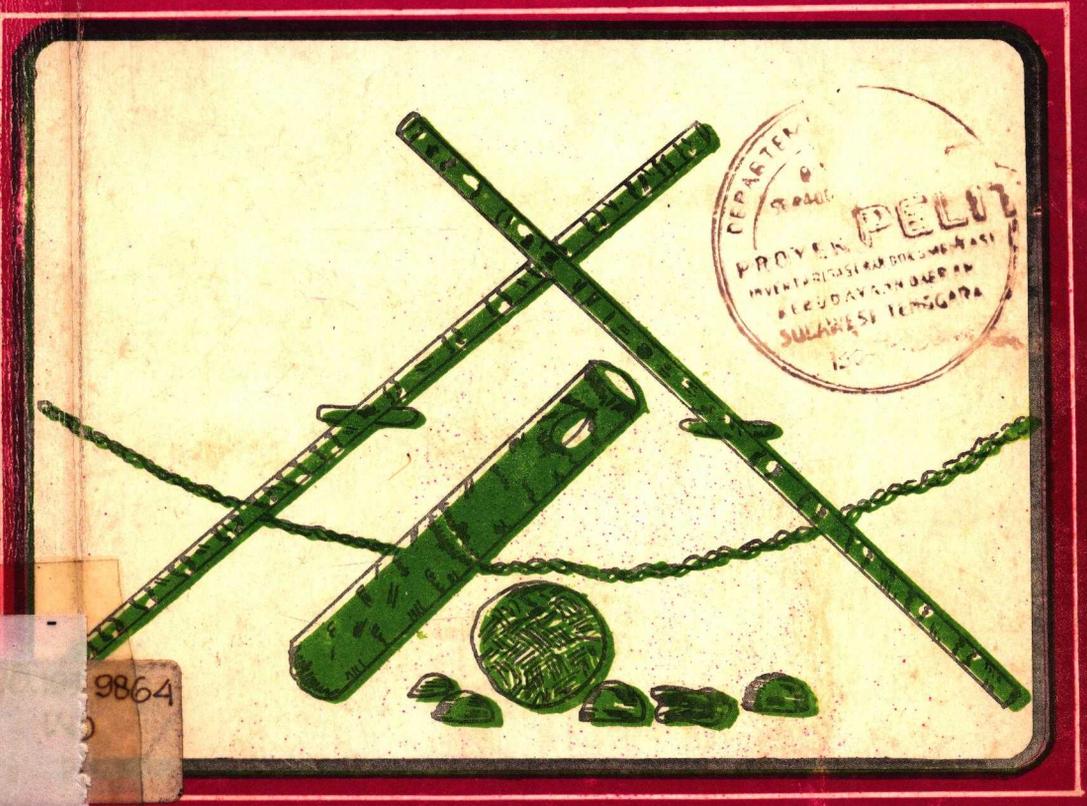




Milik DEPDIBUD.  
Tidak Diperdagangkan

# PERMAINAN ANAK-ANAK

## DAERAH SULAWESI TENGGARA



9864

Wisata

\* DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN \*



Milik DEPDIBUD.  
Tidak Diperdagangkan

# PERMAINAN ANAK-ANAK

## DAERAH SULAWESI TENGGARA

\* DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN \*

## PRAKATA

Dengan ucapan puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala taufiq dan hidayahnya, Alhamdulillah Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara berlangsung sejak tahun 1977 berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 26 April 1977 No. 15/XXIII/2/77 hingga sekarang.

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Sulawesi Tenggara, setiap tahunnya menghasilkan 5 (lima) naskah laporan penulisan Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara yang terdiri dari berbagai aspek Kebudayaan Daerah.

Sesuai dengan kebijaksanaan Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat (Jakarta), telah ditetapkan penerbitan 2 (dua) judul naskah kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara yaitu :

1. Pemukiman Pedesaan sebagai Ekosistem Daerah Sulawesi Tenggara, Tahun 1981/1982.
2. Permainan Anak-Anak Daerah Sulawesi Tenggara, Tahun 1981/1982.

Naskah tersebut adalah hasil Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara Tahun 1983/1984, yang pelaksanaan penerbitannya dilaksanakan pada tahun 1984/1985.

Dengan terbitnya naskah kebudayaan daerah tersebut merupakan suatu landasan yang akan memperkaya sifat ke - Bhinneka Tunggal Ika-an

Hasil yang telah dicapai ini adalah berkat kerja sama yang harmonis serta bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh :

- Pemimpin Proyek IDKP Pusat (Jakarta).
- Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Rektor Universitas Halu Oleo Kendari.
- Kepala Kantor Wilayah Dep. DIKBUD Prop. Sulawesi Tenggara.
- Pemerintah Daerah Tk. I Sultra.
- Pemerintah Daerah Tk.II se Sulawesi Tenggara.
- Tokoh-tokoh masyarakat se Sultra.

Dengan penuh keikhlasan telah memberikan izin, bantuan serta fasilitas-fasilitas, sehingga dapat terwujud naskah kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara ini.

kepada semua anggota Tim penyusun naskah yang telah bekerja dengan penuh keikhlasan dan tekun untuk mempersiapkan naskah tersebut, kami

sebagai pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara, merasa berkewajiban menyampaikan rasa hormat dan penghargaan yang sedalam-dalamnya.

Semoga Naskah Kebudayaan Daerah ini diharapkan akan ada juga manfaatnya untuk memperkenalkan beberapa aspek Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara kepada kita semua.

Kendari, 17 Mei 1984  
Pemimpin Proyek Inventarisasi  
dan Dokumentasi Kebudayaan  
Sulawesi Tenggara



**Drs. Abd. Rachim. G**  
Nip. 130123272.-

## PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah Naskah : Permainan Anak-Anak Sulawesi Tenggara Tahun 1981/1982.

Kami menyadari bahwa naskah ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam, tetapi baru pada tahap pencatatan, yang diharapkan dan disempurnakan pada waktu-waktu selanjutnya.

Berhasilnya usaha ini berkat kerja sama yang baik antara Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional dengan Pimpinan dan Staf Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pemerintah Daerah, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan Tinggi, Lektas/LIPI dan tenaga ahli penerangan di daerah.

Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut diatas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada Tim Penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Drs. A. Djohan Mekuo.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.-

Jakarta, ..... 19....

Pemimpin Proyek

ttt

**Drs. H. Bambang Suwondo**

NIP. 130117589.

**KATA SAMBUTAN**  
**KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN**  
**DAN KEBUDAYAAN PROPINSI SULAWESI TENGGARA**

---

Nilai budaya Indonesia yang mencerminkan nilai luhur bangsa, harus dibina dan dikembangkan, guna memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila, memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri, kebanggaan Nasional serta memperkokoh jiwa kesatuan budaya dan peninggalan Sejarah Daerah yang mempunyai nilai perjuangan bangsa, kebanggaan serta kemanfaatan Nasional tetap dipelihara dan dibina. Untuk menempuh, memperkaya dan memberi corak khas kepada kebudayaan Nasional.

Usaha menginventarisasi dan mendokumentasikan kebudayaan Daerah telah dilaksanakan melalui Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Kita patut merasa gembira dan bersyukur, karena Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Propinsi Sulawesi Tenggara Tahun Anggaran 1983/1984 telah berhasil lagi menyusun 5 (lima) buah Naskah Sejarah dan Kebudayaan Daerah. Dua buah diantaranya telah mendapat persetujuan dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk dicetak dalam hal ini Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah yaitu :

1. Permainan Anak-Anak Daerah Sulawesi Tenggara Tahun 1981/1982.
2. Pemukiman Pedesaan sebagai Ekosistem Daerah Sulawesi Tenggara. Tahun 1981/1982.

Naskah ini dapat selesai berkat adanya jalinan kerja sama yang baik dari berbagai pihak, ketekunan pihak penulis, ketelatenan informan, kesungguhan petugas dan adanya dukungan dana dari Pemerintah. Kepada semuanya melalui tempat ini, kita mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Harapan kita semua, kiranya Naskah ini dapat menjadi sarana pemerataan Pembangunan dan hasil-hasilnya yang menyentuh Seluruh bangsa. Dimana nilai-nilai yang terdapat didalamnya dapat diwarisi oleh Generasi Muda bangsa.

Kehadiran terbitan Naskah ini di masyarakat, kiranya dapat menambah kepustakaan Bangsa, baik sebagai sarana Baca maupun sebagai sarana Penelitian untuk pembangunan dan pengembangan Budaya Nasional.

Oleh karena Naskah ini mengandung nilai Humaniora, maka sangat saya anjurkan kiranya Naskah ini dibaca dan mendapat tempat di Perpustakaan Sekolah, khususnya di Sulawesi Tenggara.

Semoga bermanfaat dan semoga Tuhan memberikan Ridhanya.

Kepala Kantor Wilayah DEPDIBUD  
Propinsi Sulawesi Tenggara



**Soegito Soemodihardjo**  
NIP. 130429769.-

# DAFTAR ISI

|  | Hal.   |
|--|--------|
| - PRAKATA .....  | i.     |
| - PENGANTAR .....  | iii.   |
| - SAMBUTAN .....   | iv.    |
| - DAFTAR ISI .....   | vi.    |
| <br>BAB I PENDAHULUAN                                      | <br>1. |
| A. Tujuan Invetarisasi                                     | 1.     |
| B. Masalah   | 2.     |
| C. Ruang Lingkup   | 3.     |
| D. Pertanggung Jawaban Ilmiah<br>Prosedur Inventarisasi    | 4.     |
| <br>BAB II PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SULAWESI<br>TENGGERA |        |
| A. KABUPATEN KENDADARI                                     |        |
| 1. Celle   | 11.    |
| 2. Mesambe-sambe   | 16.    |
| 3. Tingko  | 20.    |
| 4. Todo-todo Minya   | 24.    |
| 5. Tadi-tadi   | 29.    |
| B. KABUPATEN BUTON   |        |
| 6. Kapo-Ponda  | 34.    |
| 7. Lengko-lengko   | 37.    |
| 8. Pebaji  | 40.    |
| 9. Pakaleko  | 44.    |
| 10. Pokibo   | 48.    |
| C. KABUPATEN MUNA  |        |
| 11. Pobandera  | 52.    |
| 12. Polamba Giri   | 57.    |
| 13. Pemaflu  | 62.    |
| 14. Posangkaolele  | 67.    |
| 15. Posede-sede Bhadu                                      | 71.    |
| D. KABUPATEN KOLAKA  |        |
| 16. P o s o y  | 76.    |
| 17. Memai Tali   | 84.    |
| 18. Metinggi-tinggi  | 89.    |
| 19. Metai- Tai   | 93.    |
| 20. Metinggo-Ulu   | 98.    |
| <br>BAB III P E N U T U P                                  |        |
| A. Kesimpulan  | 102.   |
| B. Saran-Saran   | 103.   |
| <br>LAMPIRAN :   |        |
| DAFTAR INFORMASI   | 104.   |
| DAFTAR PERPUSTAKAAN  | 107.   |

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia terkenal sebagai suatu bangsa yang memiliki kekayaan seni budaya yang bernilai sangat tinggi. Warisan budaya nasional itu tersebar di seluruh wilayah Indonesia yang didukung oleh berbagai suku bangsa di atas ribuan pulau di wilayah Nusantara.

Aneka ragam kesenian akan ditemukan dalam kebudayaan bangsa kita, sebagai akibat dari wilayah Indonesia yang terpisah-pisah letaknya. Namun karena jiwa kesatuannya, maka lahirlah suatu kebudayaan bangsa yang ber Bhinneka Tunggal Ika.

Perca-perca kesenian yang sejak dahulu tumbuh dan berkembang di atas Nusantara, belakangan ini mulai suram dan akhirnya akan sirna tergilas arus kebudayaan baru yang lebih mutakhir.

Daerah Sulawesi Tenggara adalah bagian dari kepulauan Indonesia. Seperti halnya daerah-daerah lain di Indonesia, maka daerah Sulawesi Tenggara cukup potensial dalam hal peramuai dan pengembangan kebudayaan nasional. Namun oleh karena dasar yang sama, maka peranan kebudayaan daerah Sulawesi Tenggara pun mengalami nasib yang sama dengan daerah-daerah lain yang mulai kehilangan jejak masa lampauinya.

Untuk kepentingan penyelamatannya, masyarakat Indonesia menyambut dengan baik usaha Pemerintah untuk membina dan mengembangkan kebudayaan nasional Indonesia sesuai dengan nilai-nilai luhur yang tersimpul dalam sila-sila Pancasila dan UUD 1945.

Diakui atau tidak, namun menurut kenyataannya, usaha Pemerintah membina dan mengembangkan kebudayaan daerah melalui Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, kini telah memberikan hasil pengetahuan kebudayaan terhadap masyarakatnya.

Untuk itu penggalian nilai-nilai budaya yang selama ini terpendam di bumi Indonesia mutlak perlu ditingkatkan, agar dapat memberikan konsumsi pengetahuan tentang kebudayaan terhadap masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

### **A. Tujuan Inventarisasi**

#### **1. Tujuan umum**

Dalam rangka usaha penyediaan data dan pemberian informasi kebudayaan untuk keperluan penyusunan program dan pelaksanaan kebijaksanaan Pemerintah di sektor kebudayaan, pendidikan dan masyarakat, diperlukan suatu penelitian dan pengumpulan data kebudayaan daerah di seluruh wilayah Indonesia.

Untuk menjamin kelestarian kebudayaan nasional, diperlukan suatu laporan penelitian yang didasarkan atas hasil penelitian yang sungguh-sungguh mendalam, faktual dan obyektif.

## 2. Tujuan Khusus

- 2.1 Inventarisasi ini bertujuan mengumpulkan data sebagai bahan penyusunan buku Permainan Rakyat, khususnya Permainan Anak-anak yang berkembang dalam masyarakat Indonesia dalam hubungannya dengan kegiatan sosialisasi terutama bagi penanaman sikap, mental dan semangat nasional serta ketrampilan generasi muda yang tidak diperoleh melalui pintu pendidikan formal (sekolah).
- 2.2 Inventarisasi ini bertujuan pula untuk menyelamatkan warisan kebudayaan leluhur, khususnya permainan anak-anak di Daerah Sulawesi Tenggara yang sudah semakin terancam kepunahan.

## B. Masalah

### 1. Masalah Umum

Ada dua masalah besar dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional di Indonesia, yaitu :

- 1.1. Bahwa bangsa Indonesia adalah merupakan masyarakat majemuk yang terdiri dari berbagai suku bangsa yang mempunyai latar belakang kehidupan yang berbeda. Keanekaragaman suku bangsa dalam masyarakat Indonesia, menimbulkan pula perca-perca kebudayaan sebagai ciri khas dari suatu daerah. Masalahnya, bangsa Indonesia ingin membangun suatu kebudayaan nasional di atas keanekaragaman kebudayaan daerah, menjadi kebudayaan bangsa yang ber Bhinnêka Tunggal Ika.
- 1.2. Pembangunan bangsa kita mengutamakan inport teknologi dan ilmu yang dapat mempercepat usaha peningkatan kesejahteraan masyarakat, namun pada akhirnya pembaharuan teknologi itu menuntut pergeseran pada sistim sosial maupun pada nilai-nilai budaya yang ada. Sekurang-kurangnya akan terjadi proses adaptasi secara aktif antara ilmu dan teknologi di satu pihak dengan nilai serta sistim budaya di lain pihak.
- 1.3. Hendaklah diakui bahwa Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai Tradisional melalui kegiatan-kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah sejak Pelita II sampai pertengahan Pelita III ini, belum dapat memberikan informasi kebudayaan daerah yang lengkap untuk kepentingan penyusunan kebudayaan nasional yang diharapkan.

### 2. Masalah Khusus

- 2.1. Permainan rakyat khususnya yang biasa dimainkan oleh kelompok anak-anak, banyak mengandung nilai sejarah maupun nilai-nilai sosial yang bermanfaat dalam pengembangan masa depan bangsa. Permainan yang berkembang

dalam masyarakat merupakan sarana sosialisasi, terutama dalam pembentukan sikap dan ketrampilan anak, yang tidak dapat diperoleh melalui pintu pendidikan formal.

- 2.2. Sebagian besar permainan anak-anak di daerah Sulawesi Tenggara kini telah punah atau hampir punah, sehingga sangat mendesak usaha penyelamatan dan pendokumentasiannya.

### **C. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis, Sosial dan Budaya.**

#### **1. Ruang Lingkup.**

Sejak tahun 1979-1980, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah telah mengadakan kegiatan penginventarisasian dan pendokumentasian aspek Permainan Rakyat. Dan pada tahun 1981/1982 ini, ruang lingkup penelitian lebih difokuskan pada obyek tertentu, yaitu permainan anak-anak yang bersifat kompetitif, edukatif dan magis-relegieus.

#### **2 Wilayah Penelitian.**

Ruang lingkup kegiatan penelitian meliputi 4 daerah Kabupaten dalam wilayah Propinsi Sulawesi Tenggara yaitu :

- Daerah Tingkat II Kabupaten Kendari;
- Daerah Tingkat II Kabupaten Kolaka;
- Daerah Tingkat II Kabupaten Buton;
- Daerah Tingkat II Kabupaten Muna.

#### **3. Latar Belakang Geografis.**

Geografis daerah Sulawesi Tenggara pada garis besarnya terdiri daratan dan kepulauan. Daratan yang dimaksudkan ialah daerah yang terletak di semenanjung tenggara pulau Sulawesi, yaitu Daerah Tingkat II Kendari dan Kolaka, sedang kepulauan yang dimaksudkan ialah pulau-pulau yang terletak di sekitar bagian tenggara pulau Sulawesi, yaitu pulau Buton dan Muna.

Wilayah Kabupaten Kendari dan Kolaka, terdiri dari dataran yang sangat subur dan diairi oleh sungai-sungai yang besar. Sedang wilayah Kabupaten Buton dan Muna merupakan daerah pegunungan yang agak sempit dan dibatasi oleh laut di sekelilingnya.

#### **4. Latar Belakang Sosial dan Budaya.**

Masyarakat di daerah Sulawesi Tenggara terdiri dari 4 kelompok etnis yaitu :

- Suku Tolaki di daerah Kabupaten Kendari;
- Suku Tomekongga di daerah Kabupaten Kolaka;
- Suku Wuna di daerah Kabupaten Muna;
- Suku Wolio di daerah Kabupaten Buton;

Disamping 4 kelompok suku bangsa tersebut di atas, terdapat pula suku Bugis sebagai kelompok masyarakat pendatang yang menyebar di seluruh wilayah Sulawesi Tenggara. Mereka itu umumnya bermukim di daerah pantai dan hidup sebagai nelayan dan sebagian petani.

Kedatangan suku Bugis di daerah ini yang membawa kebudayaan daerahnya, telah menambah perbendaharaan kebudayaan daerah Sulawesi Tenggara. Masyarakat Sulawesi Tenggara bukanlah masyarakat yang tertutup. Oleh sebab itu Kebudayaan penduduk asli sejak dahulu telah berpadu dengan baik bersama kebudayaan suku pendatang di daerah itu.

Kerukunan hidup diberbagai lapisan masyarakat terjalin dengan baik atas dasar hidup kebersamaan dan kekeluargaan, sehingga permainan rakyat di daerah Sulawesi Tenggara senantiasa merupakan permainan umum yang dapat dimainkan bersama oleh seluruh lapisan masyarakat.

#### **D. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedure Inventarisasi.**

##### **1. Peneliti.**

Berdasarkan surat Keputusan Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara No. 24/IDKD/V/81/Sultra Tanggal 27 Mei 1981, telah ditetapkan 5 orang anggota Tim inventarisasi dan dokumentasi aspek permainan anak yang personilnya terdiri dari :

- DRS. A. DJOHAN MEKUO : Ketua/Anggota;
- DJUHARTA MERONDA, BA : Anggota;
- LA ODE IBU : Anggota ;
- RAJAMUDDIN : Anggota;
- MUH. ANSHAR DUKELENG : Ilustrator

##### **2. Tahap-tahap kegiatan.**

###### **2.1. Tahap perencanaan.**

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu diadakan perencanaan yang mantap mengenai daerah penelitian, pembagian tugas masing-masing anggota Tim, waktu kegiatan dan persiapan peralatan penelitian :

- a. Daerah penelitian meliputi beberapa wilayah Kecamatan dalam 4 daerah Kabupaten di Daerah Tingkat I Propinsi Sulawesi Tenggara
- b. Berdasarkan pertimbangan wilayah penelitian, telah ditetapkan dalam suatu rapat Tim yang diadakan di Kendari pada tanggal 29 Juni 1981, susunan peneliti di masing-masing daerah Kabupaten sebagai berikut :
  - Kabupaten Kendari : Drs. A. Djohan Mekuo.
  - Kabupaten Kolaka : Djuharta Meronda.
  - Kabupaten Buton : Rajamuddin.
  - Kabupaten Muna : La Ode Ibu.

- c. Pengolahan naskah dilakukan bersama oleh semua anggota peneliti di bawah koordinasi Ketua Tim.
  - d. Penyusunan dan pengetikan naskah dikerjakan oleh Drs. A. Djohan Mekuo.
  - e. Ilustrasi gambar, dikerjakan oleh ilustrator (Muh. Anshar Dukeleng).
  - f. Waktu kegiatan, dimulai pada bulan Juni 1981 sampai bulan Februari 1982.
- 2.2. Tahap persiapan.
- a. Sebelum turun kelapangan, anggota Tim telah dilengkapi dengan peralatan penelitian berupa buku petunjuk penelitian, peralatan teknis dan administrasi.
  - b. Untuk kemantapan pelaksanaan tugas di lapangan, para anggota Tim diberikan pengarahan oleh Ketua Tim, tentang pemanfaatan instrumen penelitian, teknik komunikasi dan pencatatan/perekaman.
  - c. Teknik pengolahan data diperoleh dalam buku petunjuk pelaksanaan inventarisasi dan dokumentasi sebagai penjabaran dari TOR.
- 2.3. Tahap Pelaksanaan.
- a. Penelitian.
    - Penelitian perpustakaan (Library Research), dilakukan di Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Sulawesi Tenggara yaitu dengan mempelajari buku-buku atau naskah kebudayaan yang telah dihasilkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Tenggara
    - Dari hasil penelitian lapangan, dapatlah diperoleh data judul-judul permainan yang sudah diinventarisir dan kemudian merencanakan judul-judul permainan yang akan diteliti.
    - Penelitian lapangan (Field Research), ialah mengadakan penelitian langsung di lapangan. Hasil penelitian lapangan merupakan kumpulan data yang masih mentah namun dianggap sebagai data yang cukup obyektif, sebab diperoleh dari hasil penelitian langsung dan rekaman dari sejumlah informan pokok maupun informan biasa.
    - Metode yang dipergunakan dalam penelitian lapangan ini ialah metode diskusi dan pencatatan.
  - b. Pengelohan Data.
 

Pengolahan data adalah tindak lanjut dari suatu penelitian. Data-data sebagai hasil penelitian yang masih mentah perlu diolah dengan mempergunakan metode seleksi dan komparasi (perbandingan).

Data hasil penelitian di lapangan tentu sangat banyak, namun tidaklah semuanya itu akan dimuat dalam naskah,

melainkan harus diseleksi terlebih dahulu dengan menggunakan ukuran penting tidaknya atau yang cocok dengan permasalahan yang akan dibahas. Hasil dari pengolahan ini akan diperoleh data yang sudah baku dan merupakan bahan penyusunan konsep naskah.

c. Penyusunan naskah.

- Penyusunan konsep naskah (draf I) dilakukan sebelum penyusunan naskah jadi (naskah sempurna). Konsep naskah ini sebelum disit, ditempah terlebih dahulu kebenarannya dalam sidang anggota peneliti/pengolah.
- Sebagai langkah akhir dari kegiatan inventarisasi ini ialah penyusunan naskah sempurna sebagai hasil evaluasi.-



## **BAB II**

### **PERMAINAN ANAK-ANAK**

### **DAERAH SULAWESI TENGGARA**

Untuk lebih memahami hakikat Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Tenggara, khususnya yang dimainkan oleh anak-anak, perlu kiranya dijelaskan bentuk, sipat dan peranan Permainan Anak di daerah ini.

Secara umum diketahui bahwa permainan adalah merupakan bagian dari kebudayaan, sebagai hasil kreasi masyarakat yang lahir diatas aktivitas hidup manusia dalam lingkungannya.

#### **A. BENTUK PERMAINAN.**

Permainan rakyat daerah Sulawesi Tenggara, khususnya permainan yang dimainkan oleh anak-anak, pada hakikatnya adalah merupakan pernyataan hidup dan kehidupan masyarakatnya yang dilatar belakangi oleh faktor alam (geografis), sosial dan ekonomi penduduknya.

Bentuk-bentuk permainannya sangat tradisional, sebab menurut Sejarah Daerah Sulawesi Tenggara, masyarakat di daerah ini sangat kurang hubungannya dengan bangsa-bangsa Asing sebagai suatu bangsa yang paling banyak menginfort dan menfungsikan kebudayaan tanah airnya dengan kebudayaan daerah yang dijejakinya.

Akan tetapi dengan keadaan daerah ini yang tertutup dari arus kebudayaan Barat, daerah Sulawesi Tenggara masih dapat menunjukkan sifat-sifat keaslian pada bentuk permainannya, sekalipun sangat sederhana menurut ukuran kebudayaan modern sekarang ini.

Keadaan alamnya yang terdiri dari beberapa pulau yang terpisah oleh laut dan gunung yang tinggi, memaksakan rakyatnya untuk bekerja keras dalam mengadu hidupnya sehari-hari. Keadaan yang demikian ini memerlukan kondisi jasmani yang kuat, tangkas dan gesit.

Untuk keperluan itu, lahirlah bentuk-bentuk permainan yang mengandung makna pembinaan jasmani yang diharapkan dapat menghasilkan warga masyarakat yang sehat fisik maupun psychis, serta tangkas dan gesit didalam menghadapi tantangan hidup mereka sehari-hari, seperti Permainan Celle, Mesamba-Samba Ulu, Tingko, di Kabupaten Kendari, Metinggo Ulo dan Metinggi-Tinggi di Kabupaten Kolaka, Permainan Polambagiri, Posangkau Lele dan Pomafu di Kabupaten Muna.

Dalam hal peningkatan ketrampilan keluarga, anak-anak diperkenalkan dengan permainan Posoy di Kabupaten Muna dan Permainan Monahu-nahu di Kabupaten Kolaka.

Bentuk-bentuk permainan yang dapat menunjukkan wajah perekonomian daerah ini antara lain; Permainan Pokibo, Pekaleko, Lengko-lengko di Kabupaten Buton, dan Tadi-tadi di Kabupaten Kendari.

Disamping bentuk-bentuk permainan tersebut diatas yang dilatar belakangi oleh faktor geografis, sosial, dan ekonomi, juga terdapat bentuk-bentuk permainan rakyat yang hanya bersifat rekreatif (hiburan), misalnya permainan Metai-tai di Kabupaten Kendari dan permainan Pobandera di Kabupaten Muna, yang mereka lakukan sebagai variasi dari kegiatan mereka sehari-hari yang amat melelahkan atau membosankan.

## **B. SIFAT PERMAINAN.**

Umumnya permainan rakyat di daerah ini, terutama permainan yang diperankan oleh anak-anak, adalah bersifat :

- a. Permainan strategis (games of strategy).
- b. Permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (games of chance).
- c. Permainan yang lebih banyak mengutamakan hiburan dan memperluas pergaulan dalam masyarakat (sosial games).

Ketiga kategori permainan tersebut diatas, adalah merupakan tiga sifat pokok dari permainan anak-anak di daerah Sulawesi Tenggara.

## **C. FUNGSI/PERANAN PERMAINAN.**

Fungsi atau peranan permainan di masa lampau, adalah merupakan sarana pendidikan masyarakat di daerah ini.

Sejak kecil, anak-anak mereka telah dididik untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka. Anak-anak mereka juga dipersiapkan untuk menerima amanah kepemimpinan di hari esok.

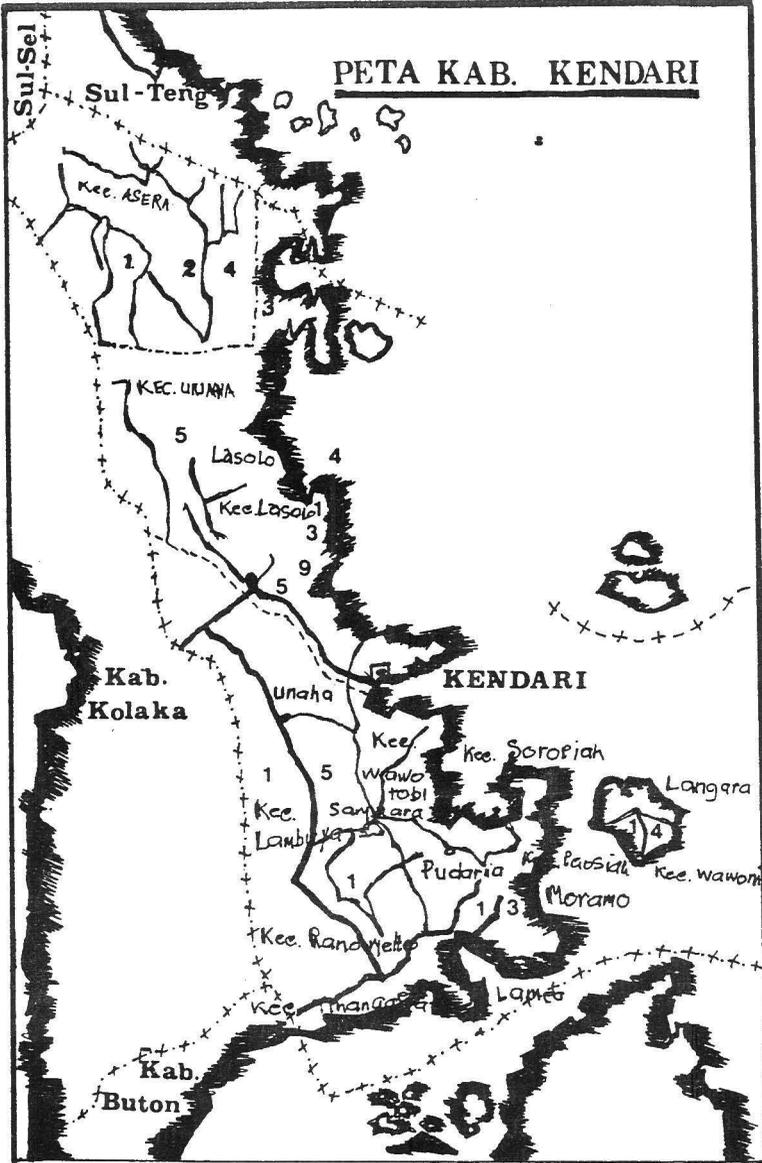
Disadari pula, bahwa masa depan bangsa hanya dapat dibangun oleh kader-kader pembangunan yang trampil, memiliki dedikasi yang tinggi, serta bermental Pancasila.

Untuk mendapatkan kader pimpinan yang ideal, maka orang-orang tua dahulu yang belum mengenal bentuk pendidikan formal, telah merintis pendidikan anak-anak mereka melalui permainan-permainan tradisional.

Permainan rakyat di daerah ini cukup banyak, tapi karena inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat untuk tahun 1981/1982 ini lebih difokuskan pada Permainan Anak-anak saja, maka dalam naskah ini Tim telah mempersembahkan sejumlah permainan anak dari 4 Daerah Kabupaten di wilayah Sulawesi Tenggara.



