

201/84

MILIK DEPDIKBUD
Tidak Diperdagangkan



PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI



5
n
riwisata
'

MILIK DEPDIBUD
Tidak Diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA, 1984

DIREKTORAT Kesenian
SUB DIREKTORAT KEMASAN
AS

Klasifikasi : 218/84
Tgl. : 26-6-84
Paraf : *ms*

PENGANTAR

Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, dalam tahun anggaran 1979/1980 kegiatannya telah dapat menjangkau seluruh Indonesia.

Proyek ini bertujuan :

”Mengadakan penggalian, penelitian dan pencatatan warisan budaya guna pembinaan, pengembangan ketahanan kebudayaan nasional”.

Adapun sasaran proyek ini ialah :

Untuk menghasilkan 5 (lima) buah naskah dari masing-masing daerah yakni

- Sejarah Daerah,
- Adat Istiadat Daerah,
- Geografi Budaya Daerah,
- Ceritera Rakyat Daerah,
- Ensiklopedi Musik/Tari Daerah.

Kegiatan proyek ini dibagi atas dua yaitu :

Kegiatan di Pusat, meliputi :

Koordinasi, pengarahan/penataran, konsultasi, evaluasi serta penyempurnaan naskah.

Kegiatan di Daerah meliputi :

Survai lapangan sampai dengan penyusunan naskah lima aspek seperti tersebut di atas.

Pelaksanaan kegiatan dengan perencanaan dapat disesuaikan tepat pada waktunya, sehingga pada akhir tahun anggaran 1979/1980, proyek dapat menghasilkan naskah ini.

Meskipun demikian kami menyadari bahwa naskah-naskah ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam, tetapi baru pada tingkat atau tahap pencatatan, sehingga disana-sini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang diharapkan dapat disempurnakan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

Kerja sama antara proyek dengan semua pihak, baik dari Perguruan Tinggi Kanwil Dep. P dan K. di daerah, Pemerintah Daerah, Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, LEKNAS, LIPI, dan Tenaga ahli perorangan, telah dapat dibuktikan dan diwujudkan dalam naskah-naskah ini.

Oleh karena itu dengan selesainya naskah Permainan Rakyat Daerah Bali ini, kami perlu menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Kepala Kantor Wilayah, Bidang Kesenian, Bidang Permuseuman Sejarah dan Kepurbakalaan, Departemen P dan K Propinsi
2. Pimpinan Perguruan Tinggi di
3. Pemerintah Daerah

4. Pimpinan serta segenap staf Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
5. Tim Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah Propinsi yang terdiri dari : J.B. Oka Windhu.
6. Tim penyempurna naskah di pusat terdiri dari :
 - Ketua : Bambang Suwondo
 - Sekretaris : Ahmad Junus
 - Anggota : 1. Dr. S. Budhisantoso
2. Singgih Wibisono
3. Sarwoto Wijoyo
4. Sri Mintarsih.
7. Dan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam penyusunan naskah ini.

Akhirnya perlu kami kemukakan bahwa dengan terbitnya naskah ini mudah-mudahan ada manfaatnya terhadap bangsa dan negara kita.

Jakarta, Januari 1984
Pemimpin Proyek,



(Drs. H. Bambang Suwondo)
NIP. 130 117 589

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1979/1980 telah berhasil menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Bali.

Selesainya naskah ini disebabkan adanya kerja sama yang baik dari semua pihak baik pusat maupun di daerah, terutama dari pihak Perguruan Tinggi, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah serta Lembaga Pemerintah/Swasta yang ada hubungannya.

Naskah ini adalah suatu usaha permulaan dan masih merupakan tahap pencatatan, yang dapat disempurnakan pada waktu-waktu yang akan datang.

Usaha menggali, menyelamatkan, memelihara serta mengembangkan warisan budaya bangsa seperti yang disusun dalam naskah ini masih dirasakan sangat kurang, terutama dalam penerbitan.

Oleh karena itu saya mengharapkan bahwa dengan terbitan naskah ini akan merupakan sarana penelitian dan kepustakaan yang tidak sedikit artinya bagi kepentingan pembangunan bangsa dan negara khususnya pembangunan kebudayaan.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu suksesnya proyek pembangunan ini.

Jakarta, Januari 1984

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	vii
PENDAHULUAN	1
1. Siap-siapan	6
2. Matembing	13
3. Magala-galaan	17
4. Mageri-gerian	22
5. Matajog	26
6. Makepung	31
7. Magemuk-gemukan	37
8. Maceleng-celengan	41
9. Mameong-meongan	45
10. Masujang-sujang	50
11. Macurik Manggis	55
12. Malekenting	60
13. Mamacan-macanan	67
14. Makelas-kelasan	75
15. Gebug	81
16. Tajen	86
17. Masuntik	96
18. Maunti	102
19. Madayung	108
20. Malayangan	116

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Inventarisasi

1.1.1. Tujuan Umum

Mengumpulkan bahan-bahan agar Pusat Inventarisasi Permainan Rakyat Daerah sanggup menyediakan data dan informasi Kebudayaan untuk menunjang Kebijakan Kebudayaan, kepentingan-kepentingan penelitian dan keperluan masyarakat.

1.1.2. Tujuan Khusus

Mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan tentang Permainan Rakyat Daerah serta betapa besar pengaruhnya terhadap kehidupan Kebudayaan Bali dan perkembangannya. Dalam rangka inventarisasi ini mengambil lokasi di Daerah Bali, karenanya tujuan khusus ini dapat dijabarkan dalam tujuan praktis dan teoritis sebagai berikut :

1. Memperoleh bahan-bahan mengenai perkembangan kebudayaan Bali yang dipengaruhi oleh sesuatu jenis permainan atau mungkin dari sesuatu jenis permainan bisa melahirkan jenis kesenian tertentu.
Bahan yang berhasil dikumpulkan sedikit banyak akan dapat menyumbang bagi kebijaksanaan pembinaan kebudayaan Daerah di Bali.
2. Mengumpulkan data-data dan informasi yang nantinya akan memberikan manfaat tertentu bagi ahli-ahli ilmu sosial, khususnya yang menaruh perhatian terhadap permainan rakyat Daerah. Maka itu usaha ini hendaknya ada kelanjutan karena sampai saat ini baru sebagian permainan rakyat bisa dikumpulkan.

1.2. Masalah Penelitian

- Permainan rakyat Daerah di Bali sudah banyak sekali yang hanya tinggal namanya saja. Banyak sekali yang tidak pernah lagi dilakukan. Bali dari dulu sudah merupakan daerah pertemuan antar suku bangsa yang mendiami nusantara ini, bahkan merupakan daerah internasional sifatnya karena sejak jaman penjajahan, Bali sudah dijadikan tempat peristirahatan. Tidak mustahil mereka membawa juga permainannya atau mempengaruhi permainan rakyat yang sudah ada di daerah ini.
- Sebagaimana umumnya masyarakat tradisional kita sangat lemah tentang data-data tertulis, maka terhadap permainan rakyatpun kita menjumpai masalah ini.
Mereka pada umumnya tidak mengetahui sudah berapa tahun umur permainannya, dari mana asal mulanya. Sangat sukar sekali mereka dapat menunjukkan bahwa permainan itu sudah ada sejak buyut mereka masih kecil. Dengan demikian kita akan dapat lebih lanjut menelusurinya.

- Sekalipun Bali merupakan daerah yang relatif kecil tetapi untuk mengetahui dengan pasti dari mana asal penyebaran sesuatu jenis permainan agak sulit karena dapat dikatakan permainan itu dikenal agak merata di seluruh Bali. Dan analisa kita akan dipersulit lagi karena adanya perbedaan nama di beberapa daerah. Dengan beberapa nama-nama khas kedaerahan seolah permainan itu merupakan permainan asli daerah tersebut. Sehingga ada kesulitan dari daerah mana sebenarnya asal permainan itu, karena permainan ini sudah ada namanya sendiri-sendiri sedangkan permainannya sama.
- Dalam tahap sekarang ini usaha inventarisasi permainan rakyat belum dapat mendalamis e cara sempurna khususnya yang menyangkut masalah latar belakang sejarah dan sosial-budayanya. Karena kurangnya literatur mengenai permainan rakyat. Dalam hal ini penulis hanya menjumpai catatan-catatan beberapa jenis permainan yang sempat dikumpulkan oleh Gedung Kertiya Singaraja dan dari para informan. Itupun terbatas pada usaha pencatatan beberapa jenis permainan yang pernah ada di Bali dan sekedar jalan permainannya selebihnya untuk melengkapi sesuai dengan petunjuk TOR penulis usahakan dengan mengadakan wawancara dengan orang yang dapat dianggap mengerti mengenai permainan rakyat. Pada saat ini penulis baru dapat mengumpulkan 20 jenis permainan yang dapat dikatakan dikenal di seluruh Bali. Maish berpuluh-puluh jenis lagi yang perlu diinventarisasikan sebelum permainan itu lenyap.
- Beberapa diantara ke 20 permainan rakyat itu penulis agak menemui kesulitan dalam menelusuri latar belakang sejarah dan sosial budayanya. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah :
 1. Penulis belum memperoleh literatur yang menguraikan permainan rakyat Daerah Bali secara ilmiah. Gedung Kertiya Singaraja baru mengadakan pencatatan beberapa macam permainan rakyat dengan uraian singkat jalan permainannya saja. Sedangkan dari informan penulis belum mendapatkan data yang akurat. Maka itu inventarisasi permainan rakyat ini perlu ditingkatkan sehingga data yang terkumpul sekarang bisa lebih bersifat ilmiah.
 2. Beberapa permainan rakyat daerah bisa diteliti dengan mudah dan jelas latar belakang sosial budayanya, karena memang jelas permainan ini berguna untuk senjata meningkatkan keterampilan masyarakatnya. Di pihak lain permainan itu hanya dilakukan untuk sekedar mengisi kekosongan waktu secara iseng. Tetapi yang jelas bahwa semua permainan rakyat daerah mempunyai nilai sosialisasi yang tinggi. Karena

minimal permainan itu dapat mendidik anak-anak untuk menjadi anggota masyarakat, guna bisa bergaul dengan sesamanya. Bahkan tidak jarang permainan rakyat itu dapat menanamkan rasa kejujuran, sportip, dan tenggang rasa yang tinggi. Disinilah letak perbedaan hakiki antara permainan rakyat (tradisional) dengan permainan modern yang memerlukan wasit/juri sebagai pengawas supaya permainan dapat berjalan dengan baik.

1.3. Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial dan budaya.

Ruang lingkup inventarisasi ialah seluruh Propinsi Bali. Sebagai daerah Propinsi yang kecil dan mayoritas penduduknya adalah suku Bali maka penulis tidak menjumpai kesulitan yang berarti dalam mengumpulkan data dari informan. Permainan rakyat yang penulis inventarisir ialah permainan rakyat yang dilakukan oleh masyarakat Bali dengan sendirinya penduduk asal luar juga ikut melakukan karena mereka sudah bergaul secara akrab dengan penduduk asli.

Sekalipun daerah Propinsi Bali relatif kecil dengan penduduk yang sebagian terbesar beragama Hindu dan hampir setiap kegiatan yang dilakukan dikaitkan dengan upacara adat/keagamaan, tetapi di Bali dikenal dan dibenarkan adanya perbedaan pelaksanaan adat sesuai dengan "desa kala patra" tempat waktu dan keadaan. Maka itu perbedaan-perbedaan kecil ini juga terjadi pada permainan rakyat khususnya perbedaan-perbedaan nama permainan dan juga disertai perbedaan nama gerakannya.

Daerah Propinsi Bali yang terbagi atas 8 Kabupaten dengan 50 Kecamatan mempunyai perbedaan dialek yang cukup bervariasi. Sehingga untuk menerangkan perbedaan nama terhadap sebuah permainan pada beberapa Kabupaten/Kecamatan penulis buat peta penyebaran permainan dengan perbedaan dan sebutannya. Tetapi mengingat kecilnya wilayah dengan penduduk mayoritas yang mempunyai Agama dan Kebudayaan yang sama maka sebuah permainan akan dikenal di seluruh daerah.

Artinya cara permainan pasti dikenal sekalipun sebutannya berbeda, tetapi dari daerah mana asalnya sulit dipastikan.

1.4. Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi

Pelaksanaan inventarisasi secara keseluruhan dapat dibagi dalam beberapa tahap :

1. Persiapan penelitian
2. Kerja lapangan
3. Memproses dan mengorganisasi data
4. Penyusunan dan penyajian laporan hasil inventarisasi.

1.4.1. Persiapan inventarisasi didahului dengan mengadakan konsultasi dengan konsultan mengenai pola inventarisasi. Dalam hal ini dirumuskan beberapa pokok yang dapat dipakai pedoman dalam mengadakan inventarisasi yang paling penting ialah pokok-pokok tentang rencana penelitian dan kerangka karangan. Kemudian sesuai dengan pengarahan yang diterima di Cisarua dan kesepakatan yang diambil pada rapat para ketua aspek bersama pimpinan proyek IDKD Bali maka dibentuklah Team yang bertugas mengadakan inventarisasi dalam aspeknya masing-masing dengan dipimpin oleh ketuanya. Selanjutnya untuk langsung terjun kelapangan. Ketua Team mengadakan rapat kecil dengan anggota Team yang terdiri dari seorang Sekretaris dan seorang anggota. Kemudian setelah diadakan pendalaman masalah melalui studi kepustakaan dan survey pendahuluan ke lokasi penelitian, maka dirumuskan konsep-konsep dan alat yang diperlukan untuk mengadakan inventarisasi. Dengan berpegangan kepada tujuan pokok dari pada inventarisasi ialah mengumpulkan bahan-bahan informasi kebudayaan, sehingga penelitian lebih lanjut yang benar-benar ilmiah dapat dikerjakan dengan mudah. Pendekatan telah dipergunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data terdiri dari :

1. Metode observasi
2. Metode wawancara

1.4.2. Kerja Lapangan

Pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara kami kerjakan bersama-sama ke suatu tempat dengan tugas masing-masing menghubungi para informan untuk suatu jenis permainan. Data-data yang dikumpulkan dengan metode tersebut terutama adalah data-data kualitatif. Untuk keperluan observasi dan wawancara, kami telah tinggal pada lokasi inventarisasi selama beberapa minggu. Observasi maupun wawancara dilaksanakan menurut suatu pedoman tertentu yang telah dipersiapkan lebih dahulu, sehingga dapat dikumpulkan data-data yang relevan dengan masalah yang akan diinventarisasi. Informan pangkal dalam rangka wawancara pada umumnya terdiri dari para pimpinan formal masyarakat, kepala desa atau kelian banjar. Informan pokok dipilih dari pemuka masyarakat atau individu anggota masyarakat yang dipandang memiliki cukup informasi mengenai masalah Permainan Rakyat. Tentang identitas informan (lihat lampiran).

1.4.3. Memproses dan mengorganisasi data

Pengolahan data yang dihasilkan dari kerja lapangan itu dilakukan sendiri-sendiri oleh masing-masing petugas (anggota team). Proses pengolahan data ini menghasilkan naskah-naskah permainan rakyat yang masih kasar. Mengorganisasi dan menghaluskan naskah-naskah permainan rakyat itu untuk kepentingan penyusunan hasil inventarisasi, kami kerjakan sendiri sesuai dengan sistematika kerangka karangan yang telah dirumuskan terlebih dahulu

dalam pertemuan para ketua aspek Permainan rakyat di Cisarua dengan selalu mengindahkan ketentuan TOR.

1.4.4. Penyusunan penyajian laporan hasil inventarisasi

Penyajian laporan hasil inventarisasi lebih bersifat penyajian diskriptif dan dilengkapi dengan gambar, seket, dan foto-foto yang diperlukan untuk menjelaskan permainan-permainan itu, karena sering jalannya suatu permainan sulit dijelaskan dengan kalimat sehingga perlu dibantu dengan gambar-gambar.

Susunan karangan, seperti terlihat dalam daftar isi di depan terdiri dari 2 Bab, yaitu pada Bab 2 langsung kami uraikan jenis-jenis permainan rakyat sebanyak 20 buah dengan menguraikan setiap permainan sesuai dengan TOR dan diurutkan dari nomor 1 sampai dengan 20.

Pertimbangan dalam menentukan pokok-pokok sistematika bab seperti itu adalah :

1. Bahwa dalam suatu inventarisasi diperlukan adanya suatu keputusan metodis yang dalam karangan ini terdiri dari tujuan inventarisasi, masalah inventarisasi, ruang lingkup inventarisasi dan prosedur inventarisasi. Hal-hal tersebut diuraikan dalam Bab 1.
2. Bahwa sesuai dengan petunjuk TOR jenis-jenis permainan rakyat sudah diuraikan dalam pasal-pasal dengan mengikuti ketentuan yang sudah diperinci.
3. Bahwa di samping hal-hal tersebut, suatu laporan hasil inventarisasi perlu pula mencantumkan kata pengantar, daftar isi dan lampiran.

Lampiran terdiri dari :

- 1) Daftar Permainan yang sudah pernah diterbitkan.
- 2) Rekaman/catatan lagu-lagu iringan, mantra-mantra dan sebagainya.
- 3) Peta daerah asal pemungutan dan penyebarannya.
- 4) Foto/gambar
- 5) Keterangan mengenai informan.

1. Nama Permainan : "Siap-siapan"

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan Siap-siapan ini dilakukan oleh anak-anak dalam kegiatannya mengisi waktu-waktu luang sambil menghibur diri sesuai membantu orang tua dalam kesibukan keluarga.

