | : | Pande Made Purnata |
| Anggota | : | |
| | | 1. I Wayan Gianyar |
| | | 2. Drs. I.G.B. Arthanegara |

Pada tahap persiapan ini ketua Tim mengadakan serangkaian pertemuan (rapat) dengan personalialia khususnya membahas

rancangan kerja ataupun pembagian teknis kerja. Langkah awal, persiapan didahului dengan mengadakan observasi lapangan yang dilakukan secara serempak oleh seluruh personalia Tim. Bersamaan dengan kegiatan ini juga dilakukan orientasi kepustakaan. Pusat orientasi ini terutama dilakukan di "Gedong Kertiya" Singaraja maupun pada pusat-pusat informasi dan dokumentasi yang ada di wilayah Bali. Berdasarkan peninjauan pendahuluan ini mulai diadakan perumusan konsep-konsep, instrumen penelitian yaitu berupa pedoman wawancara (Guide Interview) dan penyiapan peralatan teknis lainnya seperti: alat-alat perekam (Tape Recorder), alat-alat sket maupun alat pemotret.

4.2. Tatacara Penelitian Lapangan

Pemakaian metode wawancara dan observasi merupakan upaya dominan dalam proses penelitian. Kedua kegiatan ini juga dilaksanakan secara bersama oleh seluruh personalia Tim. Pembagian tugas dilakukan melalui kunjungan ke beberapa kabupaten baik pulang pergi maupun menginap untuk beberapa saat di lokasi penelitian yaitu : Badung, Gianyar, Tabanan, dan Karangasem yang kesemuanya berada di leretan bagian Bali selatan.

Wawancara bebas (free interview) dipandang cukup efektif dalam langkah ini mengingat informasinya sangat verbal. Para informan yang diwawancarai terutama para orang tua khususnya yang memang betul mengetahui pokok masalah secara luas.

Para informan tersebut seperti para pimpinan formal maupun non formal di pedesaan (kepala desa atau banjar), para pendidik (guru) dan lain-lainnya.

4.3. Memproses dan Mengorganisasi Data

Pengolahan hasil lapangan dilakukan terutama secara sendiri-sendiri oleh masing-masing personalia. Pembagian tugas telah terdistribusi sedemikian rupa sehingga semua personalia terlibat dalam kegiatan ini. Hasil pengolahan pada tahap ini masih berupa draf kasar. Draft kasar ini kemudian diadakan revisi-revisi sebagaimana mestinya yang kegiatannya lebih di-

warnai dengan diskusi-diskusi diantara personalia Tim.

4.4. Penyusunan Penyajian Laporan

Hasil akhir dari inventarisasi berupa suatu uraian deskriptif kualitatif dan diberi judul "Permainan Anak-Anak Daerah Bali". Untuk mendapatkan uraian yang lebih jelas laporan akhir ini juga dilengkapi dengan data-data fisual khususnya berupa gambar-gambar sket. Hal ini dirasakan penting mengingat seringkali dijumpai dalam penulisan masalah-masalah tertentu dari jenis permainan anak-anak seperti untuk menguraikan gerak-gerik atau perilaku dari subyek. Dengan adanya gambar atau sket tersebut diharapkan uraiannya akan semakin jelas.

Susunan karangan terlihat seperti pada daftar isi. Sistematikanya terdiri atas dua Bab pokok, yaitu Bab I dan Bab. II.

Bab. I terdiri atas pertanggungjawaban prosedur ilmiah yaitu prosedur metodologi, yang dalam hal ini meliputi : tujuan, masalah, ruang lingkup dan lain-lainnya.

Bab. II merupakan uraian deskripsi dari 20 (dua puluh) jenis permainan anak-anak di daerah Bali. Pada Bab ini diusahakan sedetail mungkin sehingga harapan dari usaha inventarisasi ini dapat mencapai sasaran.

Sebelum langkah-langkah di atas, laporan akhir ini juga didahului dengan kata pengantar dan daftar isi. Pada bagian akhir dari seluruh rangkaian penulisan dicantumkan pula beberapa lampiran yang terdiri atas :

- 1) Daftar permainan yang sudah pernah diinventarisasi
- 2) Peta penyebaran permainan di daerah Bali, dan
- 3) Keterangan mengenai informan.

BAB II

JENIS PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI

A. Deskripsi Tiap-Tiap Permainan

1. Makurung-Kurungan

1.1. Nama permainan : "Makurung-kurungan"

Makurung-kurungan berasal dari kata "kurung" yang sesudah diulang diberi imbuhan (awalan) ma(=me) dan akhiran "an" serta dapat disamakan atau dipadankan dengan kata "tutup" sesuai dengan fungsinya dalam permainan ini. "Guwungan" (alat pengurung yang berbentuk sangkar besar) merupakan sarana utama untuk menyelenggarakan permainan ini disamping peralatan lainnya. Sedangkan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, guwungan ini dipergunakan khusus untuk memelihara ayam jantan (ayam jago) yang akan diadu dengan taruhan sejumlah uang.

Istilah atau permainan makurung-kurungan ini meliputi beberapa daerah, sedangkan semua peralatannya terdapat di seluruh daerah.

"Kurungan" berarti ayam jantan yang dipelihara dan dipersiapkan guna disambung dan bukan berarti alat.

1.2. Peristiwa atau waktu

Jenis permainan anak-anak daerah Bali ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, baik pagi, sore maupun pada malam hari. Permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa waktu penyelenggaraan kegiatan adat ataupun keagamaan yang sering-kali dilaksanakan oleh masyarakat di daerah Bali. Demikian pula tidak ada unsur-unsur magis atau religius yang berkaitan dengan permainan ini. Oleh karena itu, selama permainan ini berlangsung dari awal sampai akhir tidak ada sekalipun upacara tradisional yang menyertainya. Begitu berkumpul beberapa anak-anak yang sebaya dan peralatan seperlunya sudah tersedia, permainan ini sudah

dapat dimulai sampai semuanya merasa jemu dan puas.

Walaupun di atas telah dikemukakan bahwa permainan ini tidak terikat dengan waktu, namun permainan ini umumnya diselenggarakan pada malam hari dari ± pk. 6.30 s.d. ± pk. 21.30 di pekarangan atau halaman rumah. Lebih-lebih pada hari terang bulan menjelang atau pada waktu bulan purnama, merupakan hari-hari yang terbaik untuk menyelenggarakan permainan ini. Terang benderang sinar rembulan, sangat menambah asyik dan meriah permainan ini, sehingga kadangkala dapat berlangsung sampai larut malam.

1.3. Latar belakang sosial budaya

Jenis permainan anak-anak ini pada dasarnya tidak mengenal adanya strata sosial anak-anak misalnya, perbedaan derajat atau martabat, sikap perilaku, tutur bahasa, pandangan hidup dan sebagainya yang biasanya lebih kelihatan dalam melakukan kegiatan adat atau upacara keagamaan.

Setiap anak, asal ada keinginan dapat saja ikut serta baik dari golongan masyarakat teratas maupun terbawah. Tidak ada perbedaan baik mereka dari golongan orang-orang ningrat, hartawan, intelek, maupun dari golongan buruh, tani, pedagang kecil, sampai dengan peminta-minta. Bila terlihat sedang terlibat dalam permainan ini semua peserta dianggap sama. Keadaan demikian dapat dibuktikan dari sikap, kata-kata, teriakan, sorak-sorai dan lain-lain yang spontan selama mereka melakukan permainan ini. Seorang anak dari golongan bawah takkan ragu mengumpat, memegang kepala, melangkahi seorang anak yang berasal dari golongan Brahmana, misalnya. Demikian pula para orang tua mereka yang menonton tidak akan memperhatikan atau merasa kesal atas perilaku demikian terhadap anaknya.

Adanya kehidupan sosial-budaya demikian dalam permainan ini menjadikan permainan makurung-kurungan media penyamarataan derajat dalam dunia anak-anak secara turun-temurun dalam jangka waktu yang amat panjang dan sampai sekarang masih tetap digemari dan dilaksanakan oleh anak-anak terutama yang tinggal di pedesaan.

1.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Kehidupan masyarakat daerah terutama di desa-desa banyak diliputi oleh kebiasaan atau kegemaran mengadu atau menyambung ayam dengan sejumlah uang sebagai taruhannya. Akibat adanya kebiasaan dan kegemaran memelihara atau mengadu ayam, menyebabkan hampir setiap halaman atau pekarangan rumah kelihatan berderetan sangkr-sangkar ayam (guwungan) yang masing-masing berisi seekor ayam jantan pilihan yang dipersiapkan atau dipelihara, untuk disabung bila sudah tiba saatnya. Dalam pelaksanaan proses pemeliharaan ayam kurungan ini tidak sedikit jumlah anak-anak turut dilibatkan, seperti ikut memberikan ayam makan, memandikan, memindahkan ke tempat yang lebih teduh, menyimpan dalam ruangan (tempat khusus) bila hari sudah malam dan sebagainya, atas perintah orang tua (ayah). Seolah-olah setiap hari anak-anak dipaksakan bergaul dengan guwungan dan ayam aduan sehingga lama-lama bisa menimbulkan daya tarik baginya.

Deretan guwungan yang berjajar di pekarangan yang kadang kala puluhan banyaknya dengan berbagai jenis ayam jantan didalamnya menarik perhatian si pencipta permainan tersebut. Inspirasi kearah terciptanya permainan makurung-kurungan ini mendapat sambutan baik dikalangan anak-anak sehingga dapat tersebar dan berkembang meliputi beberapa daerah.

1.5. Peserta atau pelaku

1) Jumlahnya :

Jumlah peserta dalam permainan ini minimal 4 orang sampai dengan sebanyak-banyaknya, akan tetapi biasanya antara 6 sampai 10 orang atau lebih (genap atau ganjil) tergantung sempit atau luasnya lapangan permainan.

2) Usianya :

Anak-anak yang berumur antara 5 sampai dengan 12 tahun biasanya paling banyak terlibat dalam permainan ini. Kadang-kadang diluar batas umur tersebut ada juga yang ikut.

3) Jenis kelamin :

Umumnya anak-anak berjenis kelamin manapun dapat ikut dalam permainan ini. Baik anak laki maupun perempuan. Artinya bisa laki-laki saja, perempuan saja, atau campuran.

4) Kelompok sosial :

Anak-anak dari semua kelompok masyarakat bisa ikut dalam permainan ini tanpa adanya perbedaan strata. Semua dianggap sederajat antara anak petani, buruh, fakir miskin dengan anak terpendang, ningrat, kaya dan sebagainya

1.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Para peserta permainan ini terlebih dahulu sebelum permainan dimulai menyiapkan beberapa peralatan atau perlengkapan yang diperlukan. Mereka tidak perlu jauh-jauh mencarinya karena pada setiap rumah atau keluarga senantiasa tersedia.

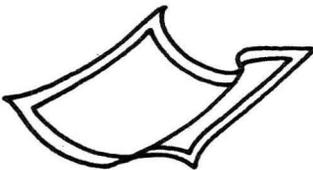
Adapun peralatan atau perlengkapan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

- 1) Sebuah sangkar besar (guwungan) yang akan dipergunakan sebagai alat penutup orang yang disembunyikan didalamnya.

Gambar : 1



- 2) Sehelai kain atau selimut yang akan dipakai penutup Gambar : 2



guwungan berukuran $\pm 2 \text{ m}^2$ agar orang yang disembunyikan didalamnya tidak kelihatan. Kain tersebut dipasang sedemikian rupa sehingga seluruh permukaan guwungan tertutup (lihat gambar 3).

- 3) Halaman atau pekarangan rumah termasuk semua bangunan dan pepohonan yang ada disekitarnya dimanfaatkan sebagai tempat-tempat persembunyian bagi semua peserta yang melibatkan diri dalam permainan tersebut.

Gambar. 3



1.7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya)

Jenis permainan anak-anak ini tidak memerlukan iringan musik atau gamelan karena sifat dan keadaannya yang sederhana sesuai dengan kepribadian anak-anak pedesaan yang serba terbatas. Selama permainan berlangsung hanya kedengaran suara langkah lari anak-anak hilir mudik disamping suara-suara suba (=sudah), kondan (=belum), alih (=cari) ia ngintip (dia mengintip), ngekeh (=suara kaki ayam yang sedang mengais yang sebenarnya jari tangan menggaruk-garuk tanah), ngeteb (=memukul-mukul tanah dengan telapak tangan), mekruyuk (=berkokok, menirukan kokok ayam) dan sebagainya.

1.8. Jalannya permainan :

Jalannya permainan anak-anak "makurung-kurungan" ini melalui beberapa proses, biasanya sebagai berikut :

1) Persiapan :

Bila telah berkumpul beberapa anak (biasanya secara kebetulan) dan mereka berusaha mendapatkan peralatan mufakat untuk bermain. Pertama-tama mereka berusaha mendapatkan peralatan atau perlengkapan yang diperlukan seperti guwungan dan kain panjang atau selimut dengan cara meminjam pada keluarga di tempat mereka bermain. Selain itu, situasi lapangan permainan mendapat perhatian pula, terutama adanya kemungkinan tempat-tempat untuk bersembunyi. Kalau sudah dapat diatasi, mereka segera dapat memulai permainan.

2) Aturan permainan :

Pada umumnya semua peserta sudah memahami peraturan permainan ini sehingga tidak perlu membuang-buang waktu

untuk membicarakan lagi peraturan yang berlaku. Beberapa ketentuan dalam permainan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. tidak boleh ngintip" (mengintip)
- b. orang yang disembunyikan dalam guwungan harus memenuhi permainan penebak (hanya ngeteb, ngekeh dan mekeruyuk).
- c. bila penebak berhasil, maka yang ditebak mendapat giliran mencari.
- d. tidak diperkenankan bersembunyi di luar lapangan permainan.

Untuk menentukan siapa pertama kali memperoleh giliran mencari penebak, ditentukan dengan sistem undian seperti "um-ping-pang", "sut" (sistem tertingkat, dua-dua peserta setiap tahap), "sintok musai malu". Semua sistem tersebut telah banyak diuraikan pada jenis-jenis permainan anak-anak dalam penulisan sebelumnya.

3). Tahap-tahap permainan :

- a. Tahap pertama :
Menentukan siapa di antara peserta yang kalah dalam undian yang berakibat harus mejadi pencari atau penebak misalkan saja si A, si B, si C, si D, si E, si F, si G, si H, si I, si J, si K dan si L.
- b. Tahap kedua :
Si A harus pergi bersembunyi jauh-jauh agar tidak dapat melihat siapa orang yang dimasukkan ke dalam guwungan. Sementara itu beberapa peserta mengawasi apakah si A mengintip (bermain curang dari tempat persembunyiannya).
- c. Tahap ketiga :
Sementara itu peserta yang sebagian besar berdiri mengitari guwungan, merundingkan siapa diantara mereka yang tepat dimasukkan ke dalam guwungan. Kesempatan untuk disembunyikan dalam guwungan (menjadi "kurungan") semua ingin mencoba, akan tetapi belum tentu dapat tanpa diijinkan oleh hakimnya (biasanya peserta yang umurnya lebih tua). Sementara itu dari kejauhan (si A)

berulang kali meneriakkan kata, "suba" (=sudah). Maksudnya apa sudah selesai. Bila belumm, dijawab "konden" (=belum) Keadaan demikian biasanya berulang sampai tiga empat kali.

d. Tahap keempat :

Diputuskan misalnya si B yang dimasukkan ke dalam guwungan, karena dipandang cukup memiliki keistimewaan untuk tidak dapat ditebak oleh si A peserta lainnya (si C, s.d. si L), sesudah tadinya bersama-sama menutup si B lalu berlarian menyebar ketempat persembunyian masing-masing, dan dari kejauhan beberapa di antara mereka mengatakan "suba" atau sudah.

Dari tempat persembunyiannya (si S s.d. si L) berusaha ngintip (ngintip di sini diperbolehkan oleh peraturan) guna mengetahui apa yang terjadi antara si A dan si B yang berada dalam guwungan Untuk secara berhati-hati mengeluarkan perintah pertama



sbb. : "Ngeteb", si B melakukan perintah ini dengan mendepak-depak tanah dibawahnya. Umpamanya dengan tanda-tanda tersebut si A belum puas atau yakin, dia mengeluarkan perintah kedua : "ngekeh" si B melakukan perintah ini dengan menggaruk-garuk bagian dalam permukaan guwungan. Bila dengan cara kedua ini si A belum tahu juga ia mengeluarkan perintah ketiga (yang terakhir) "mekeruyuk"! si B melakukan atau melaksanakan perintah ini dengan hati-hati dan suara lemah menirukan kokok ayam si A segera meneriakkan tebakannya misalnya si "E E E E E!" yang ternyata tebakannya keliru. Seketika itu juga semua peserta yang menunggu dari kejauhan dengan spontan meneriaki si A dengan suara lantang : Tusiiiiing, Dooong, (bukan, bukan). Dengan sikap bangga dan ketawa lebar si B segera keluar dari dalam guwungan memperlihatkan diri menyatakan bahwa dia bukan si E.

e. Tahap kelima :

Menurut aturan permainan si A bisa saja terus-menerus

menjadi penebak (selalu kalah) sepanjang dia tidak dapat menentukan siapa yang ditutup dalam guwungan. Pada gilirannya yang ke-3 atau ke-4 si penebak sudah berhasil pada umumnya. Keadaan demikian mungkin sekali disebabkan oleh pergaulan anak-anak sehari-hari yang intim dan erat sehingga mereka sudah saling mengenal kepribadian masing-masing. Karena si penebak sudah berhasil mengetahui siapa yang berada dalam guwungan, maka peserta yang dikurung itulah yang harus berlaku menggantikan si A yaitu bersembunyi jauh-jauh sementara peserta lainnya menyiapkan siapa yang paling tepat untuk ditutup dalam guwungan.

f. Tahap terakhir :

Selanjutnya selama permainan berlangsung terjadilah giliran di antara mereka menjadi kurungan, penebak dan pengawas penebak. Sesudah merasa jemu dan puas secara beramai-ramai menyatakan "suud" (selesai). Beberapa diantara mereka mengembalikan peralatan seperti, guwungan dan kain (selimut) kepada si pemilik rumah. Sebelum bubar, mereka masih sempat bercakap-cakap untuk merencanakan lagi permainan esok harinya baik permainan makurung-kurungan maupun jenis lainnya.

4) *Konsekwensi kalah menang.*

Dalam permainan ini peserta yang dianggap kalah adalah peserta yang tidak dapat menebak siapa yang berada dalam kurungan (guwungan) sehingga ia harus mengulang tugasnya semula. Sebagai akibat atau konsekwensinya ia akan mendapat ocehan, ditertawai, cemohan, ejekan dan sebagainya. Apabila tebakannya selalu meleset sampai tiga kali atau empat kali, maka sorakan teman-temannya semakin santer.

Peserta yang merasa paling menang adalah yang ditutup dalam guwungan. Sikap bangga, puas karena kegirangan kelihatan sejak ia keluar dari dalam kurungannya. Sedangkan yang kalah (penebak) bersikap sebaliknya : kecewa, menyesali dirinya yang mau tak mau harus diterima sebagai konsekwensi permainan.

1.9. Peranannya masa kini

Di abad modern ini kebutuhan hidup sehari-hari semakin meningkat sejalan dengan kemajuan atau perkembangan industri dan teknologi meliputi juga beraneka ragam jenis permainan anak-anak yang diproduksi secara besar-besaran dan sudah barang tentu banyak pengaruhnya terhadap dunia permainan tradisional. Jenis permainan produksi pabrik ini banyak tersedia di toko-toko bahkan telah menyebar kepedesaan. Di samping itu, peranan permainan ini di sekolah yang lebih metodis pedagogis akan mendapat perhatian utama terutama bagi anak-anak masa sekolah, karena selama mereka bermain senantiasa diawasi oleh para guru.

Dengan demikian, permainan tradisional termasuk permainan makurung-kurungan ini semakin jauh tersisih meninggalkan dunia anak-anak. Dan sangat besar kemungkinan bahwa dalam jangka waktu beberapa tahun saja akan punah bila tidak dibina secara khusus.

1.10. Tanggapan masyarakat

Bentuk permainan makurung-kurungan ini pada masa lalu cukup digemari. Aturan permainannya mudah dipahami, peralatannya sedikit dan mudah dicari, lapangan permainan disekitar rumah yang memungkinkan sekali bagi orang tua mengawasi keamanan putra-putri mereka dari hal-hal yang membahayakan. Yang senantiasa menjadi pikiran masyarakat (orang tua) terhadap putra-putri mereka hanya "keselamatan" dan "rajin membantu orang tua" di samping tidak boleh: nakal, menangis, dan lain-lain yang bila ditinjau dari segi pedagogis dedaktis mempunyai manfaat bagi anak. Pandangan masyarakat sekarang terhadap permainan ini jauh sekali bedanya dibandingkan dengan masyarakat dulu. Permainan ini dianggap terlalu sedikit membantu perkembangan gerak, kecekatan, ketrampilan, kecerdasan, karena liku-likunya hanya itu-itu saja. Singkatnya tidak sesuai dengan zaman.

Mereka lebih suka kalau putra-putri mereka menyibukkan diri dengan jenis permainan lain seperti : main tali, main bekel, main kasti dan lain-lainnya, yang sering dilakukan di halaman sekolah atau jenis permainan yang diajarkan oleh ibu atau bapak guru di sekolah-sekolah.

Sikap masyarakat seperti menentang, melarang apalagi menghina permainan ini belumlah pernah terjadi. Betapapun mereka masih menyadari atau menghargai nilai-nilai tradisional yang diwariskan oleh para leluhur mereka.

Namun dapat kita kemukakan bahwa, perhatian, penghargaan terhadap permainan ini sudah sedikit sekali bahkan tidak ada lagi terutama bagi masyarakat kota dan masyarakat pedesaan sekitar kota.

Sekelompok anak-anak sedang bermain Kurung - Kurungan.



2. Masepion-Sepionan

2.1. Nama permainan : "Masepion-sepionan"

Sepion merupakan istilah yang lahir di pedesaan semenjak revolusi fisik di Bali dengan arti "mata-mata" (penyelidik). "Masepion-sepionan" = berbuat seperti mata-mata.

2.2. Peristiwa atau waktu

Biasanya dilakukan pagi, siang atau kapan saja jika anak-anak punya waktu senggang.

2.3. Latar belakang sosial budaya

Revolusi fisik di Bali, seperti daerah lainnya di negara kita ini, juga mendapat dukungan dari seluruh lapisan masyarakat, baik tua, muda sampai kepada anak-anak. Di Bali banyak kita jumpai anak-anak berumur antara 10 - 15 tahun ikut terlibat revolusi besar ini. Mereka dalam usia seperti itu rupa-rupanya tidak dicurigai oleh Nica. Sehingga banyak anak-anak secara suka rela ikut menjadi penghubung, atau dititipi pesan-pesan perjuangan, bahkan dipercayakan membawa surat-surat rahasia. Maka dari itu, di daerah-daerah basis perjuangan anak-anak umumnya mengenal secara sederhana kegiatan *sepion*. Melalui kegiatan *sepion* inilah berkembang sejenis permainan *sepion-sepionan*.

Anak-anak berlatih menghafalkan sebuah pesan rahasia yang harus disampaikan secara berantai, dan tidak boleh dibocorkan kepada siapapun. Dalam hal ini, kemampuan mengingat pesan tanpa ditulis menjadi inti permainan.

2.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Pada mulanya anak-anak yang ikut membantu perjuangan kakak-kakaknya, para orang tuanya, dengan membawa sebuah pesan dari satu tempat ke tempat lain secara beranting. Kebiasaan ini diteruskan setelah revolusi fisik berakhir. Kalau dalam zaman revolusi anak-anak yang mendapat tugas ini merasa puas kalau ia dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik yaitu sampai pada orang yang harus diberikan pada suatu pos tertentu dengan tidak dilihat atau diketahui oleh

Nica atau mata-matanya. Setelah revolusi fisik sekitar tahun lima puluhan berakhir berkembanglah menjadi suatu permainan. Permainan ini pada mulanya menetapkan seseorang sebagai yang kalah apabila ia pertama-tama memberikan informasi yang salah kepada teman berikutnya. Misalnya ada sepuluh orang anak bermain, maka biasanya anak yang paling pandai bertindak sebagai pemberi berita yang harus diberikan secara beranting kepada teman berikutnya. Dalam hal ini A misalnya sebagai pemberi berita, maka B, C, D, E, F, G, H, I, J, mengambil tempat yang berjauhan secara terpencar dan sifatnya sudah diketahui. Setelah berita sampai pada peserta terakhir, maka masing-masing melaporkan kepada pemberi berita dan dikatakan apa yang sudah disampaikan pada teman berikutnya. Yang salah memberi berita, maka ialah yang kalah. Selanjutnya permainan ini berkembang menjadi permainan kelompok sehingga kemenangan diperoleh oleh kelompok yang dapat memberikan berita secara beranting kepada teman berikutnya dan terakhir kedua peserta yang paling belakang melapor kepada pemberi berita. Mana yang benar, maka kelompoknya itulah yang keluar sebagai pemenang. Kedua jenis permainan ini sampai saat ini masih disenangi; dan biasanya mereka memilih kedua jenis ini tergantung pada banyak sedikitnya pesertanya. Kalau mereka berkumpul paling sedikit 15 orang mereka akan memilih permainan berkelompok, tetapi kalau hanya 7 orang, mereka memilih jenis yang pertama, yaitu lahirannya permainan ini sangat muda usianya, dan sangat baik untuk dikembangkan karena akan membangkitkan semangat patriotisme dan melatih anak-anak untuk memperkuat daya mengingat kalimat dan dapat menyampaikannya dengan tepat.

2.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* : Permainan ini supaya baik jalannya memerlukan pemain yang cukup banyak. Yaitu untuk jenis I memerlukan orang paling sedikit 7 orang dan kalau jenis II diperlukan paling sedikit 15 orang.
- 2) *Usianya* : antara 6 - 15 tahun, dan sangat diperlukan anak-anak yang cukup mempunyai kemampuan menghafal dan mengingat sebuah kalimat.

- 3) *Jenis kelamin* : Laki-laki saja; perempuan saja, campuran. Yang penting cukup dapat menghafal dan dapat menyampaikan sebuah pesan dengan baik.
- 4) *Kelompok sosial* : Permainan ini tidak mengenal perbedaan strata sosial ; mereka bercampur antara si kaya dengan si miskin, bangsawan dan anak-anak orang kebanyakan, dan anak orang berpangkat serta anak rakyat jelata. Permainan ini sebagai suatu permainan yang lahir setelah zaman revolusi fisik jelas tidak ada hubungan dengan upacara adat atau keagamaan.

2.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Hanya diperlukan tempat yang luas berupa sebuah lapangan, atau kompleks perkampungan. Tetapi yang paling ideal adalah tempat-tempat yang bersemak-semak. Selain medan yang ideal seperti itu, mereka tidak memerlukan peralatan lain, hanya si pemberi berita mempersiapkan kalimat-kalimat yang berjiwakan perjuangan. Tetapi, sekarang kalimat-kalimatnya sudah tidak harus berjiwa perjuangan, biasa sudah diganti dengan kalimat-kalimat biasa.

Misalnya : 1) Besok lusa pada pk. 24.00 pasukan Banteng Liar 1 menyerang tangsi Nica.

- 2) Pada hari Rabu tanggal 2 Agustus warga desa kita akan mengadakan kerja bakti untuk menyambut HUT Proklamasi 17 Agustus 45.

Kalimat-kalimatnya bisa diatur oleh pemberi berita, dan dengan sendirinya sesuai dengan keadaan zamannya atau tergantung pada lingkungan anak-anak bersangkutan.

2.7. Iringan atau musik, gamelan dan lain sebagainya

Permainan ini tidak memerlukan sesuatu iringan musik.

2.8. Jalannya permainan

Permainan jenis I. Misalnya sudah berkumpul 9 orang anak yaitu : A, B, C, D, E, F, G, H, I. Dalam hal ini, A sebagai seorang anak yang paling pandai atau ingin menjadi pemberi berita. Dan penentuan ini biasanya disepakati secara suka rela. Maka anak-anak lainnya menyebar mengambil tempat-

tempat tertentu yang agak berjauhan dan terlindung tetapi tidak bersembunyi. Urutan sudah ditetapkan, biasanya dengan sut atau undian, sehingga didapati urutan 1 s.d. 8. Hal ini sebenarnya tidak begitu berpengaruh, karena kekalahan seseorang akan ditentukan dengan mencari siapakah yang pertama kali salah memberikan informasi. Dalam contoh ini, misalnya A memberi sebuah pesan dengan kalimat sebagai berikut :

Pada hari Jumat tanggal 14 Agustus 1981, warga desa yang berumur 17 tahun s.d. 45 tahun harus berkumpul di balai desa pk. 14.00 untuk kerja bakti. Pesan ini pertama-pertama diberikan pada B, dan B melanjutkannya pada C, lalu ia melanjutkan pada D, begitu pula D melanjutkan pada E, dan begitu seterusnya sampai H melanjutkan pada I.

Kumpul kembali untuk melaporkan kepada pemberi berita, apa-apa yang sudah disampaikannya. Di sini akan ada dua kemungkinan, yaitu semua peserta menyampaikan dengan benar. Atau ada seseorang yang salah memberikan informasi kepada teman berikutnya. Misalnya saja dalam ronde pertama permainan ini E yang salah memberi informasi, maka ialah yang kalah. Di Sini diharapkan kejujuran dari anak-anak untuk menyampaikan apa-apa yang sudah ia katakan pada teman berikutnya. Permainan ini akan diulang berkali-kali sampai mereka jemu. Siapa yang paling sedikit salah, dialah yang menang dan yang paling banyak salah menjadi kalah. (lihat gambar).

Dalam permainan jenis I ini para pemain harus memperhatikan beberapa persyaratan :

- 1) Penyampaian pesan harus jelas, tidak boleh tergesa-gesa.
- 2) Biasanya ditentukan beberapa kali, penyampaian pesan boleh diucapkan lebih dari sekali (biasanya 2 kali)
- 3) Yang menerima pesan tidak boleh mempersulit pembawa berita. Misalnya bersembunyi, mengaget dan lain-lainnya.
- 4) Yang belum dapat kesempatan tidak boleh ngintip.
- 5) Tidak boleh dicatat.

Permainan ini berlangsung dengan serius sekali karena setiap peserta dituntut ketelitian dan kemampuan mengingat deretan kata-kata yang cukup panjang.

Setelah mereka jemu mereka berhenti dan masing-masing dapat mengukur kepandaiannya, yang menang puas dan yang kalah lebih sering berlatih dan bermain lebih serius lagi sehingga dalam kesempatan berikutnya bisa mengalahkan teman lainnya. Di sini tidak ada taruhan, pemenangnya merasa bangga dan yang kalah kecewa dan berusaha untuk menang dalam kesempatan berikutnya.

Permainan jenis II. Jenis ini diperlukan pemain yang banyak dan tempat yang relatif luas, ukuran lapangan secara pasti tidak ada. Misalnya berkumpul 21 orang anak maka seseorang bertindak sebagai pemberi berita dan yang 20 orang lagi membagi diri menjadi 2 kelompok yang diusahakan secara musyawarah sehingga kekuatan seimbang. Atau sering kelompok desa tertentu bertanding dengan kelompok desa lainnya dengan penentuan banyaknya kelompok. Untuk memperjelas permainan ini penulis sebutkan saja kedua kelompok yang terdiri atas 10 orang, sebagai berikut :

Kelompok I. A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Kelompok II. A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Dan bertindak sebagai pemberi berita K (lihat gambar).

A --- B --- C --- D --- E --- F --- G --- H --- I --- J

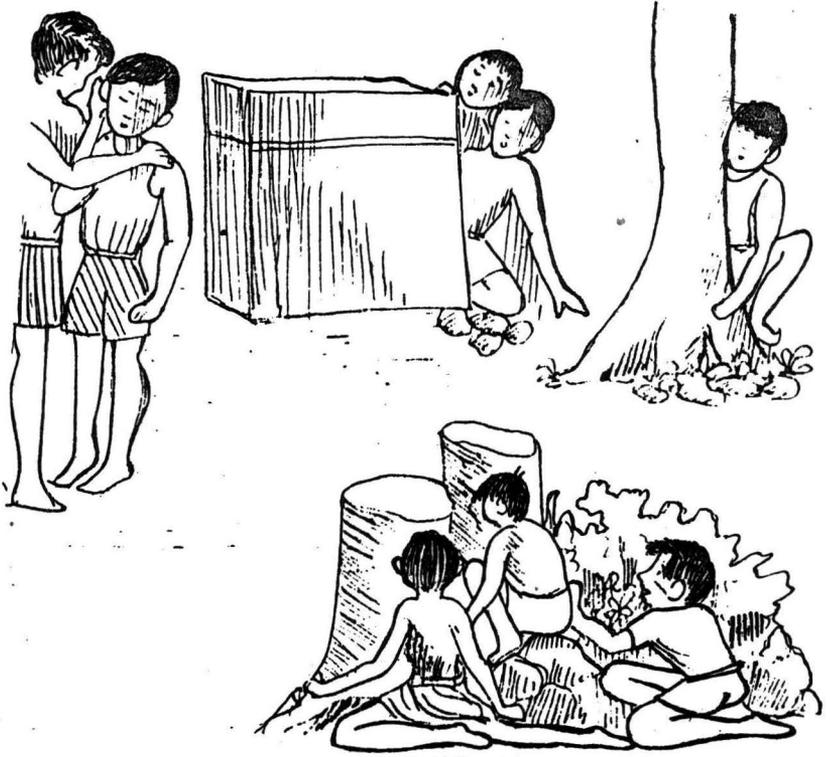
K

A --- B --- C --- D --- E --- F --- G --- H --- I --- J

Dalam contoh ini masing-masing penerima berita pertama dari kedua kelompok itu mendekati K dan bersama-sama diberikan kalimat yang harus disampaikan kepada anggota kelompoknya. Yang nomer B dan B1 dan seterusnya, B menyampaikan pada C; begitu pula B1 kepada C1. Begitu seterusnya secara beranting disampaikan pada teman berikutnya sehingga sampai giliran. Siapa yang benar maka kelompoknya yang menang dalam ronde itu. Misalnya dalam kesempatan pertama J yang menerima berita benar maka kelompok I yang menang. Begitu seterusnya mereka ulang sampai masing-masing puas.

Penentuan kalah menang adalah siapa yang paling sedikit salah maka kelompoknyalah yang menang dan yang banyak salah adalah yang kalah.

Masepion - sepionan



3 Mapiyak-Piyakan

3.1. Nama permainan : "Mapiyak-piyakan"

Berasal dari kata *piyak* yang maksudnya duduk dengan membukakan kaki lebar.

3.2. Peristiwa atau waktu

Sore, siang, atau kapan saja terutama pada waktu anak-anak tidak mempunyai kesibukan.

3.3. Latar belakang sosial budayanya

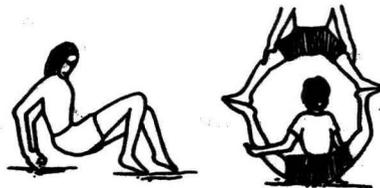
Masyarakat tradisional, terutama yang di pedesaan masih banyak harus bergelut dengan alam dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk menyeberangi kali kecil kadang-kadang mereka harus meloncat karena belum ada "bis" sebagai jembatan kecilnya. Bahkan kadang-kadang mereka harus melewetai atau meloncati semak-semak kecil untuk menyeberang ke suatu tempat. Selain itu, dalam alam terbuka yang sedang dialiri oleh sebuah sungai kecil dengan air yang bening mereka juga harus mandi. Mandi dalam tempat terbuka itu harus hati-hati supaya tata krama atau sopan santun tetap dijaga. Pergaulan para orang tuanya dengan alam inilah yang berusaha diwujudkan dalam sebuah permainan. Dengan sendirinya anak-anak yang bermain harus merubah alam nyatanya ke dalam khayalan. Seolah-olah mereka sedang mandi melompati sebuah kali kecil, begitu pula melompati sebuah semak-semak dengan aman. Mereka benar-benar asyik bahwa apa yang dilakukannya itu benar-benar perbuatan nyata. Anak-anak berusaha ikut merasakan betapa suka dukanya para orang tua mereka bergaul dengan alam. Misalnya mereka membayangkan bagaimana seharusnya orang mandi dengan membuka pakaian di sebuah batang sungai, agar bebas dari penglihatan orang lain, dapat menikmati kesegaran air sungai, begitu pula dapat melompati sebuah pagar untuk menuju ke suatu seberang. Dengan bermain sebenarnya anak-anak berusaha ikut merasakan sebagian pengalaman para orang tuanya. Hal seperti ini rupa-rupanya sangat mendidik anak-anak agar adanya kesinambungan pengalaman para orang tua dengan anak-anaknya.

3.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut penuturan para informan mengatakan bahwa permainan ini sudah dikenal + 3 generasi yang lewat. Dari sejak dikenalnya permainan ini dapat dikatakan selalu terjadi perubahan di sana-sini yang sebenarnya bukanlah perubahan teknis dan cara bermain, tetapi penambahan-penambahan acara dalam permainan itu, sesuai dengan keperluannya. Penambahan dan pengurangan selalu dimungkinkan karena urutan yang pasti tidak mutlak. Sebagai contoh untuk dapat dikatakan menyelesaikan permainan ini harus selamat dalam melaksanakan tugas sebagai berikut :

- 1) menimba air
- 2) mandi
- 3) berpakaian
- 4) pergi dengan meloncati kaki teman yang direntangkan dengan berhadap-hadapan (lihat gambar).
- 5) meloncati jari-jari yang direntangkan oleh penjaga dengan ditumpuk 6. Melompati tumpukan tangan dan telapak kaki yang ditumpuk. Sehingga loncatan terakhir nanti berupa 2 pasangan terentangkan yang ditumpuk dengan tambahan 2 telapak kaki pasangannya. Dalam hal ini kalau si peloncat berhasil tidak menyentuh rentangan ini ia dapat dikatakan memenangkan permainan (lihat gambar).

Urutan-urutan inilah yang selalu berubah-ubah selaras dengan perkembangan dan peniruan gerak-gerik orang dewasa pada suatu saat. Misalnya sebagai contoh peniruan perbuatan mandi. Yang dimaksud mandi ialah gerakan-gerakan dilakukan dengan duduk dari luar rentangan kedua kaki teman yang menjaga. Lalu secara perlahan, badan menggeser dengan pantat diangkat melewati rentangan kaki itu dan berusaha duduk di dalam ruangan yang terbentuk karena rentangan kaki teman yang menjaga (lihat gambar).



Setelah duduk di dalam lalu melakukan gerakan-gerakan seperti orang mandi dengan tidak boleh menyentuh kedua teman yang membentuk ruangan untuk mandi itu.

Setelah itu keluar seperti pada waktu masuk tadi, begitu seterusnya. Tambahan kegiatan yang dimasukkan dalam acara permainan ini selalu berubah-ubah sesuai dengan keadaan. Maksudnya kalau orang tuanya atau masyarakat sedang melakukan kegiatan tertentu seperti menumbuk padi atau kegiatan-kegiatan sosial lainnya mereka masukkan unsur itu dalam permainan. Yang penting, unsur-unsur apa yang akan dimasukkan itulah dikerjakan secara pasti oleh peserta permainan ini. Disinilah kekhususan permainan ini, dan tidak merupakan urutan secara tetap, artinya bisa berubah sesuai dengan keadaan dan atas kesepakatan bersama tetapi terdapat satu pola; kesalahan yang berlaku terhadap segala jenis gerakan yang dimasukkan dalam permainan itu ialah gerakan apapun macamnya tidak boleh menyentuh bagian kedua temannya yang berjaga tadi. Setiap sentuhan menyebabkan gugurnya pemain bersangkutan dan ia tak boleh lagi melanjutkan dalam periode berikutnya. Sekalipun unsur-unsur gerakan yang dimasukkan sering berubah sesuai dengan keadaan tetapi peraturan umumnya tetap saja, yaitu :

- 1) Seseorang dianggap menang kalau ia dapat menyelesaikan semua tugas dengan tidak menyentuh yang berjaga.
- 2) Kesalahan dari setiap gerakan ialah sentuhan yang terjadi antara yang melakukan kewajiban dengan yang sedang berjaga.
- 3) Permainan ini benar-benar mengasikkan karena mereka betul-betul merasa menirukan gerak-gerik atau tingkah laku orang dewasa.

Permainan ini dapat dikatakan dikenal di seluruh Bali dengan berbagai variasinya tetapi pola dasarnya tetap serupa. Seandainya ada anak yang baru datang dari kabupaten Karangasem di ujung timur Bali bertemu dengan temannya yang ada di kabupaten Jembrana di ujung barat Bali, mereka tentu mengenal permainan ini dan dapat melaksanakan secara bersama-sama.

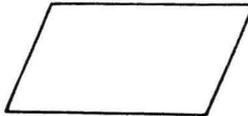
3.5. Peserta atau pelaku

- 1) Untuk melakukan permainan ini minimal permainannya 3 orang. Banyaknya tidak dibatasi, tetapi untuk menjaga supaya perputarannya tidak terlalu lama diusahakan tidak lebih dari 8 orang. Tetapi, secara pasti tidak ada ketentuan jumlah peserta, tetapi disesuaikan dengan keadaan.
- 2) Usianya ; permainan ini biasanya sangat disenangi oleh anak-anak antara usia 5 - 10 tahun.
- 3) Jenis kelamin ; karena permainan ini memerlukan penjaganya duduk berhadap-hadapan dengan menelentangkan kaki yang terbuka lebar dan kedua pasang telapak kaki bertemu, maka para pemain biasanya anak-anak yang sejenis, bisa laki-laki saja atau perempuan saja. Tetapi, tidak jarang mereka bermain bercampur. Yang penting kalau mereka tidak merasa malu.
- 4) Kelompok sosial ; Permainan ini tidak mengenal pembatasan strata sosial. Mereka bermain secara bersama antara anak petani, pegawai, pejabat, anak kaya, miskin, anak bangsawan dengan anak orang berada. Selain itu, permainan ini bukan termasuk jenis permainan penunjang adat maka ia tidak memerlukan persyaratan sosial tertentu.

3.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, hanya memerlukan sebidang halaman yang luasnya tidak ada ketentuan khusus, karena tidak memakai ukuran dengan garis-garis khusus. Kalau tersedia halaman ± 4 m mereka sudah bisa menggunakan, yang penting cukup tersedia halaman untuk mengambil sekedar ancang-ancang. Kalau mereka ingin melakukan loncatan.

Gambar :



3.7. Iringan (musik, gamelan, dan sebagainya)

Permainan ini sama sekali tidak memakai alat pengiring, hanya kadang-kadang saja kita dengar desah, dan teriakan kegirangan di antara anak-anak yang bermain. Sebagai permainan-permainan lainnya kemeriahan suasana cukup dapat mereka buat dengan melemparkan pujian pada yang berhasil baik dan ejekan-ejekan pada temannya yang gagal melaksanakan kewajiban. Tetapi yang penting semua ini berlangsung dalam batas-batas kewajaran.

3.8. Jalannya permainan

- 1) Setelah mereka berkumpul sekitar 7 orang dan mereka sepakat untuk bermain maka mereka mentukan 2 orang sebagai penjaga. Biasanya dengan sut ataupun kadang-kadang ada yang secara sukarela menyediakan diri. Kalau kita misalkan yang bermain 7 orang seperti A, B, C, D, E, F, G, ; misalkan A dan B sebagai penjaga, dan C, D, E, F, G, secara sendiri-sendiri sebagai pemain.
- 2) Aturan permainan
Misalkan dalam permainan ini yang dimasukkan dalam acara jenis-jenis gerakan sebagai berikut :
 - a. Mandi,
 - b. Melewati dengan jalan menyeberang,
 - c. Meloncati 2 buah telapak kaki yang ditumpuk,
 - d. Melompati 4 buah telapak kaki yang ditumpuk (2 pasang) (lihat gambar),
 - e. Melompati 2 pasang telapak kaki dengan satu telapak tangan dengan direntangkan dari ujung kelingking sampai ibu jari yang disusun pada 2 pasang telapak kaki tadi (lihat gambar),
 - f. Melompati 2 pasang, telapak kaki dengan penambahan berangsur-angsur 1 buah telapak tangan dengan merentangkan jari tangan dari ujung kelingking sampai ibu jari. Jika berhasil dilompati, ditambah terus sampai ke-4 telapak tangan tersusun . (2 pasang), sehingga loncatan tertinggi adalah susunan telapak kaki 2 pasang, telapak tangan 2 pasang (lihat gambar),
 - g. Kalau ini berhasil dilalui, maka ia melakukan loncatan

terakhir yaitu loncat jauh, yaitu harus meloncati rentangan kedua pasang kaki dari penjaga (lihat gambar).

- h. Kalau ada diantara pemain dalam hal ini C, D, E, F, G, berhasil maka ia memperoleh satu biji kemenangan,
- i. Pemain yang tidak berhasil dalam melaksanakan urutan kewajiban ini ia sudah dianggap gugur. Ia cukup puas sebagai pengawas dari temannya yang masih selamat,
- j. Dari berbagai jenis kewajiban dalam hal ini ada 7 macam, masing-masing punya nilai yang sama, yaitu: kalau dalam melakukan kewajiban itu ia menyentuh yang berjaga, baik bagian pakaiannya, maupun bagian badannya maka ia seketika itu dianggap gugur dan keluar dari permainan. Misalnya dalam menyebrangi "sungai" dengan cara menggeser menyebrangi (pasangan kaki, sampai ke tengah "sungai" dan cara menyebrangi (pasangan kaki lainnya sebagai batas tepian sungai ia tersentuh maka ia gugur (lihat gambar).

Jalannya permainan :

Untuk dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai jalannya permainan penulis akan pakai contoh yang bermain 7 orang ialah A, B, C, D, E, F, G, dan urutan kewajiban yang akan ditempuh juga seperti tersebut di atas sebagai berikut :

- a. Mandi
- b. Melewati "sungai" dengan jalan menyebrang
- c. Melompati 2 telapak kaki
- d. Melompati 4 telapak kaki (2 pasang)
- e. Melompati 4 telapak kaki dengan 2 telapak tangan
- f. Melompati 4 telapak kaki ditambah 4 telapak tangan yang disusun
- g. Melompati "sungai" yaitu ruangan yang dapat dibuat dengan merentangkan kedua pasang kaki dari kedua penjaga yang berhadapan.