# PETA KAB. KENDARI



## LEGENDA

- ++++ Batas Propinsi
- +--+ Batas Kabupaten
- .-.- Batas Kecamatan
- ~ Sungai
- Jalan Negara

## -KETERANGAN-

1. Celle.
2. Mesamba - Samba.
3. Tingko
4. Todo-todo Mimya
5. Tadi - Tadi.

# 1. CELLE

## 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini terdapat di daerah Kabupaten Kendari, yaitu di beberapa desa yang terletak di wilayah Kecamatan Lasolo dan Kecamatan Sampara.

Baik penduduk Kecamatan Lasolo maupun penduduk Kecamatan Sampara menamakan permainan ini permainan **Celle**. Mungkin sekali istilah ini berasal dari bahasa Bugis atau mungkin juga berasal dari bahasa Daerah Kendari yang telah mendapat pengaruh dialek Bugis, sebab di wilayah ini terutama di daerah pantai Kecamatan Lasolo dan Kecamatan Sampara sebagian besarnya terdiri dari orang-orang Bugis yang sejak dahulu telah bermukim di sana.

Di dalam bahasa Daerah Kendari (bahasa Tolaki) hanya ada istilah **seleko**, yaitu nama salah satu tempat penyimpanan padi yang terdiri dari selendang jelajah bambu yang dilingkarkan sehingga berbentuk drum. Mungkin dari pengertian inilah kemudian dihubungkan dengan suatu permainan dimana para pemainnya berusaha mempertahankan sekeliling lingkaran permainan agar tidak dimasuki lawan yang menyerang.

## 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Sesuai keadaan permainan yang umumnya terdiri dari anak-anak sekolah yang pada pagi siang hari mereka sibuk dengan pelajaran mereka, maka permainan tersebut biasanya mereka lakukan pada waktu sore atau di malam hari.

Permainan waktu yang demikian itu hanyalah merupakan penyesuaian kesibukan dan pemilihan cuaca yang sudah agak teduh dan tidak sama sekali dikawatirkan oleh suatu peristiwa sosial tertentu.

## 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Celle adalah merupakan permainan yang bersifat umum yang lama di kalangan masyarakat umum sejak dahulu. Unsur itu sejak lamanya permainan tersebut telah menjadi permainan anak-anak dari kalangan rakyat biasa.

### Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sejak pendudukan Jepang di Sulawesi Tenggara, permainan Celle mulai pula berkembang di Daerah Kabupaten Kendari. Namun menurut tradisi masyarakat Tolaki di Kabupaten Kendari, dikatakan bahwa permainan ini adalah merupakan hasil kreasi mereka sendiri.

**Mula-mula permainan ini hanya berkembang di kalangan masyarakat pantai**, namun selanjutnya meluas sampai ke daerah pedalaman di bagian Barat wilayah Kabupaten Kendari.

Siapa pencipta permainan ini dan kapan diciptakan, tidaklah diketahui dengan pasti. Namun dapat diperkirakan bahwa permainan ini telah berusia lebih kurang setengah abad.

## 5. Deskripsi Permainan.

### 5.1. Jumlah Pemain.

Pemainnya terdiri dari dua kelompok yang saling berkompetisi. Masing-masing kelompok diberi nama menurut pilihan mereka. Misalnya kelompok (A) diberi nama **harimau**, maka kelompok (B) dapat memilih nama **banteng** atau **singa**. Tiap kelompok berjumlah lebih kurang 4 - 7 orang. Jumlah pemain di kedua kelompok ini harus sama.

### 5.2. Usia Pemain.

Usia pemainnya rata-rata 9 - 15 tahun, yaitu sekitar usia anak-anak Sekolah Dasar atau kelas-kelas pertama pada tingkat Sekolah Lanjutan Pertama.

### 5.3. Jenis Kelamin.

Permainan Celle dapat dimainkan oleh semua jenis kelamin (laki-laki atau perempuan), akan tetapi tidak dapat dimainkan secara bersama-sama oleh dua jenis kelamin yang berbeda.

## 6. Kelompok Sosialnya.

Permainan serupa ini tidak dapat dimainkan bersama oleh laki-laki dan perempuan karena pemain-pemainnya kadang-kadang berangkulan, atau menyentuh bahagian badan seseorang yang terlarang. Oleh sebab itu permainan ini dimainkan dalam bentuk kelompok khusus, antara laki-laki dengan laki-laki, atau antara perempuan dengan perempuan.

## 7. Peralatan Permainan

Untuk penyelenggaraan permainan ini hanya diperlukan suatu lapangan rata yang tidak berumput atau berlumpur.



Di atas sebidang tanah dibuat sebuah lingkaran seluas lebih kurang 2 - 3 meter garis menengah lingkarannya.

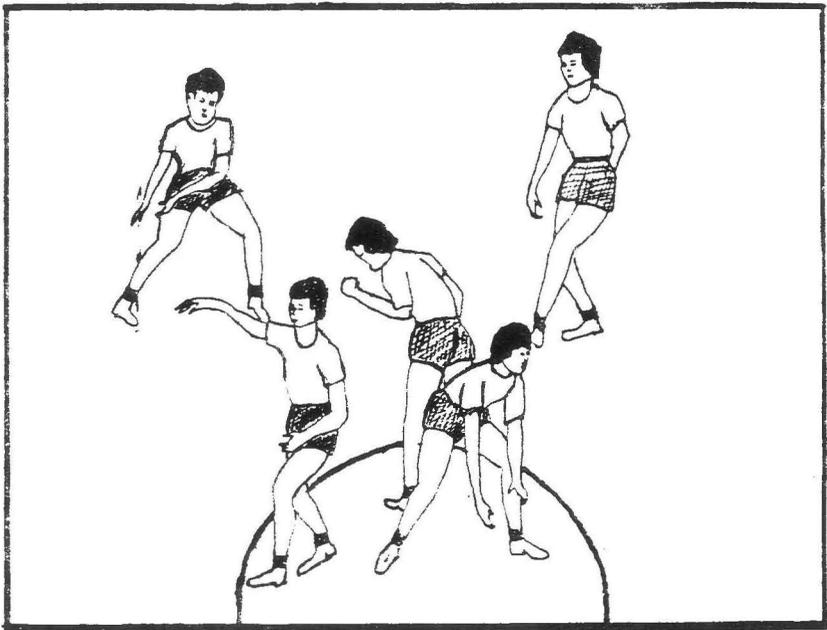
### 8. Iringan Permainan.

Permainan ini tidak memerlukan alat pengiring, karena tempo atau irama permainan dilakukan secara bebas.

### 9. Jalannya Permainan.

Sebelum permainan dimulai, masing-masing kelompok telah menetapkan anggota-anggotanya. Seorang diantaranya yang dianggap tua bertindak sebagai Kapten/Pimpinan kelompok. Selanjutnya kedua Pimpinan itu mengadakan undian dengan bersut, untuk menentukan kelompok mana yang akan menyerang, dan kelompok mana yang bertindak sebagai penjaga.

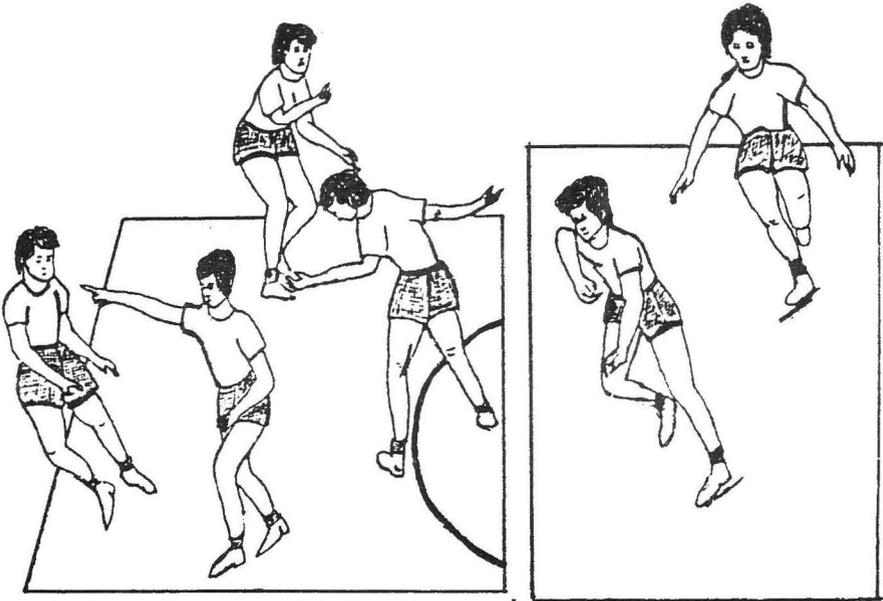
Tahap pertama, kelompok pemenang undian tersebut mencari tempat persembunyian dan mengintai wilayah pertahanan lawan.



Kelompok yang kalah undian, bertindak sebagai penjaga. Mereka menempati lingkaran pertahanan sebagai batas wilayah yang mereka harus pertahankan dari serangan lawan. Mereka mengamati-amati sekitar wilayah pertahanan mereka.

Tahap kedua, anggota-anggota kelompok penyerang bergerak dari tempat persembunyiannya. Mereka mencoba menyerang kearah medan pertahanan lawannya.

Pihak penjaga menjaga ketat wilayah pertahanannya agar tidak dimasuki lawan sebelum mereka dapat menyentuh bagian tubuh dari penyerangnya.



Sebaliknya penyerang berusaha mengelakkan diri dari jangkauan tangan lawan dan memasuki garis pertahanan lawan dengan selamat tanpa disentuh oleh seorang penjaga.

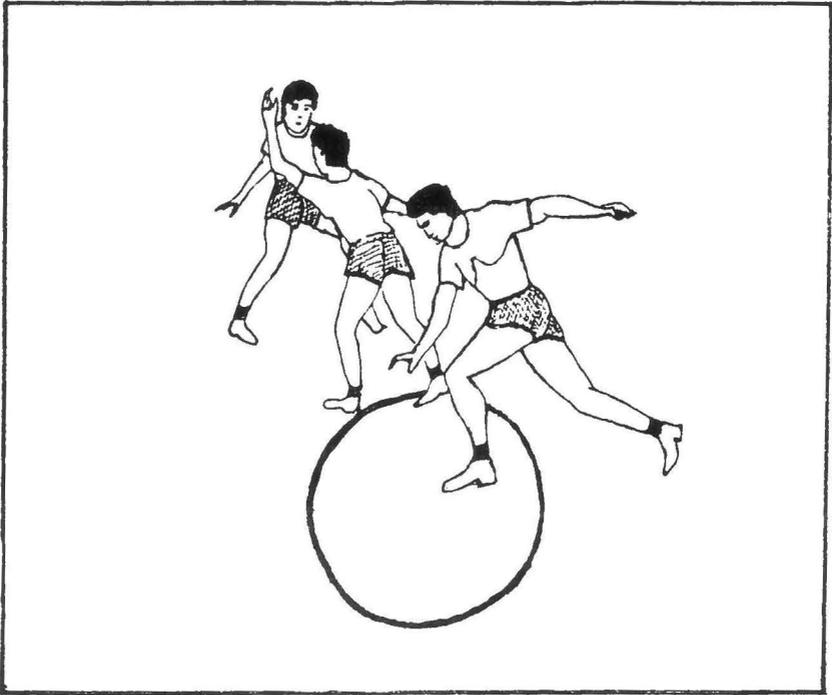
Tahap ketiga, terjadi pengejaran oleh penjaga terhadap penyerang yang mendekati garis pertahanan mereka melalui satu garis lurus (tidak boleh membelok). Penyerang dapat mengelakkan diri dari jangkauan lawan dengan cara membelok sedikit dari garis pelariannya. Akan tetapi tidak boleh lari keluar dari batas lapangan yang sudah ditetapkan.

Tahap keempat, apabila seorang penyerang dapat ditangkap/disentuh oleh penjaga, maka gugurlah ia. Akan tetapi bila salah seorang dari anggota penyerang berhasil menginjak wilayah pertahanan lawan mereka, maka iapun berteriak "Celle....." dan mengangkat kedua tangannya sebagai tanda kemenangannya. Pada saat itu juga pengejaran bagi para penyerang yang belum gugur dihentikan dan dinyatakan satu kemenangan bagi kelompok penyerang.

Tahap kelima, ialah tahap pergantian peranan antara kelompok penjaga dan kelompok penyerang.

Peralihan peranan dapat terjadi apabila keseluruhan anggota penyerang gugur sebelum sempat memasuki wilayah pertahanan lawannya.

Apabila hal yang demikian itu terjadi, maka kelompok penjaga segera menyebar mencari tempat persembunyian di sekitar wilayah pertahanan lawan, sedang kelompok yang tadinya bertindak sebagai penyerang, segera memasuki lingkaran pertahanan wilayahnya dan mengamati setiap gerak lawannya.



Demikianlah jalannya permainan ini sampai mereka semua bersepakat untuk berhenti bermain, dan pada akhirnya mereka memperhitungkan kemenangan/kekalahan mereka.

#### **10. Peranannya Masa Kini.**

Pada tahun-tahun terakhir ini permainan tersebut telah lenyap dari acara-acara kegiatan anak-anak dan digantikan dengan permainan-permainan baru yang lebih kompleks dan menarik.

#### **11 Tanggapan Masyarakat.**

Beberapa orang tua-tua yang telah mengikuti jejak perkembangan kebudayaan daerah ini menanggapi kemunduran peranan unsur-unsur budaya tradisional sebagai akibat kecenderungan jiwa sebagian masyarakat yang lebih cinta kebudayaan baru.

## 2. MESAMBA - SAMBA ULU

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Dibeberapa desa dalam Kecamatan Lasolo, pernah berkembang suatu jenis permainan di kalangan anak-anak berusia menjelang remaja. Permainan itu oleh masyarakat lingkungannya diberi nama **Mesamba-samba ulu**.

Di dalam bahasa daerah Kendari, istilah ini diartikan sebagai suatu pekerjaan saling dukung-mendukung atau bermain dukung-dukungan.

### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari, tatkala anak-anak sudah kembali dari pekerjaan mereka membantu ayah dan ibu di kebun. Waktu yang demikian itu mereka gunakan untuk berhibur bersama kawan yang sepanjang harinya bergelut dengan pekerjaan mereka.

Permainan ini tidak terikat pada sesuatu keadaan ataupun peristiwa tertentu, sehingga di saat mana saja, apabila mereka kehendaki, mereka boleh memainkannya.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Mesamba-samba ulu adalah merupakan salah satu permainan tradisional yang sejak awal pertumbuhannya telah berkembang di lingkungan masyarakat petani dan nelayan. Permainan serupa ini sangat sederhana dan tidak memerlukan keuangan, sehingga setiap anak dari masyarakat tingkatan mana saja, dapat memainkannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Di antara beberapa ceritera rakyat Daerah Kendari yang sering dituturkan oleh orang-orang tua dikala mereka sedang beristirahat bersama dengan anak-anak mereka, terdapat sebuah ceritera tentang si lumpuh dan si buta.

Dua insan yang masing-masing memiliki kekurangan dan karena kekurangannya itu mereka tak dapat berfungsi sebagaimana layaknya, dapat saling mengisi atau melengkapi sehingga dengan kerja sama yang harmonis antara keduanya itu, mereka dapat berbuat seperti apa yang dilakukan oleh kawan-kawan mereka yang sempurna fisiknya.

Si buta dapat melihat dan berjalan tanpa meraba-raba dengan mempergunakan mata si lumpuh. Demikian pula si lumpuh dapat berjalan jauh kemana ia kehendaki tanpa merayap-merayap dengan mempergunakan kaki si buta yang masih kekar.

Bukan hanya itu yang mereka dapat lakukan, melainkan mereka dapat bermain bersama kawan senasibnya, seperti yang terurai di dalam permainan ini.

Permainan Mesamba-samba ulu adalah salah satu permainan yang diperankan oleh si buta dan si lumpuh. Si lumpuh dijunjung oleh si buta oleh sebab itu permainan ini tidak dinamakan permainan buta atau permainan lumpuh-lumpuhan, tetapi dengan menggunakan istilah **samba ulu** (junjung-menjunjung).

Permainan tersebut bukanlah suatu permainan baru, tetapi sudah dikenal sejak dahulu. Permainan ini sudah berkembang hampir di seluruh desa dalam Kabupaten Kendari.

Di dalam perkembangannya permainan Mesamba-samba ulu tidak hanya dimainkan oleh penduduk asli di daerah ini saja, tetapi anak-anak dari kalangan masyarakat Bugis dan Bajopun telah sering memainkannya.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya**

Permainan serupa ini baru dapat dilakukan apabila telah tersedia dua pasang pemain. Masing-masing pasangan terdiri dari dua orang, sehingga jumlah pemainnya minimal 4 orang. Boleh juga dimainkan oleh dua kelompok pemain, akan tetapi setiap kelompok pemain harus terdiri dari 4 orang pemain.

### **5.2. Usianya.**

Usia pemainnya rata-rata berada di sekitar 6 - 13 tahun. Umumnya mereka itu terdiri dari anak-anak Sekolah Dasar atau mereka yang belum memasuki usia remaja.

### **5.3. Jenis Kelamin**

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki, namun terkadang juga dimainkan oleh anak-anak perempuan.

### **5.4. Latar belakang sosial.**

Permainan Mesamba-samba ulu dimainkan oleh kelompok anak-anak sejenis. Permainan tidak dapat dimainkan bersama oleh anak-anak yang tidak sejenis (laki-laki dan perempuan) karena pemain yang satu harus menjunjung pemain yang lain. Anak-anak remaja jarang melibatkan diri dalam permainan ini. Mungkin sekali mereka itu merasa malu atau karena mempunyai kesibukan yang lebih banyak dibanding dengan tugas-tugas dari pada anak-anak/adik-adik mereka.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Di samping lapangan permainan, diperlukan pula selembar kain atau barang-barang lain yang dapat dipergunakan untuk menutup mata. Lapangan permainan biasanya dipilih halaman rumah yang agak bersih atau sebuah kali yang tidak terlampaui dalam airnya.

Alat penutup mata umumnya dipergunakan baju atau selembar sapu tangan.

## **7. Irian Permainan.**

Permainan ini tidak mempergunakan alat pengiring. Permainan

dilakukan secara bebas. Sorak-sorai para penontonnya senantiasa memberikan semangat kepada pemain-pemainnya.

#### 8. Jalannya permainan.

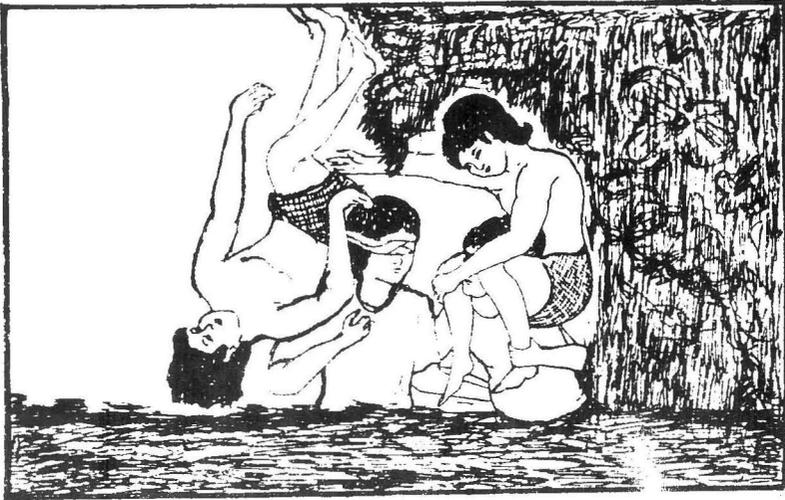
Sebuah permainan dimulai, masing-masing pemain memilih pasangannya. Pemain yang satu berperan sebagai si Buta dan yang satu lagi bertindak sebagai si Lumpuh yang tidak bisa berjalan.



Tahap pertama, masing-masing pasangan mempersiapkan diri untuk menghadapi lawannya. Si Buta memikul si Lumpuh di atas pundaknya. Merekapun turun di arena pertarungan. Si Buta harus berjalan berhati-hati, demikian pula si Lumpuh senantiasa berpegang erat-erat di kepala si Buta yang memikulnya, agar tidak mudah terjatuh dari pundak temannya.

Tahap kedua, kedua pasang pemain saling berhadapan. Mereka berada dalam posisi yang berdekatan agar pemain yang satu dapat menjangkau lawannya. Untuk memulai pertarungan ini, seorang di antaranya mengadakan aba-aba dengan perhitungan satu sampai tiga.

Pada hitungan tiga, kedua pemain yang berperan sebagai si Lumpuh mulai mengadu kekuatan mereka. Masing-masing pihak berusaha menjatuhkan lawannya, sedang kedua pemain yang bertindak sebagai si Buta berusaha mempertahankan kawannya agar tidak terjatuh dari pundaknya, dengan memegang erat-erat kedua pergelangan kaki kawannya yang lagi beradu dengan lawannya.



Tahap terakhir terdapatlah kemenangan salah satu pasangan pemain dan kekalahan pasangan pemain yang lain.

Pemain yang kalah akan jatuh tercebur ke dalam air, sedang yang menang akan tetap bertahan di atas pundak kawannya.

Sering juga terjadi kedua-duanya terjatuh, namun untuk menentukan pemenang dalam permainan itu dapat dilihat pemain mana yang terakhir mencebur ke dalam air.

Permainan dapat dilanjutkan dengan cara seperti semula. Terkadang diadakan pergantian peranan antara si Buta dan si Lumpuh bila masing-masing pasangan menghendaki.

Pada akhirnya apabila mereka telah sepakat untuk berhenti bermain mereka pun memperhitungkan kemenangan mereka masing-masing

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Pada akhir-akhir ini permainan tersebut sudah tidak pernah dimainkan lagi, meskipun dahulunya permainan ini termasuk salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak terutama yang berada di pedalaman

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Kalau diawal pertumbuhan permainan ini telah mengalami proses perkembangan yang begitu cepat, itu disebabkan oleh sipat permainan yang umum dan lahir di tengah-tengah masyarakat umum. Siapa saja boleh memainkannya karena permainan tersebut tidak membawa resiko keuangan ataupun sanksi sosial.

Akan tetap dengan adanya permainan-permainan baru yang lebih komplet baik alat maupun disiplin permainannya, permainan ini pun ditinggalkan orang

### 3. TINGKO

#### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini oleh masyarakat pantai daerah Kabupaten Kendari menamakannya **Tingko**, yang berarti tendang. Disebutkan demikian oleh karena pemain-pemainnya berperan sebagai penyerang dalam permainan Tingko, senantiasa berusaha menendang tempurung kelapa, belek, atau benda lain yang dipergunakan sebagai alat permainan, sebelum sipenjaga menyebut nama penyerangnya.

#### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Sebagaimana halnya dengan permainan-permainan lain yang telah lahir di lingkungan masyarakat biasa, maka permainan Tingko inipun tergolong pada permainan rakyat biasa yang dapat dimainkan disembarang waktu.

Permainan ini tidak hanya dapat dimainkan dalam peristiwa atau suasana tertentu, sebab tidak mengandung unsur adat atau magis yang bersifat sakral. Akan tetapi karena keadaan kehidupan anak-anak di desa yang umumnya hanya mempunyai waktu lowong di malam hari, maka permainan tersebut biasanya dimainkan pada waktu malam atau sore hari.

#### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Tingko sebagai hasil kreasi masyarakat, sejak dahulu telah menjadi permainan rakyat biasa. Setiap anak yang ingin bermain Tingko dapat saja melakukannya. Anak-anak golongan elite dapat saja bermain bersama dengan anak-anak dari golongan awam tanpa perbedaan sesuatu dalam berlangsungnya permainan itu.

#### 4. Latar Belakang Perkembangan Sejarahnya.

Menjelang pertengahan abad XX, masyarakat tani dan nelayan di pantai utara wilayah Kabupaten Kendari, telah mengenal permainan Tingko.

Tradisi masyarakat setempat menerangkan bahwa permainan tersebut adalah milik mereka sendiri. Diduga bahwa permainan Tingko lahir di Desa Sawa, yaitu sebuah desa tua yang tak pernah mati yang selama ini berada di wilayah Kecamatan Lasolo, Kabupaten Kendari.

Dalam perkembangan selanjutnya, permainan Tingko telah menjalar ke desa-desa pantai di sekitar wilayah asalnya.

Demikian pula di desa-desa pegunungan di wilayah Kecamatan Wawotobi dan Unaaha, sejak dahulu telah mengenal permainan tersebut. Akan tetapi masyarakatnya mengakui bahwa permainan Tingko sesungguhnya berasal dari daerah pantai.

Pada akhir-akhir ini permainan Tingko sudah jarang dimainkan di desa. Akan tetapi anak-anak di kota masih sering memainkannya.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya**

Permainan ini dapat dilakukan dalam jumlah yang sedikit atau dalam jumlah pemain yang banyak (2 - 25 orang).

### **5.2. Usianya.**

Usia pemainnya rata-rata berada disekitar 6 - 13 tahun. Umumnya mereka itu terdiri dari anak-anak Sekolah Dasar yang belum memasuki usia remaja, umumnya telah merasa malu untuk melakukan permainan serupa ini.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Pemain-pemainnya terdiri dari anak laki-laki atau anak perempuan.

### **5.4. Latar belakang sosial.**

Permainan serupa ini khusus dimainkan oleh anak-anak yang belum memasuki usia remaja, sebab mereka itu belum merasa malu untuk berkejar-kejaran atau bersentuh-sentuhan sesama pemain, terutama bila permainan tersebut dilakukan bersama oleh jenis laki-laki dan perempuan

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini hanyalah sebuah blek kosong atau tempurung kelapa. Sekarang ini sering juga anak-anak mempergunakan sebuah bola sebagai pengganti tempurung kelapa yang terkadang sukai ditemukan di sekitar tempat permainan itu.

Sebagai perlengkapan permainan tersebut diperlukan suatu lapangan permainan yang sangat strategis. Pohon-pohon kayu dan taman-taman bunga di sekitar lapangan permainan, mempunyai arti yang cukup besar dalam penyelenggaraan permainan ini, sebab di sanalah para penyerang dalam permainan itu dapat bersembunyi, sambil mengintai lawannya yang lagi menjaga belek permainan itu.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan Todo-todo minya tidak mempergunakan alat pengiring karena permainan tersebut merupakan permainan ketangkasan dan kelihaihan, yang terkadang pemainnya harus berlari, melompat atau merayap.

## **8. Jalannya Permainan.**

Sesudah selesai persiapan seperlunya, merekapun segera memulai permainan mereka dengan menentukan terlebih dahulu siapa yang akan menjaga dan siapa-siapa yang akan menyerang.

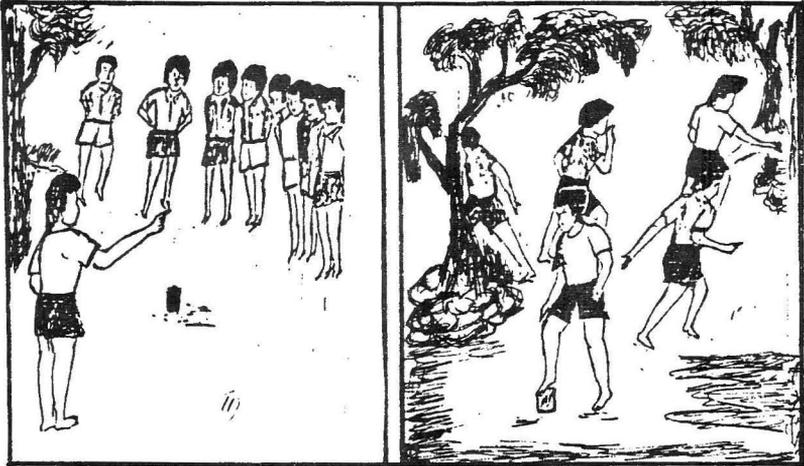
Tahap pertama, ialah tahap undian penentuan penjaga dan penyerang. Undian dilakukan dengan cara hitungan, yaitu para pemain berbaris bersaf dan seorang di antara mereka bertindak sebagai pemimpin yang selanjutnya menghitung kawan-kawannya.

Perhitungan dimulai pada diri pemimpin dan kemudian pada

pemain-pemain yang lain. Hitungan yang dilakukan ialah bilangan 1 - 10.

Tahap kedua, pemain yang kebetulan terkena hitungan ke-10, itulah yang menjaga belek atau tempurung yang dijadikan sebagai alat permainan, sedang pemain yang lain berlari mencari tempat persembunyian di sekitar lapangan permainan itu.

Tempat persembunyian pemain tidak boleh keluar dari wilayah permainan yang biasanya sudah ditentukan sebelum permainan itu dimulai.



Tahap ketiga, penjaga berusaha mencari para penyerang di persembunyian mereka. Usaha ini dilakukan dengan penuh hati-hati, sebab di samping ia harus menemukan semua pemain, ia juga harus selalu mengawasi belek yang dijaganya agar tidak ditendang atau dibuang oleh penyerang yang belum diketemukannya.

Apabila disalah satu tempat diduganya ada pemain yang bersembunyi, maka ia cukup menyebutkan nama pemain yang diduganya itu



dan seandainya dugaannya itu tepat, maka pemain yang bersangkutan dianggap telah gugur. Pemain tersebut sudah harus keluar dari persembunyiannya dan menunggu babak permainan berikutnya. Tahap keempat, pemain yang belum diketemukan oleh penjaga, berusaha secepat mungkin untuk menendang atau membuang belek yang sementara itu ditinggalkan oleh penjaganya. Tahap kelima (tahap pergantian tugas).

Apabila seorang penjaga berhasil menemukan keseluruhan pemain di persembunyiannya masing-masing, maka iapun dinyatakan pemenang dalam satu babak permainan. Untuk menggantikan tugasnya sebagai penjaga, maka telah ditetapkan dalam ketentuan/ disiplin permainan, bahwa pemain yang mula-mula diketemukan oleh penjaga itulah yang harus menjaga dalam babak selanjutnya.

Akan tetapi bila penjaga itu tidak berhasil menemukan salah seorang dari anggota penyerang sampai penjaga itu sendiri menyatakan tidak dapat menemukannya lagi, maka penjaga itu harus menjaga kembali dalam babak permainan selanjutnya. Karena kegagalannya itu, iapun dinyatakan kalah atau berutang satu.

Akhirnya di dalam perhitungan terakhir, diadakanlah perhitungan nilai kemenangan atau kekalahan masing-masing pemain. Jadi meskipun mereka bermain secara berkelompok, namun dalam perhitungan terakhir akan keluarlah beberapa pemenang menurut hasil nilai yang mereka peroleh.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Sampai sekarang ini permainan Tingko masih sering dimainkan oleh anak-anak di kota terutama bagi mereka yang berasal dari desa atau mereka yang setiap harinya bergaul dengan anak-anak desa.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat berpendapat bahwa permainan serupa ini dapat bertahan lama oleh karena perkembangan baru mulai menyentuh kehidupan anak-anak kota dan dianggap sebagai permainan baru.

## 4. TODO - TODO MINYA

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini diberi nama Todo-Todo Minya dengan pengertian bahwa dalam permainan ini, salah seorang pemainnya menghitung kawan-kawan sepermainannya dengan cara menusuk dengan telunjuk belakang telapak tangan mereka yang dirapatkan di atas tikar atau lantai.