Pelaksanaan permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa sosial tertentu, dan hanya merupakan wadah untuk bergembira ria sesamanya, memupuk tali persahabatan.

Waktu yang biasanya dipilih dalam melaksanakan permainan ini pada sore hari + antara pukul 15.30 s/d 17.30 WIB dan di waktu malam antara jam 19.00 – 21.00 WIB, biasanya 5 hari menjelang dan sesudah bulan Purnama. Untuk jenis permainan siap-siapan yang mempergunakan daun waru atau daun jarak, tidak bisa ditentukan waktunya kecuali malam hari.

Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan Siap-siapan dalam wujudnya yang akan diuraikan dalam permainan rakyat ada 2 macam yang masing-masing mempunyai latar belakang yang sama namun jalannya permainan yang berbeda.

Seperti apa yang telah dimaklumi bersama bahwasanya di Bali sampai saat sekarang masih ada suatu permainan yang dilakukan oleh sebagian masyarakat yang disebut Tajen (sabungan ayam).

Pada mulanya tajen ini berasal dari perkembangan tabuhrah¹) yang diselenggarakan untuk melengkapi upacara butayadnya²). Oleh karena ayam amat mudah didapatkan dan hampir setiap keluarga memeliharanya, sehingga tabuh rah yang biasanya tiga sehet (tiga pasang) berkembang dengan segala perlengkapannya antara lain senjata yang dipergunakan dan dipasang pada kaki ayam disebut taji.

Sedangkan tata cara pemasangan (mengikat taji pada kaki ayam) dengan benang yang disebut bulang biasa dinamakan tetajian, sehingga tetajian biasa disebut tajen (perubaha bunyi ia).

1) tabuh - memercik; rah - darah.

Upacara kembang darah binatang.

2) butha = mahluk bawahan; jadinya = kewajiban Agama
Kewajiban Ummat Hindu terhadap mahluk bawahan.

Memang sabungan ayam ini amat menarik untuk ditontonkan bukan saja oleh masyarakat Bali namun boleh dikatakan sudah merupakan saran ayang ikut menunjang kehidupan pariwisata di Bali.

Orang yang bertugas melepaskan ayam aduan ini disebut pekembar, demikian halnya dengan permainan rakyat Siap-siapan ini juga dikenal adanya 2 orang pekembar. Hanya saja dua sistim dalam permainan ini, juga membedakan fungsi pekembar. Sistim pertama pekembar hanya sebagai penebak dengan jumlah pelaku bergroup, sistim kedua pekembar betul-betul berfungsi sebagai tukang adu dari 2 ekor ayam yang dilagakan walaupun ayam-ayamnya dibuat dari daun waru atau daun jarak.

Dalam melakukan permainan ini tidak ada persyaratan khusus dan pantangan-pantangan bagi pelakunya. Siapa berminat dipersilakan, baik dari golongan masyarakat biasa maupun para bangsawan.

Dalam permainan ini anak-anak dididik berlaku yang jujur demikian pula dalam sabungan ayam walaupun pesertanya amat banyak dan taruhan uang namun jarang terjadi ketidak jujuran para pesertanya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Sesuai dengan penjelasan beberapa informan yang sempat penulis wawancarai, semuanya menyatakan bahwa permainan ini ada hubungannya dengan permasalahan sabungan ayam yang pada saat sekarang masih biasa dilaksanakan oleh masyarakat Bali. Istilah pekembar dalam sabungan ayam yang amat berperan dalam melakukan adu ayam ini, juga dipakai pada permainan rakyat yang berfungsi hampir sama dalam perannya pada sabungan ayam. Demikian tua umurnya sabungan ayam ini, sehingga kapan peniruan ini dituangkan dalam permainan rakyat amat sulit diketahui. Apa yang mereka lakukan pada saat itu hanyalah merupakan peninggalan dari generasi pendahulunya. Data-data tertulis mengenai permainan inipun belum pernah didapati sehingga sulit bagi penulis untuk mengetengahkan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Alternatif kedua dalam permainan siap-siapan ini yang betul-betul meniru tajen (sabungan ayam) juga dinamai siap-siapan dimana siap (ayam) yang akan diadu oleh 2 orang pekembarnya, dipakainya daun-daun waru atau daun jarak yang jumlahnya tidak bisa ditentukan. Senjatanyaupun disebut pula taji yang dibuat dari bambu dibentuk sedemikian rupa menyerupai taji. Pada sabungan ayam yang sesungguhnya, lambung ayam amat dikhawatirkan bila kena taji lawannya. Apabila lambung ini kena dengan tepat seketika itu pula ayam itu akan rebah dan mati. Itulah sebabnya syarat kena lambung pada permainan siap-siapan dengan daun waru atau daun jarak ini menentukan kalah menangnya dalam pelaksanaan permainan ini.

Peserta/pelaku :

a). Jumlahnya :

Jumlah anak-anak yang dapat melakukan permainan siap-siap dengan sistem tebakan dilakukan antara dua buah group \pm 5 s/d 10 orang setiap group.

Dalam permainan siap-siap dengan daun-daun waru atau jarak hanya oleh dua orang anak yang langsung sebagai pekembarnya.

b). Usianya :

Usianya berkisar antara 6 s/d 12 tahun.

c). Jenis Kelamin :

Permainan siap-siap sistem tebakan dengan group dapat dilakukan oleh anak laki-laki saja, wanita saja atau campuran antara anak laki-laki dan wanita.

Namun permainan siap-siap dengan melagakan daun-daun waru atau daun jarak dilakukan hanya oleh anak laki-laki saja.

d). Latar belakang sosialnya :

Permainan ini bebas dilakukan oleh siapapun yang berminat.

Peralatan/perlengkapan Permainan :

Adapun peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam rangkaian permainan siap-siap ini akan penulis atur dalam dua kategori.

I. Permainan siap-siap dengan sistem tebakan :

Peralatan yang diperlukan antara lain :

1. Tikar atau alat sebangsanya yang akan dipergunakan untuk tedeng aling-aling (tabeng Bali) yang dipegang langsung oleh pekembar persis di muka badannya dan biasanya dari batas hulu hati ke bawah sampai menyentuh tanah, minimum menyentuh jari-jari kaki.

Alat ini penting untuk menghalangi penglihatan pekembar agar peserta yang akan ditebak sama-sama tidak dilihat oleh pekembar.

2. Tempat bermain yang dipilih sedemikian rupa agar kedua group sama-sama tidak bisa saling melihat, namun pekembar hafal dengan nama-nama pesertanya.

II. Siap-siap dengan melagakan daun-daun waru atau daun jarak diperlukan perlengkapan. Selain daun waru atau jarak itu sendiri juga dipergunakan bambu yang diraut menyerupai taji (senjata ayam dalam sabungan). Taji ini akan ditancapkan begitu saja pada ujung tangkai daun waru atau daun jarak.

Mengenai tempat bermain dapat saja dipilih tempat-tempat yang disukai oleh anak-anak. Karena tempat yang diperlukan tidak usah lebar sebab hanya untuk 2 orang anak.

Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan siap-siapan ini tidak memakai iringan musik atau gamelan baik sebagai penghantar jalannya permainan, maupun sebagai latar belakangnya.

Jalannya Permainan :

A. Siap-siapan dengan sistem tebakan

Dua kelompok anak-anak yang akan melakukan permainan ini sama-sama mufakat dengan tempat persembunyian masing-masing kelompok dan telah sama-sama memilih pekembar untuk nantinya bertindak selaku penebak. Pekembar-pekembar ini harus hafal dengan nama-nama para pemain dari group yang berlawanan (lawan groupnya).

Untuk jelasnya kedua group yang bermain akan kami beri nama group I dan group II.

Peralatan untuk bermain dalam hal ini tikar atau kelabang (daun kelapa yang dianyam) telah sama-sama tersedia untuk pekembar group I dan pekembar group II. Ukurannyapun sama sekitar $\pm 1\frac{1}{2} \times 0,80$ m, yang berguna untuk penutup ayam-ayam yang akan mengikuti pekembar itu. Penutupan ini dipegang oleh pekembar dengan kedua belah tangannya persis di muka perutnya dari pusat ke bawah sampai menyentuh jari-jari kaki dan tidak terhalang bila berjalan dari tempat kelompoknya berkumpul (bersembunyi).

Bersembunyi ditekankan di sini untuk menghindari agar para pekembar tidak mudah menerka siapa-siapa dari masing-masing kelompok yang anggotanya ikut pekembar, yang dalam hal ini disebut siap (ayam). Kelompok-kelompok tadi telah menempati posnya masing-masing dan masing-masing kelompok telah memilih pekembarnya.

Maka permainanpun segera dimulai.

Pekembar dari kelompok I mulai maju demikian pula pekembar kelompok II. Masing-masing pekembar ini diikuti oleh seorang anggota kelompoknya yang mengikuti pekembarnya dengan jalan, berjalan sambil jongkok dan memegang kaki pekembarnya.

Berjalan sambil jongkok ini agar tidak bisa dilihat oleh masing-masing pekembar, untuk menghindari tebakan yang jatuh oleh pekembar lawannya, walaupun telah diisi tikar atau kelabang (anyaman daun kelapa) dari depannya yang dibawa langsung oleh pekembar tadi.

Pekembar ini sama-sama maju dan sama-sama diikuti oleh salah seorang anggotanya dan akan berhenti \pm antara $1\frac{1}{2} - 2$ m jaraknya antara pekembar I dan II untuk mulai mengadakan tebakan. Sebagai contoh pekembar I akan menebak dan menyebut nama salah seorang dari anggota group II, lalu disusul dengan tebakan oleh pekembar II menyebutkan pula nama salah seorang anggota group I. Setelah sama-sama menebak barulah tikar atau benda lain yang dipergunakan sebagai penghalang tadi diangkat untuk sama-sama

memperlihatkan siap-siap yang mengikuti pekembar tersebut.

Apabila dalam tebakan pertama ini misalnya pekembar I tebakannya tepat dan pekembar II meleset, maka anggota group II yang ditebak tadi disisihkan dan berarti berkurangnya anggota group II.

Demikian permainan ini diulang kembali dan tebakanpun tetap dilakukan, dan setiap tebakan yang tepat akan menyisihkan anggota yang ditebak sehingga makin lama makin berkurangnya jumlah masing-masing anggota.

Apabila dalam permainan ini group I lebih dahulu habis, maka group II-lah yang dinyatakan sebagai pemenang dan demikian pula sebaliknya.

Dalam mengatur anggotanya untuk maju mengikuti pekembar tidak ada persyaratan yang mengikat setiap anggota groupnya untuk maju berkali-kali, karena hal ini merupakan siasat pula. Misalnya A I boleh kembali maju, setelah lolos dari tebakan pertama dan boleh lagi setelah lolos dari tebakan kedua. Hal-hal yang demikian ini boleh juga dimusyawarahkan, sebelum permainan dimulai agar tidak terjadi percekocokan di tengah-tengah berlangsungnya kompetisi ini.

B. Siap-siapan dengan daun Waru atau daun Jarak.

Setelah adanya kesepakatan antara dua orang anak untuk melakukan permainan "Siap-siapan" ini, merekapun dengan segera mencari dan memilih daunwaru atau daun jarak untuk dipakai Siap guna dilagakan. Dalam mencari dan memilih daun tersebut, biasanya dipilih yang masih utuh tanpa sobekan sedikitpun dan diusahakan memilih daun yang lambung-lambungunya agak sempit (kecil), agar sulit bagi lawannya untuk mengenali secara gamblang, sehingga agak sukar untuk menusukkan taji (senjata ayam) yang dipasang pada ujung tangkai daun waru/jarak tadi.

Cara memasang taji biasanya ditusukkan saja pada ujung tangkai daun waru/jarak. Setelah tangkai daun tersebut ditekuk ke arah daun, dan pada lekukannya (patahannya) ditusuk lagi dengan patahan-patahan lidi (katik) yang panjangnya ± 2 cm dan ditusuk ± 2 atau 3 tempat (lihat lampiran gambar). Ada juga anak-anak yang memasang taji dan melipatkan tangkai daun tadi dengan jalan mengikat dengan tali (benang) setelah menusukkan taji itu pada ujung tangkai daun tersebut. Setelah semuanya siap, ayam-ayam tadipun satu persatu diambil oleh masing-masing pekembarnya untuk mulai dilagakan. Dalam mempersiapkan siap-siap (ayam-ayam) daun Waru/Jarak ini, anak-anak biasanya telah menyiapkan sebanyak-banyaknya daun-daun yang telah dilipatkan tangkai daunnya, agar setiap kalah atau menang secepatnya siap-siap itu bisa diganti, dengan yang baru dan mencopot tajinya saja lalu dipasangkan pada siap-siap yang dipakai mengganti.

Cara melagakan siap-siap ini hanya ditubrukkan dengan lawannya, sama-sama mengarahkan tajinya masing-masing dan mengusahakan agar taji itu persis menusuk lambung siap (ayam) lawan. Apabila lambung ini kena dengan telak biasanya taji itu disebut ngencil (taji masuk dan diam lengket pada ayam) sampai-sampai saja (wasit sabungan ayam) yang mencabut kaki ayam dengan tajinya itu.

Demikian pula pada siap-siap daun ini, taji yang menusuk itu disebut juga ngencil dan anak-anak segera mengambil Siap-siapnya yang dilagakan itu seraya memeriksanya. Apabila persis lambung yang kena, siap tadi dinyatakan kalah dan diambil oleh lawannya untuk dipakai bukti bahwa dia telah kalah satu dan diteruskan dengan cara permainan yang sama, berulang-ulang sampai mereka payah. Sebelum salah satu pemain bisa menusukkan tajinya persis mengenai lambung belum dinyatakan kalah, walaupun salah satu siap-siapnya robek atau patah tangkai daun di mana tajinya dipasang. Hal ini bisa diulang kembali dengan menampilkan siap-siap baru. Segala kesulitan dan persoalan yang kiranya akan menjadi penghambat dan penghalang dalam melaksanakan permainan ini biasanya dimusyawarahkan antara dua orang yang akan melakukan permainan ini, persyaratan-persyaratan apa yang kiranya perlu diperhatikan.

Peranannya Masa Kini :

Permainan siap-siap pada saat sekarang kurang mendapat perhatian dari masyarakat dibandingkan peranannya pada masa lampau. Faktor yang menyebabkan perubahan nilai budaya masyarakat amat banyak, sehingga fungsi dan peranan permainan rakyat pada masa kini sudah demikian tergeser dan hampir-hampir terlupakan. Hal ini bukan saja dialami oleh generasi anak-anak namun para orang tua yang sebelumnya pernah mengalami permainan inipun sudah lupa sama sekali. Secara sadar memang permainan anak-anak pada saat sekarang sudah beralih dan aamt menggemari jenis-jenis permainan masa kini yang hampir semuanya lebih praktis dan lebih menarik dibandingkan dengan permainan rakyat. Itulah sebabnya secara sadar pula masyarakat tida bisa berbuat lain kecuali mengikuti perkembangan dan situasi masyarakat baik itu di pelosok-pelosok desa maupun di kota-kota, yang lebih awal dilanda oleh pengaruh teknologi modern.

Tanggapan Masyarakat :

Masa lampau, permainan rakyat merupakan sarana bagi anak-anak untuk bergaul dan mendidik diri, karena pada saat itu amat kurang prasarana dan sarana lainnya sehingga secara kompak dan hampir merata anak-anak melakukan jenis dan macam permainan yang ada pada waktu itu. Oleh karena perkembangan tehnologi modern sudah dapat dinikmati oleh sebagian besar masyarakat pedesaan, maka kegemaran anak-anak terhadap permainan



rakyat pedesaan, maka kegemaran anak-anak terhadap permainan rakyat beralih pula. Hal ini memang disadari oleh sebagian orang-orang tua, namun tidak bisa berbuat banyak. Kesemarakan permainan rakyat pada masa lampau dan kemerosotannya pada masa kini dianggap sudah wajar oleh masyarakat.

Atas penanganan yang serius oleh Pemerintah guna menyelamatkan permainan rakyat ini amat diharapkan oleh masyarakat untuk mensejajarkan kembali dengan berbagai jenis permainan baru yang sudah dianggap sebagai miliknya.

--- 000 ---

2. Nama Permainan : Matembing Gandongan

Peristiwa/suasana/waktu :

Dilakukan siang, sore hari antara jam 15.00 – 17.00.

Latar belakang sosial budaya :

Pada umumnya di Bali memomong (mengasuh) anak laki-laki dilakukan dengan "Ngandong" yaitu menggendong dalam bahasa Indonesianya. Sedangkan si anak dinamakan "megandong" yaitu si anak duduk di atas punggung orang yang menggendong, dengan membuka kakinya lebar-lebar dengan berpegangan pada leher si penggendong. Sedang untuk anak putri di emong dengan "Ngenyang" atau si anak putri tadi dinamakan "menyang" yaitu duduk di pinggang sebelah kanan/kiri agak ke depan dengan tangannya merangkul leher orang yang ngenyangnya, sedangkan orang yang "ngenyang" tadi memegang punggung si anak. Selanjutnya timbullah permainan diantara anak laki-laki untuk saling gandong (gendong), seolah-olah seorang menjadi kuda dan yang seorang menjadi jokinya. Perkembangan selanjutnya sebagai suatu permainan yang memerlukan ketangkasan maka yang berperan sebagai joki tidak akan perlu lagi memegang leher "kudanya" ia akan begitu duduk di atas punggung orang yang menggendongnya dengan cekatan. "Mengandong" sudah merupakan cara yang sangat umum di Bali untuk mengangkut teman baik untuk menyeberangkannya dari tepian sebuah sungai ataupun mengangkutnya karena tidak sanggup berjalan, ataupun sebagai suatu permainan. Banyak jenis permainan yang timbul bagi anak laki-laki dari kebiasaan megandong; seperti adu ketangkasan lari dimana ada seorang yang berfungsi sebagai "kuda" dan ada yang berfungsi sebagai "joki" mereka adu ketangkasan lari dan ketangkasan menunggang dengan tata cara sebagai penunggang kuda yang sebenarnya.