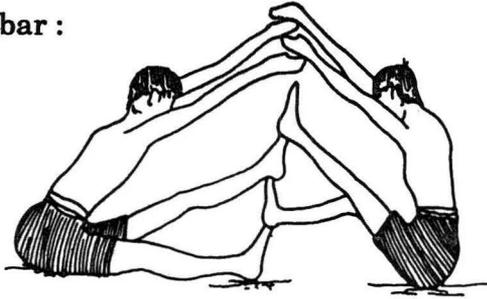
Sebenarnya bentuk-bentuk loncatan ini dirubah-ubah sesuai dengan kesepakatan bersama. Bervariasi dari penyusunan kaki satu, dua, tiga, empat dengan tambahan rentangan tangan (lengkap) yaitu ujung kelingking sampai ibu jari, satu

tangan, dua tiga dan empat. Dibalik loncat jauh dulu yaitu meloncati "sungai" terus ditambah loncatan-loncatan lain jadi bervariasi sesuai kesepakatan bersama. Setelah dapat ditetapkan penjaga dalam hal ini A dan B maka ia mulai duduk secara berhadap-hadapan dengan merentangkan kaki dan para pemain C, D, E, F, G, berada di bagian luar (lihat gambar). Giliran diatur sebagai berikut :

- 1) Mula-mula pemain melakukan kewajiban 1 yaitu mandi dengan duduk bergeser dari luar ke dalam "sungai" ruangan yang dibentuk dari kedua pasang kaki yang direntangkan itu bagaikan, "menirukan" orang mandi, dari membuka pakaian sampai mengelap badan dengan anduk. Setelah itu keluar lagi dengan cara duduk bergeser melewati kaki temannya. Mereka bergilir dari C, D, E, F, G; seandainya E menyentuh bagian badan temannya yang berjaga maka ia gugur. Maka selanjutnya, ia tidak boleh mengikuti tingkat yang lain lagi.
- 2) Mereka C, D, F, G, melakukan kewajiban yaitu melompati kedua telapak kaki yang disusun. Andaikan keempatnya selamat maka mereka melanjutkan kewajiban berikutnya.
- 3) Pemain C, D, F, G, melakukan kewajiban kedua yaitu me nyeberangi "sungai" dengan jalan berjalan dengan pantat, menyeberangi tepian satu ketepian lainnya. Seandainya keempat pemain selamat mereka akan melakukan atau melaksanakan kewajiban berikut (lihat gambar).
- 4) Pemain C, D, F, G, melakukan kewajiban keempat yaitu melompati 4 telapak kaki (2 pasang kaki yang disusun). Seandainya dalam melaksanakan kewajiban ini pemain G tersentuh maka ia gugur dan tak boleh melanjutkan permainan lagi sehingga untuk melaksanakan kewajiban berikutnya hanya tinggal 3 orang lagi yaitu C, D, F.
- 5) Pemain C, D, F, melaksanakan kewajiban kelima yaitu melompati 4 susunan telapak kaki ditambah dua telapak tangan. Seandainya dalam melaksanakan kewajiban ini C tersentuh maka ia mati. Sehingga untuk melaksanakan kewajiban berikutnya tinggal 2 pemain lagi yaitu D, F.
- 6) Pemain D, F, meloncati 2 pasang kaki yang disusun ditambah dua pasang tangan yang disusun pula.

Seandainya hanya D yang berhasil selamat maka dalam 1 ronde ini D dapat mengumpulkan satu biji.

Gambar :



Permainan diulang lagi seperti semula sampai mereka puas. Siapa yang paling banyak memperoleh biji ialah sebagai pemenang. Mereka bermain secara jujur, spontan, tanpa ada yang menjadi hakim atau wasitnya.

3.9. Konsekwensi kalah menang

Permainan ini menghasilkan pemenang perseorangan. Misalnya dengan permainan dengan contoh pemain A B C D E F G dan hanya D yang berhasil selamat dari ronde I. Ini belum berarti dia pemenang karena permainan akan dilanjutkan sampai beberapa ronde sampai mereka payah atau puas bermain. Seandainya memang D yang paling banyak memperoleh nilai maka ialah keluar sebagai pemenang. Seandainya habis dari seorang yang memperoleh nilai terbanyak misalnya 2 orang maka kedua perseorangan itulah sebagai pemenang. Apakah mereka memperoleh imbalan, atau apakah yang kalah dihukum. Ini sebenarnya dalam permainan anak-anak ada hukuman yang menyakitkan paling-paling yang kalah akan diejek dan inipun terbatas dalam batas sopan santun yang wajar. Pemenang tidak pernah sampai menyakiti atau mengejek temannya di luar batas kewajaran yang berlaku dalam lingkungan masyarakatnya. Sebaliknya yang kalah sudah merasa sepatutnya mereka menerima ejekan tanpa perasaan dendam. Mereka biasanya menerima kekalahan ini dengan dorongan dalam kesempatan yang akan datang berusaha bermain lebih baik lagi sehingga dapat menjadi pemenang dan

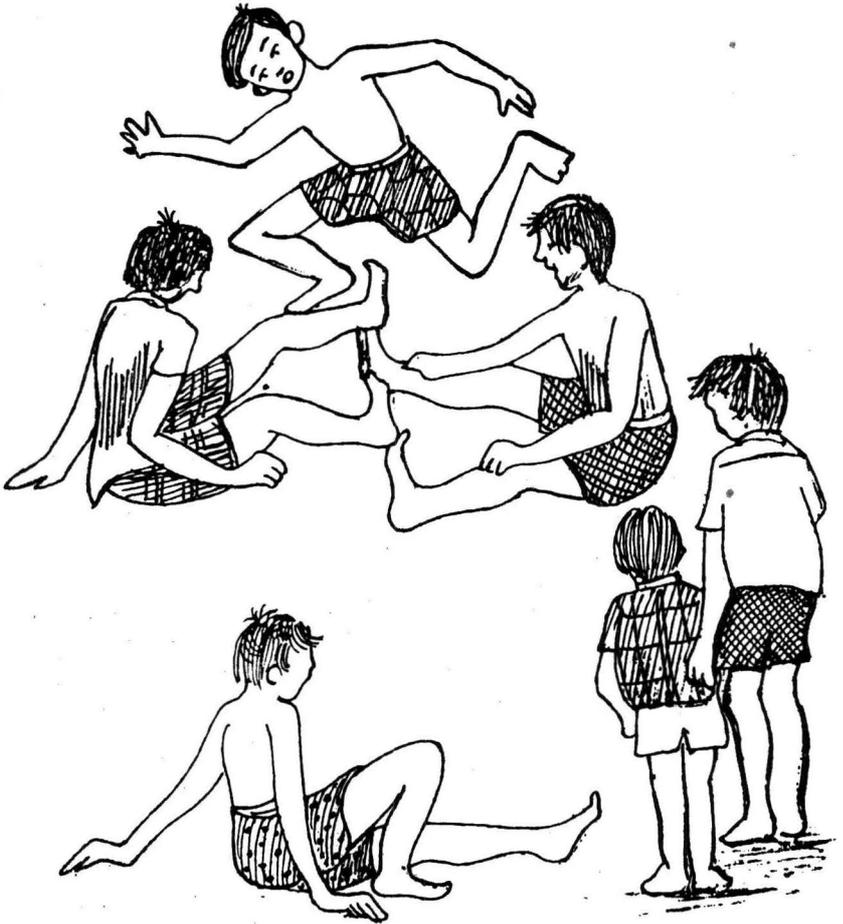
melalui kesempatan itu mereka akan menebus rasa malu dari kekealahannya. Jadi, ejekan ini sebenarnya mempunyai nilai positif yaitu mendorong anak-anak bermain secara bersungguh-sungguh dan dengan semangat tinggi.

3.10. Peranannya masa kini

Permainan ini masih juga mempunyai peranan dalam pergaulan sehari-hari. Saat anak-anak libur atau bebas dari tugas-tugas sekolah mereka akan melakukan permainan itu. Memang sekarang cukup banyak permainan bodern yang mereka pakai untuk mengisi waktu senggangnya. Tetapi dalam waktu-waktu tertentu permainan ini akan kembali menarik minat anak-anak. Menurut pengalaman sehari-hari menunjukkan bahwa kehadiran kembali berbagai jenis permainan tradisional itu sekalipun secara musiman. Kadang-kadang tanpa disengaja permainan itu kembali muncul dan dapat mengasikkan anak-anak. Pada waktu sedang musimnya, hampir di seluruh desa, sekolah, rumah-rumah kita dapat menyaksikan anak-anak melakukan permainan itu.

Tetapi kalau sudah musimnya tidak ada biasanya akan ditinggalkan begitu saja oleh anak-anak dan mereka akan beralih pada jenis permainan lain.

Mapiyak-piyakan



4. Lelipi Ngalih Ikuh

4.1. Nama permainan ; Lelipi ngalih ikuh

"Lelipi" = ular ; ngalih = mencari ; ikuh = ekor). Ular mencari ekornya.

4.2. Peristiwa atau waktu

Pagi, sore (di luar jam-jam anak-anak bersekolah).

4.3. Latar belakang sosial budaya

Lelipi atau ular merupakan binatang yang cukup berbahaya karena ular dengan bisanya akan membahayakan keselamatan manusia. Ular dengan berbagai jenisnya banyak sekali mempunyai cerita-cerita tertentu dalam masyarakat tradisional. Pada umumnya masyarakat mengenal ular dari yang paling berbahaya sampai dengan ular yang kurang berbahaya. Tetapi betapapun kurang berbahayanya, ia tetap merupakan binatang yang menakutkan karena gigitannya paling tidak akan membuat si penderita tidak dapat berjalan dalam beberapa jam. Bahkan kalau ular berbisa akan lebih fatal lagi.

Secara tradisional memang sangat jarang dijumpai obat penawar yang paten. Begitu takutnya orang dengan ular sampai-sampai ia kadang-kadang kaget sekali dan lari tunggang-langgang kalau dilihatnya sesuatu benda merupai ular atau lelipi. Sebagai binatang yang membahayakan maka orang tua akan berusaha memberitahukan anak-anaknya, bahwa binatang itu sangat berbahaya.

Timbullah cerita-cerita yang dapat memberikan penerangan kepada anak-anak bahwa lelipi atau ular adalah binatang berbahaya; binatang yang dengan gigitannya dapat membahayakan keselamatan manusia. Cerita-cerita diwujudkan dalam tingkah laku atau gerakan-gerakan yang dapat menggambarkan betapa berbahayanya ular itu sebagai binatang berbahaya maka kalau kebetulan dijumpai maka orang-orang akan berusaha menghindar.

Bahkan kalau sudah terdesak sekali berusaha menghindar dari patukannya atau gigitannya. Lahirlah permainan ini yang tujuan pokoknya adalah memberi tambahan keterampilan

untuk menghindari dari bahaya ular. Dengan bermain ini anak-anak akan selalu dapat mengenangkan bahwa gigitan ular dapat membahayakan keselamatannya. Kalau kita perhatikan gerakan permainan ini terbayanglah bagi kita bahwa inti pokoknya adalah menghindari gigitan ular. Dalam permainan diwujudkan dengan seseorang yang berada paling depan yang berperan sebagai kepala. Dialah yang akan berusaha menangkap atau menyentuh pemain yang berada paling belakang. Menangkap dibayangkan sebagai gigitan ular. Maka itu, menghindari tangkapan (gigitan) pemain harus berusaha lari atau kalau terlalu terdesak harus membuat gerakan-gerakan yang dapat menghindari diri dari tangkapan (gigitan) ular.

Memperhatikan permainan ini maka dapat dibayangkan bahwa anak-anak dapat merasakan ular yang berbahaya itu harus dihindari, sehingga pelaksanaan permainan ini benar-benar dapat memberikan penerangan pada anak-anak bahwa mereka harus selalu waspada dengan lelipi atau ular. Kewaspadaan itu dapat dilakukan dengan menghindarinya atau terdesak sekali harus membuat gerakan-gerakan yang dapat menghindari diri dari gigitannya.

4.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Permainan ini diperkirakan sudah cukup tua usianya, sebab kalau berusaha diselusuri sejarah daripada permainan tidak jarang kita jumpai dari nama permainan itu sendiri. Biasanya sejarah suatu permainan itu sangat erat kaitannya dengan nama, dan benda-benda yang dipakai sebagai sarannya. Permainan anak-anak banyak yang memakai nama binatang, jelas permainan ini merupakan usaha sosialisasi untuk dapat memanfaatkan binatang itu.

Maka dari itu, untuk mengetahui sejak kapan permainan ini dikenal oleh masyarakat, sangat sulit dicari data yang valid.

Karena kita akan dihadapkan dengan suatu kenyataan bahwa binatang yang dipakai nama permainan ini cukup lama dikenal oleh masyarakat. Berbeda dengan permainan yang menggunakan nama benda yang tahun pengenalannya dapat ditelusuri, maka akan lebih gampang ditentukan kapan per-

mainan itu mulai dikenalnya.

Dari keterangan-keterangan yang penulis dapati dari para informan, maka penulis cenderung memperkirakan bahwa permainan ini sudah cukup tua sekali. Penulis hanya dapat mengerti bahwa dari generasi tertua yang ada di Bali yang berusia lebih kurang satu abad menuturkan, bahwa ia terima ceritera permainan ini dari kakeknya. Selain itu, yang lebih penting lagi ialah adanya suatu kenyataan bahwa permainan itu sejak dikenal sampai sekarang dapat dikatakan tidak mengalami perubahan yang berarti. Para informan penulis dapat ketahui, bahwa dari permulaan dikenalnya permainan ini ada sedikit perubahan yaitu sekarang orang yang berkedudukan sebagai kepala ular yang akan mematak atau menggigit; orang bertindak sebagai ekor yang akan digigit itu kedudukannya dibantu oleh teman yang ada di depannya. Sehingga kepala lebih sulit mencari ekornya. Pada mulanya orang yang berkedudukan sebagai ekor seolah-olah sebagai orang yang akan dimusuhi sendiri, di mana semua teman yang ada di depannya berusaha mempersulit gerakannya sehingga ia akan lebih mudah digigit oleh kepala (yang berkedudukan sebagai kepala ular). Saat ini permainan itu mengalami sedikit perubahan yaitu hanya sebagian kecil dari urutan depan yang berkedudukan sebagai pembantu kepala, sedang sebagian besar yang ada di belakang sampai yang terbelakang menjadi satu group yaitu berusaha membantu yang paling belakang (ekor) untuk menghindari diri dari tangkapan atau gigitan kepala. Begitulah seterusnya mengalami perubahan-perubahan sedikit yaitu kadang-kadang ditetapkan hanya tiga baris dari depan berkedudukan sebagai pembantu kepala atau dibebaskan dalam barisan itu siapa yang mau membantu kepala dan siapa yang mau membantu ekor.

Kalau dibebaskan biasanya gerakan daripada ular itu tidak rapi; akan ada tarik-tarikan antara yang memihak ekor dengan yang memihak kepala. Hal ini sepenuhnya diserahkan kepada keinginan para pemain. Tetapi, yang jelas sekarang ini tidak pernah ekor itu dimusuhi oleh semuanya. Sekalipun penulis dapat melihat perkembangan permainan itu, keadaan ekor yang dimusuhi oleh semua yang ada dimukanya.

Perkembangan ekor oleh kawan-kawan yang ada dimukanya, tidak bisa penulis pakai sebagai pembagian fase dari fase berikutnya, karena perkembangan untuk seluruh Bali tidak sama. Misalnya di kabupaten Badung perkembangannya seperti yang tersebut di atas, tetapi kabupaten Gianyar tetangga terdekat kabupaten Badung mengatakan mengenal permainan ini sudah sedemikian sejak dulu sampai sekarang sehingga penulis tidak dapat menarik garis perkembangan yang seragam untuk permainan ini di seluruh Bali. Tetapi, yang jelas seluruh Bali mengenal permainan ini sejak zaman dahulu.

4.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlah pemain*, makin banyak makin baik, biasanya disenangi paling sedikit 8 orang hal ini tidak mutlak, karena kadang-kadang kalau terpaksa 6 orang saja mereka bisa juga main, tetapi kurang meriah. Seorang yang paling di depan berkedudukan sebagai kepala ular dan yang paling belakang sebagai ekornya, yang berada di antara kepala dengan ekor sebagai penolong kepala dan ekor.
- 2) *Usianya* 5 - 12 tahun.
Sangat disenangi supaya keadaan umur dan pisiknya tidak jauh berbeda.
- 3) *Jenis kelamin*: bisa laki-laki, perempuan kadang-kadang juga campuran.
- 4) *Kelompok sosial*, permainan ini tidak mengenal perbedaan status sosial baik secara adat maupun status sosial modern. Mereka bermain bercampur antara anak dan bangsawan dengan rakyat biasa, yang kaya dengan yang miskin, maupun anak pejabat tinggi dengan anak rakyat biasa.

4.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan berupa benda-benda khusus, hanya diperlukan sekedar lapangan yang agak aman, dan tidak terlalu keras, sangat disenangi yang ada rumputnya, tetapi kalau tidak ada cukup lapangan yang rata barang 8 m². Sebenarnya ukuran lapangan ini tidak mutlak, karena bisa diatur dengan memperbanyak atau mempersedikit pemain saja.

Bagi anak-anak yang berkumpul 10 orang mereka dapat memanfaatkan tempat atau tanah lapangan yang luasnya ± 8 m². Makin luas dan aman lapangan itu, mereka akan bisa bergerak lebih leluasa.

4.7. Iringan atau (musik, gamelan dsb.)

Permainan ini tidak memerlukan iringan khusus, cukup dengan meneriakkan bersama, kata-kata "Lelipi ngalih ikuh," dengan berulang-ulang sebagai tanda bahwa kepala sudah boleh mengejar ekor untuk ditangkap atau disentuh.

4.8. Jalannya permainan

1) *Persiapan*

Anak-anak yang berkumpul barang 10 orang memilih tempat yang aman dan tidak terlalu keras sesudah mereka mendapatkan sebidang halaman mereka lakukan dengan "sut". Atau ada yang secara sukarela mau menjadi kepala dan juga menjadi ekor. Biasanya yang paling menang berkedudukan sebagai kepala dan yang kalah sebagai ekor, setelah didapat siapa yang paling menang dan siapa yang paling kalah secara sukarela mengisi kedudukan kepala dan ekor maka mereka mengambil posisi beriring sambil berpegangan pinggang. Sebagai contoh.

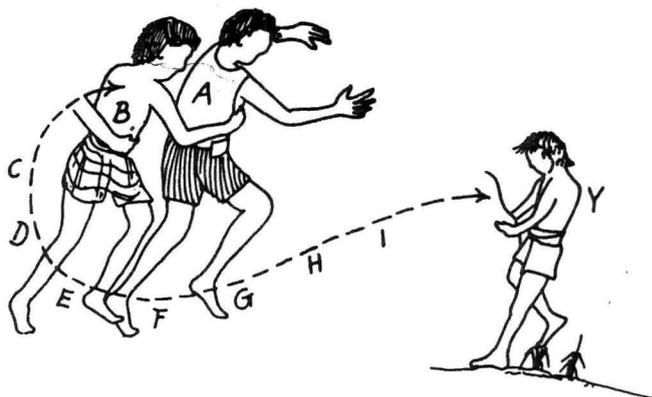
A Kepala dan yang sebagai ekor diatur yang sebagai berikut : Pinggang A dipegang oleh B dan B oleh C, begitu seterusnya sampai Y memegang pinggang I. A sebagai kepala yang harus mencari Y. Sedangkan Y yang berkedudukan sebagai ekor harus selalu siap dari incaran A.

2) *Aturan permainan :*

- a. Anak yang berkedudukan sebagai "tenggek lelipi" atau kepala ular harus berada paling depan yang dipegang pinggangnya oleh temannya berurutan ke belakang.
- b. Anak yang berkedudukan sebagai "ikuh lelipi" atau ekor ular menempati baris paling belakang dengan memegang pinggang teman yang didepannya.
- c. Setelah ada aba-aba "lelipi ngalih ikuh" atau ular mencari ekornya, maka segera anak yang berkedudukan

sebagai kepala mencari temannya yang menjadi ekor.
Dalam hal ini harus diperhatikan beberapa hal :

Lihat gambar :



- Pegangan pinggang dari muka sampai akhir tak boleh lepas.
- Kedudukan menjadi "tenggek lelipi" atau kepala ular bisa berakhir kalau ia dapat menangkap temannya yang berkedudukan sebagai ikuh atau ekor.
- Sekalipun beberapa teman berusaha membantu ikuh atau ekor mereka tak boleh berbuat melampaui batas, paling-paling hanya menghalangi. Misalnya temannya sengaja melepaskan pegangannya sesaat kepala mau menangkap ekor. Karena ini akan membatalkan usaha kepala menangkap ekor.

Jalannya permainan :

- 1) Misalnya dalam permainan ini disepakati bahwa setengah pemain dari belakang kepala membantu kepala mencari ekor maka dalam contoh yang bermain 10 orang itu urutan anak-anak yang saling berpegangan pinggang sebagai berikut : A, B, C, D, E, F, G, H, I, Y.
A sebagai kepala dan B sampai E yang berada dibelakangnya

berusaha membantu A, bergerak kesana kemari dalam mencari Y. Sedangkan F, G, H, I, berusaha melindungi Y yang akan ditangkap oleh A (lihat gambar). Tindakan melindungi harus jujur dan tidak boleh melanggar perjanjian yang dibuat terdahulu terutama pegangan jangan sampai terlepas, sebab begitu pegangan lepas berarti usaha pencaharian oleh A, akan diulangi kembali.

Bahkan yang paling menjengkelkan ialah kalau sengaja temannya melepas I. Maka dari itu, kejujuran harus benar-benar dijaga.

- 2) Dalam hal ekor dibantu oleh semua teman yang ada di depannya, maka kedudukan kepala sangat sulit. Karena B, C, D, E, F, G, H, I. Semua berusaha menghalangi A. Menangkap Y. Di sini diperlukan kerja keras dan kelincahan, sebab kalau tidak demikian akan bisa begitu mulai si kepala akan terus berkedudukan seperti itu sampai akhir.
- 3) Kalau dipilih cara di mana ekor yang dimasuki bersama maka ekor itu sulit sekali gerakannya, karena ia akan tidak ada yang melindungi. Berarti kemana ia lari dikejar oleh kepala yang gerakannya diikuti oleh yang dibelakangnya. Karena semua gerakan kepala diikuti oleh yang dibelakangnya, maka ia akan leluasa bergerak yang berarti gerakan ekor akan sulit karena dengan mengikuti segala gerakan kepala berarti gerakan ekor dibatasi yaitu ekor akan sulit bergerak menghindari kejaran kepala, karena ia akan tertarik kesana kemari sesuai dengan tarikan yang terjadi sebagai akibat gerakan kepala, yang diikuti oleh teman dibelakangnya, yang secara beruntun berpengaruh pada teman dibelakangnya dan langsung sampai pada temannya yang berada di depan ekor yang dipegang pinggangnya itu. Dari ketiga tipe permainan ini yang pertama yang paling disukai karena agak adil, yaitu tidak terlalu menguntungkan salah satu daripada pelaku yang sedang berjuang merubah kedudukan sebagai kepala (pencari) dan teman yang berjuang bertahan supaya jangan dapat ditangkap yaitu si ekor.

Kalau kepala dapat menangkap ekor maka ia berubah menjadi ekor dan ekor menjadi kepala. Ini berarti kelompok

kepala yaitu A, B, C, D, E, memperoleh nilai 1. Sekarang kelompok ekor yang terdiri F, G, H, I, Y ; yang berkedudukan sebagai kepala Y berusaha mengejar ketinggalan biji ini. Kalau dalam jangka waktu yang sudah ditentukan yang sama dengan waktunya A menangkap ekor (Y) tadi kelompok Y belum dapat juga menangkap A yang sekarang berkedudukan sebagai ekor itu maka Y akan kalah. Selanjutnya, permainan akan diulang kembali, dengan kedudukan 1-10. Untuk kelompok A sekarang bisa juga dirubah posisinya yaitu kelompok A, menunjuk temannya misalnya B sebagai kepala dan begitu juga kelompok Y mengganti kedudukan ekor dengan teman lainnya misalnya I maka bentuk barisan sekarang adalah lihat gambar B A C D E, F G H Y I; B kepala dan I ekor.

Setelah ada aba-aba "lelupi ngalih ikuh" maka mulailah kepala mencari ekor. Seandainya kalau waktu yang sudah ditentukan habis belum juga B berhasil menangkap I maka sekarang I yang berkedudukan sebagai kepala dan B sebagai ekor. Ia juga mencari ekor tadi dalam batas waktu yang disepakati bersama seandainya I berhasil menangkap ekor yaitu B maka kelompok Y akan memperoleh nilai 1.

Begitu seterusnya sampai mereka bosan atau payah dan kemenangan ditentukan banyaknya nilai yang dikumpulkan. Berbeda halnya dengan tipe permainan kedua di mana ekor dibantu oleh semua teman maka kedudukan kepala (pencari) berat sekali seandainya kepala sudah begitu lama mencari dan tidak dapat menangkap I sebagai ekor maka ia harus secara jantan mengakui bahwa ia kalah. Maka dari itu, seketika lagi dipilih atau diundi siapa yang jadi kepala. Atau sering juga salah seorang secara sukarela menunjuk diri sebagai kepala dan ekor. Biasanya bagi yang benar-benar merasa diri mempunyai kekuatan seimbang misalnya B sebagai kepala dan I sebagai ekor maka bentuk baris akan berubah sebagai berikut : B. A C D E F G H Y. I (lihat gambar).

Sekarang misalnya dalam permainan ini B berhasil menangkap I maka ia dianggap menang dan I kalah. Sekarang tiba giliran I sebagai kepala untuk menangkap ekor dalam hal ini B seandainya dalam waktu yang ditentukan I tidak dapat menangkap ekor, maka ia mengaku kalah.

Begitu seterusnya dipilih lagi pasangan kepala dan ekor yang akan melakukan permainan sebagai tadi. Begitu seterusnya sampai merka jemu atau payah. Dalam tipe permainan ketiga di mana ekor dimusuhi oleh semua pemain maka proses permainan juga seperti tipe permainan ke dua. Bedanya hanya terletak dalam berat ringannya kedudukan kepala dengan ekor . Kalau ekor dimusuhi oleh semua temannya maka kedudukan ekor sangat berat. Dalam permainan tipe 2 dan ketiga memang kalah hanya ada dalam sanubari dari pada anak-anak yang pernah menjadi kepala dan ekor itu; ia akan merasa bahwa ia menang terhadap yang lain. Misalnya dalam pasangan kepala B dengan ekor I maka akan timbul rasa kalah menang di antara mereka berdua saja. Berbeda dengan permainan tipe 1 menang kalah berada dalam kelompok mereka, yaitu kelompok A B C D E dan F G H I Y.

Konsekwensi kalah menang

Pemain yang menang merasa diri lebih unggul dari temannya yang lain dan bangga atas prestasi yang baru dicapainya. Dalam hal ini, pemain tidak menerima imbalan apapun. Mereka hanya merasa puas, sebaliknya bagi yang kalah akan kecewa sekali dan dalam kesempatan berikutnya berusaha mengejar kekalahannya begitulah mereka sama-sama pulang dengan perasaan puas di satu pihak dan kecewa di pihak lain; dengan berusaha nanti mengejar kemenangan. Semangat ingin menang ini bagi pembinaan jiwa anak harus diarahkan dengan baik supaya mereka berkembang menjadi pribadi yang jujur dan bertanggung jawab.

4.9. Peranannya masa kini

Permainan ini sampai saat ini masih digemari oleh anak-anak. Hal ini mungkin karena permainan ini sangat praktis yaitu tidak memerlukan peralatan secara khusus yang harus mereka sediakan cukup sekadar lapangan barang 5 - 10 meter. Sedangkan permainan ini cukup mempunyai nilai olah raga, hiburan, sosialisasi dan yang sangat penting tidak membahayakan. Permainan ini perlu dikembangkan di sekolah-sekolah khusus bagi anak-anak kelas III SD ke bawah sampai TK.

Karena dengan bermain langsung dapat diarahkan kepada tujuan-tujuan positif :

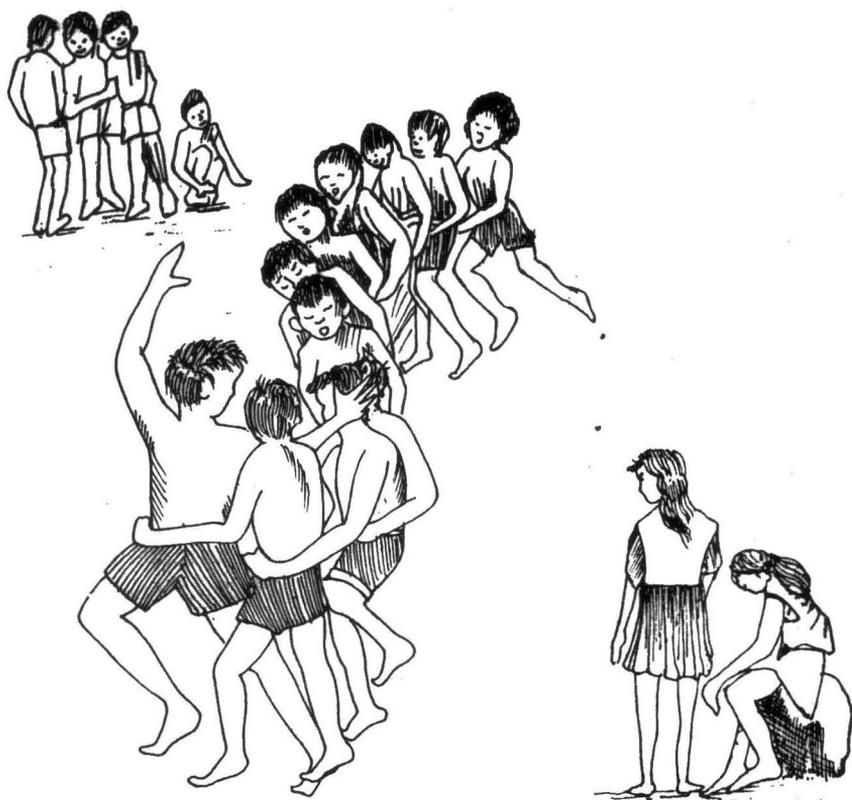
- 1) Pendidikan jasmani.
- 2) Rasa solidaritas terhadap kawan secara terarah.
- 3) Kejujuran dan rasa disiplin dan bertanggung jawab.
- 4) Tidak terlalu banyak peraturan yang harus diingatnya sehingga lebih mudah baginya untuk bermain.
- 5) Dengan kelincahan-kelelincahan bisa dikembangkan ke jenis-jenis permainan yang lain yang lebih sulit.

4.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat khususnya para orang tua masih dapat menerima kehadiran permainan ini di lingkungan anak-anaknya. Yang perlu diharapkan supaya lebih terorganisasi melalui sekolah-sekolah karena sekarang anak-anak mulai 5 tahun sudah mulai bersekolah. Yaitu mula-mula melalui TK. Maka dari itu, sangat baik sekali memakai permainan ini di TK yang tidak perlu mengeluarkan biaya khusus. Kalau eksistensi permainan ini dipertahankan melalui lembaga-lembaga pendidikan maka ia akan lebih berkembang lagi dalam kehidupan anak-anak sekolah. Permainan ini berkembang di sekolah dengan pengawasan para guru maka permainan ini akan lebih mempunyai nilai lagi di mata masyarakat.

Sebagian waktu anak-anak yang mereka jalani di sekolah-sekolah, di lingkungan kelompok pramuka dan kelompok-kelompok lainnya, maka sebenarnya anak-anak sangat terbatas waktu luangnya. Maka dari itu, kalau lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal mau ikut mempertahankan permainan ini, niscaya ia akan lebih berkembang. Perkembangan suatu permainan pada waktu sekarang ini khususnya untuk anak-anak usia sekolah dipengaruhi oleh lingkungan.

Anak-anak sedang bermain "Lelipi Ngalih Ikuh."



5. Mabatu Lima

5.1. Nama permainan : "Mabatu lima"

Namanya sesuai dengan alat yang dipakai yaitu lima buah batu pipih yang disusun atau ditumpukkan sebanyak lima buah.

5.2. Peristiwa atau waktu

Dalam melaksanakan permainan ini, anak-anak tidak tergantung dengan sesuatu peristiwa dalam masyarakat. Waktu yang luang bagi anak-anak melakukan permainan ini, dipilih pada sore hari antara pk. 15.00 s.d. 17.00 WIB dan kadang-kadang pada pagi hari bila situasi mengijinkan.

5.3. Latar belakang sosial budaya

Bila ditinjau dari peralatan dan tata cara pelaksanaannya, permainan ini dapat dianggap sederhana. Namun, banyak segi yang dapat diambil hikmahnya dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam permainan ini sifat kegotong-royongan, saling membantu antarsesamanya, sudah mulai diterapkan. Dari segi pembinaan jasmani anak-anak, betul-betul membentuk fisik yang sehat dan membina keterampilan tangan dan kaki.

Kalau sepiintas dilihat permainan ini, mirip dengan permainan kasti, namun kekompakan group dalam batu lima ini lebih menonjol dan tanpa wasit. Demikian pula, pembagian antara kedua group anak-anak yang akan melakukan permainan ini dibagi menjadi dua dengan kekuatan yang sebanding agar permainan berjalan seimbang dan seru. Peserta permainan ini tidak terikat dengan kelompok-kelompok sosial masyarakat yang ada, dan bebas dilaksanakan oleh siapa saja yang berkeinginan.

5.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Dari wawancara kami dengan para informan, mereka sudah mengenal permainan ini sejak mereka masih kanak-kanak dan menurut penuturannya mungkin umurnya sudah tua, dan sulit memperkirakan kapan dimulai permainan ini. Secara nyata mengenai terciptanya permainan ini sampai

saat sekarang belum pernah didapatkan. Mungkin pada saat itu, belum dianggap penting menulis perkembangan suatu permainan.

Bila ditinjau dari segi peralatan yang dipergunakan sebagai sarana dalam melakukan permainan ini, kiranya dapat dibayangkan bahwa permainan ini memang sudah berumur tua sekali (beberapa keturunan).

Batu-batu pipih atau pecahan-pecahan periuk tanah dan bola yang dibuat dari daun keraras (daun pisang kering) dibungkus sedemikian rupa supaya berbentuk dan menyerupai bola. Timbulnya permainan ini, pada saat belum adanya imbas dari zaman penjajahan Belanda yang sudah berusia ± tiga setengah abad. Bagaimana proses terjadinya dan siapa yang berjasa dalam menciptakan permainan ini adalah merupakan suatu pertanyaan yang sulit dicari jawabannya, karena sudah merupakan warisan yang turun temurun. Untuk seterusnya, bagaimana usaha kita agar warisan ini dapat dikembangkan oleh generasi mendatang.

5.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* : dalam melakukan permainan ini anak-anak dibagi ke dalam 2 group yang jumlah setiap groupnya sama antara 2 s.d. 5 orang anak.
- 2) *Usianya* : usia anak-anak antara 6 s.d. 12 tahun.
- 3) *Jenis kelamin* : semua pesertanya laki-laki
- 4) *Kelompok sosial* : tidak ada perbedaan kelompok sosial yang mempengaruhinya, siapapun yang berminat dapat ikut bermain.

5.6. Perlengkapan atau peralatan permainan

Apa yang kami uraikan di depan bahwa permainan batu lima seperti namanya juga memakai peralatan dan perlengkapan bermain sebagai berikut :

- 1) Lima buah batu, batu yang dipilih biasanya batu-batu lempeh (batu pipih) yang mudah disusun. Oleh karena itu sulitnya mencari batu pipih ini, anak-anak biasanya mengganti dengan pecahan-pecahan genting, periuk tanah dan lain-lain yang mudah disusun atau ditumpukkan.

- 2) Bal (bola), bola ini pada mulanya dibuat dari keraras (daun pisang kering) diikat atau dibentuk sedemikian rupa agar bundar seperti bola. Kadang-kadang dapat juga dipakai benda-benda lain yang serupa (lunak) misalnya bekas atau sobekan kain, kertas dan lain-lain. Yang penting bola ini, tidak berbahaya bila dilemparkan kepada lawan bermain. Dengan perkembangan zaman yang sudah modern bola yang dibuat secara tradisional tadi diganti dengan bola bekas tennis yang juga mudah didapatkan.
- 3) Lapangan tempat bermain, lapangan tempat bermain diperlukan yang agak luas agar semua pemain saling dapat melihat kawan dan lawan bermainnya dengan ukuran ± 10 s.d. 15×10 meter atau lebih. Pada umumnya anak-anak yang ingin melakukan permainan ini tidak jarang terbentur masalah lapangan tempat bermain. Semakin sempitnya halaman-halaman rumah, sekolah dan tempat-tempat lainnya karena kebutuhan akan tanah sebagai tempat membangun sudah semakin sulit. Sawah-sawah yang lalu masih bisa dipakai tempat bermain kini sudah tidak pernah kosong. Lapangan umum juga sulit karena kondisi dan situasi permainan tidak sesuai dengan lapangan tempat bermain. Demikian pula, jalan-jalan desa pada zaman lampau adalah satu-satunya tempat yang baik untuk bermain bagi anak-anak desa.

5.7. Iringan

Permainan ini tidak memakai iringan, baik secara langsung maupun sebagai ilustrasi.

5.8. Jalannya permainan

1) Persiapannya :

Sebelum permainan dimulai seperti biasa diadakan persiapan-persiapan seperlunya terutama yang menyangkut peralatan yang akan dipergunakan bermain. Anak-anak telah mengumpulkan lima buah batu yang telah sama-sama disepakati, demikian pula telah membuat bola yang bahannya telah dimusyawarahkan. Persiapan ini dilakukan ditempat bermain secara seponatan dan bergotong royong.

Apabila, semuanya telah rampung maka anak-anak akan membagi diri menjadi dua group atau kelompok dengan kekuatan yang seimbang. Dalam pembagian group ini akan kami namakan group A dan group B yang masing-masing group terdiri atas 4 orang pemain. Setelah group A dan B ini terbentuk maka sut pun dimulai untuk menentukan group yang *Nyaga* (menjaga bola) dan kelompok yang akan *munggah* (group yang melempar batu).

2) *Aturan permainan :*

Peraturan permainan batu lima ini secara tidak langsung sudah sama-sama diketahui oleh semua peserta tanpa terlebih dahulu mengadakan suatu pertemuan khusus untuk membahas peraturan permainan. Dua group yang akan bermain A dan B akan saling berusaha menundukkan lawannya secara jujur dan kompak. Group yang pertama munggah (naik) ialah group yang menang dalam sut dan yang kalah akan *nyaga* (menjaga). Bagi group yang munggah diikat oleh peraturan sebagai berikut

Secara mufakat telah disetujui jarak antara batu yang dikumpulkan \pm 3 meter dari jarak tempat melempar sudah ditentukan dengan garis. Boleh melempar ulang sampai tiga kali setiap anggota group dengan syarat apabila dalam lemparan pertama dan kedua tidak berhasil merobohkan batu yang ditumpukkan oleh group yang menjaga. Bila lemparan oleh anggota yang I sudah berhasil permainan dapat dilanjutkan dan bila sampai tiga kali lemparannya tidak berhasil merobohkan batu yang ditumpuk tersebut, lemparan dilanjutkan oleh anggota group yang belum mendapat giliran. Seandainya, anggota yang terakhir tidak juga berhasil merobohkan batu tersebut, maka habislah kesempatan bagi group yang munggah ini dan dinyatakan gugur. Bagi group yang menjaga akan berusaha menangkap bola yang dipakai merobohkan batu yang ditumpukkan tadi dan berusaha melempar salah seorang anggota group yang munggah agar lemparan ini betul-betul mengenai tubuh atau anggota badannya. Cara melempar tadi bisa dilakukan dengan tipu muslihat, bisa dengan mengejar dan bisa pula dengan mengoper bola kepada salah seorang kawan yang mungkin posisinya lebih baik.

Dalam kejar-mengejar ini sebenarnya terjadi dua usaha di antara kedua group yang bertanding. Pertama group yang munggah akan berusaha mengembalikan atau menumpukkan batu yang delemarkannya tadi sementara group yang menjaga akan berusaha melemparnya sebelum salah seorang anggota group yang munggah dapat menumpukkan batu yang dirobhkannya. Hal ini akan dapat diikuti dalam tahap-tahap permainan berikut.

3) *Tahap-tahap permainan*

Setelah persiapan selesai permainanpun bisa dimulai, permainan ini group A menang dalam sut dan akan munggah untuk pertama kali dan group B akan menjaga. Group B mulai menyusun batu-batu yang telah disiapkan sementara group A bersiap pula akan melempar batu yang disusun oleh group B dari jarak yang telah disepakati ± 3 meter. Salah seorang dari anggota group A (A1) memegang bola dari tempat batas yang telah ditentukan tadi untuk melempar, sementara A2, A3 dan A4 saling mencari tempat menyebar atau posisi-posisi yang baik. Anggota group B yang menjagapun demikian pula. Salah seorang anggotanya (B1) berada persis di atas batu yang dikumpulkannya, persis seperti penjaga gawang menunggu datangnya bola.

Demikian pula, anggotanya B2, B3, dan B4 menyebar saling mencari posisi yang baik untuk mengatur siasat memperdaya anggota-anggota group A agar dapat melempar salah seorang anggotanya. Cara melempar ini boleh dengan melemparkan bola yang telah ditangkap oleh salah seorang anggota group B (B2) kepada kawannya yang kebetulan dekat dengan anggota group A. Misalnya group A (A1) melempar batu yang tersusun dan dijaga oleh B (B1) pada lemparan pertama batu tidak kena dan bisa diulang untuk kedua kalinya. Lemparan kedua tetapi tidak jatuh dan lemparan harus diulang lagi untuk lemparan ketiga (terakhir). Apabila, lemparan ketiga batu ini tidak berhasil dijatuhkan, maka lemparan dilanjutkan oleh anggota groupnya (A) yang lain sampai berhasil. Bila anggota terakhir (A4) juga tidak ada berhasil maka group A dinyatakan gugur, dan mulailah group B yang munggah,

dan group A menjaga.

Dalam tahap pertama permainan tadi group A kami nyatakan gugur karena tidak berhasil salah seorang dari anggotanya menjatuhkan batu yang ditumpukkan oleh lawannya (B). Pada tahap berikutnya salah seorang anggota group A berhasil menjatuhkan batu yang ditumpukkan tadi, maka salah seorang anggota yang nyaga (B) akan dengan cepat mengambil bola yang melenceng setelah mengenai batu dan dengan cepat pula akan mengejar atau melempar salah seorang anggota group A agar dapat mengenai badannya.

Mungkin pula dia akan melempar bola itu kepada salah seorang kawannya yang kebetulan berdiri dekat dengan salah seorang group lawannya (A). Ini dilakukan dengan berbagai cara, misalnya saja group ini akan berkumpul sejenak setelah menangkap bola itu tanpa diketahui oleh lawannya. Disinilah tipu muslihat dijalankan agar lawan bisa terkecoh. Mungkin saja yang mengejar A1 itu menggenggamkan tangannya seolah-olah membawa bola tetapi bola sebenarnya dibawa oleh B2 yang sedang mengejar A2, dengan mimik muka, seolah-olah tidak membawa bola. Disinilah terlihat betapa tegangnya permainan ini karena di samping jasmani yang dikerahkan juga tidak kalah pentingnya akal dan roman muka (mimik).

Bagaimanakah halnya dengan group A yang mungguh? Group A dengan seluruh anggotanya juga berusaha dengan segenap daya dan kegesitannya mengintip tipu daya yang dipakai menyerang oleh lawannya (B) sudah harus dapat menyusun atau menumpukkan kembali batu yang dirobuhkan tadi sebelum salah seorang anggotanya dapat dilempar oleh lawan. Apabila salah seorang anggota group A berhasil menyusun kembali batu yang berantakan, sebelum kawannya dapat dilempar lawan, maka dalam tahap pertama permainan ini dimenangkan oleh group A dan group B akan nyaga (menjaga bola) kembali. Apabila dalam pertandingan tadi group berhasil melempar salah seorang dari group A, sebelum salah seorang anggota groupnya dapat mendirikan atau menyusun batu yang berantakan tersebut, maka A dinyatakan kalah dan group B akan mungguh. Demikian permainan ini diulang beberapa kali sampai pada saat akan berhenti dengan rasa paya

dan puas serta segar.

4) *Konsekwensi kalah menang*

Apa hukuman dan hadiah bagi group yang kalah dan yang menang dalam permainan ini memang tidak ada dalam peraturannya. Biasanya anak-anak yang akan bermain terlebih dahulu membuat suatu perjanjian bila diinginkan untuk menghukum yang kalah oleh yang menang. Misalnya, hukuman harus menggendong, *ngedig* (memukul dengan hitungan, tetapi tidak keras), *mantel* (memukul dengan jari tengah) dan lain-lainnya. Walaupun, dalam permainan ini tidak ada hukumannya namun dari segi perasaan para pemain yang kalah akan tampak kecewa, murung, dicemoohkan dan lain-lainnya. Biasanya setelah beberapa saat setelah permainan selesai bagi anak-anak tidak terdapat rasa dendam, rasa kesal dan sebagainya karena permainan itu dianggapnya untuk memupuk tali persahabatan dan tali persaudaraan.

5.9 Peranannya masa kini

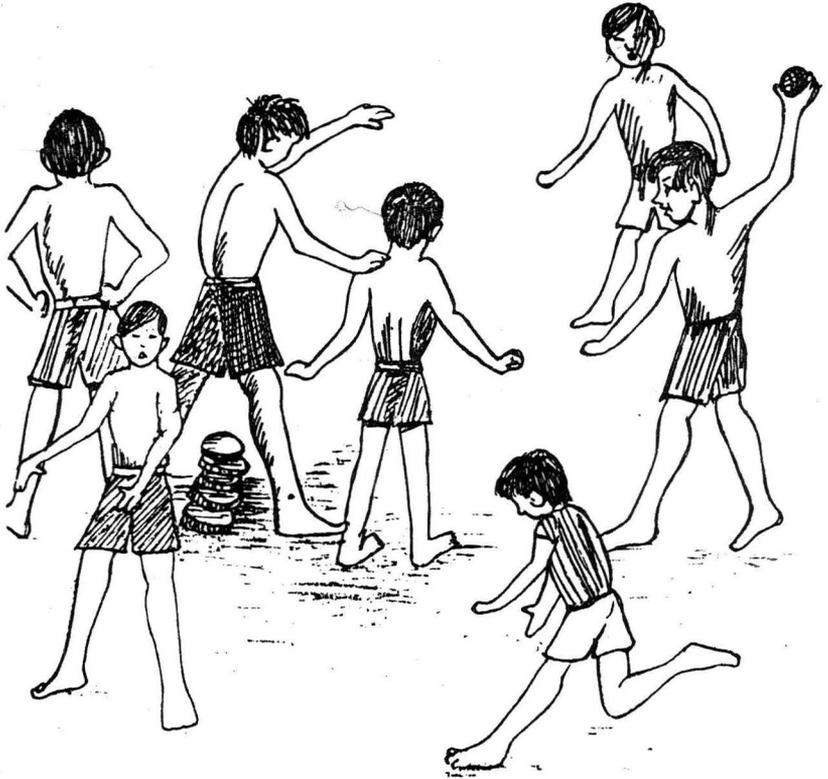
Membina kesegaran jasmani adalah faedah yang dapat dipetik melalui permainan ini. Di samping berfungsi sebagai hiburan pengisi waktu luang. Munculnya berbagai jenis permainan anak-anak yang lebih menarik dibandingkan dengan permainan tradisional yang mereka miliki sebelumnya secara tidak langsung akan menarik perhatian anak-anak khususnya untuk mengenal lebih mendalam. Hal ini mengakibatkan berkurangnya kegiatan anak-anak dalam melakukan permainan tradisional miliknya tersebut.

Perkembangan teknologi modern membawa pengaruh terhadap sikap mental anak-anak yang selalu ingin maju. Kesemuanya ini akan mengurangi frekwensi kegiatan anak-anak bermain batu lima ini. Meskipun banyak faktor yang mempengaruhi kehadiran jenis permainan ini masih terus diharapkan karena sifatnya sederhana dan banyak manfaat yang didapatkan.