Istilah Todo-todo minya, berasal dari bahasa Bugis yang telah mendapatkan pengaruh dialek bahasa Tolaki (bahasa daerah Kendari).

### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Umumnya anak-anak di desa pada pagi hari membantu orang tua bekerja di rumah atau di kebun. Waktu-waktu senggang mereka hanya pada waktu sore atau malam hari. Di saat-saat yang demikian itulah anak-anak selingkungan terkadang berkumpul disalah satu tempat dan bermain bersama. Demikian pula pada waktu-waktu pesta/kenduri di waktu malam, anak-anak memilih ruangan kosong untuk tempat bermain.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan ini lahir di lingkungan masyarakat tani dan nelayan. Sejak dahulu permainan tersebut telah ramai dimainkan oleh anak-anak dari kalangan rakyat biasa. Oleh sebab itu permainan tersebut digolongkan sebagai permainan umum, karena selain permainan ini dapat dimainkan disembarang waktu, juga dapat dimainkan oleh setiap anak yang menghendaknya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Todo-todo minya adalah merupakan salah satu permainan anak-anak yang dibawa masuk oleh orang-orang Bugis dari Sulawesi Selatan.

Di dalam sejarah kependudukan daerah Sulawesi Tenggara, orang-orang Bugis telah digolongkan sebagai bagian dari penduduk asli daerah Kabupaten Kendari dan Kabupaten Kolaka. Sejak zaman Kerajaan Konawe yaitu disekitar abad ke-14, pedagang-pedagang dari Sulawesi Selatan telah ramai berdatangan di daerah Kendari. Sambil berdagang dan menyiarkan agama Islam, mereka juga menanamkan kebudayaan negerinya yang pada saat itu sudah menganut kebudayaan Islam.

Permainan tersebut telah berkembang dengan cepatnya sampai ke pelosok-pelosok desa pegunungan di wilayah Kecamatan Unaaha dan Wawotobi, sedang daerah pantai (wilayah Kecamatan Lasolo) sebagai daerah awal perkembangan dari permainan tersebut telah mulai melupakannya.

Sekarang ini permainan tersebut sudah jarang dimainkan anak-anak. Bahkan dalam waktu yang tidak lama lagi permainan Todo-todo minya sudah akan punah sama sekali.

## 5. Peserta/Pelaku.

### 5.1. Jumlahnya.

Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang pemain. Bila jumlah pemain sangat kurang, permainan ini dapat saja dimainkan oleh 2 (dua) orang anak. Akan tetapi bila jumlah mereka lebih banyak, maka permainan tersebut boleh juga dimainkan oleh 3 sampai 10 orang anak.

### 5.2. Usianya

Todo-todo minya adalah permainan anak-anak yang umumnya berada di sekitar usia 6 - 12 tahun.

### 5.3. Jenis kelamin.

Sejak dahulu permainan Todo-todo minya sudah merupakan permainan khusus bagi anak-anak perempuan. Anak-anak laki-laki sangat jarang memainkannya.

### 5.4. Latar belakang sosial.

Kekhususan jenis pemain dalam permainan ini merupakan gambaran kepribadian/pembawaan kaum wanita. Kegiatan anak-anak wanita utamanya di lingkungan keluarga tani dan nelayan sebagian besarnya berada di rumah. Oleh sebab itu permainan Todo-todo minya yang merupakan permainan dalam rumah, umumnya hanya dimainkan oleh jenis wanita saja.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Untuk penyelenggaraan permainan tersebut diatas, diperlukan sebuah ruangan kosong. Luasnya tergantung besar kecilnya jumlah pemain. Di samping itu diperlukan pula sebiji batu atau benda-benda lain yang mudah disembunyikan dalam genggamannya salah seorang pemainnya.

## 7. Iringan Permainan.

Permainan dilakukan dengan iringan sebuah lagu tradisional yang syairnya sebagai berikut :

Todo-todo minya,  
Minya buralle,  
Buralle sangka,  
Sangka mbete,  
Mbate mbatu,  
Sigala-galana,  
Yogo - yege,  
Kala mbatu,  
Paria timbako, kala. \*1)

Syair ini tidak diketahui artinya. Demikian pula siapa penciptanya. Namun sejak lahirnya permainan tersebut, lagu ini telah dijadikan sebagai syair pengiringnya.

## 8. Jalannya Permainan.

### 8.1. Pendahuluan.

Setelah pemain-pemainnya terkumpul, mereka pun berjejer membentuk lingkaran sambil duduk beriring di atas tikar atau lantai.

mereka saling berhadapan antara sesama pemain. Satu di antara mereka bertindak sebagai pemimpin dan menghitung kawan-kawannya.

### 8.2. Permainan

Tahap pertama, pemain-pemainnya meletakkan kedua telapak tangan di depan mereka masing-masing.

Telapak tangan dirapatkan ke lantai dan dekat kepada pimpinan sehingga mudah dijangkau olehnya.



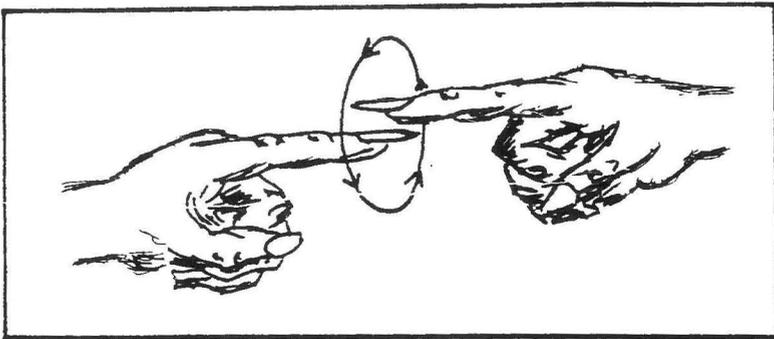
Tahap kedua, pimpinan mulai menghitung tangan para pemainnya dengan cara menusukkan telunjuknya ke punggung jari tangan masing-masing pemain, sambil menyanyikan lagu *Todo-todo minya* (tusuk-tusuk minyak), sebagai berikut :

*Todo-todo minya, minya buralle, buralle sangka, sangka mbete, mbete mbatu, sigala-galana, yogo-yege kala mbatu, parie timbako, ka..... la.*

Tiap-tiap perkataan dalam syairnya, merupakan satu hitungan. Perhitungan dilakukan terus menerus sampai lagu itu berakhir. Pemain yang tangannya terakhir ditusuk oleh pimpinan permainan itulah yang akan berperan dalam permainan selanjutnya.



Pemain yang terkena perhitungan terakhir itu segera menundukkan kepala kearah lantai, sampai tidak dapat melihat atau melirik kawan sepermainannya. Sementara itu seorang pemain menggenggam batu yang dijadikan sebagai alat permainan, agar tidak terlihat oleh pemain yang tunduk itu.



Tahap ketiga, pemain-pemain yang lain memutar-mutarkan kedua telunjuk tangan mereka seolah-olah mereka sedang menggulung benang di kedua telunjuk mereka. sambil menyanyikan sebuah lagu yang syairnya sebagai berikut:

''Iga malai, iga malai, iga malai kadindi'' artinya siapa yang ambil. Lagu ini dinyanyikan sebanyak 5 kali atau lebih.

Tahap keempat, (tahap terakhir).

Pada saat syair tersebut diatas dinyanyikan, pemain yang tunduk tadi segera bangun kembali dan menebak siapa gerangan yang menggenggam batu itu. Seandainya tebakan itu tepat, maka pemain yang bersangkutan dinyatakan menang dengan memperoleh nilai 1 (satu). Akan tetapi apabila tebakannya itu meleset, maka pemain

itupun dinyatakan kalah dan dihitung 1 (satu) nilai kurang. Nilai-nilai kemenangan atau kekalahan seseorang dikumpulkan hingga permainan itu berakhir. Dan pada akhirnya dapatlah ditentukan siapa-siapa lah pemenangnya dengan memperhitungkan jumlah nilai kemenangan seseorang pemain.

Berakhirnya permainan ini ditentukan oleh kesepakatan segenap pemainnya. Oleh sebab itu meskipun tahap permainan itu sudah berakhir, namun permainan tersebut masih dapat dilanjutkan/diulang, apabila mereka menghendakinya.

Kemenangan atau kekalahan dalam permainan ini tidak mengandung resiko keuangan, melainkan hanya merupakan pemuasan jasmani dan rohani semata. Tujuan permainan ini dicapai pada saat permainan tersebut berlangsung, karena sifat dasar permainan ini mengandung unsur rekreatif, educatif dan kompetitif.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Selama ini permainan *Todo-todo* minya sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak. Bahkan diperkirakan bahwa dalam waktu yang relatif singkat, permainan tersebut sudah akan punah sama sekali.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Kemerosotan perkembangan permainan *Todo-todo* minya pada akhir-akhir ini, oleh masyarakat ditanggapi sebagai salah satu akibat dari perkembangan jiwa anak-anak dewasa ini.

Pada masa yang lampau, semangat belajar anak-anak di pedesaan masih sangat kurang dan terbatas pada fasilitas pendidikan yang kurang memadai. Oleh sebab itu anak-anak desa mencoba mengembangkan sifat-sifat naluriah mereka dalam bentuk permainan dengan menggunakan alat/bahan yang ada di lingkungan mereka. Pelajaran adalah merupakan faktor yang kedua dalam kegiatan hidup mereka.

Pada masa kini gerak pembangunan semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi modern yang menghasilkan alat/barang yang modern pula.

Anak-anak menyadari pentingnya pendidikan itu. Sebagian besar waktu mereka terisi dengan kegiatan belajar atau melakukan permainan-permainan yang lebih bermanfaat, dengan menggunakan alat permainan yang lebih modern. Keinginan mereka untuk memainkan permainan tradisional menjadi berkurang, sehingga permainan seperti yang tersebut di atas menjadi punah.

## 5. TADI - TADI

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Di sebuah desa tua dalam wilayah Kecamatan Wawotobi yaitu Desa Benua (dahulunya Benua Lembo) Kabupaten Kendari, diperoleh informasi adanya permainan tradisional yang pernah tumbuh di sekitar 500 tahun yang lalu. Permainan tersebut mereka namakan Tadi-Tadi.

Istilah ini merupakan perulangan dari perkataan **tadi**, yaitu suatu istilah dalam bahasa daerah Kendari (bahasa Tolaki), yang berarti **taji** yaitu suatu alat tajam dari bambu yang diruncing. Bentuknya seperti mata pena. Memainkan permainan ini disebut Metadi-tadi (bertaji-tapai).

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Tadi-Tadi bukanlah suatu permainan yang sakral atau mempunyai hubungan yang erat dengan sesuatu peristiwa tertentu misalnya dengan upacara adat, pesta panen dan lain-lain, melainkan oleh anak-anak di kala sedang menjaga adiknya atau menunggu padi yang sedang dipanasi (ditapai).

### 3. Latar Belakang Sosialnya.

Sejak awal mula lahirnya permainan ini hingga menjelang saat kepunahannya, permainan tersebut telah menjadi permainan rakyat yang dimainkan oleh anak-anak dari kalangan petani kebun (peladang).

Karena dasarnya adalah permainan rakyat, maka siapapun yang mengemarnya dapat saja melakukannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Bertolak dari dasar sejarah asal usulnya, serta melihat bentuknya yang sangat alami, maka dapatlah dipastikan bahwa permainan Tadi-Tadi bersumber dari lingkungan hidup petani.

Desa Benua yang untuk sementara diperkirakan sebagai tempat lahirnya permainan ini, sejak beratus-ratus tahun yang lalu telah menganut sistim pertanian sawah kering (ladang) yang dilakukan sekali dalam setahun.

Bila musim panen telah tiba, sanak keluarga berkumpul bersama-sama. Dipagi dan sore hari mereka turun menuai padi di ladang, sementara anak-anak mereka menjaga adik-adiknya atau menunggu ongkongan padi yang sedang dipanasi di atas tunggul dapur mereka.

Disaat itulah anak-anak mencari kegiatan untuk mengisi waktu senggang yang banyak terbuang. Maka lahirlah permainan Tadi-Tadi sebagai suatu permainan khusus untuk anak-anak.

Permainan itu berkembang begitu lama, namun persebarannya tidak secepat dan seluas dengan permainan rakyat lainnya, yang sampai menyusup ke pusat kota.

Ada orang yang mengatakan bahwa permainan Tadi-Tadi telah ada sebelum orang mengenal permainan Memanu dan Mousu di Kabupaten Kendari dan Kolaka.

Permainan semacam ini tidak hanya dikenal oleh masyarakat di daerah Kendari dan Kolaka, tetapi telah dikenal pula oleh penduduk di daerah Kabupaten Buton dan Muna.

Sekalipun permainan ini hanya berkembang di lingkungan masyarakat tani saja, namun pendukungnya cukup banyak, sebab 75% penduduk daerah Sulawesi Tenggara terdiri dari petani.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Peserta permainan ini hanyalah terdiri dari 2 (dua) orang dalam setiap kelompok permainan, sebab permainan dilakukan satu lawan satu. Boleh saja kelompoknya ditambah tetapi anggota pemainnya harus tetap 2 orang.

### **5.2. Usianya.**

Usia pemainnya rata-rata sekitar 7 - 13 tahun.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Pemain-pemainnya boleh terdiri dari anak laki-laki dan boleh juga dilakukan oleh anak perempuan.

### **5.4. Kelompok sosialnya.**

Di dalam permainan ini tidak terlihat adanya perbedaan golongan atau tingkatan sosial pemainnya. Pemainnya tidak hanya terdiri dari anak-anak dari golongan awam saja, tetapi anak bangsawanpun boleh memainkannya kalau ia berminat dan tahu memainkannya.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Alat permainannya terdiri dari sebiji terung, seutas tali dan sebilah taji dari bambu yang diruncing.

Lapangan permainan biasanya dipergunakan serambi rumah yang ukurannya tidak terlampau luas.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan Tadi-Tadi tidak mempergunakan sesuatu alat pengiring. Permainan dilakukan dengan tenang dan cukup hati-hati.

## **8. Jalannya Permainan.**

### **a. Persiapannya.**

Sebelum permainan akan dimulai, masing-masing pemain sudah harus mempersiapkan terlebih dahulu alat permainan yang akan dipergunakannya.

Terung yang akan dijadikan ayam sabungan dipilih sebiji terung yang bentuknya cukup baik dan sudah cukup tua. Demikian pula taji yang akan dipergunakan sebagai senjata dari terung aduan itu dipilih dari sebilah bambu yang cukup tua dan diruncing setajam mungkin. Apabila tidak terdapat bambu di tempat itu, maka tangkai enaupun dapat dipergunakan sebagai taji.

Cara merangkai terung aduan adalah sebagai berikut :

Masing-masing pemain mengambil terung dan melubangi bagian kepala terung itu dengan sebuah lidi. Pada lobang itu dimasukkan ujung tali sampai tembus kesebelah hingga terung itu terletak dipertengahan tali. Taji dipasang/ditancapkan pada perut terung, sehingga kelihatannya seperti tabung pada sebuah cerek.



b. Aturan Permainan.

- Pemain yang sementara menyerang tidak boleh mengiriskan taji terungnya pada tali terung lawannya.
- Seorang pemain dapat dinyatakan kalah apabila terung aduannya telah terlepas dan terjatuh dari talinya.

c. Tahap-Tahap Permainan.

- Tahap pertama, setelah mereka mengadakan undian untuk menentukan siapa yang akan memulai penyerangan, maka keduanya segera memperbaiki posisi duduknya. Mereka duduk berhadapan dalam jarak lebih kurang 0,5 meter. Terung aduan diangkat setinggi dada. Kedua ujung tali ditarik kencang, sedang ujung taji dihadapkan kedepan. Letak terung tidak boleh merapat di dada, sebab sewaktu-waktu dapat membahayakan apabila taji terung lawan meleset dari sasarannya.
- Tahap kedua, setelah penyerang memberikan aba-aba siap, iapun segera memulai penyerangannya. Tali sedikit dikendurkan, kemudian diayunkan ke depan sehingga terungnya dapat beradu dengan terung lawannya. Diusahakan

agar setiap ia memukulkan terungnya itu, tajinya dapat menusuk atau menyayat terung lawannya. Bahkan kalau dapat sekali pukul terung lawan sudah dapat dijatuhkan.

Penyerangan seperti ini dilakukan secara berganti-ganti. Pergantian ini berlangsung secara otomatis.

Maksudnya ialah apabila si A telah menyerang, maka si B pun segera menyerang pula.

Demikianlah seterusnya sampai ada salah satu diantara mereka yang terjatuh terungnya. Pada akhirnya, apabila mereka telah sepakat untuk berhenti, maka mereka pun menghitung kemenangan mereka masing-masing.

Baik kemenangan maupun kekalahan dalam permainan ini tidak mempunyai konsekwensi apa-apa.



#### 9. Peranannya Masa Kini.

Dimasa kini permainan Tadi-Tadi sudah tidak terlihat lagi. Peranannya mulai mundur sejak adanya permainan-permainan baru yang masuk dari luar.

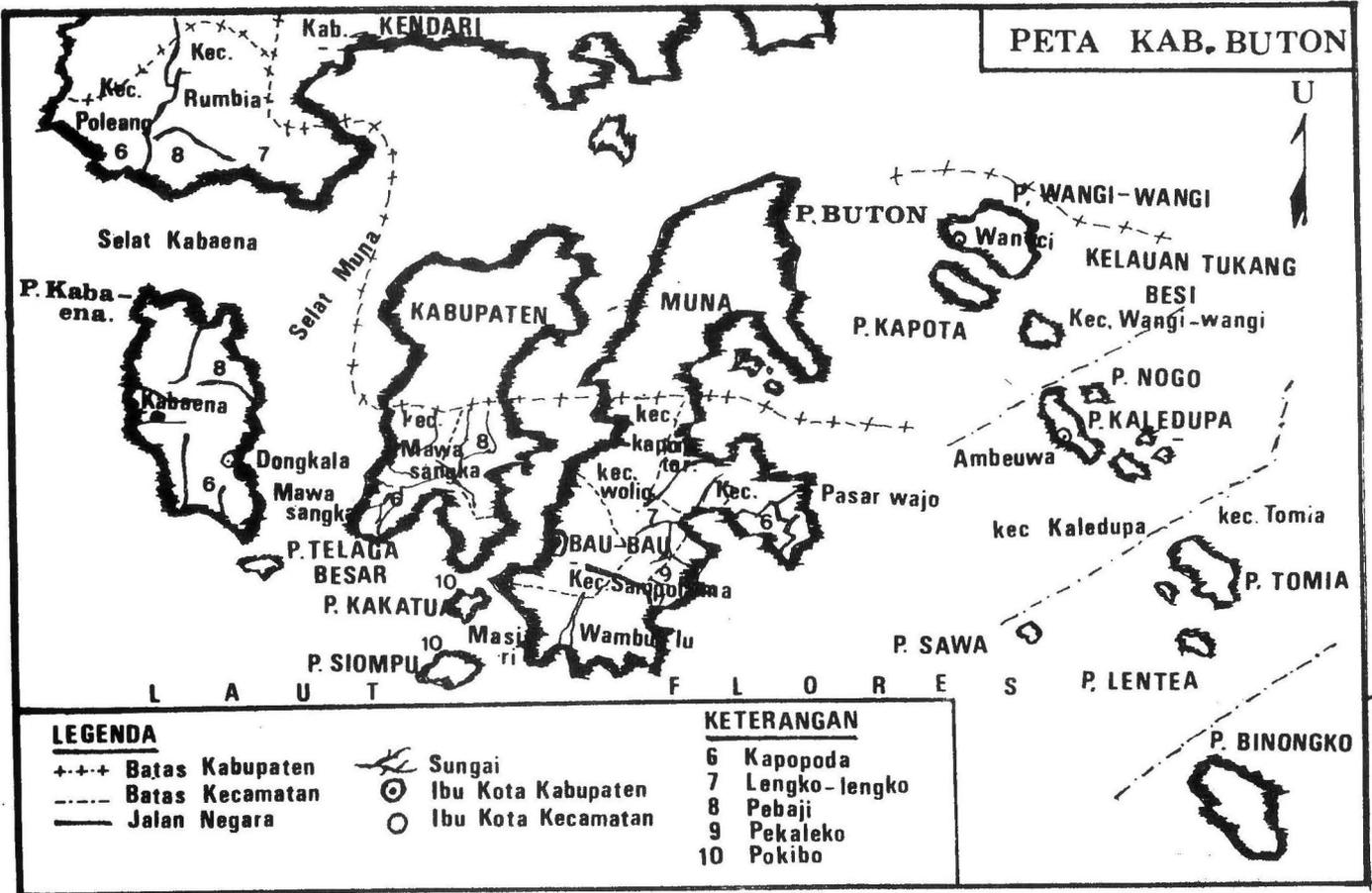
#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Betapapun juga keadaan permainan Tadi-Tadi sekarang ini yang hampir-hampir sudah tidak terlihat jejaknya lagi, namun pada zamannya permainan tersebut telah menjadi kegemaran bagi setiap anak yang mengenalnya.

Akan tetapi karena hukum alam telah menimpah sejumlah permainan rakyat di daerah ini, maka kehadiran kebudayaan luar yang lebih kuat, telah membawa/menggeserkan peranan nilai-nilai budaya peninggalan leluhur.

Demikianlah tanggapan sebagian besar dari orang-orang tua di daerah ini yang menganggap kebudayaan luar itu sebagai penyebab mundurnya peranan kebudayaan di daerah ini, terutama di aspek permainan rakyat.

# PETA KAB. BUTON



## LEGENDA

- +++ Batas Kabupaten
- ..... Batas Kecamatan
- Jalan Negara

- Sungai
- Ibu Kota Kabupaten
- Ibu Kota Kecamatan

## KETERANGAN

- 6 Kapopoda
- 7 Lengko-lengko
- 8 Pebaji
- 9 Pekaleko
- 10 Pokibo

## 6. KAPO — PONDA

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Nama permainan ini ialah Kapoponda. Istilah Kapo-ponda didalam bahasa Wolio (Buton) diartikan sebagai suatu permainan bunga rumput teki.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Kapo-ponda dapat dilakukan disetiap saat dan tidak terikat pada sesuatu peristiwa tertentu.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan ini bukanlah suatu permainan yang sakral. Bukan pula permainan yang mengandung unsur magis relegius yang pelaksanaannya memerlukan syarat-syarat tertentu, tetapi merupakan permainan biasa yang hanya mempunyai aturan-aturan permainan sebagai suatu disiplin pelaksanaannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Kapoponda adalah permainan rakyat tradisional daerah Kabupaten Buton. Permainan ini pada dasarnya adalah permainan anak-anak di desa yang entah sejak kapan lahirnya.

Siapa penciptanya, juga sudah tidak diketahui dengan pasti, namun dapatlah diduga bahwa permainan Kapoponda telah ada pada periode masyarakat sebelum generasi kita sekarang ini.

Permainan Kapoponda telah berkembang hampir diseluruh desa dalam wilayah Kabupaten Buton, terutama didesa-desa yang jauh terpencil dari pusat kota.

Wa Lambe, menjelaskan bahwa "permainan ini bukanlah permainan yang baru, karena permainan Kapo-ponda itu telah ada sebelum ia lahir di dunia, seperti yang telah diceriterakan oleh ayahnya sendiri." 9).

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya.

Permainan Kapoponda ini dimainkan oleh dua sampai tiga orang anak dalam tiap kelompok.

#### 5.2. Usianya.

Usia pemainnya rata-rata sekitar 7 - 10 tahun.

#### 5.3. Jenis kelamin.

Jenis kelamin pemainnya terdiri dari anak laki-laki dan anak-anak perempuan. Mereka sering bermain bersama dan sering juga secara khusus baik dalam kelompok laki-laki maupun dalam kelompok khusus perempuan.

#### 5.4 Kelompok sosialnya.

Didalam melakukan permainan ini, tidak ada perbedaan golongan ataupun tingkatan sosial seseorang pemain. Setiap anak dari golongan apa saja dapat bermain bersama-sama.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan permainan ini hanyalah setangkai rumput atau bunga Teki. Untuk lapangan permainan biasanya dipergunakan halaman rumah atau di dalam sebuah ruangan rumah.

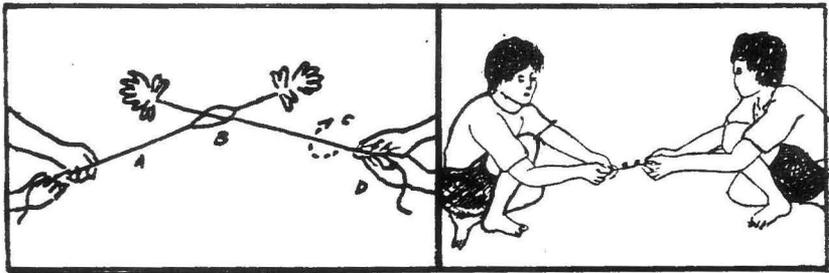
## 7. Iringan Permainan.

Permainan ini tidak mempergunakan sesuatu alat pengiring, sebab permainan dilakukan dengan gaya yang bebas.

## 8. Jalannya Permainan.

### a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai, anak-anak yang akan bermain sudah harus mempersiapkan sejumlah rumput/tangkai bunga Teki untuk kemudian diolah menjadi bahan jadi seperti pada gambar ini.



Keterangan :

- a. Tangkai bunga Teki.
- b. Belahan pada tangkai.
- c. Arah putaran.
- d. Cara memegangnya.

Cara membuatnya adalah sebagai berikut;

Setangkai bunga yang akan dipergunakan dibelah dua tangkainya pada bagian bawah daunnya, sampai bisa dimasukkan tangkai bunga yang lain pada belahannya itu. Setelah dibelah, maka setangkai bunga yang lain yang akan dipergunakan lawannya, dimasukkan pada belahan itu sehingga kelihatannya telah terputut kedua tangkai itu. Ujungnya ditarik sampai rapat daunnya.

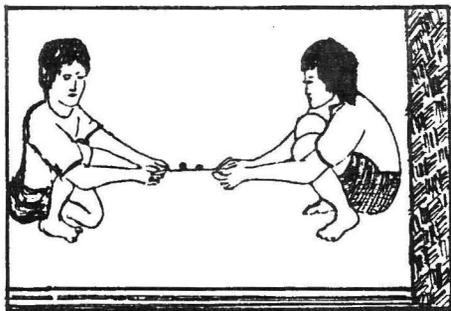
### b. Aturan-aturan permainan.

- Rumput/bunga yang akan dipergunakan harus sama jenisnya;
- Bila bunga itu telah terputus dari tangkainya, maka pemain/pemilikinya dinyatakan kalah.

### c. Tahap-Tahap Permainan.

Tahap permainan, masing-masing pemain duduk berhadapan sambil memegang ujung tangkai bunga mereka.

Tahap kedua, masing-masing pemain menarik ujung tangkai bunganya sampai tegang, selanjutnya mereka memutar tangkai bunga mereka itu ke arah kanan laksana seseorang yang sementara memintal tali.



Apabila salah satu tangkai bunga telah terputus, merekapun segera memeriksanya. Pemilik bunga yang terputus itu dinyatakan kalah, sedang lawannya memperoleh 1 (satu) nilai kemenangan.

Apabila terjadi kedua tangkai bunga itu terputus, maka permainan itu dinyatakan batal dan kemudian diulang lagi.

Permainan ini dapat diulang beberapa kali, bila mereka menghendakinya dan setiap kemenangan mereka cukup diingatkan dalam hati untuk kemudian diperhitungkan pada akhir permainan.

Kemenangan ataupun kekalahan dalam permainan ini tidak mengandung konsekuensi keuangan ataupun lain-lainnya. Oleh sebab itu setiap anak dapat saja memainkannya.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Permainan ini sudah lama tidak dilakukan. Bahkan sebagian besar dari anak-anak sekarang ini sudah tidak pernah melihat atau mendengarkan ceritera dari orang tua mereka tentang permainan tersebut.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Sebagian dari orang-orang tua yang sempat ditanyai tentang permainan Kapo-ponda di daerah Buton ini menanggapi bahwa permainan ini dahulunya mempunyai peranan yang baik, sebab permainan seperti ini telah mengisi waktu-waktu senggang dari anak-anak mereka, sehingga anak-anak mereka itu tidak berkeliaran kemana-mana.

Adapun peranannya sekarang ini dapat diakui bahwa permainan seperti ini tidak dapat memperoleh tempat lagi dihati anak-anak terutama bagi anak-anak yang bermukim dikota yang telah banyak mengenal permainan-permainan yang baru.-

## 7. LENGKO - LENGKO

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Nama permainan ini ialah Lengko-Lengko. Di dalam bahasa daerah Buton, istilah lengko-lengko berarti goyang-goyang. Mungkin saja permainan ini dinamakan lengko-lengko karena pemainnya senantiasa menggoyang-goyangkan sejumlah siput kecil di sebuah tempurung kelapa.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Lengko-lengko tidak dimainkan di sembarang waktu, tetapi hanya pada waktu siang hari dikala orang tua mereka sedang beristirahat.

Meskipun demikian, permainan Lengko-lengko bukanlah suatu permainan yang sakral atau yang terikat dengan suatu peristiwa sosial tertentu.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Lengko-lengko ini dapat dimainkan oleh anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat, atau dengan kata lain bahwa permainan tersebut adalah bersifat umum yang dapat dinikmati oleh keseluruhan masyarakat di daerah itu.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sejak dahulu, permainan Lengko-lengko telah tumbuh di lingkungan masyarakat petani dan nelayan. Dari peralatan yang dipergunakan telah dapat diketahui bahwa permainan tersebut didukung sepenuhnya oleh kedua golongan masyarakat di daerah Buton.

Kulit-kulit siput adalah pertanda adanya hubungannya dengan kehidupan di laut, sedang tempurung kelapa merupakan lambang kehidupan para petani di daerah itu.

Permainan Lengko-lengko telah berkembang keseluruh pelosok desa, sehingga di desa-desa yang terletak jauh di balik gunungpun telah mengenal permainan tersebut.

Selama ini permainan tersebut sudah punah, sehingga anak-anak sekarang ini tidak mengetahuinya lagi.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya.

Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok. Tiap-tiap kelompok beranggotakan 2 (dua orang).

#### 5.2. Usianya

Usia pemain Lengko-lengko rata-rata sekitar 7 - 14 tahun.

#### 5.3. Jenis kelamin.

Permainan Lengko-lengko dapat diikuti oleh semua jenis kelamin. Terkadang mereka bermain bersama-sama antara anak laki-laki dengan anak perempuan dalam satu kelompok permainan.

#### 5.4. Kelompok Sosialnya.

Permainan ini tidak membedakan golongan atau tingkatan hidup dalam masyarakat. Siapa saja dan dari golongan mana saja boleh memainkannya.

#### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatannya yang utama ialah tempurung kelapa yang dibelah dua dan sejumlah siput laut yang kecil-kecil.

Permainan Lengko-lengko tidak dapat dimainkan di dalam rumah karena akan mengganggu orang tua mereka yang sementara beristirahat di siang hari.

#### 7. Iringan Permainan.

Permainan Lengko-lengko dilakukan dengan bebas. Tidak diiringi dengan salah satu alat baik berupa musik, maupun lagu atau syair.

#### 8. Jalannya Permainan.

##### a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai anak-anak biasanya telah mempersiapkan siput laut yang kecil-kecil sebanyak mungkin dan sebuah tempurung kelapa yang sudah dibelah dua.