Begitu pula adu ketangkasan duduk di atas punggung teman dengan ketepatan membidik sasaran batu yang terletak di seberangnya; begitu pula orang yang berkedudukan sebagai kuda harus pandai membidik batu itu supaya segera dapat mengganti kedudukannya sebagai penunggang nanti. Permainan inilah yang dinamakan "matembing gandong".

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Istilah gandong dapat disamakan dengan pengertian gendong dalam bahasa Indonesia. Istilah Gandong ini sudah begitu melembaga dalam kehidupan masyarakat Bali. Melembaga penulis katakan karena pengertian ini sudah merupakan suatu pengertian khusus yaitu duduk di atas punggung teman dengan kaki dikembangkan ke samping dengan memegang leher teman

yang "gandong", orang ini dinamakan megandong.

Rupa-rupanya permainan ini ialah perkembangan dari kebiasaan megandong ini, karena sebenarnya megandong memberikan kenikmatan tersendiri, sehingga timbullah permainan ini dengan bertaruh melalui ketangkasannya untuk memperoleh kemenangan dengan mendapat imbalan megandong dengan nikmatnya. Mereka saling berusaha dengan sekuat tenaga dapat megandong sebanyak-banyaknya dalam permainan ini dengan sendirinya memperhatikan ketentuan permainan.

Kiranya permainan ini merupakan perkembangan dari kebiasaan megandong tersebut, oleh karena itu permainan ini sudah cukup lama dikenal oleh masyarakat Bali, tetapi data pasti untuk membuktikan pendapat ini perlu diadakan penelitian lebih saksama lagi. Penulis belum memperoleh data yang ilmiah untuk membuktikan kehadiran permainan ini pada masyarakat tetapi penulis mempunyai dugaan yang kuat bahwa permainan ini sangat tua usianya pada masyarakat Bali mengingat analisa yang penulis kemukakan tadi.

Tetapi yang jelas bahwa permainan ini cukup mempunyai akar yang kuat pada masyarakat khususnya para anak laki-lakinya. Sebelum membanjirnya jenis-jenis permainan baru dari luar, permainan ini betul-betul merupakan permainan yang dipergunakan sebagai jenis olah raga karena disamping memang memerlukan unsur bersaing/bertanding juga mengandung unsur yang sangat mengasyikkan para pemainnya sehingga mereka tahan bermain dalam waktu yang relatif lama.

Seperti halnya jenis permainan tradisional yang lebih menonjol nilai olah raganya memang tidak begitu memerlukan peralatan yang menuntut pembiayaan tersendiri, maka begitu juga halnya permainan matembing gandongan ini.

Peralatannya begitu mudah dapat dipungut di sekitar kita, tanpa memerlukan begitu banyak energi untuk mencarinya, yang penting ialah dituntut adanya sportifitas yang murni, serta semangat kejujuran yang spontan tanpa memerlukan kehadiran wasit yang memimpin pertandingan ini.

Sehingga permainan ini benar-benar merupakan sarana sosialisasi yang dapat melahirkan warga masyarakat jujur, gerak-geriknya serba spontan yang sangat besar pengaruhnya dalam pembentukan pribadi yang jujur dan bertanggung jawab secara spontan; artinya tidak begitu perlu diperingati akan apa-apa yang memang menjadi tanggung jawabnya.

Setelah kita merdeka maka sebagai bangsa yang terlibat dalam pergaulan internasional maka kita pun harus menyesuaikan diri dengan jenis-jenis permainan yang bersifat internasional pula. Sayangnya permainan rakyat yang merupakan warisan para leluhur kita kurang mendapat perhatian dan banyak yang sudah terdesak yang hampir mengalami kepunahannya; dimana sebenarnya hal ini tidak perlu terjadi kalau kita waspada sejak semula. Bahkan permainan ini banyak yang bisa dikembangkan menjadi permainan yang bersifat nasional seperti misalnya: silat, mageri-gerian yang tidak kalah mutu-

nya dengan polo air misalnya.

Dengan diperkenalkannya berbagai jenis permainan dengan peralatan yang serba praktis dan baik asalkan ada uang, maka masyarakat lebih cenderung untuk melakukan yang serba baru itu, karena rupa-rupanya memang merupakan hal yang umum bahwa yang baru akan lebih disenangi daripada yang lama. Maka tidak mengherankan permainan matembing-gandongan mengalami nasib seperti teman-temannya yang lain nanti, kalau kita tidak cepat-cepat memberikan resep penyelamatnya. Antara tahun lima puluhan kita masih banyak menyaksikan permainan ini dilakukan oleh para remaja putri kita, tetapi kalau kita ingin menyaksikan permainan itu kita perlu jauh-jauh datang kepedesaan, karen kadang-kadang saja kita melihat anak-anak Sekolah Dasar kita mengerjakan/melakukan permainan itu di halaman sekolahnya.

Peserta/pelaku :

- a) Jumlahnya : dilakukan oleh anak-anak paling sedikit 2 orang (satu pasang).
- b) Usianya : anak-anak berusia antara 7 tahun -- 15 tahun.
- c) Jenis kelamin : anak laki-laki.
- d) Latar belakang sosial : Bisa diikuti oleh semua jenis kelompok/golongan masyarakat anak-anak.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Satu pasang anak memerlukan 2 buah batu berukuran lebih kurang sebesar bola pingpong yang agak gepeng supaya enak untuk dilemparkan.

Iringan (musik, gamelan, dan lain sebagainya) :

Permainan ini tidak memerlukan iringan.

Jalannya Permainan :

Anak-anak yang berkumpul memerlukan pasang-pasangan yang dipilihnya sendiri-sendiri dengan menyesuaikan tinggi dan besarnya.

Tiap-tiap pasangan merupakan satu permainan yang berdiri sendiri, mereka berkumpul itu hanyalah untuk ramainya suasana saja.

Sebagai contoh penulis akan mengemukakan satu pasang permainan saja misalnya pasangan A dengan B. Untuk menentukan siapa diantara A dan B yang bertugas/berkedudukan sebagai kuda (yang akan "ngandong" dan siapa yang akan "mengandong") menaiki punggung temannya, mereka harus mengadakan sut terlebih dahulu. Siapa yang menang, dialah berkedudukan sebagai "joki" dan yang kalah memikul tugas sebagai "kuda".

Seandainya A menang, maka ia akan menjadi Joki dan B menjadi kuda; lalu A memegang kedua batu yang sudah siapkannya itu, dan sebuah diantaranya dilemparkannya ke muka sesuai dengan keinginan jauhnya. A menawarkan kepada B apakah ia berani untuk mencoba mengadu ketepatan lemparannya supaya dapat mengenai batu yang dilempar oleh A untuk dijadikan sasaran itu.

Seandainya B menerima tawaran itu maka ia akan memikul resiko sebagai berikut :

1. Jika lemparannya mengenai sasaran, maka ia akan segera menggantikan kedudukan A sebagai joki dan A sendiri akan menjadi kudanya.
2. Jika bidikan B tidak mengenai sasaran maka ia harus menggendong A ketempat batu sasaran tadi dan batu yang dipakai melemparinya tadi selanjutnya mengambilkan untuk A yang kemudian akan melanjutkan permainan seperti tadi.

Dalam contoh tadi kalau B cepat dapat merubah kedudukannya menjadi Joki, dan A menjadi kuda, maka B juga melemparkan salah satu batu yang dipegangnya dan juga menawarkan kepada A apakah ia mau mencoba untuk melemparnya. Seandainya A tidak mau, maka B harus melempar batu yang sudah dijadikannya sasaran tadi dengan kemungkinan sebagai berikut :

1. Jika lemparannya tepat mengenai sasaran maka B mewajibkan kepada A supaya menggendongnya ke tempat batu yang tercecer tadi. Di sinilah letak nikmatnya dapat "megandong"/digendong secara gratis oleh A.
2. Tetapi kalau B tidak tepat dalam menyasar batu tadi maka resikonya ia akan segera menjadi kuda menggantikan kedudukan A.

Begitulah seterusnya permainan ini dilakukan dengan baik dengan rasa tanggung jawab penuh menjalankan kewajibannya masing-masing yang memang sudah diwajibkan oleh hukum permainan yang sedang dilakukannya.

Peranannya masa kini :

Permainan ini masih cukup penggemarnya karena anak-anak sangat senang digendong oleh temannya. Dia seolah-olah dapat naik kuda jinak dengan santainya diantar kesana kemari sesuai dengan ketangkasannya dan kecermatannya menjatuhkan sasaran pada batu yang dijadikannya sasaran. Makin pandai dan cermat ia maka makin sering ia dapat menjadi joki.

Tanggapan masyarakat :

Permainan ini masih dimainkan oleh para orang tua/masyarakat umumnya karena bisa dijadikan permainan yang sangat mengasyikkan para putra-putrinya, sehingga sebagian waktunya yang luang dapat disalurkan pada permainan yang sehat dan baik karena disamping berfungsi sebagai alat untuk olah raga yang sangat diperlukan bagi pertumbuhan jasmani anak juga dapat berguna sebagai sarana hiburan karena sangat menyenangkan anak-anak.

Selain itu unsur persaingan juga dimiliki oleh permainan ini yang sangat diperlukan dalam membina keteguhan hati dan mental si anak.

-- 000 --

3. Nama Permainan : Ma-gala-galaan

Peristiwa/suasana/waktu :

Sangat biasa dilakukan pada waktu bulan purnama (bulan sedang terang benderang antara 4 hari sebelum dan 4 hari sesudah bulan penuh).

Latar belakang sosial budaya :

Para muda mudi Bali sangat menanti-nanti kedatangan hari bahagia tersebut, karena pada saat itu mereka dibenarkan keluar oleh para orang tuanya untuk bergaul antara remaja putra dengan remaja putrinya.

Mereka bergaul dengan akrabnya pada saat malam yang indah itu dengan mengisi suasana yang indah itu dengan permainan yang pantas mereka lakukan bersama, yaitu layak dan bisa dilakukan oleh pria dan wanita. Kalau pada malam yang indah ini didatangi oleh cukup banyak wanita, karena mereka tidak harus mengerjakan keperluan sesajen maka mereka memilih permainan ini untuk dilakukan karena pandangan tata susila membolehkan wanita melakukannya.

Dalam kesempatan ini mereka dapat lebih mempererat pergaulannya karena kesempatan-kesempatan lain agak jarang mereka temui. Para orang tua merestui permainan ini dilakukan bersama sebagai tanda persetujuannya mereka kadang-kadang ikut keluar menyaksikan jalannya permainan itu dan ikut memberikan pengawasan dan bimbingan sehingga permainan ini lebih mantap pelaksanaannya. Dalam pengawasan para orang tua ini mereka akan diper-tegas lagi bagaimana sebaiknya mereka melakukan permainannya ini karena dilakukan oleh pria dan wanita. Mulailah tertanam rasa sopan santun yang harus mereka lakukan sepanjang menghadapi pemain putri.

Latar belakang sejarah perkembangannya:

Untuk menelusuri kapan lahirnya permainan ini ditengah masyarakat remaja Bali agak sulit, karena sampai saat ini penulis belum menjumpai data tertulis yang dapat dipertanggungjawabkan untuk menganalisa kehadirannya. Tetapi kiranya kalau kita renungkan betapa fungsinya dalam pergaulan muda mudi, kiranya dapat dimaklumi bahwa permainan ini cukup tua umurnya pada masyarakat karena ia ada di tengah pergaulan muda-mudi yang agak terbatas itu justru sebagai alat sosialisasi. Betapa tidak karena ia mengemban tugas-tugas sebagai berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan bisa oleh pria dan wanita maka ia secara

tidak langsung harus berlatih sampai batas mana ia boleh berbuat supaya mereka tidak sampai dikatakan orang tidak mengenal etika pergaulan.

2. Karena permainan ini sangat banyak dituntut sikap kejujuran sedangkan tidak ada wasit dan juri yang akan memimpin permainan ini. Maka itu setiap orang akan diawasi oleh kelompok pemain yang akan bisa memberikannya predikat curang atau jujur kapan saja. Maka itu disinilah masing-masing akan berusaha mendapatkan predikat orang jujur dan mengenal sopan santun pergaulan.
3. Mereka akan melatih mengenal rasa tenggang rasa, karena mereka harus bisa mengadakan pengelompokan secara adil dan jujur tanpa ada orang yang lebih tinggi mengawasi pembagian kelompok yang mereka adakan. Bagaimanapun keputusan bersama itu harus mereka akui bersama sebagai hasil yang paling adil.

Melihat fungsinya yang sudah begitu besar pada pergaulan para muda-mudi kita, maka tidaklah terlalu berkelebihan kalau dikatakan bahwa permainan ini sudah cukup lama dikenal oleh masyarakat karena ia sudah merupakan bagian daripada kebudayaannya yang secara tidak langsung menjadi sarana pembentuk pribadi para remajanya.

Pada tahun lima puluhan permainan ini masih sangat banyak kita lihat dilakukan oleh para remaja kita. Sekarang keadaan sudah sangat berubah dengan begitu banyak hiburan masuk desa, sehingga hari terang bulan yang indah pada mulanya mereka manfaatkan secara baik dan penuh mengenal batas-batas pergaulan, ternyata mereka ganti dengan menyaksikan film masuk desa yang banyak tidak mengenal sensor itu. Atau memang nilai-nilai pergaulan sudah harus berubah sebagai akibat dari perkembangan jaman yang harus kita terima sebagai hal yang wajar saja.

Sebenarnya permainan ini masih saja kita dapat manfaatkan untuk mendidik para remaja kita, terutama di pinggiran kota karena kita masih bisa mendapatkan tanah yang cukup luas untuk dipakai lapangannya.

Sekarang permainan ini masih juga kita lihat dilakukan oleh para remaja kita untuk mengisi kekosongannya pada waktu terang bulan yang indah, kadang-kadang karena tidak ada acara yang lebih baik mereka punyai atau ingin iseng untuk menikmati permainan yang sudah lama mereka tidak pernah lihat sekalipun sudah banyak yang tidak mengenal dengan tepat lagi makna yang sebenarnya terkandung pada permainan itu, tetapi ini cukup menggembarakan karena minimal dalam generasi ini permainan ini masih dikenal.

Peserta/Pelaku:

a). Jumlahnya:

Minimal dilakukan oleh 3 pasang (6 orang). Banyaknya tergantung pada tempat yang tersedia, kadang-kadang sampai 12 pasang.

b). Usianya:

Peserta berumur antara 10 s/d 18 tahun. bahkan sering diikuti oleh yang sudah dewasa (umur diatas 20 tahun).

c). Jenis kelamin:

Kadang-kadang laki-laki saja/laki-perempuan/perempuan saja tetapi sangat umum dilakukan oleh laki-perempuan.

d). Latar belakang sosial:

Permainan ini benar-benar bersifat umum, artinya dapat diikuti oleh siapa-pun tidak terikat dengan golongan tertentu.

Peralatan/perlengkapan permainan yang diperlukan:

Permainan ini hanya memerlukan peralatan garis-garis yang diatur sebagai berikut:

1. Dua buah garis sejajar yang jaraknya lebih kurang 5 meter, panjangnya sesuai dengan keperluan.
2. Bagian tengah garis-garis ini dibagi dengan garis lurus yang memanjang pula, yang panjangnya sama dengan kedua garis tadi dan sejajar dengan kedua garis yang dibaginya tadi sehingga jaraknya dibagi dua masing-masing 2½ meter.
3. Ketiga garis yang sama-sama sejajar itu ujungnya sebelah kanan dan kiri dihubungkan dengan garis lurus pula sehingga terbagi menjadi petak-petak yang masing-masing bagiannya berpasangan panjang serta lebarnya lebih kurang 2½ meter. Dengan pembagian ini kita memperoleh petak-petak yang berpasangan dengan ukuran seperti tersebut di atas (lihat sket).

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya):

Permainan ini tidak memakai alat pengiring.

Jalannya permainan:

Peserta dibagi menjadi 2 kelompok secara baik sehingga sedapat-dapatnya menggambarkan kekuatan yang seimbang. Selanjutnya salah seorang dari masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengadakan sut, untuk menentukan siapa yang "mejaga" dan siapa yang "munggah". Bagi yang menang sut mereka akan munggah yaitu berusaha memasuki petak-petak yang masing-masing garisnya sudah dijaga oleh yang "mejaga". Dalam hal ini untuk jelasnya penulis akan menetapkan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang (untuk contoh saja).

Kelompok yang munggah misalnya A. maka keempatnya penulis sebut sebagai A1, A2, A3, A4. dan kelompok yang jaga penulis sebut saja B1, B2, B3, B4. Untuk pemain yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4 orang

diperlukan lapangan yang terdiri dari 3 petak. Garis yang tiga buah sejajar itu dibagi sebagai berikut; Ujung-ujung ketiga garis itu dihubungkan yang paling kanan dengan yang di tengah dan sekaligus dengan yang paling kiri dengan garis I. Selanjutnya diukur $2\frac{1}{2}$ meter ke belakang tepi sebelah kanan lagi dihubungkan dengan tepi sebelah kiri oleh garis II. Begitu seterusnya tepi yang sebelah kanan lagi dihubungkan dengan tepi sebelah kiri dengan garis III, dan terakhir lagi diukur ke belakang $2\frac{1}{2}$ meter dan dari sana lagi ditarik garis dari tepi kanan ke kiri seperti yang dikerjakan pertama, kedua, dan ketiga tadi sehingga kita memperoleh 3 buah petak dimana masing-masing petaknya terdiri dari dua ruangan yang masing-masing ruangan itu panjang dan lebarnya $2\frac{1}{2}$ meter. Garis yang terakhir sekali kita sebut garis IV.