5.10. Tanggapan masyarakat

Pada masa lampau permainan tradisional merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak-anak dan mendapat tanggapan yang positif dari kalangan orang tua. Di masa itu belum ada pengaruh dari permainan modern seperti sekarang ini yang kesemuanya mengakibatkan terdesaknya jenis-jenis permainan rakyat yang sudah mendarah daging bagi anak-anak.

Namun, sikap negarif anak-anak terhadap permainan batu lima ini sama sekali tidak ada. Demikian pula, para orang tua mereka masih menganggap bahwa permainan rakyat ini adalah miliknya dan harus disejajarkan dengan berbagai jenis permainan yang kini makin berkembang. Mengingat perkembangan teknologi modern dan pengaruh-pengaruh permainan masa kini yang makin mendesak, maka sudah sewajarnya permainan rakyat yang mempunyai nilai tinggi kita lestarikan dan tidak punah begitu saja.



**Anak-anak sedang bermain
Mabatu Lima.**

6. Maguli-Gulian

6.1. Nama permainan : "Maguli - gulian"

6.2. Peristiwa atau waktu : Pagi, siang dan sore hari.

6.3. Latar belakang sosial budaya

Guli (bahasa Bali) adalah nama benda kecil yang berbentuk bulat. Dalam bahasa Indonesia, sama dengan kelereng. Dari kata inilah timbul kata gulir, bergulir. Dengan demikian, benda bergulir, sesungguhnya hanya mungkin terjadi atas benda-benda yang bentuknya bulat atau guli. Selanjutnya, dalam perkembangan ilmu bahasa kata bentukan bergulir mempunyai banyak makna.

Selanjutnya kata *maguli* adalah kata bentukan dari *ma + guli* menjadi *kata kerja*, yakni bermain dengan mempergunakan guli sebagai sarana. Permainan *maguli*, bukanlah permainan judi. Artinya tidak mempergunakan uang sebagai taruhan, walaupun dalam permainan ini pihak kalah dan menang. Sifat permainan ini tidak berbeda dengan permainan *maciwa*, macan-macanan, *matembing main catur* dan lain sebagainya, yang sampai saat ini sangat digemari masyarakat.

Permainan *maguli* ini khususnya sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, (hampir tidak pernah saya jumpai oleh anak remaja ataupun orang dewasa) sebagai pengisi waktu luang dan dilakukan secara santai.

Walaupun permainan ini telah ada sejak zaman Belanda dan diduga merupakan permainan *warisan* Belanda (terbukti dalam istilah-istilah yang dipergunakan kebanyakan dari bahasa Belanda), namun secara turun temurun dan berabad-abad tetap disenangi (khususnya di Bali) hingga kini, seakan-akan telah mendarah daging dan membudaya.

6.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Seperti telah saya singgung sedikit di atas, bahwa permainan ini telah ada sejak zaman Belanda dan diduga berasal dari negeri Belanda sendiri. Hal ini terlihat dari beberapa istilah bahasa Belanda yang tetap dipergunakan oleh para pemain,

antara lain : *komt* = memasang; *doer* = langsung; *blyf* (umunya dibaca bles) = diam; *skill* = ukuran dalam permainan, dan lain-lainnya.

Dalam perkembangan selanjutnya, karena permainan ini dinilai mempunyai pengaruh-pengaruh positif, khususnya sebagai alat atau media pendidikan, maka permainan ini tetap hidup, digemari dan diberikan iklim berkembang oleh para orang tua maupun oleh para Guru di sekolah. Di sini dapat disebutkan beberapa hal yang positif misalnya :

- 1) Membentuk atau meningkatkan kecerdasan anak (membentuk intelegensi).

Contoh : lewat maguli anak-anak terlatih berhitung dan juga mengenal beberapa istilah atau bahasa.

- 2) Membentuk sikap nilai-nilai anak.

Dalam permainan ini si anak harus belajar mentaati peraturan-peraturan permainan. Si anak belajar atau membiasakan hidup berkelompok, dan juga belajar sportif yakni mengakui kekalahan ataupun menghargai kemenangan lawan.

- 3) Melatih keterampilan anak

Dalam hal ini tampak bagaimana si anak memasukkan guli ke dalam lubang begitu pula bagaimana keterampilan si anak menembak guli musuh-musuhnya.

- 4) Dan terakhir, latihan konsentrasi pun bisa terpupuk.

Oleh karena itu, maka sampai sekarang permainan maguli ini bukan saja berkembang pesat dilihat dari segi *penggemar* semata, tetapi dia juga punya variasi (berbagai variasi). Dengan kata lain, bahwa anak-anak generasi sekarang telah mengiprahkannya dengan jenis-jenis maguli gaya baru.

6.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlah* :

Jumlah pemain minimal 2 (dua) orang dan maksimal tidak terbatas. Namun pada umumnya berkisar antara 2 (dua) hingga 5 (lima) orang. Hal ini tentu dimaksudkan untuk mempercepat final atau penyelesaian permainan.

2) *Usianya :*

Mula-mula tentu diperkenalkan oleh orang-orang dewasa. Selanjutnya, dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar dari taman kanak-kanak (usia 5 tahun) hingga tingkat sekolah dasar (usia sampai 12 - 13 tahun). Seperti saya singgung di atas, hampir tidak pernah saya lihat yang dilakukan oleh para remaja, apalagi oleh orang tua.

3) *Kelamin :*

Pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki, walaupun sesungguhnya bisa saja oleh anak perempuan. Mungkin sekali karena alasan-alasan kejiwaan (psichologis) anak-anak wanita tidak pernah atau tidak mau melakukannya.

4) *Kelompok sosial :*

Telah saya singgung di atas, bahwa jumlah pemain maguli minimal dua orang. Dengan kata lain, maguli tidak bisa (tidak lumrah) dimainkan sendiri. Keadaan seperti ini sesungguhnya menciptakan kesadaran si anak, bahwa bagaimanapun manusia tidak bisa atau tidak mampu hidup sendiri. Setidak-tidaknya dia mempunyai seorang sahabat (teori kelompok sosial berlaku di sini).

Sekian banyaknya teman bermain, suasana pun semakin meriah dan menggairahkan. Permainan ini tidak mengenal perbedaan. Artinya dapat dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat.

6.6. Peralatan dan perlengkapan permainan

- 1) Di sini dapat kita katakan bahwa permainan maguli adalah permainan murah. Seorang pemain, hanya mempersiapkan sebuah guli atau kelereng. Lebih dari satu bisa juga, (sekarang kelereng dengan mudah bisa dibeli di toko-toko) Dulu bahan guli ini dibuat dari bahan tanah liat, dibentuk seperti guli, kemudian dikeringkan. Selain dari tanah liat, juga dari bahan biji-bijian atau buah apa saja yang bentuknya bulat sebesar kelereng.

Bahkan sampai sekarang, terutama di tempat-tempat terpencil jenis guli tradisional seperti ini masih dipergunakan.

- 2) Sebuah lubang yang digali di atas tanah yang datar, besar lubang biasanya dibuat sedikit lebih besar daripada guli yang akan dipergunakan. Dalamnya berkisar, antara dua sampai tiga centimeter, atau tergantung guli itu sendiri.

6.7. Iringan (musik gamelan dan lain-lain)

Tanpa iringan.

6.8. Jalannya permainan

1) Persiapan :

Terlebih dahulu pemain membuat lubang di atas tanah, tempat yang dianggap baik adalah tempat datar. Kemudian dibuat garis start atau garis mulai, yang jaraknya dari lubang berkisar antara tiga sampai empat meter. Atau tergantung kesepakatan saja (biasanya dipakai ukuran langkah). Kemudian, untuk mencapai jumlah angka dalam permainan, diadakan permufakatan pula. Umumnya antara sepuluh sampai dua puluh lima angka untuk jenis perseorangan, dan dua puluh lima sampai lima puluh untuk jenis beregu.

Sedangkan untuk memulai permainan ini, tidak didahului dengan undian, atau sut atau pung - ping - pang.

Jadi, hanya dengan persiapan lubang dan sebuah garis start atau garis mulai berarti permainan sudah siap untuk dimulai.

2) Aturan permainan :

Sebelum seseorang terjun ke dalam arena permainan maguli ini, hendaknya dia tahu jalannya permainan secara global atau keseluruhan dan yang tidak kalah pentingnya juga dia harus memahami istilah-istilah yang dipergunakan seperti :

- a. *Komt* (bahasa Belanda) = memasang.

Istilah ini dipergunakan oleh seorang pemain pada saat permainan sedang berlangsung, yakni apabila alasan-alasan tertentu (jauh atau pandangan terhalang ke lubang) terpaksa meletakkan gulinya di suatu tempat ternyata mendekati lubang.

b. *Doer* (bhs. Belanda) = langsung.

Makanya, guli yang menyentuh kaki salah seorang pemain pada saat permainan berlangsung, maka pemilik guli dianggap telah melakukan kesalahan dan untuk itu guli yang bersangkutan dapat dibuang jauh oleh lawannya.

c. *Blyf. Bld* = diam (sering disebut bles).

Istilah ini adalah lawan dari *doer*. Jadi, guli yang menyentuh kaki salah seorang pemain dianggap tidak melakukan kesalahan dan ini berarti tidak dibuang oleh musuh. Guli tersebut tetap berada dalam posisi itu.

d. *Skill* (bhs. Belanda) = ukuran dalam permainan

Istilah ini menjadi kata lengkatan (bhs. Bali) yang berarti ukuran jarak antara ibu jari dengan kelingking tangan pada saat diluruskan. *Skill* ini berfungsi pada saat permainan berlangsung sebagai berikut : ancang-ancang untuk memasukkan guli ke lubang, ancang-ancang untuk menembak guli lawan, sebagai suatu hukuman atas lawan, apabila guli lawan berada pada jarak suatu *skill* atau kurang setelah melakukan tembakan.

e. Kemudian lagi satu istilah yang umumnya dikatakan semarang, (mungkin sembarang). Maksudnya untuk menembak deretan guli musuh (mungkin ada dua atau tiga). Guli manapun yang kena, dianggap tembakan benar dan dengan sendirinya memperoleh nilai.

Jalannya permainan

1) *Dilakukan oleh dua orang*

Pertama-tama kedua anak tersebut melemparkan gulinya dari garis start menuju lubang. Pemain yang gulinya jatuh terdekat dengan lubang, berhak memulai lebih dulu. Atau gulinya itu sampai masuk lubang, maka otomatis dia telah memperoleh angka satu. Selanjutnya, untuk meraih angka ke dua dia dapat menembak guli musuhnya dengan ancang-ancang satu lengkatan dari lubang. Andaikata, tembakan tersebut mengenai sasaran, angka pun bertambah.

Ada dua kemungkinan yang dapat dia lakukan, yakni menembak terus atau komt. Jika memilih komt, maka giliran tiba pada lawan.

Begitu pula pergantian akan terjadi bila gagal menembak. Pergantian juga bisa terjadi bila si penembak itu terperangkap skill. Demikian pergantian demi pergantian bisa terjadi sampai pada akhirnya salah satu mencapai game atau lebih dahulu memperoleh jumlah angka seperti yang telah disepakati. Pada saat permainan berlangsung, atau pada saat seorang pemain menembak, dia dapat mengucapkan blyf, dengan maksud bila guli-guli itu menyentuh kaki, tidak mendapat hukuman buangan. Sebaliknya, lawan bisa mengucapkan doer, dengan maksud bila guli lawan tersentuh kaki bisa dibuang jauh.

Keputusan manakah yang berlaku ? Tergantung kepada siapa yang lebih dulu mengucapkan kata-kata itu. Dalam hal ini, tentu sikap sportif sangat dipentingkan. Kemudian ada pula aturan, bahwa si penembak dapat melakukan tembakan dari garis start, apabila guli musuh berada lebih dekat ke garis itu.

2) *Dilakukan beregu*

Caranya sama saja dengan permainan perseorangan. Hanya pergantian demi pergantian dilakukan bila seluruh anggota regu telah melakukan tugas atau gilirannya, baik karena telah melakukan komt, atau berbuat kesalahan (gagal atau skill).

3) *Tahap-tahap permainan*

Tahap permainan (jalan permainan) secara umum dapat dirinci persiapan, tahap permainan, tahap hukuman. Sedangkan tahapan-tahapan secara emosional atau ketegangan perasaan hampir tidak ada dirasakan seperti halnya dalam permainan maciwa, catur misalnya.

4) *Konsekwensi kalah menang*

Seperti telah saya singgung di atas, permainan maguli ini bukan judi, dalam arti tidak mempergunakan uang. Oleh karena itu, tidak ada yang diuntungkan atau dirugikan berupa material atau uang. Biasanya yang kalah hanya mendapat hukuman berupa : *Digedig* (bahasa Bali) artinya dikeplak lengan atau pahanya beberapa kali sesuai dengan perjanjian.

Disuruh menggendong sejauh jarak tertentu. Dihukum kuli atau dianggap sebagai kuli, yakni yang kalah diharuskan memasukkan gulinya ke lubang dari jarak tertentu. Kalau gagal, gulinya akan ditembak. Demikianlah berlangsung terus, sampai yang kalah berhasil memasukkan gulinya ke lubang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hadiah pemenang hanya berupa hiburan belaka.

6.9. Peranannya masa kini

Peranan permainan maguli masa kini, khususnya terhadap anak-anak tetap positif. Memang secara lahiriah dia tampak sebagai hiburan belaka, namun lebih jauh daripada itu seperti telah diuraikan di atas, dia juga mempunyai fungsi terselubung antara lain :

- 1) sebagai alat pendidikan kecerdasan,
- 2) alat pembentuk nilai-nilai sikap pormatif, dan
- 3) sebagai alat pembentuk keterampilan dan konsentrasi.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa permainan ini dapat membantu memperingan tugas para guru dan para orang tua dalam beberapa hal.

6.10. Tanggapan masyarakat

Yang dimaksud masyarakat di sini, mempunyai dua pengertian yakni :

- 1) Masyarakat anak-anak
- 2) Masyarakat bukan anak-anak

Tentang tanggapan masyarakat anak-anak, kiranya sudah jelas sangat positif. Bahkan mereka lebih mengembangkan permainan maguli ini menjadi bentuk-bentuk baru antara dengan lubang tiga atau ada pula tanpa lubang tapi dengan gambar segitiga, dan lain-lainnya.

Selanjutnya, tentang tanggapan masyarakat bukan anak-anak terhadap maguli ini, selain para guru dan para orang tua, tampaknya positif juga. Hal ini terbukti, belum pernah dari mereka itu berusaha menghalang-halangi permainan ini.

Demikian pula, kami kira, tidak suatu sikap memusuhi maguli ini, walaupun asal permainan ini diduga berasal dari

negeri Belanda, yakni negeri dari bangsa yang pernah menjajah kita selama hampir tiga setengah abad.

Mungkin hal ini dapat dijadikan satu bukti bahwa masalah olah raga dan politik tidak bisa dicampur-adukkan.

Anak-anak sedang Maguli



7. Makucung-Kucungan

7.1. Nama permainan : "Makucung-kucungan"

Nama permainan ini disesuaikan dengan nama lagu yang dipakai iringan dalam melaksanakan jalannya permainan.

7.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan sama sekali tidak ada hubungannya dengan peristiwa tertentu. Oleh karena itu, permainan ini dapat dilakukan dengan tempat yang kecil maka waktu yang tepat tidaklah menjadi masalah. Yang terpenting di sini terutama anak-anak yang mempunyai waktu yang terluang dan jumlahnya cukup untuk melaksanakannya.

7.3. Latar belakang sosial budayanya

Di Bali cukup banyak jenis permainan rakyat yang bertujuan untuk mendidik anak-anak baik dalam hal keterampilan jasmani maupun kecerdasan pikiran. Di samping itu, pentingnya mendidik anak-anak untuk membiasakan dirinya belajar bergotong royong, tenggang rasa serta belajar bertanggung jawab. Rupa-rupanya para orang tua kita dahulu mengajar anak-anak bernyanyi sambil bermain; di mana terlihat jelas dalam permainan ini, dari awal sampai permainan berakhir selalu diiringi dengan lagu sehingga menimbulkan suasana yang riuh rendah, suasana yang riang gembira tanpa membosankan. Dalam melakukan permainan ini bagi anak-anak yang berminat untuk ikut, tidak dituntut persyaratan khusus yang mengikat, dan bebas dilakukan oleh kelompok-kelompok sosial yang ada pada masyarakat. Sepintas lalu, permainan makucung-kucungan ini merupakan permainan keluarga karena dapat dilakukan di tengah-tengah keluarga antara adik kakak yang kebetulan jumlahnya empat orang dan perbedaan umurnya tidak menjolok (dalam satu tingkat sekolah dasar).

Walaupun, permainan ini tidak banyak membutuhkan tenaga, namun kejelian dalam melakukan penebakan yang berarti penyelidikan terhadap kecurigaan pada lawan yang

membawa sesuatu atau benda yang dipakai alat bermain

7.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Dari wawancara kami dengan para informan, mereka sudah mengenal permainan ini turun-temurun dan sulit menebak kapan permainan ini tercipta. Data autentik untuk membuktikan ini perlu diselidiki tersendiri karena sampai saat ini belum dapat diketemukan bentuk tulisan yang mengetengahkan hal ikhwal permainan rakyat. Pada umumnya permainan rakyat yang ada di Bali sudah menyebar ke seluruh pelosok desa, sehingga sulit menentukan asal permainan tersebut kecuali permainan khas yang ada kaitannya dengan adat-istiadat desa setempat dan tidak mungkin bisa menyebar kelain desa.

Demikian pula, permainan kucung-kucung ini adalah merupakan permainan yang umum, namun penyebarannya kurang jelas. Kebetulan permainan ini kami pungut di daerah Singaraja (Penataran) yang mempunyai ciri tersendiri dan tidak jauh berbeda jalan permainannya dibandingkan dengan di desa-desa lain, kecuali variasi-variasi dan lagunya agak berbeda sedikit dan hampir tidak ada perbedaan prinsip mengenai aturan permainannya. Akhir-akhir ini jarang anak-anak yang melakukan permainan rakyat ini terutama yang berdomisili di sekitar daerah perkotaan karena adanya pengaruh dari jenis permainan yang dijual di toko-toko dan permainan yang populer masa kini seperti badminton, pingpong dan sebagainya.

Walaupun demikian masih banyak anak-anak yang mau melaksanakan permainan ini dengan frekwensi kegiatannya yang sudah jauh menurun dibandingkan dengan masa lampau.

7.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya*: Permainan ini biasanya dilakukan oleh 4 s.d. 6 orang. Hal ini untuk menyesuaikan dengan tempat agar tidak terlalu berdesak-desakan bila duduk melingkar, dan mudah dijangkau oleh tangan salah seorang pemain terhadap tangan pemain yang lain.

- 2) *Usianya* : antara 6 s.d. 12 tahun
- 3) *Jenis kelamin* : Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak pria, anak-anak putri, atau campuran antara putra dan putri.
- 4) *Kelompok sosialnya* : Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak, siapa saja yang berminat dan sama sekali tidak mengenal perbedaan kelompok sosial di masyarakat.

7.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Peralatan bermain amat mudah didapat seperti batu kerdil, patahan lidi atau benda lain yang mudah digenggam dan tidak mengganggu atau mencurigakan bila tangan menggenggamnya. Lapangan tempat bermain tidak menjadi masalah; di halaman rumah, di lantai dan di tempat lain yang cukup untuk duduk bagi 3 s.d. 5 orang pemain melingkar.

7.7. Iringan (musik, gamelan, dan sebagainya)

Permainan kucung-kucung ini diiringi dengan lagu "KUCUNG-KUCUNG" sebagai berikut :

Ku cun g ku cun g su na ri ga dang su na ri ga dung

Don sem bung don su la dri

em bok i lang em bok gel gel lum bung lum bung

si nom bong si nom bong ngep ngep pang jak ma ke jang

en cau en cau en cau (dinyanyikan dengan datar tanpa not)

kata-kata encau ini dihentikan bila tebakan telah dijatuhkan

7.8. Jalannya permainan

- 1) *Persiapannya* :

Sebelum permainan ini dimulai sebagai biasa diadakan persiapan-persiapan seperlunya antara lain :

Mencari benda yang akan dipakai alat bermain seperti batu kecil, patahan lidi, dan benda lain yang mudah digenggam.

Setelah benda tersebut disepakati oleh semua peserta maka diadakanlah undian seperti sut dan lain sebagainya untuk menentukan seorang pemain yang terkalah dalam sut.

2) *Aturan permainan :*

Anak-anak yang telah siap ikut dalam permainan ini setelah mengadakan sut tadi, yang terkalah akan bertugas sebagai penepak, dan yang lainnya duduk melingkar ± disediakan ruangan di tengah lingkaran 50 cm, untuk dipergunakan menggenggam benda yang telah disiapkan. Pemain yang paling kalah dalam sut (undian) setelah kawan bermainnya duduk melingkar, harus menghadap berlawanan dengan group yang duduk tersebut, dan sama sekali tidak dibenarkan menoleh kearahnya apalagi mengintip secara diam-diam. Salah satu anggota yang duduk tadi biasanya yang paling pertama menang dalam sut, memegang benda yang disepakati tadi untuk diedarkan sesuai dengan jatuhnya ketukan pada lagu yang dipakai mengiringi permainan ini. Demikian lagu berakhir barulah pemain yang bertugas sebagai penepak itu boleh mendekat sambil mengamati siapa gerangan yang membawa benda tersebut.

Penebakan diadakan hanya sekali dan tidak bisa diulang kembali. Pada tebakan pertama gagal berarti permainan diulang dengan tugas sama seperti semula. Pada saat tebakan dijatuhkan, semua peserta secara serentak harus membuka tangannya utnuk membuktikan siapa yang sebenarnya memegang atau menggenggam benda tersebut.

3) *Tahap-tahap permainan :*

Para peserta dalam permainan ini akan melakukan sut terlebih dahulu untuk menentukan pemain yang bertugas sebagai penepak yaitu pemain yang terkalah, dan pemain yang pertama kali menang dalam sut itu bertugas sebagai pengedar benda yang disediakan. Sut dapat dilakukan dengan berbagai cara yang telah umum antara lain dengan sut antara dua orang pemain secara bergantian memakai cara tangan dikepalkan disimbulkan sebagai batu, tangan dibuka disimbulkan sebagai kertas akan kalah bila dilawan gunting

dan menang bila dihadapkan dengan batu. Sut ini bisa juga dilakukan dengan *um ping pang* (dalam bahasa Bali) seperti yang sudah biasa.

Sebagai contoh akan kami coba memasang 5 orang anak dalam melakukan permainan kucung-kucung ini. Kelima pemain telah melakukan sut dan ternyata A yang terkalah dan bertugas sebagai penebak sementara yang lainnya B, C, D, dan E duduk melingkar (lihat gambar) untuk segera memulai permainan. Pemain B yang menang untuk pertama kali dalam sut memegang benda (dalam permainan ini dipakai batu kecil). Pemain B, C, D, E, yang duduk mulai menadahkan kedua belah tangannya akan menerima sesuatu (batu) dari B tak terkecuali tangan B pun ikut menerima gilirannya (sebelah tangannya) sambil bernyanyi kucung-kucung. Jatuhnya tangan seolah-olah meletakkan batu tersebut, pada tangan-tangan yang ditadahkan itu sama dengan jatuhnya ketukan pada lagu kucung-kucung. Untuk jelasnya kami akan memberikan contoh sebagai berikut :

Pemain B, meletakkan (menyentuh) batu yang dibawanya (diedarkannya) pertama kali pada tangan C1 dan dilanjutkan pada tangan C2 demikian selanjutnya melingkar sesuai dengan putaran jarum jam, dan meletakkan batu tersebut bebas tanpa terikat dengan akhir suatu lagu artinya tergantung dari keinginan pemain yang mengedarkan batu tersebut (B).

gambar



Apabila nyanyian ini selesai dan dilanjutkan dengan kata-kata encau-encau, maka pemain yang bertugas menebak baru boleh membalikkan badan tadi untuk mengamati siapa yang memegang batu yang diedarkan tersebut. Pada

pemain B ini mengedarkan batu tersebut, pemain A, sama sekali tidak berani menolehkan mukanya apalagi mengintip dengan berpura-pura; ini dilakukannya dengan jujur dan penuh rasa tanggung jawab. Bagaimanakah sikap para pemain yang sedang diteliti oleh A. Semua pemain ini dengan bergembira mengacung-acungkan kedua belah tangannya yang

digenggamkannya sambil mengucapkan ENCAU ENCAU tak henti-hentinya dengan berbagai tingkah polah untuk mengelabui kecurigaan dari A. agar tebakannya meleset.

Sambil mengamati berkeliling dan kadang-kadang jongkok, berdiri dan lain-lain A pun menjatuhkan tebakannya kepada D. Demikian tebakannya dijatuhkan maka secara serempak semuanya akan membuka tangannya dan terlihatlah siapa yang menggenggam batu tersebut. Cara penebakan ini biasanya dilakukan sambil menunjuk. Ternyata yang membawa batu tadi adalah C ini terlihat pada saat tangan mereka dibuka. Apabila hal ini terjadi, A akan berlalu dengan kecewa dan permainan diulang kembali seperti pertama kali. Apabila D memang membawa batu itu A pun dengan gembira mempersilahkan D. bangun dan kedudukannya akan digantikan oleh A. Dalam hal ini A lah yang akan bertindak mengedarkan batu dalam permainan, selanjutnya. Mungkin saja terjadi bahwa sulit bagi seorang pemain untuk menebak siapa yang menebak tersebut, jangan-jangan bisa menangis saking jengkelnya.

Demikianlah permainan ini berlangsung dan pada akhirnya akan berhenti bila anak-anak telah sama-sama puas melakukannya. Pada sore hari permainan ini biasanya diberhentikan oleh orang tua mereka untuk makan atau untuk belajar

4) *Konsekwensi kalah menang :*

Permainan kucung-kucung ini tidak memakai taruhan; hanya saja apa beban dan hadiah bagi yang kalah dan menang dalam permainan ini akan dirundingkan terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Biasanya permainan diakhiri dengan nyanyian *ririmemeri*, untuk menyanyikan pemain yang terkalah artinya terus menerus tidak dapat menebak. Pemain ini dinyanyikan lagu tersebut, yang mengandung arti bahwa pemain yang kalah ini diibaratkan sebagai salah mengambil tahi (kotoran) disangkanya sambal jagung. Dengan ejekan ini kiranya membuat pemain ini cukup jengkel dan kadang-kadang bisa menangis bila mental kurang tinggi; adapun lagunya sebagai berikut :

Ri ri me me ri be be ke pu tih jam bul

I sa ri na kep ta hi ka de na nge sam bel ja gung

Lagu ini dinyanyikan bersama dan sampai anak-anak puas. Lagu ini merupakan sindiran bagi pemain yang kalah.

7.9. Peranannya masa kini

Permainan ini merupakan permainan anak-anak yang tidak banyak menuntut perlengkapan dan tempat bermain khusus sehingga dapat dan mudah dilakukan disembarang tempat asal bersih dan teduh. Dengan demikian, permainan ini cocok untuk pengisi waktu luang anak-anak, menghibur diri sambil bermain diiringi nyanyian daerah yang juga cukup menarik. Hal ini juga mendorong para orang tua agar anak-anak mereka mau melakukan permainan ini untuk mengurangi kegiatan di luar rumah yang kurang bermanfaat bagi perkembangan jiwa dan jasmani anak-anak. Kita sadari bersama bahwasanya permainan rakyat pada umumnya akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian yang serius dari anak-anak, karena anak-anak lebih menyukai, permainan yang lebih modern, permainan yang dijual di toko-toko permainan anak-anak, sehingga permainan tradisional ini kegiatannya makin menurun.

Hal ini lebih banyak menjangkiti anak-anak yang berdomisili di sekitar perkotaan dan keadaan ekonominya lebih mampu. Di daerah pedesaan hal ini agak jarang apalagi keadaan sosial ekonominya di bawah garis mampu.

Meskipun berbagai pengaruh datang silih berganti untuk menyisihkan jenis permainan ini, namun masyarakat pada umumnya, anak-anak khususnya masih banyak yang mau melaksanakan permainan ini, yang sudah tentunya frekwensi kegiatannya jauh menurun bila dibandingkan dengan kegiatannya pada masa lampau.

7.10. Tanggapan masyarakat

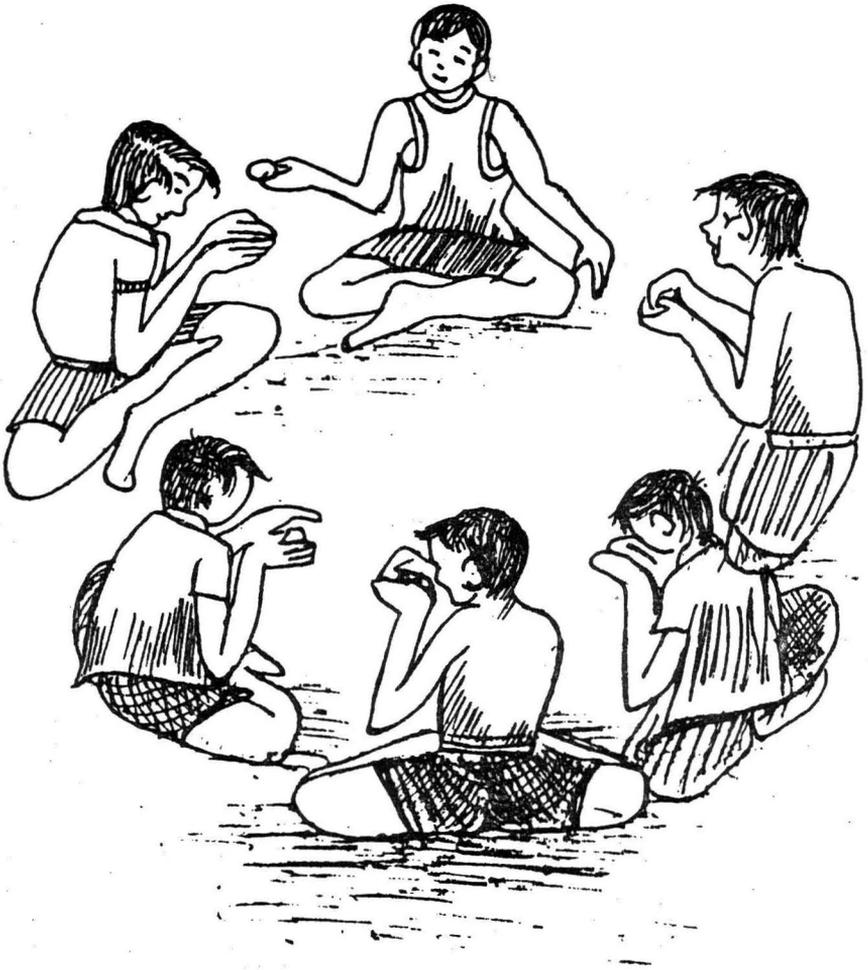
Pada umumnya masyarakat masih beranggapan bahwa permainan tradisional ini sangat baik dalam rangka pembinaan

jasmani dan rohani anak-anak dan tidak kalah manfaatnya dengan berbagai permainan modern yang kini membanjiri masyarakat kota dan desa.

Karena perkembangan teknologi dan kemajuan zaman ada sementara masyarakat yang berpandangan bahwa permainan rakyat dianggap kuno; kita sadari memang kuno tapi kalau dipikirkan dalam hal ini adalah merupakan warisan budaya yang mempunyai nilai tinggi dan amat perlu diselamatkan.

Untunglah dengan adanya perhatian dari pemerintah mudah-mudahan peninggalan ini dapat dilestarikan.

**Sekelompok anak-anak bermain
MAKUCUNG KUCUNG.**



8. Maperang-Perangan

8.1. Nama permainan : "Maperang-perangan"

Diambil dari istilah bahasa Indonesia "*perang*" dan dipungut jadi bahasa Daerah ditambah awalan *ma.* dan diulang dengan tambahan akhiran *an* yang berarti "meniru orang berperang".

8.2. Peristiwa atau waktu

Pagi, siang, sore, (kapan saja waktu yang tersedia bagi anak kecuali malam hari).

8.3. Latar belakang sosial budaya

Permainan ini adalah usaha peniruan dari anak-anak terhadap peristiwa yang pernah dialaminya ataupun didengarnya dari para orang tuanya. Anak-anak secara mudah membayangkan bahwa berperang usaha saling membunuh di antara 2 kelompok yang sedang bermusuhan (dalam hal ini sedang berperang). Karena inti dari peristiwa yang ditiru dijadikan permainan adalah usaha saling membunuh maka dibayangkanlah orang-orang saling intip, salingserang, untuk secepat-cepatnya menghabiskan lawannya.

Dalam bayangan anak-anak bahwa dalam berperang itu ada 2 pilihan ; mendahului "membunuh" atau didahului dibunuh. Maka dari itu, sifat permainan ini adalah cukup sadis dalam ukuran anak-anak. Dengan permainan ini anak-anak dapat memahami bahwa perang itu kejam, karena dengan perang akan terjadi pembunuhan secara besar-besaran. Anak-anak dapat memahami akibat perangnya akan terjadi penderitaan karena mereka akan ditinggal oleh para ayahnya yang terlibat dalam perang. Di pihak lain dengan mendengar nama perang mereka akan dapat menyaksikan pihak yang kalah perang, akan ditindas dan dijajah, dan yang menang perang akan tampil sebagai pahlawan bangsa yang dihormati.

Maka dari itu, anak-anak akan dapat memahami betapa mulianya sifat pahlawan pembela negara dan bangsa itu. Cerita anak-anak terus diperkaya mengenai apa perang itu melalui penuturan para orang tuanya, begitu pula pengalamannya terhadap perang yang dapat disukseskannya

dalam film atau TV RI sekarang ini.

Perang adalah kegiatan kelompok, artinya tidak bisa dilakukan sendiri-sendiri. Maka dari itu anak-anak akan menyadari bahwa dalam keadaan tertentu mereka menang harus berkelompok, saling bantu, membantu. Mereka akan dilatih untuk membela teman (kelompoknya) karena mereka menyadari kehancuran kelompoknya berarti juga kehancuran dirinya juga. Timbullah jiwa solidaritas yang besar bagi anak-anak. Sifat persatuan dan solidaritas ini perlu dipupuk mulai anak-anak karena sifat ini akan berkembang nanti menjadi sifat kebangsaan yang tepat.

8.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Permainan ini dikenal di daerah Bali, sejak perang dunia II, ini dapat diduga karena perang inilah yang langsung dapat dialami oleh masyarakat anak-anak memang sebelum itu masyarakat Bali juga sudah sering terlibat perang tetapi belum pernah digambarkan bentuk permainan seperti itu.

Menurut pengalaman beberapa informan yang dapat penulis wawancarai bahwa permainan ini belum pernah ada di Bali sebelum tahun empat puluhan. Permainan ini mulai meluas setelah tahun 1945. Bahkan begitu merata di masyarakat anak-anak sejak tahun 1950. Dari sejak dikenal oleh anak-anak sekitar tahun empat puluhan sampai ini tidak terjadi perubahan yang berarti. Bahkan disebutkan bahwa bentuk dan polanya tetap sama. Yaitu ada 2 (dua) bentuk permainan perang-perangan :

- 1) Dengan menembak melalui mulut, yaitu yang lebih melihat menembak dengan sebutan, tor, dan yang ditembak mengakui secara jantan bahwa ia kalah (mati).
- 2) Dengan menggunakan alat berupa peluru berupa, bola-bolaan yang dibuat dari buntelan daun-daunan lebih kurang sebesar bola tenis.

Mengenai teknis penyelenggaraannya tidak selalu sama. Sering kedua kelompok masing-masing memisah dan dalam batas waktu tertentu mereka mulai melancarkan serangan. Ini dilakukan tanpa ada komando terlebih dahulu.

Untuk kepastiannya masing-masing pimpinan meneriakkan aba-aba, bahwa mereka sudah siap tempur.

8.5. Peserta atau pelaku.

- 1) *Jumlah* permainan ini memerlukan jumlah pemain yang cukup besar. Makin banyak makin baik, tetapi untuk dapat bermain asalkan sudah terkumpul 10 orang anak mereka sudah dapat bermain. Mereka membagi diri menjadi 2 kelompok dan biasanya anak yang paling jago (paling mempunyai bakat memimpin) dijadikan kepala regu (peleton) pasukannya.
- 2) *Usianya* ; Permainan ini disenangi oleh anak-anak usia 8 s.d. 12 tahun.
- 3) *Kelamin* ; Karena permainan ini memerlukan kelincahan dan sering bersembunyi di semak-semak maka secara alami permainan ini digemari oleh anak laki-laki.
- 4) *Kelompok sosial.*
Permainan ini tidak mengenal perbedaan sosial masyarakat siapa saja boleh ikut asalkan mempunyai syarat kesehatan dan kelincahan jasmani yang diperlukan.

8.6. Peralatan dan perlengkapan permainan

Bagi jenis permainan yang mempergunakan alat penembak suara, memerlukan peralatan khusus, cukup dengan suara "tar" saja.

Tetapi sekarang permainan itu mengalami variasi yaitu masing-masing anak membawa pistol-pistol yang dapat dibeli atau dibuat sendiri. Alat ini sebenarnya hanya tambahan karena untuk menembak lawan harus dengan suara "tar" yang jelas dan terang. Selain itu diperlukan medan (tempat) berperang seperti lapangan luas dengan semak-semak rimbun, atau kompleks perumahan yang dapat dipakai untuk bersembunyi dibalik tembok (pintu rumah).

Di Bali kompleks perumahan yang dimiliki oleh beberapa keluarga dapat saja dipakai. Bagi bentuk permainan yang menggunakan "peluru" sebagai alat penembak akan sangat indah kalau mereka bermain di lapangan yang bersemak-semak. Di pedesaan masih ada tersedia tempat-tempat seperti itu.

Kalau tidak anak-anak akan dapat mempergunakan kompleks kuburan (sema) sebagai medan untuk "berperang". Ini memungkinkan karena "sema" kompleks kuburan Bali bersemak-semak dan tidak dikunci. Sema (kuburan) merupakan satu bagian yang harus ada suatu desa adatnya. Maka dari itu tempat ini tetap terbuka untuk masyarakat adat pendukungnya. Dan tidak ada larangan kalau dipergunakan untuk tempat bermain bagi anak-anak.

8.7. Iringan musik, gamelan dan lain-lain

Permainan ini tidak memakai alat iringan apapun. Hanya kadang-kadang kita dengar teriakan komando dan aba-aba dari kedua pasukan yang sedang berperang. Ataupun suara-suara tembakan dari pada anak-anak.

8.8. Jalannya permainan

1) Persiapan :

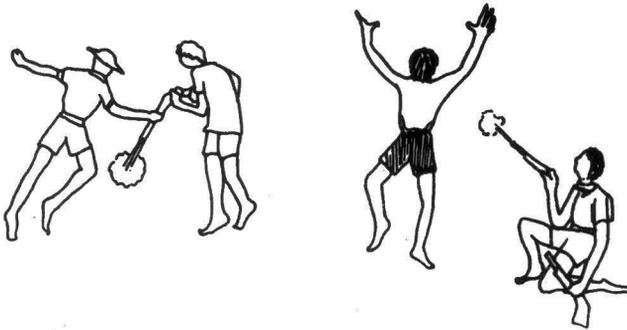
Pertama anak-anak yang berkumpul 16 orang dan membagi dirinya menjadi 2 kelompok sehingga di sini ada 2 kelompok yang terdiri atas : (I) A,B,C,D,E,F,G,H. (II) I,Y,K,L,M,N,O,P. Selanjutnya mereka menetapkan lokasi yang akan dipakai medannya. Lalu mereka masing-masing dengan pimpinan kelompoknya memisahkan dirinya. Satu kelompok menuju suatu tempat dan yang lainnya menuju tempat lainnya pula. (lihat gambar dengan semak-semak dan kedua kelompok saling bersembunyi dalam semak-semak).

Sesudah masing-masing siap dengan posisi yang baik menurut anggapannya pimpinan masing-masing meneriakkan aba-aba siap untuk bertempur. Misalnya dengan ucapan : "suba" artinya sudah siap, ataupun ucapan-ucapan pimpinan perang masa kini, misalnya : serang, serbu, dan lain-lainnya. Mulailah peperangan dilangsungkan.

2) Aturan permainan

- a. Bentuk permainan dengan menggunakan tembakan suara (dengan mulut). Biasanya ditentukan beberapa aturan.
 1. Siapa yang lebih dulu menembak dengan mengucapkan "tar" maka ia yang menang dan yang di "tar" mati.

- Ia menyisih pada suatu tempat dan tidak boleh mengganggu,
2. Kalau kebetulan keluaranya tembakan bersamaan, maka keduanya sama-sama mati,
 3. Siapa yang lebih dulu habis pasukannya merekalah yang kalah,
 4. Setelah berakhir dengan kalah menang mereka akan mulai lagi dengan babak berikutnya.
- b. Bentuk permainan yang menggunakan "peluru" mereka mempunyai aturan sebagai berikut :
1. Pelurunya hanya bisa dipakai satu kali.
Artinya seseorang menembak lawannya, dan tidak kena maka peluru (senjata) itu bisa dirampas oleh lawannya. Dan praktis penembak sudah tak punya senjata lagi, dan pihak yang ditembak tadi merampasnya sehingga ia mempunyai 2 senjata.
 2. Kalau dalam tembakan itu ia berhasil mengenai lawannya, maka musuh itu mati dan senjatanya kembali, bahkan ia dapat merampas senjata musuhnya yang dapat ditembak.
(lihat gambar).



Sebuah gambar yang melukiskan penembak tak berhasil dan senjatanya dirampas dan satu gambar yang melukiskan penembak berhasil mengenai lawannya, dan merampas senjata lawannya itu.

3. Pasukan yang lebih dulu habis merekah yang kalah.
4. Setelah diakhiri dengan kalah menang mereka akan kembali memasuki babak berikutnya.

3) Jalannya permainan

Seperti dalam contoh di atas kedua kelompok terdiri atas kelompok I, yaitu : A,B,C,D,E,F,G,H. dan kelompok II yaitu : I,Y,K,L,M,N,O,P. Masing-masing kelompok mencari tempat dan setelah mereka mendapat tempat yang strategis maka mulailah mereka memberi aba-aba bahwa perang dimulai (lihat gambar).

Perlihatkan beberapa pasang pasukan terlibat dalam tembak menembak dan yang lainnya masih sembunyi dan yang sudah berusaha mencari lawannya.



Dalam pertarungan ini kelompok I hanya 4 anggotanya yang mati dan kelompok II semuanya pasukannya sudah habis, maka kelompok II yang kalah. Lalu mereka mengulangi lagi permainan dengan mengambil tempat yang mereka anggap betul-betul strategis dan bergemalah komando bahwa serangan sudah boleh dilakukan.

Begitu pula pembukaan dilakukan dengan suara, akan berlaku juga cara seperti tersebut di atas. Pasukan yang lebih dulu habis merekah yang kalah.

4) Konsekwensi kalah menang

Permainan anak-anak maka konsekwensi kalau kalah ialah diejek dan ditertawakan. Tetapi, terbatas dalam keadaan wajar. Kalau sampai terjadi ejekan yang berlebihan mereka

akan bertengkar dan di sini pengawasan para orang tua sangat diperlukan. Tanpa ini anak-anak akan kehilangan salah satu sarana untuk melakukan usaha sosialisasi dalam menuju pendewasaan.

Taruhan dalam hal ini tidak pernah ada, yang ada selain ejekan, juga kadang-kadang yang kalah diperlukan sebagai hamba, untuk mengerjakan si pemenang, dan yang kalah menerima ini sebagai kewajiban yang pantas.

Selanjutnya proses hukuman ini akan memberikan dorongan pada anak-anak untuk lebih bersemangat dan berusaha mengejar kemenangan pada kesempatan lainnya.

8.9. Peranannya masa kini

Permainan ini masih sering dilakukan oleh anak, untuk mengisi waktu luangnya. Permainan ini cukup tinggi nilai kompetisinya dan menghendaki gerakan yang banyak dengan berlari, menghindar dan lain-lain. Permainan ini sangat cocok dengan anak-anak se-usia 8 s.d. 12 tahun, yang sedang memerlukan banyak bergerak. Dalam usia ini mereka perlu dididik dalam memupuk kerja sama, solidaritas yang sehat, serta kejujuran. Dalam permainan ini unsur-unsur itu sangat diperlukan. Pada saat ini sebenarnya permainan ini masih dapat dikembangkan dalam bentuk-bentuk pendidikan non-formal seperti pramuka. Hanya saja perlu dikembangkan untuk memenuhi keperluan pendidikan kepramukaan. Permainan ini akan membantu latihan kepramukaan dalam gerakan mencari jejak dan latihan-latihan kepalang-merahan. Yang penting bentuk ini kita kembangkan sehingga ia dapat tetap bertahan di antara deretan permainan lain.

8.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat orang tua masih dapat menerima kehadirannya hanya saja para orang tua sangat mengharapkan supaya syarat keamanan tetap diperhatikan. Misalnya "peluru" yang dibuat dari daun-daunan jangan terlalu keras. Sedangkan pada zaman sekarang di mana waktu cukup berharga, maka anak-anak harus pandai membagi waktu untuk dirinya.

Di samping itu, karena permainan ini sering dilakukan di kompleks perumahan maka harus diperhatikan waktu-waktu istirahat bagi para orang tua supaya jangan waktu itu mereka ribut-ribut dan membahayakan, terutama perabotan rumah tangga dan kaca-kaca rumah.

**Dua kelompok anak-anak sedang bermain
PERANG-PERANGAN.**



9. Jaran Teji

9.1. Nama permainan ; "Jaran Teji".

9.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Sebagaimana kita maklumi bersama bahwa kata Jaran Teji berasal dari dua kata yaitu kata *jaran* yang berarti kuda dan kata *teji* yang sampai saat ini tidaklah dapat diterjemahkan dengan pasti karena menurut informasi yang penulis dapatkan bahwa jaran teji tersebut adalah sejenis kuda yang kuat yang sering dipakai oleh orang-orang Arab zaman dahulu untuk membawa beban yang berat, berpacu dan berkelana jauh.

Permainan ini dilakukan tanpa adanya kaitan dengan peristiwa tertentu dan bebas dilaksanakan oleh siapapun yang berkepentingan, dan berkeinginan.

Waktu yang biasa dipakai oleh anak-anak dalam melaksanakan permainan ini biasanya pada sore hari, sekitar pk. 15.00 s.d. 17.00 dan kadang-kadang pada pagi hari bila situasi mengijinkan.

9.3. Latar belakang sosial budaya

Permainan Jaran teji ini merupakan permainan yang sifatnya bertanding antara dua group pemain yang berdasarkan suatu perjanjian sebelumnya permainan itu dimulai. Di samping sifatnya bertanding, melalui permainan ini sekaligus dipupuk kesehatan jasmani dan rokhani anak, karena permainan ini dilakukan anak dalam suasana berlari-lari , kejar-mengejar sambil berdaya upaya utnuk menaklukkan lawan bermainnya. Kelincahan, keterampilan dan keuletan para pemain menentukan situasi permainan itu yang dilakukan dengan penuh kreatif. Di samping itu dalam permainan ini sangat terlihat kerja sama yang harmonis di antara group itu sendiri. Permainan ini sangat mengasikkan, karena tingkah polah dari para pemain menirukan bagaimana gesitnya pasukan Kavaleri dari ABRI kita ini. Di samping mendidik keterampilan tersebut di atas, juga dipentingkan sikap jujur, tenggang rasa, sportif, dan penuh rasa tanggung jawab.