##### b. Aturan permainan.

- Siput laut yang akan dimainkan harus yang utuh, tidak boleh yang sudah pecah;
- Bila seseorang pemain telah kehabisan siput, maka iapun dinyatakan kalah;
- Diwaktu pemain mengambil siput-siput yang tertumpuk di atas tanah (sesudah dilengko), pemain tidak boleh menggoyangkan siput-siput yang lain. Apabila ada siput yang tersentuh oleh tangan pemain, maka pemain itupun dinyatakan gugur.

##### c. tahap-tahap Permainan.

Tahap pertama, kedua orang pemain segera mengambil tempat dan duduk berjongkok dalam posisi berhadap-hadapan sambil meletakkan sejumlah siput pasangan mereka. Pasangan ini harus selalu sama banyaknya.

Pemain yang telah disepakati untuk memulai permainan ini, segera mengumpulkan siput-siput pasangan itu kemudian memasukkannya kedalam tempurung lalu menggoyang-goyangkannya (lengko-lengko).

Tahap kedua, setelah tempurung itu digoyang-goyang, pemain itu pun segera membalikkan/menelungkupkan tempurung keatas tanah lalu membuka dan mengangkat cepat-cepat agar siput-siput itu dapat bertebaran dipermukaan tanah.

Selanjutnya pemain itu mulai memungut satu persatu siput itu dengan hati-hati agar tidak satupun yang tersentuh atau tergoyang oleh tangannya.

Siput-siput yang dipungutnya itu dipisahkan dari kumpulannya dan itulah sebagai hasil sementara yang ia peroleh pada tahap itu.



Setelah pemain yang pertama tadi dapat meneruskan lagi permainan itu karena tangannya menyentuh atau menggoyangkan siput-siput yang belum dipungutnya, maka iapun segera digantikan oleh lawannya dalam permainan itu.

Demikianlah mereka itu silih berganti melakukan permainan itu sampai siput-siput pasangan itu telah habis terpungut oleh pemainnya.

Jika disaat menggoyang-goyangkan siput dalam tempurung ada yang terjatuh dari mulut tempurung itu, maka siput yang terjatuh ketanah disimpan untuk sementara dilain tempat dan setelah siput-siput lainnya habis terbagi, siput yang terjatuh itupun segera disimpan dipunggung tempurung kemudian dibuang keatas lalu ditadah dengan mulut tempurung. Kalau siput itu tepat masuk ke tempurung yang ditadahkan itu, maka siput itu pun menjadi milik pemain tersebut, akan tetapi bila masih terjatuh ke atas tanah, maka lawannya segera menggantikannya untuk melakukan usaha yang sama.

- Tahap ke-tiga, ialah penentuan kalah atau menang. Masing-masing pemain menghitung jumlah siput yang diperolehnya. Siapa yang memperoleh lebih banyak dari lawannya, ialah sebagai pemenang dalam permainan Lengko-lengko itu.

Permainan ini biasa berlangsung lama apabila siput-siput pasangan mereka itu sangat banyak atau tidak cepat terbagi kepada pemain.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Selama ini permainan Lengko-lengko tidak pernah dimainkan lagi.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat setempat menilai permainan ini sangat baik dalam pembinaan ketrampilan anak-anak.-

## 8. P E B A J I

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Nama permainan ini ialah Pebaji. Istilah ini berasal dari bahasa Wolio (bahasa daerah Buton), yang sampai sekarang ini belum diketahui padanan katanya di dalam bahasa Indonesia.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Pebaji biasanya dilakukan pada waktu sore atau malam hari dikala bulan purnama (pada waktu bulan terang).

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan ini termasuk permainan umum yang dapat dimainkan secara umum oleh setiap anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat.

Permainan Pebaji bukanlah suatu permainan yang mengandung unsur magis relegius atau yang bersifat sakral. Aturan-aturan permainan yang ada hanyalah merupakan suatu disiplin permainan yang mengatur ketertiban dalam penyelenggaraannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Pertumbuhan permainan Pebaji ini sudah sejak zaman dahulu. Wilayah perkembangannya meliputi desa-desa yang berada di pedalaman.

Sejak awal perkembangannya, permainan ini sudah dikenal oleh masyarakat, demikian pula pada saat-saat kemundurannya masih banyak orang-orang tua yang ikut menyaksikannya.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya.

Permainan ini dilakukan secara berkompetisi antara 2 (dua) kelompok pemain. Masing-masing kelompok beranggotakan 5 - 6 orang, sehingga jumlahnya keseluruhan 10 - 12 orang.

#### 5.2. Usianya.

Usia pemainnya rata-rata 10 - 14 tahun.

#### 5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak perempuan. Sangat kurang anak laki-laki yang sering terlibat langsung dalam permainan Pebaji ini.

#### 5.4. Kelompok sosialnya.

Permainan Pebaji adalah merupakan salah satu dari sejumlah permainan hasil kreasi anak-anak dari kalangan keluarga tani di daerah Kabupaten Buton. Oleh sebab itu sejak dahulu permainan Pebaji telah merupakan permainan umum yang tidak membedakan golongan atau tingkatan sosial pemainnya.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan permainan ini sangat sederhana, yaitu sebuah tempurung kelapa yang dibelah dua.

Untuk lapangan permainan, biasanya dipergunakan halaman rumah yang agak bersih, rata dan tidak berhalang dengan pohon-pohon atau rumpun bunga.

## 7. Iringan Permainan.

Permainan Pebaji ini tidak diiringi dengan alat musik instrumental melainkan dengan sebuah syair pendek yang dilagukan oleh pemain-pemainnya itu sendiri.

Syairnya adalah sebagai berikut:

” i bajingko oto, bajingko mina mina, ii”

arti syair ini tidak diketahui, namun telah disyaratkan bahwa syair ini harus dilagukan bersama disaat pemain-pemain itu maju kedepan untuk mengambil tempurung mereka.

## 8. Jalannya Permainan.

### a. Persiapannya.

Sebelum permainan ini akan dimulai, masing-masing pemain sudah harus mempersiapkan terlebih dahulu sebuah tempurung kelapa yang sudah dibelah dua.

### b. Aturan-aturan permainan.

- Bila disaat melemparkan tempurungnya kearah tempurung lawannya tepat mengenai sasarannya, maka pemain yang bersangkutan harus maju kedepan sambil mengucapkan kata ”i” dengan tidak tertawa;
- Kalau pemain tersebut telah maju kedepan dengan mengucapkan kata ”i” tapi kemudian tertawa, maka pemain itu dapat ditangkap dan dianggap gugur;
- Bila pemain-pemain pada kelompok penyerang sedang maju kedepan dan salah seorang diantara mereka ada yang tertawa, maka pemain itu segera ditangkap dan gugurlah keseluruhan anggota kelompok itu.

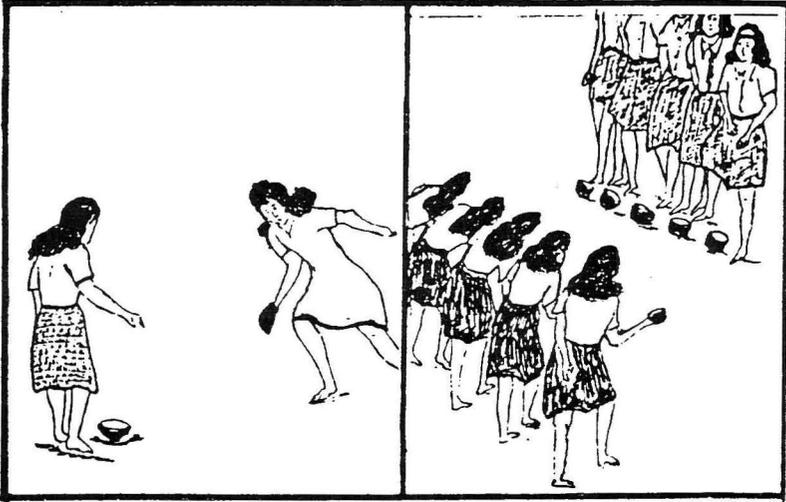
### c. Tahap-tahap Permainan.

Tahap pertama: kedua kelompok yang akan berlawanan itu diundi dengan cara melempar tempurung lawan yang terpasang didedan pemainnya, untuk menentukan kelompok yang akan mula-mula mengadakan penyerangan.

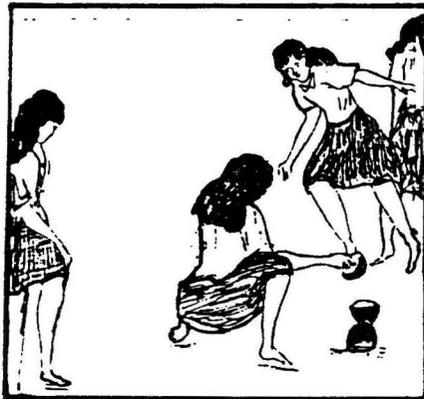
Tahap kedua: pemain-pemain pada kelompok yang kalah undian, memasang tempurung mereka di atas tanah dengan posisi terbuka (menengadah).

Pemain-pemain kelompok pemenang undian berdiri menghadapi pasangan mereka dalam jarak lebih kurang 5 m, kemudian melempar tempurung lawan dengan tempurung mereka masing-masing.

Lemparan pertama ini harus serentak. Apabila salah seorang diantara mereka telah mengena tempurung lawannya dapat maju kedepan mengambil tempurungnya dengan mengucapkan kata "i", sementara kawan-kawannya harus diam dan tidak tertawa. Sementara itu kawannya yang lainpun melempar tempurung lawan mereka serta maju mengambilnya dengan penuh hati-hati (tidak tertawa), sebab apabila mereka tertawa maka mereka pun akan ditangkap lawan dan dinyatakan gugur.



Tahap ketiga; apabila kelompok penyerang itu berhasil dengan selamat, tempurung mereka itu lalu disusun dengan tempurung lawan, kemudian para penyerang itu maju kedepan secara serentak sambil melagukan "i bajingko oto, bajingko mina mina, iii". Setelah mereka sampai secara serentak mengetuk tempurung lawan yang disusun tadi sebagai pertanda bahwa permainan itu dapat dilanjutkan oleh para penyerang tadi dan telah memperoleh 1 (satu) kemenangan tadi dan telah memperoleh 1 (satu) kemenangan atas lawan mereka itu. Semuanya itu mereka lakukan dengan tertib dan tidak tertawa.



Akan tetapi apabila disaat mereka itu maju untuk mengambil tempurungnya masing-masing ada yang tertawa, maka yang tertawa itu segera ditangkap oleh lawannya dan penyerang itu pun dinyatakan gugur. Maka terjadilah peralihan peranan, dimana kelompok yang diserang tadi beralih menjadi penyerang.

Demikianlah seterusnya mereka lakukan hal yang sama, sampai mereka bersepakat untuk berhenti. Akhirnya mereka menghitung kemenangan kelompoknya masing-masing menurut hasil permainan mereka.

Kemenangan atau kekalahan pemain dalam permainan ini, tidak mendapatkan hadiah.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Meskipun permainan ini dahulunya cukup menarik, namun sekarang ini secara kenyataannya telah ditinggalkan oleh penduduknya. Permainan Pebaji sudah lama tidak dimainkan lagi.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat di Desa Melai menanggapi bahwa permainan Pebaji mengalami nasib yang sama dengan permainan rakyat lainnya yang sudah lama punah karena permainan itu dianggap tidak sesuai lagi dengan zaman (sudah kuno).-



## 9. PEKALEKO

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Di daerah Kabupaten Buton dahulunya terdapat sejenis permainan tempurung yang oleh masyarakat di daerah itu menamakannya Pekaleko. Rupanya istilah ini sudah baku dan dikenal oleh setiap penduduk di daerah itu sebagai nama suatu permainan rakyat yang umumnya dimainkan oleh anak-anak.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Pekaleko biasanya dimainkan pada waktu sore atau malam hari dikala bulan purnama, dimana pada waktu-waktu itu bulan memancarkan sinarnya dengan terang benderang.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Dilihat dari peralatannya, maka permainan ini pun termasuk permainan rakyat yang pada umumnya dimainkan oleh anak-anak dari kalangan rakyat biasa yang ada didesa-desa.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Pekaleko ini sudah tumbuh sejak zaman dahulu dan berkembang diseluruh wilayah Kabupaten Buton, terutama di wilayah pedesaan yang agak jauh dari pusat kota.

Sayang sekali tak seorang pun lagi yang mengetahui dengan pasti, kapan dan siapa sebenarnya yang menciptakannya.

Dari beberapa orang tua lainnya, diperoleh keterangan bahwa hampir disemua desa yang pernah mereka kunjungi, mereka ada melihat beberapa kelompok anak-anak yang sedang memainkan Pekaleko.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya

Jumlah yang paling baik ialah 10 orang pemain, sehingga terdapat pasangan 5 lawan 5. Boleh juga lebih atau kurang, namun yang penting jumlahnya harus genap agar masing-masing pemain mempunyai pasangan dalam berkompetisi.

#### 5.2. Usianya.

Usia pemainnya rata-rata 10 - 14 tahun. Dahulunya, pada usia yang demikian ini anak-anak perempuan belum memasuki sekolah.

#### 5.3. Jenis kelamin.

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak perempuan. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, permainan Pekaleko sudah sering dimainkan oleh anak laki-laki.

#### 5.4. Kelompok sosialnya.

Kelompok pemain Pekaleko tidak terbatas hanya pada golongan

tertentu saja, melainkan sejak pertumbuhannya, telah dilakukan secara umum dengan tidak membedakan atau mengutamakan golongan tertentu di dalam masyarakat.

#### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan pemain ini cukup sederhana. Setiap pemain hanya memerlukan sebuah tempurung kelapa yang sudah dibelah dua.

#### 7. Iringan Permainan.

Permainan Pekaleko dilakukan secara bebas, namun penuh disiplin dengan mengikuti aturan-aturan permainan tertentu.

#### 8. Jalannya Permainan.

##### a. Persiapannya.

Peralatan permainan mutlak harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum permainan akan dimulai.

Masing-masing anak yang akan bermain, mencari tempurung kelapa yang sudah dibelah dua. Tempurung yang akan digunakan dipilih yang baik bentuknya, agar disaat melemparkannya ke tempurung lawan dapat lurus jalannya dan tepat mengenai sasarannya.

Disamping itu lapangan permainan dibersihkan terlebih dahulu, dan dibuat garis pembatas jarak antara lawannya.

##### b. Aturan Permainan.

- Sasaran serangan harus tepat mengenai tempurung lawan;
- Bila pemain melempar tempurung lawan seara serentak dan tidak mengenai satupun diantaranya.

##### c. Tahap-tahap Permainan.

- Tahap pertama, 5 (lima) orang anggota dari salah satu kelompok memasang tempurung di depan mereka masing-masing sementara 5 (lima) orang lainnya sebagai kelompok penyerang berdiri di atas garis batas dan bersiap untuk memulai permainan. Penentuan kelompok penyerang pertama tidak dilakukan secara undia, melainkan hanya atas kesepakatan dari kedua kelompok yang akan bermain.



- Tahap kedua, para anggota kelompok penyerang memasang tempurung dipunggung kaki mereka secara menengadah, atau dijepit dengan ibu jari kaki mereka.

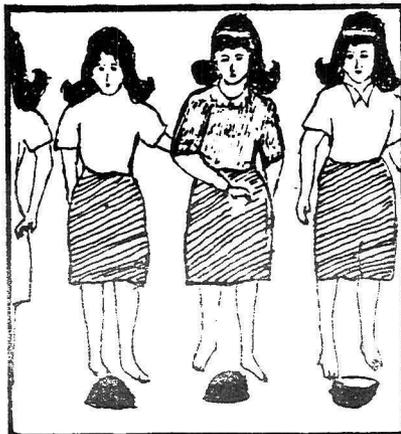


Selanjutnya secara serentak mereka melemparkan tempurung mereka kearah tempurung lawan yang terpasang di depan para pemiliknya.

Tempurung dilemparkan dengan kaki (bukan dengan tangan), sehingga memerlukan ketrampilan pemainnya.

Apabila salah seorang diantara mereka ada yang mengena tempurung lawannya, maka pemain yang bersangkutan dapat maju kedepan mengambil tempurungnya dan kembali ketempatnya semula.

Kalau tempurung lawan berhasil dikena semuanya, tempurung-tempurung lawan segera dikumpulkan dan disusun dengan cara; sebuah menelungkup dan sebuah lagi menengadah keatas.



Para anggota kelompok penyerang kembali ketempatnya semula dan bersiap untuk melanjutkan penyerangannya kearah tempurung lawan yang sudah disusun.

- Tahap ketiga, ialah tahap penentuan kalah atau menang.

Apabila kelompok penyerang berhasil mengenai tempurung lawan yang telah disusun itu, maka kelompok itu dinyatakan sebagai pemenang. Akan tetapi bila mereka itu tidak berhasil, maka pergantian peranan dalam permainan itu segera diadakan.

Kelompok yang tadinya melakukan penyerangan segera menggantikan tugas lawannya, yaitu memasang tempurung mereka ditempat yang telah ditentukan, untuk kemudian dilempar oleh kawannya.

Pada akhirnya setelah mereka sepakat untuk berhenti, diadakanlah perhitungan nilai yang mereka peroleh. Pemain yang banyak kali menyelesaikan permainan dengan baik, itulah sebagai pemenang akhir dalam permainan Pekaleko itu.

Kemenangan atau kekalahan dalam permainan tersebut tidak mendapatkan hadiah, kecuali gelar sebagai pemenang seketika itu.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Pada tahun-tahun terakhir ini, permainan Pekaleko sudah tidak pernah dimainkan lagi baik di desa-desa, terutama dipusat-pusat kota yang telah berkenalan dengan segala macam permainan yang lebih baik dan lebih lengkap peralatannya.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Punahnya permainan Pekaleko ini adalah salah satu akibat kecenderungan anak-anak yang selalu mencintai hal-hal yang baru dikenalnya.

## 10. POKIBO

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Nama permainan ini ialah **Pokibo**. Didalam bahasa daerah Buton, istilah Pokibo berarti permainan telungkup-telungkupan.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dapat dilakukan di setiap waktu mana saja bila dikehendaki, sebab pelaksanaannya tidak terikat dengan sesuatu peristiwa tertentu.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan ini lahir ditengah-tengah kehidupan para nelayan yang setiap harinya mengadu hidup mereka ditengah samudra yang luas.

Anak-anak mereka setiap pagi atau sore hari turun ketepi pantai mencari kesenangan hidup. Di sana mereka bermain bersama kawan selingkungannya. Maka lahirlah permainan Pokibo sebagai hasil kreasi mereka.

Bertolak dari dasar ini, maka permainan ini tidak pernah dibatasi dengan tingkatan golongan pemainnya, sebab hanya permainan-permainan yang lahir ditengah-tengah istana itulah yang sering menonjolkan perbedaan kasta yang ketat.

Permainan ini bersifat umum dan dapat dilakukan oleh setiap orang yang ingin melakukannya. Permainan ini juga tidak bersifat sakral atau mengandung unsur magis relegius yang terlampaui banyak pantangan pelaksanaannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sejak beratus tahun yang lalu, permainan ini telah tumbuh dan dikenal oleh sebagian masyarakat di daerah Buton.

Dari Desa Melai Kecamatan Polia yang untuk sementara diperkirakan sebagai asal permainan ini, permainan Pakibo telah berkembang sampai ke desa-desa pegunungan, sehingga pada zamannya permainan tersebut telah menjadi salah satu sumber kegiatan anak-anak dalam mengisi waktu-waktu senggang mereka.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya.

Dapat dimainkan oleh 4 - 6 orang anak atau lebih.

#### 5.2. Usianya.

Anak-anak yang sering memainkannya berusia rata-rata 7 - 14 tahun.

#### 5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dapat dimainkan oleh semua jenis kelamin. Mereka dapat melakukannya secara bersama dalam satu kelompok permainan.

#### 5.4. Kelompok sosialnya.

Semua orang dapat memainkannya dengan tidak mendapatkan pengutamaan didalamnya.

#### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat permainan terdiri dari kulit-kulit kerang. Lapangan permainan biasanya di halaman rumah atau dibawah pohon-pohon yang besar (tempat yang teduh).

#### 7. Iringan Permainan.

Permainan Pokibo tidak menggunakan musik atau alat pengiring lainnya. Permainan dilakukan secara bebas, sebab permainan ini tidak mempunyai tata irama tertentu.

#### 8. Jalannya Permainan.

##### a. Persiapannya.

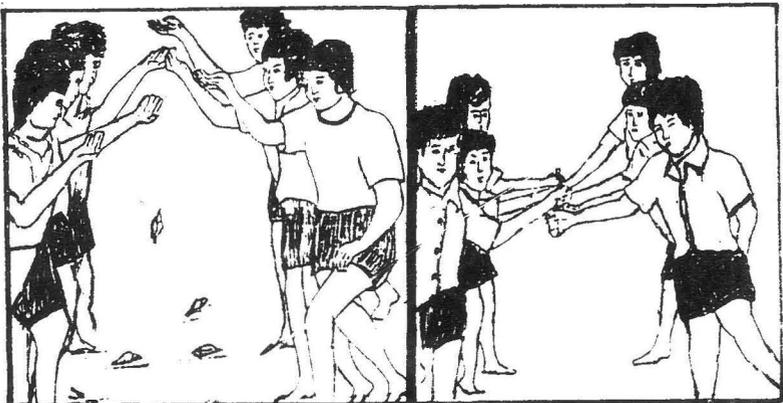
Sebelum permainan dimulai, masing-masing pemain sudah harus mempersiapkan sebuah kulit kerang yang akan dipergunakannya.

##### b. Aturan-aturan permainan.

- Alat yang akan digunakan bermain harus sama jenis dan besarnya;
- Bila semua kulit kerang tertelungkup disaat jatuh di atas tanah, maka permainan harus diulangi begitu pula sebaliknya;
- Pemain yang tertelungkup kulit kerangnya, dianggap mati;
- Pemain yang menengadahkan kulit kerangnya dapat membuang kulit kerang mereka keatas.

Tahap kedua, secara serentak tangan mereka diayun keatas sampai kulit-kulit kerang itu melayang meliwati kepala dan turun bergulir diatas tanah.

Masing-masing pemain saling memperhatikan kulit-kulit kerang mereka. Siapa yang kulit kerangnya tertelungkup, maka iapun dinyatakan mati dan tidak boleh melanjutkan permainannya sampai selesai keseluruhannya.



c. **Tahap-tahap Permainan.**

Tahap pertama; seluruh pemain berdiri berhadap-hadapan dengan jarak sekitar 1 meter. Masing-masing pemain meletakkan kulit kerang mereka diatas kepalan tangannya masing-masing, kemudian tangan mereka didempetkan satu sama yang lain.

Mereka bersiap-siap untuk secara serentak melanjutkan permainannya, sedang pemain yang kulit kerangnya terbuka (menengadiah keatas) segera melanjutkan permainannya ketahap selanjutnya, sampai dapat diketahui siapa sebagai pemenangnya.

Kemenangan atau kekalahan dalam permainan ini tidak membawa konsekwensi apa-apa, kecuali kegembiraan bagi pemenangnya.

**9. Peranannya Masa Kini.**

Permainan inipun sudah lama punah dan tidak pernah dimainkan lagi. Pengetahuan tentang permainan Pokibo tinggal menjadi perbendaharaan masa lampau bagi orang seorang yang pernah melihat atau memainkannya.

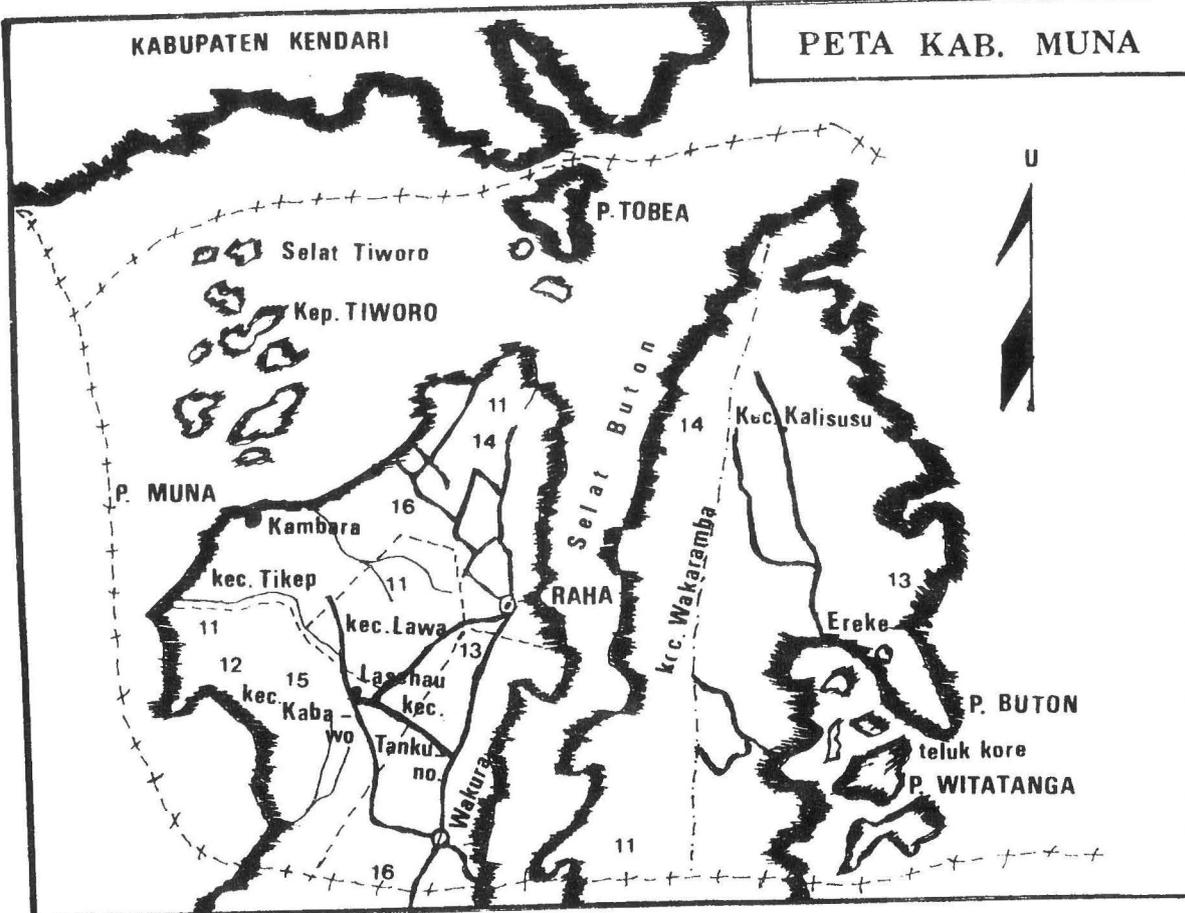
**10. Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat setempat menanggapi bahwa permainan ini mengandung unsur pemersatu yang sangat baik dikalangan anak-anak, tetapi hingga saat ini permainan tersebut sudah tidak begitu digemari lagi oleh anak-anak, karena mereka sudah lebih senang memainkan permainan-permainan baru yang lebih sesuai dengan keadaan kemajuan sekarang ini.-

---

KABUPATEN KENDARI

PETA KAB. MUNA



**LEGENDA**

- Jalan Negara
- + + + + Batas Kabupaten
- - - - Batas Kecamatan
- Ibu Kabupaten
- ⊗ Sungai
- Ibu Kota Kecamatan

**KETERANGAN LOKASI**

- 11. Pobandera
- 12. Polamba Giri
- 13. Pomafu
- 14. Posangkau Lele
- 15. Posedhe-sedhe Bhadhu
- 16. Posoy

— oOo —

# 11. POBANDERA

## 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini dinamakan Pobandera. Istilahnya berasal dari bahasa daerah Muna yang terdiri dari perkataan **bandera** yang telah mendapatkan awalan **po**. Di dalam bahasa daerah Muna, perkataan **bandera** berarti bendera, sedang awalan **po** diartikan sebagai suatu pekerjaan yang berbalasan atau berkompetisi.

Dalam istilahnya sehari-hari pobandera diartikan sebagai suatu pembicaraan rahasia. Mungkin sekali latar belakang terciptanya permainan Pobandera ini adalah sebagai suatu usaha secara rahasia untuk mempertahankan kemegahan sang merah putih.

## 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan Pobandera termasuk salah satu permainan yang dapat dipertunjukkan secara bebas tidak terikat dengan peristiwa-peristiwa tertentu.

Permainan dapat dilakukan pada waktu pagi disaat anak-anak sekolah sedang menunggu jam masuk atau disaat mereka sedang istirahat (keluar main), Sering juga dilakukan pada waktu sore hari manakala mereka telah menyelesaikan tugas-tugas mereka di rumah. Jelasnya permainan Pobandera dapat dilakukan disaat-saat mana saja mereka butuhkan. Yang penting tersedianya pemain dan peralatan yang akan dipergunakan, yaitu sekurang-kurangnya 2 (dua) orang pemain dan alat tulis-menulis berupa kertas, papan, pensil atau kapur.

## 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Anak-anak yang menjadi peserta dalam permainan Pobandera, tidak terbatas pada suatu golongan tertentu, tetapi semua anak dari golongan mana saja dapat mengikutinya tanpa keutamaan.

## 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Pobandera, tidak diketahui dengan pasti, namun demikian diduga bahwa permainan tersebut mungkin mulai dikembangkan setelah penyerahan kedaulatan Pemerintah Kolonial Belanda ketangan bangsa Indonesia pada tahun 1950.

Dugaan ini didasarkan pada pendekatan makna dari setiap phase penciptaan lukisan/gambaran kemenangan yang disebutkan **bandera** (bendera) tadi, yakni :

- Menciptakan wilayah (liwu) disimbolkan dengan kegiatan pada gambar nomor 1 - 12. Mungkin lukisan itu menggambarkan proses perjuangan/usaha memenangkan atau memproklamasikan kemerdekaan.
- Menciptakan bendera Indonesia (dwi warna) terlukis pada penampilan gambar no. 13 - 32. Mungkin sekali phase ini adalah pelambang tegaknya bendera Merah-Putih diseluruh Nusantara dari Sabang hingga Merauke.

- Mencipta bendera tiga warna, seperti terlihat pada gambar no. 33 - 40. Mungkin penampilan ini adalah merupakan peringatan masuknya kembali Pemerintah Kolonial Belanda yang dikenal dengan nama Nica.
- Menghapuskan kembali garis-garis yang membentuk bendera tiga warna (bendera Belanda) sehingga kembali dalam bentuk no. 32 lagi. Mungkin penampilan ini merupakan lukisan perjuangan bangsa Indonesia dalam menghancurkan penduduk Nica sebagai boneka Pemerintah Kolonial, yang berakhir pada penyerahan Irian Barat ke tangan Indonesia.

## 5. Peserta/Pelaku.

### 5.1. Jumlahnya.

Pada dasarnya permainan Pobandera dimainkan oleh 2 (dua) orang saja atau dilakukan secara satu lawan satu.

### 5.2. Usianya.

Permainan Pobandera diikuti oleh anak-anak yang berusia sekitar 6 - 10 tahun.

### 5.3. Jenis kelamin.

Pelaku permainan ini terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan. Mereka itu dapat bermain bersama-sama atau bermain dalam kelompok khusus, baik laki-laki maupun perempuan.