Pihak yang jaga mengatur diri sebagai berikut:

Garis tengah dijaga oleh seseorang misalnya B1. yang biasanya bertindak sebagai pimpinan, dengan wilayah jaganya disamping garis tengah tadi juga garis I. Selanjutnya 82 menjaga garis II, 83 menjaga garis III, dan 84 menjaga garis IV. Setelah pihak yang "mejaga"/berjaga siap, maka pihak yang "munggah"/dijaga mengucapkan aba-aba "Gala" sebagai tanda permainan dimulai, begitu seterusnya pihak yang dijaga itu berusaha menerobos kelengahan penjaga sehingga mereka semuanya dapat lolos dari keempat garis melintang tadi dan selalu mengawasi gerak yang menjaga garis tengah karena ia juga menjaga garis I.

Seandainya ia dapat lolos, maka yang dijaga akan berusaha lagi memasuki/meliwati garis yang dijaga dari belakang, sehingga penjaga yang pertama dihadapi ialah penjaga garis IV. Kalau mereka dapat lolos lagi semuanya dengan selamat maka mereka disebut menang, yaitu semua anggota yang dijaga tadi sudah ada di tempat semula. Dalam praktek tidak mungkin mereka bisa sekaligus lolos menembus penjaga garis IV, maka mereka akan mengatur siasat begitu rupa sehingga penjaga harus menjaga yang dari muka dan ada pula yang sudah meliwati garis IV untuk kembali meliwati garis III, garis II, dan garis I. Yang penting semua anggota dapat meliwati garis I, II, III, dan IV, dan terus kembali meliwati garis IV, garis III, II dan I. Kalau sudah demikian barulah mereka dinamakan menang. Dalam perjuangan meliwati garis-garis tadi jika ada seseorang anggota yang dapat disentuh oleh penjaga misal saja A3, maka kedudukan kelompok A berubah menjadi pihak penjaga, sehingga mereka harus menjaga kelompok B yang akan munggah (djaga). Begitu seterusnya permainan ini dilakukan berganti-ganti sesuai dengan kedudukan yang diperolehnya sampai mereka puas bersama. Dalam hal ini mereka selalu berusaha supaya jangan sampai salah satu kelompok yang dirugikan, misalnya kelompok B, lama tidak pernah munggah, begitu mereka munggah kelompok A mau berhenti. Ini tidak akan dilakukan demi menjaga perasaan lawan, hal ini bisa terjadi karena mereka mempunyai rasa tenggang rasa yang tinggi. (Untuk jelasnya penulis persilahkan untuk melihat sket).

Peranannya masa kini:

Permainan ini sudah jarang dilakukan oleh masyarakat kota, karena sudah begitu banyaknya permainan yang modern lebih baru dan praktis dilakukan, serta fasilitas untuk mengisi malam terang bulan yang indah itu sudah cukup banyak tersedia asalkan ada uang yang cukup maka mereka akan dapat mengisi malam terang bulan yang indah itu dengan cukup menyenangkan.

Tetapi rasanya permainan ini perlu digiatkan kembali untuk memberikan pendidikan kepada para remaja kita hanya saja dalam suasana yang betul-betul seperti yang dikehendaki oleh permainan ini. Sehingga sifat jujur, sportif yang spontan dapat lagi ditanamkan pada anak-anak kita, misalnya kita mulai dari anak-anak sekolah dasar kita.

Tanggapan masyarakat:

Masyarakat sebenarnya masih dapat menerima permainan ini, karena sangat gampang dilakukan, serta sangat mengasikkan. Hanya saja satu persoalan yang sulit untuk dipecahkan ialah sulit mencari tanah/lapangan yang cukup luas melaksanakan permainan ini.

Bayangkan saja untuk menampung anak-anak yang jumlahnya 20 orang saja diperlukan tanah yang lebarnya lebih dari 5 m, dan panjangnya lebih dari 25 m.

Karena tanah yang tidak dipergunakan di kota seluas itu sangat sulit dicari. Walaupun ada lapangan seperti itu sudah dipakai lapangan permainan modern lainnya yang sudah antre penggunaannya.

4. Nama Permainan: Ma geri-gerian.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Latar belakang sosial budaya:

Bali yang penuh dengan sungai yang berair sepanjang masa memberikan kemungkinan masyarakatnya senang mandi di sungai. Kehidupan masyarakat yang sebagian besar adalah petani maka mereka sangat erat bergaul dengan alam. Bagi yang hidup di pedalaman dengan tanah yang subur dengan sungai yang berair jernih dan penuh dengan ikan mendorong mereka berusaha memanfaatkan alam yang kaya tersebut.

Bercocok tanam di sawah memerlukan keterampilan dan keterampilan; begitu pula sungai sebagai bagian daripada alam memerlukan keterampilan tersendiri untuk dapat memanfaatkan kekayaan yang dikandungnya. Maka itu berenang dan menyelam untuk bisa mendalami serta memahami sungai dengan segala persoalannya memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat.

Air dalam sungai yang jernih dan tenang mendorong anak-anak mempersiapkan diri supaya dapat memanfaatkannya. Maka itu mandi dengan berenang dan menyelam secara alami merupakan panggilan kodrati baginya untuk dapat menjadi manusia terampil dikelak kemudian hari. Anak-anak berenang dan menyelam bebas kesana kemari melahirkan ide untuk menciptakan permainan yang bisa menunjang keperluan jasmaninya dan sekaligus dapat memberikan hiburan baginya, serta dapat mengisi waktu yang luang secara positif. Mereka memanfaatkan kemampuan berenang dan menyelam untuk keasikan bermain yang mereka namakan ma-geri-gerian. Dengan bermain secara tidak disadari mereka sudah didewasakan sehingga mereka biasa dengan sungai dengan segala macam masalahnya.

Dengan kedewasaan ini mereka benar-benar trampil hidup di sungai, sehingga sungai yang kadang-kadang jinak, dan tidak jarang menunjukkan kegarangannya bisa ditaklukkan dan dapat diambil manfaatnya.

Latar belakang sejarah perkembangannya:

Sebagaimana halnya jenis-jenis permainan rakyat lainnya yang merupakan bagian daripada kebudayaan yang lahir dan berkembang dimana tidak bisa dipungkiri bahwa alam ikut memberikan coraknya, maka permainan rakyat ini juga demikian halnya. Data yang pasti tentang kapan mulai dikenalnya permainan ini sulit untuk didapat. Penulis belum menjumpai data-data ilmiah yang menjelaskan kapan permainan ini mulai dikenal oleh masyarakat. Dari

penjelasan dari keberapa tingkat generasi dikatakan bahwa mereka sudah mengenalnya sejak kecil, sehingga penulis sementara berkesimpulan bahwa permainan ini sudah cukup tua umurnya. Dengan perkembangan kota dan tambahan penduduk yang cukup tinggi maka berangsur-angsur lah sawah tegalan yang dulunya menghijau sekarang berubah menjadi rumah dan gedung-gedung dengan kurang memperhatikan kelestarian dari pada sungai-sungai yang mengalirkan air yang bersih dari gunung.

Mulailah sungai dicemari, sehingga masyarakat yang pada mulanya bisa memanfaatkan air sungai untuk mandi, bahkan tidak jarang air sungai dulu untuk minum yang masih dapat dipertanggungjawabkan nilai kesehatannya karena memang bersih. Maka lenyaplah keindahan sungai dengan berbagai macam tepian yang indah dan tiban yang dalam tetapi tenang. Berbarengan dengan itu dibuatlah kolam-kolam renang dengan berjenis-jenis permainan baru yang lebih teratur dan rapi organisasinya. Sekitar tahun lima puluhan kita masih dapat melihat permainan itu dilakukan oleh para remaja kita, tetapi sekarang kalau kita ingin melihatnya harus jauh masuk kepedesaan dimana sungainya masih bersih dan anak-anak tidak begitu disibukkan dengan berbagai jenis kesibukan dan permainan modern.

Peserta/Pelaku :

- a). Jumlah: Dilakukan oleh orang paling sedikit 2 orang, dan sebanyak-banyaknya sesuai dengan keadaan/medan sungai.
- b). Usianya: 10 tahun keatas.
- c). Jenis kelamin: Laki-laki saja/perempuan saja.
- d). Latar belakang sosial budaya: Bisa diikuti oleh segenap lapisan masyarakat asal bisa berenang/menyelam.

Peralatan/Perlengkapan permainan :

- 1. Sungai yang medannya cukup luas dengan kedalaman antara ½ meter sampai 2 meter, dengan air yang tidak begitu deras.
- 2. Bagi anak-anak yang masih kecil mereka biasa tanpa celana mandi, sedangkan yang sudah agak besar memakai celana mandi seadanya.
- 3. Batas lapangan permainan biasanya tebing sungai atau dibuat batas sesuai dengan persetujuan bersama.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya):

Tidak memakai iringan.

Jalannya permainan:

Anak-anak yang sebaya berkumpul, biasanya ada seseorang anak mere-

lakan diri untuk "ngalih" yaitu bertugas mencari teman-temannya yang sedang "mengkeb" yaitu bersembunyi di dalam air.

Kalau tidak ada yang merelakan diri secara suka hati, maka mereka mengadakan sut sampai ada yang paling kalah dan dialah yang bertugas untuk "ngalih" atau pencari semua temannya yang "mengkeb" atau sembunyi didalam medan yang sudah disepakati bersama itu.

Setelah ada seseorang yang ditugaskan "ngalih" maka semua temannya bersembunyi secara tersebar sesuai dengan kesenangannya masing-masing. Sebelum bersembunyi itu ia mengucapkan kode melalui salah seorang teman yang harus sembunyi dengan kata "geri" sebagai pertanda dimulainya permainan itu.

Mendengar ucapan itu maka semua peserta bersiap; yaitu yang harus "mengkeb" akan mencari tempat yang dianggapnya aman dan yang "ngalih" mencari temannya yang paling dianggapnya lengah, atau bisa disambarnya dengan segera.

Yang mencari harus berenang/menyelam didalam menyambar temannya itu, begitu pula yang disambar harus mengindar dengan berenang/menyelam, tidak boleh berlari didalam usaha menyelamatkan diri itu. Siapapun yang dapat dipegang diantara yang bertugas mengkeb itu dialah yang harus menggantikan kedudukan orang yang pada mulanya ngalih itu, dan ia berkedudukan seperti temannya yang lain yaitu bersama-sama mengkeb. Orang yang dapat ditangkap tadi harus menjalankan kewajiban "ngalih" seperti teman yang digantikan kedudukannya itu dengan bertanggung jawab.

Begitulah seterusnya permainan ini berlangsung sesuai dengan kesenangannya secara jujur dan sportif tanpa adanya wasit yang harus memimpinya.

Permainan ini benar-benar memerlukan para pemain yang sanggup berenang secara baik, begitu pula dapat menyelam supaya dapat menjadi pemain yang penuh gairah dan bersemangat. Hanya saja berenang dengan gaya tertentu tidak begitu diperlukan dalam permainan ini yang penting mereka bisa mengambang dan bergerak dengan cepat dan menyelam seperlunya. Permainan ini sangat keras melarang pesertanya untuk mengejar atau mengindar dengan berlari.

Pada akhirnya mereka sama-sama puas dan mereka tidak perlu secara khusus mandi dan badannya sudah sama-sama bersih, maka berakhirlah permainan ini tanpa perasaan dendam diantara sesamanya.

Peranannya masa kini :

Bagi daerah yang sungainya masih memungkinkan untuk mandi secara sehat, permainan ini bisa membantu membentuk perenang-perenang dan penyelam alami yang betul-betul tangguh, sehingga bisa membantu menciptakan atlet-atlit perenang. Di daerah seperti ini permainan ini masih kita dapat hidup dengan suburnya.

Sekarang ini karena keadaan memang berubah, kita harus menghargai waktu dengan cermat maka para orang tua akan lebih mengawasi para anak-anaknya supaya bisa lebih berdisiplin dengan waktu, misalnya mereka hanya bermain ini pada saat-saatnya jam untuk mandi, tidak seperti dulu dilakukan sembarang waktu.

Sekarang mereka sangat banyak mempunyai kesibukan lain yang harus dikerjakannya karena kita masing-masing sudah memahami bahwa setiap jaman mempunyai corak tersendiri dengan tipe-tipe manusianya tersendiri pula.

Tanggapan masyarakat:

Pada umumnya masyarakat masih bisa menghargai permainan ini dilakukan oleh anak-anak mereka. Hanya saja mereka lebih menekankan supaya permainan ini jangan dilakukan seperti dulu lagi, karena keadaan sekarang memang tidak sama seperti dulu yang serba santai, tanpa banyak persaingan seperti jaman ini.

Sekarang kalau kita ingin ikut dapat mengisi pembangunan maka kita harus dapat membekali diri dengan sesuatu keterampilan, maka itu setiap waktu harus kita pandai membaginya. Terbatas sebagai kegiatan mandi-mandi para orang tua tidak akan menghalangi para putra/putrinya untuk melakukan permainan ini seperti misalnya antara jam 16.00 sampai jam 17.00 atau waktu-waktu mandi pagi hari.



5. Nama Permainan: "Matajog"

Peristiwa/suasana/waktu:

Siang hari, tidak terikat dengan jam artinya bisa dilakukan setiap saat.

Latar belakang sosial budaya:

Permainan ini lebih menonjol unsur ketangkasnya, maka itu ia disenangi oleh para pemuda. Sebagai pemuda yang sedang mengalami masa puber maka mereka akan selalu berusaha menunjukkan kebolehannya. Tidak jarang mereka melakukan perbuatan-perbuatan yang berbahaya dan menurut penglihatan kita para orang tua agak aneh.

Dalam praktek sehari-hari para pemuda sering melakukan perbuatan yang sangat berani agak di luar perhitungan, maka itu sering berbahaya bagi dirinya.

Dorongan kuat untuk mendapatkan perhatian dari orang lain menyebabkan mereka sering tampil dalam atraksi yang benar-benar memerlukan ketangkasan khusus. Salah satu kegiatan yang dapat menyalurkan dorongan jiwa mudanya yang penuh keinginan untuk diperhatikan ialah berjalan dengan menaiki dua buah galah yang dibuat khusus untuk itu dengan tempat pijakan disebut "tajog". Mereka akan berlomba untuk mendapat perhatian sebanyak-banyaknya, maka itu mereka berusaha supaya dapat bergerak dengan tangkas dan dapat berjalan di atas "tajog" yang tinggi. Keadaan inilah menyebabkan timbul persaingan. Selain ketangkasan permainan ini juga dilakukan secara santai oleh penggemarnya sebagai tangga bergerak. Mereka sambil bermain dapat memetik buah-buahan yang agak tinggi dan bisa juga dipakai untuk meninggikan diri waktu nonton pertunjukan umum. Hanya sering dimarahi penonton lainnya karena mereka kurang dapat diawasi, dapat mengganggu keasyikkan penonton pada umumnya.

Latar belakang sejarah perkembangannya:

Menurut penjelasan beberapa informan yang penulis hubungi, menerangkan bahwa permainan ini mereka terima secara berantai dari generasi berikutnya.

Para orang tua mengatakan bahwa kakeknya pun sudah mengenalnya. Begitu pula selanjutnya para kakek yang mendahului sudah mengenal pula. Jelasnya penulis belum dapat memberikan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah kapan permainan ini dikenal.

Permainan ini masih sering kita lihat dilakukan oleh para pemuda kita pada tahun lima puluhan. Rupa-rupanya permainan ini juga disesuaikan de-

ngan keadaan jaman, terutama dalam hal mengkaitkan dengan jenis-jenis permainan lain yang biasa dilakukan tanpa menggunakan "tangga" ini. Misalnya dengan memakai "tajog" ini mereka dapat berlomba dengan berlari mencapai sesuatu garis finish, juga secara beregu mereka bisa membentuk barisan. Pada waktu jaman Jepang dimana baris berbaris sangat dipentingkan, para penggemar "tajog" dapat juga membentuk regu baris berbaris. Banyak jenis permainan yang dapat dilakukan dengan memakai "tajog".

Tetapi sekarang permainan ini sudah dapat dikatakan hampir tidak ada lagi. Kadang-kadang saja kita melihat anak-anak di pinggiran Kota secara iseng mengisi waktu luangnya bermain "tajog".

Peserta/pelaku:

- a). Jumlah: Seorang/kelompok.
- b). Usianya: 12 s/d 17 tahun.
- c). Jenis kelamin: Laki-laki.
- d). Latar belakang sosial:

Bisa diikuti oleh siapa saja, tanpa terikat dengan keadaan sosial artinya dapat diikuti oleh semua golongan masyarakat.

Peralatan/perlengkapan permainan:

- 1. Satu pasang/beberapa pasang "tajog".
- 2. Lapangan yang tidak terikat dengan ukuran tertentu.
- 3. Kadang-kadang diperlukan juga sebuah tempat yang agak tinggi untuk tangga menaiki "tajog".

Iringan (musik, gamelan, dan sebagainya):

Permainan ini tidak memerlukan alat pengiring.