Hal ini sudah mulai diterapkan dari anak-anak , sehingga

diharapkan setelah dewasa hal tersebut dapat dibawa sebagai bekal hidupnya.

Permainan ini bebas dilakukan oleh siapa saja, dan sama sekali tidak mempunyai suatu hubungan dengan kegiatan sosial masyarakat. Anak-anak yang akan ikut bermain tidaklah mutlak harus besar jasmaninya sama. Walaupun demikian, peserta diharapkan agar menyesuaikan diri dengan masing-masing group yang akan turun bermain. Bila merasa badannya kecil sudah tentu akal dan daya upayanya dipakai mengimbangi segala kekurangan tenaganya. Walaupun permainan ini dilakukan bergroup tetapi keahlian perseorangannya amat menonjol, terutama yang berperan sebagai penunggang kuda.

Permainan ini ada di seluruh pelosok desa di Bali namun yang berbeda hanyalah soal nama permainan itu sendiri, tetapi prinsip tata cara permainannya sama. Dengan demikian, tidaklah sulit bagi anak-anak dari desa lain untuk ikut bermain dalam permainan ini, dan oleh karenanya permainan ini bebas dilakukan oleh siapapun dan dari kelas masyarakat manapun baik dari golongan masyarakat biasa maupun dari golongan masyarakat bangsawan.

9.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Sudah lazim kita temukan bahwa permainan anak-anak timbul, tumbuh dan berkembang sangat dipengaruhi oleh faktor masyarakatnya sendiri. Mengenai data yang pasti dan meyakinkan akan sejarah timbulnya permainan Jaran teji ini tidak pernah kita jumpai. Demikian juga tidak kita dapati seorang informanpun yang dapat menerangkan asal usul permainan ini. Banyak orang tua kita menjelaskan bahwa permainan ini sudah dijumpainya sejak mereka kecil.

Kemungkinan timbulnya permainan ini disebabkan oleh kurangnya hiburan bagi anak-anak untuk mengisi waktu-waktu luang mereka, lalu disalurkan melalui berbagai cara dan tingkah laku anak-anak yang terus menerus mengalami perubahan dan perbaikan, sehingga suatu saat dapat sepenuhnya dimanfaatkan sebagai suatu permainan yang berguna, untuk pembinaan jasmani anak-anak dengan segala peraturan permainannya.

Mungkin juga permainan ini timbul karena saat-saat anak-anak itu berkumpul, mereka melihat sepasukan berkuda yang sedang lewat, dan menurut anggapan mereka sangat menakutkan, sehingga melalui kumpul-kumpul itu mereka bersepakat membuat suatu permainan yang menyerupai dan sesuai dengan tingkah dari pasukan berkuda itu. Tetapi, yang jelas sampai sekarang penulis belum memperoleh informasi yang jelas atas asal-usul permainan ini.

Pada akhir-akhir ini permainan ini sangat jarang dilakukan, bahkan boleh dikatakan tidak disenangi lagi, karena didesak oleh berbagai jenis permainan rakyat lainnya di samping permainan modern lainnya, yang sudah melanda dunia permainan anak-anak sekarang dengan berbagai mode yang amat disenangi oleh anak-anak itu sendiri. Karena lebih praktis, mudah asalkan ada uang dapat dibeli sesuai dengan selera.

9.5. Peserta atau pelaku.

1) *Jumlahnya :*

Permainan ini hanya bisa dilakukan atau dimainkan oleh pasangan dua group pemain yang jumlah personilnya 4 (empat) orang tiap group.

2) *Usianya :*

Usia pesertanya antara umur 7 s.d. 12 tahun.

3) *Jenis kelamin :*

Permainan ini hanya bisa dilakukan oleh pria saja.

4) *Kelompok sosialnya :*

Permainan ini bebas dilakukan oleh siapa saja (asalkan pria) dan dari lapisan masyarakat manapun asalkan mereka berminat untuk melaksanakannya.

9.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan atau peralatan khusus, cukup kalau sudah tersedia lapangan yang luasnya \pm 5 m². Sebenarnya luas lapangan tidaklah begitu mengikat. Makin kecil lapangannya maka makin serulah jalan permainan itu, karena permainan ini mengharuskan, agar kedua group tersebut saling dekat, saling desak dan saling menaklukkan.

9.7. Iringan

Permainan ini tidak memerlukan iringan dalam jenis instrumental ataupun dalam bentuk vokal (nyanyian).

9.8. Jalannya permainan

1) *Persiapan :*

Berbeda halnya dengan permainan yang lain, sebagaimana biasa diadakan undian untuk menentukan salah seorang atau group mana yang berhak menyerang terlebih dahulu. Tetapi dalam permainan ini sama sekali tidak diadakan undian. Peserta boleh bergerak bebas asalkan sesuai dengan aturan permainan yang telah disepakati bersama. Biasanya sebelum permainan dimulai mereka telah mengelompokkan diri menjadi dua group. Dalam satu group terdiri atas 4 orang dengan pembagian tugas sebagai berikut :

- 1 orang menjadi kepala kuda yang berdiri paling depan ;
- 2 orang menjadi badan kuda yang berdiri dibelakangnya;
- 1 orang menjadi penunggang kuda.

Penunggang inilah yang banyak memegang peranan, karena merekalah yang akan mengadu kelincahan serta kepandaiannya dalam permainan tersebut. Sedangkan ketiga orang yang menjadi kuda tersebut, gerakannya seolah-olah diatur oleh penunggang kuda tersebut.

2) *Aturan permainan :*

Umumnya semua peserta permainan ini telah memahami aturan permainannya karena sederhana dan mudah untuk melaksanakannya. Dalam permainan ini dikenal beberapa ketentuan sebagai pedoman untuk bermain.

a. Bagi setiap group harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Posisi kuda ;

1.1. Yang menjadi kepala kuda, kedua belah tangannya tetap lurus ke bawah, karena nantinya tangannya itu akan berpegangan dengan tangan dari kedua badan kuda yang berdiri dibelakangnya.

1.2. Yang menjadi badan kuda posisinya adalah sebagai berikut :

- Yang berdiri disebelah kiri, tangan kanannya berpegangan dengan bahu kanan yang menjadi kepala kuda, sedangkan tangan kirinya berpegangan dengan tangan kiri yang menjadi kepala kuda.
- Yang berdiri di sebelah kanan, tangan kirinya berpegangan pada bahu kiri yang menjadi kepala kuda, sedangkan tangan kanannya berpegangan dengan tangan kanan yang menjadi kepala kuda. Setelah masing-masing tangan tersebut berpegangan pada kedua bahu yang menjadi kepala kuda, maka keadaan tangan tersebut akan menyilang. Di atas persilangan tangan itulah si penunggang kuda akan duduk dengan kakinya ditaruh atau dipijakkan pada kedua belah tangan yang telah berpegangan antara tangan yang menjadi kepala kuda dengan tangan yang menjadi badan kuda (lihat gambar).



1.3. Si penunggang kuda harus memakai tanda pengenal (biasanya dipakai adalah ikat kepala atau topi, yang mudah lepas bila diambil oleh lawan).

Dengan keadaan di atas tadi kedua group sudah bisa melakukan permainannya.

2. Hal-hal yang dipakai pedoman untuk menentukan kalah ataupun menang dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

2.1. Masing-masing penunggang kuda harus mampu mengambil tanda pengenal yang dipakai oleh masing-masing penunggang kuda tersebut.

Tanda pengenal penunggang yang dapat diambil oleh penunggang lawannya, terlebih dahulu; maka group tersebut dinyatakan kalah.

Sedangkan jika kedua penunggang tersebut dalam waktu yang bersamaan dapat mengambil tanda pengenal tersebut maka permainan dinyatakan seri, dan permainan harus diulang kembali.

2.2. Dalam hal desak-mendesak, jika salah satu penunggang kuda jatuh dari tempat duduknya walaupun tanda pengenalnya tersebut belum dapat diambil maka group tersebut dinyatakan kalah. Adakalanya setelah bertanding sekian lama masing-masing group belum juga berhasil menaklukkan lawan, maka atas persetujuan bersama permainan dihentikan sementara. Di dalam istirahat inilah masing-masing group berembug kembali, yang maksudnya mencari taktik lain yang dipakai untuk menaklukkan lawan. Untuk tahap permainan berikutnya, penunggang kuda boleh saja diganti, asalkan penggantinya adalah personil group itu sendiri.

3. Hal-hal yang dilarang dalam permainan Jaran teji ini adalah sebagai berikut :

3.1. Yang berperan menjadi kuda tidak boleh bereaksi memakai kaki (menendang), tetapi gerakan saling desak-desakan atau desak-mendesak masih diperkenankan.

3.2. Si penunggang kuda sama sekali tidak boleh melakukan gerakan lain, selain mengambil tanda pengenal yang dipakai lawan.

3. Taha-tahap permainan :

Pada saat-saat permainan menentukan, disinilah pemain dari tiap group memperlihatkan taktik bermainnya. Dengan sorak sorai dari penonton (kawan-kawannya yang tidak ikut bermain) maka permainanpun dimulai. Masing-masing regu mulai menyerang. Resikonya kalau salah perhitungan, maka tanda pengenalnya akan mudah diambil lawan, dengan demikian otomatis group tersebut dinyatakan kalah. Di sini masing-masing group dituntut ketenangan bermain, kewaspadaan dan kejujuran sebagaimana yang penulis paparkan di atas. Demikianlah serang menyerang dilakukan oleh masing-masing group, sehingga di antara kedua group tersebut ada yang menang ataupun kalah.

Sebagaimana penulis paparkan di atas pada indek 2.2. maka permainan inipun bisa terjadi draw atau seri. Untuk hal itulah masing-masing group mengadakan konsultasi untuk mencari kelemahan lawan sehingga dalam permainan seterusnya bisa menaklukkan lawan bermainnya. Setiap group bebas melakukan gerakan-gerakan sepanjang tidak menyalahi aturan permainan.

4) *Konsekwensi kalah menang*

Menang ataupun kalah dalam permainan ini tidaklah mengakibatkan suatu hal yang perlu dirisaukan, karena permainan ini hanyalah merupakan hiburan belaka disamping kesegaran jasmani masing-masing. Hanya bagi group yang kalah diwajibkan untuk menggendong anggota group yang menang sesuai dengan perjanjian yang diadakan sebelum permainan itu dimulai. Jadi hadiah atau hasil kemenangannya hanya berupa hiburan belaka. Yang terpenting dalam permainan ini telah memberikan kepuasan terhadap kedua group yang bermain.

9.9. Peranannya masa kini

Sebagaimana penulis paparkan di atas, bahwa permainan ini hampir hilang karena adanya jenis permainan sekolah yang sudah merakyat seperti sepak bola, pingpong dan lain-lainnya yang lebih menarik hati dari pada anak-anak, sehingga berdikit-dikit permainan ini ditinggalkannya.

Di samping itu, aktifitas masyarakat sangat kompleks, yang melibatkan anak-anak dalam kegiatannya, menyebabkan tersitanya waktu-waktu luang anak-anak yang biasa mereka isi untuk bermain-main.

Namun, bagaimanapun juga permainan rakyat ini pernah mendapat tempat di hati anak-anak, untuk itulah perlu kiranya permainan ini diingatkan kembali, dan jika mungkin dikembangkan kembali mengingat makna dari permainan ini betul-betul menempa jiwa keperwiraan disamping memupuk kesegaran jasmani dan rokhani.

9.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat lampau menganggap permainan ini cukup menarik, karena putra-putra mereka dapat bermain dengan menunjukkan sifat dan jiwa seorang kesatria. Dewasa ini masyarakat lebih banyak mengamati permainan ini dari berbagai segi keselamatan anak-anaknya, sehingga timbul kecendrungan untuk menjauhkan anak-anaknya dari permainan ini. Di samping itu, mereka lebih cenderung mengarahkan anak-anaknya pada jenis permainan yang populer dewasa ini terutama yang sering dilakukan di sekolah, karena menurut anggapannya permainan tersebut membawa efek yang positif bagi perkembangan anak-anaknya.

Reaksi terang-terangan dari orang tua atau masyarakat belum pernah kita dengar apalagi sikap melarang untuk menyelenggarakan permainan ini tidak pernah kita lihat. Yang jelas belakangan ini permainan ini sudah ditinggalkannya.

Sekelompok anak-anak sedang bermain "JARAN TEJI"



MILIK KEPUSTAKAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN NBSF DEPDIKPAR

10. Main Ki

10.1. Nama permainan ; Main "Ki"

(diperkirakan berasal dari main kaki. Lalu disebutkan **ki** saja).

10.2. Peristiwa atau waktu

Permainan *ki* ini dilakukan tanpa adanya kaitan dengan peristiwa tertentu dan bebas dilaksanakan oleh siapapun yang berkeinginan. Tetapi pada umumnya permainan rakyat ini dilakukan oleh anak-anak perempuan yang berumur antara 5 s.d. 11 tahun, yang dilakukan dengan suasana gembira dan pada jam-jam istirahat yaitu pagi, siang, dan sore hari.

10.3. Latar belakang sosial budaya

Sebagaimana halnya dengan jenis permainan rakyat lainnya permainan *ki* inipun dapat dimainkan atau dilaksanakan oleh semua kelompok atau golongan anak-anak dalam masyarakat. Dengan demikian, permainan ini bebas dapat dilakukan oleh siapa saja dan sama sekali tak ada hubungan dengan kegiatan sosial tertentu dalam masyarakat.

Permainan rakyat ini sulit untuk menentukan daerah asalnya dan dapat dikatakan hampir terbawa dipelosok daerah di Bali. Hanya saja terdapat sedikit perbedaan mengenai sebutan tanda yang dipergunakan namun tidak terdapat perbedaan dalam tata cara permainannya. Dengan demikian tidaklah ada kesulitan bagi anak-anak dari desa lain untuk ikut bermain pada salah satu desa tetangganya, dan dia akan cepat dapat menyesuaikan diri untuk ikut bermain. Itulah sebabnya permainan ini oleh siapapun yang berkeinginan baik dari golongan bangsawan maupun dari masyarakat biasa.

Main *ki* adalah permainan untuk anak-anak tanpa taruhan jadi suatu permainan yang sama sekali tidak mempergunakan uang, tetapi dalam permainan ini senantiasa ada kalah dan pula yang menang. Di mana permainan tersebut sangat digemari terutama oleh anak-anak perempuan, yang merupakan permainan olah raga yang menuntut keterampilan jasmani di samping daya upaya, akal dan kejelian.

Adapun alat-alat perlengkapan permainan tersebut dibuat dari daun-daunan, bunga kamboja, bulu ayam yang diikat dengan tali atau karet. Dan permainan tersebut dilakukan dengan kaki yang ditendang ke arah atas. Permainan rakyat ini sangat mudah dilakukan, demikian juga mengenai alat-alat atau perlengkapan sangat mudah mendapatkannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan ki ini dari dahulu sampai sekarang masih hidup menemani kehidupan dunia anak-anak. Walaupun sudah banyak terdapat jenis-jenis permainan lainnya.

10.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Beberapa informan yang penulis hubungi mengatakan bahwa informan sendiri juga sulit membuat informasi bagaimana sebenarnya proses pertumbuhannya permainan ki ini yang dapat kita warisi sampai sekarang. Istilah *ki* ini berasal dari kata kaki, di sini dapat dijelaskan di mana permainan tersebut dilakukan atau dimainkan dengan kaki. Adanya permainan ki ini disebabkan karena kurangnya hiburan bagi anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka, akhirnya disalurkan melalui berbagai cara dan tingkah laku anak-anak yang terus-menerus mengalami perubahan. Sehingga pada suatu saat, dapat dimanfaatkan sebagai suatu permainan yang berguna untuk pembinaan jasmani anak-anak dengan segala peraturan permainannya. Dengan demikian, dapat dikatakan permainan anak-anak ini bertujuan melatih otot-otot agar menjadi lemas, dan keterampilan jasmani. Di samping pendidikan olah raga dengan permainan ini dapat meningkatkan kecekatan dari tiap anak-anak, karena tanpa disadari mereka akan dapat membilang angka atau berhitung. Karena dalam permainan ini diperlukan membilang angka yang telah mereka sepakati bersama. Terutama bagi anak-anak yang belum bersekolah tanpa disadari mereka akan bisa membilang angka, walaupun kadang-kadang menemui kesalahan karena hanya mendengarkan dari teman-teman sepermainan mereka yang lama kelamaan akan bisa menyebutkannya. Dengan mengadakan permainan ini mereka dapat mengisi dan memanfaatkan waktu luangnya disamping membantu orang

tua bekerja di rumah.

10.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* : Permainan ini biasanya dilakukan oleh ± 2 s.d. 5 orang anak dan kadang-kadang bisa lebih sesuai dengan keadaan.
- 2) *Umur* : anak-anak yang biasa melakukan permainan ini berumur antara 5 s.d. 10 tahun.
- 3) *Jenis kelamin* : Permainan tersebut pada umumnya dilakukan oleh anak-anak perempuan saja, tetapi ada juga beberapa anak-anak pria.
- 4) *Kelompok sosial*: permainan ini boleh diikuti oleh siapapun dan dari lapisan masyarakat manapun asalkan mereka berminat untuk ikut melaksanakannya.

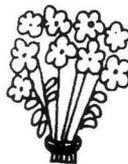
10.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Dalam melaksanakan permainan ini sebelumnya disiapkan peralatan dan perlengkapan antara lain sebagai berikut :

- 1) Alat-alat atau perlengkapan main ini pada umumnya dibuat dari bunga seperti bunga kamboja, jempiring, kemitir dan lain-lain, kadang-kadang juga dibuat dari daun-daunan seperti daun kemitir dan lain sebagainya. Bunga yang paling umum dapat dipergunakan adalah bunga kamboja, di samping bunga ini tahan lama juga sangat mudah didapat. Sedangkan bunga jempiring, kemitir agak jarang dipergunakan, karena sukar didapat.

Dimana alat-alat atau perlengkapan tersebut baik bunga-bunga maupun daun-daunan diikat dijadikan satu dengan karet atau tali. Kembang maupun daun-daunan itu diikat pada pangkalnya. Mengenai jumlah yang diikat antara 10 s.d. 15 tangkai supaya empuk dipergunakan untuk bermain . Jadi, alat atau perlengkapan tersebut merupakan satu rumpun (ikatan).

(lihat gambar) :



- 2) Di samping alat atau perlengkapan seperti diuraikan di atas, masih ada juga alat yang dibuat dari bulu ayam. Alat perlengkapan ini jarang dapat dibuat oleh anak-anak di samping sukar mencari bulu ayam, juga cara membuatnya karena alat ini tidak bisa diikat seperti bunga dan daun-daunan seperti tersebut di atas dan harus mempergunakan alasan di bawah atau pada tangkainya supaya bulu ayam itu mau berdiri. Tetapi alat ini biasanya dapat dibeli di toko-toko kecil maupun di pasar.

10.7. Iringan permainan

Dalam permainan ini tidak ada iringan bunyi-bunyian seperti musik, gamelan ataupun lagu-lagu khusus yang menyertai permainan ini pada waktu sedang berlangsung. Selama pertandingan berlangsung hanya kedengaran kata-kata seponatan yang biasanya bernada gembira, kesal yang tertuju pada dirinya sendiri. Biasanya bagi anak-anak yang memperoleh kemenangan tanpa disadari kadang-kadang diselingi dengan lagu-lagunya yang tidak harum, tetapi tidak ada hubungannya dengan jalannya permainan tersebut.

10.8. Jalannya permainan

Sebelum dimulai pelaksanaan permainan ini biasanya didahului dengan suatu kesepakatan bersama. Hal ini terjadi pada waktu anak-anak sedang berkumpul di suatu tempat atau saling kunjung mengunjungi rumah, maka pada waktu itulah terjadi suatu kesepakatan untuk bermain bersama-sama, kemudian baru meningkat pada hal-hal sebagai berikut:

1) Persiapan permainan :

Anak-anak yang akan bermain semua berusaha untuk mencari alat-alat atau perlengkapan permainan seperti bunga kamboja, daunan lainnya, bulu ayam dan sebagainya yang kira-kira dapat dipergunakan.

Kemudian setelah memperoleh alat-alat atau perlengkapan tersebut mereka berkumpul lagi sambil menunjukkan apa yang sudah didapat. Biasanya alat atau perlengkapan itu dikumpulkan menjadi satu dan dipergunakan bersama, tapi

kadang-kadang ada juga yang menyiapkan sendiri-sendiri, maksudnya supaya alat-alat atau perlengkapan mereka itu lebih tahan lama dapat dipergunakan atau tidak cepat rusak atau hancur. Setelah alat atau perlengkapan tersebut tersedia, maka meningkat pada pengaturan tempat. Tempat untuk bermain biasanya agak luas $\pm 3 \text{ m}^2$, karena permainan ini dalam suasana menendang-nendang dengan kaki ke arah atas, jadi memerlukan lari-lari kecil. Dan permainan ini bebas dilakukan baik di halaman maupun di dalam rumah asalkan tempatnya cukup untuk bermain. Guna mendapatkan siapa yang harus mendapat giliran pertama untuk bermain, maka diadakan undian terlebih dahulu yang disebut "um ping pang" atau sut. Adapun cara untuk melakukan "um ping pang" adalah sebagai berikut : semua peserta serentak sama-sama mendekatkan atau mengibas-ngibaskan tangannya sambil diiringi dengan lagu yang nootnya (noot lagu daerah)

6 7 6 7 666 7 6 5 7 6 (2 x)
 - um pi la um ping pang
 - la la la ut jeje gipang

Pada setiap akhir lagu semua tangan harus serentak dihentikan dan posisi tangan (telapak dan punggung tangan) yang satu harus berbeda dengan yang lainnya dalam artian tidak ada yang menyamai, itulah yang dianggap menang. Bagi mereka yang sudah menang tidak turut lagi pada "um ping pang" berikutnya. Apabila pada saat lagu berakhir terdapat dua atau lebih posisi tangan yang sama, ini berarti tidak ada yang menang dan harus diulang kembali. Dalam hal ini semakin banyak peserta yang ikut bermain, semakin lama cara ini akan berlangsung, sampai terakhir hanya tinggal dua peserta. Kedua peserta itu menentukan gilirannya dengan "sut" dan yang mendapat giliran paling terakhir.

2) Aturan permainan :

Peraturan permainan sebelumnya diumumkan secara resmi menjelang permainan akan dimulai, semua peserta diberitahukan tentang permainannya, dalam hal ini secara jujur diikuti oleh semua pesertanya. Pertama mengenai giliran

mereka untuk bermain, dalam hal ini diadakan undian terlebih dahulu yang disebut "um ping pang". Dengan mengadakan "um ping pang" maka jelaslah akan ada giliran pertama, kedua, ketiga dan seterusnya untuk bermain. Setelah pasti siapa yang mendapat giliran pertama dan selanjutnya untuk bermain, maka ditentukan jumlah bilangan yang mereka akan capai biasanya ditentukan bersama oleh para pemain. Mengenai jumlah bilangan yang akan ditentukan sebagai syarat glem tidak pasti, dalam hal ini tergantung dari kesepakatan mereka bersama.

Umpama :anak-anak yang berumur sekitar 5 s.d. 6 tahun biasanya mereka tentukan 25 s.d. 50. Tetapi kalau mereka yang beruur 7 s.d. 11 tahun kadang-kadang sampai 100 s.d. 200. Dalam hal ini, tergantung dari para pemain makin besar umur si pemain maka makin banyak pula bilangan yang mereka tentukan.

3) *Tahap-tahap permainan :*

Setelah semua persiapan selesai maka permainanpun segera dimulai. Seperti yang telah diuraikan di atas, sebelum permainan dimulai didahului dengan mengadakan undian yang disebut "um ping pang". Apabila mereka sudah melakukan cara itu untuk mendapatkan atau menentukan giliran pertama, kedua dan seterusnya barulah mereka mulai permainan yang sebenarnya. Perlu kami jelaskan permainan ki ini dilakukan berdiri dengan menggunakan kaki kanan, yaitu kaki bagian bawah atau pinggiran telapak kaki bagian dalam untuk menendang-nendang ke arah atas. Tetapi kalau si pemain tersebut sudah pintar atau lihai dalam permainan ini, maka mereka akan dapat bermain dengan dua kakinya.

Adapun cara permainannya adalah sebagai berikut :

Misalnya : mereka main bertiga yaitu si A, B, dan C. Bilangan yang mereka tentukan atau sepakati bersama untuk dikumpulkan adalah 100 (seratus), karena si A mendapat giliran pertama maka si A berdiri, kemudian alat perlengkapan tersebut yang terbuat dari bunga atau daun-daunan dilemparkan tegak oleh lawannya si B atau C lurus ke arah atas setinggi 1 s.d. 1,5 m oleh lawannya si B atau C se-

lanjutnya ditangkis oleh lawannya si A dengan kaki untuk ditendang-tendang ke arah atas. Jadi, alat atau perlengkapan tersebut terus diikuti kemana arah jatuhnya yang selanjutnya di tendang-tendang ke arah atas. Main ki ini memerlukan tenaga, kegesitan, tipudaya dari setiap pemain. Karena dalam permainan ini harus lincah untuk dapat waktu menendang-nendang alat tersebut ke arah atas kaki dan tidak bisa kena tanah.

Pada saat mereka bermain menghitung bilangan mulai dari 1,2,3,4,5,6, dan seterusnya sampai berapa mereka mampu untuk mendapatkannya sementara belum mengalami kesalahan atau alat perlengkapannya tidak jatuh (gigil), kalau sudah jatuh maka si A dapat diganti bermain oleh si B. Sementara si A bermain sudah memperoleh bilangan 15 dan nanti dapat dilanjutkan lagi pada waktu mendapat giliran berikutnya sampai batas bilangan yang harus dikumpulkan. Demikian seterusnya dilakukan berulang kali baik oleh si A, B, dan C sampai batas jumlah yang telah mereka sepakati bersma. Dalam hal ini barang siapa yang pertama memperoleh bilangan 100 (seratus) maka dialah yang dianggap menang, demikian sebaliknya yang terakhir dianggap kalah.

4) *Konsekwensi kalah menang :*

Secara khusus hukuman bagi pemain yang kalah demikian sebaliknya bagi pemain yang menang tidak ada, kecuali sudah ada perjanjian sebelumnya. Misalnya siapa yang kadang digedig (dipukul-pukul pahanya) sebanyak perjanjian yang telah mereka sepakati bersama. Tetapi kadang-kadang ada juga cara lain yaitu pemain yang kalah menggendong bagi yang menang. Jadi dengan demikian dapat dikatakan hadiah atau hasil kemenangan hanya berupa hiburan atau kesenangan yang telah disepakati sebelumnya.

10.9. Peranannya masa kini

Permainan ki ini di samping berperanan sebagai sarana hiburan, juga berfungsi sebagai pembinaan jasmani bagi anak-anak dalam rangka meningkatkan kesehatan. Juga secara alamiah melatih mengucap kan bilangan dan berhitung.

Baik di pedesaan maupun di kota peranan permainan ini masih tetap menemani anak-anak terutama bagi mereka yang belum atau tidak bersekolah. Karena sifat permainan ini sangat sederhana serta alat-alat atau perlengkapannya mudah dapat dicari dan lapangan tempat bermain sangat bebas dalam artian di mana saja dapat dilakuka.

Kadang-kadang sambil berjalanpun mereka dapat bermain karena permainan ini dilakukan berdiri dengan menendang-nendang ke arah atas sambil berlari mengikuti di mana arah jatuhnya alat tersebut. Tetapi, sekarang permainan ini sudah berkurang dilakukan di samping zamannya sudah berlalu, juga disebabkan oleh permainan anak-anak dapat dibeli di toko. Permainan anak-anak mempunyai fase-fase tertentu, setiap saat ada permainan lain, sudah barang tentu permainan yang sebelumnya ditinggalkan dan mengalih ke permainan yang baru. Keadaan yang demikian tampaknya wajar karena sifat anak-anak cepat bosan dan lebih menyukai permainan atau barang-barang baru yang dapat dibeli di toko lebih-lebih orang tuanya mereka mampu.

10.10. Tanggapan masyarakat

Pada masa lampau permainan ki ini sangat digemari oleh anak-anak, terutama anak-anak perempuan dan merupakan permainan yang mengasikkan bagi mereka. Walaupun sudah banyak terdapat permainan anak-anak lainnya, tetapi permainan ini juga menjadi kegemarannya.

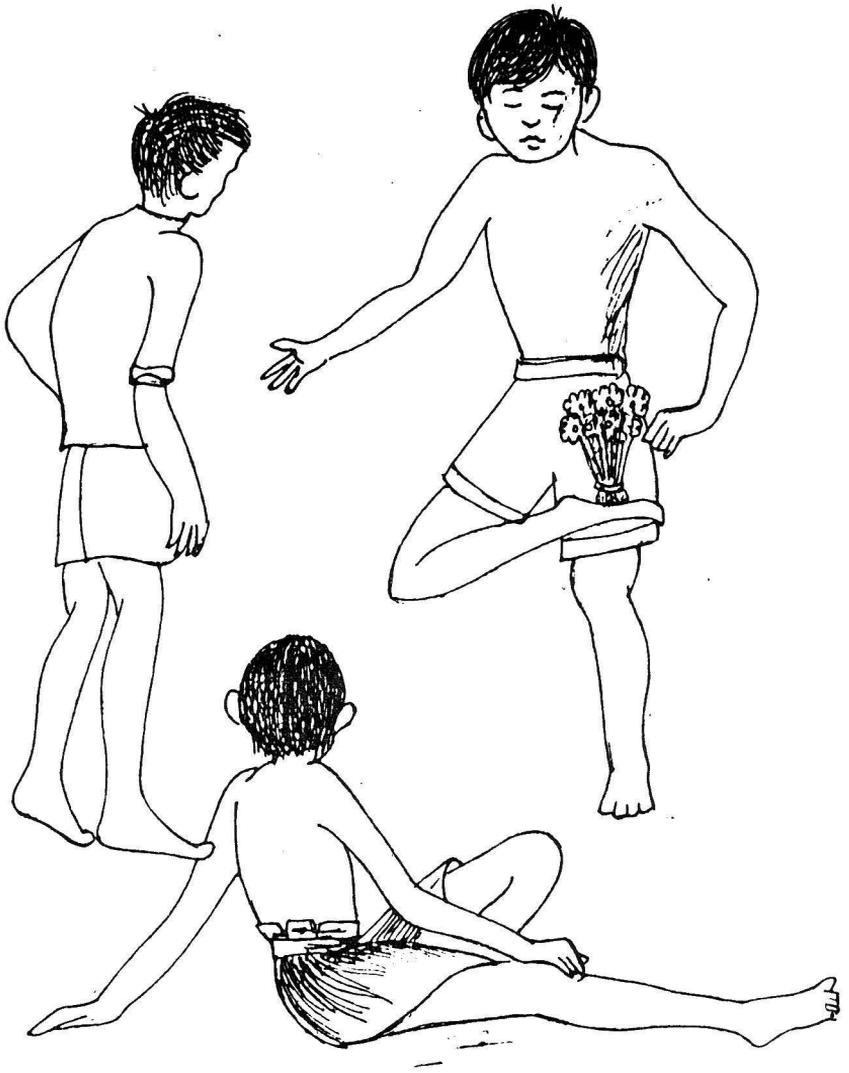
Pada masa sekarang permainan ini agak tergeser kedudukannya setelah adanya berbagai jenis hiburan dan permainan anak-anak yang lebih modern. Beralihnya perhatian anak-anak terhadap permainan ki ini sudah merupakan kebiasaan bagi mereka, karena sifat anak-anak pada umumnya suka pada barang atau permainan baru. Walaupun demikian permainan ini masih sering dilakukan pada saat anak-anak liburan kwartalan atau kenaikan kelas maupun hari raya.

Dengan menyibukkan diri dengan permainan ini para orang tua yakin, bahwa putri-putri mereka dapat pendidikan bersikap luwes, cekatan dan lain-lain. Karena pemain ini ada hubungannya dengan pendidikan olah raga yang bertujuan

untuk melatih otot-otot dan keterampilan jasmani. Mereka menyadari bahwa semakin banyak bergerak semakin baik di samping mengutamakan segi-segi keamanan dan kebersihan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin maju tingkatan hidup masyarakat, maka permainan ki ini akan semakin pudar hidupnya dari permainan anak-anak.

Hal seperti ini akan dapat dicegah kalau keberadaannya di masyarakat dibantu oleh lembaga pendidikan. Memang sampai saat ini kita saksikan terjadi penggeseran terhadap permainan ini. Tetapi kalau kita perhatikan benar-benar bukanlah penggeseran prinsip permainan. Dengan banyaknya tersedia barang-barang toko alatnya yang mula-mula dari bunga atau daun yang cepat mengotori halaman diganti dengan bola pingpong, atau cock yang dipergunakan permainan bulutangkis. Tetapi apapun alatnya rupanya dasar-dasar permainan ini tetap hidup di masyarakat



Anak anak sedang "Main Ki"

11. Malasan-Lasanan

11.1. Nama permainan ; "Malasan-lasanan"

Istilah kata *melasan-lasanan* adalah berasal dari kata "lasan" yang berarti "kadal" (sejenis binatang reptil). Kemudian mendapat awalan *ma* (=me), karena ini merupakan suatu permainan maka lasan tadi diulang pengucapannya menjadi *melasan-lasanan* (bahasa Bali yang artinya bermain lasan-lasanan).

11.2. Peristiwa atau waktu

Jenis permainan ini merupakan permainan anak-anak yang khusus dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar antara umur 5 s.d. 10 tahun. Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak putri maupun anak-anak laki. Penyelenggaraan daripada permainan ini biasanya dilakukan pada malam hari. Malam hari bukan berarti setiap malam, tetapi hanya pada waktu-waktu terang bulan. Di mana malam pada waktu itu bukan benar-benar gelap, tetapi karena adanya sinar bulan malam akan menjadi tampak terang, yang menambah kegembiraan bagi anak-anak.

Jenis permainan ini dalam pelaksanaannya tidak memerlukan upacara apapun karena permainan ini tidak ada kaitannya dengan kegiatan keagamaan, serta kegiatan tradisional, karena sifat-sifat permainan ini tidak pernah memiliki sifat magis, religius dan simbolik, sehingga waktu pelaksanaannya hari-hari yang baik dalam pengertian adat atau agama.

11.3. Latar belakang sosial budaya

Sebagaimana jenis permainan rakyat lainnya yang hidup di pedesaan, maka permainan inipun pengikutnya bisa dari kelompok atau golongan yang ada dalam masyarakat. Dalam hal ini tanpa memandang mereka berasal dari golongan bangsawan, golongan intelektual, keluarga kaya miskin, petani, buruh dan anak-anak penggembala sekalipun. Waktu permainan sedang berlangsung mereka membentuk satu kelompok, tanpa ada yang membedakan dirinya, mereka saling bersatu dalam

permainan dengan tidak memperlihatkan latar belakang sosial mereka masing-masing. Demikian juga orang tua mereka tidak menghendaki perbedaan ini dibawa ke tengah-tengah arena permainan.

Oleh karena itu, merupakan jenis permainan anak-anak maka kehadirannya tidak mengandung unsur-unsur kesakralan serta penampilannya tidak memerlukan bentuk upacara apapun sehingga pelaksanaannya berjalan dengan polos di tengah-tengah keramaian anak-anak.

11.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut penuturan orang-orang yang telah dihubungi terutama yang sudah lanjut usia dan orang-orang yang sedikit mengetahui tentang adat mengemukakan bahwa permainan ini memang sudah ada sejak mereka kecil. Merekapun tidak mengetahui siapa pencipta, dan dari mana asalnya permainan itu. Mereka hanya tahu persis aturan permainannya. Kirakira asal-usulnya sehingga tercipta permainan ini mereka hanya dapat memperhatikan saja sebagai berikut : Dikatakan bahwa setiap anak kadal yang baru lahir selalu melarikan diri dari sarang dan induknya, untuk menyelamatkan diri. Karena biasanya anak kadal yang terlambat melarikan diri akan nyaris ekornya termakan oleh induknya. Apabila tidak dapat dimakan karena kecerdikan anaknya maka terjadilah saling kejar antara si anak dan induknya.

Demikianlah selanjutnya timbul permainan ini yang mengambil kisah nyata dari sifat binatang tadi. Karena sistem serta aturannya sangat mudah menyebabkan dunia anak-anak mudah menerimanya dan menjadi lazim di masyarakat pedesaan terutama untuk mengisi kesibukan dan rekreasi di malam hari menjelang tidur.

11.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* : Untuk melangsungkan permainan ini memerlukan peserta antara 10 - 15 orang peserta, atau sebanyak-banyaknya apabila terdapat banyak anak-anak kecil. Biasanya permainan ini makin banyak pesertanya makin meriah jalannya permainan, karena selama permainan-

an berlangsung suasana tampak sangat riuh oleh sorak sorai yang diucapkan oleh pemainnya, disamping lagu yang mengiringi permainan ini.

- 2) *Usianya* : Seperti biasanya permainan khas kerakyatan yang berjangkit di tengah-tengah masyarakat anak-anak kecil pemainnya hanya diikuti oleh anak-anak kecil sebatas usia Sekolah Dasar, namun dapat dipastikan anak-anak yang terlibat dalam permainan ini biasanya dan umumnya antara 5 s.d. 10 tahun, yang merupakan usia yang paling gemar bermain.
- 3) *Jenis kelamin* : Anak-anak yang mengakui jenis permainan ini adalah seperti biasanya kadang-kadang anak-anak putri saja dan juga anak-anak laki secara mengkhusus. Tapi suatu saat bisa juga bercampur antara laki-laki dan perempuan. Karena sikap yang diperlukan pada saat permainan berlangsung tidak memerlukan sikap mengkhusus seperti sikap yang terdapat pada anak-anak putri atau pada anak laki. Dalam permainan ini dirasakan tidaklah begitu sukar untuk dilakukan, karena sikap waktu bermain hanyalah memegang pundak kedua belah teman secara berantai.
- 4) *Kelompok sosialnya* :
Di atas tadi telah disinggung bahwa permainan ini sangat digemari oleh anak-anak baik laki maupun perempuan di bawah umur, dan dapat diikuti oleh semua lapisan atau golongan yang terdapat dalam masyarakat, yang terdiri atas bermacam-macam tingkatan, martabat, taraf hidup dan sebagainya termasuk anak-anak penggembala yang hidup di pelosok-pelosok desa.

11.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Berbeda halnya dengan jenis permainan lainnya di mana dalam pelaksanaannya memerlukan sarana atau perlengkapan lainnya. Tetapi lain halnya, dengan pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan peralatan. Yang diperlukan dalam permainan ini hanyalah lapangan tempat mereka bermain yaitu lapangan atau halaman rumah yang cukup terang. Tetapi, seperti lampu tidaklah merupakan alat utama permainan

Sebab permainan ini terlaksana secara seponatan saja. Dan apabila halaman rumahnya gelap maka tidaklah timbul pikiran anak-anak untuk bermain.

11.7. Iringan musik, gambelan dan lain sebagainya

Permainan ini biasanya diiringi dengan sebuah lagu daerah pada waktu permainan berlangsung. Sedangkan alat gambelan dan lain sebagainya tidak ada. Adapun syair lagu yang dinyanyikan dalam permainan ini adalah sebagai berikut : notnya lagu daerah beberapa daerah biasa diucapkan seperti pembacaan liris prosa saja.

la la san nga lih ikut

Lagu ini dinyanyikan oleh para pemain secara terus menerus sampai pemain yang berperan sebagai lelasan dapat menangkap temannya yang paling akhir dari rangkaian pemain lainnya (orang yang berperan sebagai ikut, Bahasa Bali yang artinya ekor).

11.8. Jalannya permainan

Permainan berhenti apabila ekor dapat ditangkap oleh lelasan ini berarti lelasan diganti oleh yang mendapat giliran berikutnya, kemudian pemain yang menjadi ekor tadi berperan sebagai lelasan. Dan begitu seterusnya sampai semua mendapat giliran baik sebagai lelasan maupun sebagai ekor. Tidak jarang permainan berhenti setengah main sebagai akibat dari kecurangan para pemain utamanya yang berperan sebagai ikut karena kadang-kadang lari meninggalkan lapangan permainan. Sebenarnya dalam aturan selama dalam bermain para pemain tidak boleh meninggalkan lapangan walaupun itu untuk menghindarkan diri dari pada tangkapan si lelasan.

Tahap-tahap permainan

- 1) Um ping pang. Pada umumnya secara adil bisa sebelum permainan di mulai harus dilakukan um ping pang, untuk menentukan siapa di antara mereka yang pertama mendapat giliran sebagai lelasan dan sebagai ikut (ekor).

Biasanya apabila dilakukan aturan ini (um ping pang) kemungkinan terlalu lama menetapkan dan membangunkan, karena pesertanya terlalu banyak lagi pula um ping pang dilakukan secara berulang-ulang.

Kebanyakan yang penulis temui dalam pelaksanaan permainan tidak dilakukan dengan um ping pang pada umumnya, tapi lelasan dan ekor dilakukan oleh pemain yang merasa dan mau dengan sukarela menjadi lelasan dan ekor tersebut, kemudian selanjutnya peran ini digantikan oleh yang terbanyak tadi.

Um ping pang dilakukan dengan serentak mengibas-ngibaskan tangan serta diiringi lagu :

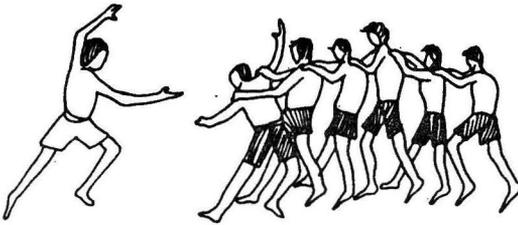
um ping pang la la um ping pang

Pada setiap akhir lagu tangan dihentikan dan satu tangan di antara pemain yang posisinya tidak sama (telapak atau punggung tangan) itulah yang tidak ikut um ping pang selanjutnya. Apabila dua atau tiga tangan yang sama posisinya maka ini diulang kembali sampai yang terakhir tersisa dua orang. Kedua orang ini kemudian melakukan sut menang menjadi ekor dan yang kalah sebagai lelasan.

- 2) Tahap kedua buat barisan yang memanjang ke belakang dengan saling memegang bahu masing-masing teman yang ada didepannya. Kemudian yang paling depan mempunyai tugas untuk menghalang-halangi lelasan yang ingin mengincar ekornya. Sedangkan teman yang berada di belakangnya hanya mengikuti arah yang paling depan, sambil menyanyikan lagu : "la la san nga lih i kut" berulang kali sampai si ekor tertangkap dan lagu dihentikan. Si ekor dalam permainan ini berusaha untuk menghindarkan diri dengan daya upayanya agar terhindar dari tangkapan lelasan.

Gambar :

GAMBAR:



4) Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan ini tidak biasanya seperti permainan lainnya di satu pihak ada yang kalah dan di pihak lain memperoleh kemenangan. Tetapi, berbeda halnya dengan jenis permainan melasan-lasanan ini tidak dibedakan mana yang kalah dan mana pula yang memperoleh kemenangan. Permainan terus berlangsung sampai mereka puas dan kepayahan, baru mereka memutuskan untuk berhenti atau mengalih kepermainan yang lain.

11.9. Peranannya masa kini

Bagi masyarakat anak-anak yang jauh dari keramaian kota dewasa ini masih menyukai permainan ini pada waktu-waktu tertentu saja. Permainan ini terselenggara pada waktu hanya kebetulan terdapat anak-anak yang berkumpul banyak.

Dewasa ini banyaknya hasil teknologi modern yang memasuki pedesaan seperti misalnya : televisi, radio, tape dan juga media komunikasi lainnya seperti surat kabar, majalah dan berita bergambar (majalah Bobo, cerita anak-anak).

Dengan adanya film-film dewasa ini sedang memasuki pedesaan, mereka justru lebih tertarik untuk beramai-ramai menyaksikannya. Di samping sifatnya sebagai hiburan di kalangan masyarakat juga dapat menambah khazanah pengetahuan mereka, dengan penampilannya banyak mengandung sifat edukatif (hanya saja film masuk desa sulit dikendalikan sehingga dapat memberi pengaruh negatif). Di antaranya dapat memberikan pengetahuan secara umum memberi gambaran tentang apa yang seharusnya mereka per-

buat. Apa yang harus mereka lakukan terhadap orang tua yang menjadi kewajibannya sebagai anak, membantu orang tua, dan banyak lagi manfaat yang diberikan oleh hiburan-hiburan tadi.

Dengan adanya program pemerintah dalam hal ini pemerataan pendidikan, dewasa ini tidak ada anak-anak yang tidak sekolah. Mereka lebih senang membaca dan mendengar atau menonton media perkabaran, karena manfaatnya untuk mendapatkan materi-materi penting untuk keperluan sekolahnya.

Seperti manfaat langsung adalah bahan untuk persiapan dalam rangka cerdas cermat yang dilaksanakan dewasa ini. Makin jauh ke depan jenis permainan ini hampir tidak pernah dilakukan lagi, sebagai akibat meluasnya jangkauan media komunikasi, yang banyak mendatangkan faedah baginya. Akibatnya lama kelamaan jenis permainan khas anak-anak pedesaan ini akan terdesak dan hampir punah ditelan arus modernisasi.

11.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat pedesaan dewasa ini lebih banyak dipengaruhi oleh adanya arus perkembangan teknologi. Tidak saja terjadi pada daerah perkotaan akan tetapi daerah pedesaan pun tidak luput dari incaran hasil-hasil teknologi itu.

Jangankan anak-anak yang lebih menyukai permainan baru, karena sifatnya ingin tahu, orang tuanyapun demikian halnya. Biasanya orang tua di pedesaan selalu berpegangan dari ketiadaan atau ketidakmampuannya, mereka menginginkan untuk berbuat sesuatu yang tidak membutuhkan uang. Karena di masyarakat ada orang lebih mampu sehingga perlengkapan rumah tangga sampai permainan anak-anaknya dapat mereka penuhi.

Secara kebetulan anak-anak yang tidak mampu itu dapat menikmati semua itu secara gratis dari tempat atau lingkungan keluarga yang mampu tadi. Orang tua mereka tidak melarang anak-anaknya untuk mendengarkan hiburan sesuai dengan kehendak mereka masing-masing. Walaupun jenis permainan ini lebih digunakan oleh para orang tuanya, namun anak-

anaknya tidak dapat dipaksa begitu saja untuk mengikuti kehendak orang tuanya. Walaupun orang tuanya menginginkan anaknya untuk melakukan permainan yang diwarisinya karena mereka menyadari bahaya yang timbul dalam permainan ini hampir tidak ada. Tetapi, anak-anaknya semakin menjauhi permainan ini selain itu orang tua akan selalu mengharapkan anak-anaknya melakukan permainan yang tidak terlalu mahal. Sehingga dapat dikatakan permainan yang bersifat khas rakyat daerah akan bisa semakin terdesak oleh permainan modern.

Hal ini dapat dimengerti karena permainan modern itu lebih praktis dan dapat dilakukan setiap saat para orang tua akan lebih tidak diganggu oleh para anak-anaknya untuk dibuatkan atau dibantu membuatkan alat-alat permainannya. Tetapi tidak jarang orang tua yang sudah menyadari, bahwa permainan yang serba pabrik ini akan dapat mematikan kreasi para putra-putrinya. Maka dari itu, mereka sudah mulai mengadakan seleksi terhadap jenis permainan pabrik mana yang boleh dilakukannya demi menjaga kreativitas dan keselamatan anak-anak.