### 5.4. Kelompok Sosialnya.

Permainan ini tidak merupakan permainan untuk golongan tertentu, tetapi merupakan milik bersama dari seluruh masyarakat di daerah Muna yang sejak awal kelahirannya telah menjadi permainan untuk umum.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Sebagai alat permainan Pobandera, dapat disebutkan antara lain seperti :

- Lapangan permainan.
- Alat tempat menulis berupa kertas, papan, tanah atau dinding.
- Alat penulis seperti pensil, kapur, arang atau lidi.

## 7. Iringan Permainan.

Permainan Pobandera tidak mempunyai alat pengiring apapun baik berupa instrumental maupun berupa syair atau lagu.

## 8. Jalannya Permainan.

### a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai, para pemain telah mempersiapkan terlebih dahulu segala peralatan yang akan mereka gunakan.

### b. Aturan permainan.

- Pelukisan kemenangan dalam phase-phase permainan itu harus mengikuti disiplin permainan, secara bertahap, berurut dari no. 1 - 40 kemudian kembali ke no. 32.

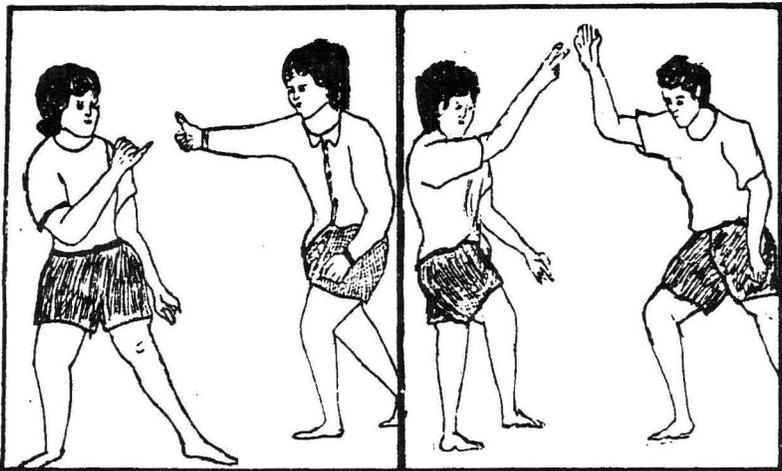
- Setiap garis pada lukisan itu berdasarkan pada hasil undian/sut.
- Simbol-simbol sut yang boleh ditampilkan ialah :

Ibu jari, yang berarti gajah;  
 Telunjuk yang berarti manusia;  
 Jari kelingking, yang berarti semut;  
 Telapak tangan, berarti kertas;  
 Dua jari tangan, berarti gunting;  
 Kepalan tangan, berarti batu.

Menurut ketentuan, simbol-simbol diatas mempunyai nilai-nilai tersendiri seperti; telunjuk dikalahkan oleh ibu jari, sedang ibu jari dikalahkan oleh jari kelingking (sebagai semut). Pada cara sut yang kedua, telapak tangan (kertas) dikalahkan oleh dua jari tangan (gunting), sedang gunting itu sendiri dikalahkan oleh kepalan tinju (batu).

c. Tahap-tahap Permainan.

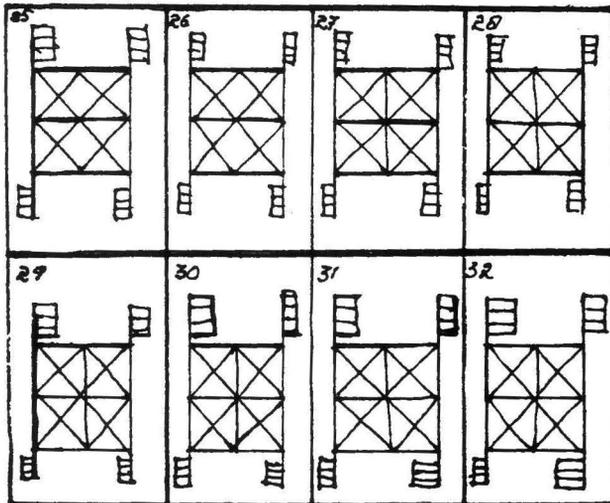
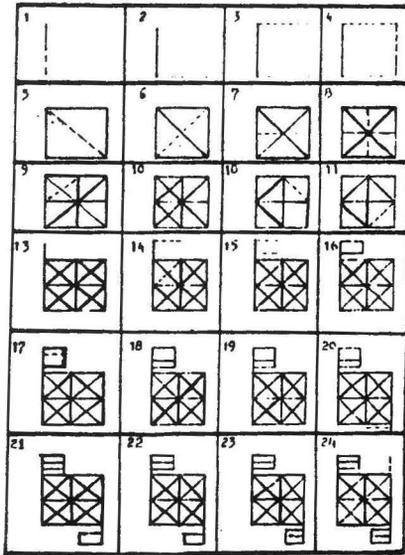
Tahap pertama, undian dilakukan dengan cara sut yang pertama. Masing-masing pemain mengajukan salah satu simbol pilihannya diantara simbol gajah, manusia, atau semut, dengan ancungan tangan kedepan bagian atas kepalanya. Kepada pemenang sut ini mencatatkan kemenangannya dengan cara menggoreskan garis di atas kertas atau papan pencatatan kemenangannya, seperti yang terlihat pada gambar no.1. disebelah.



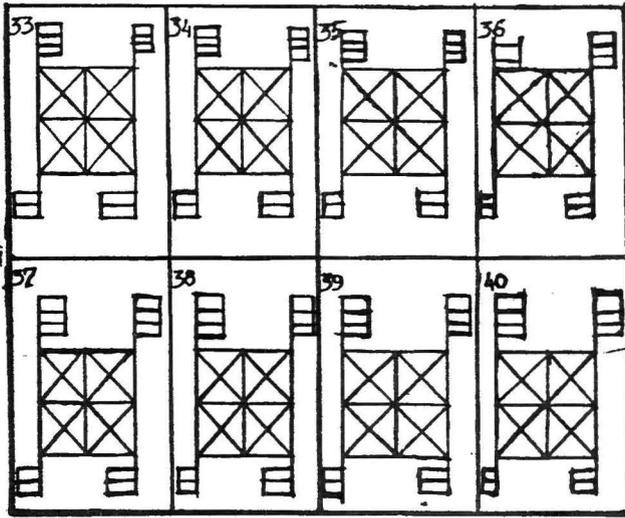
Demikianlah seterusnya mereka lakukan hal yang sama, sampai dapat menghasilkan lukisan seperti yang terlihat pada gambar no.1 — no.40 di sebelah.

Tahap kedua, teknik undian dirobah dengan cara sut yang kedua, yaitu mengajukan salah satu dari 3 simbol seperti; kertas, gunting atau batu. Pemenang dari sut ini, tidak lagi menambah garis-garis yang ada, tetapi tinggal menghapuskan garis-garis tambahan dari lukisan no.32 (lukisan bendera merah putih). Penghapusan garis-garis itu dimulai pada gambar no.40 - gambar no.32.

Gambar/lukisan kemenangan dalam tahap pertama.



Pencatatan kemenangan pada undian tahap ke-2, dengan cara membuat/menghapuskan kembali garis-garis bendera tiga warna.



Pencapaian kemenangan dalam permainan ini ditentukan oleh waktu pencapaian target penyelesaian lukisan. Siapa yang terlebih dahulu menyelesaikan tugasnya, itulah yang dianggap sebagai pemenang.

Kemenangan dalam permainan ini tidak mengandung konsekuensi apa-apa, sebab fungsi permainan Pobandera hanya merupakan hiburan yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan usaha mendapatkan hadiah atau mengandung unsur judi.

#### 9. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini masih dapat bertahan hingga sekarang dan masih tetap digemari anak-anak.

Bila dilihat sepintas kilas, permainan ini rasanya tidak mengandung unsur pembinaan jasmani, akan tetapi bila ditinjau dari segi makna atau hakikat yang dikandungnya, maka permainan Pobandera adalah merupakan sarana pembinaan mental/semangat perjuangan generasi muda.

#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Sebagian masyarakat Muna berpendapat bahwa permainan ini dapat mempertahankan peranannya di tengah masyarakat oleh karena makna yang dikandungnya cukup bernilai tinggi disamping tidak menimbulkan bahaya di dalam memainkannya.

## 12. POLAMBA GIRI

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Di daerah Muna, dahulunya terdapat suatu permainan yang disebut **Polambagiri**. Istilah ini diambil dari nama sejenis rumput yang berduri, hidupnya menjalar di atas tanah atau pada pohon yang dilaluinya.

Perkataan Lambagiri yang mendapatkan awalan Po, menjadi **Polambagiri** menyatakan suatu pekerjaan yang berbalasan, yakni saling berlaku seperti rumput lambagiri yang menjalar dan merangkul setiap rumput atau pohon yang dilaluinya.

### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan Polambagiri dapat dimainkan pada waktu dan tempat mana saja. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan sesuatu peristiwa sosial tertentu, melainkan hanya untuk hiburan atau pengisi waktu senggang belaka. Karena kesibukan mereka di pagi dan siang hari, maka permainan ini biasanya mereka lakukan pada waktu sore atau di malam hari di kala terang bulan.

### 3. Latar Belakang Sosial.

Permainan Polambagiri dimainkan oleh anak-anak dari semua golongan. Dari latar belakang pertumbuhannya dapatlah digolongkan sebagai permainan yang bersifat umum sebab ia telah tumbuh ditengah-tengah lingkungan hidup masyarakat tani di daerah Muna.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari keterangan informan tersebut dapat kita menarik kesimpulan bahwa :

- Agaknya permainan Polambagiri telah menjadi kegemaran anak-anak diseluruh Kabupaten Muna pada masa yang lalu.
- Rupanya permainan Polambagiri lebih banyak ditampilkan kelompok anak-anak wanita.

Sayang sekali, tidak seorangpun yang mengetahui dengan pasti pencipta permainan ini dan kapan diciptakannya.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlah Pemain.

Polambagiri, merupakan suatu permainan antar kelompok (kelompok A x kelompok B). Masing-masing kelompok beranggotakan 5 - 7 orang, sehingga jumlah menjadi 10 - 14 orang.

#### 5.2. Usianya.

Usia pemainnya rata-rata 7 - 13 tahun. Umumnya mereka itu terdiri dari anak-anak Sekolah Dasar atau anak-anak yang belum memasuki usia remaja.

### 5.3. Jenis Kelamin.

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun terkadang juga dimainkan oleh anak-anak laki-laki. Akan tetapi mereka bermain tersendiri dan tidak bercampur antara laki-laki dan perempuan.

### 5.4. Kelompok Sosialnya.

Penonjolan minat perempuan dalam permainan ini sangat kelihatan dan mungkin hal ini disebabkan oleh karena permainan polabagiri tidak terlalu memerlukan pengeluaran energi.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan Polabagiri tidak mempergunakan alat perlengkapan yang kompleks, kecuali sebidang lapangan permainan yang berukuran lebih kurang: 20 x 25 meter, dan beberapa tiang/tongkat yang akan dipancangkan di sepanjang lapangan itu sebagai tempat-tempat peristirahatan sementara bagi pemain yang sedang menyerang. Boleh juga mempergunakan rumput-rumputan yang ada di tempat itu, setelah disepakati bersama kedua belah pihak.

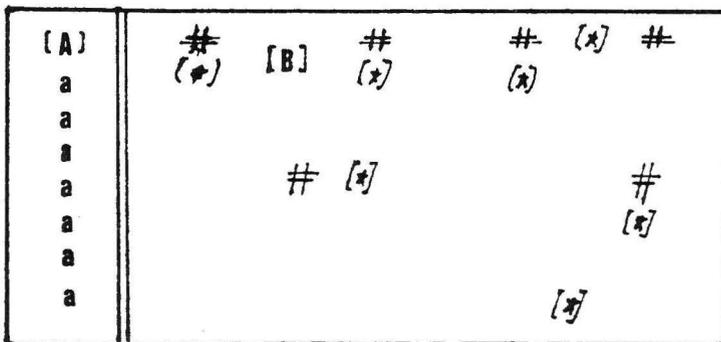
## 7. I r i n g a n.

Permainan semacam ini tidak mempergunakan alat pengiring, sebab gerak permainan mereka tidak beraturan sebagai irama gerak sebuah tari. Mereka bergerak secara bebas menurut kemampuan/kelincahan masing-masing pemain.

## 8. Jalannya Permainan.

### 8.1. Persiapannya.

Apabila jumlah pemainnya sudah cukup, merekapun menuju suatu lapangan yang memungkinkan dan selanjutnya mereka mempersiapkan lapangan permainan dengan memasang 5 sampai 7 buah tongkat di sepanjang lapangan yang akan dilalui oleh anggota penyerang. Kalau seandainya tidak ada tongkat maka dapatlah digunakan rumput-rumput di lapangan itu dengan memberikan tanda khusus sebagai pengganti tongkat/tiang peristirahatan mereka.



Gambar : Sket Lapangan dan Posisi Pemain Polabagiri.

Keterangan:

- (A) : Kelompok A
- @ : Penyerang
- (B) : Kelompok B.
- # : Tiang.
- (\*) : Penjaga.

## 8.2. Aturan Permainan.

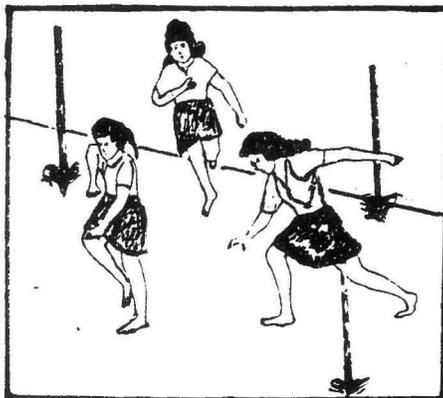
Permainan ini mempunyai aturan-aturan tertentu yang perlu ditaati oleh setiap pemain, seperti :

- Seorang penyerang harus melalui perjalanan dari garis start ke batas lapangan bagian belakang. Di batas belakang, penyerang tersebut harus memegang salah satu tiang yang terpancang di sana, kemudian kembali ke garis start.
- Penyerang bebas menempuh arah yang ia kehendaki dan dapat berlindung dengan cara berpegang di salah satu tiang yang ia lalui mana kala ia merasa terancam oleh penjaga.
- Penyerang yang berlari keluar lapangan, dinyatakan gugur. Demikian pula bagi seorang penyerang yang tersentuh penjaga sebelum sempat berpegang atau di saat penyerang itu melepaskan pegangannya dari tiang perlindungan.
- Penyerang yang tidak sampai ke garis belakang kemudian kembali ke garis start, dianggap tidak mendapat poin.
- Penjaga tidak boleh memukul atau menendang lawan, melainkan cukup hanya dengan menyentuh bagian tubuh lawannya.

## 8.3. Tahap-tahap Permainan.

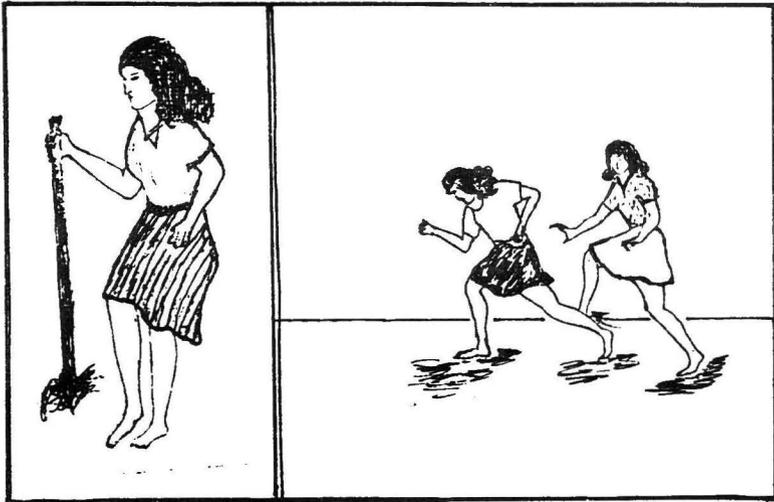
Sebagai pendahuluan permainan ini, sejumlah pemain dibagi sama dalam dua kelompok (A—B). Kedua pimpinan kelompok segera mengadakan undian dengan cara bersut, untuk menentukan kelompok mana yang akan menyerang terdahulu.

Tahap pertama, kelompok pemenang undian, segera mengambil tempat di belakang garis start, sedang anggota kelompok yang kalah bertindak sebagai penjaga.



Masing-masing anggota penjaga berdiri di dekat tiang-tiang peristirahatan dan bersiap untuk meraih tubuh lawannya yang melintasi wilayah penjagaannya.

Tahap kedua, anggota kelompok penyerang segera memasuki daerah lawan lewat garis start kemudian berlari dengan hati-hati melintasi para penjaga dan terjadilah kejar mengejar antara penjaga dengan penyerang. Disaat-saat yang terdesak bagi seseorang penyerang, ia berusaha berlindung di sebuah tiang yang terdekat dengan cara berpegang pada tiang pengaman itu sambil menunggu kesempatan untuk melanjutkan perjalanannya ke garis belakang.



Dalam keadaan yang demikian itu, penjaga tidak boleh menggangu lagi kecuali mengawasinya agar penyerang itu tidak lolos dari penjagaannya. Akan tetapi apabila penyerang itu melepaskan pegangannya dari tiang pengaman itu, maka penjaga dapat menyentuhnya. Penjaga itu dapat juga mengejar sipenyerang di saat ia lolos dan lari dari penjagaannya. Dan bila terjangkau olehnya, maka penyerang itupun dianggap gugur.

Sebaliknya, apabila penyerang itu berhasil melintasi penjagaan dengan selamat dari garis start ke garis belakang kemudian ke garis start kembali, maka penyerang itu dinyatakan telah berhasil mendapatkan satu poin/kemenangan, bagi kelompoknya. Dan dengan demikian seluruh anggota kelompok penyerang (kelompok A) segera kembali pada tempatnya semula untuk kemudian mengadakan penyerangan selanjutnya.

Tahap ketiga ialah tahap pergantian peranan. Pergantian peranan sewaktu-waktu dapat terjadi, apabila salah seorang penyerang gugur karena tersentuh oleh penjaga di saat sebelum tiba kembali di balik garis start (di wilayah penyerang).

Apabila terjadi demikian, maka kelompok yang tadinya berperan sebagai penyerang, segera mengambil alih penjagaan dan sebaliknya kelompok yang tadinya menjaga, beralih peran sebagai penyerang.

Pada akhirnya setelah mereka sepakat untuk berhenti, mereka pun berkumpul kembali dan menghitung kemenangan/kekalahan kelompok mereka masing-masing.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Akhir-akhir ini permainan Polambagiri sudah tidak pernah dimainkan lagi. Akan tetapi masih banyak orang-orang tahu memainkan permainan tersebut.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Beberapa orang tokoh masyarakat di daerah Muna melihat kemungkinan dapatnya dikembangkan kembali permainan ini di kalangan anak-anak terutama di lingkungan sekolah, sebab permainan ini cukup menarik dan sangat bermanfaat dalam pembinaan fisik dan psychis anak-anak yang lagi berkembang. Permainan semacam ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari golongan masyarakat apa saja, karena tidak memerlukan pembiayaan sedikitpun.-

---

## 13. POMAFU

### 1. Nama dan Pengertian Istilahnya.

Di Daerah Kabupaten Muna terdapat sejenis permainan anak yang disebut **Pomafu**. Nama permainan ini berasal dari istilah daerah (bahasa Muna) yang terdiri dari perkataan **Po** dan **Mafu**.

**Mafu**, adalah nama sejenis ubi yang dapat dimakan isi atau buahnya. Batangnya suka melilit pada pohon atau tiang yang sengaja dipancangkan oleh orang yang menanamnya, laksana duri yang menjaga ketat pohon yang dililitnya.

Awalan **Po** pada kata **Pomafu**, menyatakan pekerjaan berbalasan atau berkompetisi dalam hal menjaga ketat tiang yang dipancangkan di tengah garis lingkaran pertahanan.

### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

**Pomafu** bukanlah suatu permainan yang dipandang sakral dan tidak boleh dimainkan di sembarang waktu, melainkan hanyalah permainan biasa yang sudah sejak dahulu berkembang di kalangan masyarakat umum.

Permainan ini dimainkan di sembarang waktu dan tidak hanya pada peristiwa tertentu. Kalau dahulunya permainan ini hanya biasa dimainkan pada waktu sore hari atau di saat terang bulan, maka itu hanyalah pemilihan suasana yang agak teduh serta waktu-waktu istirahat bagi anak-anak di pedalaman. Hanya pada saat-saat yang demikian itu anak-anak dapat berkumpul dan bermain bersama-sama.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Dahulunya kehidupan penduduk di Daerah Muna sebagian besarnya terdiri dari petani ladang dan sebagiannya sebagai nelayan temporer.

Bertolak dari kehidupan yang demikian itu, maka peranan permainan dalam hidup mereka hanyalah merupakan sarana hiburan dan sosialisasi antara mereka sendiri. Waktu pelaksanaannya pun tergantung pada kesempatan/waktu yang lowong bagi mereka, sebab permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak dari kalangan rakyat biasa.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Siapa pencipta permainan **Pomafu** dan kapan mulai dikembangkan di Daerah Muna, tidak diketahui lagi dengan pasti. Yang jelas bahwa permainan tersebut merupakan salah satu permainan anak-anak yang telah dikenal sejak lama.

Banyak orang tua-tua di daerah Muna mengatakan bahwa permainan **Pomafu** sudah sering mereka mainkan sejak masa kecil mereka dan permainan itu mereka warisi dari generasi sebelum mereka itu.

Mungkin Pomafu lahir seumur dengan masa mulainya penduduk daerah itu mengenal tanaman pomafu (ubi) sebagai bahan makanan pokok penduduk di masa lampau. Bila demikian, maka berarti permainan Pomafu telah lama sekali dikenal oleh masyarakat di Daerah Muna, karena menurut keterangan orang-orang tua di Muna, pomafu adalah pokok makanan penduduk sebelum mengenal jagung dan beras.

## 5. **Peserta/Pelaku.**

### 5.1. Jumlahnya.

Pomafu dimainkan secara berkelompok yang jumlah tiap kelompok 3 - 5 orang. Kelompok A melawan kelompok B. Apabila terdapat banyak pemain yang berminat, mereka dapat membentuk kelompok yang lain. Yang penting ialah pemain di kelompok yang satu harus sama dengan jumlah pemain kelompok yang akan dihadapinya.

### 5.2. Usianya.

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang sudah berusia 7 - 12 tahun.

### 5.3. Jenis Kelamin.

Pomafu biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak pria. Memang Pomafu adalah suatu permainan yang sangat memerlukan penggunaan fisik yang kuat serta kelincahan pemainnya.

### 5.4. Kelompok Sosialnya.

Kekhususan jenis pemain dalam beberapa permainan rakyat di Daerah Muna adalah merupakan penggambaran kepribadian masyarakat di daerah itu yang telah meletakkan batas-batas atau norma pergaulan sehari-hari dalam masyarakatnya.

## 6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Selain lapangan permainan sebagai sarana pokok dalam permainan ini, diperlukan pula sebatang tongkat dari kayu atau bambu yang panjangnya 1 - 1,5 meter.

## 7. **Iringan Musik.**

Permainan Pomafu tidak menggunakan sesuatu alat pengiring. Sorak sorai dari pihak penyerang hanyalah merupakan suatu taktik untuk membingungkan lawannya yang sedang berjaga-jaga, agar disaat kebingungan para penjaga, para penyerang itupun menyelinap masuk lingkaran pertahanan lawan dan mencabut tiang yang dipancangkan di tengah lingkaran.

## 8. **Jalannya Permainan.**

Persiapan.

Sebelum permainan Pomafu dimulai, disiapkanlah terlebih dahulu suatu lapangan permainan, yaitu sebuah lingkaran yang baris

menengahnya lebih kurang 3 - 5 meter. Di tengah lingkaran dipan-  
cangkan sebuah tongkat sebagai tiang mafu.

Demikian pula beberapa ketentuan dalam permainan itu perlu  
dimufakatkan terlebih dahulu, seperti :

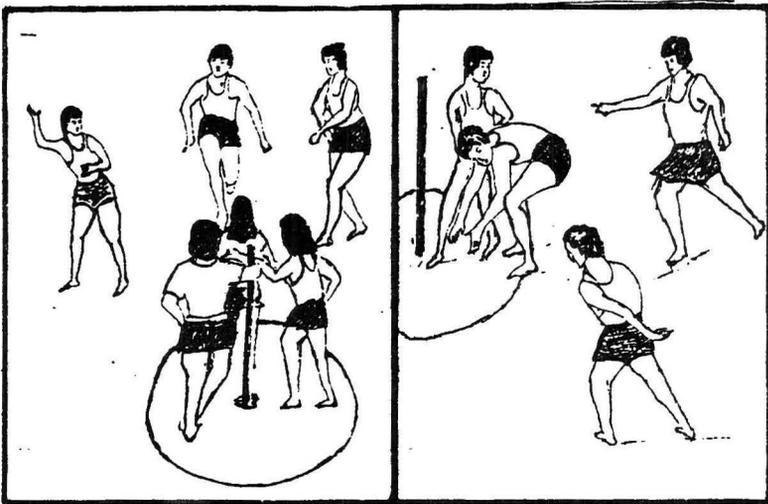
- a. Kematian seorang penyerang terjadi apabila pihak penjaga dapat  
menendang kaki penyerang yaitu sekitar telapak kaki sampai di  
lutut.
- b. Penjaga tidak boleh menendang tubuh lawan mulai dari bagian  
lutut ke atas.

Mereka senantiasa menunggu kesempatan yang baik, yaitu di saat para  
penjaga itu terlenang, kemudian mereka menyerbu ke arah wilayah  
pertahanan lawan untuk meraih dan mencabut tiang mafu yang  
sementara ditinggalkan penjaganya.

Di pihak lain, para anggota kelompok penjaga mengatur posisinya  
sedemikian rupa, agar setiap anggota penyerang yang menghampiri  
tapal batas wilayah pertahanan mereka, dapat mereka raih  
menggurkannya.

#### 9. Jalannya Permainan.

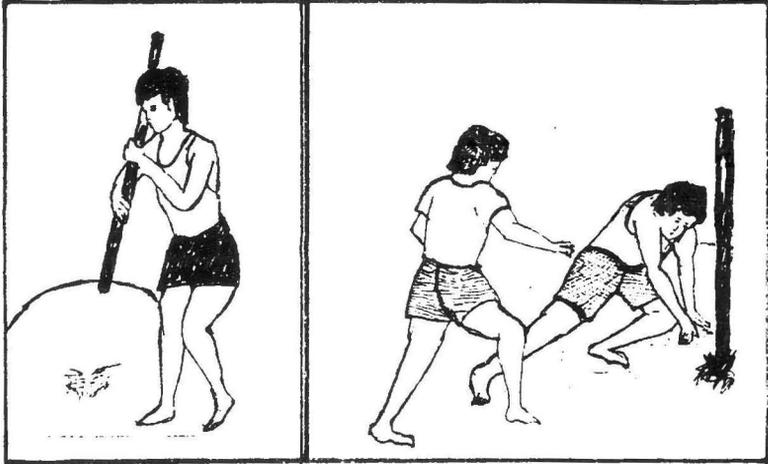
Mengawali permainan ini, kedua pimpinan kelompok yang akan  
bermain mengadakan undian untuk menentukan kelompok mana  
yang akan bertindak sebagai penyerang dan kelompok mana yang  
akan bertahan (menjaga).



Tahap pertama, kelompok pemenang undian yang bertindak sebagai  
penyerang, segera menyebar ke sekeliling wilayah pertahanan lawan,  
berlindung di balik pohon-pohon atau rumpun bunga di sekitarnya,

Mereka senantiasa menunggu kesempatan yang baik, yaitu di saat para penjaga itu terengah, kemudian mereka menyerbu ke arah wilayah pertahanan lawan untuk meraih dan mencabut tiang mafu yang sementara ditinggalkan penjaganya.

Di pihak lain, para anggota kelompok penjaga mengatur posisinya sedemikian rupa, agar setiap anggota penyerang yang menghampiri tapal batas wilayah pertahanan mereka, dapat mereka raih menggugurkannya.



sebelum penyerang itu sempat meraih tiang mafu yang terpancang ditengah-tengah wilayah pertahanan mereka.

Tahap kedua, kelompok penyerang memulai penyerbuannya. Masing-masing anggota penyerang bergerak maju dengan taktiknya sendiri-sendiri dan berusaha meloloskan diri dari sapuan kaki penjaga untuk kemudian memegang tiang mafu itu.

Namun apabila salah seorang penjaga sempat menyentuh kaki penyerbu dengan sapuan kakinya, maka penyerang itu pun dinyatakan gugur dan sekaligus merupakan keguguran keseluruhan anggota kelompoknya.

Bila terjadi demikian, maka terjadilah pergantian peranan antara penyerang dan penjaga. Kelompok B, yang tadinya menjaga akan bertindak sebagai penyerang dan sebaliknya kelompok A yang pada mulanya melakukan penyerangan segera pula mengadakan penjagaan seperti yang dilakukan kelompok B di awal permainan tadi.

Akan tetapi apabila salah seorang penyerang berhasil meraih tiang mafu kemudian mencabut serta mengangkatnya ke atas, maka berhasililah kelompok penyerang itu memperoleh satu kemenangan. Seluruh anggota kelompok penyerang segera maju kedepan dan ber-satu dengan kawan mereka yang berhasil tadi. Kemenangan mereka ini dihitung sebagai satu mafu.

Selanjutnya pemenang tadi kembali lagi ketempatnya semula dengan peranan yang sama dan berusaha untuk menambah nilai

kemenangannya. Demikianlah seterusnya kelompok A memegang peranan dalam permainan itu sampai mereka dinyatakan gugur dalam permainan tersebut.

Tahap ketiga merupakan tahap akhir dimana setelah kedua kelompok itu sepakat untuk berhenti, maka seluruh anggota pemain berkumpul kembali kemudian mengadakan perhitungan kemenangan atau kekalahan kelompoknya.

#### **10. Peranannya Masa Kini.**

Meskipun permainan Pomafu sejak sekian lama telah melembaga di hati masyarakat khususnya dilingkungan anak-anak, namun kenyataannya sekarang permainan tersebut telah tergilas pula oleh arus kepunahan. Di dalam penelitian Tim, tidak ditemukan lagi adanya kelompok anak-anak yang sedang memainkannya, kecuali sejumlah informasi tentang permainan itu yang bersumber dari ceritera orang-orang tua di Daerah Muna.

#### **11. Tanggapan Masyarakat.**

Melalui informasi dari sejumlah informan, dapatlah diketahui bahwa kurangnya perhatian orang-orang tua untuk mengajarkan/mewariskan pengetahuan mereka terhadap anak-anak mereka, telah menjadi salah satu faktor keaburan pengetahuan anak-anak remaja terhadap masa lampau leluhur mereka.-

---

## 14. POSANGKAULELE

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Pada masa yang lampau, di daerah Kabupaten Muna terdapat suatu permainan anak yang mereka namakan **Posangkaulele**.

Istilahnya berasal dari bahasa daerah Muna yang perkataannya terdiri dari dua suku kata yaitu **sangkau** dan **lele**, dengan mendapat awalan **po** (awalan dalam bahasa Muna).

Sangkau berarti menggaruk. Lele berarti meniti atau menyeberang, sedang awalan Po di dalam bahasa Muna diartikan sebagai suatu pekerjaan yang berbalasan (berkompetitif). Jadi pengertian selengkapnya istilah Posangkaulele ialah nama suatu permainan anak-anak yang dalam penampilannya mereka saling menepuk lawan dengan tangan, sambil melarikan diri lewat suatu batas daerah tertentu.