Jalannya permainan:

Permainan ini disamping bisa dilakukan secara perseorangan juga dapat dipakai sarana bertanding. Kalau dilakukan secara perseorangan maka yang diperlukan ialah: ketangkasan, kelincahan, serta keindahan gerak. Memang pelaku tidak menghadapi lawan lain yang secara jelas untuk berusaha dikalahkannya. Tetapi letak kepuasan pemain ialah dikagumi oleh masyarakat penontonnya. Makin pandai ia berleumpang lengkok dan bergerak secara cekatan di atas "tajog" penonton akan makin kagum. Berbeda halnya kalau mereka bertanding yang dihadapi ialah lawan yang harus ditentukan kalah menangnya oleh kemahiran para pelakunya. Letak kepuasan berpangkal kepada berhasil/tidak seorang pemain menundukkan lawannya. Untuk permainan yang sifatnya perseorangan dengan sendirinya pemain tidak harus memperhatikan peraturan permainan, yang penting mereka dapat menaiki "tajog" itu dengan cekatan, dan mampu menunjukkan beberapa atraksi kemahirannya bergerak di atas galah seolah "penyambung" kakinya sehingga ia merupakan

orang yang berkaki panjang.

Kadang-kadang bagi pemain yang betul-betul mahir ia dapat berjalan dengan lincah di atas "tajog" yang tingginya sampai 1.30 cm. Seandainya tinggi anak itu saja 1.60 cm maka ini berarti ia menjadi "orang" yang tingginya 2.90 cm.

Untuk menaiki "tajog" ini diperlukan tempat khusus sebagai tangganya, kadang-kadang lantai, pohon kayu, atau juga tembok yang tidak terlalu tinggi. Caranya ialah pemain akan menaiki dulu sebuah "tajog" itu dengan berpijak pada pijakan yang khusus dibuat. Setelah diperoleh keseimbangan baru kakinya yang lain dipijakkan pada tajog yang satu lagi. Pemain berusaha memperoleh keseimbangan di atas "tajog" itu, sebab syarat pokok untuk bisa bermain "tajog" ("matajog"), ialah dapat mengatur keseimbangan badan dari atas "tajog". Baru setelah keseimbangan dicapai secara sempurna baru pemain dapat berjalan, atau berlari atau pun bergerak dengan sebuah "tajog" sedangkan yang lagi satu diangkatnya atau tidak dipijaknya. Atau gerak-gerakan yang lain sesuai dengan ketangkasan serta kemahirannya bermain di atas "tajog". Selain permainan yang sifatnya perseorangan bisa juga diadakan bermacam-macam pertandingan antara lain:

- 1).Pertandingan lari
- 2).Dorong-dorongan.

Penulisan sudah dikemukakan di atas bahwa dengan "matajog" dapat dilakukan berbagai jenis pertandingan sesuai dengan keadaan. Sebagai jenis pertandingan yang dilakukan tidaklah merupakan permainan khas daerah, bahkan kalau mau sepak belapun dapat dilakukan dengan "matajog" hanya saja sesuai dengan keadaan para pemainnya yang bergerak dengan "kaki" panjang.

Untuk contoh beberapa permainan yang bisa dilakukan dengan "matajog" penulis sebutkan dua macam yaitu lari dan dorong-dorongan. Untuk lari dapat diikuti oleh beberapa orang dengan tinggi "tajog"nya agak sama, artinya tidak ada ketentuan khusus mengenai batas tinggi. Kalau sudah agak sama tingginya mereka sudah dapat mengikuti. Peserta dilepas dari jenis start dengan aba-aba dan harus menuju garis finish, yang menang adalah yang paling dulu sampai di garis finish. Sedangkan main dorong-dorongan ialah pemain memilih lawannya sendiri, atau seseorang menantang teman lainnya. Setelah dapat kata sepakat maka mereka berdua mulai yaitu saling senggol/dorong. Siapa yang jatuh maka ialah yang kalah. Setelah masing-masing puas mereka berhenti dengan tiada perasaan dendam, bahkan mereka selalu berusaha untuk menjadi pemain tangkas.

Peranannya masa kini:

Permainan ini sekarang sudah sangat jarang dilakukan mengingat per-

mainan yang dapat menggantikan kedudukannya sangat banyak. Jenis-jenis permainan yang lebih menonjolkan sifat keolah-ragaannya sangat banyak dikenal di lingkungan pemuda kita.

Permainan baru yang datang sebagai cabang olahraga jauh lebih praktis dan mempunyai wawasan nasional bahkan internasional yang sudah diorganisir secara rapi. Maka itu para pemuda kita walaupun melakukan hanya sebagai pengisi waktu secara iseng saja. Berusaha untuk menjadi pemain "matajog" yang cekatan dan lincah sudah tidak perlu mereka lakukan, karena hasil yang diharapkan seperti dulu kepuasan rohani sudah bisa diperoleh dengan meningkatkan keterampilan di bidang permainan lain yang sudah jelas mempunyai masa depan yang lebih cerah. Sebenarnya kalau mau membangkitkan kembali permainan ini tidak terlalu sukar karena orang-orang yang sanggup mengerjakan/melakukan permainan itu masih ada cukup banyak. Maka itu membina kembali permainan ini cukup dengan memberikan perangsang kepada masyarakat penggemarnya. Rupa-rupanya membangkitkan kembali permainan ini perlu kita usahakan mulai saat ini, karena tindakan ini sekalipun sudah agak terlambat masih bisa dikerjakan untuk memperkaya khasanah budaya bangsa kita. Jelas usaha ini menunjang rencana kita bersama membina dan meningkatkan semangat kebangsaan.

Tanggapan masyarakat:

Masyarakat Bali masih tetap beranggapan bahwa "matajog" adalah sebuah permainan yang cukup mempunyai nilai olah raga.

Hanya saja karena begitu besar sikap tolerannya bangsa kita mereka tidak merasa begitu kehilangan dengan langkanya jenis permainan ini yang diganti permainan lain dari luar. Para orang tua yang disinari oleh semangat toleransi yang besar dalam keadaan seperti ini hanya berpegangan bahwa permainan baru apapun datang asalkan tidak bertentangan dengan tata susila dan dapat mengasikkan anak-anak mereka, akan dapat menerimanya.

Yang penting bagi para orang tua kita permainan itu dapat membantu mereka membuat kesibukan anak-anaknya supaya jangan mereka melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak baik. Jelaslah agar permainan itu disamping dapat mendukung fungsi pokoknya sebagai suatu permainan hendaknya dapat menjadi alat sosialisasi selaras dengan kepribadian bangsa kita.

Karena kita sama-sama mengerti betapa besar peranan permainan dalam membentuk pribadi para generasi muda. Salah memilih permainan akan ikut memperlancar salah langkahnya para remaja kita. Maka itu para orang tua akan tidak jemu-jemunya mengawasi permainan anak-anaknya supaya tetap melakukan permainan-permainan yang dapat memberikan nilai positif pada kehidupannya.

Matajog



6. Nama Permainan: "Makepung"

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Peristiwa ini hanya ada pada waktu sesudah para petani selesai menuai padi di sawah, kira-kira bulan April, pada saat cuaca benar-benar baik.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Masyarakat petani pada umumnya mempunyai rasa gotong royong yang sangat kuat. Mereka bergotong-royong dalam mengerjakan sawahnya dari sejak memacul sampai dengan menuai dan terus membawa ke rumah.

Kegotong-royongan ini khususnya di Kabupaten Jembrana lebih diberi corak tersendiri pada waktu mereka membawa hasil panennya ke rumah. Mereka membawa hasil panennya dari sawah ke rumah dengan memakai kereta yang ditarik oleh sepasang kerbau jantan. Suasana riang gembira mendorong mereka untuk berusaha mempercepat jalannya kereta itu, sehingga suasana itu benar-benar meriah mereka bergembira dalam bekerja gotong royong.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Makepung ini berasal dari kata "kepung" yang berarti kejar, sehingga makepung mengandung pengertian mengadu kekuatan saling kejar mengejar, dahulu mendahului. Permainan semacam ini satu-satunya ada di Bali yaitu di Kabupaten Jembrana. Makepung adalah pacuan kerbau dengan menarik "cikar" kecil atau "gedebeg" sejenis alat pengangkut yang ditarik oleh sepasang kerbau. Diperkirakan mulai berkembang sebagai suatu permainan rakyat pedesaan sekitar tahun 1929.

Asal mula terjadinya permainan ini ialah kerja gotong-royong mengangkut padi dari sawah dengan kereta yang ditarik oleh kerbau ke rumah pemilik hasil panen. Pada umumnya dipakai cikar kecil yang hanya memuat 10 ikat padi, satu ikat beratnya \pm 30 kg. Yang dipakai menarik adalah kerbau jantan kesayangannya. Mereka berangkat bersama-sama dengan melalui jalan-jalan ke sawah yang khusus dibuat oleh organisasi pertanian (Subak). Masing-masing pemilik kereta bangga akan kegagahan kerbaunya dan mereka mengajak teman-temannya untuk berlomba secara iseng. Terjadilah pemilihan pasangan dengan memperhatikan keseimbangan keadaan kerbau penariknya. Sekalipun mereka seolah-olah berlomba tetapi tujuan utama untuk membantu teman membawa padinya sampai dengan selamat ke rumahnya.

Kereta-kereta yang penuh dengan muatan padi beriring menuju rumah pemilik padi tersebut. Para pemilik cikar/pengemudi (saisnya) berada di ba-

gian belakang dengan membawa "sanan" (bambu ± sebagai alat) untuk "negen" (memikul padi dari tengah sawah ke kereta).

Mereka juga melengkapi diri dengan "siku-siku" yaitu suatu alat yang dibuat dari kayu yang bentuknya melengkung ± 35 cm gunanya untuk menarik tali pengikat padi waktu mengeraskan ikatannya.

Dalam perjalanan membawa padi terjadi suasana yang sangat ramai, ada yang bernyanyi ada yang saling berpantun, memukul sanan bambu sehingga melahirkan suara yang ramai. Lama kelamaan timbullah suatu keadaan baru yang sifatnya lebih mengarah pada hiburan sehingga suasana gotong royong dilengkapi dengan keperluan hiburan.

Bahkan ada sampai yang berkaul kalau panennya baik, nanti dia akan mengiringi arak-arakan padinya dari sawah ke rumah dengan alat gamelan. Suasana akan lebih semarak lagi dan semangat berlomba akan tumbuh dalam iklim kekeluargaan yang sehat. Alat-alatnya sudah mulai dihias, seperti kerejanya sudah diukir, dilengkapi dengan bendera warna warni sehingga kereta dengan kerbaunya sudah merupakan benda kesenian untuk mengangkut padi.

Selanjutnya timbullah kelompok-kelompok kecil yang akan berlomba kalau ada kesempatan untuk membantu teman membawa padi ke rumahnya. Ada dua macam kereta yang dipakai:

1. Yang berbentuk gedebeg; yaitu kereta yang rodanya di buat dari akar kayu, dihubungkan sebelah kanan dan kiri dengan poros yang menghasilkan roda yang selalu berputar bersama-sama. Kereta ini merupakan bentuk aslinya sebelum dibuat kereta-kereta khusus untuk keperluan makepung. Pada kepala kerbau ada perhiasan dibuat dari kulit sapi berukir, tanduknya dibungkus dengan kain yang berwarna-warni sesuai dengan kesukaan dan rasa seni pemiliknya. Lehernya digantungkan "keroncongan" (sejenis gongseng besar dibuat dari perunggu). Saisnya memakai kain dan baju khas Kabupaten Jembrana dengan membawa tongkat kecil dari rotan sebagai pecutnya.
2. Kereta kecil khusus dibuat untuk keperluan makepung. Kereta ini dibuat sesuai dengan keperluan perlombaan, sehingga ringan, begitu pula rodanya dibuat khusus supaya ringan ditarik oleh kerbau. Sebenarnya ada dua jenis "Makepung" dengan latar belakang sosial budaya yang berbeda yaitu:
 - 1). Makepung di sawah, 2 magembeng di sawah. Kedua permainan ini timbulnya sebagai variasi dari pada kegotong royongan dalam mengolah tanah. Sehingga alat yang ditarik berbeda yaitu sebuah lampit (suatu alat yang terbuat dari kayu sejenis garu untuk meratakan dan menggemburkan tanah).

2).Magembeng: Kalau makepung di sawah penariknya adalah kerbau, maka magembeng penariknya adalah sepasang sapi jantan dan alat yang ditarik juga lampit. Permainan ini juga mendukung suasana kegotong royongan para petani dalam menggarap tanahnya supaya cepat bisa ditani.

Peserta/Pelaku:

a). Jumlahnya:

Beberapa orang yang bertanding sebagai sais (kelompok).

b). Usianya:

17 s/d 40 tahun (diperlukan sais yang tegap dan tangkas).

c). Jenis kelamin: Laki-laki.

d). Latar belakang sosial:

Karena permainan ini lahir dari pada suasana kegotong royongan para petani, maka pesertanya adalah khusus para petani.

Peralatan/Perlengkapan:

1. Sepasang kerbau jantan pilihan disebut kerbau pepaduan.
2. Gelinding/kereta yang lasim disebut Gedebeg, khusus dibuat untuk pacuan kerbau.
3. Uga yaitu sepotong kayu tempat sarad gedebeg bergantung; pada tempat itulah leher kerbau menyangga.
4. Gogak yang terletak ditengah-tengah uga, berfungsi sebagai pemegang sarad demikian juga sebagai tiang umbul-umbul.
Jalan yang panjangnya 2 kilometer dengan garis start dan finish yang dibuat dari bambu yang dibilah supaya berbunyi waktu dilalui.
5. Busana kerbau:
 - a. Hiasan kepala kerbau disebut rumbing bentuknya serupa rumbing pada barong.
 - b. Hiasan leher kerbau disebut geronongan, mirip genta bentuknya bulat seperti gongseng hanya jauh lebih besar.
 - c. Hiasan tanduk kerbau dibungkus dengan kantong kain merah yang bentuknya sesuai dengan tanduk kerbau itu.
 - d. Pakaian khas Kabupaten Jembrana:
Masing-masing kelompok membuat pakaian seragam mencerminkan kesatuannya sebagai kelompok. Bahkan untuk lebih menjaga semangat kekompakan regunya mereka membuat panji kebanggaan.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya):

Untuk membangkitkan semangat biasanya masing-masing peserta membawa gamelan sederhana seperti kendang 2 buah, 1 buah Kempul, 3 buah kenong. Dan disertai sorak sorai yang ramai.

Jalannya Permainan:

Pelaksanaannya dilakukan oleh sebuah panitia lengkap dan untuk menilai dibentuk Dewan Juri yang disebut "Sayo" yang mencerminkan unsur-unsur yang akan bertanding.

Ada 3 macam sayo:

1. Sayo yang menempati garis start I disebut sayo lepas I dan sayo yang menempati ujung jalan di sebelah yang jaraknya ± 2 km disebut sayo lepas II. Kedua sayo ini menetapkan sah/tidaknya pelepasan para peserta.
2. Sayo yang menentukan kalah/menang ialah sayo Tumpeng yang berada di garis start I. Garis start ini juga sebagai garis finish karena peserta harus menempuh jarak dari garis start ke ujung sebelah yang dijaga sayo II dan kembali ke garis start lagi sebagai pencapaian garis finish.

Mengingat begitu besarnya minat peserta "makepung" ini maka daerah peserta dibagi 2 kelompok/sektor yaitudaerah di sebelah timur sungai Ijogading dan daerah/sektor sebelah barat sungai Ijogading. Sehingga dalam hal ini sungailah yang dijadikan batas wilayah sektor. Di bagian barat sungai disebut sektor Barat dengan masing-masing sektor membuat pakaian seragam dengan panji-panji sekaligus untuk lebih menanamkan rasa solidaritas kelompok.

Untuk tanda pengenal masing-masing sektor dipergunakan bendera/panji yang ditaruh pada masing-masing gedebeg/cikar. Kemudian masing-masing daerah sektor diwajibkan membuat penggolongan-penggolongan tingkat-tingkat kerbaunya dari pasangan tingkat I sampai dengan pasangan tingkat 30 bahkan kadang-kadang lebih.

Penggolongan ini didasarkan atas ketangkasan kerbaunya. Oleh karena itu masing-masing sektor akan berusaha mempertemukan kerbaunya yang se-tingkat (se rangking). Kemudian hasil dari pertandingan pacuan kerbau itu dikumpulkan, sehingga sektor mana yang memperoleh kemenangan ialah yang akan menjadi juara.

Perlu juga penulis kemukakan disini bahwa penentuan rangking kerbau akan bisa berubah tergantung pada prestasinya dalam pertandingan-pertandingan. Misalnya kalau pasangan kerbau yang pada mulanya menempati rangking 10 karena setiap pertandingan yang diadakan selalu menang maka ia akan dinaikkan rangkingnya, begitu sebaliknya kalau sering kalah maka tingkatnya akan diturunkan.

Cara penilaian untuk menetapkan kalah menang pacuan kerbau itu adalah diatur berdasarkan atas keberangkatan, atau tiap-tiap pasangan sebenarnya tidak perlu saling dahulu mendahului karena startnya sudah ditentukan begitu pula garis finishnya sudah ditetapkan pula.

Keberangkatan pasangan itu dijejerkan beriringan dengan penentuan garis start yang sekaligus juga akan dipakai garis finishnya.

Selanjutnya mereka diberikan aba-aba berangkat secara beriringan. Biasanya di daerah/sector mana diadakan, pasangan dari sanalah yang berangkat terlebih dahulu, seolah-olah petunjuk jalan yang harus dilalui sampai garis finish/start yang ke II dalam suasana belum bertanding. Sekembalinyalah mereka baru bertanding.