Sekelompok anak-anak sedang bermain Lasan-Lasanan.



12. Main Kapal-Kapalan

12.1. Nama permainan . "Main Kapal-kapalan"

Istilah kapal-kapalan berasal dari kata "kapal" yang mempunyai arti pesawat terbang. Oleh karena itu lapangan permainan ini menyerupai badan pesawat terbang maka untuk istilah permainan ini diberi nama "kapal-kapalan". Yang pada bagian-bagiannya terdapat bagian-bagian seperti : kepala, sayap kiri kanan dan juga bagian ekor. Pada bagian-bagian ini terdapat kotak-kotak. Setiap kotak tersebut atau disebut "umah" (bahasa Bali) atau kamar.

12.2. Peristiwa atau waktu

Permainan rakyat daerah ini yang khusus dimiliki oleh anak-anak baik perempuan maupun anak laki-laki dalam usia sekolah dasar, dapat dikatakan khususnya pada pagi dan siang harinya. Jenis permainan adalah sangat cocok untuk mengisi waktu rekreasi anak-anak. Di samping waktu luang sehabis membantu orang tua juga sehabis pulang sekolah. Karena permainan ini dapat membina atau meningkatkan sifat-sifat keletihan, kecakapan dan sebagainya dan sedikitpun tidak mengandung unsur bahagiannya.

Dalam melangsungkan permainan ini tidak ada upacara yang diperlukan karena tidak ada hubungannya sama sekali dengan kegiatan tradisional atau keagamaan karena sifatnya hanya sebagai permainan belaka. Pelaksanaannya sederhana, dengan peralatan yang mudah dicari dan dengan aturan yang tidak rumit mudah difahami oleh anak-anak.

12.3. Latar belakang sosial budaya

Sebagai mana jenis permainan rakyat lainnya, permainan yang terdapat dalam masyarakat. Dalam melaksanakan permainan ini mereka pada asik, tekun seolah-olah sedikitpun tidak ada perbedaan di antara mereka mengenai latar belakang sosialnya. Semuanya sebagai datang dari satu keturunan saja. Tidak ada perbedaan yang kelihatan apakah mereka berasal dari kaum bangsawan, golongan intelektual, keluarga kaya atau miskin, petani, buruh, pengembala dan sebagainya.

Perbedaan ini hanya tampak dalam pergaulan sehari-hari seperti perkataan, menempatkan diri waktu duduk bersama-sama, dan lain sebagainya. Semua ini tidak tampak pada waktu melangsungkan permainan ini. Demikian juga para orang tuanya mereka tidak menghendaki, perbedaan-perbedaan di atas dibawa ke tengah-tengah permainan.

Jenis permainan anak-anak yang sedikitpun tidak ada terpecik unsur-unsur kesukarelaan dan tidak pernah memerlukan upacara apapun, hidup di tengah-tengah masyarakat anak-anak walaupun sudah beraneka ragam alat permainan yang terjual di pedesaan. Namun hal yang menyangkut perkembangan seperti tambahan variasi, kreasi, dari penggemarnya hampir tidak ada.

Sehingga sampai sekarang jenis permainan kapal-kapalan ini hidup di dalam dunia anak-anak kecil di pedesaan di samping bermacam-macam permainan lainnya.

12.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Dalam keterangannya para informan yang di hubungi terutama dari kalangan pemuka masyarakat mengatakan bahwa, jenis permainan ini berasal dari datangnya penjajah Jepang di Indonesia sedangkan mengenai pencipta dan dari mana asal permainan ini tidak mereka ketahui. Datangnya secara begitu secara spontan saja. Begitu banyak anak-anak dilihatnya setelah melakukan permainan ini.

Menurut tafsiran dari para orang tua memperkirakan bahwa permainan ini mengandung suatu ciri-ciri yang akan terjadi dalam masyarakat. Pada waktu itu, terjadi pendudukan Jepang atas Indonesia yang sebelumnya Indonesia dikuasai oleh Belanda. Bahwa yang dikatakan ciri-ciri itu adalah memang terwujud dalam suatu kenyataan di mana dalam hal ini di antara negara-negara yang kuat merekalah yang menjajah negara yang lemah.

Kemudian dalam permainan ini digambarkan bahwa siapa di antara pemain yang kuat dan pintar merekalah yang paling banyak memiliki "gumi" (setiap kotak yang dikuasai).

12.5. Peserta atau pelaku

1) Jumlahnya :

Permainan ini bisa dilaksanakan apabila ada pesertanya minimum 2 sampai jumlahnya pemain tidak terbatas. Namun apabila pesertanya dalam jumlah yang banyak maka mereka akan membagi diri ke dalam satu atau dua arena permainan lagi secara terpisah dalam satu halaman rumah. Halaman ini dimaksudkan untuk mempercepat giliran karena sesuai dengan sifat anak-anak yang selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan secepatnya. Untuk menunggu giliran dari banyak pemain yang mendahului pasti sangat membosankan.

2) Usianya :

Permainan ini dilakukan terutama oleh anak-anak umumnya dalam usia antara 6 sampai 10 tahun, akan tetapi sering kita jumpai, bahwa anak-anak di bawah umur tersebut dan berlaku juga. Di waktu luangnya dengan permainan ini, namun nilai kesungguhannya tidak sama bila dibandingkan dengan batas usia senggang umumnya 6 - 10 tahun itu.

3) Jenis kelamin :

Permainan ini pada umumnya pesertanya terdiri anak-anak putri maupun putra yang ikut melibatkan diri dalam permainan ini, karena semua sikap dalam permainan itu tidak menjurus ke sikap pria dan juga ke sikap wanita, tetapi bagi kedua belah pihak dengan mudah dapat melakukannya.

4) Kelompok sosialnya :

Seperti telah disebutkan diatas tadi bahwa jenis permainan ini dilakukan oleh anak-anak wanita ataupun anak laki antara umur 6 - 10 tahun yang dapat diikuti oleh semua lapisan golongan anak-anak, yang terdapat kalau masyarakat yang terdiri atas bermacam-macam tingkatan, martabat, taraf hidup dan lain sebagainya, termasuk juga anak pengembala hidup di pelosok-pelosok.

12.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Apabila ingin melakukan suatu permainan kapal-kapalan ini maka kelengkapannya perlu disediakan peralatan yang secara mudah dapat dicari di mana saja seperti misalnya :

- 1) Kabak : adalah pecahan batu tembikar, atau pecahan porselin lainnya yang sedikit agak berat dengan maksud supaya tekanannya berat pada waktu hendak dijatuhkan pada sasarannya dan tidak mudah berpindah ke tempat lain.

Gambar :



Kabak yang dipergunakan ialah satu buah untuk setiap pemain.

- 2) Lapangan tempat bermain biasanya di halaman rumah yang panjangnya \pm 2 atau 3 meter.

12.7. Iringan musik

Dalam permainan ini tidak ada satupun alat-alat bunyi-bunyian musik, gambelan, ataupun lagu-lagu khusus yang mengiringi permainan ini pada waktu sedang berlangsung. Pada saat permainan sedang berlangsung hanya kedengaran kata-kata yang tidak ada ujung pangkalnya yang maksudnya mendoakan agar lawan yang mendapat giliran itu cepat mati (istilah permainan). Dan bagi yang menangpun tidak ada mengadakan reaksi apa-apa terhadap yang kalah. Karena kalah dan menang itu dapat ditentukan apabila permainan sudah selesai. Dalam arti siapa yang paling banyak menguasai ruangan (kotak-kotak) merekalah yang dianggap menang.

12.8. Jalannya permainan

Permainan mekapal-kapalan jalannya cukup lama dibandingkan dengan jenis permainan lainnya. Selama permainan berlangsung hanya dijumpai adanya kesalahan permainan seperti :

- 1) Jempulung : kesalahan yang dilakukan apabila yang mendapat giliran melanggar hak milik yaitu dengan menginjak kotak yang sudah menjadi milik lawannya. Dalam aturan permainan kotak atau umah yang sudah dikuasai lawannya tidak boleh dilewati harus dilangkahi,

kecuali memang boleh menginjak hak milik lawan sebelumnya didahului dengan perkataan "nyilih" kalau tidak maka pihak lawan akan segera menyatakan "Jumpulung".

- 2) Kesalahan bisa terjadi pada waktu, permainan berlangsung apabila oleh yang mendapat giliran itu kakinya mengenai garis lapangan permainan.

Tahap-tahap permainan :

1) *Um ping pang :*

Semua peserta serentak saling mendekatkan tangan (mengibas-ngibas tangan dengan diiringi lagu yang nootnya (noot lagu daerah) sebagai berikut :

um ping pang la la um ping pang

Pada setiap akhir lagu semua tangan harus serempak dihentikan. Posisi tangan (telapak atau punggung tangan) yang tidak mengenai itulah yang mendapat giliran pertama kali. Ia tidak ikut lagi dalam "um ping pang" berikutnya bila pada saat lagu berakhir dan semua tangan sudah menentukan posisi ternyata ada dua tangan yang posisinya sama atau semua sama, itu berarti cara yang diikuti lagu itu harus diulang lagi. Semakin banyak peserta yang ikut bermain semakin lama acara ini berlangsung, sampai terakhir hanya tinggal 2 peserta. Kedua peserta menentukan giliran dengan "sut" dan yang telah kalah mendapat giliran terakhir.

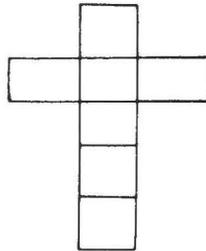
Makapal-kapalan ini ada beberapa macam antara lain sebagai berikut :

a. *Kapal capung (yang paling sederhana) ;*

Permainan kapal capung ini yang paling sederhana biasanya dimainkan oleh 2 atau 3 (atau lebih) anak-anak usia sekolah dasar. Kata "capung" berarti nama sejenis serangga. Misalnya yang akan bertanding adalah A dan B langkah pertama mereka mencari "kabak" masing-masing dan selanjutnya membuat lapangan pertandingan.

Setelah lapangan permainan selesai maka kabak dari kedua pemain ditaruh dalam kotak yang pertama. Untuk memulai permainan, selalu diawali dengan "sut" untuk menentukan siapa diantaranya yang pertama mendapat giliran kemudian yang mendapat giliran pertama melakukan permainan.

Gambar kapal capung ;



Umumnya yang mendapat giliran pertama adalah A kemudian A melangkahkan kaki kirinya tepat ke sasaran kotak nomor 2. Selanjutnya melangkah ke kotak selanjutnya sampai ke kotak 8 (semua langkah ini dilakukan hanya dengan satu kaki biasanya kaki kanan yang diangkat). Setelah sampai di kotak 8 maka kedua buah kaki diinjakkan pada kotak 9 sambil istirahat sebentar. Kemudian kembali ke kotak 5 dengan posisi kaki tetap seperti tadi (satu diangkat), setelah sampai ke kotak dua, kabak miliknya diambil dan ingat sekali jangan menginjak tempat kabak baik pada waktu memulai maupun akan mengambil kabak itu. Dan demikian selanjutnya kabak dijatuhkan pada kotak ke-2. Apabila pada waktu menjatuhkan, kabak itu terlalu keras atau pendek maka akibatnya kabak tersebut akan keluar dari kotak yang dituju atau tepat berada di atas salah satu garis maka giliran itu diganti dengan yang berikutnya. Begitu seterusnya sampai kabak itu pernah menempati satu persatu dan berakhir di kotak nomor 9.

Langkah selanjutnya kabak dilemparkan ke atas punggung tangan dengan hati-hati sekali jangan sampai jatuh, kalau jatuh dianggap gagal. Setelah kabak berada di atas punggung tangan tadi perjalanan dilanjutkan dengan melompat-lompat ke kotak satu demi satu dan kembalinya juga demikian. Setelah berada di luar kotak pertama, kabak tetap berada

pada punggung dengan langsung tanpa membalikkan badan lagi, membuang kabak tadi melalui atas kepala yang ditujukan pada salah satu kotak untuk menguasainya.

Pada kotak berapa kabak itu jatuh, maka ia berhak menguasai kotak tersebut, dan tidak boleh diinjak oleh lawannya.

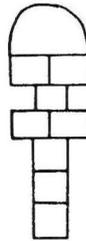
Demikian permainan terus berlangsung saling bergiliran sampai habis kotak-kotak itu dikuasai oleh masing-masing pemain. Siapa di antara pemain yang paling banyak menguasai kota-kotak itu merekalah yang dinyatakan menang.

b. Kapal kepyak ;

Permainan kapal kepyak ini juga digemari oleh anak-anak umur sekolah dasar, "kepyak" (kedua kaki direnggangkan dan secara bersamaan diinjakkan pada kiri kanan sayap kedua lapangan permainan.

Mengenai sistem serta aturan yang berlaku dalam jenis kapal kepyak ini sama dengan yang berlaku pada kapal capung.

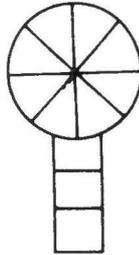
Gambar kapal kepyak :



Sedangkan perbedaan dalam kapal kepyak ini hanya setiap kaki yang dikepyakkan pada kotak enam dan tujuh kemudian kotak 9 dan 10. Dan satu perbedaan lagi terletak pada pengambilan kabak yaitu apabila kabak berada di kotak 11 maka cara mengambil kabak itu dengan membelakangi kabak tersebut, kemudian jongkok, tangan kanan dimasukkan ke bawah pantat untuk mengambil kabak itu tangan tidak boleh melihat ke belakang apabila tangan tak sampai pada kabak, permainan dianggap gagal. Kalah menang juga ditentukan oleh banyaknya menguasai kotak-kotak tersebut.

c. Kapal "Ban"

Permainan kapal ban ini merupakan permainan yang agak berat dilakukan oleh anak-anak. Di mana memerlukan ketahanan pisik yang agak kuat. Karenanya banyak diantaranya melakukan kesalahan yaitu garis terinjak dan sering pula kabak melewati dan tidak sampai pada kotak yang dituju. Di samping kotak-kotak yang cukup besar sehingga bagi anak-anak kecil sangat memungkinkan terjadinya kesalahan diakibatkan oleh langkah anak-anak sangat pendek. Gambar kapal Ban :



Mengenai aturan dan sistem permainan ini sama halnya dengan sistem permainan kapal lainnya. Mengenai istilah "ban" di sini, di masyarakat sering dijumpai adanya satu permainan judi yang disebut "macontok" dengan taruhan uang yang sangat besar.

Dari sinilah istilah ban dipergunakan dalam permainan untuk anak yang dinamakan kapal ban, karena bentuk dan garisnya persis sama dengan ban yang dipergunakan dalam permainan judi tersebut.

2) *Konsekwensi kalah menang :*

Setiap permainan anak-anak mempunyai akibat kalah dengan menang, resiko bagi yang kalah hanya menerima "gopokan" yang istilahnya "gopok" bahasa Bali yang artinya menampar dengan bagian yang kalah oleh yang menang dengan telapak tangan. Berapa kali yang menang dapat ngapok yang kalah, tergantung dari kemenangan yang diperolehnya. Ngapok ini dapat dilakukan pula setiap akhir permainan, kemudian permainan tahap berikutnya diulang kembali.

Oleh masing-masing pemain diingat, berapa ia menang dan berapa ia menderita kekalahan. Dalam permainan tahap berikutnya ini yang kalah tadi belum tentu menerima kekalahan lagi, atau mungkin pula ia kalah lagi. Kotak yang dikuasai oleh masing-masing pemain, pada permainan tahap berikutnya kemudian dijumlahkan. siapa diantaranya yang palingsedikit mengumpulkan atau menguasai kotak maka ia yang berhak mendapat gopokan.

12.9. Peranannya masa kini

Masyarakat pedesaan yang jauh dari kota bahkan letaknya sangat terpencil di pelosok pedesaan tentu jauh dari pengaruh situasi perkotaan. Permainan yang sifatnya sederhana memerlukan peralatan serta perlengkapan yang serba sederhana pula. Karena bahan atau alatnya dengan mudah didapat di mana saja, dengan lapangan permainan cukup di halaman rumah saja. Demikian pula teknik dan aturannya sangat mudah difahami oleh anak-anak.

Oleh karena sifat permainan yang serba mudah dengan tidak memerlukan waktu khusus, sehingga permainan dapat diselenggarakan sambil membantu orang tua dalam kesibukan sehari-harinya yang bergelut dengan keperluan rumah tangga. Para orang tua sangat menghargai permainan ini bagi anak-anak, mengingat pelaksanaannya tanpa memerlukan pengorbanan uang dan cukup memberikan tingkat kepuasan yang tinggi. Di samping bermain anak-anak mereka juga dapat sambil melakukan tugasnya untuk mengasuh adik-adiknya yang masih kecil.

Biasanya permainan ini tidak lebih banyak dilakukan oleh anak-anak sekarang, dikarenakan adanya bermacam-macam jenis permainan yang terjual di toko-toko memasuki pedesaan. Kita tahu bahwa sifat anak-anak sekarang lebih menyukai permainan baru, maka permainan anak-anak khas kenyataan dan kerakyatan ini dikawatirkan akan punah dan tenggelam dari kegiatannya.

12.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat pedesaan yang jauh dari kota lebih-lebih mereka yang berada di pelosok-pelosok menganggap permainan ini sangat cocok bagi putra-putri mereka, karena pandangan mereka senantiasa berpangkal tolak dari keadaan ekonomi mereka. Apapun yang dianggap murah dan gampang mencarinya itulah yang baik untuk memenuhi hasrat anak-anak mereka bermain.

Mengingat permainan ini tidak ada bahayanya yang mungkin dapat ditimbulkan. Dengan menyibukkan diri melalui permainan ini maka putra-putri mereka akan lebih terdidik menambah persahabatan di antara teman-teman sepermainan dan mendidik mereka untuk dapat lebih bersifat kreatif, mengenal serta mengetahui lebih banyak mengenai lingkungan anak-anak. Makin banyak pergaulan berarti makin banyak pengalaman yang dimiliki anak-anaknya sehingga dirasakan pengalamannya makin luas.

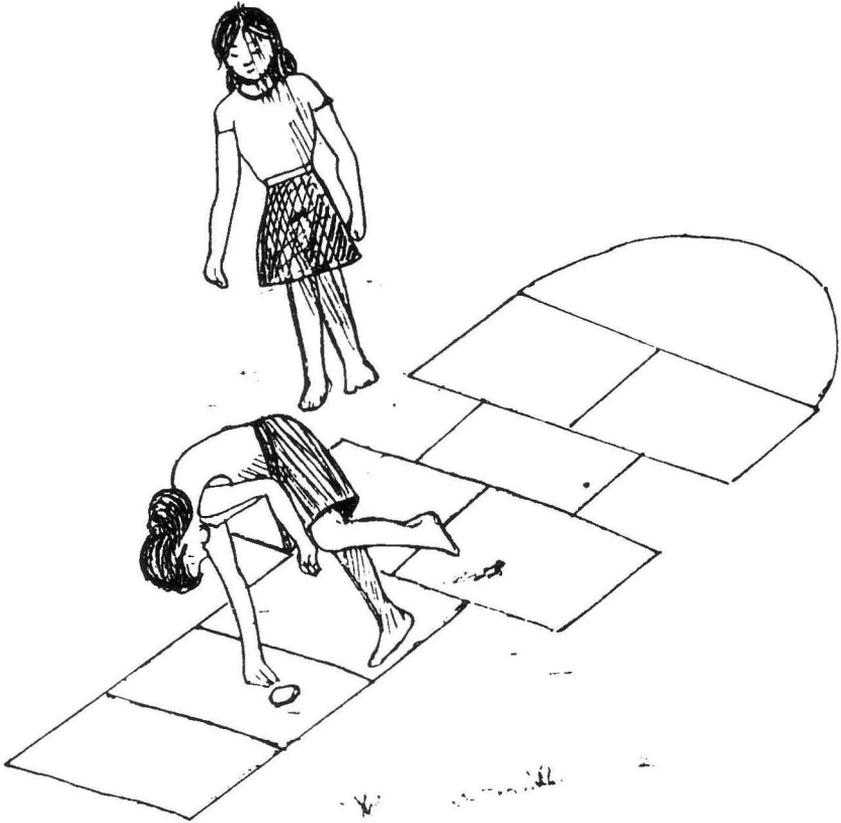
Dikatakan perkembangan serta pertumbuhan anak-anak memerlukan kebebasan, bagaimanapun cara orang tua untuk mengekangnya namun tidak mendapat perhatian. Oleh karena itu, para orang tua menyadari akan keinginan anak-anaknya. Melalui kebebasan inilah mereka saling mengisi waktu luangnya dengan kehendak mereka masing-masing sesuai dengan keinginannya. Diantaranya ada yang bermain-main dan lain sebagainya sesuai dengan kesukaannya.

Khusus mengenai permainan khas kerakyatan yang hidup di tengah-tengah masyarakat anak-anak khususnya di pedesaan mempunyai kemungkinan terdesak oleh permainan baru sebagai akibat dari kemajuan teknologi mutakhir sekarang ini. Hal serupa akan dialami oleh masyarakat yang mempunyai taraf hidup yang sudah agak maju, dengan mengikuti kehendak anak-anaknya untuk memiliki jenis permainan baru seperti yang telah dijual di toko-toko. Menurut pengalaman bahwa suatu alat permainan tersebut hanya dapat memberikan kepuasan yang temporer saja sifatnya. Artinya setiap saat akan selalu minta diganti dengan yang lain. Ini sebenarnya perlu dipertimbangkan dengan semasak-masaknya supaya anak-anak akan dididik menjadi calon orang berpola hidup

consumtif tinggi. Orang tua sudah mulai menyadari bahwa jenis-jenis permainan baru memang perlu mereka kenal tetapi jangan hendaknya sampai membunuh kreasi si anak, Hal ini sangat diperlukan untuk membentuk pribadinya nanti.

MILIK KEPUSTAKAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN NASC DEPRUDPAR

Bermain Kapal-Kapalan.



13. Madepe-Depean

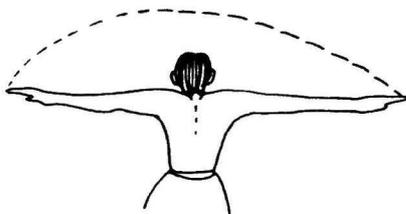
13.1. Nama permainan ; "Madepa-depaan" (madepe-depean).

13.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Permainan ini dilakukan pada waktu siang, sore, ataupun pagi, yaitu saat anak-anak tidak melakukan atau melaksanakan kegiatan sekolah ataupun sedang membantu orang tuanya. Artinya kapan saja permainan ini dapat dilaksanakan kalau anak-anak mempunyai waktu senggang. Sebagai suatu permainan yang bersifat murni maka ia tidak ada hubungan dengan suatu peristiwa sosial khusus. Biasanya permainan ini dilakukan di Sekolah ataupun di kampung-kampung dan di rumah-rumah, yang tersedia lapangan yang relatif luas (barang 5 - 6 meter persegi).

13.3. Latar belakang sosial budaya

Masyarakat tradisional Bali mengenal ukuran yang bersifat khas, yaitu menggunakan bagian-bagian dari pada anggota badannya seperti tangan, kaki, jari tangan, telapak tangan, dan sebagainya. Ukuran dengan anggota badan ini demikian meresapnya sehingga kesatuan ukuran ini sudah melembaga dan tercantum dalam lontar yang mengupas soal bangunan dan soal ukuran pekarangan rumah tradisional. Salah satu dari pada kesatuan ukuran itu adalah "Depa" yaitu satu kesatuan panjang diambil dari ukuran panjang tangan yang direntangkan secara lurus dari ujung jari tengah (atau ke jari tengah yang lainnya (lihat gambar)



Sampai saat ini kesatuan ukuran panjang ini masih dipakai di samping kesatuan ukuran meteran yang sudah berlaku secara internasional. Kita di Bali masih mendengar bahwa ada anak-anak yang mengatakan, panjang seutas tali 5 depa dan seterusnya .

Maka itu anak-anak masih perlu menguasai kesatuan ukuran depa ini dengan baik untuk dapat mereka terapkan dalam praktek sehari-hari. Pengenalan suatu ilmu bagi anak-anak sudah lumrah disajikan dalam bentuk permainan. Maka dari itulah lahir suatu permainan dengan tujuan melatih keterampilan anak untuk memakai kesatuan ukuran ini. Bukan madepa-depaan ini saja merupakan sarana untuk melatih anak mengenal alat ukuran, juga lengkat (jarak dari ujung ibu jari ke ujung kelingking, tapak merupakan jarak dari tumit sampai ujung jari tengah kaki). Tetapi diuraikan pada kesempatan ini adalah madepa-depaan. Dengan sendirinya anak-anak yang sedang melakukan permainan ini tidak menyadari bahwa apa yang sedang mereka lakukan adalah merupakan proses sosialisasi untuk melatih dirinya menjadi anak-anak yang terampil, dalam menerapkan salah satu kesatuan ukuran ini. Melalui permainan ini mereka akan berlatih dalam praktek bagaimana mengukur panjang yang disebut satu depa, dan seterusnya.

Mereka akan segera memprotes kepada temannya apa yang disebut satu depa itu tidak sesuai dengan ketentuan depa yang sudah umum mereka ketahui berdasarkan keterangan para orang tuanya. Begitulah ia berkembang sebagai sebuah permainan yang pengenalannya merata di seluruh Bali. Semua anak-anak Bali mengenal permainan ini dengan berbagai variasi di sana-sini. Tetapi yang jelas bahwa permainan ini menganut prinsip pokok yang sama dengan mengemban tugas pendidikan sebagai media belajar berhitung dari pada anak-anak. Ia tetap berkembang sebagai suatu permainan sekalipun di satu pihak mereka harus mengenal kesatuan ukuran lainnya yang lebih luas penggunaannya.

13.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Sebagai lazimnya permainan-permainan anak tradisional sukar untuk diselusuri sejak kapan ia mulai dikenal, maka permainan inipun mengalami nasib yang sama. Karena masyarakat tradisional kurang memperhatikan masalah pendataan maka mereka tak merasa berkepentingan untuk mengetahui kapan masyarakat mereka sudah mengenal permainan ini. Begitu pula mereka tidak menghiraukan siapa dan dari mana sebenarnya permainan itu. Karena termakan usia yang cukup lama sulitlah mencari jejak daripada awal mula permainan ini. Berdasarkan dari beberapa informan sebagian besar mereka menyebutkan bahwa permainan ini sudah mereka kenal sejak 3 generasi yang mendahului kakeknya. Sulit untuk memastikan secara pasti sejak kapan permainan ini dikenal oleh masyarakat Bali. Tetapi sebagai dugaan kiranya permainan ini sudah ada jauh sebelum masyarakat Bali mengenal kesatuan-kesatuan ukuran internasional. Pada waktu masyarakat mengenal satu-satunya kesatuan ukuran yang tercantum dalam lontar Asta Kosala dan Asta Bhumi mereka merasa perlu mengajar anak-anaknya dengan ilmu hitung itu sebagai suatu keharusan. Ini baru merupakan dugaan dan segala sesuatu mengenai data-data ilmiah tentang kelahiran permainan ini perlu penelitian secara khusus. Begitu pula perlu diteliti apakah pada waktu kejayaan ilmu arsitektur tradisional Bali, masyarakat belum mengenal ukuran lain selain ukuran yang mereka kenal dalam lontar-lontar tersebut.

Sebagai suatu permainan penulis dapat informasi di 3 (tiga) Kabupaten yaitu Jembrana, Buleleng dan Badung, bahwa permainan ini tetap seperti ini adanya dari dulu. Tidak pernah terjadi perubahan yang berarti. Walaupun berubah hanya secara variasi saja. Sedangkan dasar pokoknya tetap saja. Ini dapat dimengerti karena memang perlu permainan ini sederhana saja hanya mengenal beberapa peraturan saja, yang jelas sikap masyarakat terhadap permainan ini selalu berubah-ubah sesuai dengan keadaan. Kadangkala permainan ini begitu meluap penggemarnya sampai dapat kita saksikan hampir di setiap desa dan rumah kita lihat anak-anak sedang bermain

depa-depaan. tetapi tidak jarang kita melihat atau mengalami suatu saat permainan ini seolah-olah sudah tidak disenangi oleh para anak-anak kita. Begitu berlangsung dalam kurun waktu tertentu dan tanpa diduga sebelumnya ia muncul lagi mengisi kegiatan para anak-anak kita dengan memberikan ketekunan dan nilai mengasikkan yang cukup tinggi. Anak-anak merasa sangat puas akan nilai yang diberikan oleh permainan ini.

13.5. Peserta atau pelaku

Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak yang berumur antara 6-12 tahun. Dapat dilakukan oleh pria, wanita bahkan campuran. Permainan ini tidak memerlukan kekuatan phisik, secara khusus artinya, dapat dikerjakan oleh anak-anak sehat pada umumnya.

1) *Jumlahnya* : Permainan ini tidak memerlukan pemain yang terlalu banyak asalkan berkumpul anak paling sedikit 3 orang mereka sudah dapat melakukannya. Tetapi akan lebih bersemarak kalau pesertanya lebih banyak lagi. Banyaknya tidak terbatas, tetapi sekalipun begitu mereka tidak bisa bebas begitu saja. Faktor tempat atau lapangan juga memberi batas berapa anak sebaiknya tertampung dalam tempat itu.

Apabila contoh tempat tersedia hanya 6 m², ini sangat baik kalau mereka bermain tidak melebihi 10 anak. Inipun tidak mutlak, karena mereka akan selalu bermusyawarah dalam mengajak teman-temannya bermain. Pada umumnya mereka akan selalu menjaga perasaan temannya.

2) *Usianya* : Karena permainan ini tidak begitu makan fikiran, maka biasanya digemari oleh anak berusia antara 6 - 12 tahun.

3) *Jenis kelamin* : Biasanya mereka bermain dengan kawan yang sejenis, tetapi kalau keadaan memaksa mereka bisa juga mengadakan permainan campuran. Ini dimungkinkan karena permainan ini tidak memerlukan sarat ketangkasan khusus. Mereka dapat melakukan dengan baik asalkan usianya tidak terlalu berbeda, biarpun jenis kelaminnya berbeda. Ini berarti anak putra 6 tahun dapat bermain

dengan baik dengan anak putri yang seusia pula.

- 4) *Kelompok sosial* : Permainan ini tidak mengenal perbedaan sosial, baik akibat kaya miskin maupun pejabat dengan anak rakyat biasa, begitu pula tidak dikenal pengelompokan anak bangsawan dengan rakyat jelata. Mereka dapat tertampung dari berjenis tingkatan sosial, yang penting mereka sehat jasmani dan bersedia mengikuti segala ketentuan yang ada atau yang mereka sepakati bersama.

13.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan yang serba macam-macam mereka sudah dapat bermain asalkan tersedia lapangan barang 4 - 7 m². Inipun tidak dengan ukuran tertentu, artinya tergantung pada keadaan bisa saja lapangan yang memanjang ataupun tidak mempunyai bentuk khusus yang penting lapangan itu rata dan tidak berisi rintangan berupa lubang ataupun parit-parit yang dapat membahayakan. Peralatan lainnya ialah "depa" yang dapat dibuat oleh peserta pada waktu diperlukan yaitu dengan merentangkan tangan.

13.7. Iringan :

Tidak diperlukan iringan khusus. Mereka hanya menggunakan ucapan-ucapan dalam bahasa daerah sebagai kode waktu permainan dimulai ataupun belum siap kalau mereka memang peserta belum siap. Sekalipun tanpa iringan permainan ini bisa juga meriah dan ramai karena peserta melontarkan ucapan-ucapan ejekan dan tertawa kalau salah seorang pemain berusaha berlaku curang, ataupun si pencari segera dapat berubah kedudukan.

13.8. Jalannya permainan

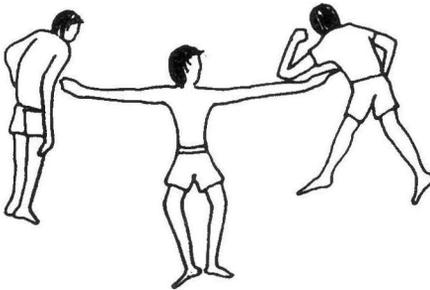
- 1) *Persiapan* :

Anak-anak yang berkumpul misalnya dalam contoh ini 7 anak mereka menempatkan tempat dengan batas-batasnya. Bisa juga dengan garis atau bisa juga batas alam yang ada, misalnya semak-semak yang mengitari tempatnya bermain. Sesudah itu mereka mengadakan sut atau um ping pang, untuk menetapkan seseorang yang berkedudukan sebagai

pencari. Misalnya yang bermain : A,B,C,D,E,F,G, dan sesudah diadakan sut atau um ping pang dan ternyata E menjadi pencari dan A,B,C,D,F,G, yang berusaha menghindar.

2) *Aturan permainan :*

- a. Satu orang berkedudukan sebagai pencari akan memasang ukuran depa dari seorang yang pertama dipegangnya dan ujungnya akan dijatuhkan pada salah seorang teman (lihat gambar).



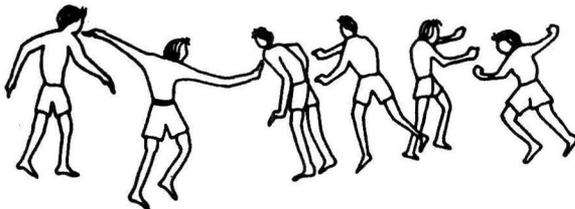
- b. Seseorang yang disentuh sebagai pangkal ukuran depan tidak boleh menghindar dan sentuhan tangan lain akan ditujukan pada teman lainnya. Dan tim lainnya akan berusaha mengelak supaya jangan tepat kena ukuran 1 depa itu.
- c. Mereka akan begitu berlari atau bergerak ke sana ke mari, dan atas kejelian dan kecekatan pencari dapat disentuh teman lainnya yang jaraknya 1 (satu) depa.
- d. Anak yang kena sentuhan berikutnya tidak boleh bergerak atau menghindar dan kalau betul jaraknya tepat satu depa maka anak yang kedua inilah yang mengganti kedudukan mencari. Dalam contoh ini E mencari dan pertama ia menyentuh B dan selanjutnya berusaha menyentuh teman lainnya, dan yang dicari pun berusaha mengelak. Seandainya dalam mencari itu E dapat menyentuh teman lainnya dan yang dicaripun misalnya C dan yang disentuh belakangan ini pun tak boleh bergerak (lihat gambar).



- e. Kalau sudah tepat ukuran B dan C 1 (satu) depa maka C mengganti kedudukan E.
- f. C sebagai pengganti harus bersifat jujur dan segera mengganti kedudukan E. Begitu seterusnya sampai mereka sama-sama puas.

3) *Tahap permainan :*

Setelah ditetapkan si pencari dengan sut, seperti contoh di atas, maka E yang berkedudukan sebagai pencari diwajibkan memisahkan diri. Seterusnya kelompok A,B,C,D,F,G, berusaha menyebar dan tidak boleh keluar dari batas yang sudah ditentukan. E sebagai pencari bertanya dengan kata "suba" dijawab dengan ucapan "suba" dan kalau belum akan dijawab dengan "tonden". Begitu masing-masing berusaha mengambil posisi dan selanjutnya keluar ucapan "suba" dari kelompok yang dicari. Maka E bergerak mencari sentuhan pertama dan berusaha dengan bergerak kesana-kemari atau kanan kiri untuk menyentuh yang lain (lihat gambar).



Mereka akan bergerak kesana kemari dalam lingkaran E, artinya teman-temannya akan selalu bersikap jinak-jinak merpati mendekati E. Mereka masing-masing memberikan pancingan-pancingan untuk disentuh dan E yang berkedudukan sebagai pencari harus bersikap waspada dan memasang mata dengan jelinya, dan selalu berusaha menyentuh teman yang lainnya. Seandainya E dapat menyentuh teman lainnya dalam hal ini C dan begitu disentuh ia harus diam dan seketika E mengukur dari B ke C. Kalau nasib baik jarak itu tepat "1 depa" maka C harus mengganti kedudukan E. Seandainya jarak itu tidak 1 depa boleh lebih atau kurang maka E gagal

mengenakan ukuran depannya dan permainan harus diulang lagi. Begitu seterusnya sampai ia dapat menerapkan ukuran depannya dari obyek pertama kepada obyek berikutnya. Kalau berhasil barulah ia berganti kedudukan dan langsung bergabung dengan teman lainnya dan kedudukan pencari digantikan oleh yang kena tadi.

Begitulah seterusnya sampai permainan ini menjemukan mereka. Mereka berhenti dengan masing-masing perasaan puas.

4) *Konsekwensi kalah menang*

Dalam permainan ini tidak terjadi pengelompokan yang akan secara mutlak mencari kalah menang. Dalam permainan ini hanya ada kelompok yang dicari dan seseorang sebagai pencari yang kedudukannya berganti-ganti, sesuai dengan hasilnya yang terjadi dalam permainan. Biasanya permainan ini diakhiri dengan tidak ada yang keluar sebagai pemenang atau yang kalah. Lain halnya dengan kalau terjadi sesuatu keadaan seorang yang dapat merubah kedudukannya, sehingga dari awal sampai akhir ia tidak sebagai pencari saja. Dalam contoh ekstrim ini memang si pencarilah yang kalah mutlak dan jadi bahkan diejek. Ini hampir tak pernah terjadi, karena kekuatan anak-anak memang sudah seimbang dan yang penting, tak akan terjadi peristiwa begitu kejam di mana teman-temannya sampai hati menyiksa seseorang temannya. Letak daripada sifat kompetitif dari pada permainan ini ialah seseorang pencari akan berusaha sesingkat mungkin merubah kedudukannya. Dan akhir daripada permainan ini ialah peserta masing-masing puas dan tidak ada yang begitu kecewa kelemahan yang dialami tadinya akan berusaha ditebus pada kesempatan berikutnya. Segala selisih sengketa yang terjadi tatkala bermain sirna bersamaan dengan berakhirnya permainan itu.

13.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini masih juga memberikan kepuasan tersendiri pada anak-anak terbukti masih sering bisa juga memberikan kepuasan tersendiri, pada anak - anak dan sering kita lihat

pada hari-hari tertentu anak-anak melaksanakan permainan ini.

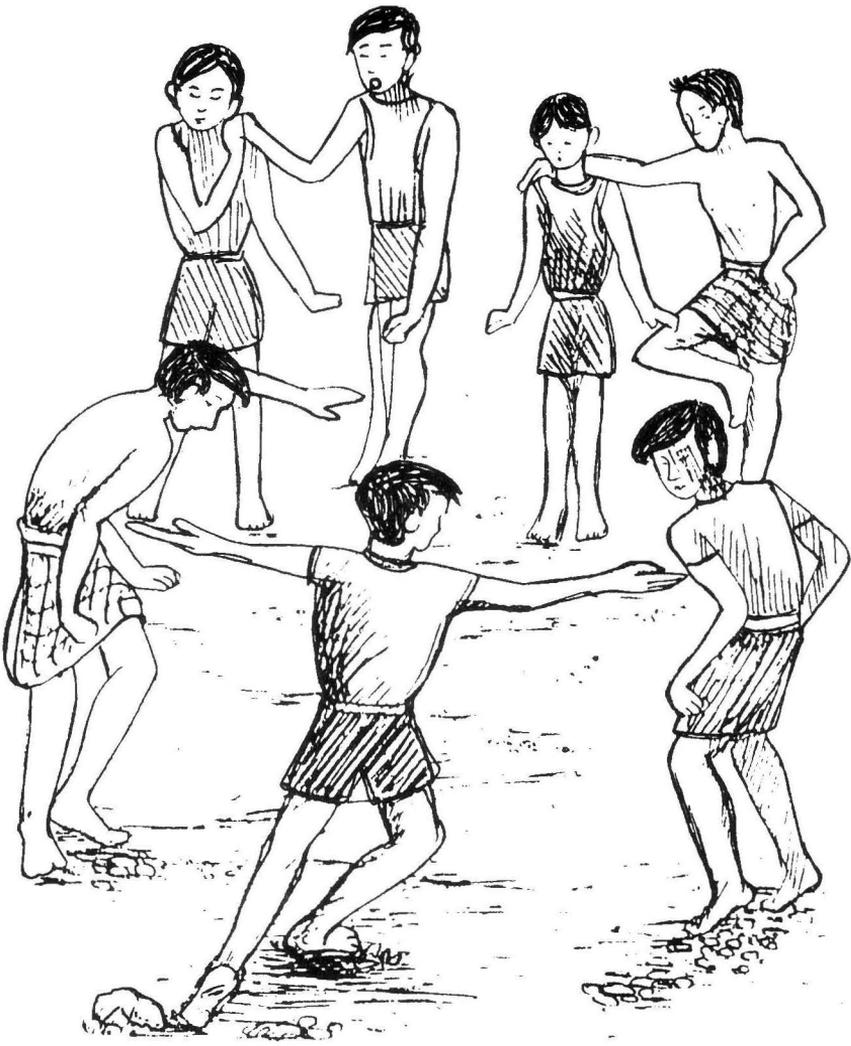
Di antara sekian jenis permainan yang dapat dipakai melatih ketangkasan anak-anak masih perlu juga permainan ini dipertahankan karena beberapa alasan. Dengan permainan ini secara tidak langsung kita berusaha memperkenalkan salah satu aspek kebudayaan para leluhur. Yaitu mereka masih mengenal salah satu alat ukur nenek moyangnya yang sekarang sudah mulai dilupakan.

Melalui ukuran "depa" ini para orang tua akan dapat memperluas keterangannya pada anak-anaknya sehingga sistem ukuran dalam zaman dulu tidak begitu saja dilupakan.

13.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat pada umumnya khususnya para orang tua anak, masih dapat menerima kehadiran dan kehadiran permainan ini, karena cukup dapat mengasikkan anak-anaknya. Hanya saja dibatasi bahwa ia hanya boleh dilakukan oleh anak usia sekolah dasar. Karena mulai pendidikannya sederhana saja, terbatas pada anak-anak yang memerlukan gerakan-gerakan dasar dan kecerdasan yang terbatas pula. Selain itu, ditinjau dari segi ekonomis, tidak memberikan beban-tambahan pada orang tua saat ini.

Dan yang penting sarat permainan bagi ukuran masyarakat umum dapat dipenuhi.



MADEPA - DEPAAN

14. Magemblung

14.1. Nama permainan ; "Magemblung"

Magemblung adalah satu-satunya istilah atau nama jenis permainan anak-anak khas daerah.

Di kalangan masyarakat anak-anak di pedesaan, kata megemblung amat populer.

Istilah atau perkataan ini berasal dari kata "gemblung" (blung) yang mendapat imbuhan yakni awalan ma (\pm me). Gemblung atau blung suatu bunyi yang ditimbulkan bila sepotong bambu (\pm 1 m), kulkul (kentongan) dipukulkan dengan sepotong kayu atau batu. Oleh karena itu sepotong bambu atau kulkul dan batu-batu (\pm sebesar bola tenis) menjadi sarana utama permainan ini.

14.2 Peristiwa atau waktu.

Kesederhanaan permainan ini yang dapat kita lihat dari sarana atau peralatan, peraturan permainan dan lain sebagainya, seirama dengan kebebasan waktu atau peristiwa untuk menyelenggarakannya mengikuti sikap, tingkah laku, pribadi anak-anak. Kapan saja anak-anak dapat menyibukkan diri dengan permainan ini baik pagi, tengah hari, sore, petang maupun pada malam hari. Tidak ada satupun dari sekian banyak dan jenis kegiatan upacara adat agama yang sering-sering berlangsung dalam masyarakat yang ada kaitannya dengan permainan ini. Apabila secara kebetulan terlaksana pada waktu yang sama, hal itu terjadi kebetulan saja dan pasti berjalan tersendiri-sendiri mengikuti tujuannya masing-masing. Kegiatan upacara adat-agama terikat bahkan harus dilakukan pada hari-hari tertentu (bahasa daerah atau Bali : Dewasa) yang dipandang cocok atau tepat berdasarkan petunjuk atau ketentuan adat istiadat dan agama yang umumnya amat ditaati serta disucikan oleh seluruh umat.

Kapan saja anak-anak ingin melakukan permainan ini saat itu juga sudah dapat dilaksanakan tanpa memerlukan atau harus didahului oleh suatu upacara atau sesajen seperti bila akan melakukan upacara adat.

Demikian juga pada saat-saat berlangsung dan berakhirnya tergantung sepenuhnya pada keinginan para pemain.

14.3. Latar belakang sosial budaya

Keadaan masyarakat yang terdiri dari golongan-golongan, kelompok masyarakat yang lebih kecil dan mempunyai martabat yang berbeda-beda tidaklah mempengaruhi permainan ini walaupun kenyataan anak-anak yang akan melakukannya berasal atau bersumber dari masing-masing golongan kelompok masyarakat. Setiap anak baik putra maupun putri sedikitpun bahkan tidak pernah terselinap, suatu pikiran atau perasaan bahwa mereka berasal dari golongan yang kedudukannya dalam masyarakat mengenal perbedaan. seperti : golongan Brahmana, Satriya, Wesya, dan Sudra. Keempat ini pada zaman dahulu merupakan pembagian yang berdasarkan kecakapan (profesi) dan sangat erat kaitannya dengan pekerjaan sehari-hari. Golongan Brahmana bertugas menuntun atau membina agar seluruh masyarakat melaksanakan kewajiban-kewajiban agama dan adat-istiadat; Golongan Ksatriya mengatur tata-hidup dan pemerintahan; Wesya mengabdikan diri sebagai tukang, arsitek (bahasa daerah undagi dan sangging) sedangkan golongan Sudra bertugas sebagai pembantu (pekerja kasar) dalam segala kegiatan di berbagai bidang. Dan dewasa ini pembagian atau golongan masyarakat tersebut hanya merupakan asal atau keturunan-belaka (bahasa daerah "Catur Wangsa") karena martabat golongan atau seseorang dalam masyarakat dilakukan oleh antara lain tingkat pendidikan, taraf hidup dan pribadi.

Kesemua perbedaan yang diuraikan di atas sama sekali tidak ada pengaruhnya bagi anak-anak dalam melakukan permainan ini baik pada masa dahulu kala maupun dewasa ini. Keadaan demikian jelas dapat disaksikan pada kata-kata atau bahasa yang mereka pergunkan waktu bermain, sikap mental-jasmani dan lain sebagainya. Orang tua yang kebetulan menyaksikan mereka bermain akan membiarkan saja keadaan demikian dan sedikitpun tidak merasa kurang enak atau tersinggung akibat ulah tingkah laku anak-anak dari golongan terendah sekalipun.

14.4. Latar belakang sejarah dan perkembangannya.

Dalam melakukan kegiatan upacara adat bagi masyarakat yang hidup di pedesaan di samping ada waktu atau hari-hari khusus terdapat pula waktu atau hari-hari (Dewasa = saat yang baik untuk melakukan satu jenis kegiatan upacara adat) yang bersifat umum, yang berarti banyak atau sebagian besar rakyat di suatu desa terdapat pada hari tersebut menyelenggarakan upacara adat secara serempak, seperti upacara Pitra Yadnya (upacara Pembakaran mayat), upacara potong gigi dan lain sebagainya.

Bila upacara sudah selesai, sudah tentu banyak potongan-potongan bambu bergelimpangan bekas bangunan-bangunan darurat yang sebagian besar konstruksinya mempergunakan bambu sebagai kerangkanya. Beberapa minggu atau bulan bangunan yang berkerangka telah mulai digarap secara gotong royong terutama oleh anggota banjar (=kelompok masyarakat) sebelum hari upacara.