### 2. Peristiwa/Suasana/Waktu.

Waktu pelaksanaan permainan Posangkaulele, tidak terbatas pada suatu atau peristiwa tertentu. Anak-anak dapat memainkannya disembarang waktu sebagai pengisi waktu senggang mereka. Biasanya anak-anak melakukan permainan ini di waktu sore atau di malam hari, yaitu dikala terang bulan. Pertemuan mereka yang sering-sering itu bukanlah karena sesuatu peristiwa yang khusus, tetapi hanya secara kebetulan karena mereka berada dalam satu lingkungan (tetangga). Sering juga dilakukan dalam suasana ramai seperti pada waktu pesta atau keramaian lain.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Posangkaulele merupakan permainan umum atau permainan rakyat biasa. Mungkin sekali permainan ini sejak dahulu tidak dilakukan oleh anak-anak dari golongan ningrat, sebab permainan tersebut umumnya dimainkan pada waktu sore atau malam hari sebagai salah satu kesempatan yang lowong bagi anak-anak tani dan nelayan di desa.

Istilah **posangkau** juga merupakan salah satu istilah yang kurang wajar menurut adat daerah Muna dan hanya mungkin digunakan oleh masyarakat biasa dalam komunikasi sosial mereka sehari-hari. Namun pada masa terakhir ini, permainan Posangkaulele nampaknya telah dimainkan oleh anak-anak dari golongan apa saja.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Posangkaulele sudah cukup lama dikenal oleh masyarakat Muna. Tradisi masyarakatnya menempatkan permainan tersebut sebagai salah satu permainan tradisional yang telah ada sejak zaman raja-raja di Muna. Namun permainan Posangkaulele bukanlah permainan anak-anak di lingkungan kraton, melainkan merupakan permainan anak-anak di lingkungan keluarga petani atau nelayan.

Pada awal pertumbuhannya, permainan tersebut hanya berkembang di wilayah pedalangan, namun pada akhirnya permainan Posangkaulele berkembang pula sampai ke pusat-pusat kota dalam wilayah Kabupaten Muna.

Di sekitar tahun 1970-an, permainan itu masih ramai dimainkan oleh anak-anak di desa. Mungkin karena telah banyaknya permainan ketangkasan lain sekarang ini, sehingga permainan Posangkaulele sudah jarang ditampilkan oleh anak-anak di masa kini.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Permainan Posangkaulele selalu dimainkan secara berkelompok. Tiap kelompok berjumlah 4 - 8 orang, sehingga permainan tersebut dapat melibatkan sejumlah 8 - 16 orang pemain yang terbagi dalam dua kelompok yang saling berlawanan (berkompetisi).

### **5.2. Usianya.**

Para pemain berusia rata-rata 7 - 12 tahun.

Anggota kelompok dalam pengaturannya selalu diusahakan agar sama besar dan ketangkasannya.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Mengenai jenis kelamin dari para pemainnya, biasanya terdiri dari anak-anak yang sejenisnya, artinya pemainnya harus terdiri dari sesama pria atau sesama wanita.

### **5.4. Latar belakang sosial.**

Kekhususan dari kelompok pemainnya ini disebabkan oleh perlunya keseimbangan kekuatan dan ketangkasan antara anggota pemain di masing-masing kelompok. Di samping itu permainan Posangkaulele yang pemainnya saling bertepukan dipandang kurang wajar untuk dimainkan oleh dua jenis pemain yang berbeda kelaminnya (pria x wanita).

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Permainan Posangkaulele tidak memerlukan peralatan yang sulit dipikirkan. Permainan tersebut hanya menggunakan sebuah lapangan dan sebatang kayu kecil sebagai pembatas wilayah dua kelompok pemain. Kayu inipun dapat diganti dengan sebuah garis lurus diperduaan lapangan permainan itu.

## **7. Iringan Permainan.**

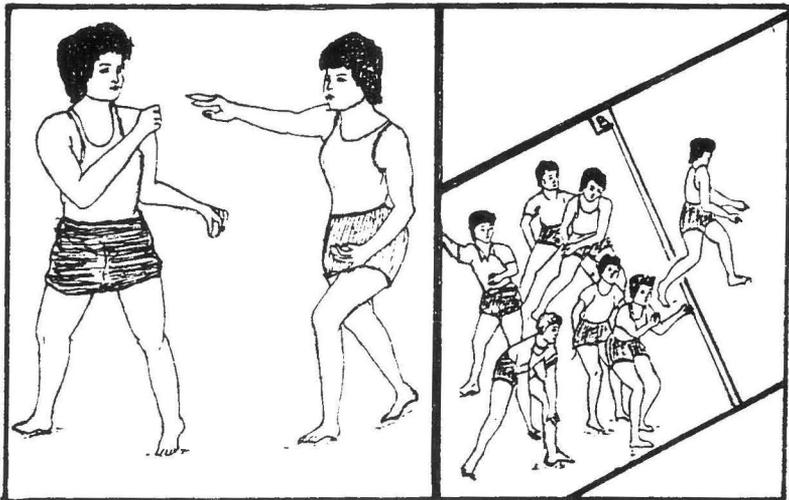
Posangkaulele tidak mempergunakan musik atau lagu pengiring, kecuali teriakan-teriakan dari kelompok yang diserang dengan perkataan "Alakanau Sangkaulele" yang berarti cobalah raih badanku hai penggaruk dari seberang, itulah yang menambah semangat pihak penyerang untuk mengejar dan menepuk lawan sepermainannya.

## 8. Jalan Permainan.

Sebelum permainan dimulai, dibentuklah kelompok pemain terlebih dahulu. Anak-anak yang hadir di tempat permainan itu dibagi seadil-adilnya, sehingga kekuatan kelompok mereka seimbang.

### 8.1. Tahap pertama (undian penentuan kelompok).

Mula-mula para pemain secara aklamasi menunjuk dua orang calon pimpinan kelompok (A dan B). Selanjutnya pimpinan terpilih melakukan undian untuk menentukan kelompok mana yang mula-mula akan menyerang dan yang akan diserang. Undian dilakukan dengan cara bersut seperti pada gambar di bawah ini. Pemain (A) mengajukan kepalan tangannya sebagai simbol batu, sedang pemain (B) mengajukan kedua jari tangannya sebagai gunting. Dengan demikian berarti kemenangan berada di pihak A (simbol batu).



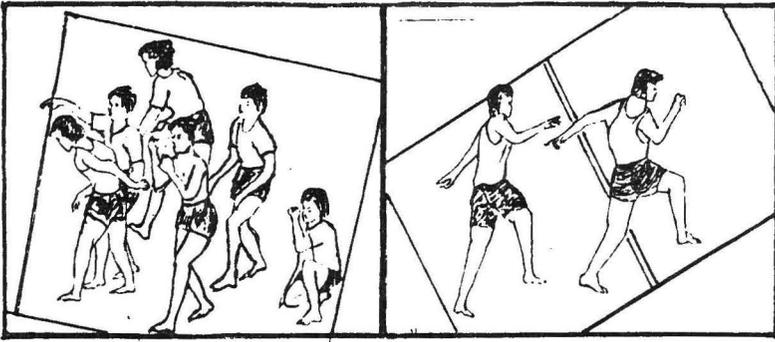
### 8.2. Tahap kedua, masing-masing pemain mengambil tempat menurut kelompok anggotanya.

Setelah kedua kelompok itu siap, pemimpin kelompok (A) memerintahkan salah seorang anggotanya untuk mengadakan penyerangan ke kelompok (B).

Di lain pihak kelompok (B) juga sementara menantikan kedatangan penyerang dari kelompok (A) dengan menyorakkan "Alakanau sangkaulele" artinya cobalah garuk badanku hai penggaruk.

Penyerang dari kelompok (A) mendekati daerah pertahanan kelompok (B), sambil mengadakan ancang-ancang untuk menggaruk badan salah seorang pemain di kelompok (B).

Setelah utusan kelompok (A) berhasil menggaruk/menepuk badan salah seorang pemain kelompok (A), iapun berlari secepat mungkin menuju daerah pertahanannya (di wilayah kelompok A).



8.3. Tahap ketiga, pemain kelompok B yang ditepuk badannya tadi, segera mengejar si penyerang dan berusaha menepuk badannya sebelum meliwati garis batas yang terletak di antara wilayah mereka.

Apabila sipengejar berhasil meraih badan sipenggaruk yang melarikan diri itu sebelum meliwati garis pengaman, maka keduanyaapun kembali ketempatnya masing-masing dan bermain seperti biasa. Akan tetapi bila tidak berhasil, maka sipengejar yang gagal itu dianggap gugur dan keluar dari kelompoknya.

8.4. Tahap pergantian peranan.

Pergantian peranan antara kelompok penyerang dan yang diserang dilakukan sesudah anggota kelompok penyerang gugur semuanya. Akan tetapi bila sebaliknya kelompok yang diserang gugur semuanya, maka permainan selanjutnya tetap diperankan oleh kelompok penyerang yang pertama.

Kemenangan dinyatakan setelah keseluruhan anggota dari salah satu kelompok gugur dan keadaan itu juga merupakan akhir dari satu babakan permainan. Permainan dapat dilanjutkan atas persetujuan bersama dari kedua kelompok. Demikian pula tentang akhir permainan itu.

Setiap kekalahan dihitung sebagai satu wewi (wewi = babi). Pada akhir permainan, dihitunglah jumlah kemenangan atau kekalahan masing-masing kelompok.

## 9. Peranannya Masa Kini.

Pada akhir-akhir ini perkembangan permainan tersebut sudah sangat merosot. Bahkan sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak.

## 10. Tanggapan Masyarakat.

Kemerosotan perkembangan permainan Posangkaulele sekarang ini, oleh masyarakat pendukungnya menanggapi sebagai akibat perkembangan permainan baru yang lebih dominant dengan menggunakan peralatan yang lebih modern.

Kecenderungan jiwa anak-anak yang selalu memilih hal-hal yang baru, telah mengakibatkan kemunduran jenis-jenis permainan tradisional.-

## 15. POSEDE - SEDE BHADHU

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Nama permainan ini ialah Posede-sede Badhu. Istilah ini berasal dari bahasa Muna, yang secara harfiahnya terdiri dari awalan **po**, kata berulang **sede-sede**, dan kata dasar **bhadhu**.

Sede, berarti meloncat-loncat dengan satu kaki. Bhadhu berarti baju, sedang awalan **po**, dalam bahasa daerah Muna mengandung pengertian melakukan suatu pekerjaan yang berbalasan.

Didalam permainan, istilah posede-sede bhadhu diartikan sebagai suatu permainan meloncat-loncat satu kaki diatas lapangan yang berbentuk baju. Permainan dilakukan secara berkompetisi antara pemain yang satu dengan pemain yang lain.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan ini pada umumnya dilakukan pada waktu pagi atau sore hari. Pelaksanaannya tidak terikat dengan suatu peristiwa tertentu, sehingga setiap saat permainan ini dapat dilakukan apa bila dikehendaki.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Posede-sede bhadhu, adalah permainan masyarakat umum yang telah tumbuh dan berkembang di daerah Muna. Didalam melakukan permainan ini, terlihat adanya keterlibatan anak-anak dari golongan bangsawan, pegawai, pedagang dan lain-lainnya yang bermain bersama-sama dalam kelompok permainan yang sama. Diantara mereka itu tidak terdapat perbedaan golongan atau tingkatan sosial lainnya dalam masyarakat.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Posede-sede Bhadhu, sejak dahulu telah tumbuh dan berkembang disebagian besar daerah Kabupaten Muna. Bahkan permainan yang serupa ini telah tumbuh dan berkembang pula di tiga daerah Kabupaten lainnya dalam wilayah Sulawesi Tenggara.

Berdasarkan keterangan dari beberapa orang tua-tua dapatlah diduga untuk sementara, bahwa permainan ini sudah cukup tua dan telah berkembang sampai ke pelosok-pelosok desa di daerah Kabupaten Muna.

Siapa adan kapan permainan ini lahir di daerah Muna, tidak seorang pun yang mengetahuinya dengan pasti.

### 5. Peserta/Pelaku.

#### 5.1. Jumlahnya.

Permainan Posede-sede bhadhu dapat dimainkan secara single (satu lawan satu). Sering juga dimainkan secara berkelompok. Biasanya apabila dilakukan secara berkelompok. Biasanya apabila dilakukan secara berkelompok, jumlahnya tidak terlalu besar, yaitu terdiri dari 2 - 3 orang pemain.

5.2. Usianya.

Usia para pemainnya rata-rata 6 - 10 tahun.

5.3. Jenis kelamin.

Umumnya permainan ini hanya dilakukan oleh anak-anak perempuan.

5.4. Kelompok sosialnya.

Pemilihan pemain tidak terbatas pada satu golongan saja, melainkan dapat diikuti oleh setiap anak dari segala lapisan masyarakat.

6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Peralatan permainan Posede-sede bhadhu antara lain terdiri dari

:

- **Gapo**, terdiri dari sebuah batu yang tipis, atau sepotong kayu/papan yang agak berat yang ukurannya lebih kurang 4 x 4 cm.
- Sebuah lapangan yang agak rata dan bersih.

7. **Iringan Permainan.**

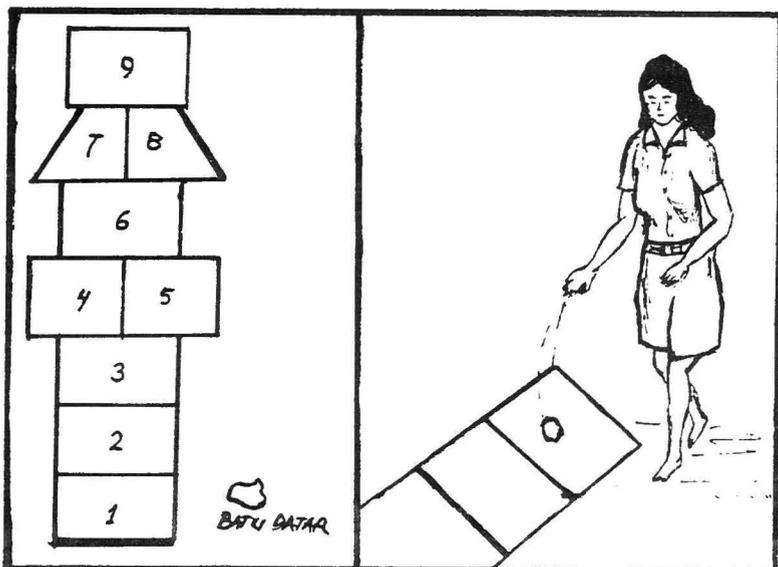
Permainan ini tidak mempergunakan alat pengiring, sebab permainan dilakukan secara bebas menurut kelincahan/kemampuan masing-masing pemain.

8. **Jalannya Permainan.**

a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai, para pemainnya sudah harus mempersiapkan terlebih dahulu sebuah gapo yang terdiri dari batu atau papan persegi empat.

Lapangan permainan yang akan dipergunakan, perlu digaris-garis terlebih dahulu menurut jumlah petaknya.



Lapangan permainan dibuat seperti bagan tubuh manusia yang mempunyai kepala, leher, tangan dan kaki. Petaknya terdiri dari 9 buah yang masing-masing petak berukuran 30 x 30 cm.

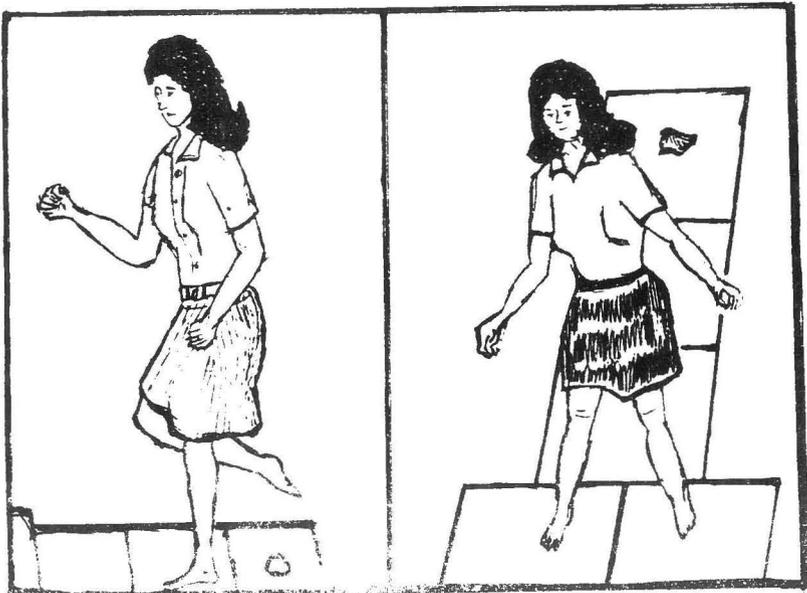
b. Aturan-aturan permainan.

- Batu (gapo) yang dilemparkan kedalam lapangan permainan tidak boleh jatuh tepat pada garis petak atau menyentuhnya sekalipun;
- Pemain tidak boleh berpijak pada petak yang sementara ditempati gapo lawan atau petak yang sudah direbut dan dijadikan tempat istirahat lawan.
- Pemain harus berjingkat satu kaki dari petak yang satu kepetak yang lain.

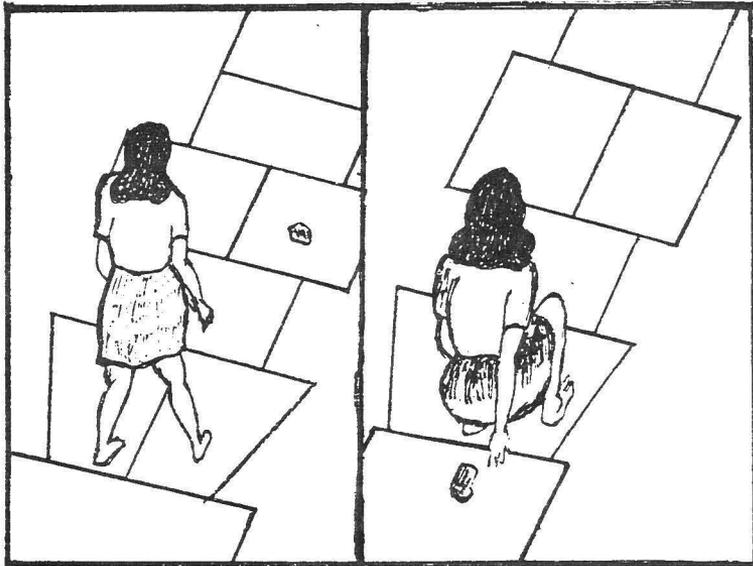
c. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama, pemain dari kelompok yang kalah undian, meletakkan gapo mereka di petak ke-1, demikian pula pemenang yang belum mendapatkan giliran untuk melakukan permainan, harus menyimpan gapo (batunya) pada petak ke-1.

Tahap ke-dua, pemain yang akan melakukan permainan melem-parkan gaponya ke petak 2, kemudian dengan bertopang pada satu kaki, pemain itu melompat ke petak no. 3 melewati petak no. 1 dan 2, dalam posisi berjingkat satu kaki, kemudian meloncat dan berpijak dua kaki pada petak no.4 dan 5, yaitu kaki kanan di petak no.5 dan kaki kiri dipetak no.4. Selanjutnya meloncat kepetak no.6 dengan satu kaki, pada petak-petak no.7—8 dengan dua kaki, akhirnya ketapak no.9, kemudian kembali melalui jalannya dengan cara yang sama, kemudian mengambil gaponya dipetak no.3 dan melompati petak 2 dan 3 kembali ke garis start.



Tahap ketiga; pemain tadi melemparkan lagi gaponya kepetak no.3, kemudian meloncat kepetak no.2, selanjutnya kepetak no.4—5 dengan melewati petak no.3 tempat gapo tadi. Dari petak no.4—5 pemain ini melanjutkan kepetak no.6 dengan pijakan satu kaki, terus kepetak no.7—8 dengan berpijak dua kaki. Akhirnya kepetak no.9 dan kembali lagi mengulangi jalannya semula. Demikianlah secara berurut pemain tersebut melempar-melemparkan gapo ketiap petak dari petak no.2 sampai kepetak no.8 dan meloncati petak-petak itu seperti caranya tadi. Akhirnya tibalah kepetak no.9.



Tahap terakhir; setelah selamat dalam melakukan permainan dari tahap pertama sampai tahap ke-delapan, maka sampailah ketahap akhir. Pemain tersebut melemparkan gaponya kepetak no.9. Sebagaimana biasanya ia melakukan permainan mulai dari tahap ke-dua sampai pada tahap-tahap selanjutnya, yaitu meloncat dan berjingkat kedalam petak-petak permainan, maka pada tahap akhir ini pun demikian juga.

Setelah pemain tersebut melemparkan gaponya kepetak no.9, iapun segera meloncat dan berpijak satu kaki pada petak no.2—3, selanjutnya kepetak 4—5, 6 dan berpijak dua kaki dipetak no.7—8. Setelah itu pemain tersebut membalik badannya menghadap petak-petak yang sudah dilaluinya, sambil berjongkok dan meraih gapo (batunya) yang ada dipetak no.9 secara membelakang. Bila ia dapat meraih gaponya denganbaik tanpa menyentuh garis-garis pada petak no.9 itu, maka ia pun segera berdiri dan kembali kegaris start dengan cara seperti semula, yaitu berjingkat dan berpijak satu kaki pada petak no.6, kemudian berpijak dua kaki dipetak

no.4—5, dan seterusnya berjingkat dan berpijak satu kaki dipetak no.3, 2 selanjutnya meloncat kegaris start melampaui petak no.1. Kalau cara ini sudah dilakukan dengan baik dan selamat tanpa pelanggaran apa-apa, maka pemain itupun mencoretkan kemenangannya pada petak no.1. Akan tetapi bila selama ia melakukan permainan itu terdapat pelanggaran pada tahap pertama atau ke-dua dan selanjutnya, maka sejak itu pula ia dinyatakan gugur dan digantikan oleh pemain lainnya.

Akhirnya setelah mereka sepakat untuk berhenti, maka merekapun menghitung kemenangan mereka masing-masing. Kemenangan dalam permainan ini tidak mendapatkan hadiah apa-apa.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Sampai sekarang ini permainan Posede-sede bhadhu masih sering dimainkan oleh anak-anak, terutama bagi anak-anak sekolah di desa-desa.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Permainan ini dapat berkembang lebih lama, karena pada akhir-akhir ini telah masuk kesekolah dan didukung oleh anak-anak sekolah. Disamping itu aturan permainannya cukup lengkap dan tidak membahayakan bagi pemain-pemainnya.-

## 16. POSOY

### 1. Nama Permainan/Pengertian Istilah.

Posoy adalah nama salah satu permainan anak di daerah Kabupaten Muna. Istilah ini berasal dari bahasa daerah Muna yang terdiri dari dua suku kata yaitu :

Po sebagai suatu awalan yang mengandung arti sebagai suatu pekerjaan yang berbalasan atau berkompetisi dalam suatu permainan.

Soy berarti anyam/sirat dan berarti pula sulit atau sukar. Jadi istilah Posoy mengandung pengertian suatu permainan/perlombaan membentuk anyaman yang sulit untuk dibuka lawan.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan ini merupakan permainan biasa (tidak sakral). Maksudnya permainan ini tidak terikat pelaksanaannya dengan sesuatu peristiwa tertentu. Setiap waktu dapat saja dimainkan bila waktu memungkinkan.

Memang ada diantara informan yang menjelaskan bahwa permainan tersebut dahulunya hanya dimainkan pada saat kedukaan (kematian). Namun dalam perkembangan selanjutnya peranan permainan itu berubah menjadi permainan biasa yang tidak terikat lagi dengan peristiwa kematian.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Posoy adalah permainan umum, yakni suatu permainan dimana pesertanya tidak membedakan asal/tingkatan golongan. Anak-anak dari golongan mana saja dapat memainkannya bersama dengan kawan-kawan sebayanya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Posoy telah lama sekali dikenal oleh masyarakat di daerah Muna. Soy (anyam) adalah salah satu ketrampilan masyarakat di daerah Sulawesi Tenggara. Di daerah Muna khususnya, ketrampilan menganyam atau menyirat adalah merupakan suatu ukuran kedewasaan seseorang. Seorang anak yang akan memasuki masa kedewasaannya, harus sudah memiliki ketrampilan menganyam. Mereka diajar oleh orang tua mereka sebagai suatu pewarisan pengetahuan leluhur kepada generasi keturunannya.

Pekerjaan ini kemudian diperlombakan dalam bentuk permainan, yaitu perlombaan membentuk anyaman seperti yang terurai dalam tahap-tahap permainan ini.

Menurut La Ode Ibu mengatakan bahwa "Apabila kita menanya orang-orang tua di Muna, permainan apa yang paling berkesan bagi mereka, maka mereka pasti menyebutkan permainan Posoy". 21).

Kalau kita kembali menganalisa keterangan salah seorang informan yang menjelaskan bahwa permainan Posoy dahulunya hanya dimainkan pada waktu ada kematian, maka jelaslah bahwa permainan

itu telah lama berkembang, sebab tradisi memperingati malam-malam pertama sampai malam ketujuh kematian dari salah seorang keluarga mereka, telah ada jauh sebelum masuknya agama Islam di daerah itu.

Sayang sekali mula lahirnya permainan ini sudah tidak diketahui dengan pasti. Demikian pula pencipta permainan ini, tak seorang pun lagi yang masih mengetahuinya.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Pada dasarnya permainan ini dilakukan secara satu lawan satu. Kalau jumlah peminatnya begitu banyak, maka mereka dapat membentuk kelompok-kelompok. Akan tetapi jumlah pemain di masing-masing kelompok tidak lebih dari dua orang.

### **5.2. Usianya.**

Dahulunya permainan ini dimainkan oleh anak-anak remaja yang telah berusia sampai 17 tahun. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, permainan Posoy umumnya dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar 9 - 15 tahun.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak perempuan dan sering juga dilakukan oleh anak laki-laki. Mereka boleh bermain bersama dalam satu kelompok dan boleh juga secara khusus.

### **5.4. Kelompok Sosialnya.**

Permainan semacam ini dapat dimainkan bersama tanpa perbedaan golongan atau tingkatan sosial dalam masyarakat. Semua pemain mempunyai kedudukan yang sama yaitu sebagai peserta dalam permainan yang tidak lebih utama dari kawannya yang lain.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Peralatan permainan ini hanyalah seutas tali yang panjangnya lebih kurang 100 - 120 cm. Alat ini disebut juga **soi**, sekalipun arti kata soi sebenarnya adalah anyaman/sulit.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan Posoy dilakukan dalam suasana tenang dan dengan konsentrasi pikiran yang sebaik-baiknya. Oleh sebab itu permainan Posoy sejak dahulu tidak mempergunakan alat pengiring, karena musik atau lagu akan dapat mengganggu konsentrasi pemainnya.

## **8. Jalannya Permainan.**

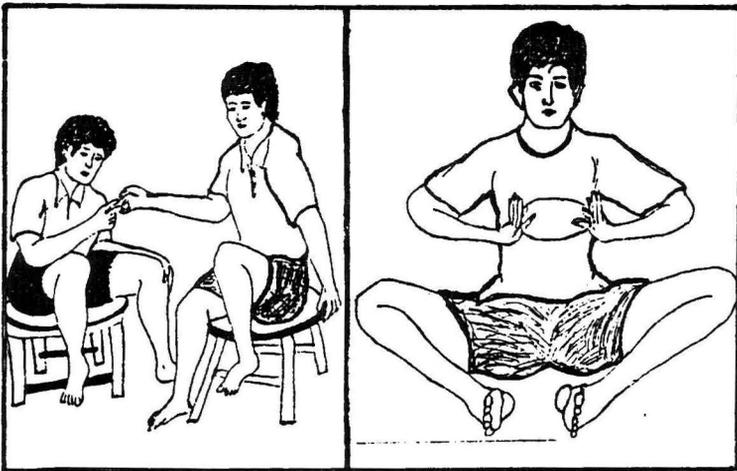
### **a. Persiapannya.**

Sebelum permainan dimulai, pemain sudah harus mempersiapkan seutas tali yang mudah dianyam. Kedua ujung tali ini dipertemukan dalam satu simpul, sehingga berbentuk kalung yang melingkar. Mereka boleh mempersiapkan kursi atau tikar untuk tempat duduk mereka.

b. Aturan-aturan permainan.

- Posisi/arrah pasangan lawan tidak boleh dihindari atau dirobah, tetapi lawan tersebut dapat mencari arah sendiri untuk dapat memindahkan anyaman lawan ketanggannya;
- Pihak yang selesai melakukan satu anyaman, tidak boleh mempersulit gerak tangan lawan yang akan mengambil alih tugas menganyam dalam permainan itu menurut bentuk anyaman yang ia kehendaki;
- Bila ternyata pemain yang berikutnya merusak bentuk anyaman lawannya itu, maka ia pun dinyatakan kalah;
- Permainan dihentikan setelah mencapai jumlah kemenangan yang ditargetkan.

c. Tahap-tahap permainan.



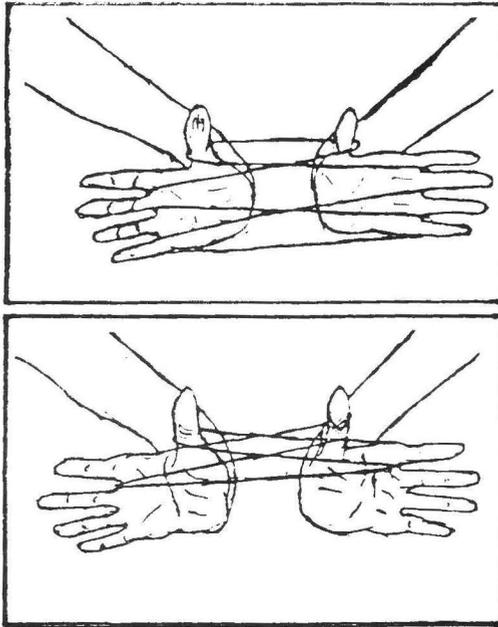
Tahap pertama, setelah rampung persiapan yang diperlukan, diadakanlah undian antara kedua orang pemain untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan itu. Misalnya pemenang undian adalah pemain (A), maka lawannya disebutkan pemain B. Undian yang dilakukan ialah dengan cara sut (adu simbol dengan jari).

Tahap ke-dua, Pemain (A) mengaitkan tali pada jari-jari tangannya. Nampaknya tali ini hanya tersangkut pada ibu jari dan jari kelingkingnya, sedang tiga buah jari lainnya seakan-akan tidak berfungsi.

Keadaan tali pada tahap ke-dua ini, adalah merupakan bentuk dasar untuk memulai setiap anyaman (Posoy). Dari dasar yang demikian ini, pemain (A) akan mulai menciptakan bentuk anyaman yang ia kehendaki.

Tahap ke-tiga, pemain (A) dengan telunjuk tangan kirinya mencungkil tali pada titik (a), sedang telunjuk kanannya mencungkil tali pada titik (b) masing-masing dari arah bawah, kemudian

merentangkan tali itu satu persatu yang, maka terjadilah anyaman seperti di bawah ini.



Posisi tali yang demikian ini adalah bentuk anyaman pemain (A) dalam tahap pertama.