Andaikan diadakan di sector timur maka pasangan sector timur berangkat dulu dengan garis start yang terletak di muka dan diiringi oleh pasangan dari sector barat dengan garis start dibelakangnya.

Demikian juga garis finish/start II letaknya diatur sehingga kedua pasangan ini menempuh jarak 2 km.

Waktu pertandingan sedang dilaksanakan Joki akan berusaha mengendarai keretanya dengan baik sehingga keseimbangan kedua kerbau tetap terjaga dan Joki berlagak dengan gagah dan cekatan.

Setelah sayo tumpang dapat mengetahui pasangan mana yang menang maka bendera yang menang dinaikkan sehingga penonton tahu pasangan kerbau mana yang menang. Begitu diteruskan dengan pasangan berikutnya sesuai dengan banyaknya pasangan yang akan diturunkan, dan hasilnya akan dijumlah/dikumpulkan, sehingga sector yang paling banyak pasangannya menang maka sector itulah yang menang.

Peranannya Masa Kini:

Sekarang permainan ini sangat mengalami kemajuan karena mendukung beberapa kepentingan:

1. Pemerintah perlu mempertahankan permainan ini karena dapat memperkaya sarana pariwisata Bali.
2. Pemerintah juga sangat memerlukan permainan ini karena akan mendorong para petani untuk berlomba menjaga kesehatan ternaknya, sehingga masing-masing petani merasa perlu punya kerbau sehat yang dapat diadu dan sekaligus juga membantu petani mengerjakan sawahnya.
3. Masyarakat tani juga merasa perlu mempertahankan permainan ini karena permainan ini punya sejarah yang baik sebagai sumber dari pada rasa kegotong-royongan bekerja di sawah.

Masyarakat tani sangat merasakan kegunaan gotong royong karena sebagian besar pekerjaan di sawah akan lebih berhasil kalau dikerjakan dengan ke-

gotong royong. Karena ada bagian-bagian pekerjaan, bagaimanapun modernnya cara penggarapan masih diperlukan cara bergotong-royong.

Tanggapan Masyarakat:

Masyarakat tani sangat berkepentingan akan kelangsungan hidup permainan ini, karena dengan cara ini mereka benar-benar dididik untuk lebih mencintai ternaknya yang sangat berguna dalam membantu pekerjaannya.

Dengan modernisasi pertanian seperti memakai traktor, disamping tidak semua sawah bisa ditraktor karena sebagian sawah-sawah di Bali bertingkat-tingkat, juga terbukti terlalu sering ditraktor tanah berkurang kesuburannya mungkin karena kerbau dipakai membajak ia akan mengeluarkan kotoran yang sangat baik untuk rabuk, sedangkan traktor mengeluarkan kotoran-kotoran oli dan solar yang mengotori sawah dan membuat tanah menjadi lebih kurus (perlu penyelidikan).

Jadi permainan makepung ini sangat diperlukan juga selain fungsi tersebut juga sebagai sarana hiburan yang sulit dicari penggantinya.

Dengan diberi lampu hijau oleh pemerintah seperti tiap tahun diberi fasilitas untuk mengadakan acara "makepung" dengan mendapat bantuan dari pemerintah berupa hadiah, maka masyarakat tani merasa diperhatikan.

Mendapat perhatian seperti ini akan besar sekali pengaruh psychologisnya pada masyarakat, sehingga mereka akan lebih mencintai lagi jenis permainannya ini.

7. Nama permainan: Ma -- genuk-genukan.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Pada umumnya permainan rakyat ini dilaksanakan pada waktu-waktu luang apalagi menjelang bulan Purnama. Di saat luang itulah para remaja bergembira ria dengan kawan sebayanya menghibur diri melepaskan lelah setelah seharian sibuk dengan tugas pekerjaan masing-masing.

Di malam hari permainan ini berlangsung antara jam 19.00 s/d 23.00 malam waktu Indonesia bagian barat, agar tidak melelahkan keesokan harinya. Permainan ini tidak terikat dengan penyelenggaraan suatu peristiwa tertentu, namun bebas dilaksanakan berdasarkan kesepakatan para pemain.

Latar belakang Sosial Budayanya:

Memperhatikan kata genuk yang artinya tempayan tempat air (gentong atau gebeh; bahasa Bali). Sudah tentu sifatnya diam di tempat dan hanya menerima tuangan air dari tuan rumah dan tempatnyapun di sudut suatu dapur. Demikian halnya dengan permainan ini bahwasanya ganuk berfungsi sebagai hakim yang amat menentukan kalah menangnya permainan ini. Namun demikian genuk ini selalu diawasi oleh para pemain; apakah dia berlaku jujur atau sebaliknya. Disinilah dituntut suatu pendewasaan jiwa untuk bertindak jujur dan menepati aturan permainan. Dua buah group yang sedang melakukan permainan ini sudah sepakat memilih seorang yang bertindak sebagai genuk atau wasit untuk bertugas menerima pesan bisikan dari para pemain dari dua buah group tersebut, dengan cara berbisik menyebutkan nama dari salah seorang anggota group lawannya. Jenis permainan ini bebas dilakukan oleh siapa saja yang berminat baik remaja putra, remaja putri mau pun anak-anak, asalkan mereka sudah hafal dengan nama-nama semua anggota group lawannya dan berani bertanggung jawab terhadap keputusan genuk apabila genuk bertindak tidak jujur dan berat sebelah. Melalui permainan ini jelas amat dituntut rasa jujur dan tanggung jawab dari genuk karena yang menjadi genuk selalu diawasi gerak geriknya oleh peserta anggota group yang bertanding.

Latar belakang sejarah perkembangannya:

Sesuai dengan penuturan para informan yang penulis wawancarai semuanya menyatakan bahwa mereka telah menerima permainan rakyat ini dari generasi terdahulu dan tidak banyak yang mereka ketahui tentang perkembangan terciptanya. Data tertulis untuk mendapatkan informasi yang dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah sama sekali belum pernah dibuat, mungkin pada saat itu tidak diperlukan.

Beberapa informan berpendapat timbulnya permainan rakyat ini disebabkan kurangnya hiburan pada anak-anak dan remaja pada saat itu, sehingga timbul ide coba-coba untuk membuat suatu permainan akhirnya dapat diterima untuk mengisi waktu luang yang kemungkinan besar terus menerus mengalami perubahan sehingga pada suatu saat dapat diterima sepenuhnya sebagai permainan rakyat yang kita warisi sampai sekarang. Dijelaskan pula bahwa sekitar jaman Belanda sampai masuknya Jepang ke Indonesia permainan ini amat sering dilaksanakan hampir setiap hari, namun akhir-akhir ini mengalami kemerosotan yang mungkin disebabkan lantaran banyaknya jenis hiburan yang timbul akibat kemajuan teknologi masa kini antara lain film, TV, yang mulai menyebar ke pelosok-pelosok pedesaan.

Walaupun demikian permainan ini sering juga dilaksanakan pada saat menjelang upacara di Pura-pura di malam hari apa lagi terang bulan dan pada saat-saat santai lainnya

Peserta/Pelaku:

a). Jumlahnya:

Peserta dibagi menjadi 2 buah group yang masing-masing group berjumlah antara 5 (lima) sampai 10 (sepuluh) orang atau lebih.

b). Usianya:

Usia para pemain antara 6 s/d 15 tahun.

c). Jenis kelamin:

Para pemain boleh pria saja, boleh wanita saja atau boleh campuran.

d). Latar belakang sosialnya:

Para peserta bebas dan tidak terikat oleh ikatan sosial tertentu; siapa berminat boleh ikut berdasarkan musyawarah dan kesepakatan bersama antara para pemain.

Peralatan/Perlengkapan permainan:

Peralatan dan perlengkapan dalam rangkaian permainan rakyat ini sama sekali tidak ada, yang dipergunakan hanya lapangan dengan denah yang tidak begitu terikat, atau tempat yang memungkinkan mereka bergerak dengan ukuran ± 6 s/d 10 m^2 .

Mengenai denah ini amat relatif sifatnya disesuaikan dengan kesepakatan para peserta. Yang terpenting diperhatikan ialah hal-hal sebagai berikut:

1. Ada tempat untuk wasit yang dalam permainan ini disebut genuk.
2. Ada tempat untuk berkumpul bagi 2 buah group yang sedang bermain jaraknya antara group I dan II, 4 s/d 5 meter dan masing-masing anggota

group dapat saling melihat tetapi bisikan terjamin tidak terdengar pihak lawan.

Demikian pula jarak group I dan II dengan genuk \pm s/d 5 m dan genuk dapat melihat dan dilihat para pemain.

Iringan (musik, gamelan dlsb.):

Permainan ini sama sekali tidak memakai iringan gamelan atau bunyi-bunyian lainnya baik sebagai iringan langsung maupun sebagai latar belakang.

Jalannya permainan:

Setelah terkumpulnya sejumlah anak-anak atau remaja misalnya 21 orang, maka dimulailah musyawarah untuk disepakati bersama memilih seorang genuk yang bertugas sebagai penerima pesan/bisikan dari anggota group yang bertanding. Para anggota lainnya memecah diri menjadi dua group yang jumlah masing-masing group sama, walaupun terdapat perbedaan-perbedaan umur antara anggota group I dan group II.

Setelah group ini terbentuk dimulailah permainan ini dengan terlebih dahulu menempati posisi tempat yang telah ditentukan secara berkelompok. Untuk menentukan group mana yang lebih dahulu maju menyampaikan pesan/bisikan kepada genuk diadakanlah undian oleh wakil masing-masing group yang ditunjuk oleh anggota groupnya dengan jalan "sut".

Sut ini misalnya dimenangkan oleh group I, dengan demikian group I ini memilih seorang anggotanya untuk maju menuju genuk, untuk membisikkan nama salah seorang dari anggota group II. Sebelum masing-masing group mengirim wakilnya menuju genuk biasanya diadakan perundingan guna mengatur siasat nama siapa yang harus dibisikkan nantinya dari salah seorang group lawan. Setelah anggota dari group I tadi maju menuju genuk dan menyebutkan nama salah seorang anggota group II maka dia pun kembali ke kelompoknya semula, untuk selanjutnya disusul oleh salah seorang dari wakil group II menuju genuk menyebutkan nama salah seorang dari anggota group I dengan berbisik pula.

Apabila pada waktu anggota dari group I tadi menyebutkan nama anggota group II yang kebetulan maju mewakili group II, maka genuk akan menepuk tangannya (tepek tangan hanya sekali) yang menandakan bahwa anggota tadi dinyatakan mati dan harus diam di sekitar genuk. Apabila anggota tadi kebetulan tidak disebutkan oleh wakil group I, maka dia pun kembali ke kelompoknya semula.

Dalam hal ini genuk sama sekali tidak boleh memberikan kode-kode tertentu pada saat salah seorang anggota group kembali ke kelompoknya setelah ia selesai menyampaikan pesan bisikan kepadanya.

Misalnya menggolongkan kepala pada saat salah seorang wakil group akan menuju ke tempatnya, atau menggugukkan kepalanya. Hal ini mengakibat-

kan kecurigaan dari group yang mendahuluinya. Anggota group yang baru saja mewakili groupnya menuju genuk tidak dibenarkan maju untuk kedua kalinya secara berturut-turut (sesuai dengan kesepakatan semua pemain). Sebagai contoh dapat penulis kemukakan bahwa A dari group I (A I).

Setelah maju ke genuk, lalu maju lagi B dari group II, AI akan diperkenalkan maju lagi. Setelah seorang kawannya mendapat giliran.

Demikianlah permainan ini berlangsung sehingga berakhir dengan kesudahan menang dan kalah. Group yang menang ialah group yang anggotanya masih tertinggal lebih banyak dibandingkan dengan jumlah anggota group yang kalah.

Permainan ini kadang-kadang berlangsung sampai salah satu group semua anggotanya dinyatakan mati, sehingga berkumpul seolah-olah menjadi tawanan sang genuk.

Peranannya masa kini :

Sebagaimana telah penulis kemukakan mengenai dalam uraian ini, bahwa permainan rakyat ma-genuk-genukan pada saat ini kurang mendapat perhatian dari anak-anak dan remaja kita. Kalau boleh penulis kemukakan rasanya sudah mengalami kemerosotan dibandingkan dengan peranannya di masa lampau. Apabila penulis bandingkan peranan dan fungsi permainan ini pada masa lampau sebelum mengalirnya berjenis-jenis hiburan dan permainan-permainan modern yang ditunjang oleh hadirnya teknologi modern, yang mengandung berbagai unsur antara lain: pendidikan jasmani dan mental. Tetapi kini permainan rakyat yang demikian dominannya pada masa lampau, betul-betul terdesak dan pada akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian masyarakat. Kalau demikian halnya bukan berarti bahwa permainan rakyat ini dilupakan sama sekali, tetapi amat jarang dilakukan.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat pendukung dimana permainan rakyat ini penulis pungut kurang mendapat perhatian terhadap perkembangan dan pembinaan dari jenis permainan rakyat ini, karena telah terpengaruh oleh bermacam-macam permainan modern seperti badminton, volley, pingpong dan lain-lain.

Kemerosotan yang terjadi bukanlah lantaran kurangnya perhatian masyarakat terhadap jenis permainan ini namun situasilah yang menghendaki agar terjadinya perubahan tanggapan terhadap kehidupan permainan rakyat ini. Kesemarakan masa lampau makin memudar jika tidak secepatnya ditangani secara serius dengan pendokumentasian dan pencatatan, perekaman dan lain sebagainya.

Bila pada saat-saat tertentu masih ada anak-anak yang melakukan permainan ini masyarakat secara spontan menyambut dan memberikan dukungan sambil ikut menyaksikan jalannya permainan ini dan mengenang masa lampau, masa mereka-mereka sedang bergairahnya melaksanakan permainan rakyat ini.

8. Nama Permainan : "Ma-Celeng-Celengan"

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan rakyat maceleng-celengan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak antara jam 15.00 s/d 16.30 sore atau pada malam hari disaat terang bulan. Permainan rakyat ini bebas dilaksanakan oleh siapa saja yang berminat. Waktu yang dipilih betul-betul menjelang saat-saat anak-anak mandi pada sore hari, mengingat permainan ini memerlukan gerakan-gerakan badan, kelincahan berlari sambil meloncat, sehingga kesemuanya ini akan mengeluarkan keringat, melelahkan namun menyegarkan tubuh.

Latar belakang sosial budayanya :

Memperhatikan kata maceleng-celengan yang asalnya dari kata celeng (Babi), permainan ini melukiskan bagaimana gerak-gerak kelincahan seekor babi yang sedang ditangkap sambil dipermainkan oleh para penangkapnya. Permainan rakyat ini bebas dilaksanakan oleh siapa saja dan tidak ada kaitannya dengan pelaksanaan kegiatan sosial tertentu.

Anak-anak yang akan melakukan permainan ini dituntut sportivitas yang tinggi, sehat jasmani, jujur terhadap peraturan permainan.

Maceleng-celengan ini adalah suatu permainan yang agak keras dan sering-sering menyebabkan salah paham antara para pemain bila peraturan yang ada dilanggar.

Jujur dan sportif benar-benar amat dituntut karena sifat permainan ini disamping untuk memupuk kesegaran jasmani juga mendidik mental anak-anak untuk selalu berbuat baik. Pemain yang bertindak sebagai celeng diikat oleh suatu peraturan yang ketat dan harus dipatuhinya. Demikian pula semua anak yang ikut dalam permainan ini yang bertindak sebagai penangkap celeng, tidak dibenarkan melakukan suatu kekerasan didalam mempermainkan dan mengganggu celeng ini. Boleh diganggu, dipermainkan dan kadangkadangkang ditangkap beramai-ramai, tetapi dalam batas-batas kewajaran sehingga tidak berbahaya bagi kedua belah pihak. Dalam mempermainkan dan mengganggu Celeng ini, para pelakunya amat berhati-hati agar tidak kena tendangan kaki celeng yang selalu mengarah di bawah lututnya. Celeng tidak bisa bebas bergerak karena harus selalu jongkok dengan kedua belah tangan harus selalu menyentuh tanah sebagaimana layaknya seekor babi. Dalam usahanya menggaet atau menendang kaki lawannya Celeng sama sekali tidak boleh mengenai anggota badan selain di bawah lutut. Posisi anggota badan celeng pada waktu melancarkan tendangan jongkok serta kaki dan tangannya menyentuh tanah.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Berdasarkan penuturan para informan yang penulis wawancarai, menyatakan bahwa apa yang mereka terima dari generasi terdahulu belum pernah mengalami suatu perubahan hingga saat sekarang. Perubahan yang mereka alami adalah gairah para anak-anak masa kini seolah-olah tidak menaruh perhatian terhadap jenis permainan rakyat ini sehingga amat dikhawatirkan bahwa kepunahannya sudah diambang pintu. Pada masa lampau permainan ini amat digemari oleh anak-anak dan dilakukan hampir setiap hari menjelang mereka mandi sore atau pada malam terang bulan. Timbulnya jenis permainan ini dimungkinkan oleh kurangnya permainan olah raga pada saat lampau sehingga permainan apa saja yang diperkirakan dapat menyegarkan badan bisa mereka terima sebagai pengisi waktu luangnya.