Potongan-potongan bambu yang berserakan inilah rupa-rupanya memberi inspirasi bagi pencipta permainan ini di dalam mewujudkan satu permainan anak-anak khas daerah pada zaman dahulu kala. Hal itu dapat dikaitkan dengan salah satu sarana utama pada permainan magemblung ini adalah sepotong bambu yang berukuran \pm 1m ataupun sebuah kulkul (kentongan).

Demikian pula adanya batu-batu kecil dan pecahan-pecahan perabot rumah tangga (dari porselin dan sejenisnya) yang berserakan memenuhi pekarangan dan jalan-jalan pedesaan dapat dimanfaatkan bagi terciptanya permainan ini.

Sebagaimana jenis permainan rakyat atau anak-anak yang telah dikemukakan terdahulu, maka permainan "magemblung" inipun sukar bahkan tidak mungkin dapat diketahui siapa nama penciptanya. Demikian pula mengenai tempat atau daerah asal dan kapan diciptakannya. Para kakek yang paling lanjut umurnyapun tidak ada yang mengetahui asal-usul permainan ini. Mereka sudah menemukan permainan ini begitu saja hidup di tengah-tengah masyarakat.

14.5. Peserta atau pelaku

1) Jumlahnya :

Tidak ada ketentuan yang mengikat berapa jumlah para peserta (maksimal walaupun yang minimal). Namun dalam kenyataannya, jumlah para pemain berkisar dari 2 (dua) sampai 10 (sepuluh) orang.

Biasanya disesuaikan dengan panjang pendeknya potongan bambu (gemblung) yang mereka peroleh, agar tidak terlalu berdesak-desakan bila dipasang tarukan di atasnya.

2) Usianya :

Anak-anak yang suka melibatkan diri dalam permainan berkisar antara 5 (lima) sampai dengan 10 (sepuluh) tahun, walaupun ada kalanya kita saksikan peserta yang berumur di luar batas usia.

3) Jenis kelamin :

Karena tidak ada aturan atau syarat-syarat bagi peserta, baik mengenai usia maupun jenis kelamin, maka dapat kita saksikan bahwa permainan ini dilakukan sekelompok anak-anak putri, sekelompok anak-anak laki-laki maupun campuran.

4) Latar belakang sosial :

Adanya perbedaan-perbedaan dalam masyarakat yang ditimbulkan oleh perbedaan taraf hidup, pendidikan, pekerjaan, kasta (golongan) dan lain-lain yang sebenarnya mewarnai latar belakang para peserta, tidak berpengaruh sama sekali bila mereka tengah melaksanakan permainan ini. Semua pemain seolah-olah memiliki latar belakang sosial yang sama, tak ubahnya sebagai berasal dari satu sumber atau golongan yang ada dalam masyarakat.

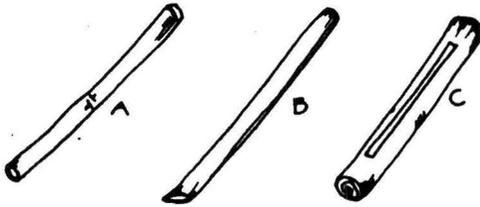
14.6. Perlengkapan permainan

Peralatan atau perlengkapan permainan ini mudah dicari atau didapat oleh anak-anak dalam lingkungannya, seperti :

1) Gemblung :

Yang dinamai gemblung ini tidak lain dari pada sepotong bambu atau kayu (lebih kurang 1 meter) yang biasanya ada saja terdapat di pekarangan rumah pedesaan. Akan tetapi, yang dipandang paling ideal adalah sepotong kulkul

(kentongan), karena di samping bentuknya menarik bunyinya nyaring, sehingga permainan tampak lebih meriah dan mantap (gambar 1 c), sehingga dapat menambahkan keasyikan penonton.



2) Batu :

Setiap pemain atau peserta harus menyiapkan batunya masing-masing. Batu-batu ini kira-kira sebesar bola tenis, yang semakin bulat bentuknya merupakan batu yang dipandang baik (gambar 2 c). Anak-anak yang menggemari permainan ini sengaja memelihara batunya, sebab batu yang baik bentuknya sukar didapat.



3) Embung :

Embung berarti "taruhan" yang kenyataannya tidak lain dari pada pecahan-pecahan : keramik (bahasa daerah celebing), Barang-barang pecah belah perabot rumah tangga, yang biasanya dibuang berserakan oleh para orang tua di belakang dapur. Pecahan-pecahan ini dikumpulkan oleh anak-anak. Bila pecahan tersebut besar-besar, harus dibuat lebih kecil lagi sehingga besar pecahan \pm sebesar uang kepeng (gambar 3).

(Gambar 3).



Selain peralatan yang telah disebutkan di atas, masih diperlukan lapangan permainan yang kira-kira berukuran 10 x 6 meter, bila mereka bermain ber empat misalnya. Biasanya sebuah pekarangan rumah dipergunakan saja seluruhnya tanpa menentukan batas-batasnya, karena untuk lapangan permainan tidak ada ketentuan-ketentuan khusus.

14.7. Iringan (musik, gambelan, dan sebagainya)

Permainan rakyat atau anak-anak daerah ini sifatnya amat sederhana. Setiap peserta baru hanya perlu waktu lima menit saja untuk dapat turut bermain serta memahami peraturannya. Sesuai dengan kesederhanaan permainan ini, maka iringan musik atau gambelan tidak pernah menyertainya.

Selama permainan berlangsung hanya kedengaran bunyi sentuhan antara bambu (kukul) dengan batu disela-sela suara sepotong peserta yang bernada gembira dan kesal.

14.8. Jalannya permainan

Bila pada suatu tempat berkumpul dua, tiga anak-anak masing - masing peserta harus mengusahakan batu dan sejumlah embung. Peralatan ini yang mesti mereka sediakan sendiri-sendiri, sedangkan sepotong kayu atau bambu mereka berusaha mencari atau membuat bersama-sama. Kalau semua peralatan yang diperlukan sudah mereka dapati, biasanya mereka lasung bermain, karena pada umumnya semua peserta sudah memahami peraturannya. Namun, perlu dikemukakan terlebih dahulu beberapa peraturan yang perlu-perlu dalam permainan ini sebelum memasuki jalannya permainan yang merupakan bagian terpenting dalam uraian ini, antara lain sebagai berikut :

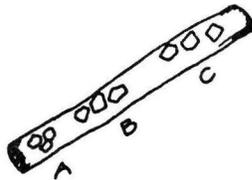
- 1) Setiap kali permainan dimulai, setiap peserta harus menaruh embungnya (taruhannya) di atas gemblung dengan cara menjejerkan.

Besar atau jumlah embung (taruhan) antara satu sampai dengan sepuluh buah tergantung dari perjanjian yang sebelumnya telah sama-sama disetujui.

- 2) Batu yang letaknya paling jauh dari gemblung (sudah berisi taruhan) yang mendapat giliran pertama melempar sasaran.
- 3) Peserta yang telah kehabisan embung tidak boleh turut bermain lagi.

Misalnya anak-anak yang akan melakukan permainan ini adalah : si A, si B, dan si C.

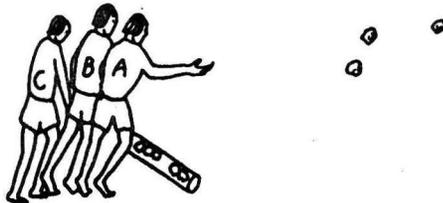
Pertama-tama mereka menaruh embung masing-masing di atas gemblung dengan hati-hati agar tidak jatuh ke tanah (gambar 4)



Umpama mereka bermain "embung tiga" berarti setiap pemain menaruh tiga buah pecahan di atas gemblung. Semua embung mereka berjumlah $3 \times 3 = 9$ buah. Dari garis dibelakang gemblung mereka masing-masing melemparkan batu mereka sejauh yang mereka kehendaki (gambar-gambar 5).

Jauh dekatnya si A, si B, dan si C, melemparkan masing-masing batunya ada maksud-maksud tertentu, antara lain : si A melemparkan batunya paling jauh dengan harapan agar

Gambar 5.



mendapat giliran pertama melempar sasaran (gemblung). Bila batunya mengenai gemblung dan dapat menjatuhkan semua yang berderet di atasnya berarti si A untung besar serta dapat memiliki semua embung. Biasanya hanya dapat menjatuhkan beberapa embung saja sehingga yang lain dapat kesempatan melempar.

Si B melemparkan batunya tidak begitu jauh dengan harapan agar pasti dapat embung walaupun hanya sebagian. Dia tidak mau berspekulasi supaya tidak menanggung resiko besar. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh persediaan embungnya yang sudah menciut, karena itu perlu berhati-hati.

Si C perhitungannya lain. Bila melemparkan batunya dekat sekali dengan gemblung agar menjamin menang total bila si A dan si B meleset.

Si A yang melemparkan batunya paling jauh dari garis (di belakang gemblung) mendapat giliran pertama melempari sasaran. Misalnya saja gemblung tidak sepenuhnya kena lemparan sehingga embung hanya jatuh dua buah. Keadaan demikian berarti si A berhak mengambil dua buah embung. Perhitungan pertama ia kalah 1 (satu) buah.

Si B mendapat giliran kedua. Dengan sikap hati-hati dan penuh perhatian dia melemparkan batunya ke arah sasaran (gemblung), sehingga embung yang jatuh ke tanah hanya 4 buah. Dalam perhitungan awal berarti ia menang 1 (satu) buah.

Terakhir tiba giliran si C, yang karena jarak dekat ia mampu misalnya melempar sasaran sampai semua sisa embung jatuh ke tanah (tiga buah), yang berarti ia tidak kalah dan tidak menang (bahasa daerah saphi). Bila dalam tahap pertama atau sesudah semua peserta mendapat giliran melempar atau ternyata masih ada sisa embung di atas gemblung, maka semua peserta mulai lagi untuk kedua kalinya melemparkan batu masing-masing dari garis dan kembali mereka melakukan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya.

Pada umumnya satu tahap permainan dapat diselesaikan pada giliran kedua bagi seluruh peserta. Akan tetapi, ada kalanya berlangsung sampai 4 atau 5 giliran baru dapat di-

selesaikan satu tahap bila potongan bambu yang dipergunakan cukup panjang dan embung masing-masing peserta mencapai lima puluh buah (50 buah) pecahan.

Semakin banyak peserta, embung dan potongan bambu semakin tertarik serta bertambah banyak. Penonton memberikan sepirit, memuja yang menang dan menyoroti yang kalah sehingga situasi pertandingan semakin ramai dan meriah.

Konkwensi kalah atau menang

Konkwensi berupa hukuman bagi yang kalah tidak ada. Yang nyata setok embung mereka berkurang atau habis di samping rasa malu atau kesal akibat disoraki penonton dan diejek oleh yang menang. Mereka yang menang memuji-muji (secara berkelakar) kemampuan yang ada pada dirinya, di samping menunjukkan bungkusan embung tinggi-tinggi hasil kemenangannya.

Sistem kongsi :

Tidak jarang terjadi permainan ini dilangsungkan dengan sistem kongsi antara lingkungan peserta. Bila pesertanya berjumlah genap, misalnya 8 orang maka mereka dapat membuat kongsi dua-dua dengan cara menggabungkan embung mereka berdua. Masing-masing regu mengatur diri untuk mewakili dalam permainan. Bila menang maka hasilnya dibagi dua sama rata demikian pula bila mengalami kekalahan.

Apabila mereka sudah cukup puas bermain karena telah payah, embung lawan habis atau hari sudah mulai gelap, mereka begitu saja menyudahi pertandingan dan membubarkan diri untuk pulang ke rumah masing-masing.

14.9. Peranannya masa kini

Permainan rakyat dan anak-anak daerah ini rupanya dewasa ini sudah kurang sekali mendapat simpati masyarakat, lebih-lebih di daerah kota dan sekitarnya. Hanya anak-anak pedesaan yang letaknya jauh dari kota masih terlihat menyibukkan diri dengan permainan ini.

Keadaan demikian disebabkan antara lain :

- 1) Adanya permainan baru yang dipandang lebih sesuai dengan keadaan sekarang dan banyak dilakukan oleh anak-anak sekolah.
- 2) Permainan "magemblung" dipandang sudah kuno (ketinggalan zaman) dan para orang tua lebih suka kalau putra-putri mereka menyibukkan diri dengan jenis permainan yang baru yang dipandang lebih metodis atau deduktis.
- 3) Peralatan permainan yang ada dewasa ini lebih menarik dunia anak-anak, sehingga perhatian akan permainan ini sudah amat berkurang.

14.10. Tanggapan masyarakat

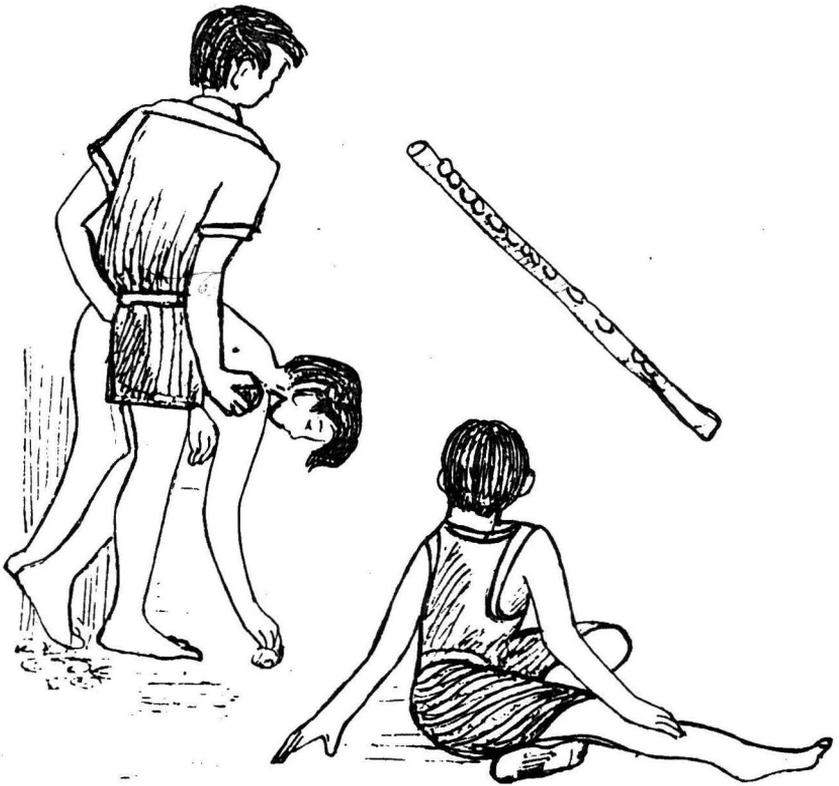
Dewasa ini dapat dikatakan bahwa penghargaan dan tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sudah jauh sekali berkurang, baik masyarakat anak-anak maupun masyarakat dewasa atau para orang tua. Keadaan demikian dapat segera difahami, karena permainan ini di samping sederhana juga tidak ada kaitannya dengan kegiatan adat istiadat atau agama. Permainan ini tidak dapat serempak mengikuti perkembangan adat istiadat dan agama yang begitu kuat berakar di hati masyarakat.

Para orang tua tak akan sampai hati melihat putra-putri mereka di tempat-tempat yang becek dan berdiri mencari peralatan permainan yang diperlukan untuk melangsungkan permainan ini. Apalagi pecahan-pecahan keramik atau porselin kadang-kadang bisa melukai anak-anak.

Namun, secara terang-terangan masyarakat belum pernah menyatakan atau memberikan reaksi negatif terhadap kesederhanaan dan keterbelakangan permainan tersebut. Mereka masih menghargai permainan ini sebagai suatu warisan yang betapapun masih ada faedahnya, terutama dari segi ekonomis. Peralatannya tak perlu dibeli dengan uang. Dimana anak-anak ingin bermain, di sana sudah tersedia peralatannya (mudah didapat).

Dengan demikian dapat disimpulkan dilihat dari kemanfaatannya yang bersifat tradisional masih tetap mendapat tempat di hati masyarakat.

MAGEMBLUNG



15. Magebug Tingkih

15.1. Nama permainan ; "Magebug Tingkih"

Kata "magebug" dan "tingkih" adalah istilah-istilah yang sudah dikenal betul oleh masyarakat seluruh daerah di Bali.

Magebug asal kata "gebug" (= hantam, bentur) mendapat imbuhan *ma* (=me), sedangkan tingkih adalah nama pohon (= kemiri).

Magebug tingkih adalah nama permainan rakyat daerah dari kaum pria yang berumur belasan tahun pada umumnya.

15.2. Peristiwa atau waktu

Permainan Magebug Tingkih ini dapat diselenggarakan kapan dan di mana saja oleh para penggemarnya, karena tidak ada kaitan sama sekali dengan kegiatan upacara adat-istiadat dan agama yang sering berlangsung dalam kehidupan masyarakat. Juga terlepas dari pengertian kepercayaan atau religius - magis, sehingga bila akan melakukan tidak perlu disertai upacara apapun dari permulaan sampai berakhir. Demikian juga tidak ada waktu-waktu atau hari-hari yang mengikat. Pagi, sore, atau malam haripun dapat dilakukan atau dilaksanakan bila para pesertanya menghendaki.

Namun hari-hari muncul ramainya permainan ini bersamaan dengan musim pohon-pohon kemiri berbuah. Pada masa ini semua pohon kemiri di seluruh daerah berbuah lebat, sehingga menimbulkan daya tarik untuk memulai permainan ini. Maka bermunculanlah penyelenggaraan permainan ini yang semakin hari semakin bertambah. Memuncaknya keramaian permainan ini bersamaan dengan melebat dan matangnya buah-buah tingkih (kemiri) di atas pohon-pohonnya.

15.3. Latar belakang sosial budaya

Untuk dapat ikut serta dalam permainan ini mudah saja asal ada kemauan sebab peraturan, cara atas permainan sederhana sehingga cepat dapat dimengerti. Namun, untuk menjadi pemain yang baik tidaklah semudah itu. Persyaratan sebagai sesuatu yang sakral atau disakralkan tidak terdapat sedikitpun dalam permainan ini.

Demikian juga terlepas sama sekali dari kegiatan adat-istiadat atau keagamaan yang sering-sering dilaksanakan oleh masyarakat baik secara perseorangan maupun berkelompok. Kadang-kadang bisa juga bersamaan berlangsung, akan tetapi berjalan sendiri-sendiri dan tetap tidak ada kaitannya dengan upacara agama.

Tidak akan ada perbedaan di dalam permainan ini atas kelompok manapun asal mereka sebagaimana telah banyak diuraikan terdahulu bahwa dalam masyarakat - misalnya pada sebuah desa - senantiasa terdapat golongan-golongan masyarakat yang berbeda taraf dan kedudukannya sejak turun temurun dari para leluhur mereka. Perbedaan-perbedaan ini akan tampak jelas bila berlangsung kegiatan upacara tradisional maupun keagamaan. Dalam pergaulan sehari-hari perbedaan itu sukar dilihat lebih-lebih permainan megebug tingkih ini seolah-olah mereka semua berasal dari 1 (satu) golongan saja. Tidak ada satupun jenis permmainan rakyat daerah yang hanya dimonopoli oleh satu golongan atau kelompok masyarakat tertentu saja.

15.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Bagaimana sebenarnya perkembangan riwayat (sejarah) permulaan munculnya permainan ini sangat sulit bahkan tidak mungkin akan dapat dicari data-datanya. Demikian pula asal-usulnya siapa penciptanya, dari mana asal dan kapan diciptakan. Merupakan tabir gelap yang tiada seorangpun yang sanggup menjelaskannya. Dari para kakek yang tertua pun (yang kini masih hidup) akan tetap mengatakan bahwa permainan ini sudah begitu saja dan mereka dapati dalam masyarakat dan diperkirakan sudah ada melalui beberapa generasi.

Walaupun asal mula dan perkembangan permainan ini tidak ada petunjuk yang pasti (data-data) namun sebagai suatu inspirasi terciptanya permainan ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Manakala musim tingkih (kemiri) ini memuncak, buah-buah tingkih banyak berserakan di halaman atau di belakang rumah-rumah pedesaan karena sudah melampaui batas keper-

luan hidup sehari-hari (ukuran penduduk desa). Melihat keadaan ini timbullah suatu ide bagi si pencipta untuk mewujudkan suatu permainan anak yang mempergunakan peralatan utamanya dari pada tingkih.

Dalam perkembangan selanjutnya diusahakan agar tingkih yang akan diadu dapat lebih tangguh atau kuat dengan berbagai macam cara antara lain memilih jenis yang baik, membungkus dengan daun jarak sebelum direndam dalam air panas, dan lain-lainnya.

15.5. Peserta atau pelaku

1) *Jumlahnya :*

Banyak peserta tidak terbatas, akan tetapi senantiasa berlangsung satu lawan satu yaitu seorang pemain dengan sebuah tingkih aduannya, melawan seorang lawan dengan tingkih aduannya pula. Dalam satu lapangan bisa berkumpul banyak peserta, namun mesti berkelompok dua-dua.

2) *Usianya :*

Para peserta berumur ± 7 s.d. 14 tahun, akan tetapi usia belasan tahun yang paling banyak.

3) *Jenis kelamin :*

Permainan ini khusus dilakukan oleh kaum pria, bila satu dua ada anak-anak putra-putri, hal itu disebabkan perasaan iseng-iseng saja atau sebagai penonton belaka.

4) *Kelompok sosial :*

Peserta pemain yang paling gairah atau mantap melakukan permainan ini tergolong kelompok anak-anak pria berumur belasan tahun sebagaimana telah disebutkan di atas.

Dapat dikatakan permainan ini khusus untuk mereka karena tuntutan agar dapat melaksanakan dengan baik memerlukan ukuran kemampuan pada usia tersebut. Pada umumnya anak-anak gembala, petani yang suka menyibukkan diri dengan permainan ini. Sebagai selingan sehabis bekerja berat membantu orang tua mengolah sawah-ladang.

15.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Selain tingkih yang diperlukan dalam permainan ini hampir tidak ada lagi. Tingkih-tingkih itupun bisa dibedakan karena ada tingkih yang digolongkan jantan dan ada yang betina. Khusus hanya tingkih jantan yang biasanya diadu sebab tingkih ini lebih kuat dan keras bila dibandingkan dengan yang betina.

1) *Tingkih jantan :*

Gambar 1.



Tingkih jantan ini bagian punggungnya lebih melengkung dengan urat-urat yang lebih besar dan lebih kuat bila dibandingkan dengan tingkih betina.

Tingkih jantan hanya terdapat satu pada setiap buah (gambar 1) dan tidak pernah dalam satu buah terdapat dua tingkih jantan. Tingkih betina senantiasa terdapat dua butir pada setiap buah dan bentuknya lebih pipih. Demikian pula urat-uratnya lebih kecil sehingga lebih lemah.

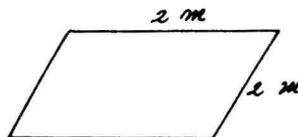
Gambar 2 : tingkih betina.



2) *Lapangan permainan :*

Lapangan permainan yang diperlukan sebenarnya cukup berukuran 2 x 2 meter (hanya untuk dua pemain saja) dengan sebuah lekukan di tengah-tengah. Akan tetapi, bila banyak peserta lapangan seluas pekaranganpun tak akan tersisa.

Gambar 3 :



Sebab penonton memerlukan tempat. Para penonton berdiri melingkari agar dapat menyaksikan sampai dimana kekuatan tingkih yang diadu di samping kecekatan pemain.

15.7. Iringan musik dan gambelan dan lain-lain

Sejak masyarakat mengenal dan menyelenggarakan permainan ini tidak pernah disertai iringan (musik, gambelan). Selama pertandingan berlangsung hanya kedengaran gelak dan sorak penonton di samping suara-suara seponatan dari kedua pemain yang bernada gembira atau kesal, diselengi bunyi retakan atau belahan tingkih yang sedang beradu.

15.8. Jalannya permainan

Di hari-hari musim megebug tingkih, pembicaraan orang ramai berkisar pada permainan tersebut. Tingkih si A, tingkih si B lebih tangguh lagi, sudah sekian kali menang dan sebagainya. Demikian pula sorotan-sorotan mengenai pribadi pemain yang banyak disanjung-sanjung dan dipuja puji terutama oleh para penggemarnya. Di pihak lain, kedengaran ocehan-ocehan kepada pemain yang selalu mengalami nasib sial (kalah) dengan mencemoohkan tingkih-tingkih peliharaannya.

Persiapan-persiapan sebelumnya :

Beberapa hari sebelum dilangsungkan pertandingan megebug pada suatu tempat, para pemain sudah sibuk membenahi tingkih aduannya yang jumlahnya kadang-kadang sampai puluhan. Dengan segala macam cara mereka berusaha agar tingkih aduannya benar-benar kuat, biar berkali-kali dihantam oleh lawannya. Sejak taraf pemilihan bentuk tingkih yang selektif telah diperhitungkan pula sampai kepada asal usul tingkih menurut kepercayaan masing-masing. Tingkih-tingkih yang telah dipilih dengan saksama ini dengan memperhatikan bentuk keseluruhannya di samping : urat-uratnya besar, kulit tebal, dan sebagainya termasuk umur (matang) yang sudah cukup memadai sehingga kekuatan maksimal tercapai.

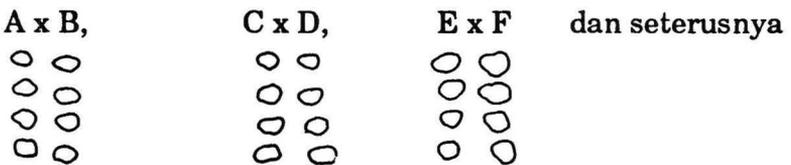
Beberapa peraturan megebug tingkih :

Peraturan-peraturan permainan ini yang pada umumnya telah dimaklumi masyarakat (lebih-lebih para peserta) dapat diperinci antara lain sebagai berikut :

- a. Dua buah tingkih yang akan diadu dipertimbangkan terlebih dahulu oleh penyelenggara dengan kedua pemilik, apakah kedua tingkih tersebut seimbang kuatnya, daya tahannya, berat dan besarnya. Bila kedua pemilik sudah sepakat kedua tingkih ditaruh berpasangan, di atas tanah atau lapangan permainan. Selanjutnya, penonton dapat menyaksikan pasangan tingkih ini dengan penuh perhatian agar tidak meleset dari perkiraan kalah menang. Demikian selanjutnya, sampai selesai beberapa pasang (misalnya sepuluh pasang).
- b. Pembicaraan kedua menyangkut perjanjian berapa kali kedua pemain diberikan kesempatan *gebug* (menghantam). Umpama sampai sama-sama lima kali bila setelah masing-masing giliran telah dilewati ternyata tidak ada yang kalah berarti permainan *draw* (bahasa daerah : saphi). Biasanya giliran "gebug" (membenturkan) berlangsung berganti sampai salah satu atau keduanya pecah. Bila keduanya pecah berarti pula saphi.
- c. Terakhir mengenai taruhan. Pihak yang merasa tingkihnya lebih unggul akan menantang dengan taruhan uang yang banyak (misalnya 60 butir tingkih) terbatas taruhannya yang tangguh bukan uang. Sedang pihak yang agak pesimis akan menawar misalnya 40 butir saja. Apabila hal ini sudah dapat diatasi, maka pelaksanaan pertandingan akan segera dimulai bila pasangan tingkih yang berjajar di pinggir garis (lapangan) areal dipandang cukup banyak (gambar 4).

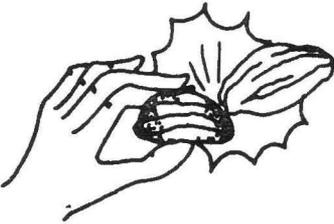
Gambar 4 :

Tampak pasangan tingkih-tingkih yang akan diadu :



giliran pertama yang diperlagakan adalah tingkih A melawan B. Kedua pemilik (biasanya langsung sebagai tukang gebug) segera menyiapkan diri dengan jongkok berhadap-hadapan dan dibatasi oleh cekukan tempat tingkih yang gilirannya bertahan. Dengan melalui suatu undian, misalnya si A dapat giliran pertama. Si B meletakkan tingkihnya di atas cekukan sedemikian rupa sehingga punggung tingkih menghadap ke atas (gambar 5)

Gambar 5 :



Si A merapatkan telunjuk, dan ibu jari tangan kirinya mengitari tingkih si B (gambar 5) sedang tangan kanannya yang berisi atau menggenggam tingkihnya sendiri diayunkan ke atas dan melemparkan tingkihnya kuat-kuat membentur tingkih si B. Bila ternyata tingkih si B tidak pecah giliran dialihkan kepada si B untuk melaksanakan giliran ge-

bugnya. Demikian terjadi saling bergantian mendapat giliran gebug sampai salah satu tingkih ada yang pecah.

Yang tingkihnya pecah (syarat = isinya kelihatan keluar) berarti kalah yang si B silih berganti mendapat giliran ngebug, selama itu pula penonton mencurahkan perhatian siapa yang akan muncul sebagai pemenang sambil memberikan sepirit, dengan ucapan-ucapan spotan yang diselingi dengan teriakan dan sorakan. Dalam pertandingan ini misalkan si A yang menang, dengan memuji yang bangga dan memuji-muji keteguhan tingkihnya ia mengambil semua embung taruhan memihak si A, dengan senang hati menerima hasil kemenangan berupa sejumlah tingkih sebesar taruhannya pula.

Sesudah tahap I dapat berlangsung dan selesai dengan baik, maka tahap ke II sudah dapat dimulai dengan mengetengahkan tingkih si C dan si D. Demikian berjalan selanjutnya sampai semua giliran dapat dilaksanakan.

Dalam melangsungkan permainan ini di samping peranan kekuatan tingkih, kelihaihan, kecekatan, keterampilan si pemain (pengebug) sangat menentukan. Si pengebug yang berprestasi senantiasa memperhitungkan agar pada saat-saat tingkihnya membentur lawan, benar-benar pada bagiannya yang terkuat

(ujung punggung tingkih) mengenai sasaran pada bagian lawan yang terlemah (pinggir punggung lawan). Sedangkan pihak lawan yang sedang memperoleh giliran bertahan berusaha menaruh tingkihnya yang terlemah kena benturan. Demikian mereka sama-sama berusaha meningkatkan gaya gebug masing-masing di samping mencari-cari kelemahan tingkih lawan.

Konsekwensi kalah menang :

Sesuatu yang dipertandingkan, senantiasa berakhir dengan kalah atau menang sebagai konsekwensinya. Dalam permainan magebug tingkih bagi yang kalah akan berhadapan dengan konsekwensi antara lain sebagai berikut :

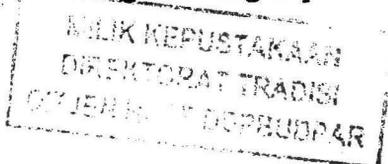
- 1) Embung atau taruhan berkurang atau ludes sama sekali.
- 2) Koleksi tingkih yang diandalkan dan dipelihara selama itu dengan berbagai usaha, akan berkurang atau bisa habis.
- 3) Rasa kesal dan malu karena ocehan teman dan penonton selama bertarung, yang kadang-kadang bersifat menghina.

Bagi pemain yang berhasil keluar sebagai pemenang sudah barang tentu sebaliknya yang terjadi. Mereka gembira dan bangga menerima salut dan pujian kawan-kawan, di samping jumlah tingkihnya bertambah besar.

Sebagaimana telah dikemukakan pada bagian permulaan uraian ini, bahwa timbul atau berlangsungnya permainan ini bermusim. Musim pohon kemiri berbuah dan menyeluruh meliputi daerah permainan. Bila musim ini berlalu, permainan magebug tingkih inipun semakin surut dari keramaian yang akhirnya berlalu juga (hilang) sampai musim berikutnya tiba. Keadaan ini berjalan bertahun-tahun melalui beberapa generasi sejak masa yang telah silam.

15.9. Peranannya masa kini

Rupa-rupanya permainan magebug tingkih ini sudah melampaui masa jayanya sesuai dengan penjelasan atau perkiraan para informan (para kakek) yang dewasa ini masih hidup dalam usia yang telah lanjut. Dewasa ini peranan permainan dalam masyarakat dapat dikatakan telah jauh menurun dibandingkan dengan pada masa lampau. Hanya di



pedesaan yang jauh dari kota masih nampak dilakukan. Namun, sampai seberapa jauh permainan ini masih sanggup merebut hati masyarakat memberikan harapan pesimis. Bila durenungkan sejenak betapa besar manfaat yang dibawa oleh permainan ini dalam tugasnya mengisi kekosongan waktu para pria remaja sehabis bekerja berat mengolah tanah.

Permainan yang diwariskan oleh para leluhur ini cukup banyak memberikan bimbingan terhadap perkembangan ketangkasan, kecekatan, keuletan, keterampilan dan sebagainya terutama bagi para pendukungnya. Selain itu, berfungsi juga sebagai pembimbing dalam meningkatkan tetapi pada masa kini segala yang dimiliki oleh permainan tersebut sudah jauh berkurang dapat menarik perhatian masyarakat. Hal ini disebabkan antara lain oleh banyaknya jenis permainan baru yang dianggap lebih sesuai dengan zaman.

15.10. Tanggapan masyarakat

dimasa lampau permainan ini benar-benar dapat merebut hati masyarakat serta berperan secara wajar dalam menghibur dan mengisi waktu luang para pendukungnya. Bersama-sama maju dengan jenis permainan rakyat daerah lainnya yang tidak sedikit jumlahnya. Akan tetapi, masyarakat sekarang tidak lagi sebagai masyarakat dahulu yang senantiasa berputar-putar di lingkungan tradisi yang melandasinya.

Dewasa ini perhatian dan partisipasi masyarakat terhadap permainan ini telah jauh berkurang. Tanggapan masyarakat sekarang jauh berbeda kepada hampir seluruh jenis permainan yang berbahu tradisional. Walaupun tanggapan tersebut belum jelas-jelas dikemukakan, baik secara pribadi maupun kolektif namun betul-betul dapat dirasakan.

Kecendrungan untuk lebih jauh dapat berkecimpung dengan jenis permainan yang dipandang lebih cocok pada masa sekarang terasa semakin kuat. Masyarakat orang tuapun lebih menyukai bila putra-putri mereka mengisi waktu-waktu luangnya dengan permainan yang tersedia dewasa ini telah semakin jauh masuk ke pedesaan.

Keadaan ini memberikan gambaran bahwa permainan magebug tingkih ini semakin lama akan semakin jauh dari

masyarakat untuk menghilang selamanya bila kita tidak menempuh langkah-langkah pembinaan yang diperlukan.

MAGEBUG TINGKIH



16. Olong-Olong Katik

16.1. Nama permainan ; "Olong-olong Katik"

Nama permainannya disesuaikan dengan nama lagu yang dipakai mengawali permainan ini. Bila diartikan secara menyeluruh dari lagu tersebut sulit diterka, karena kata-kata yang satu dengan yang lainnya tidak berhubungan sama sekali.

16.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja tanpa adanya ikatan dengan sesuatu peristiwa tertentu. Suasana yang ditimbulkan amat riang gembira karena sebelumnya semua pemain menyanyikan lagu yang mengundang suasana riuh rendah dan gembira ria. Waktu yang tepat tidak menjadi perhatian anak-anak. Kadang-kadang sore, pagi dan malam hari bila terang bulan. Yang banyak menentukan adalah minat dan kesempatan anak-anak untuk melakukannya.

16.3. Latar belakang sosial budaya

Sambil bermain anak-anak bernyanyi, ini adalah dua kesempatan yang menarik bagi anak-anak di samping secara tidak langsung mereka telah melatih diri dalam membina keterampilan jasmani dan rokhani. Dari sudut pembinaan keterampilan jasmani anak-anak ini melatih diri bergerak dalam satu kaki sambil mempertahankan kaki yang saling dikaitkan sesama kawannya agar tidak cepat jatuh. Permainan ini bila dilaksanakan secara sungguh-sungguh amat melelahkan dan mengasikkan. Suasanyapun amat ramai karena diiringi dengan lagu olong-olong katik yang dinyanyikan bersama-sama oleh semua peserta. Kelihatan sekali kegotongroyongan anak-anak dalam melaksanakan permainan ini, hal mana akan menimbulkan sifat tenggang rasa dan saling membantu bila mereka telah dewasa nantinya. Demikian pula dengan seni vokal yang diterapkan dalam melalui permainan ini akan memberikan pelajaran tersendiri bagi anak-anak yang berbakat untuk mengembangkan bakatnya lebih lanjut. Anak-anak yang berminat untuk melakukan permainan ini tidak dituntut

persyaratan khusus yang mengikat, namun keberanian dan kesanggupan yang memegang peranan penting. Keberanian penulis tekankan di sini karena resiko bergerak dengan satu kaki sedangkan kaki yang satu lagi harus dikaitkan sesama pemain, betul-betul memerlukan ketahanan fisik yang baik di samping keseimbangan sesama pemain. Biasanya keseimbangan jasmani para pemain amat diperhatikan, dalam hal ini tubuh para peserta biasanya seimbang. Permainan ini merupakan permainan anak-anak yang bebas dilakukan oleh siapa saja tanpa perbedaan kelompok-kelompok sosial yang ada dalam masyarakat.

Oleh karena itu, permainan ini dapat dilakukan oleh semua golongan yang ada pada masyarakat.

16.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Permainan rakyat onlong-olong katik ini merupakan permainan turun temurun dan usianya sudah amat tua. Beberapa informan yang kami wawancarai menyatakan bahwa permainan ini sudah mereka dapati sejak mereka masih anak-anak. Sedangkan informan sendiri telah berumur hampir 90 tahun. Menurut penuturannya, orang tuanya sendiri juga telah mendapatkan permainan ini telah hidup dan berkembang dalam masyarakat. Desa Ulakan kabupaten Karangasem tempat kami memungut permainan ini, hampir semua orang tua yang sempat kami wawancarai jawabannya sama saja, sulit mengatakan kapan permainan ini timbul dan siapa yang menciptakan. Demikian pula lagu yang dipakai mengiringi atau mengawali permainan ini kurang jelas artinya.

Kalau diterjemahkan satu kata yang tidak dihubungi, masih bisa diartikan; tetapi bila syairnya sudah merupakan satu jalinan lagu seolah-olah satu kata dengan kata yang lain tidak ada hubungannya. Bila ditinjau dari peralatan yang dipakai dan tatacara bermain, seperti permainan lainnya, permainan ini betul-betul sederhana. Tanpa satu alat pun yang diperlukan demikian pula lapangan tempat bermain cukup berukuran kecil. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat kita berikan terhadap kapan timbulnya permainan ini sudah hampir ratusan tahun. Bukti autentik yang merupakan

data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah belum pernah diketemukan, hal ini memerlukan penelitian yang lebih luas lagi jangkauannya. Perkembangan ke desa lain di sekitar desa Ulakan masih kami dapati, namun prekwensi kegiatannya sudah jauh menurun bila dibandingkan pada masa lampau (sekitar tahun 1955).

16.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* :
Minimal tiga orang dan paling banyak empat orang pemain.
- 2) *Usianya* :
Usia anak-anak yang biasa melakukan permainan ini antara 6 s.d. 12 tahun.
- 3) *Jenis kelamin* :
Laki-laki saja, campuran dan dapat pula oleh anak-anak wanita saja.
- 4) *Kelompok sosialnya* :
Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan tidak tergantung dengan kelompok sosial yang ada pada masyarakat.

16.6. Perlengkapan atau peralatan permainan

Permainan onlong-olong katik ini tidak memakai peralatan lain kecuali anggota badan sendiri yaitu tangan dan kaki. Demikian pula lapangan tempat bermain tidak perlu terlalu luas, cukup dengan ukuran 3 x 4 meter. Bila luasnya lebih dari pada ukuran di atas amat baik karena pemain akan lebih leluasa bergerak, walaupun gerakannya akan dibatasi dengan ikatan kaki yang saling dikaitkan di antara semua pemain. Tempat bermain biasanya di halaman rumah, jalan-jalan desa dan di tempat-tempat lain yang diperkirakan tidak mengganggu kepentingan masyarakat. Pada masa sekarang tempat bermain ini sudah sedikit, sulit didapatkan karena pembangunan rumah sudah jauh berbeda dengan sistem pembangunan rumah adat tempo dulu. Demikian pula jalan-jalan desa sudah amat ramai dilalui kendaraan.

16.7. Iringan Musik dan Gamelan dan lain-lain

~~Permainan rakyat ini~~ seperti namanya memakai iringan lagu daerah, yaitu lagu *Olong-olong Katik*. Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain pada saat permainan puncak akan dimulai dengan jalan mengkaitkan kelingking-kelingking para pemain sementara jari tangan masing-masing yaitu ibu jari tangan kanan memegang ibu jari tangan kiri.

Caranya memegang ibu jari tangan kiri ini dengan telunjuk tangan kanan dan ibu jari tangan kanan. Pada saat inilah lagu itu dinyanyikan bersama-sama, sambil sedikit digoyang-goyangkan.

Lagu Olong-olong Katik :

Tempo : Sedang

Laras : Slendro

----- ----- ----- ----- -----
1 2 1 2
Olong olong Ka tik Ka ti ke O la O le

Ca le bung kem bang wa ru ga we ne nu nun te pung

Pa le ting pa ngon ca ngan ti uk da ne

Pa be ro kan ke byar ke byur ba le ban dung

U lu ngang u lu ngang ka tak be ne

Mri ki sim pang mri ki sim pang kem bang si na.

Lagu ini biasanya dilagukan atau dinyanyikan sekali dan demikian lagu berakhir semua pemain yang tadinya saling berhadapan membalikkan dirinya sambil mengangkat kedua kaki kanannya untuk saling dikaitkan (lihat gambar). Setelah kaki ini terkait (mekilit Bali) barulah permainan puncaknya dimulai.

16.8. Jalannya permainan

1) Persiapannya :

Seperti permainan rakyat yang lain, permainan ini juga memerlukan persiapan sebelum permainan berjalan. Sudah tentunya persiapannya juga tidak sama karena tata cara permainannya berbeda. Namun demikian pada umumnya permainan rakyat tidak pernah dipersiapkan secara khusus mengingat permainan ini betul-betul lebih bersifat spontan dan tidak terlalu direncanakan untuk melakukan seperti permainan-permainan modern masa sekarang. Walaupun khusus memang juga sudah tersedia jauh-jauh sebelum permainan berlangsung. Demikian halnya dengan permainan ini tidak memerlukan persiapan yang khusus, yang penting ada 3 atau 5 orang anak berminat dan sepakat untuk melakukan permainan ini, maka permainan akan berlangsung. Karena peralatan dan tempat bermain tidak begitu menjadi masalah.

2) *Aturan permainan :*

Permainan *olong-olong katik* ini merupakan permainan gotong royong di mana setiap pemain dituntut kejujuran dan senantiasa patuh dengan aturan bermain yang pada permainan ini sama sekali tidak terdapat aturan yang pasti. Setiap anggota yang akan mengikuti permainan ini sudah tentunya akan memperhitungkan kekuatan kakinya, karena kunci pokok pada permainan ini pada kaki (biasanya kaki kanan). Karena kaki yang kanan dikaitkan sesama kaki kanan pemain lainnya sedangkan kaki kiri akan dipakai berdiri sambil bergerak secara leluasa (saling tarik dan lain-lain). Pada umumnya yang menjadi aturan yang selalu ditaati oleh semua peserta dalam melakukan permainan ini antara lain tidak dibenarkan menarik kaki kanan yang sedang dikaitkan (mekilit, bhs. Bali), sambil mencari pegangan dan tidak dibenarkan menarik secara tiba-tiba dan keras, sambil secara paksa dan sepihak mau melepaskan kaki sendiri. Kalau seorang pemain merasa payah sudah tentu dia akan melepaskan kakinya dengan sendirinya, dalam hal ini dia dinyatakan kalah. Semua aturan biasanya terlebih dahulu dimusyawarahkan sebelum permainan dimulai karena jangan sampai menimbulkan pertengkaran di antara kawan bermainnya.

Demikian pula batas gerak akan disepakati bersama, agar

jangan seorang peserta secara paksa bergerak sendiri ke satu arah (berlari). Peraturan permainan yang dikembangkan tersendiri oleh anak-anak biasanya akan disepakati terlebih dahulu.

3) Tahap-tahap permainan :

Dalam melakukan permainan ini anak-anak yang akan ikut berkumpul pada tempat yang akan dipergunakan bermain misalnya di halaman rumah dan tempat lainnya yang dianggap memadai. Pada permainan ini kami akan menampilkan tiga orang peserta untuk melakukan permainan olong-olong katik. Ketiga pemain ini tidak mengadakan sut seperti permainan lainnya. Ketiga pemain ini akan saling mengkaitkan sesama kelingkingnya dengan kelingking kawan bermainnya (lihat gambar) dengan tangan kanan (ibu jari) dan telunjuk memegang tangan kiri masing-masing pemain (tangannya sendiri) hanya kelingking sesama pemain yang dikaitkan. Acara ini dilakukan dalam keadaan berdiri dan sambil bermain berhadapan dan tangan-tangan itu digerak-gerakkan ke kanan dan ke kiri diiringi dengan lagu olong-olong katik yang dinyanyikan secara serentak dan bersama-sama. Demikian lagu itu selesai, maka semua pemain akan melepaskan kaitan kelingkingnya dan berbalik seraya mengkaitkan kaki kanannya (*mekilit*). Pada saat kaki dikaitkan salah seorang pemain menjadi juru kunci (tukang kancing). Tugas juru kunci ini biasanya tanpa disepakati, artinya secara sukarela. Siapa yang terbelakang mengangkat kakinya biasanya akan bertugas menjadi pengunci (*ngancing*). Tugas ini memang lebih berat dari pemain yang lainnya yang kakinya akan dihimpit dan menghimpit.

Setelah kaki masing-masing pemain saling berkaitan maka mulailah digerakkan sementara kaki kiri (*tengklong*) mengikuti tarikan-tarikan pemain lawan (saling tarik menarik). Dalam keadaan inilah biasanya pemain akan menjadi payah karena mengeluarkan tenaga yang tidak sedikit di samping kaki kiri yang bertugas sebagai penahannya sudah tentu amat memerlukan tenaga. Dengan kekuatan yang biasa seimbang antara pemain satu dengan pemain yang lain permainan ini bertahan agak lama, sama - sama menahan kesakitan dan

mempertahankan kakinya masing-masing.

Bila salahseorang di antara pemain itu yang sudah kepayahan dia akan melepaskan kakinya (menarik) sehingga kaitan-kaitan tadi lepas dan permainan sementara dihentikan untuk melepaskan lelah. Dengan demikian satu gaem sudah terjadi, ini berarti pemain yang paling dahulu melepaskan kaitan itulah yang kalah.

Dapat dibayangkan betapa beratnya melakukan permainan ini karena memerlukan ketahanan dan keuletan. Apabila permainan kedua akan dimulai maka anak-anak tadi memulainya dengan mengkaitkan kelingking-kelingking sesuai dengan uraian terdahulu dan diawali dengan lagu olong-olong katik, secara serentak dan bersama-sama.

Demikianlah permainan ini diulang-ulang sampai anak-anak menemui kepuasannya di samping memang sudah lelah dengan keringat bercucuran.