Dalam posisi tali yang demikian ini, tali akan diserahkan kepada pemain B untuk melanjutkan anyaman itu menurut bentuk yang ia kehendaki. Pemain (B) harus berhati-hati agar tidak sampai merusak anyaman yang telah dibentuk oleh pemain (A) tadi.

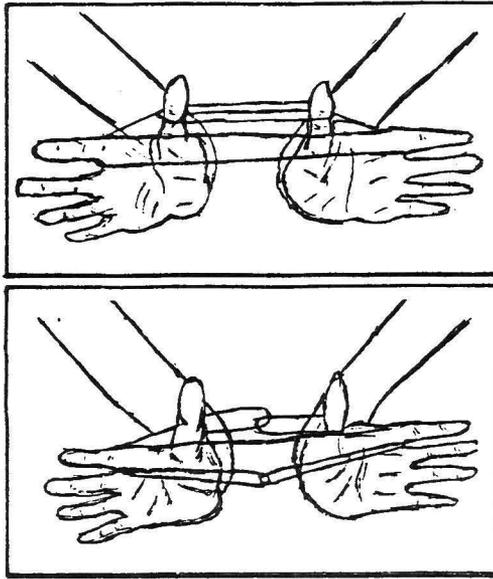
Tahap ke-empat, giliran pemain (B).

Ibu jari dan telunjuk tangan kanan (B) memijit persimpangan tali dititik (b) dan tangan kiri memijit persilangan tali dititik (c), masing-masing menurut anak panah.

Selanjutnya ujung ibu jari dan telunjuk tangan kiri yang sedang memijit silang tali (c), melalui celah tali (cb) turun mencungkil tali pada titik (a) kemudian mengaitnya naik melalui celah (bc). Sebaliknya ibu jari dan telunjuk tangan kanan yang sedang memijit persilangan tali (b) melalui celah (bc) turun mengait tali (d) dari arah bawah selanjutnya kembali keatas melalui celah (cb). Kemudian tali direntangkan dengan hati-hati, maka tali akan terlepas dari tangan pemain (A) dan pindah ketangan pemain (B) dalam bentuk anyaman diatas tadi.

Tahap ke-lima, giliran pemain (A) kembali.

Pemain (A) memikirkan kembali bentuk anyaman mana lagi yang akan dibuatnya. Antara lain ia lalu menganyam sebagai berikut :



Tangan kanan memijit tali pada titik silang (b) dan tangan kiri memijit tali pada titik (c) menurut (arah panah). Pengambilan tali oleh pemain (A) semuanya dari atas tangan (B).

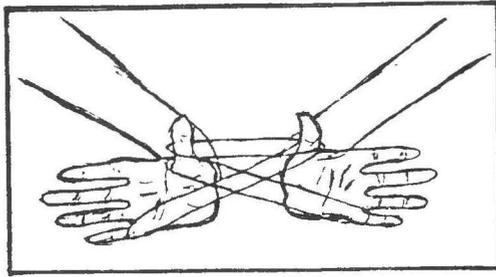
Ujung ibu jari dan telunjuk tangan kanan yang sedang memijit tali tadi, turun melalui celah (bc). Dengan menarik sedikit tali-tali pada silang (b), ujung-ujung jari tangan kanan tadi mencungkil tali (a) dari arah atas, selanjutnya naik kembali melalui celah tali (bc). Ujung ibu jari dan telunjuk tangan kiri yang memijit tali (d) dengan ditarikkan sedikit keluar dan mencungkil tali (d) kemudian kembali melalui celah (cb). Tali direntangkan mundur, maka terbentuklah anyaman di jari (A) seperti berikut;

Oleh pemain (A) tadi mungkin saja memilih bentuk anyaman lain dengan mempergunakan teknik kaitan dari arah lain, namun yang penting dijaga jangan sampai pemain (A/B) ini dapat merusak anyaman lawannya masing-masing. Sesudah selesai anyaman pemain (B), maka permainan diambil alih lagi oleh pemain (B).

Tahap ke-enam (giliran pemain B) yang kedua kalinya.

Dari posisi tali/bentuk anyaman pemain (A) yang kedua tadi, tentu pemain (B) akan membentuk anyaman yang baru lagi untuk diajukannya kepada pemain (A) dalam permainan selanjutnya.

Pemain (B) selanjutnya mengait tali (d) dengan kelingkingnya (tangan kanan), tali (c) dikait dengan kelingking tangan kirinya. Kelingking tangan kanan tadi mengait tali (ab), demikian pula kelingking tangan kiri mencungkil tali (fe). Akhirnya pada saat tali berpindah pada tangan (B), maka terbentuklah suatu anyaman baru sebagai kreasi pemain (B) yang akan diajukan lagi kepada pemain (A), untuk dilanjutkan dalam permainannya selanjutnya.



Demikianlah pertandingan ini berjalan terus yang sewaktu-waktu seseorang pemain tidak dapat lagi menemukan bentuk anyaman yang lain, Ataukah terlepas dari tangannya, tergulung dan lain-lain kemungkinan yang sering terjadi, maka kepada pemain yang mengalami hal demikian itu dinyatakan kalah. Kekalahan dinyatakan dengan satuan soy.

Bila telah kalah satu soy, berarti satu ronde permainan telah selesai dan seterusnya dilanjutkan dengan ronde-ronde berikutnya.

Setelah dicapai target misalnya 2 atau 3 kali putaran, atau keduanya telah sepakat untuk berhenti, maka diadakanlah perhitungan nilai kemenangan masing-masing pemain. Siapa yang paling banyak nilai kemenangannya, maka diadalah yang keluar sebagai juara dalam permainan itu.

Kekalahan atau kemenangan dalam permainan ini, tidak mengandung konsekuensi apa-apa.

#### **9. Peranan Masa Kini.**

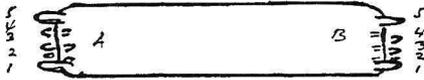
Permainan Posoy masih sering dilakukan anak-anak di desa-desa. Dikota permainan tersebut sekarang ini tidak nampak lagi. Mungkin sekali kepunahan ini adalah akibat banyaknya permainan lain yang disukai anak-anak, terutama permainan yang diarahkan oleh sekolah.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

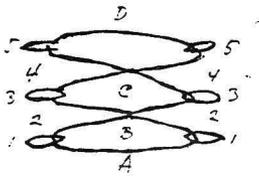
Sebagian masyarakat menanggapi bahwa kemunduran permainan ini disebabkan desakan unsur-unsur budaya baru yang lebih kuat dan kompleks.

**GAMBAR POSISI TANGAN  
DALAM PERMAINAN SOY**

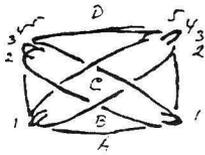
---



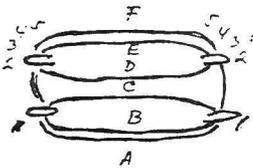
**Gbr. 1**



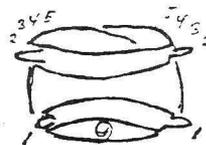
**Gbr. 2**



**Gbr. 3**



**Gbr. 4**



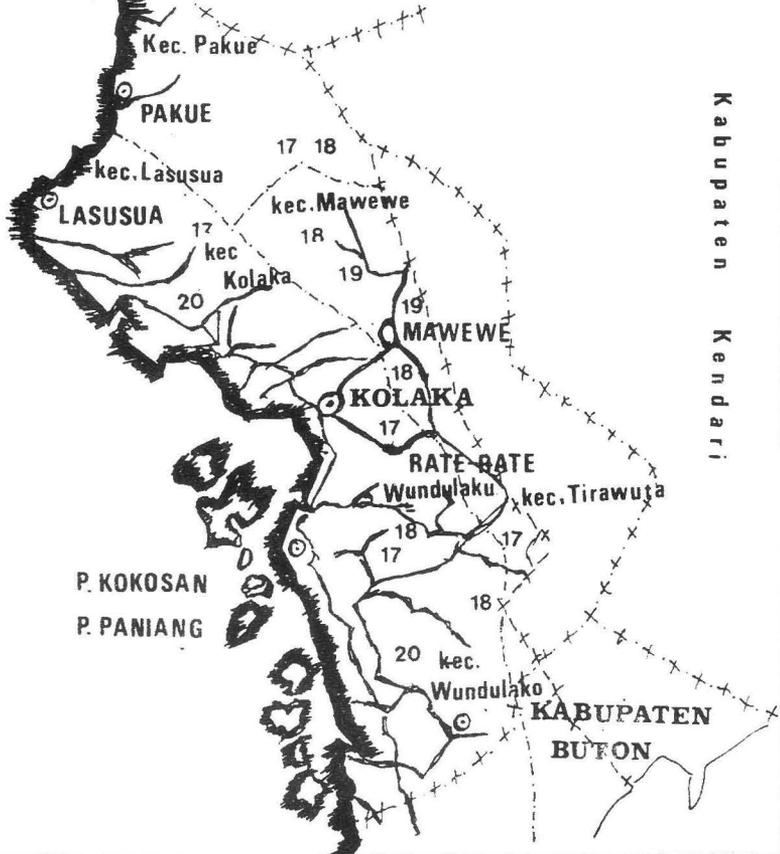
**Gbr. 5**

Gambar ini adalah merupakan rumus gerak tangan pemain seperti yang terurai dalam tahap-tahap permainan di atas.

# PETA KAB. KOLAKA

T e l u k B o n e

Kabupaten Kendari



P. KOKOSAN  
P. PANIANG

KABUPATEN  
BUTON

## LEGENDA

- + + + + Batas Propinsi
- + - - - Batas Kabupaten
- - - - Batas Kecamatan
- ||| Jalan Negara
- ~ Sungai
- ⊙ Ibu Kota Kabupaten
- ⊙ Ibu Kota Kecamatan

## KETERANGAN

- 17. Memai Tali
- 18. Metinggi-tinggi
- 19. Metai-tai
- 20. Metinggo Ulu

## 17. MEMAI TALI

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini dinamakan Memai Tali. Dari perkataannya, dapatlah diketahui bahwa permainan tersebut adalah permainan yang belum terlalu lama usianya, sebab istilah memai tali adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang telah mendapatkan pengaruh bahasa daerah Tolaki/Mekongga.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Umumnya permainan ini dimainkan di sekolah, yaitu pada waktu istirahat (keluar main) atau disaat adanya keramaian yang berupa pesta perkawinan dan lain-lain.

Permainan dapat dilakukan pada waktu pagi, sore atau malam di kala terang bulan.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Meskipun secara umum permainan ini dimainkan pada saat-saat keramaian, yaitu dipesta-pesta atau di sekolah, tapi tidaklah berarti bahwa permainan ini merupakan permainan khusus yang bersifat sakral, sebab hal tersebut di atas hanya secara kebetulan dimana pada umumnya anak-anak berkumpul di sekolah-sekolah atau disaat-saat keramaian lainnya.

Anak-anak yang tidak besekolah pun sering memainkannya bersama kawan-kawan mereka yang tidak mempunyai kegiatan lain (di waktu senggang).

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Oleh beberapa orang tua-tua menjelaskan bahwa Mai Tali (main tali) mulai dikenal oleh masyarakat sejak masuknya orang-orang Belanda di daerah Kolaka.

Pada awal pertumbuhannya, Memai Tali hanya sering dimainkan oleh puteri-puteri tentara belanda di halaman asrama mereka. Lambat laun anak-anak dari bangsa kitapun sudah sering memainkannya, terutama anak-anak dari golongan bangsawan yang mendapat keluasaan untuk bergaul dengan kaum penjajah (Belanda).

Demikian pula seterusnya, setelah pemimpin-pemimpin Belanda mulai memperkenalkan pendidikan formal (sekolah Zendeling), maka permainan inipun mulai bergeser keluar dari wilayah pertumbuhannya yang amat sempit itu. Sejak itulah masyarakat pribumi mulai mengenalnya, namun mereka itu belum dapat memainkannya secara bebas dan umum.

Rupanya arus perkembangan ini tidak dapat lagi dibatasi dengan pagar-pagar tembok asmara tentara Belanda atau pagar sekolah yang terbuka lebar, akhirnya permainan tersebut mulai masuk desa. Se-

yang sudah dikenal di kalangan masyarakat. Permainan ini sudah ada di daerah Kabupaten Kotaka sejak ¼ abad yang lampau.

Jelaslah sudah bahwa menurut penuturan sejarawan, Main Tali telah ada di daerah Kabupaten Kotaka sejak ¼ abad yang lampau.

Dengan cepatnya permainan ini berkembang, sehingga dalam waktu yang tidak terlampau lama wilayah perkembangannya telah meliputi sebagian besar dari wilayah Sulawesi Tenggara.

Menurut Amir, mengatakan bahwa "Sejak ia masih kecil, ia telah sering mendengarkan ceritera ayahnya tentang permainan ini yang telah dibawa oleh orang-orang Belanda. Ia juga sering bermain tali bersama kawan-kawan sesekolahnya." 22).

Dari keterangan sejumlah informan, dapatlah dipastikan bahwa permainan ini pun sudah merupakan permainan rakyat di daerah Sulawesi Tenggara karena dimana saja di daerah ini, pernah berkembang permainan tersebut.

## 5. **Peserta/Pelaku.**

### 5.1. Jumlahnya.

Jumlah pemainnya tidak boleh kurang dari 3 orang, sebab dua orang yang memutar tali, sedang yang seorang melakukan permainan. Bila jumlahnya lebih dari 3 orang, maka boleh saja dilakukan secara berkelompok.

### 5.2. Usianya.

Usia pemainnya rata-rata 7 - 13 tahun. Akan tetapi sering juga dilakukan oleh anak-anak yang sudah bersekolah di SMP, yang sudah berusia sekitar 14 - 16 tahun.

### 5.3. Jenis kelaminnya.

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun sering juga bahkan tidak kurang jumlahnya anak laki-laki yang sering memainkannya.

### 5.4. Kelompok sosialnya.

Meskipun dalam sejarah awal mula pertumbuhan permainan ini hanya terbatas pada kelompok masyarakat tertentu, namun dalam perkembangan selanjutnya Main Tali tidak lagi bersipat khusus, tetapi sudah menjadi hiburan umum yang dapat dimainkan oleh setiap anak dari lapisan masyarakat mana saja.

## 6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Peralatan permainan ini hanyalah seutas tali sebesar pinsil yang panjangnya lebih kurang 4 (empat) meter.

Lapangan permainan tidak perlu luas tapi harus rata dan bersih, agar putaran tali tidak tersangkut pada sesuatu pohon atau rumput-rumput disekitarnya.

## 7. **Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak mempergunakan alat pengiring.

## 8. Jalannya Permainan.

### a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai, para pemain sudah harus menyiapkan seutas tali. Lapangan yang akan dipergunakan dibersihkan terlebih dahulu.

### b. Aturan Permainannya.

- Pada tahap tertentu, pemain yang sementara melakukan perannya tidak boleh merapatkan kedua kakinya di atas tanah.
- Apabila putaran tali tersangkut di kaki pemain tersebut, maka ia dinyatakan gugur.

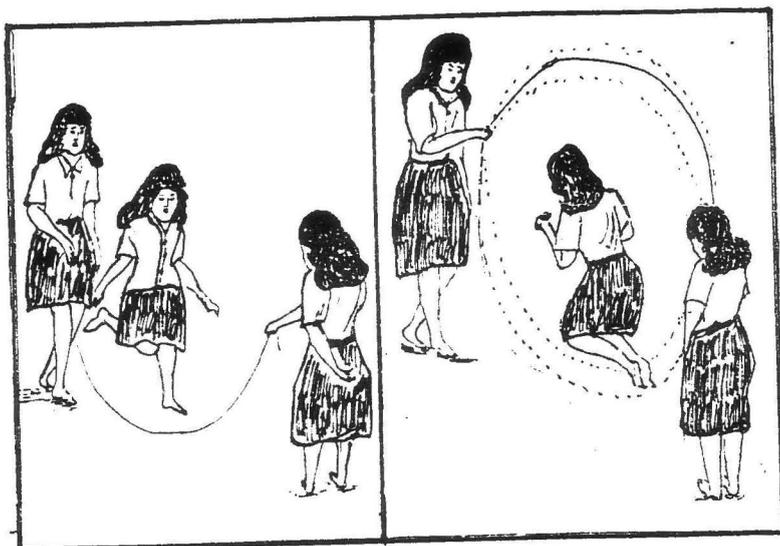
### c. Tahap-tahap Permainan.

- Tahap pertama, para pemain mengadakan undian untuk menentukan pemain mana yang akan memulai permainan. Undian dilakukan dengan cara bersut.

Disini kelihatan pemain (A) mengacungkan kedua jari tangannya yang berarti gunting, sedang pemain (B) mengacungkan kepalan tinjunya yang berarti batu. Menurut ketentuan sut, kepalan tinju lebih kuat dari pada dua jari tangan, karena batu tidak dapat digunting.



- Tahap kedua, pemain yang kalah sut memegang ujung tali sambil memutar-mutarkannya, sementara pemain yang satu beres- siap untuk memulai permainannya.
- Tahap ketiga, pemain tersebut meloncat masuk diatas putaran tali yang laksana gelombang sedang bergelut di tepi pantai. Pada tahap ini, pemain yang sementara beraksi itu hanya berj- ingkat dengan salah satu kakinya. Kaki yang satu tidak boleh menyentuh tanah.
- Tahap keempat, putaran tali semakin cepat maka semakin cepat pula loncatan pemain yang sedang beraksi di atas gelombang tali yang berputar. Pada tahap akhir ini, kedua kaki dirapatkan dan harus bersa- maan turunnya kedua kaki itu di atas tanah. Demikian pula pada saat melayang di atas tali, kedua kaki harus selalu rapat.



Pemeran permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang secara ber- samaan, bila pemainnya terdiri dari dua kelompok (kelompok gan- da). Di dalam melakukan permainan itu, loncatan mereka harus selalu seirama agar kaki mereka tidak menyangkut tali.

Apabila kaki salah seorang di antara mereka menyangkut tali, maka merekapun dianggap gugur dan terjadilah peralihan peranan kepada pemain lainnya.

Untuk menentukan pemain/kelompok mana yang berhasil men- dapatkan poin kemenangan, biasanya diberi batasan hitungan 50 atau 100 kali putaran tali. Siapa yang berhasil mencapai hitungan yang sudah ditetapkan, maka ia telah memperoleh 1 (satu) angka kemenangan. Sebaliknya, siapa diantara mereka yang tidak berhasil, maka pada babak selanjutnya ia harus mengulangi kembali perhitungan yang ditargetkan.

Kemenangan atau kekalahan dalam permainan ini tidak mempunyai konsekuensi apa-apa, sebab tujuan utama dalam permainan ini hanyalah untuk mengisi waktu senggang mereka yang membosankan.

**9. Peranannya Masa Kini.**

Pada akhir-akhir ini permainan tersebut sudah jarang dilakukan oleh anak-anak terutama bagi mereka yang berdomisili dikota-kota.

**10. Tanggapan Masyarakat.**

Kesibukan sehari-hari yang semakin bertambah dan tidak terselesaikan, menyebabkan kurangnya kesempatan penduduk untuk bermain. Kalaupun mereka itu akan bermain, maka mereka pada umumnya cenderung memilih permainan yang baru.-



## 18. METINGGI - TINGGI

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini dinamakan **Metinggi-tinggi**. Istilah ini berasal dari bahasa Tolaki yang dipergunakan juga di daerah Kabupaten Kolaka. Perkataan **Metinggi-tinggi** merupakan kata berulang dari kata **tinggi** yang telah mendapatkan awalan **me**.

**Me**, berarti melakukan suatu pekerjaan/permainan. **Tinggi** artinya ketok (ketuk). Jadi istilah **Metinggi-tinggi** berarti mengetok-ketokkan dua buah batu sehingga menimbulkan bunyi. Mengetok-ketokkan batu bukanlah inti dari permainan ini, melainkan hanya merupakan alat pengiring dari permainan tersebut. Bunyi batu yang diketokkan akan dapat memberikan isyarat bagi seorang pemain yang sedang mencari lawannya.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan **Metinggi-tinggi** tidak mempunyai hubungan atau ikatan dengan penyelenggaraan sesuatu peristiwa sosial tertentu. Maksudnya permainan ini dapat dimainkan di sembarang waktu. Yang penting sarana pokoknya tersedia, yaitu sebuah lubang atau danau yang agak dalam sebagai lapangan permainan.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Keadaan alam daerah Kabupaten Kolaka senantiasa mempengaruhi pola hidup masyarakat disekelilingnya. Kali-kali yang besar di daerah itu mereka pergunakan sebagai sarana pertanian. Di samping itu mereka gunakan pula untuk tempat mandi dan bermain.

Demikianlah keadaan penduduk di daerah pedesaan Kabupaten Kolaka yang sebagian besarnya terdiri dari para petani, apabila matahari telah hampir tenggelam diufuk Barat, mereka turun kekali untuk membersihkan badan (mandi). Anak-anak mereka pun turun bersama-sama. Di sana mereka berkumpul dan bermain. Maka lahirlah permainan-permainan anak seperti ini yang bersumber dari kehidupan kaum tani (rakyat biasa).

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sejak awal pertumbuhannya, hingga dalam proses perkembangannya, permainan **Metinggi-tinggi** telah tumbuh dan berkembang di wilayah pedesaan, terutama di tempat-tempat yang terdapat kali yang besar. Permainan ini kurang dikenal di kota-kota, sebab disana kurang didapatkan kali/sungai yang dalam.

Permainan ini telah ada sejak beratus tahun yang lalu, karena itu aturan permainannya sangat sederhana. Meskipun demikian permainan ini cukup digemari anak-anak pada zamannya.

Menurut Alenga mengatakan bahwa "Permainan itu sangat digemarinya. Ia banyak kali memainkannya pada waktu ia masih kecil." 23).

Sekarang ini, permainan tersebut sudah tidak pernah dimainkan lagi.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Permainan ini baru dapat dimainkan bila telah ada dua orang anak yang akan bermain. Jumlahnya boleh lebih dari dua orang, misalnya 3, 4 atau 5 orang.

### **5.2. Usianya.**

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang sudah berusia 9 - 15 tahun, sebab anak-anak yang masih terlalu kecil umumnya belum tahan untuk menyelam di dalam air.

### **5.3. Jenis Kelamin.**

Permainan semacam ini dapat dimainkan oleh semua jenis. Hanya sangat jarang dimainkan bersama antara laki-laki dan perempuan. Mereka umumnya selalu membentuk kelompok-kelompok khusus dalam permainan itu.

### **5.4. Kelompok Sosialnya.**

Permainan ini bersifat umum, artinya tidak ada pengecualian golongan atau tingkatan dalam masyarakat. Pengkhususan jenis hanya merupakan syarat teknis yang tidak prinsipil. Mungkin saja karena pertimbangan bahwa kemampuan laki-laki tidak sama dengan kemampuan perempuan dalam melakukan permainan seperti ini.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Alat utama permainan ini ialah lapangan permainan, sebab permainan Metinggi-tinggi tidak dapat dilakukan disembarang tempat, kecuali disebuah kali yang agak dalam. Pemain-pemainya harus menyelam di dalam air dan tidak boleh naik ke darat sebelum permainan berakhir.

Selain lapangan permainan, diperlukan pula beberapa buah batu yang akan dipegang oleh masing-masing pemain. Tiap-tiap pemain mempergunakan dua buah batu. Dengan menyetokkan batu ini mereka dapat memberi isyarat kepada pemain yang sementara itu memimpin permainan, dimana mereka itu berada.

## **7. Iringan Permainan.**

Batu-batu yang dipergunakan oleh para pemain dapat dianggap sebagai alat pengiring, sebab tanpa mempergunakan alat ini mereka tidak dapat mencari jejak kawan sepermainannya. Akan tetapi tidaklah berarti bahwa ketukan batu ini merupakan petikan gitar yang mengatur irama tari, melainkan hanya merupakan isyarat bagi seseorang yang sedang mencari jejak lawannya di dalam air.

## 8. Jalannya Permainan.

### a. Persiapannya.

Sebelum permainan dimulai perlu ditentukan anggota-anggota pemain. Pemain-pemain ini kemudian mempersiapkan batu yang akan dipergunakannya.

### b. Aturan-aturan permainan.

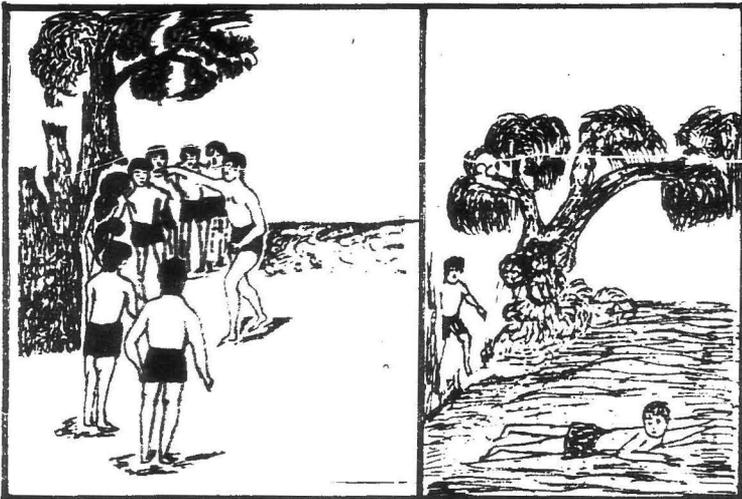
- Semua pemain tidak boleh naik di darat sebelum permainan berakhir.
- Masing-masing pemain harus menyetakkan batunya disaat berada di dalam air.

### c. Tahap-tahap Permainan.

Tahap pertama, setelah ditentukan sejumlah calon pemain, maka segeralah diadakan undian untuk menentukan siapa yang pertamanya akan memimpin permainan.

Caranya ialah semua pemain berdiri membentuk setengah lingkaran. Salah seorang diantara mereka menghitung para pemain dengan hitungan 1 — 10.

Hitungan pertama tidak ditentukan, tetapi terserah kepada pemain yang akan menghitung. Anggota pemain yang kebetulan dikena hitungan ke-10, itulah yang akan memimpin permainan itu. Tugasnya ialah mencari dan memegang lawan-lawannya.

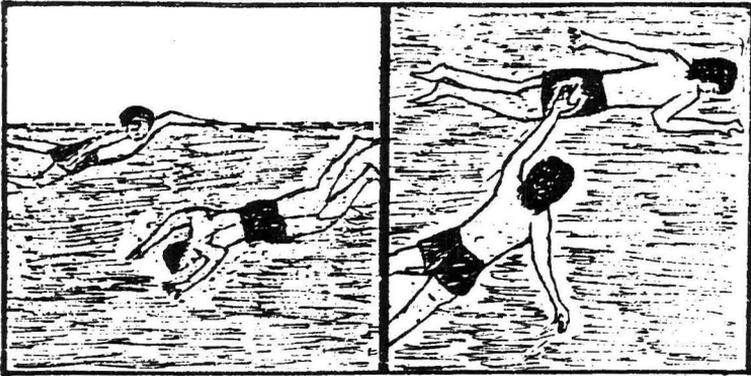


Tahap kedua, pemain-pemain yang lain segera menceburkan diri ke dalam air. sementara pimpinan permainan memperhatikan kemana arah mereka.

Tahap ketiga, anggota yang memimpin permainan itu, segera menyelam ke dalam air mencari jejak lawan-lawannya. Pemain-pemain yang lain menyetok-setokkan batu mereka, untuk memberikan isyarat dimana mereka berada.

Si pemimpin itupun segera menuju kearah bunyi batu yang didengarnya, sambil menyetok-setokkan batunya.

Tahap keempat, ialah tahap pengguguran pemain. Apabila pemain yang sementara memimpin permainan itu telah menjangkau sasaranya, maka iapun memegang anggota tubuh lawannya itu dan ini berarti bahwa pemain yang dipegang itu telah gugur (mati).



Seandainya permainan itu hanya dimainkan oleh dua orang saja, maka pergantian peranan pimpinan dalam permainan itu segera diadakan. Pemain yang tadinya bertindak sebagai pencari beralih menjadi pemain yang dicari, sedang pemain yang tertangkap tadi beralih: peran sebagai penari.

Akan tetapi bila anggota pemain lebih dari dua orang, maka pemimpin permainan itu harus menggugurkan keseluruhan lawannya, sementara pemain-pemain yang sudah tertangkap itu menantikan babakan permainan selanjutnya.

Apabila ternyata pencari itu tidak mampu menggugurkan keseluruhan lawannya, maka iapun secara spontan harus mengakui kekalahannya. Tetapi sebaliknya jikalau ia dapat menggugurkan lawan-lawannya itu, maka iapun memperoleh satu kemenangan. Demikianlah permainan itu berlangsung terus dengan cara yang sama, sampai mereka sepakat untuk berhenti.

Kemangan masing-masing pemain dihitung bersama untuk menentukan sang juara dalam permainan tersebut. Baik kemenangan maupun kekalahan seseorang tidak mempunyai konsekwensi apa-apa.

#### 9. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sudah lama punah dan tidak pernah dimainkan lagi. Meskipun demikian, masih banyak orang-orang tua yang pernah memainkannya.

#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Apabila ditanyakan kepada orang-orang tua sekarang ini, mengapa permainan ini tidak berkembang sampai ke kota, maka mereka menjawab karena di pusat-pusat kota jarang terdapat sungai yang besar lagi dalam. Mereka juga menanggapi kemunduran permainan ini, akibat adanya permainan baru.-

## 19. METAI - TAI

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Permainan ini dinamakan Metai-tai, karena di dalam melakukannya salah seorang pemain yang sementara memimpin permainan itu meletakkan satu bungkus kecil atau barang-barang lain di dekat pantat kawan sepermainannya tanpa diketahui pemain yang bersangkutan.

Istilah tersebut berasal dari bahasa daerah Kendari.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Umumnya permainan ini mereka lakukan pada waktu malam hari, yaitu di saat terang bulan dimana anak-anak sedang berkumpul dan bermain bersama-sama. Permainan ini tidak terikat dengan sesuatu peristiwa sosial tertentu, sehingga kapan saja mereka bertemu merekapun dapat memainkannya.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Metai-tai tidak mengucualikan kedudukan atau tingkatan pemain dalam masyarakat. Setiap anak dari golongan mana saja dapat melakukan permainan itu bersama-sama dengan kawan-kawannya, tanpa adanya pengkhususan peranan bagi seseorang yang kebetulan berasal dari keturunan bangsawan.

Permainan ini juga tidak bersifat sakral yang hanya dapat dimainkan pada peristiwa-peristiwa tertentu, melainkan betul-betul bersifat umum dan menjadi hiburan bagi rakyat secara umum.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari beberapa orang tua di Desa Sawa yang memberikan informasi tentang permainan ini, diketahui bahwa sejak dahulu yang entah beberapa puluh tahun yang lalu, di desa tersebut pernah ada suatu permainan anak-anak yang mereka namakan permainan Metai-tai.

Siapa penciptanya merekapun tidak mengetahui dengan pasti, namun setiap orang tua-tua di desa itu akan dapat berceritera tentang permainan tersebut, sebab sebagian besar dari mereka pernah memainkannya.

Menurut Toy mengatakan bahwa "Permainan Metai-tai sudah sering dilakukannya sejak ia bersekolah di SR.3 tahun Sawa dan sering pula melihat anak-anak di desa lain yang sedang memainkannya."<sup>24</sup>).