Data tertulis mengenai timbulnya permainan ini belum pernah didapati, mungkin pada saat itu tidak diperlukan. Kemerossotan yang dialami oleh permainan rakyat ini akibat para remaja dan anak-anak lebih menyukai jenis-jenis permainan modern yang lebih praktis seperti badminton, pingpong dan lain-lain. Walaupun demikian permainan rakyat ini masih juga dilaksanakan oleh masyarakat pedesaan pada waktu-waktu tertentu.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Permainan ini dapat dilaksanakan oleh anak-anak 5 s/d 10 orang.
- b) Usianya : Usia para pemain antara 6 s/d 14 tahun.
- c). Jenis kelamin : Semua pemain laki-laki.
- d) Latar belakang sosial : Permainan rakyat ini bebas dilakukan oleh siapa saja yang berminat.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus yang diperlukan hanya lapangan tempat bermain berukuran ± 5 s/d 7 m². Kondisi lapangan diharapkan rata, tidak berbatu-batu agar tidak membayayakan para pemain pada waktu bergerak, berlari dan melompat-lompat.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini sama sekali tidak memakai iringan, baik musik maupun gamelan.

Jalannya permainan :

Sebelum permainan ini dimulai, bermusyawarahlah anak-anak tadi untuk memilih seorang pemain yang bertugas sebagai celeng. Untuk jelasnya penulis akan mengumpamakan menyiapkan 8 orang anak untuk melakukan permainan maceleng-celengan ini. Kedelapananak ini melaksanakan undian untuk memilih celeng. Cara pengundian ini bermacam-macam, ada yang me-

lalui sut yang sudah biasa, dan ada pula dengan membuat patahan-patahan lidi yang dipotong sepanjang $2\frac{1}{2}$ s/d 3 cm dan 1 buah dibuatkan yang terpendek $\pm 1\frac{1}{2}$ cm. Yang paling pendek inilah biasanya disebut cul. Sehingga cara pengundian ini disebut ma-cul-culan. Ma-cul-culan ini pun bisa dimainkan tersendiri.

Potongan-potongan lidi tadi digenggam jadi satu sehingga tidak kelihatan yang terpendek tadi, karena waktu menggembam hanya ujungnya yang diperlihatkan sama rata. Ini dilaksanakan oleh salah seorang pemain dan jumlah patahan-patahan lidi ini dibuat sama jumlahnya dengan (jumlah) para pemain. Para peserta secara bergilir mencabut lidi-lidi ini, dan siapa yang memperoleh lidi (cul ini) dialah yang menjadi Celeng. Ada kalanya salah seorang dari peserta dengan suka rela menonjolkan/mengusulkan dirinya untuk menjadi Celeng, uluran tangan inipun biasanya diterima oleh semua peserta hanya untuk pertama kalinya. Tetapi biasanya akan ditempuh suatu jalan yang seadil-adilnya melalui berbagai cara pengundian.

Celeng telah terpilih dan permainanpun dimulai. Celeng mulai jongkok dengan kedua belah tangannya elalu menyentuh tanah sebagaimana layaknya seekor Celeng (Babi). Pakaian para pemain biasanya celana pendek dan yang memakai sarung, hendaknya "mabulet ginting" (sarungnya dilipat ke belakang).

Celeng mulai menendang kaki lawannya dan lawannyapun melompat menghindar. Para pemain yang bertugas sebagai penangkap Celeng ini, berusaha menaklukkan mangsanya dengan berbagai siasat, demikian halnya Celeng inipun berusaha mengejar para pengganggunya dengan tendangan-tendangan beruntun ke arah kaki lawannya sementara para penangkapnya pun dengan lincah menghindar, meloncat sambil berhati-hati mempermainkan, menepuk kepalanya dan bersama-sama berusaha menangkap untuk bisa ditalkukkan; biasanya kaki celeng dipegang beramai-ramai lalu dilepaskan lagi. Dalam mempermainkan, menepuk kepalanya dan bersama-sama berusaha menangkap untuk bisa ditalkukkan; biasanya kaki celeng dipegang beramai-ramai lalu dilepaskan lagi. Dalam mempermainkan Celeng ini pelakunya tidak dibenarkan berbuat di luar ketentuan yang bisa mengakibatkan berbahaya. Celeng pun dalam mengarahkan tendangannya dianggap sah bila mengenai kaki bawah lutut, selain itu dilarang. Bila salah seorang pemain kena tendangan tepat di bawah lututnya, secara otomatis Celeng itu berdiri dan menunjuk lawannya tadi bahwa dia telah kena. Peristiwa inipun menjadi perhatian para pemain lainnya, sebab tidak ada seorang pemainpun yang berani lengah, pandangannya dan perhatiannya selalu ke arah Celeng. Itulah sebabnya segala kejadian akan selalu disaksikan bersama-sama. Secara jujur dan penuh rasa tanggung jawab yang kena tendangan tadi beralih fungsi menjadi Celeng. Pemain yang tadinya berperan sebagai Celeng, kini beralih menjadi pihak penangkap dan pengganggunya. Blaa dend^{an} yang dikhawatirkan akan terjadi

antara celeng dan pengganggunya yang baru saja berganti beralih peran belum pernah terjadi. Demikianlah permainan ini berlangsung silih berganti sehingga semua pelakunya merasa payah. Akhirnya dengan perasaan lega dan puas permainan ini diakhiri.

Peranannya masa kini :

Permainan rakyat maceleng-celengan pada akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian masyarakat dibandingkan pada masa lampau (+ Tahun 1960 ke atas).

Mungkin hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang kita tidak sadari telah merubah nilai budaya masyarakat. Pengaruh teknologi modern yang berkembang menuju masyarakat desa, hiburan yang semakin banyak, jenis-jenis permainan modern yang sudah pula merata masuk desa, sehingga kehidupan permainan rakyat ini, berdikit-dikit terdesak. Aktifitas sosial masyarakat yang makin komplek banyak menyita waktu anak-anak untuk ikut berperan sebagai pembantu orang tua, sehingga waktu-waktu santai disita untuk kesibukan rumah tangga. Kendatipun demikian permainan ini masih juga dilaksanakan terutama oleh anak-anak pedesaan.

Tanggapan Masyarakat:

Seperti apa yang penulis utarakan dalam berbagai permasalahannya mengenai permainan rakyat ini kiranya sudah tidak dapat dielakkan lagi timbulnya suatu perubahan tanggapan masyarakat terhadap permainan ini dimasa sekarang. Masa lampau permainan rakyat merupakan permainan satu-satunya untuk pengisi waktu bagi anak-anak, namun pada masa sekarang sudah mulai sedikit demi sedikit digeser oleh permainan-permainan masa kini yang lebih baru, praktis dan tentu lebih digemari anak-anak.

Ini adalah perbuatan tidak sengaja dari masyarakat. Dilakukan atau tidak masyarakat menanggapi biasa-biasa saja.

Mereka-mereka itu tidak merasa kehilangan atas diremehkannya dan dilupakannya permainan rakyat ini oleh anak-anak. Kesemarakannya permainan rakyat ini dimasa lampau dan kemerosotannya pada masa kini dianggap suatu hal yang wajar saja. Meskipun demikian keadaannya bukan berarti bahwa jenis permainan rakyat ini ditinggalkan begitu saja, namun masih ada juga anak-anak yang mau dan bisa melakukannya pada waktu-waktu tertentu. Semoga atas penanganan yang serius dari Pemerintah, permainan rakyat ini bisa diselamatkan dan disejajarkan kembali dengan berbagai jenis permainan baru yang sudah dianggap sebagai miliknya.

9. Nama permainan : Ma Meong-meongan.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan meong-meongan dilakukan pada saat-saat luang sebagai pengisi waktu, setelah usai dari kesibukan-kesibukan membantu orang tua dan keluarga. Waktu yang paling sering dipergunakan oleh anak-anak dalam melaksanakan permainan rakyat ini biasanya pada sore-sore hari antara jam 15.00 – 17.00 WIB dan pada malam hari dilaksanakan 5 hari menjelang dan sesudah terang bulan.

Permainan ini bebas dilaksanakan tanpa adanya kaitan dan ikatan dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar belakang sosial budayanya :

Memperhatikan kata ma-meong-meongan dalam wujud permainan rakyat ini mengingatkan kita kepada dua jenis binatang yang bermusuhan yaitu meong (kucing) dan mangsanya bikul (tikus).

Demikian pula halnya dengan pelaksanaan permainan ini diangkat dari suasana seekor kucing yang sedang mengejar seekor tikus.

Dalam permainan rakyat ma-meong-meongan ini terlihat adanya suasana hidup bergotong royong, keakraban pergaulan dan keterampilan jasmani.

Kelincahan dan kegesitan para pemain amat menentukan ramai atau tidaknya suasana permainan ini. Permainan ini penulis maksudkan sebagai rekreatif karena dalam permainan ini tidak bisa dilepaskan dari jalinan lagu daerah Bali sebagai pengantar jalannya permainan yang dinyanyikan bersama-sama oleh semua pemain kecuali meong dan bikul. Lagu daerah dengan judul meong-meong yang dijadikan pengantar permainan ini, sering-sering dibawakan oleh anak-anak tanpa dibarengi permainannya. Dalam permainan meong-meongan ini apa yang disuguhkan adalah kebalikan dari kegiatan sehari-hari. Kita sehari-hari memberantas dan membasmi tikus. Tapi dalam permainan ini kita akan melindungi tikus dan memusuhi kucing. Dalam permainan rakyat ini tidak ada pantangan bagi siapapun yang berminat untuk ikut melaksanakannya.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Berdasarkan penuturan para informan yang penulis wawancarai menyatakan, bahwa apa yang mereka terima sebagai permainan rakyat, yang mereka juga amat biasa melaksanakannya pada masa anak-anak, kurang dapat mengutarakan bagaimana sebenarnya proses timbulnya permainan ini.

Bila diibaratkan sebagai makanan, mereka sudah makan dan tidak tahu siapa

dan bagaimana membuatnya. Sulit dibayangkan proses terciptanya permainan rakyat pada masa lampau sampai bisa diwariskan hingga sekarang.

Data tertulis yang memberikan petunjuk dalam rangkaian permainan rakyat ini belum pernah ada, sehingga apa yang penulis ketengahkan belum bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pada masa lampau jenis permainan rakyat ini amat digemari oleh anak-anak dan hampir setiap kesempatan mereka gunakan untuk melakukannya. Permainan rakyat pada saat lampau merupakan hiburan dan permainan satu-satunya untuk mengisi waktu luangnya. Berlainan halnya dengan perkembangannya pada akhir-akhir ini boleh dikatakan mendapat saingan yang tidak terelakkan lagi dengan makin digemarinya permainan-permainan masa kini oleh anak-anak, seperti pingpong, badminton dan lain-lain. Kendatipun demikian bukan berarti anak-anak sudah meninggalkan permainan ini, hanya saja semakin jarang dilakukan.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Permainan ini dilakukan bergroup dengan jumlah antara 10 s/d 12 orang dan kadang-kadang lebih disesuaikan dengan kondisi/ luas lapangan tempat bermain.
- b). Usianya : Para pelaku berusia antara 6 s/d 12 tahun.
- c). Jenis kelamin : Permainan ini dapat dibawakan oleh anak-anak wanita saja, pria saja atau campuran pria dan wanita.
- d). Latar belakang sosialnya : Permainan rakyat ini bebas dilakukan oleh siapapun yang berminat.

Peralatan/perlengkapan permainan :

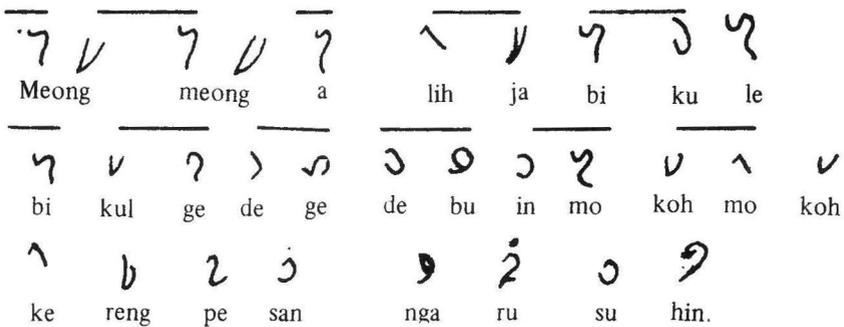
Dalam melaksanakan permainan rakyat ini tidak memerlukan peralatan khusus yang dipergunakan hanya halaman/lapangan tempat bermain yang ukurannya sesuai dengan keperluan. Yang dipentingkan agar lingkaran yang akan dibentuk dengan jalan berpegang-pegangan tangan oleh group yang akan bermain, menyesuaikan diri dengan lapangan/tempat yang tersedia. Yang perlu diperhatikan agar lingkaran bebas bergerak, meong (kucing) dan bikul (tikus) bisa bebas berlari, bila keluar masuk lingkaran.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan meong-meongan ini tidak memakai iringan gamelan atau musik, tetapi memakai nyanyian daerah sebagai pendahuluan dari pada jalannya permainan itu.

Nyanyian ini biasa disebut gending meong-meong. Gending (lagu) ini dinyanyikan bersama-sama oleh semua pemain kecuali meong dan bikul.

"Gending meong-meong" Laras Pelog (musik pentatonis).



Setelah lagu ini selesai, secara serentak disambung dengan kata-kata juk meng - juk kul berulang-ulang dibarengi dengan gerakan meong (kucing) mengejar bikul (tikus) yang berada dalam lingkaran dan lingkaranpun bergerak sesuai dengan situasi.

Jalannya permainan :

Anak-anak yang akan melakukan permainan meong-meongan ini berkumpul untuk bermusyawarah memilih calon pemain yang akan berperan sebagai meong dan bikul.

Dalam pemilihan ini diusahakan antara pemain yang akan berperan sebagai meong dan bikul ini seimbang dalam keadaan fisik, kelincahan gerakan dan kesehatan jasmaninya. Kesehatan jasmani amat menentukan jalannya permainan ini, karena sifat permainan ini dinamis dan penuh dengan gerakan badan, jongkok dan lari.

Demikian pula jenis kelaminnya biasanya sama, kecuali ada permintaan dari pihak pemain wanita yang sanggup dan berani bertanding melawan kawan prianya.

Untuk memilih sepasang pemain (meong dan bikul) ini berdasarkan suka rela dan kesanggupan. Setelah kedua pemain ini terpilih barulah mereka mengadakan sut untuk menentukan siapa yang akan bertindak selaku meong dan siapa yang akan menjadi bikul. Pemain yang kalah biasanya menjadi meong (kucing) dan yang menang menjadi bikul (tikus). Meong dan bikul telah terpilih, permainan pun dimulai. Seluruh peserta lalu berdiri membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan satu sama lain. Bikul (tikus) berada di dalam lingkaran dan meong (kucing) bersiap di luar lingkaran.

Lagu meong-meong pun dimulai oleh pemain yang berbentuk lingkaran sambil bergerak melingkar. Setelah lagu selesai dan kata juk meng juk kul mulai diucapkan; meongpun bergerak lari mengejar bikul yang berada dalam lingkaran; namun tindakan meong ini dihalangi oleh lingkaran tadi.

Di dalam cara meong ini untuk bisa menembus lingkaran, ada suatu sarat yang tidak bisa dilanggar, antara lain: meong hanya boleh masuk lingkaran dengan cara mencari celah yang lowong di antara pegangan tangan para pembuat lingkaran dengan jalan mesulub (masuk dari bawah lingkaran tangan, dengan jalan membungkukkan badan) dan sama sekali tidak boleh melompat dan

masuk menerobos dengan paksa/kekerasan. Untuk menghalangi agar meong tidak bisa masuk ke dalam lingkaran, pegangan tangan selalu direndahkan di tempat-tempat yang dituju oleh meong.

Demikian halnya dengan bikul yang selalu diintai ini, selalu bergerak menjauhi batas-batas lingkaran yang menjadi incaran meong. Apabila meong dengan gerak tipunya bisa menerobos masuk lingkaran maka bikul pun diberi kesempatan untuk lolos ke luar lingkaran.

Dalam keadaan terjebak di dalam lingkaran meong berusaha kembali untuk mengejar bikul yang kini berada di luar lingkaran. Dalam usahanya untuk bisa ke luar dari lingkaran, meong selalu mencari celah dengan berbagai tipu daya untuk bisa menyelinap dari bawah lingkaran tangan tadi. Bikul yang berada di luar pun selalu awas dan waspada mengamati gerak-gerik meong yang selalu mengejanya.

Apabila meong berhasil ke luar dari lingkaran, bikul pun kembali diberikan kesempatan untuk masuk ke dalam lingkaran juga dengan mesulub (merunduk).

Silih berganti antara meong dan bikul ke luar masuk lingkaran, sehingga meong berhasil menangkap bikul. Apabila hal ini terjadi maka pemain yang berperan sebagai meong kini menjadi bikul dan bikul beralih menjadi meong. Permainanpun diulangi lagi dengan diawali lagu meong-meong tersebut. Pada akhirnya permainan ini disudahi karena para pemain telah kepayahan atau waktu telah tidak mengijinkan. Perlu penulis ingatkan di sini bahwa adakalanya pengulangan permainan ini dimulai dengan memilih pasangan meong/bikul yang baru.

Apabila dalam permainan tadi meong sama sekali tidak berhasil menangkap bikul, maka secara sukarela pemain meong ini akan ngalaang (mengalah) dan permainanpun bisa diulang dengan pasangan meong baru atau dipilih meongnya saja di antara pemain lainnya. Dalam permainan meong-meongan ini sistim musyawarah untuk kesepakatan dalam tatacara pemilihan pasangan meong dan bikul ini betul-betul diterapkan. Apabila permainan meong-meongan ini dilakukan di Sekolah Dasar yang biasanya oleh anak-anak klas I dan II, guru yang mengasuhlah yang menentukan pemain meong dan bikul ini, sudah tentunya dipilih yang seimbang dalam segala kondisinya.