4) *Konkwensi kalah atau menang*

Pemain yang kalah dan menang sama-sama puas dan sama sekali tak terbayang rasa dendam di hati mereka. Pada umumnya pemain yang kalah dalam melakukan permainan ini pada gaem I demikian pula selanjutnya setiap gaem tidak pernah dihukum dan dibebani sesuatu hukuman yang berat. Kalau hukuman akan dijalankan biasanya akan disepakati terlebih dahulu dengan suatu perjanjian sebelum permainan akan dimulai. Hal ini jangan sampai menimbulkan pertentangan di antara pemain. Biasanya hukuman yang dipakai antara lain hukuman gedigan (dipukul dengan hitungan). Pemain yang kalah tadi digedig sesuai dengan perjanjian, misalnya digedig oleh lawannya sebanyak 200 kali atau sesuai janji. Yang lain lagi pemain yang kalah, akan diharuskan menjadi juru kunci, yaitu mengunci setiap kaitan kaki sehingga kakinya akan dihimpit dan menghimpit. Sudah tentu tugas ini akan lebih berat dibandingkan dengan pemain lainnya. Walaupun demikian akan dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab dan jarang sekali terjadi pertentangan apabila sudah disepakati sebelumnya.

Di sini menandakan sudah diterapkan hal-hal yang positif

dalam rangka mendidik anak-anak menuju kebiasaan yang baik, yaitu disiplin dan jujur melaksanakan tugas. Dengan hukuman-hukuman yang telah disepakati terlebih dahulu akan mendorong anak-anak berusaha menghindari hukuman tersebut dengan berusaha semaksimal mungkin agar bisa mengalahkan lawannya ini berarti terhindar dari hukuman. Banyak hal positif yang bisa ditimba dari permainan tradisional ini demi mendidik perkembangan jiwa anak-anak ke arah dewasa.

16.9. Peranannya masa kini

Seperti permainan anak-anak lainnya, permainan *olong-olong* katik ini juga bernasib sama, yaitu hampir hilang ditelan oleh perkembangan dari berjenis-jenis permainan modern sehingga permainan ini hampir saja dilupakan. Permainan baru atau modern memang lebih menarik minat dan gairah anak-anak untuk melakukannya dibandingkan dengan permainan-permainan anak-anak yang dianggapnya kuno dan ketinggalan zaman. Kita akui memang permainan ini kuno karena timbulnya tidak ada orang yang tahu, karena sudah merupakan warisan nenek moyang yang turun temurun. Mengingat permainan rakyat adalah merupakan kekayaan kebudayaan bangsa yang perlu dan harus dilestarikan kehidupannya maka kita berusaha agar permainan ini jangan hilang begitu saja dan perkembangannya perlu disejajarkan dengan jenis permainan modern yang demikian pesat perkembangannya dimasa sekarang dalam masyarakat. Melihat akan nilai pedagogis dari permainan *olong-olong* katik ini kiranya belumlah terlambat untuk mengangkat permainan ini agar lebih berperan dalam kehidupan anak-anak yang sudah maju ini.

Bila ditinjau dari unsur olah raga permainan ini betul-betul memberikan latihan jasmani yang baik karena yang dilatih justru keseimbangan berdiri dengan satu kaki, yang banyak juga terlihat pada olah raga modern (seperti senam dan lain-lain). Berkenaan dengan tersebut di atas kiranya permainan ini perlu dikembangkan agar bisa sejajar dengan permainan modern yang telah tumbuh dan lebih menarik bagi

anak-anak.

16.10. Tanggapan masyarakat

Pada masa lampau permainan rakyat pada umumnya merupakan hiburan satu-satunya bagi anak-anak kita dalam mengisi waktu-waktu luangnya. Pada saat itu belum ada pengaruh dari permainan toko, permainan modern dan jenis-jenis hiburan lain, sehingga waktu luang hanya diisi dengan bermain-main. Pada waktu itu tidak ada pilihan lain kecuali melakukan permainan tradisional peninggalan nenek moyang mereka. Dengan adanya pengaruh dari berbagai jenis permainan yang lebih modern dan praktis, maka anak-anak mulai mengalihkan perhatiannya kepada hal-hal yang lebih baru mereka kenal. Hal-hal inilah yang mengakibatkan masyarakat tidak bisa membendung keinginan anak-anaknya. Pada umumnya masyarakat di pedesaan lebih suka mengalihkan perhatian anak-anak mereka agar melakukan permainan yang tidak boros, dapat membantu perkembangan jiwanya, tidak berbahaya dan dapat meningkatkan pertumbuhan jasmaninya. Kalau saja permainan rakyat yang amat sederhana tata cara dan peralatannya dapat dikembangkan untuk mengisi kehidupan masyarakat seperti di masa lampau, akan bertambahlah sarana bagi anak-anak dalam rangka menumbuhkan kehidupan fisik dan mental. Dan yang amat penting adalah sejak dini sudah dididik kearah berhemat, tidak selalu membeli segala jenis permainan yang secara promotif sudah dipajangkan.

Sekelompok anak-anak sedang bermain " Oleng - Oleng Katik "



17. Main Tali

17.1. Nama permainan ; "Main tali"

17.2. Peristiwa atau waktu

Permainan ini dimainkan tanpa adanya kaitan dengan peristiwa tertentu, sehingga bebas dilaksanakan atau dimainkan sesuai dengan kehendak anak-anak, Sifat daripada permainan ini hanya untuk mengisi waktu luang mereka seusai membantu orang tua atau lepas dari sekolah. Waktu yang dipergunakan oleh anak-anak dalam melaksanakan permainan ini biasanya pagi hari, siang, dan sore hari kalau kebetulan kesempatan mengijinkan.

17.3. Latar belakang sosial budaya

Main tali yang dimaksud di sini bukan main tali yang biasa dilakukan atau dimainkan oleh orang dewasa, orang tua tanpa adanya aturan permainan yang hanya bertujuan untuk berolah raga. Jadi yang dimaksud adalah suatu permainan yang dilakukan atau dimainkan oleh sebagian besar anak - anak. Permainan ini tidak berbeda dengan jenis permainan rakyat lainnya, karena dapat dilakukan atau dimainkan oleh semua kelompok atau golongan anak-anak yang terdapat dalam masyarakat. Di mana permainan ini biasa dilakukan atau dimainkan oleh anak-anak wanita yang berusia antara 6 sampai dengan 10 tahun, tapi dapat juga dimainkan oleh anak laki-laki.

Main tali ini adalah permainan untuk anak-anak tanpa taruhan, jadi suatu permainan yang sama sekali tidak mempergunakan uang, tetapi dalam permainan ini senantiasa ada yang kalah dan ada pula yang menang. Dan permainan ini sangat digemari terutama oleh anak-anak wanita, karena dalam permainan ini diperlukan keluwesan badan untuk melompati tali dengan berbagai variasi dan gayanya sesuai dengan aturan permainan, pada umumnya kaum wanita mempunyai badan lebih luwes jika dibandingkan dengan kaum pria. Waktu bermain diperlukan loncatan-loncatan untuk melompati tali sesuai dengan aturan permainan, dengan

demikian permainan ini merupakan permainan olah raga yang menuntut keterampilan jasmani di samping daya upaya, akal dan kejelian. Di samping sebagai pendidikan olah raga juga untuk meningkatkan kecekatan dari pada anak-anak itu sendiri baik fisik maupun mentalnya. adapaun alat atau perlengkapan main tali ini adalah seuntai tali yang terbuat dari karet gelang yang disambung-sambung, panjangnya 1,5 meter sampai dengan 3 meter, dan ada juga yang mempergunakan tali plastik atau tali kabel sesuai dengan jenis permainan. Permainan tali ini digemari oleh anak-anak, karena mengasikkan bagi mereka dengan aturan permainan yang beraneka ragam.

Dengan demikian dapat dikatakan permainan tali ini turun temurun sampai dewasa ini masih hidup menemani kehidupan dunia anak-anak, di samping sudah terdapat berjenis-jenis permainan anak-anak yang terjual di toko-toko memasuki pedesaan.

17.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut pendapat beberapa informan dan penuturan orang-orang tua yang sudah lanjut usia mengemukakan, bahwa permainan tali ini sudah begitu saja mereka temui di tengah-tengah masyarakat. Jangankan mereka, angkatan yang lebih tua tidak mengetahui siapa pencipta, alamat ataupun sumber permainan ini, walaupun angkatan itu sudah mengalami dan tahu persis aturan permainannya.

Atas pertanyaan bagaimana kira-kira jalan pikiran, asosiasi sampai terciptanya permainan ini, mereka mengemukakan pendapatnya sebagai berikut :

Main tali ini pada dasarnya merupakan lompat-lompat biasa, kemudian dengan adanya karet gelang yang terbuang di jalan-jalan atau hasil belanjaan orang tuanya yang bungkusannya diikat dengan karet gelang menjadi rebutan bagi anak-anak, kemudian dikumpulkan dan disambung-sambung antara karet yang satu dengan yang lainnya akhirnya terbentuklah tali. Dengan terbentuknya tali tersebut, rupa-rupanya telah membagi pikiran seseorang (penciptanya) untuk mewujudkan satu permainan bagi anak-anak dengan memanfaatkan benda-

benda kecil. Sifat anak-anak yang suka banyak bergerak untuk menyibukkan diri dengan taraf kehidupan keluarga yang sederhana menjadi cocok dengan permainan ini karena aturan permainannya sederhana dan mudah dipahami, menyebabkan kehadirannya sudah diterima oleh masyarakat anak-anak pedesaan.

Akhirnya dengan adanya kemajuan teknologi tali yang terbuat dari karet itu ditingkatkan tarafnya menjadi tali plastik atau tali kabel sebagai alat atau perlengkapan main tali ini.

17.5. Peserta atau pelaku

1) *Jumlahnya :*

Untuk melangsungkan permainan tali ini dilakukan atau dimainkan minimum 3 (tiga) orang sampai jumlahnya tidak terbatas. Namun pada umumnya tidak lebih dari pada empat atau enam orang.

2) *Usianya :*

Anak-anak yang menyukai permainan ini umumnya berusia antara 6 sampai dengan 10 tahun, akan tetapi sering kita lihat bahwa anak-anak di atas atau di bawah umur tersebut di atas senang juga bermain tali untuk mengisi waktu luangnya, namun keseriusannya tidak seperti anak-anak yang batas usia seperti tersebut di atas.

3) *Jenis kelamin :*

Anak-anak yang suka melibatkan diri dalam permainan ini hanya anak-anak wanita, karena waktu bermain memerlukan sikap yang luwes untuk melompat-lompat di samping gerakan tangan dan kaki semuanya khas anak-anak wanita. Kalau terdapat anak-anak laki-laki yang ikut bermain paling-paling hanya mencoba-coba atau mengganggu saja. Jadi tidak layak ada anak laki-laki yang mau melakukan permainan ini.

4) *Kelompok sosial :*

Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa jenis permainan ini khusus dimainkan atau dilakukan oleh anak-anak wanita yang berusia antara 6 sampai dengan 10 tahun

dan dapat diikuti oleh semua kelompok atau golongan anak-anak yang terdapat dalam masyarakat.

17.6 Peralatan atau perlengkapan permainan

Peralatan atau perlengkapan yang diperlukan dalam melaksanakan permainan ini antara lain :

- 1) Lapangan tempat bermain yang agak luas $\pm 5 \text{ m}^2$, karena permainan ini dilakukan dengan gerakan-gerakan yang lincah, melompt-lompat, sudah tentu memerlukan lapangan tempat bermain yang cukup luas, agar gerakan yang dilakukan sebebas mungkin tanpa ada halangan.

- 2) *Tali karet.*

Tali ini terbuat dari karet gelang yang disambung-sambung antara yang satu dengan yang lainnya panjangnya 2 sampai 3 meter. Tali karet ini dipergunakan pada waktu bermain tali loncat dan tali agogo, karena dalam permainan ini memerlukan tali yang lemas luwes sesuai dengan aturan permainannya.

Gambar :



- 3) *Tali kabel.*

Tali ini biasanya dapat dibeli di toko, yang dipergunakan khusus untuk main tali puter. Karena dalam permainan tali putar ini dipergunakan atau diperlukan tali yang lebih mantap untuk diputar-putar.

Gambar :



17.7. Iringan permainan

Permainan tali ini tidak memakai iringan apapun seperti musik dan lain-lain, kecuali kedengaran kata-kata spontan yang bernada gembira, kesal, umpetan-umpetan yang tertuju pada dirinya sendiri.

17.8. Jalannya permainan

1) *Persiapan :*

Sebagaimana permainan-permainan yang lain memerlukan persiapan. Demikian halnya dengan permainan tali ini memerlukan persiapan, dimana mula-mula beberapa anak-anak bertemu atau berkumpul saling mengajak untuk bermain kemudian terjadi suatu kesepakatan. Setelah terjadi kesepakatan maka mereka akan mulai untuk mempersiapkan alat-alat atau perlengkapan seperti tali karet, tali kabel yang dapat dipergunakan untuk bermain. Untuk mendapatkan alat atau perlengkapan tersebut biasanya dengan cara membeli. Seperti telah diuraikan di atas tali karet itu terbuat dari karet gelang yang disambung-sambung panjangnya sampai 3 meter. Kemudian memilih tempat di mana mereka akan bermain, biasanya permainan tali ini dilakukan atau dimainkan di halaman rumah.

2) *Um ping pang :*

Setelah persiapan rampung maka sekarang meningkat pada "um ping pang" untuk menentukan giliran pertama, kedua dan selanjutnya. Adapun cara "um ping pang" adalah sebagai berikut :

Semua peserta serentak sama-sama mendekatkan atau mengibas-ngibaskan tangan dan diiringi dengan lagu daerah yaitu "um pi la um ping pang la la um jaja gipang".

Pada setiap akhir lagu semua tangan harus serempak dihentikan. Posisi tangan (telapak atau punggung tangan) yang tidak ada menyamai itulah yang menang. Bagi yang sudah menang tidak turut lagi pada "um ping pang" berikutnya. Bila pada saat lagu berakhir dan semua tangan sudah menentukan posisi ternyata ada dua tangan yang posisinya sama atau semua sama, itu berarti cara yang diikuti lagu itu harus diulang lagi. Dalam hal ini semakin banyak peserta yang ikut bermain semakin lama cara ini akan berlangsung sampai terakhir hanya tinggal dua peserta. Kedua peserta ini menentukan giliran dengan "sut" dan yang kalah mendapat giliran paling akhir.

Setelah mereka melakukan "um ping pang" untuk menen-

tukan giliran pertama, kedua dan seterusnya barulah mereka mulai permainan yang sebenarnya.

Main tali ini ada beberapa macam antara lain sebagai berikut :

1) *Main tali loncat.*

Main tali loncat ini yang paling sederhana dimainkan atau dilakukan di antara jenis permainan tali yang lainnya.

Main tali ini dimainkan oleh 3 (tiga) orang anak atau lebih, kalau peserta jumlahnya genap mereka akan membentuk kelompok yang disebut dengan "mewang-wangan".

Alat atau perlengkapan permainan ini adalah seuntai tali karet yang panjangnya 2 sampai 3 meter. Adapun jalannya permainan ini adalah sebagai berikut : Dua orang anak berdiri agak jauh berhadapan dan sama-sama memegang ujung tali tersebut sampai kencang, sedangkan peserta yang lainnya bermain. Kalau mereka membentuk kelompok atau yang disebut dengan "mewang-wangan", maka kelompok yang satu bermain sedangkan kelompok yang lainnya memegang tali. Pada saat bermain peserta kelompok itu harus semua mendapat giliran bermain sampai mengalami mati atau kesalahan, kemudian baru diganti oleh kelompok yang lainnya. Perlu dijelaskan dalam permainan tali loncat ini pada waktu melompati tali kaki bisa menyentuh tali asalkan bisa melewati tali yang dipegang oleh pihak lawan.

Tahap-tahap permainan :

- a. Tahap pertama dalam permainan tali loncat ini, tali dipegang dipinggang oleh dua orang anak yang mejadi pihak lawan. Kemudian pihak yang mendapat giliran bermain sebelumnya berdiri di hadapan tali yang dipegang oleh pihak lawan atau berdiri berlawanan arah. Akhirnya dimulai dengan gerakan pertama yaitu meloncati tali tersebut. Apabila loncatan pertama itu berhasil melewati tali tersebut, maka kemudian dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ke tempat semula.
- b. Tahap kedua tali dipegang di dada oleh dua orang anak yang menjadi lawan. Adapun aturan permainan ini sama

- dengan tahap pertama, di mana pihak yang bermain sebelumnya berdiri di depan tali, kemudian dilanjutkan dengan meloncati tali tersebut, apabila berhasil melewati tali tersebut dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ke tempat semula.
- c. Tahap ketiga tali dipegang di dagu oleh kedua orang anak yang menjadi lawan. Aturan permainan ini sama dengan tahap yang pertama, yaitu pihak bermain meloncati tali tersebut. Apabila mereka berhasil kemudian dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ke tempat semula.
 - d. Tahap keempat tali dipegang di telinga oleh dua orang anak yang menjadi lawan. Aturan permainannya sama dengan yang pertama, yaitu dengan meloncati tali tersebut, apabila berhasil dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ke tempat semula.
 - e. Tahap kelima tali dipegang di kepala oleh dua orang anak yang menjadi lawannya. Kemudian pihak yang bermain melompati tali tersebut, apabila mereka berhasil dapat dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan melompati tali tersebut dengan arah yang berlawanan.
 - f. Tahap selanjutnya tali dipegang di atas kepala dengan kedua tangan dalam keadaan terbuka oleh dua orang anak yang menjadi pihak lawan, yang disebut dengan "sedengkal". Adapun aturan permainannya sama dengan tahap-tahap sebelumnya. Oleh karena tali tersebut letaknya agak tinggi, menurut kesepakatan mereka bersama biasanya "ditepak" artinya tali tersebut ditarik dibawa turun dengan tangan sesuka hatinya, kemudian baru dilanjutkan dengan meloncati tali tersebut. Apabila mereka berhasil dapat dilanjutkan dengan loncatan kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ketempat semula.

Seperti gambar di sebelah :
Gambar :

Gambar :



- g. Tahap terakhir tali dipegang dalam keadaan tangan diluruskan ke atas, yang disebut dengan "merdeka". Adapun aturan permainannya sama dengan tahap permainan pada waktu sedengkal. Di mana pada waktu mereka meloncati tali tersebut bisa ditepak, artinya dibawa turun dengan tangan kemudian baru dilanjutkan dengan meloncati tali tersebut. Setelah mereka berhasil dapat dilanjutkan dengan loncatan yang kedua dengan arah yang berlawanan atau kembali ke tempat semula.

Demikianlah dilakukan berulang kali sampai berakhirnya permainan ini. Hendaknya dalam permainan tali loncat ini para peserta mempunyai tinggi badan yang hampir sama, karena diperlukan memegang tali dibagian-bagian tubuh seperti yang telah diuraikan di atas yaitu di pinggang, dada, dagu dan sebagainya. Seandainya mereka yang bertugas memegang tali mempunyai tinggi badan tidak sama pendek atau lebih tinggi sudah barang tentu tali tersebut akan terbentang dengan arah tidak sama (tinggi, rendah). Dalam hal ini si pemain akan memilih tali yang letaknya lebih rendah supaya mudah diloncati. Oleh karena itu, diusahakan memilih atau mencari peserta yang mempunyai tinggi badan yang hampir sama.

2) *Main tali agogo.*

Alat perlengkapan main tali agogo ini adalah tali karet yang panjangnya \pm 3 meter. Dalam permainan ini diperlukan tali yang agak panjang, karena pada waktu dipergunakan bermain ujung tali yang satu disambung dengan yang lainnya.

Kemudian kedua anak yang bertugas memegang tali tersebut masuk di dalam tali yang sudah disambung berhadap-hadapan, maka terbentuklah lingkaran yang nantinya akan ditaruh di bagian-bagian tubuh seperti pada lutut, pinggang dan dada.

Adapun tahap-tahap permainannya adalah sebagai berikut :

a. Lutut :

- tahap pertama tali ditaruh atau diletakkan pada lutut dalam keadaan melingkarsaling tarik menarik sehingga kencang oleh dua orang anak yang menjadi pihak lawan. Kemudian pihak yang mendapat giliran untuk bermain berdiri di depan tali yang dipegang oleh pihak lawan atau berdiri dengan berlawanan arah. Selanjutnya dimulai dengan loncatan pertama dengan melompati tali tersebut ke dalam tali, setelah mereka berada didalam tali kemudian dilanjutkan dengan loncatan kedua yaitu ke luar tali dalam artian bukan pada tempat meloncat sebelumnya, melainkan ke tempat selanjutnya. Setelah berada di luar tali kemudian kembali meloncat ke dalam tali akhirnya loncatan terakhir ke luar tali yaitu ke tempat meloncat pertama. Pada tahap permainan ini hanya tali yang dilompati saja bisa disentuh oleh kaki.
- Setelah tahap pertama berhasil, kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua dalam keadaan tali masih tetap berada pada lutut. Tahap kedua ini tali yang terbentang itu diloncati keduanya dua kali dengan arah yang berlawanan, dalam artian mereka yang bertugas bermain meloncati tali tersebut, setelah mereka berhasil meloncati tali tersebut kemudian kembali meloncat ke tempat semula atau tempat meloncat pertama.
- Loncatan terakhir pada lutut, kaki dimasukkan ke dalam tali yang satu dan dikaitkan pada pergelangan kaki, kemudian diloncat-loncatkan pada tali yang satu lagi bolak-balik sebanyak 5 (lima) kali. Untuk melepaskan tali yang terikat pada pergelangan kaki tersebut yaitu dengan cara menarik tali yang satunya dengan tangan kemudian baru dilepas. Setelah mereka berhasil melepaskan tali tersebut, kemudian dilanjutkan untuk

meloncati kedua tali tersebut ke tempat selanjutnya yang nantinya akan dilanjutkan dengan loncatan seperti tersebut di atas. Di mana tali yang satu diikatkan pada pergelangan kaki dan dilanjutkan dengan meloncat-loncat sebanyak 5 (lima) kali dengan arah bolak-balik.

Gambar :-



b. Pinggang :

- Tahap kedua tali ditaruh atau diletakkan pada pinggang dan saling tarik menarik oleh dua orang anak dalam keadaan melingkar. Adapun aturan permainannya sama dengan pada tahap permainan pada lutut, di mana pihak yang bermain sebelumnya berdiri di depan tali, kemudian dilanjutkan dengan meloncat ke dalam tali, setelah mereka berada di dalam tali selanjutnya meloncat ke luar tali. Yang nantinya akan kembali meloncat ke dalam tali kemudian selanjutnya ke luar tali, ke tempat semula.
- Setelah mereka berhasil pada tahap pertama tadi, kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua dalam keadaan tali masih tetap berada atau ditaruh pada pinggang. Pada tahap permainan ini tali yang terbentang itu diloncati keduanya dua kali dengan arah yang berlawanan atau bolak-balik.
- Tahap terakhir pada aturan permainan ini tali masih tetap berada atau ditaruh pada pinggang oleh dua orang anak yang menjadi pihak lawan. Kemudian yang mendapat giliran bermain melanjutkan permainannya, di mana pertama kaki dimasukkan ke dalam tali yang satu dan dikaitkan pada pergelangan kaki, kemudian dilanjutkan dengan meloncat-loncat atau diloncat-loncatkan pada tali yang satu lagi bolak-balik sebanyak 5 (lima) kali, setelah mencapai jumlah itu lalu tali dilepas. Selanjutnya kedua tali tersebut dilompati setelah berada diluar tali yang berlawanan, lalu dilanjutkan dengan loncatan-loncatan seperti tersebut di atas sebanyak 5 (lima) kali.

c. Dada :

- Pada tahap permainan ini tali ditaruh di dada dalam

keadaan melingkar oleh dua orang yang menjadi pihak lawan. Dalam tahap permainan ini aturan permainannya sama dengan aturan permainan pada lutut dan pinggang, yaitu pihak yang bermain sebelumnya berdiri di depan tali untuk dilanjutkan meloncat ke dalam tali. Setelah mereka berada di dalam tali kemudian meloncat ke luar tali, akhirnya kembali meloncat ke dalam tali yang nantinya dilanjutkan meloncat ke luar tali ke tempat meloncat semula atau pertama.

- Tahap selanjutnya setelah mereka berhasil pada tahap tersebut di atas, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua dalam keadaan tali masih atas, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua dalam keadaan tali masih tetap berada pada dada. Pada tahap permainan ini kedua tali tersebut diloncati 2 (dua) kali dengan arah yang berlawanan atau bolak-balik, seperti yang telah diuraikan di atas pada tahap lutut dan pinggang.

- Tahap terakhir dalam permainan tali agogo ini tali masih tetap berada pada dada. Pertama kaki diloncatkan pada tali, kemudian diikatkan pada tali selanjutnya untuk diloncat-loncatkan pada tali yang satu lagi bolak-balik sebanyak 5 (lima) kali.

Setelah mencapai lima kali tali tersebut dilepaskan dari pergelangan kaki, selanjutnya kedua tali tersebut diloncati. Setelah berada diluar tali, kemudian dilanjutkan dengan loncatan-loncatan dengan kaki dikait pada tali lalu meloncat-loncat sebanyak 5 (lima) kali seperti diuraikan di atas.

3.) *Main tali putar :*

Main tali putar ini lebih merupakan suatu variasi saja yang menunjukkan kemampuan peserta atau pemain lebih setingkat. Karena dalam permainan ini diperlukan loncat jongkok, meloncat-loncat kaki dalam keadaan terlipat pada lutut dan sebagainya. Bagi anak-anak kecil tentu sulit untuk melakukan dengan cara demikian.

Alat atau perlengkapan main tali putar ini adalah tali plastik atau tali kabel, yaitu tali yang sifatnya agak kaku supaya lebih

mantap untuk diputar-putar. Waktu permainan berlangsung tali tersebut dipegang oleh dua orang anak yang menjadi pihak lawan dibagian ujungnya lalu diputar-putar dengan arah tetap sama selama permainan berlangsung.

Adapun tahap-tahap permainan tali putar ini adalah sebagai berikut :

- a. Tahap pertama tali dalam keadaan diputar-putar oleh pihak lawan, kemudian bagi mereka yang bermain sudah siap di depan tali dengan arah yang berlawanan. Kemudian melompat dari luar ke dalam tali, setelah mereka berada di dalam tali selanjutnya melompat-loncat biasa dengan kedua kaki sebanyak 6 (enam) kali, setelah mencapai jumlah itu lalu keluar dari putaran tali.
- b. Tahap kedua melompat-loncat dengan kaki satu (kaki kiri atau kanan) sebanyak 8 (delapan) kali, kemudian setelah mencapai jumlah itu lalu keluar dari putaran tali.
- c. Tahap ketiga menyeberangi tali, dalam hal ini tali masih tetap dalam keadaan diputar-putar, kemudian mereka yang bermain meloncati atau melewati tali sebanyak 2 (dua) kali dengan arah yang berlawanan atau bolak-balik.
- d. Tahap keempat kedua jari-jari tangan diletakkan di bawah ketiak yaitu jari-jari tangan kiri diletakkan di bawah ketiak kanan demikian sebaliknya jari-jari tangan kanan diletakkan di bawah ketiak kiri yang disebut dengan sikap "dingin".
Setelah bersikap dingin lalu melompat-loncat di dalam tali dalam keadaan berputar dengan kedua kaki sebanyak 10 (sepuluh) kali setelah mencapai jumlah itu selanjutnya keluar dari putaran tali.
- e. Tahap kelima melompat-loncat sambil tepuk tangan, dalam keadaan tali tetap berputar sebanyak 12 (dua belas) kali, kemudian keluar tali.
- f. Tahap keenam melompat-loncat biasa dengan mata terbuka sebanyak 6 (enam) kali, kemudian dilanjutkan dengan mata tertutup sebanyak empat kali selanjutnya melompat ke luar tali.
- g. Tahap ketujuh disebut dengan "gantung".
Dalam hal ini tali tetap dalam keadaan diputar-putar oleh

dua orang anak yang menjadi pihak lawan, yang satu memutar-mutar tali dan yang satu lagi tangan diam dengan memegang tali di dada.

Bagi mereka yang bermain meloncati tali dengan tangan diletakkan di atas kepala kemudian dilanjutkan dengan meloncat-loncat sebanyak 8 (delapan) kali, selanjutnya ke luar tali.

- h. Tahap kedelapan loncat jongkok, dalam hal ini tali tetap diputar, kemudian mereka yang bermain loncat-loncat jongkok meloncati tali sebanyak 16 (enam belas) kali, setelah mencapai jumlah itu lalu ke luar tali.
- i. Selanjutnya dengan naik sepeda.
Dalam hal ini kaki kiri dan kanan berganti-ganti meloncat, di sini dapat dikatakan seperti orang naik sepeda sebanyak 20 (dua puluh) kali, kemudian setelah mencapai jumlah itu selanjutnya meloncat ke luar tali.
- j. Tahap terakhir disebut dengan raja.
Pada tahap permainan ini bagi yang bermain kedua tangannya ditaruh di pinggang dan kaki yang satu dilipat pada lutut, sedangkan kaki yang satu lagi meloncat-loncat dengan melompati tali dalam keadaan berputar sebanyak 16 (enam belas) kali, kemudian dilanjutkan meloncat ke luar tali.

Demikianlah seterusnya dilakukan berulang kali sampai mereka menghentikan pertandingan. Barang siapa yang pertama selesai melakukan urutan permainan tersebut maka dia yang menang.

Koncsekwensi kalah menang :

Baik menang maupun kalah permainan tali ini sama sekali tidak menggunakan uang. Hanya saja bagi mereka yang kalah kadang-kadang *digedig* (dipukul pahanya sebanyak perjanjian yang telah mereka sepakati bersama).

Tetapi ada juga anak-anak yang senang mengejek teman-teman mereka yang kalah sampai menangis, tetapi hal inipun tidak berlangsung lama. Jadi hadiah atau hasil kemenangan mereka hanya berupa hiburan.

17.9. Peranannya masa kini

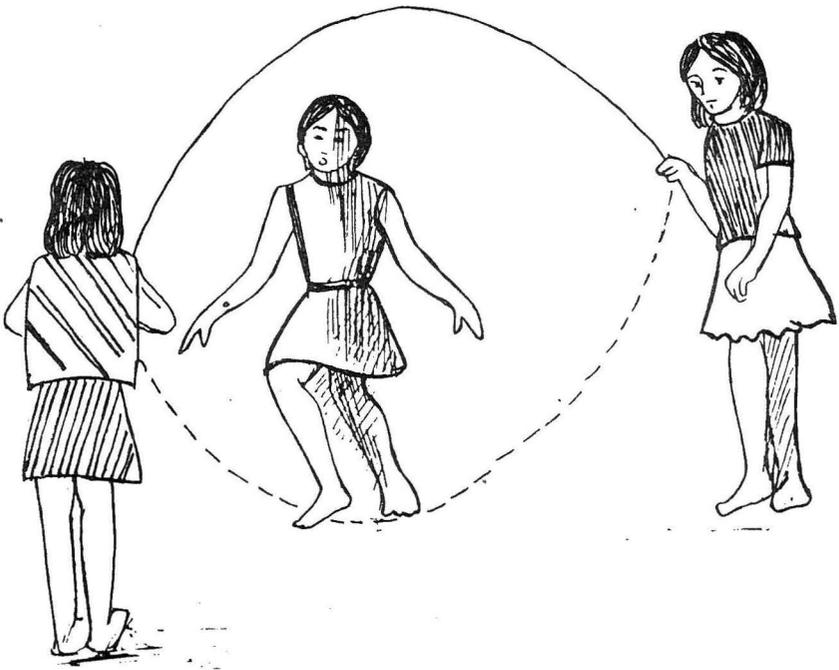
Permainan tali ini di samping berperan sebagai sarana hiburan, juga berfungsi sebagai pembina jasmani bagi anak-anak dalam rangka meningkatkan kesehatan. Walaupun demikian halnya namun peranannya pada akhir-akhir ini sudah mengalami kemerosotan jika dibandingkan dengan keadaan masa lampau. Hal ini disebabkan oleh karena adanya permainan-permainan anak-anak yang terjual di toko-toko yang lebih menarik hati anak-anak.

Perkembangan teknologi modern yang tersebar sampai ke desa-desa, akan mempengaruhi sikap mental anak-anak untuk selalu memilih permainan yang dianggap lebih modern dan praktis. Kegiatan masyarakat yang banyak melibatkan tenaga anak-anak guna membantu orang tua dalam segala aktivitasnya akan mengurangi kesempatan bagi anak-anak untuk bermain-main, hal ini bisa terjadi di daerah pedesaan. Dengan makin sedikitnya anak-anak menggemari permainan ini, secara tidak langsung akan mengurangi frekwensi kegiatannya dan lambat laun dikhawatirkan kepunahannya. Walaupun demikian kita belum terlambat untuk meyelamatkannya dan sekaligus melestarikannya.

17.10. Taggapan masyarakat

Pada masa lampau permainan tali ini amat digemari oleh anak-anak dan merupakan permainan satu-satunya di samping banyak permainan yang digemari. Pada masa sekarang permainan ini agak tergeser kedudukannya dari hati anak-anak, berkat adanya berbagai jenis hiburan dan permainan modern yang hampir menyebar bukan saja di daerah perkotaan namun sudah sampai ke pelosok pedesaan. Beralihnya perhatian ini agaknya sudah kondisi dan situasi yang menghendaknya. Walaupun demikian permainan tali ini masih sering dilakukan pada saat anak-anak liburan. Bila pada kesempatan tertentu anak-anak melakukan permainan ini, masyarakat pada umumnya, khususnya para orang tua akan menyambut dengan gembira dan akan mengingatkan kembali pada masa lampainya, masa kanak-kanak mereka, yang selalu dengan berbagai macam permainan peninggalan nenek moyangnya.

**Tiga anak-anak putri
sedang bermain tali.**



18. Macontok

18.1. Nama permainan ; "Macontok"

18.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Permainan dilakukan kapan saja, asalkan anak-anak tidak mempunyai tugas-tugas, baik dari guru di sekolah maupun dari orang tuanya. Biasanya dilakukan sore antara jam 15.00 - 17.00.

18.3. Latar belakang sosial budaya :

Masyarakat Bali sudah sejak zaman dulu sejenis uang logam yang disebut "pipis bolong" atau uang bolong yaitu mata uang yang diperkirakan, berasal dari kerajaan Cina karena secara ekonomis uang ini masih juga bernilai sekarang ini, karena ia sangat diperlukan untuk sarana upacara adat dan agama. Maka dari itu, uang bolong sangat diperlukan maka ia mempunyai daya tukar yang cukup tinggi. Dari bentuknya yang bulat gepeng seperti uang logam kita sekarang ini, dan mempunyai berat yang cukup. Sebab dibuat dari campuran tembaga dengan besi atau perunggu. Banyak sekali jenis permainan dari kehadiran uang bolong ini di masyarakat Bali. Sebagian nilai permainannya jauh tergeser digantikan oleh nilai-nilai judi. Berapa diaantaranya masih tetap bertahan sebagai fungsinya semula yaitu sebagai sarana bermain dari pada anak-anak. Secara jelas dapat diamati kapan permainan itu berubah fungsi sebagai judian. Asalkan ia mengandung beberapa unsur antara lain :

1. Adanya unsur spekulasi.
2. Nyata-nyata menggunakan uang atau benda berharga lainnya sebagai taruhan.

Adapun salah satu unsur itu mulai dominan maka jelaslah ia bukan permainan anak-anak lagi. Pengenalan dan kecintaan anak-anak terhadap benda itu maka timbullah niat anak-anak untuk memiliki dan menyimpannya sebagai benda-benda kesayangan. Apalagi anak-anak menyadari bahwa uang bolong itu sebenarnya mempunyai nilai khusus. Dalam permainan ini uang bolong itu hanya sebagai alat saja, sedangkan sangsi

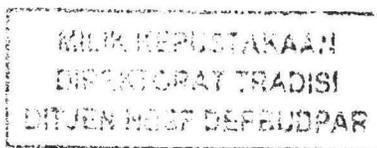
kalah menang yang harus dilakukan ialah yang kalah harus "dagedig" atau di pukul pahanya sesuai dengan benda alam lainnya yang dipakai sebagai "embung atau taruhan yang disebut "kescik". Sampai saat ini masih kelihatan dominan unsur bermainnya yaitu mengandung beberapa unsur permainan, yaitu

1. Melatih anak-anak untuk meningkatkan keterampilan.
2. Bersikap jujur dan menghargai hak-hak orang lain.
3. Memberikan hiburan pada anak-anak.
4. Memacu sifat bersaing yang sehat untuk memupuk rasa tidak cepat putus asa.

18.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Pada mulanya permainan ini memakai peralatan, baik "embungnya" dan sarana bermainnya memakai uang bolong. Pada waktu itu, peranan orang dewasa dalam mengawasi permainan ini sangat besar. Karena mereka akan selalu dapat megawasi sampai seberapa jauh nanti sebutan "embung idep-idepan", ialah taruhan pura-pura yaitu dalam permainan ini dikenal cara masing-masing anak, diwajibkan membawa uang bolong yang sama jumlahnya. Dan taruhan yang kalah tidak diambil sungguh-sungguh yang kalah menang menyerahkan pada yang menang tetapi, akhirnya (game) dari pada permainan ini bukan kalah menang kehabisan uang bolong, tetapi bagi permainan ini yang paling cepat habis "embungnya" akan kalah. Dan permainan lagi diulang seperti mereka jemu.

Tetapi lama-lama uang bolong makin langka dan rupanya kalah menang itu dapat diganti dengan sejenis benda alam yang dengan mudah dapat dicari asalkan ada kemauan untuk mencarinya. Yaitu anak-anak berlomba-lomba mencari biji sawo kecil yang dipakai sebagai modalnya untuk bermain. Dalam hal ini sekalipun kekalahan berakibat seorang pemain kehabisan "keciknya" tetapi dapat dimulai dari segi materiilnya tidak bermula karena ia akan segera dapat mencari sebanyak-banyaknya kecil lainnya. Biasanya begitu musim berbuah sawo kecil berakhir permainan ini akan segera berakhir pula. Sampai sekarang ini permainan ini hanya terbatas pada memperebutkan "embung" dari sawo kecil atau "embung



idep-idepan" yang hanya dipakai perhitungan siapa yang paling cepat habis uang bolongnya. Baginya berlaku hukum kalah menang, baik digedig maupun dibayar dengan biji sawo kecil. Penulis pernah mengalami bahwa mencari dan mengumpulkan kecil dapat memberikan keasyikan tersendiri. Jadi benarlah para orang tua masih tetap menganggap macontok ini merupakan permainan anak-anak.

18.5. Peserta atau pelaku

Peserta tidak terlalu terikat jumlahnya asalkan ada teman atau lawannya jangan terlalu banyak. Biasanya peserta di antara 3 - 5 orang. Kalau lebih dari 5 orang akan lama menunggu giliran. Usianya antara 5 - 12 tahun bisa dilakukan laki-laki saja, perempuan saja, atau campuran.

18.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Permainan ini memerlukan beberapa jenis peralatan sbb.:

- 1) Sebuah lubang di tanah yang garis tengahnya $\pm 2,5$ cm/3 cm. (lebih besar sedikit dari uang bolong). Lubang ini dalamnya antara 3 - 5 cm.
- 2) Masing-masing peserta menyiapkan uang bolong sebesar kabak.
- 3) Bisa juga ada masing-masing peserta menyiapkan "embung idep-idepan" (taruhan pura-pura) antara 5 - 10 buah uang bolong.
- 4) Sekarang embung itu sudah diganti dengan biji sawo kecil (kecik).

18.7. Iringan

Permainan ini tidak memerlukan bunyi iringan tertentu Hanya kadang kala kita dengar suara desis anak-anak kegirangan ataupun kekecewaan karena dirundung kekalahan. Ataupun suara cemohan dari pada seorang yang kebetulan nasibnya mujur.

18.8. Jalannya permainan

- 1) *Persiapan :*

Anak-anak yang berkumpul antara 5 orang mengadakan

persiapan sebagai berikut :

- a. Mereka membuat sebuah lubang kecil di tanah dengan ukuran \pm 2,5 cm sampai 3 cm. Garis tengahnya dan kedalamannya antara 3 - 5 cm.
- b. Mereka masing-masing mempersiapkan sebuah kabak (uang bolong) yang baik dalam arti berat dan besarnya seimbang dan warnanya kuning bersih.
- c. Kalau mereka memakai "embung idep-idepan" uang bolong, maka mereka tentukan bersama berapa besarnya embung itu. Misalnya saja masing-masing sedia embung 5 buah.
- d. Kalau mereka tidak memakai "embung idep-idepan" dari uang bolong mereka masing-masing membawa kecik seberapa mereka mau atau punya.

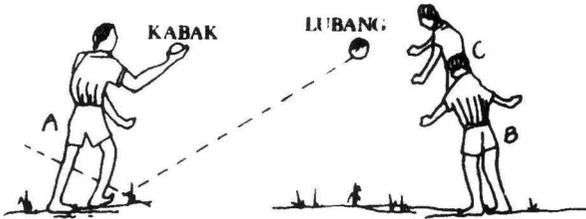
2) *Aturan permainan :*

- a. Mereka menetapkan, jarak dari lobang yang mereka buat dengan tepat mereka harus melempar kabaknya. Biasanya 1,5 cm - 2,5 cm, tergantung dengan kesepakatan bersama.
- b. Masing-masing menyerahkan sebuah kabak. Kalau yang berdiri 5 orang, maka terkumpullah 5 buah kabak.
- c. Yang dapat giliran, melemparkan kabak ke lubang yang sudah ada, dengan harapan kabak masuk sebanyak-banyaknya.
- d. Berapa yang masuk ke dalam lubang itulah hak dari pada si pelempar untuk memperoleh "embung".
- e. Selanjutnya diganti oleh teman berikutnya sesuai urutan yang mereka peroleh.
- f. Menang kalah ditentukan dengan keadaan kapan salah seorang sudah habis embungnya, permainan sudah berakhir dalam satu ronde. Dan siapa yang paling banyak memperoleh ialah keluar sebagai pemenang.
- g. Dalam hal mereka memakai embung biji sawo kecil penentuan kalah menang sangat relatif sekali. Karena mereka mengakhiri permainan mungkin salah seorang sudah kehabisan kecik, maupun mereka sudah bosan bermain.

3) Tahap-tahap permainan :

Misalnya yang bermain sebanyak 5 orang. Maka sesudah segala persiapan selesai mereka menentukan urutan giliran mereka dengan sut. Dari sut itu dapat ditetapkan urutan permainan 1,2,3,4,5. Misalkan dalam contoh ini kedudukan berurutan dari A,B,C,D,E. Misal dalam permainan ini mereka memakai sistem "embung idep-idepan". Anggaplah mereka sepakat menyediakan embung masing-masing 5 buah unag nolong. Mereka mulai bermain.

A yang memperoleh hak pertama maka ia memegang 5 kabak dan ia melemparkan uang kabak itu ke dalam lubang dengan pengharapan dapat masuk sebanyak-banyaknya Seandainya yang masuk hanya satu biji maka masing-masing B,C,D,E, menyerahkan embung kepada A sebuah uang kepeng. Permainan dilanjutkan dengan giliran B, dan mulailah ia melemparkan kumpulan kabak ini (5 buah) ke dalam lubang. Lihat gambar :



Tetapi nasib malang bagi B, tidak ada yang masuk, maka ia diganti oleh C. Selanjutnya C, mengangkat giliran ini dengan baik dan nasib baik baginya kerana ia dapat memasukkan kabak 3 buah. Maka Setiap orang yaitu A,B,D,E menyerahkan embung masing-masing 3 buah.

Sekaran D dapat giliran, tetapi malah ia tak dapat memasukkan kabak satupun. Maka tibalah giliran E, dan ia berhasil memasukkan 1 biji kabak, maka setiap pemain membayar padanya masing-masing satu buah. Maka dalam contoh ini permainan ronde I berakhir karena embung sudah habis, yaitu :

1. Memperoleh $4 \times 1 = 4$
2. B nasibnya sial ia tak dapat = 0
3. C nasibnya baik ia memasukkan 3 buah ia memperoleh $4 \times 3 = 12$
4. D nasibnya sial juga ia tak berhasil memasukkan kabak maka ia tak memperoleh embung
5. E ia dapat memasukkan 1 buah kabak maka iapun memperoleh embung $4 \times 1 = 4$

Dalam keadaan seperti ini karena C yang paling banyak memperoleh embung maka ialah yang memenangkan dan berhak "ngedig" atau memukul dengan tidak keras-keras pada temannya beberapa kali sesuai dengan kesepakatan bersama. Mereka ulangi lagi permainan ini demikian seterusnya sampai mereka puas. Tentang beberapa lama mereka main, inilah sangat relatip, tergantung pada keadaan. Dalam hal 'embungnya" diganti dengan biji sawo kecil jalannya permainan akan berbeda dalam pembayaran embung. Dan mereka tidak akan menentukan kalah menang dengan banyak-banyaknya memperoleh embung.

Sebab mereka tidak perlu mengetahui kalah menang, sebab siapa sudah kehabisan kecil ia akan berhenti. Ataupun mereka bermain sepanjang mereka sanggup saling membayar dengan kecil yang menadi modalnya masing-masing. Beberapa ikatan yang bisa membatasi mereka bermain ialah, mereka sudah bosan ataupun salah seorang kehabisan modal.

4) *Konsekwensi kalah menang :*

Baagi permainan "macontok" jenis yang memakai "embung idep-idepan" maka uang kalah harus rela menerima ejekan, ataupun gedigan ataau pukulan tidak keras dari yang menang sebagai sarat dari pada kemenangannya. Dan nanti dalam kesempatan berikutnya mereka berusaha mencari kemenangan. Masing-masing dari mereka dapat menerima kemenangan secara wajar saja. Disinilah keistimewaan permainan tradisional. Dalam jenis permainan yang memakai embung biji sawo kecil, maka konsekwensi yang kalah ialah rela menerima kecilnya habis atau berkurang dan masih bisa di-

cari lagi, dengan harapan kelak nanti ia akan berusaha mengalahkan lawannya yang menang tadi. Biasanya permainan yang bersifat tradisional unsur kalah menangnya lebih bersifat mendidik para pemain, untuk lebih mendewasakan diri, atau untuk melatih keterampilannya belaka. Sehingga sebenarnya, menang bukan hal yang mutlak sekali yang penting mereka bermain secara alami dan dalam bermain mereka saling mengisi kekurangan-kekurangannya.