Perkembangan permainan ini tidak terlampau meluas seperti perkembangan permainan-permainan anak lainnya yang terkadang menyebar keseluruh pelosok desa dalam daerah pertumbuhannya. Mungkin sekali hanya meliputi desa-desa di bagian pantai utara Kabupaten Kendari.

Meskipun demikian, permainan itu cukup menarik dan digemari anak-anak pada zamannya dan ternyata dapat bertahan lama di masyarakat.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Permainan ini dapat melibatkan sejumlah pemain yang berminat, sebab tidak dibatasi dengan suatu ketentuan jumlah pemain yang tertentu, kecuali bila ruangan tidak memungkinkan.

### **5.2. Usianya.**

Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang berusia rata-rata 9 - 14 tahun.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan.

### **5.4. Kelompok sosialnya.**

Dalam kelompok pemain, boleh terdiri dari campuran laki-laki dan perempuan dan boleh juga secara khusus yaitu kelompok pemain laki-laki atau kelompok perempuan.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Sebagai sarana penunjang permainan ini, dibutuhkan sebidang lapangan atau ruangan sebagai tempat penyelenggaraan permainan dan sebuah bungkusan kecil sebesar tinju. Kalau tidak ada bungkusan, maka cukup sebuah batu atau sabut kelapa.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan inipun tidak mempergunakan salah satu alat pengiring, baik berupa instrument, lagu maupun syair atau mantra. Permainan dilakukan secara bebas.

## **8. Jalannya Permainan.**

Sebelum permainan dimulai maka yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu ialah sejumlah anggota yang akan bermain. Anggota-anggota pemain ini kemudian mempersiapkan lapangan permainan, dan membuat bungkusan kecil dari kertas atau kain sebesar kepalan tinju.

Berhubung permainan ini dilakukan dalam posisi duduk, maka lapangan yang akan digunakan terdiri dari lapangan yang berumput pendek atau kalau tidak maka lapangan itu dialas dengan tikar atau daun-daunan agar pakaian mereka tidak sampai kotor.

Bila permainan itu mereka lakukan didalam suatu ruangan, maka lantai ruangan cukup dibersihkan atau dialas dengan tikar.

Aturan-aturan permainan.

Beberapa aturan yang merupakan syarat-syarat permainan yang

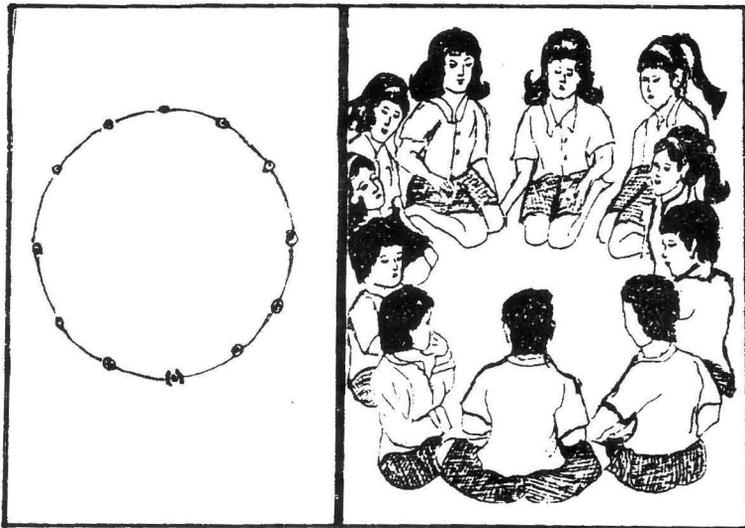
harus diketahui dan ditaati oleh setiap pemain, ditetapkan sebelumnya seperti :

a. Yang memimpin permainan :

- Harus mengelilingi lingkaran pemain di bagian belakang;
- Wajib meletakkan bungkusan (tai-tai) didekat pantat salah seorang anggota pemain dengan cukup rahasia;
- Setelah meletakkan bungkusan di belakang salah seorang pemain, pimpinan permainan itu harus melakukan taktik mengelabui perasaan pemain yang bersangkutan, (tidak bersikap terang-terangan).
- Seorang anggota pemain yang mengetahui dengan pasti bahwa dirinya telah menjadi sasaran tai-tai, harus segera berdiri meninggalkan tempatnya dan berpindah ketempat lain yang tadinya ditempati oleh anggota yang sementara memimpin permainan.

b. Bagi anggota biasa.

Tidak diperkenankan sekali membalikan muka kebelakang. Pandangan harus kedepan terus, sementara pemimpin permainan itu berlari-lari di belakang para anggota pemain.



Gambar : Sket Lapangan dan Posisi Pemain.

(\*) : Pemimpin

( ) : Tempat kosong

@ : Anggota

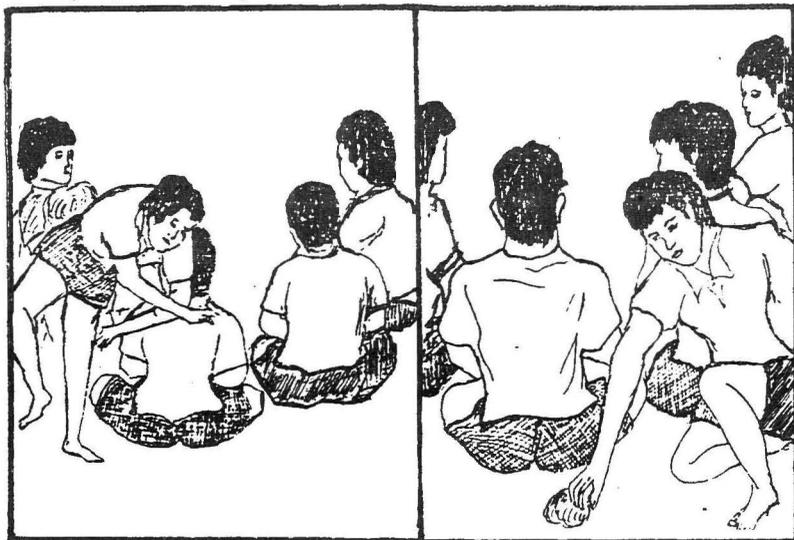
Tahap-tahap Permainan.

Tahap pertama, seluruh anggota pemain duduk membentuk sebuah lingkaran.

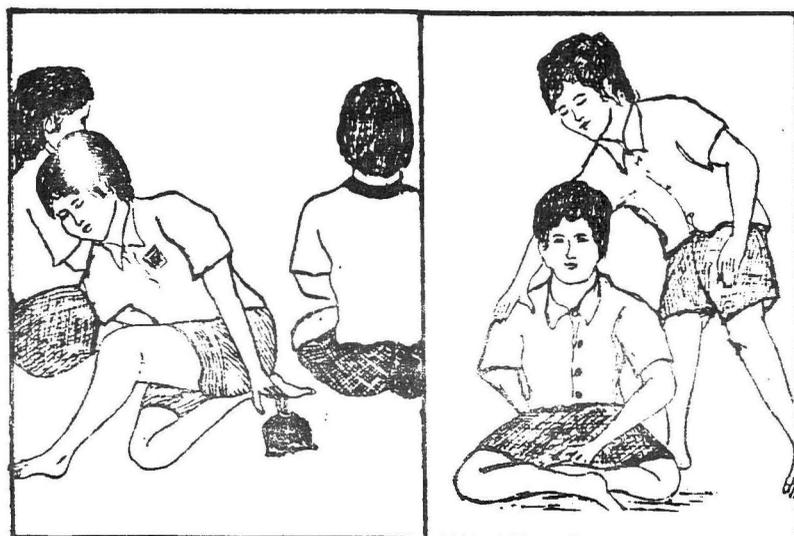
Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan siapa diantara mereka yang akan mula-mula memimpin permainan.

Tahap kedua, anggota yang terpilih segera mengambil bungkusan (tai-tai) itu dan berjalan di belakang para pemain lainnya yang sedang duduk berhadap-hadapan, sambil memperhatikan salah seorang pemain yang sedang terengah, untuk kemudian disimpangkannya tai-tai (bungkusan) itu di bagian belakang tempat duduk-duduknya. Tahap ketiga, pemimpin permainan itu meletakkan bungkusan di belakang salah seorang pemain, kemudian berjalan terus dibelakang pemain lainnya.

Terkadang ia membungkuk seolah-olah ia sedang meletakkan bungkusan itu di belakang pemain lainnya kemudian berjalan lagi. Gerak yang demikian ini hanya merupakan taktik mengelabui keadaan yang sebenarnya.



Tahap keempat, pemain yang merasa dirinya telah disimpangkan bungkusan dibelakangnya, segera mengambil bungkusan itu kemu-



dian berlari di belakang kawan-kawannya untuk menyimpan kembali bungkusan itu di belakang kawannya yang lain.

Tahap kelima, apabila salah seorang pemain tidak mengetahui bahawa ia telah disimpangkan bungkusan di belakangnya, maka pemain yang menyimpan bungkusan itu menepuk bahu pemain yang bersangkutan sambil berteriak tai-tai dan itulah pertanda kekalahan pemain tersebut.

Bila terjadi demikian, maka pemain yang sementara itu memimpin permainan segera melanjutkan permainan dengan catatan bahawa ia telah memperoleh satu kemenangan.

Pada akhirnya, setelah mereka sepakat untuk berhenti, maka diperhitungkanlah kemenangan masing-masing pemain dengan perhitungan:

kemenangan - kekalahan (angka tai itulah kemenangan sebenarnya;  $K - = X$

Sudah tentu siapa yang paling banyak angka kemenangannya, itulah yang menjadi juara I dalam permainan itu.

#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Pada masa kini peranan permainan Metai-tai sudah hilang sama sekali dan digantikan kedudukannya dengan permainan baru yang lebih komplet.

Anak-anak yang sementara ini berusia sampai 15 tahun, sudah tidak mengetahuinya lagi, yang berarti bahwa permainan tersebut telah lenyap dari pertumbuhannya lebih kurang 15 tahun yang lalu.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Beberapa orang tua-tua menanggapi kemunduran permainan Metai-tai sebagai suatu akibat dari kemajuan teknologi sekarang ini.

Permainan yang baru memiliki tahap-tahap permainan yang kompleks disamping peralatannya yang lebih modern. Meskipun demikian permainan tradisional tidak kurang peranannya dalam proses sosialisasi pada zamannya.-

## 20. METINGGO ULU

### 1. Nama Permainan dan Pengertian Istilahnya.

Dahulunya disebut desa kecil di Kabupaten Kolaka, terdapat sebuah permainan anak yang sangat menarik yang mereka namakan Metinggo Ulo.

Tinggo adalah nama salah satu alat pengalas kaki semacam sandal jepit yang sangat sederhana.

Ulo atau taulo ialah tempurung kelapa yang dibelah dua, sehingga berbentuk mangkuk kecil.

Penambahan awalan **me** pada perkataan Tinggo Ulo, menunjukkan suatu permainan yang mempergunakan tinggo (alas kaki) dari tempurung kelapa.

### 2. Peristiwa/Waktu.

Permainan tersebut di atas, dapat dimainkan pada waktu pagi atau sore hari tanpa adanya sesuatu peristiwa sosial tertentu yang berupa pesta atau upacara tradisional dalam masyarakat.

### 3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Permainan Metinggo Ulo adalah merupakan suatu permainan yang bersifat umum. Maksudnya ialah bahwa permainan tersebut tidak hanya dimainkan oleh kelompok masyarakat tertentu, melainkan dapat dimainkan oleh setiap orang yang berminat untuk memainkannya.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Apabila seseorang mencoba mengingat-ingat kembali masa lamanya, maka yang paling mudah diingatkan ialah kenangan manis yang pernah dialaminya. Dan apabila kenangan itu sampai kemasa kanak-kanak, maka yang paling tidak dilupakan ialah kawan-kawan sepermainan dan permainan yang sering dimainkannya.

Demikianlah keadaannya disaat kami menanyai beberapa orang tua di Desa Wundulako tentang permainan yang pernah mereka lakukan, maka secara spontan mereka menyebutkan beberapa permainan diantaranya seperti permainan Metinggo Ulo yang sudah sejak dahulu tumbuh dan berkembang di daerah Kabupaten Kolaka.

Menurut tradisi masyarakat di daerah itu, dikisahkan bahwa permainan Tinggo Ulo bersumber dari sebuah kisah perselisihan putera dua orang raja yang bertetangga.

Konon disuatu peristiwa terjadilah perselisihan antara putera dua orang raja. Putera raja (A) melarang putera raja (B) untuk menginjak halaman rumahnya.

Maka timbullah akal si putera raja (B) untuk membuat alas kakinya dari belahan tempurung kelapa yang diberi tali setinggi dada. Dan ketika matahari telah jauh condong ke barat, putera raja (B) pun

lewat melenggang di depan rumah si putera raja (A). Dengan geramnya (A) menegut putera raja (A), mengapa sampai berani menginjak halaman rumahnya, tapi putera raja (A) langsung menjawab bahwa ia tidak menginjak halaman rumahnya, melainkan hanya menginjak tinggonya saja.

Inilah sekelumit kisah yang merupakan mitos awal mula dikenalnya tinggo ulo yang oleh masyarakat dianggap pula sebagai sumber lahirnya permainan Metinggo Ulo.

## **5. Peserta/Pelaku.**

### **5.1. Jumlahnya.**

Jumlah pemainnya tidak terbatas dan tergantung pada luas lapangan yang akan dipergunakan.

### **5.2. Usianya.**

Permainan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak yang sudah berusia 7 - 15 tahun.

### **5.3. Jenis kelamin.**

Permainan ini dahulunya hanya dimainkan oleh anak laki-laki. Namun di dalam perkembangan selanjutnya, permainan ini sudah sering pula dilakukan oleh jenis perempuan.

### **5.4. Kelompok sosialnya.**

Meskipun telah diriwayatkan dalam kisah tersebut di atas, namun kenyataannya permainan ini sejak dahulu tidak pernah dilakukan oleh keluarga raja diistana, melainkan kelompok anak-anak dari rakyat biasa.

## **6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Permainan ini memerlukan lapangan permainan yang agak luas dan rata. Disamping itu setiap pemain mempergunakan tinggo ulo sebagai alat permainannya masing-masing.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak mempergunakan sesuatu alat pengiring, baik berupa musik maupun lagu atau mantra, sebab permainan Metinggo Ulo adalah sejenis dengan perlombaan lari yang mempergunakan alat yaitu tinggo ulo.

## **8. Jalannya Permainan.**

### **a. Persiapannya.**

Yang harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum permainan dimulai, ialah sepasang tinggo ulo. Setiap pemain harus mempergunakan alat yang sama yaitu dua buah tempurung kelapa yang dilobangi pada bagian puncaknya dan diberi tali yang agak kuat.

Alat tersebut tidak dapat dipersiapkan dalam waktu seketika, karena diperlukan pemilihan bahan yang cukup kuat, yaitu tempurung kelapa yang tua dan tebal.

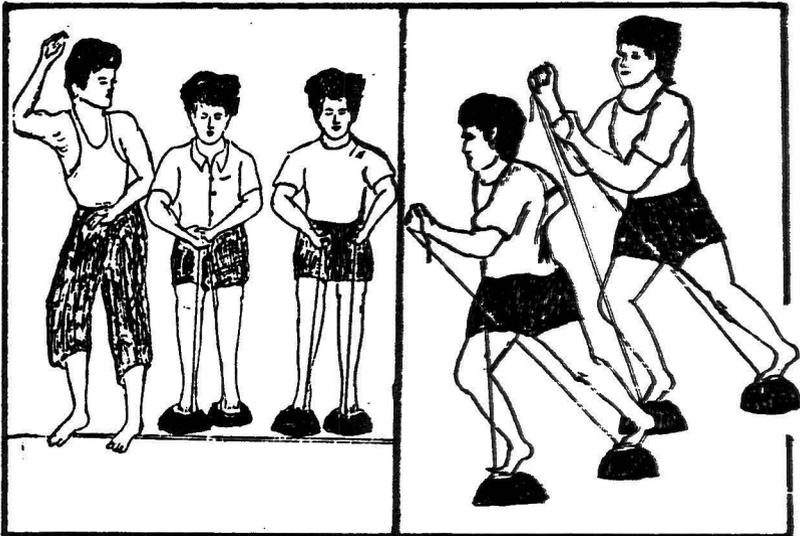
Dengan demikian, meskipun ada dari kalangan penonton yang berminat untuk ikut bermain, namun tidak semudah untuk mengikutkannya apabila tidak mempunyai persiapan alat.

b. Aturan Permainan.

- Seorang pemain yang terjatuh sebelum tiba di garis finish, dinyatakan gugur.
- Seorang pemain yang karena sengaja menyebabkan kejatuhan pemain lainnya, juga dianggap gugur dan tidak boleh melanjutkan permainannya.

c. Tahap-tahap Permainan.

- Tahap pertama, para pemain mengambil tempat di garis start. Mereka segera memasang tinggo ulo masing-masing dan berdiri di atas garis start.



Di samping kanan barisan pemain, berdiri seorang wasit yang akan melepaskan para pemain ke arena perlombaan, sementara para pemain bersiap untuk berlari.

Tahap kedua, setelah wasit memberikan aba-aba hitungan tiga, maka masing-masing pemain melompat ke depan dan berlari sekuat-kuatnya menuju garis finish yang dijaga oleh seorang yuri.

Seorang pemain yang merusakkan alat, misalnya karena tali tinggonya putus dapat memperbaikinya dan melanjutkan perjalanannya menuju garis finish.

Pemain yang terdahulu tiba di garis finish, itulah yang dianggap sebagai juara dalam permainan itu.

Kemenangan di dalam permainan ini tidak mengandung konsekuensi apa-apa, sebab tujuan utama bagi setiap pemain hanyalah untuk hiburan semata-mata dan apabila sudah memperoleh kemenangan, maka tercapailah segala tujuannya.



#### **9. Peranannya Masa Kini.**

Sampai sekarang ini permainan Metinggo Ulo masih sering kita dapati terutama di desa-desa yang jauh terpencil keluar kota.

Dalam penelitian Tim Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah tahun 1980/1981, masih ditemukan di Kecamatan Wawotobi sejumlah anak-anak yang sedang memainkan Tinggo Ulo.

Hal ini menunjukkan betapa permainan ini telah berkembang di desa-desa dalam dua daerah Kabupaten, yaitu Kabupaten Kolaka dan Kabupaten Kendari.

#### **10. Tanggapan Masyarakat.**

Pertumbuhan permainan ini hanya berkisar dilingkungan masyarakat pedesaan, oleh karena dipusat-pusat kota Kecamatan dan Kabupaten telah banyak jenis-jenis permainan yang disiplin permainannya lebih komplet dan sesuai dengan perkembangan hidup masyarakat kota.

Mundurinya peranan permainan rakyat seperti permainan Metinggo Ulo di daerah ini, adalah merupakan akibat pergeseran kebudayaan, dimana kebudayaan daerah belum kuat dan mampu mengadakan persesuaian dengan kebudayaan infort, sehingga yang lemah terpaksa digeser oleh yang kuat. Maka permainan-permainan rakyat di daerah ini.-

## **BAB III**

### **P E N U T U P**

Setelah diadakan penelitian lapangan dan perpustakaan oleh Tim Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, khususnya aspek Permainan Anak di Daerah Sulawesi Tenggara, telah diperoleh sejumlah 24 judul permainan anak baik yang masih berkembang, maupun yang sudah lama punah (tidak pernah dimainkan lagi).

Sungguh banyak pengalaman yang diperoleh Tim selama penelitiannya di daerah dan pengalaman-pengalaman itu mempunyai arti yang cukup besar dalam penentuan dan penyusunan program penelitian selanjutnya, sebab penyusunan setiap program kegiatan tidak dapat dilepaskan dari kaitannya dengan situasi dan kondisi daerah dimana kegiatan itu akan dilaksanakan.

Daerah Tingkat I Sulawesi Tenggara yang terdiri dari 4 daerah Kabupaten, merupakan satu wilayah yang agak luas meskipun penduduknya termasuk suatu satuan penduduk yang sangat kurang. Wilayahnya terdiri dari daratan dan kepulauan yang dipisahkan oleh gunung dan laut yang pada saat-saat tertentu sangat sukar dilintasi.

Pasilitas perhubungan sangat terbatas, demikian pula sarana angkutan yang sangat kurang, sehingga masih banyak wilayah pedesaan yang jauh terpencil dari pusat kota yang tidak terjangkau oleh peneliti dalam tugas penelitiannya selama ini.

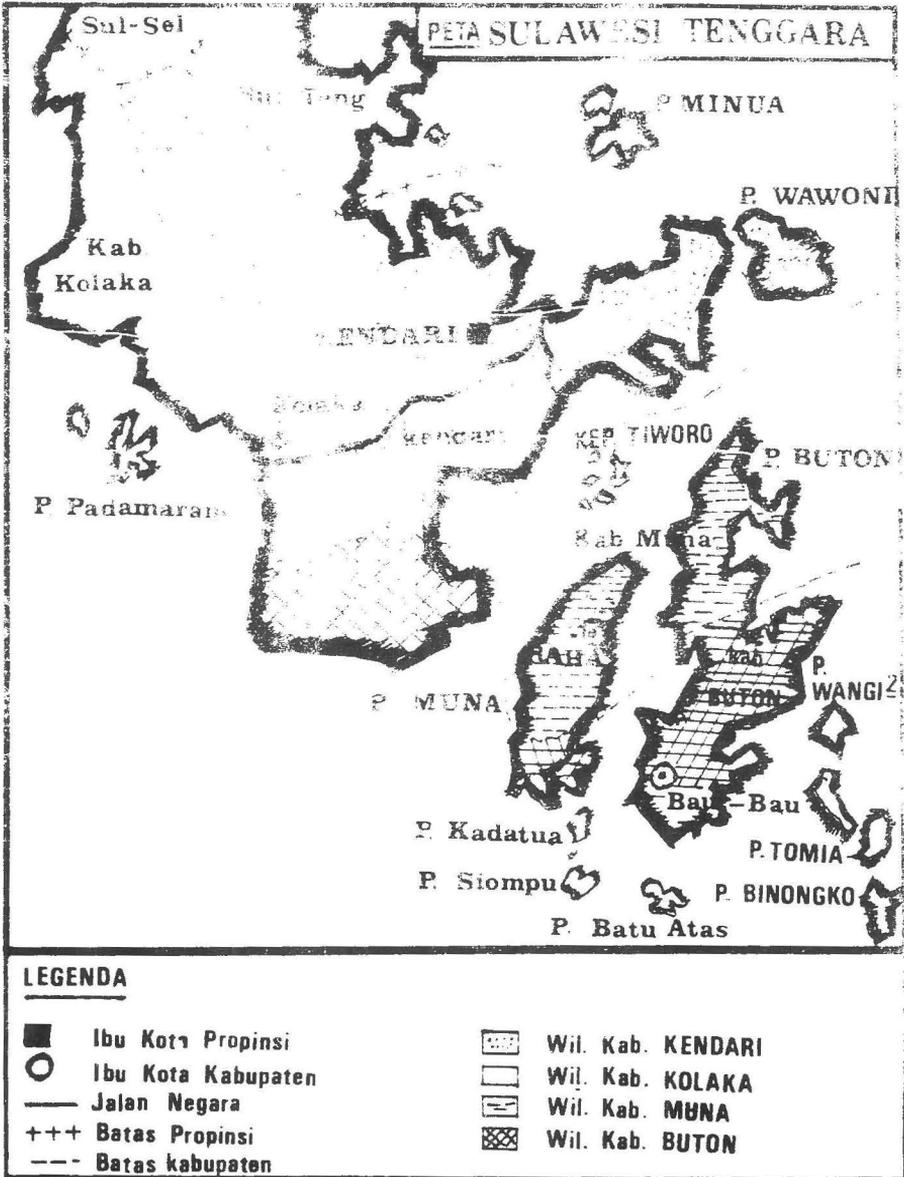
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapatlah diduga bahwa pada kelompok-kelompok masyarakat dipedesaan yang terpencil itulah basisnya unsur-unsur budaya daerah dan murni yang belum tersentuh oleh kebudayaan luar.

#### **A. K E S I M P U L A N.**

1. Sebagian besar permainan anak di daerah Sulawesi Tenggara sudah terancam kepunahan.
2. Masih banyak permainan anak di daerah ini yang belum terinventarisir.
3. Belum terdapat buku atau catatan-catatan pribadi tentang permainan anak di daerah Sulawesi Tenggara.
4. Permainan rakyat daerah Sulawesi Tenggara hasil Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah tahun 1979/1980 dan 1980/1981, sampai sekarang ini belum dapat berfungsi sebagai media komunikasi/informasi kebudayaan dalam masyarakat.
5. Daerah Sulawesi Tenggara masih sangat membutuhkan langkah lanjut menginventarisasi dan pendokumentasian kebudayaan daerahnya terutama aspek permainan rakyat.

## B. SARAN — SARAN.

1. Dimohon kebijaksanaan Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat untuk menerbitkan Buku Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Tenggara pada tahun 1982-1983.
2. Peroritas pelaksanaan penyusunan program kegiatan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah diharapkan memperhatikan situasi dan kondisi alam, sosial dan ekonominya.



## DAFTAR INFORMAN

1. N a m a : A L E N G A.  
Tempat/Tgl. lahir : Budai, 21 - 5 - 1935  
Pekerjaan : Pegawai Dinas PU Propinsi Sulawesi Tenggara.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : S.L.A.  
Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
— Bahasa Jepang.  
— Bahasa Tolaki.  
— Bahasa Mekongga.  
Alamat sekarang : Kolaka.
2. N a m a : A M I R  
Tempat/Tgl. lahir : Poli-Polia, 7 - 7 - 1937.  
Pekerjaan : Pegawai Kantor Dep. P dan K Kecamatan Wundulako.  
Agama : Islam  
Pendidikan : S.M.P.  
Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
— Bahasa Jepang.  
— Bahasa Bugis.  
— Bahasa Bugis/Makassar.  
— Bahasa Tator.  
— Bahasa Tolaki.  
Alamat Sekarang : Desa Silea, Kec. Wundolako, Kabupaten Kolaka.
3. N a m a : D O M U.  
Tempat/Tgl. lahir : Mowewe, Tahun 1928.  
Pekerjaan : Veteran PKRI.  
Agama : Islam.  
Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
— Bahasa Tolaki/Mekongga.  
Alamat sekarang : Kec. Wundulako.
4. N a m a : L A O D E I B U.  
Tempat/Tgl. lahir : Toba (Muna) 13 - 2 - 1936.  
Pekerjaan : Bekas Kepala Seksi Kebudayaan Kandep P dan K Kabupaten Muna.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : K.P.A.A.  
Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
— Bahasa Muna.  
Alamat sekarang : Kendari.

5. N a m a : LA ODE NAO.  
 Tempat/Tgl. lahir : Tobe (Muna), Tahun 1917.  
 Pekerjaan : Kepala R.K. Desa Palangga.  
 Kabupaten Muna.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sekolah Rakyat.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia  
 — Bahasa Muna.  
 Alamat sekarang : Desa Palangga.
6. N a m a : M B O D E.  
 Tempat/Tgl. lahir : Desa Taipa, Tahun 1930.  
 Pekerjaan : Dagang kecil.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sekolah Rakyat.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Bugis.  
 — Bahasa Tolaki.  
 — Bahasa Bajo.
7. N a m a : SITTI AISYAH.  
 Tempat/Tgl. lahir : Desa Sawa, Tahun 1935.  
 Pekerjaan : Tidak ada.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sekolah Rakyat.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Bugis.  
 — Bahasa Tolaki.  
 Alamat sekarang : Kendari.
8. N a m a : SYAMSUDDIN, BA.  
 Tempat/Tgl. lahir : Kendari, 21 - 8 - 1936.  
 Pekerjaan : Kepala Seksi Bina Program  
 pada Bidang PSK.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sarjana Muda Pendidikan.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Tolaki.  
 — Bahasa Bugis.  
 Alamat sekarang : Desa Tipulu, Kec. Kendari.
9. N a m a : T O Y.  
 Tempat/Tgl. lahir : Desa Sawa, Kabupaten kendari,  
 Tahun 1936.  
 Pekerjaan : Bekas Guru S.D. Sawa.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sekolah Rakyat.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Jepang. — Bahasa Tolaki.  
 — Bahasa Bugis. — Bahasa Bajo.

10. N a m a : WA HINTA.  
 Tempat/Tgl. lahir : Desa Lamangga, Kab. Buton  
 Tahun 1920.  
 Pekerjaan : Tidak ada.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Tidak ada.  
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Wolio (Buton).  
 Alamat sekarang : Desa Lamangga (Buton).
11. N a m a : WA LAMBE.  
 Tempat/Tgl. lahir : Wilio, Tahun 1912.  
 Pekerjaan : Tidak ada.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Tidak ada.  
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Wolio (Buton).  
 Alamat sekarang : Desa Melai Kab. Buton.
12. N a m a : WA ODE MIHI.  
 Tempat/Tgl. lahir : Kabangka, Kabupaten Muna,  
 Tahun 1937.  
 Pekerjaan : Guru S.D. No. 7 Raha.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : K.P.A.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Muna.  
 Alamat sekarang : Desa Raha I, Kab. Muna.
13. N a m a : WA ODE SAATI.  
 Tempat/Tgl. lahir : Tobeia (Muna), Tahun 1932.  
 Pekerjaan : Tidak ada.  
 Agama : Islam.  
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Muna.
14. N a m a : WA SIPATI.  
 Tempat/Tgl. lahir : Tongkuno, Kabupaten Muna,  
 Tahun 1910.  
 Pekerjaan : Tidak ada.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Tidak ada.  
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Muna.  
 Alamat sekarang : Raha.

15. Nama : WUMPULAWA.  
 Tempat/ Tgl. lahir : Benua-Lembo, Tahun 1885.  
 Pekerjaan : Bekas Kepala Kampung/Imam  
 Tua Desa Benua Lembo.  
 Agama : Islam.  
 Pendidikan : Sekolah Rakyat 3 tahun.  
 Bahasa yang dikuasai : — Bahasa Indonesia.  
 — Bahasa Jepang.  
 — Bahasa Tolaki.  
 — Bahasa Bugis.
- 

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. B. Bhurhanuddin dkk, **Sejarah Daerah Sulawesi Tenggara**, Naskah IDKD Terbitan I dan II, Tahun 1978 dan 1979.
2. Drs. Abdurrauf Tarimana, **Geografi Budaya Daerah Sulawesi Tenggara**, Naskah IDKD Terbitan I dan II, Tahun 1978 dan 1979.
3. Drs. Abdul Galib, **Ceritera Rakyat Daerah Sulawesi Tenggara**, Naskah IDKD Terbitan I dan II, Tahun 1978 dan 1979.
4. Drs. A. Djohan Mekuo, **Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Tenggara**, Naskah IDKD Terbitan I dan II, Tahun 1979 dan 1980.
5. Drs. Berthin Lakebo dkk, **Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tenggara**, Naskah IDKD Terbitan I dan II, Tahun 1978 dan 1979.
6. Husen A. Chalik dkk, **Monografi Daerah Sulawesi Tenggara**, Tahun 1976.

Handwritten text, possibly a library stamp or signature, located on the left side of the page. The text is faint and difficult to decipher but appears to include some numbers and possibly a name.

7  
P  
Kebud  
E4.1



004727.3

This block contains a library identification label. It features a barcode with the number 004727.3 printed vertically to its left. Above the barcode, the number 7 is visible, and below it, the letters P and the word 'Kebud' are partially visible. At the bottom left of the label, the alphanumeric code E4.1 is printed.