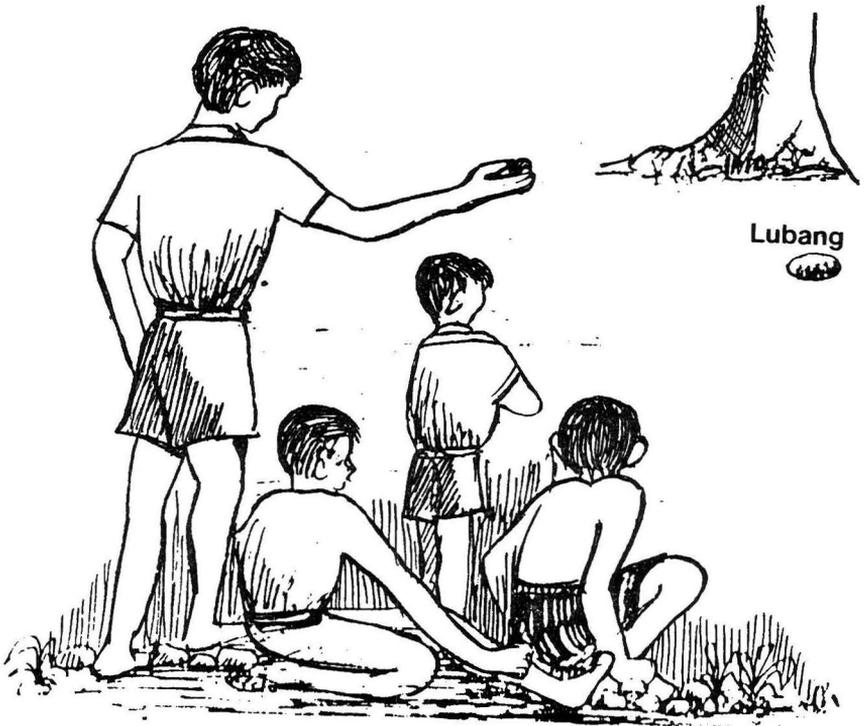
18.9. Peranannya masa kini

Permainan ini masih juga dapat kita lihat dilakukan oleh anak-anak dan kadar keasikannya juga masih tetap memikat. Hanya saja karena unsur gerakannya telatiff sedikit maka pemain ini kurang baik untuk tujuan-tujuan pembinaan olah raga. Ia hanya tepat dilakukan oleh anak-anak di bawah usia sekolah. Karena permainan ini sifatnya tidak kompleks akan dapat berfungsi melatih anak mengenal bilangan dan sekadar melatih tangannya untuk mencapai sebuah sasaran dengan cepat. Mereka dapat dilatih pemusatan pandangan dan belajar berkonsentrasi.

18.10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat orang tua pada umumnya menginginkan anak-anaknya dapat bermain dengan tekun, tidak mengganggu orang tua, dan mereka tidak terganggu keselamatannya. Permainan ini masih dapat diterima oleh para orang tua anak karena mereka tidak perlu menyediakan sarana yang serba memerlukan uang banyak. Dalam keadaan seperti sekarang ini dimana uang bolong sangat dihormati oleh masyarakat, karena besar gunanya untuk keperluan adat agama, maka dengan bermain begini orang tua akan memberikan perhatian kepada anak-anak bahwa benda itu bernilai. Anak-anak dapat dididik lebih memelihara dan menyimpan benda-benda ini karena dengan memakainya sehingga salah satu alat permainan dapat diharapkan lebih mencintai uang tersebut.

Beberapa anak-anak sedang Macontok.



19. Sajangkal

19.1. Nama permainan ; "Sajangkal"

Nama ini berasal dari salah satu kesatuan ukuran tradisional, yaitu jarak antara ujung ibu jari dengan ujung kelingking yang direntangkan.

19.2. Peristiwa, suasana dan waktu

Dapat dilakukan kapan saja; pada waktu anak-anak bebas dari tugas-tugasnya baik tugas sekolah maupun tugas membantu orang tuanya. Biasanya dilakukan antara jam 15.00 - 17.00.

19.3. Latar belakang sosial budaya

Permainan ini banyak sekali memberikan bekal keterampilan gerak pada anak-anak. Unsur olahraganya sangat menonjol, maka itu sangat tepat dilakukan oleh anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan fisiknya. Kalau diperhatikan jenjang gerakan yang harus dikerjakan kelihatan sekali bahwa anak-anak diajar berfikir dan berbuat secara sistematis, ia dididik suatu tahap tertentu harus didahului dengan tahap yang lebih rendah. Mereka dilatih untuk memperoleh tingkat yang lebih tinggi harus dapat mengerjakan pekerjaan yang lebih gampang. Begitulah anak-anak dididik suatu keterampilan itu harus didahului dari yang paling dasar terlebih dahulu. Ini sangat sesuai dengan prinsip berfikir tradisional Bali bahwa suatu kemajuan yang akan dikejar hendaknya mengikuti jalannya hitungan yaitu 1,2,3,4,5, dan seterusnya. Janganlah hendaknya kita mencapai 5 sekaligus sebelum kita melalui 4,3,2,1. Karena kemahiran yang meloncat-loncat akan kurang baik. Akan halnya pentrapan permainan ini peserta diajar untuk dengan sabar meloncati jarak tinggi yang paling gampang : setinggi pinggang, dada, dagu kuping, kepala, sajangkal merdeka (paling tinggi). Ini harus diikuti dengan tekun sekalipun seseorang meloncat sampai setinggi kepala, ia harus mengikuti jenjang yang sudah disediakan secara teratur. Nilai ini rasa-rasanya masih perlu kita pertahankan untuk melatih kesabaran dan kesadaran anak

bahwa sesuatu yang tinggi itu berasal dari rendah pada mulanya.

19.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut penuturan para informan kita, permainan ini baru dikenal di Bali sejak zaman Jepang. Dan ia terus berkembang pada masyarakat anak-anak melalui sekolah dan menjalar dibawa oleh anak-anak pada masyarakat pedesaan, di mana ia berasal. Menurut pengamatan daripada para orang tua dan pengalaman kami permainan ini tidak banyak mengalami perubahan atau perkembangan sejak ia dikenal disekitar tahun 1942. Sekalipun ada di sana sini perubahan hanyalah dalam menetapkan tingkat-tingkat yang harus dilalui untuk mencapai sesuatu kemenangan. Pada umumnya urutannya sudah disepakati sebagai urutan di bawah ini :

- 1) Pinggang ; yaitu harus dapat meloncat setinggi pinggang (sebenarnya tidak meloncat tetapi melewati dengan meloncat, boleh tersentuh karet rentangan itu asalkan tidak nyangkut.
- 2) Dada ; dapat melewatinya.
- 3) Dagu ; dapat melewatinya.
- 4) Kuping ; dapat melewatinya.
- 5) Kepala ; dapat melewatinya.
- 6) Sedengkal ; di atas kepala diukur sejengkal tangan daripada pemain lalu dipasang melintang karet penghalang.
- 7) Merdeka ; berdiri tegak lalu tangan direntangkan ke atas. Lalu setinggi ujung jari itulah dipasang karet rentangan sebagai perentang.

Tingkat-tingkat inilah yang sering berubah-ubah sesuai dengan keadaan dan waktu. Kadang-kadang kesemua syarat-syarat ini dilakukan, dan kadang-kadang sebagian saja. Tetapi cara bermainnya tetap, yaitu diloncati rentangan karet penghalang itu, boleh tersentuh itu tetapi jangan tinggi; seperti kuping ke atas, karet rentangan itu boleh dipegang oleh peloncat, asalkan waktu melewatinya tidak nyangkut.

19.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya :*

Paling sedikit 2 orang (untuk tidak berpasangan). Untuk yang berkelompok harus dapat dibagi mejadi 2 kelompok. Boleh masing-masing kelompok 2 orang, 3 orang, 4 orang atau lebih tergantung keadaan. Biasanya sangat disenangi 1 kelompok jangan lebih dari 3 orang.

2) *Usianya :*

Anak-anak yang setarap, artinya usianya sebaya. Antara usia 6 - 12 tahun.

3) *Jenis kelamin :*

Paling disenangi satu jenis saja. Boleh laki saja atau perempuan saja.

4) *Kelompok sosialnya :*

Permainan ini tidak mengenal perbedaan sosial, artinya dapat dilakukan oleh anak-anak dari berbagai lapisan sosial masyarakat.

19.6. Perlengkapan atau peralatan permainan

Hanya memerlukan karet gelang yang disambung dengan panjang barang 2 - 3 meter. Atau dua batang tonggak yang berdekatan kalau yang bermain hanya berdua. Dan pada tonggak atau batang inilah dipasang karet perintang dengan urutan tinggi yang sudah diatur itu. Selain itu diperlukan sebidang lapangan dengan lebar 2 - 3 meter dan panjang antara 3 - 5 meter. Tetapi soal lapangan tidak ada ukuran yang pasti, asalkan ada saja dapat mereka manfaatkan.

19.7. Iringan musik dan gamelan

Permainan ini tidak memerlukan iringan tertentu. Hanya kadang-kadang kita mendengar desis anak-anak yang kecewa karena mereka tak bisa melakukan kewajiban dengan baik. Begitu pula kadang-kadang kita mendengar suara ejekan daripada kelompok yang selalu unggul.

19.8. Jalannya permainan

1) *Persiapannya :*

Biasanya anak-anak yang berkumpul membagi dirinya menjadi 2 kelompok secara adil. Mereka sangat adil membagi teman-temannya sehingga kekuatan 2 kelompok itu sama

kuat . Bagi yang bermain hanya berdua, jelas mereka tidak menemukan masalah, hanya mereka harus dapat menyediakan sebuah tonggak untuk mengikatkan satu ujung karet dan yang lainnya dipegang oleh yang dapat giliran jaga (tidak main).

Misalnya ada anak berkumpul 6 orang yaitu A,B,C,D,E,F, maka mereka bagi dirinya secara adil. Misalkan kekuatan yang seimbang itu adalah kelompok I terdiri dari A,B, dan C kelompok II terdiri dari D,E,F.

Sesudah mereka membagi diri menjadi 2 kelompok maka mereka mengadakan sut atau undian untuk menentukan siapa yang main dan siapa yang menanti giliran berikutnya.

2) *Aturan permainan :*

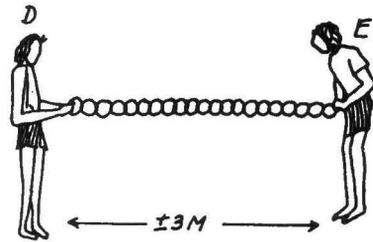
- a. Meloncati rintangan ~~boleh~~ tersentuh tetapi tidak boleh sampai tersangkut atau terkait.
- b. Bagi tingkat yang paling tinggi dengan satu tangannya (merdeka), karet rintangan dipegang oleh pemain meloncat meyeberangi karet rintangan itu bulak-balik 4 kali. Kalau selamat berdiri menang.
- c. Dalam loncatan-loncatan dari tingkat pinggang, dada, dagu, kuping, kepala, sejangkal, pelompat boleh menyentuh karet rintangan itu, bahkan boleh merendahkan dengan menggaitnya dengan kaki tetapi harus lepas dari sangkutan karet dalam meloncatinya.
- d. Kalau semua kewajiban dapat diselesaikan dengan selamat maka kelompok itu menang dalam ronde itu dan permainan dilanjutkan lagi sampai mereka sama-sama merasa puas.

3) *Tahap-tahap permainan :*

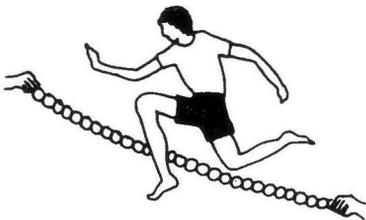
Dalam contoh ini misalnya kelompok I (A,B,C,) main pertama dan kelompok (D,E,F) jaga. Maka ia memegang rentangan karet itu dari urutan terendah sampai tertinggi.

Dalam contoh ini karet rentangan dipegang oleh kelompok II yaitu dalam contoh ini oleh D dan E (lihat gambar).

Mulailah kelompok II yaitu D,E,F bersiap-siap, berturut-turut dari sampai dengan memasang goret yang terendah sampai yang tertinggi. Mula-mula setinggi pinggang, dan kelompok I meloncatnya berganti-ganti dari A,B,C. Seandainya semuanya selamat maka dinaikan lagi sampai setinggi dada.



Begitu pula diloncati oleh kelompok I seperti tadi. Begitu seterusnya untuk tentangan karet setinggi dagu. Kalau sampai di sini ada anggota kelompok I yang menyangkut maka ia mati dan tidak boleh melanjutkan lagi. Misalnya yang nyangkut adalah B, maka ia mati, dan tidak boleh melanjutkan permainan lagi. Tetapi permainan ini masih dilanjutkan oleh kedua temannya A dan C. Seandainya ia selamat keduanya meloncati tingkat sejengkal, maka ia berdua meloncati tingkat yang paling tinggi yaitu merdeka, yaitu kedua penjaga dalam hal ini D dan E berdiri tagak dan kedua tangan diangkat ke atas dan setinggi itulah karet direntangkan. Di sini ia harus meloncat bolak balik 4 x dengan memegang karet yang direntangkan itu untuk diloncati bolak balik (lihat gambar). Seandainya kedua



anak itu A dan C selamat maka ia sudah menang satu kali. Dan permainan dilanjutkan lagi oleh kelompok I. Seandainya pula kelompok I itu 2 orang anggotanya nyangkut, hak kelompok I masih bisa diselesaikan oleh yang masih hidup itu. Misalnya setelah B nyangkut (mati) menyusul A mati, ini masih bisa dilanjutkan oleh C.

Hak daripada kelompok I habis kalau kesemuanya anggota kelompoknya mati, maka barulah kedudukannya digantikan

oleh kelompok II. Begitu seterusnya kelompok II seperti kelompok I. Seandainya kelompok II dapat menyelesaikan semua tugas maka ia mempunyai nilai kemenangan. Mereka akan terus bermain sampai puas, dan terakhir dihitung kelompok mana yang paling banyak mengumpulkan nilai kemenangan. Bagi permainan yang tidak berkelompok seperti misalnya A dengan B saja maka ia akan seketika berubah kedudukannya kalau sudah menyangkut dalam salah satu kewajiban. Hanya saja di sini perlu tonggak atau pohon untuk mengikat ujung karet yang satu, karena hanya dapat dipegang oleh satu orang saja.

4) *Konsekwensi kalah menang :*

Pemenang tidak akan memperoleh keuntungan material, karena tidak pernah ada taruhan dalam permainan anak-anak ini. Paling-paling kelompok pemenang dapat menghukum yang kalah dengan kewajiban, menggondong, memberi hiburan yang menyenangkan yang menang. Atau mereka bersama-sama memukul (tidak keras-keras) paha daripada yang kalah (disebut ngedig). Dan ini diterima dengan perasaan pasrah, karena itu menang sewajarnya berlaku terhadap yang kalah. Bagi yang menang merasa puas dan yang kalah akan berusaha dalam kesempatan bermain berikutnya ia akan berusaha mengalahkan lawannya tadi. Artinya begitu permainan berakhir mereka sudah membawa kenangan tersendiri tanpa ada perasaan dendam atau marah yang berlebihan. Sebaliknya yang menang secara sadar mereka tidak akan berbuat yang keterlaluan terhadap kawannya yang kalah. Mereka berbuat sewajarnya saja, dan di sini kelihatan kontrol orang tua terhadap sikap anak-anaknya jangan sampai berbuat melebihi batas kewajaran.

Karena inilah sebenarnya peranan orang tua untuk ikut menanamkan nilai-nilai kemasyarakatan.

19.9. Peranannya masa kini

Secara relatif dapat dikatakan permainan anak-anak ini agak muda usianya. Karena ia baru muncul dalam kehidupan anak-anak di Bali sekitar tahun 1940. Maka dari itu, ia lebih

tua bekerja di rumah.

10.5. Peserta atau pelaku

- 1) *Jumlahnya* : Permainan ini biasanya dilakukan oleh ± 2 s.d. 5 orang anak dan kadang-kadang bisa lebih sesuai dengan keadaan.
- 2) *Umur* : anak-anak yang biasa melakukan permainan ini berumur antara 5 s.d. 10 tahun.
- 3) *Jenis kelamin* : Permainan tersebut pada umumnya dilakukan oleh anak-anak perempuan saja, tetapi ada juga beberapa anak-anak pria.
- 4) *Kelompok sosial* : permainan ini boleh diikuti oleh siapapun dan dari lapisan masyarakat manapun asalkan mereka berminat untuk ikut melaksanakannya.

10.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

Dalam melaksanakan permainan ini sebelumnya disiapkan peralatan dan perlengkapan antara lain sebagai berikut :

- 1) Alat-alat atau perlengkapan main ini pada umumnya dibuat dari bunga seperti bunga kamboja, jempiring, kemitir dan lain-lain, kadang-kadang juga dibuat dari daun-daunan seperti daun kemitir dan lain sebagainya. Bunga yang paling umum dapat dipergunakan adalah bunga kamboja, di samping bunga ini tahan lama juga sangat mudah didapat. Sedangkan bunga jempiring, kemitir agak jarang dipergunakan, karena sukar didapat. Dimana alat-alat atau perlengkapan tersebut baik bunga-bunga maupun daun-daunan diikat dijadikan satu dengan karet atau tali. Kembang maupun daun-daunan itu diikat pada pangkalnya. Mengenai jumlah yang diikat antara 10 s.d. 15 tangkai supaya empuk dipergunakan untuk bermain. Jadi, alat atau perlengkapan tersebut merupakan satu rumpun (ikatan).
(lihat gambar) :



- 2) Di samping alat atau perlengkapan seperti diuraikan di atas, masih ada juga alat yang dibuat dari bulu ayam. Alat perlengkapan ini jarang dapat dibuat oleh anak-anak di samping sukar mencari bulu ayam, juga cara membuatnya karena alat ini tidak bisa diikat seperti bunga dan daun-daunan seperti tersebut diatas dan harus mempergunakan alasan di bawah atau pada tangkainya supaya bulu ayam itu mau berdiri. Tetapi alat ini biasanya dapat dibeli di toko-toko kecil maupun di pasar.

10.7. Iringan permainan

Dalam permainan ki ini tidak ada iringan bunyi-bunyian seperti musik, gamelan ataupun lagu-lagu khusus yang menyertai permainan ini pada waktu sedang berlangsung. Selama pertandingan berlangsung hanya kedengaran kata-kata seponatan yang biasanya bernada gembira, kesal yang tertuju pada dirinya sendiri. Biasanya bagi anak-anak yang memperoleh kemenangan tanpa disadari kadang-kadang diselingi dengan lagu-lagunya yang tidak harum, tetapi tidak ada hubungannya dengan jalannya permainan tersebut.

10.8. Jalannya permainan

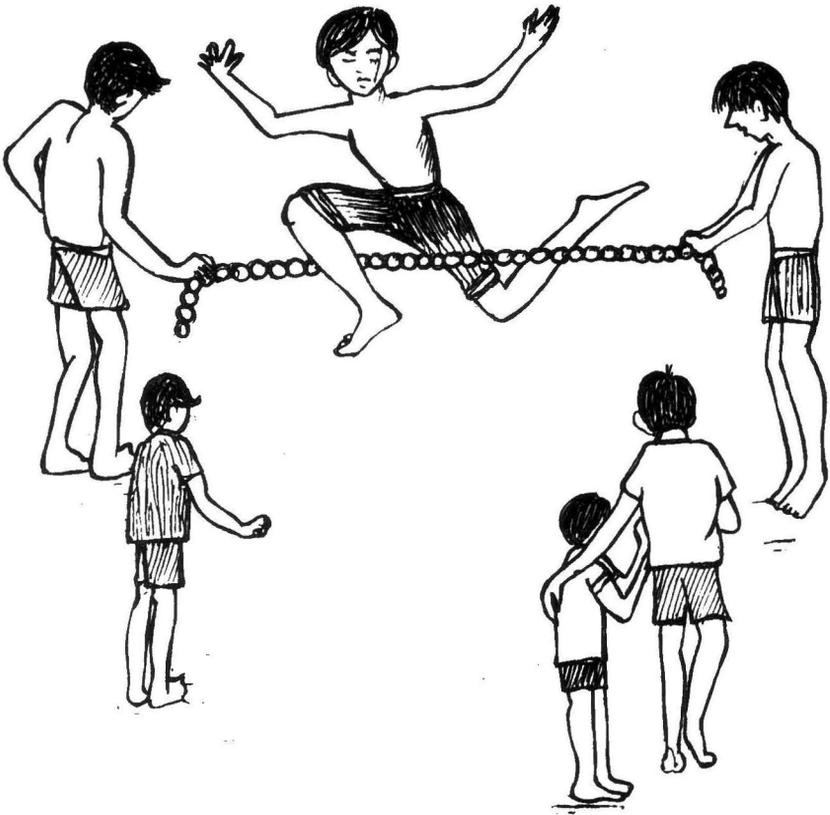
Sebelum dimulai pelaksanaan permainan ki ini biasanya didahului dengan suatu kesepakatan bersama. Hal ini terjadi pada waktu anak-anak sedang berkumpul di suatu tempat atau saling kunjung mengunjungi rumah, maka pada waktu itulah terjadi suatu kesepakatan untuk bermain bersama-sama, kemudian baru meningkat pada hal-hal sebagai berikut:

1) Persiapan permainan :

Anak-anak yang akan bermain semua berusaha untuk mencari alat-alat atau perlengkapan permainan seperti bunga kamboja, daunan lainnya, bulu ayam dan sebagainya yang kira-kira dapat dipergunakan.

Kemudian setelah memperoleh alat-alat atau perlengkapan tersebut mereka berkumpul lagi sambil menunjukkan apa yang sudah didapat. Biasanya alat atau perlengkapan itu dikumpulkan menjadi satu dan dipergunakan bersama, tapi

Bermain Sajengkal



20. Masuruk-Surukan

20.1 Nama permainan ; "Masuruk-surukan"

Masuruk-surukan ini adalah nama permainan khusus untuk anak-anak bawah belasan tahun atau tengah duduk di bangku Sekolah Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar kelas IV dan V.

Istilah ini berasal dari kata "Suruk" yang berarti "Bakat" Bakat = dapat = sudah ditemukan. Permainan ini mirip dengan permainan "Makering-keringan" yang telah pernah ditulis pada buku terdahulu. Namun masuruk-surukan lebih berpariasi dan dapat menimbulkan gelak ketawa penonton yang sampai lari terbirit-birit.

20.2 Peristiwa atau waktu

Sebagai permainan rakyat atau anak-anak lainnya yang sampai puluhan jumlahnya. maka permainan ini pun dapat dilaksanakan setiap waktu tanpa membedakan hari pagi, sore maupun malam hari. Demikian pula mengenai tempatnya, di mana saja dapat dilangsungkan seperti : pekarangan, kamar tamu, teras dan lain-lainnya asal bisa memuat barang 4 sampai 5 orang anak-anak sudah cukup memadai.

Dalam masyarakat sering dilangsungkan upacara keagamaan dan adat istiadat pada hari-hari tertentu (bahasa daerah = dewasa) yang senantiasa disertai bentuk-bentuk sesajen yang harus dipersiapkan sejak beberapa hari sebelumnya. Upacara tradisional ini bermacam-macam, ada yang kecil, menengah dan ada pula yang besar yang sampai memerlukan waktu persiapan beberapa bulan.

Bagi permainan masuruk-surukan semua upacara tradisional tidak ada hubungan dan tidak ada sangkut pautnya. Untuk menyelenggarakan permainan ini tidak perlu ada upacara apapun. Bila waktunya bersamaan, hal itu hanya suatu kebetulan belaka karena tidak ada unsur-unsur religius magis yang dibawa atau disakralkan. Permainan ini serba sederhana, sudah dipahami dan dilaksanakan sesuai dengan sifat dan selera anak-anak.

20.3 Latar belakang sosial budaya

Permainan ini merupakan milik anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat. Anak-anak dari kelompok atau golongan manapun misalnya, dapat turut menyibukkan diri dengan permainan ini. Baik mereka berasal dari golongan masyarakat yang berderajat seperti kaum bangsawan, intelektual tokoh-tokoh dan lain-lain, maupun dari golongan atau kelompok fakir miskin, gembel, dan sebagainya. Dalam permainan ini mereka mempunyai ikatan harga diri yang sama tinggi dan sama rendah seolah-olah semua datang dari satu golongan saja.

Para orangtuapun tidak menghendaki kalau martabatnya dibawa-bawa oleh putra-putrinya ke dalam permainan ini. Mereka menyadari sepenuhnya bahwa permainan ini tidak mengenal perbedaan yang menyangkut diri mereka dengan kedudukannya di masyarakat, sebab masa lampau mereka mengalami juga nikmat permainan ini. Dengan demikian pintu permainan ini terbuka lebar-lebar bagi semua anak.

Permainan rakyat atau anak-anak yang khusus boleh atau dapat dimainkan oleh satu golongan. Kelompok masyarakat saja selamanya tidak pernah ada. Demikian juga yang berbau sakral atau religious-magis, belum pernah ditemui atau didengar, baik oleh penulis sendiri, maupun para informan sampai kepada kakek-kakek tua yang berusia amat lanjut, yang sampai kini masih bisa didengar keterangan tentang pengalamannya.

20.4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Sebagaimana permainan rakyat lainnya, permainan masruk-surukan inipun sudah begitu saja terdapat dan hidup di tengah-tengah masyarakat, tanpa ada yang mengetahui kapan, siapa, dimana permainan ini diciptakan pada mulanya. Untuk mencari data-data guna mengakhiri tabir gelap yang menyelubungi, latar belakang sejarah perkembangannya, merupakan suatu hal yang sulit bahkan tidak mungkin rasanya akan berhasil. Para informan dan para nenek-nenek dan kakek-kakek yang telah berumur lanjut, akan selalu menggelengkan kepala bila pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengarah

kesitu. Nenek-nenek dan kakek-kakek mereka bahkan yang lebih dulu lagi tidak pernah menceritakan mengenai latar belakang dan sejarah perkembangan permainan ini. Tidak bedanya sebagaimana kita hadapi dewasa ini menemui permainan ini di depan mata dalam keadaan hidup merana sebab sudah terdesak dengan jenis permainan toko atau pabrik yang membanjiri kota dan desa.

Dengan maksud sekadar menguak tirai yang menyelubungi latar belakang penciptaan permainan ini, kiranya dapat penulis kemukakan, uraian singkat sebagai berikut :

Di masa yang telah jauh silam, terutama di pedesaan tanpa sehelai pakaian yang melekat dibadannya, sering tampak berkumpul di pojok rumah atau pekarangan. Dengan maksud bermain mereka sengaja merangkak-rangkak, berjingkat, berlari-lari kecil yang tidak berbeda keadaannya. Mereka berlarian, berpelukan, saling menjamah dan sebagainya.

Melihat dan memperhatikan keadaan anak-anak demikian rupa-rupanya menggugah lubuk hati seorang yang selalu tertarik akan dunia kehidupan anak-anak yang tidak seorangpun mau mengerti apa makna sebenarnya yang dikandungnya. Kehidupan anak-anak dengan segala keasliannya dapat menggugah rasa seni seseorang untuk dapat menciptakan suatu permainan yang disebut "masuruk-surukan".

Rupa-rupanya sejak dahulu, kelemahan umum masyarakat kita, tidak memperhatikan kepentingan inventarisasi unsur-unsur budaya yang sebenarnya amat perlu diwariskan, sehingga generasi sekarang memiliki pengetahuan komplit mengenai seluk-beluk hasil ciptaannya (permainan ini).

20.5 Peserta atau pelaku

1) Jumlahnya :

Peserta dalam permainan ini tidak tertentu karena tidak ada ketentuan atau syarat yang mengikatnya. Namun melihat kenyataan sehari-hari berkisar di antara 5 s.d. 15 orang. Di luar batas jumlah tersebut jarang sekali kita jumpai.

2) Usianya :

Sebagaimana telah disinggung pada awal uraian ini usia peserta setingkat umur anak-anak Taman Kanak-kanak sampai dengan Sekolah Dasar Kelas IV dan V 10 tahun.

3) *Jenis kelamin :*

Anak-anak putra ataupun putri ataupun berupa campuran dari kedua jenis kelamin ini biasa kita lihat dalam permainan ini.

4) *Kelompok sosialnya :*

Sebenarnya tidak ada ketentuan atau kebiasaan yang membatasi kelompok masyarakat untuk menikmati permainan ini, karena permainan ini bukan milik sekelompok anak-anak dari satu golongan.

Anak-anak dari golongan manapun biasa bermain bersama-sama anak bangsawan, ningrat, tokoh masyarakat, pegawai, pedagang, petani, buruh, fakir miskin dan lain-lain akan merasa bahwa mereka berasal dari satu sumber dan satu derajat. Demikian pula para orang tua mereka tidak akan keberatan atau merasa kurang senang bila putra-putri mereka bermain bersama-sama.

20.6. Peralatan atau perlengkapan permainan

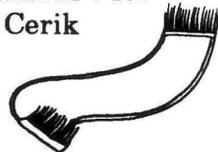
Permainan rakyat dan anak-anak khas daerah ini memerlukan alat-alat atau perlengkapan sekadar saja berupa:

1) Carik atau secarik kain :

"Carik" atau "Cerik anduk" (selendang yang biasa dipakai hampir semua wanita pedesaan) berfungsi sebagai penutup bagi peserta yang dapat giliran "ngalih" (mencari) yang mula-mula dilakukan oleh pemain yang terbesar (gambar 1a dan 1b).

Maka yang bertugas ngalih ini dilakukan atau ditutup sedemikian rupa hingga sedikitpun tidak melirik (gambar 1c). Dan pada waktu menutup muka tersebut dihadapkan membelakangi peserta lainnya.

Gambar : 1a.



Gambar : 1b.

Secarik kain.





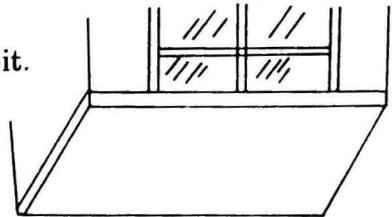
Gambar : 1c.
Peserta dengan mata tertutup

2) Lapangan permainan :

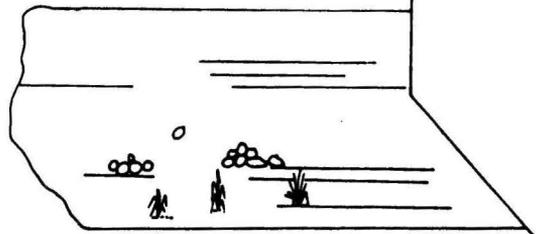
Halaman yang diperlukan tidaklah ditentukan oleh ukuran lapangan. Permainan ini bisa saja dilakukan pada pekarangan rumah atau dalam kamar seperti ruangan tamu. Namun sebagai acuan mengenai ukuran lapangan yang dibutuhkan 4 x 4 meter sampai dengan 10 x 10 meter (gambar 2).

Gambar : 2

a. Lapangan yang agak sempit.
(ruangan belakang)



b. Pekarangan rumah.



20.7 Iringan musik (gambelan, dan lain-lain)

Iringan seperti musik, gambelang, lagu-lagu dapat menambah kemeriahan, keagungan, suatu kegiatan yang seharusnya memerlukan. Akan tetapi untuk permainan ini alat-alat tersebut tidak biasa bahkan pernah menyertai. Kemungkinan sekali karena permainan ini diciptakan dengan mengutamakan kesederhanaan sesuai dengan keperibadian anak-anak. Hanya dengan secarik kain selebar saputangan permainan ini dapat diselenggarakan.

Selama permainan ini berlangsung dari para penonton yang berkelompok-kelompok berlangsung kedengaran siul-siulan kecil, kata-kata ngawur, setengah berbisik, gelak ketawa yang ditahan-tahan dari para penonton yang berkelompok-kelompok. Kesemuanya itu diselingi oleh lengkingan kata-kata "suruk" dari pihak pemain yang diikuti serempak oleh peserta lainnya dengan suara lantang yang bernada menguatkan baik tebakan si pencari maupun keliru. Di sini puncak kemeriahan permainan ini.

20.8. Jalannya permainan

1) Persiapannya :

Karena permainan ini segala sesuatunya sederhana dan mudah, persiapannya segera dapat diusahakan. Bila kebetulan beberapa anak sedang berkumpul, mereka bicar-bicara memilih sekian jenis permainan yang sudah mereka ketahui. Mereka saling menyebut nama permainan yang berakhir dengan satu pilihan bersama yang disepakati. Umpamanya mereka kompak memilih permainan ini. Pertama-tama mereka berusaha mendapatkan selebar kain atau cerik dengan cara meminjam kepada seorang anak perempuan atau wanita. Bila peralatan ini sudah tersedia mereka mulai melayangkan pandangan dengan maksud memilih lapangan permainan.

2) Aturan permainan :

a. Peserta yang kalah undian bertugas mencari (sebuah hukuman) dengan mata dibalut terlebih dahulu. Pada waktu dibalut mereka membelakangi peserta lainnya.

- b. Tidak boleh melirik atau ngintip atau merobah-robah kain pembalut sehingga memungkinkan dapat melihat peserta yang sedang menuju tempat masing-masing (bersembunyi).
- c. Pemain yang telah menentukan tempatnya tidak boleh berpindah-pindah. Mereka boleh duduk, jongkok, maupun berdiri.
- d. Siapa saja yang dapat dipegang oleh si pencari tidak boleh menghindar. Si pencari akan berusaha mengingat, menebak siap yang sedang dipegang dengan meraba-raba kepala, anggota atau badan orang tersebut.
- e. Semua peserta tidak boleh keluar atau di luar lapangan.

3) *Tahap-tahap permainan :*

Bila si pencari mengetahui identitas seorang peserta dengan menyatakan "suruk" dan menyebut namanya serta ternyata benar, itu berarti permainan selesai satu tahap. Orang yang didapatkan itu harus mengganti semua pekerjaan si pencari dalam tahap berikutnya. Demikian tahap demi tahap permainan dilalui sampai mereka cukup payah atau puas menyibukkan diri dengan permainan tersebut.

Waktu tertentu untuk mengakhiri permainan tidak ada dan sangat tergantung kepada keinginan semua peserta. Guna lebih terperinci lagi, pelaksanaan permainan berjalan sebagai berikut :

Sekelompok anak-anak si A,B,C,D,E,F,G,H,I,J (bersepuluh) mufakat untuk bermain masuruk-surukan. Pertama-tama mereka membuat undian untuk menentukan siapa mendapat giliran pertama "ngalih" (=mencari) dengan mempergunakan sistem undian "um ping pang" yang pada uraian-uraian atau buku terdahulu sudah dimuat. Bisa pula dipergunakan sistem "sut" (melakukan pekerjaan sut). Mereka yang kalah harus sut lagi, sehingga pada akhirnya dapat ditentukan siapa yang menjadi pencari.

Misalkan saja si C yang terakhir kalah. Ia akan digiring oleh seorang pemain yang terbesar atau tertua ke pojok lapangan guna ditutup mukanya atau matanya dengan sepotong cerik, sementara peserta lainnya mencari tempat persembunyiannya.

Sementara itu, peserta yang bertugas menutup mata si

pencari bersuara keras-keras menyatakan "suba" (sudah) peserta-peserta yang sudah siap di tempat masing-masing serempak menyatakan "suba" sedang yang belum, membalas dengan suara "konden" (=belum).

Demikian berlangsung suara "suba" dan "konden" beberapa kali sebelum si pencari diberikan syarat dengan kata "alih" (=cari). Tatkala itu si pencari dengan langkah hati-hati dan sikap tangan siap meraba berusaha maju selangkah demi selangkah mendekati lawannya gerakan-gerakan ini diselingi oleh sempoyongan yang tampaknya lucu hingga menimbulkan gelak ketawa para penonton. Bila kebetulan si pencari ini suka melucu, lebih-lebih lagi menimbulkan ketawa gaduh si penonton yang kadang-kadang sampai lari terbirit-birit akibat tidak kuasa menahan tertawa yang mengocok perutnya.

Pada waktu si pencari dapat memegang seorang peserta ia berusaha meraba seluruh kepala dan badan orang itu dengan maksud dapat mengenali dan menyebut namanya (gambar 3).



Ketika seorang pemain terpegang dan diraba-raba seluruh kepala dan tubuhnya terjadilah suasana lucu lagi hingga menimbulkan ketawa penonton dan kadang-kadang peserta sendiri tak dapat menahannya. Suasana menjadi ramai penuh dengan gelak ketawa terbahak-bahak yang berkepanjangan. Apa lagi bagian tubuh lawan yang nyeri terpegang timbul jeritan menyentak sehingga ketawa penonton lebih keras lagi. Bila si pencari yakin bahwa yang sedang dipegang dan diraba itu tidak meleset dari dugaannya, maka dengan suara tinggi dan keras menyatakan "suruuuuukkk". Ini si B!" Bila tebakan ini benar si B akan disoraki karena mau tidak mau ia harus

menggantikan si C bertugas mencari.

Akan tetapi bila dugaannya salah maka si C disoraki dan berarti buat kedua kalinya ia harus ditutup matanya serta kembali bertugas sebagai pencari. Saat ini berarti permainan satu tahap sudah dilampaui dan dapat dikatakan selesai. Dengan selesainya tahap I ini maka tahap berikutnya segera dapat dimulai. Apa yang berlangsung dalam tahap ke II tidak banyak berbeda dengan tahap I. Tahap-tahap berikutnya sudah dapat dibayangkan, apa yang dilakukan oleh anak-anak para peserta tidak banyak perbedaannya, dari yang telah berlangsung sejak permulaan, Dan bilaman permainan ini berakhir, semuanya tergantung pada kemauan peserta-pesertanya.

Sebagai bukti bahwa permainan ini tidak membedakan latar belakang sosial budaya para peserta, kelihatan dengan jelas ketika sipencari (dengan mata tertutup) memegang dan meraba-raba semuanya kepala pemain yang didapat (bila yang terpegang kebetulan dari golongan yang lebih tinggi derajatnya). Orang tua si anak (dari kelompok yang lebih tinggi derajatnya) tidak akan merasa kurang senang melihat kepala putranya dipegang erat-erat oleh seorang anak yang kebetulan dari golongan lebih rendah. Keadaan ini sama-sama diterima dengan tulus ikhlas.

Bila dalam keadaan sehari-hari terjadi hal demikian tentu dianggap sebagai suatu hinaan bagi golongan yang lebih tinggi sehingga secepatnya hal-hal tersebut harus dihindari. Lebih-lebih kalau mereka sudah sama-sama dewasa (tua) hal itu tidak mungkin dibiarkan tidak sampai terjadi biasanya.

Sebagai suatu tambahan atau ilustrasi dapat disimpulkan pula uraian di bawah ini :

Pada seluruh masyarakat baik di kota-kota maupun pedesaan senantiasa terdapat golongan atau kelompok yang berbeda derajatnya. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perbedaan "kasta" (derajat) yang sudah diwariskan oleh para leluhur masing-masing sejak zaman dahulu, turun-temurun melalui kurun waktu beberapa generasi yang sampai sekarang masih berjalan dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Sistem masyarakat yang mengenal 4 (empat) golongan yang hidup

yang tulus ikhlas terhadap penciptanya. Walaupun mereka sebagaimana kita sekarang tidak atau belum mengetahui siapa, di mana, kapan permainan ini muncul.

Kesemuanya itu merupakan kabut gelap yang sulit bahkan tidak mungkin terkuak rasanya.

Akan tetapi bagaiman tanggapan masyarakat dewasa ini Jelas dapat dirasakan, dilihat dan dibedakan. Walaupun masyarakat sekarang tidak jelas-jelas mengatakan ketidak-acuhannya. Dapat dikatakan partisipasi masyarakat anak-anak maupun orang tua sudah luntur. Anggapan ini dapat dikaitkan dengan beberapa kenyataan sebagai alasan antara lain sebagai berikut :

- 1) Masyarakat sekarang lebih menyukai suatu yang besar. Karenanya, permainan yang baru akan lebih menarik perhatian apalagi perhatian anak-anak pada umumnya.
- 2) Banyaknya jenis permainan baru buatan pabrik yang tersedia di toko-toko walaupun untuk mendapatkannya harus dengan duit.
- 3) Karenanya permainan baru cukup besar jumlahnya (dibuat pabrik) perusahaan dengan mudah dapat memasuki pedesaan yang sekaligus mendesak kehidupan permainan tradisional.
- 4) Permainan jenis baru dipandang cukup memiliki unsur-unsur metodis atau didaktis, lebih-lebih dari segi keamanan anak-anak bermain, walaupun permainan tradisional belum tentu kurang memiliki.
- 5) Jenis permainan yang baru yang diterima oleh sekolah (TK dan SD). Menghancurkan sambutan para orang tua anak-anak yang sekalipun lebih mendorong keinginan para putra-putrinya.

Demikian antara lain sebab musabab menurunnya tanggapan masyarakat menurut penilaian penulis, para informan dan para kakek-kakek yang masih dapat memberikan pertimbangannya, demi terselesainya naskah permainan masuruk-surukan yang singkat dan sederhana ini.

Anak-anak sedang bermain Suruk Surukan



Lampiran-lampiran

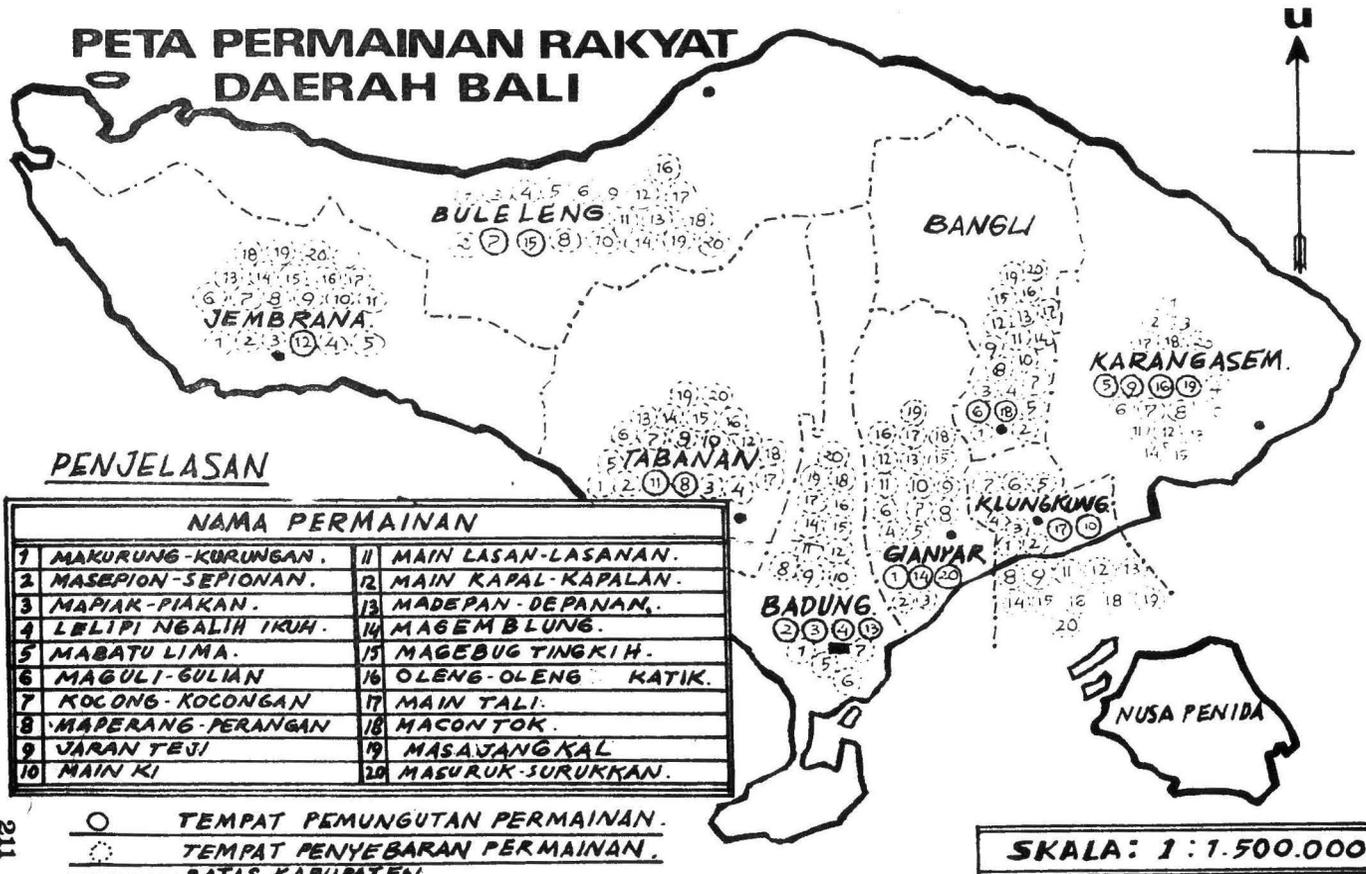
Lampiran 1

DAFTAR PERMAINAN RAKYAT ATAU ANAK-ANAK
YANG SUDAH PERNAH DIINVENTARISASI ADALAH :

1. Masempyar
2. Magangsing
3. Matembing
4. Macingklak
5. Macepetan
6. Makebo-keboan
7. Majangkrik-jangkrik
8. Maengkeb-engkeban lidi
9. Magoak-goakan
10. Madul-dulan
11. Maalih-alihan
12. Guak ngalih taluh
13. Makare/Mageret/Perang Pandan
14. Maciwa
15. Pande
16. Making-keringan
17. Malonceng-loncengan
18. Juru Pencar
19. Mapoh-pohan
20. Penyus Mataluh

MILIK KEPUSTAKAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN NOSTR DEPBUDPAR

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI



PENJELASAN

NAMA PERMAINAN	
1 MAKURUNG-KURUNGAN.	11 MAIN LASAN-LASANAN.
2 MASEPION-SEPIONAN.	12 MAIN KAPAL-KAPALAN.
3 MAPIAK-PIAKAN.	13 MADEPAN-DEPANAN.
4 LELIPI NGALIH IKUH.	14 MAGEMBLUNG.
5 MABATU LIMA.	15 MAGEBUG TINGKIH.
6 MAGULI-GULIAN	16 OLENG-OLENG KATIK.
7 KOCONG-KOCONGAN	17 MAIN TALI.
8 MAPERANG-PERANGAN	18 MACONTOK.
9 JARAN TEJI	19 MASAJANGKAL
10 MAIN KI	20 MASURUK-SURUKKAN.

- TEMPAT PEMUNGUTAN PERMAINAN.
- TEMPAT PENYEBARAN PERMAINAN.
- BATAS KABUPATEN.

SKALA: 1 : 1.500.000.

Lampiran 3

DAFTAR INFORMAN

1. **N a m a** : I Ketut Putru Marta, BA
Tempat/tgl. lahir : Banyuning Singaraja,
28-8-1941
Pekerjaan : Pegawai Negeri
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : Sarjana Muda ASTI Bali
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa
Indonesia, 3. Bahasa Inggris
Alamat sekarang : Mes listibiya Bali,
Jln. Kedondong Denpasar

2. **N a m a** : I Nyoman Dendi
Tempat/tgl. lahir : Denpasar, tahun 1914
Pekerjaan : Penguruk (Guru tabuh tari
Bali)
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : Sekolah Rakyat
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa
Indonesia
Alamat sekarang : Banjar Tegallinggah-Denpasar

3. **N a m a** : Ida Bagus Geria
Tempat/tgl. lahir : Denpasar, 1908
Pekerjaan : Pengusaha dan disamping itu
sangat ahli dalam peraturan
tajan
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : H.I.S.
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa
Indonesia, 3. Bahasa Belanda
Alamat sekarang : Geria Pemedilan - Denpasar

4. **N a m a** : I Wayan Simpen A.B.
Tempat/tgl. lahir : Mengwi Badung, 1902
Pekerjaan : Pensiunan Guru/Ahli Sastra
 Bali/Jawa Kuno
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : O.V.O.
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa
 Jawa Kuno, 3. Bahasa
 Belanda, 4. Bahasa Indonesia
Alamat sekarang : Jalan Gadung - Denpasar
5. **N a m a** : Pande Wayan Asta
U m u r : 52 tahun (1928)
Jenis kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Pande Besi
Alamat sekarang : Banjar Pande Beng, Desa/
 Perbekel Beng, Kecamatan/
 Kabupaten Gianyar.