Peranannya masa kini :

Peranan permainan rakyat meong-meongan pada masa sekarang sudah mengalami sedikit kemerosotan dibandingkan dengan masa lampau. Hal ini dimungkinkan oleh pengaruh hadirnya berjenis-jenis permainan masa kini yang dipandang lebih praktis seperti pingpong, badminton, atletik dan lain-lainnya.

Demikian pula pengaruh teknologi modern yang ikut melibatkan seluruh pelosok pedesaan sehingga jenis hiburan seperti TV, Film, dapat masuk desa dan lebih menarik minat anak-anak untuk menikmatinya.

Walaupun demikian bukan berarti permainan ini sudah dilupakan oleh anak-anak. Malahan lagu "meong-meong" sampai saat sekarang masih biasa dinyanyikan oleh anak-anak, tanpa dibarengi dengan jalannya permainan.

Di beberapa Sekolah Dasar permainan ini masih biasa dilakukan oleh anak-anak kelas I dan II dan kadang-kadang langsung dipimpin oleh guru klasnya.

Tanggapan masyarakat :

Timbulnya suatu perubahan tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat ini sudah tidak terelakkan lagi. Permainan rakyat pada masa lampau merupakan hiburan dan permainannya anak-anak, untuk pengisi waktu-waktu santainya.

Dengan timbulnya berbagai jenis hiburan dan permainan masa kini yang dianggap lebih praktis dan menarik maka masyarakat dan para orang tua anak-anak seolah-olah ikut acuh tak acuh terhadap permainan rakyat peninggalan generasi terdahulu. Dalam hal ini masyarakat beranggapan bahwa perubahan yang timbul, disebabkan oleh situasi dan kondisi masyarakat masa lampau dan masa kini sudah mengalami perubahan, sehingga dilaksanakan atau tidak permainan rakyat ini, masyarakat menanggapinya biasa-biasa saja.

Meskipun demikian permainan meong-meong ini masih sering kita saksikan terutama di pelosok desa.

10. Nama permainan : Ma Sujang-Sujang

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan Sujang-Sujang ini dilakukan pada saat-saat luang bagi anak-anak dan biasanya waktu yang tepat kurang menjadi perhatiannya. Kadang-kadang malam hari antara jam 19.00 (WIB) sampai jam 20.00 (WIB), kadang kala sore, pagi, siang, setiap saat bisa bila anak-anak sudah ada yang mau melakukannya; karena sifat permainan ini hiburan belaka tanpa dituntut ke-trampilan khusus untuk melaksanakannya. Permainan ini dilaksanakan tanpa adanya ikatan dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar belakang sosial budayanya :

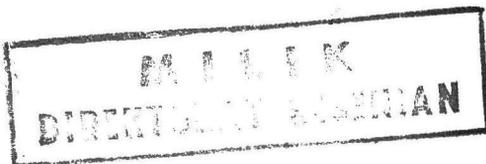
Kata Sujang – menurut beberapa informan berarti kepala diarahkan ke bawah, sehingga sujang-sujang dalam permainan ini kiranya sesuai dengan arti katanya, karena seroang pemain yang bertindak selaku penebak merundukkan kepalanya sampai ke lantai dengan alas tangannya sendiri dengan posisi jongkok. Permainan ini dilaksanakan berdasarkan kesepakatan para pemain. Tiada larangan lagi siapapun untuk melakukannya, baik dari golongan bangsawan, maupun rakyat biasa. Dalam bermain mereka belum mengenal dan mengerti perbedaan-perbedaan derajat.

Dalam melaksanakan permainan ini tidak dibutuhkan persyaratan tertentu yang mengikat, sehingga permainan ini bebas dilakukan oleh siapa, kapan dan dimana saja. Permainan ini betul-betul merupakan hiburan yang sesuai dengan perkembangan jiwa anak-anak, tanpa banyak mengeluarkan akal dan pikiran. Yang penting diperhatikan bagaimana cara agar tidak mencurigakan bila pada saatnya penebakan bagi siapa yang membawa benda yang dipakai alat dalam permainan ini dilakukan. Bagi Sujang (pemain penebak) mencari pula akal yang dipakai dasar dalam menentukan tebakannya, misalnya dengan melihat roman muka, membandingkan dengan pemain-pemain lainnya.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang kebetulan pernah mengalami permainan ini pada masa anak-anak, menyatakan bahwa timbulnya permainan ini kurang menjadi perhatiannya, mereka hanya bisa melakukan dan tidak banyak yang mereka ketahui proses terciptanya.

Demikian pula tidak ada suatu catatan yang menyangkut segala sesuatu mengenai permainan ini, sehingga amat sulit mengemukakan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Mungkin pada saat itu belum dianggap



perlu. Perkembangan permainan ini pada akhir-akhir ini hampir-hampir mengalami kesurutan dan jarang sekali anak-anak yang mau melakukannya. Dan mungkin hal ini bukan merupakan kelolosan dari anak-anak masa kini, karena memang anak-anak tidak tahu dan belum pernah diberitahu. Sesuai pula dengan penuturan informan, penulis sendiri mengalami permainan ini terakhir + Tahun 1953, dan setelah itu permainan rakyat Sujang-Sujang ini makin jarang dilakukan dan akhirnya anak-anak sekarang sama sekali tidak mengenalnya.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Permainan ini dapat dilakukan oleh 5 s/d 6 orang anak.
- b). Usianya : Usia anak-anak yang melakukan permainan ini antara usia 5 s/d 7 tahun (tingkat Taman Kanak-kanak).
- c). Jenis kelamin : Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja, anak-anak wanita atau campuran (anak laki dan wanita).
- d). Latar belakang sosialnya : Permainan ini boleh saja dilakukan oleh anak-anak yang berminat dan berpendapat untuk melaksanakannya.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Dalam melakukan permainan ini peralatan yang diperlukan antara lain:

1. Tempat bermain yang bisa menampung 5 s/d 6 orang anak-anak berukuran 1½ – 2 meter. Tempat ini amat mudah didapatkan karena ukurannya kecil dan kadang-kadang dilakukan di lantai, di balai-balai dan di halaman rumah.
2. Benda yang akan disembunyikan (digenggam). Benda yang dipakai biasanya potongan-potongan lidi atau batu kecil dan lain-lain. Benda ini dipilih yang kecil agar pada waktu digenggam tidak kelihatan dan sulit di terka bahwa dia menggenggam benda.

Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan sujang-sujang ini sesuai pula dengan namanya selalu di-antarkan dengan lagu sujang-sujang yang merupakan pula iringannya permainan ini. Tanpa lagu permainan ini tidak bisa jalan. Beberapa kata-kata dari lagunya kurang dapat dimengerti apa maksudnya.

Lagu = " SUJANG -- SUJANG "

Sujang -- Sujang ci pa pak ci pa pak

Ce le puk su gem ka ci ra nak ka ci ra nak

Iranak ngen ce tang ba tu si nggok ngook

bem bem bem nyen ngabe nyen ngabe

Nyen ngabe ini teruskan sampai tebakan dilakukan.

Jalannya permainan :

Sebelum permainan ini dimulai, anak-anak yang akan melakukannya berkumpul untuk mulai bermusyawarah untuk memilih seorang peserta yang akan bertindak selaku penebak.

Biasanya dilakukan dengan sut atau dengan membuat patahan-patahan lidi yang sama panjang ± 3 Cm dan dibuatkan 1 buah terpendek. Patahan ini digenggam oleh salah seorang peserta dengan memperlihatkan ujung-ujungnya yang sama rata. Lidi-lidi ini kemudian dicabut satu persatu oleh peserta dan siapa yang mendapat patahan yang paling pendek dialah yang bertugas sebagai penebak.

Pemain yang bertugas sebagai penebak ini lalu mulai menelungkup dengan kedua kakinya berada di bawah perutnya. Posisi ini bisa diatur sebagai berikut: Sebelum menelungkup bisa dimulai dengan jongkok, lutut lalu diletakkan di lantai disusul dengan kepala dirundukkan ke lantai pula dan dialasi dengan kedua belah tangan yang saling berpegangan atau digenggamkan. Arah muka biasanya ke bawah supaya tidak bisa melirik/melihat batas. Setelah ini dilaksanakan pemain lainnya duduk atau jongkok (dengan kedua lutut dirapatkan dan diletakkan di lantai) mengelilingi pemain yang menelungkup tadi dari samping dan dari belakangnya. Biasanya dari depan dilowongkan untuk memberikan ruang baginya pada waktu duduk mengadakan tebakan. Kedua belah tangan para pemain yang duduk mengitari kawannya yang menelungkup tadi diletakkan di atas punggungnya dengan cara menadahkan kedua telapak tangan. Salah seorang dari peserta ini sambil menadahkan tangan kirinya, tangan kanannya seolah-olah membagi-bagikan benda yang akan disembunyikan (digenggam) secara bergiliran sambil diiringi lagu "Sujang-Sujang".

Caranya menyentuhkan tanganpun diatur sesuai dengan jatuhnya ketukan pada lagu. Menjatuhkan tangan penulis maksudkan seolah-olah menaruh benda yang akan disembunyikan kepada semua telapak tangan agar hal ini dirasakan oleh pemain yang menelungkup. Bendanya bisa saja diberikan kepada salah seorang, sebelum lagu selesai. Hal ini dilakukan untuk mengelabui perkiraan penebak. Adapun jatuhnya tangan untuk seolah-olah meletakkan benda yang akandisembunyikan, penulis akan memberikan garis tebal pada suku kata lagu Sujang-Sujang yang dipakai mengiringi permainan ini.

Sujang – Sujang ci pa pak – Ci pa pak C le puk sugem

kaciranak – kaciranak Iranak ngenncetang batu

Singook – ngook bem – bem – bem , nyen ngabe

nyen ngabe berulang-ulang.

Setelah lagu ini berakhir dan disambung dengan kata-kata *nyen ngaba* maka pemain yang menelungkup tadi bangun untuk menebak siapa diantaranya yang membawa (menggenggam) benda tersebut. Pada saat kata-kata nyen ngabe itu pula para pemain yang bertindak sebagai penggenggam benda itu, dengan serentak menggenggamkan kedua telapak tangannya persis berpasangan arah muka belakang di depan dada dan diputar ke arah depan supaya genggam tangan kanan dan kiri silih berganti berada di atas, di bawah, di samping dan putarannya (tidak putarannya) tidak putus-putus bagaikan berisi sumbu.

Misalnya genggam tangan kanan persis ditaruh di atas genggam tangan kiri, genggam tangan kanan diputar ke depan melingkari tangan kiri, kebawahnya, ke belakangnya dan kembali ke atasnya, demikian pula genggam tangan kiri, diputar bersamaan dengan tangan kanan sehingga silih berganti berada di atas, di bawah, di samping seolah-olah putaran ini berada dalam satu sumbu terus menerus sampai pemain yang menelungkup tadi bangun (duduk dengan tidak merubah posisi kaki) dan menebak/menunjuk siapa yang diperkirakan membawa benda itu. Setelah tebakan ini dilakukan, semua peserta yang tadinya memutar genggamannya, berhenti sejenak sambil membuka tangannya masing-masing dan terlihatlah siapa diantara mereka yang membawa benda tersebut. Apabila pada tebakan I ini tidak berhasil menunjuk siapa pembawa benda itu (tebakannya meleset) penebak ini kembali menelungkupkan dirinya seperti sediakala dan pemain lainnya mulai menadahkan telapak tangan di atas punggungnya seraya mengulang permainan ini.

Apabila pada tebakan I tadi dia berhasil menunjukkan siapa pembawa benda tersebut, maka pembawa benda itulah yang harus menjadi penebak (menelungkup) dan yang menebak tadinya mengganti kedudukan yang ditebak.

Demikianlah permainan ini dilakukan berulang-ulang sehingga pada saatnya akan berhenti atas kehendak pemainnya sendiri.

Peranannya masa kini :

Jenis permainan rakyat Sujang-Sujang pada akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian dari masyarakat pendukungnya, dan hampir-hampir dilupakan. Peranannya pada masa lampau yang betul-betul bermanfaat bagi kebutuhan anak-anak dalam mengisi kegiatannya menghibur diri sambil bermain-main kini hanya tinggal kenangannya saja.

Pada masa lampau kehidupannya demikian menentukan sehingga hampir se-



tiap saat dilakukan.

Pada saat sekarang, setelah tersebarnya taman kanak-kanak sampai ke pelosok desa dan Banjar, sudah tentunya permainan-permainan yang diajarkan dan diterapkan kepada anak-anak dipilih yang praktis dan memberi manfaat bagi pertumbuhan jiwa dan jasmani anak-anak.

Inilah yang menyebabkan juga terdesaknya jenis permainan rakyat tempo dulu, dan kenyataannya kini sama sekali tidak pernah dimainkan lagi oleh anak-anak. Apalagi pada saat ini makin derasnya jenis-jenis permainan dan hiburan masuk desa yang ditunjang oleh hadirnya teknologi modern.

Tanggapan masyarakat :

Sudah tidak bisa dihindari lagi akan kemerosotan kehidupan permainan rakyat pada dewasa ini yang disebabkan oleh banyak faktor yang saling mempengaruhi. Kehidupan di masa lampau benar-benar berperan dan mengisi aktivitas anak-anak dalam bermain dan menghibur diri, karena memang pada waktu itu jenis hiburan dan permainan amat kurang. Lain halnya pada akhir-akhir ini, bermacam-macam permainan anak-anak amat banyak dijual dan modelnyapun amat menarik bagi anak-anak.

Demikian pula karyanyapun masih terjangkau. Dengan demikian minat anak-anak berdikit-dikit untuk mengalihkan pandangannya dan mulai memilih jenis-jenis yang lebih praktis dan menarik.

Perkembangan teknologipun amat mempengaruhi sikap anak-anak terhadap permainan rakyat masa lampau yang mengakibatkan dilupakannya permainan peninggalan nenek moyangnya. Masyarakat setempatpun tidak merasa kehilangan dan menganggap kejadiannya biasa saja.

11. Nama permainan : Macurik Manggis

Peristiwa/suasana/waktu :

Pada umumnya permainan ini dilakukan pada waktu-waktu luang, sebagai hiburan yang mengandung unsur pendidikan. Saat yang dianggap baik oleh anak-anak dalam melaksanakan permainan ini pada sore hari antara jam 16.00 s/d 17.00 wib dan pada malam hari biasanya dilakukan menjelang malam terang bulan dan diatur sedemikian rupa agar terangnya bulan masih bisa dimanfaatkan dan lamanya permainanpun tidak sampai larut malam. Dalam melaksanakan permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa sosial masyarakat pendukungnya.

Latar belakang sosial budayanya :

Istilah Curik Manggis dalam permainan ini rakyat ini seolah-olah tidak ada hubungannya antara kata Curik dan Manggis. Curik berarti nama burung dan manggis nama buah-buahan. Walaupun dalam permainan ini diumpamakan seolah-olah burung Curik ingin mencari makanan, berupa buah manggis inipun tidak terlihat dalam jalannya permainan, sehingga sulit bagi penulis untuk mengetengahkan bagaimanakah hubungan dan kaitan antara kata-kata (syair-syair) yang dipakai menghantarkan permainan ini dengan arti kata yang sebenarnya seolah-olah berdiri sendiri, namun diikat kedalam satu lagu. Bagi siapapun yang berminat untuk melaksanakan permainan ini sama sekali tidak ada persyaratan khusus dan bebas dilakukan baik dari kalangan bangsawan maupun dari golongan masyarakat biasa. Demikian pula persyaratan tertentu yang dihubungkan dengan adanya kegiatan sosial masyarakat sama sekali tidak dituntut dalam melakukan permainan ini. Permainan ini betul-betul bersifat hiburan segar dan riang gembira dan tidak membutuhkan keterampilan khusus bagi pesertanya. Faktor keberuntungan amat menentukan kalah menangnya dalam melaksanakan permainan ini, karena sistem yang diterapkan hanyalah tebakan. Namun tebakan yang akan dilontarkan oleh pemain penebak amat menyulitkan dirinya sebab dasar yang dipakai untuk menebak hanyalah coba-coba dan kira-kira saja. Sebab pemain ini matanya ditutup kain. Sifat permainan ini betul-betul riang gembira, karena sambil bergerak anak-anak menyanyikan lagu curik manggis yang tidak bisa dilepaskan/dipisahkan dari permainan ini.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang secara langsung pernah mengalami permainan ini ketika masih anak-anak, menyatakan bahwa apa

yang mereka lakukan pada masa lampau yang kini disebut permainan rakyat, mereka terima sebagai peninggalan nenek moyangnya dan tidak banyak yang mereka ketahui bagaimana proses terciptanya dan perkembangan selanjutnya. Diakuinya bahwa permainan rakyat pada masa lampau merupakan salah satu sarana untuk dipakai hiburan, sarana pergaulan dan bermain-main sesamanya, sehingga melalui permainan rakyat itulah anak-anak pada saat itu menyalurkan segala keinginan, gejolak hati, dan bakat-bakat yang terpendam. Karena dalam permainan rakyat ini disamping adanya gerakan jasmani juga, kemampuan vokal tidak bisa diabaikan begitu saja. Kurangnya sarana hiburan pada masa lampau sehingga bagaimanapun bentuk permainan yang timbul pada saat itu, tanpa banyak perhitungan mereka laksanakan dan lama kelamaan makin berkembang menuju kesempurnaannya, untuk selanjutnya tetap dipertahankan sebagaimana bentuknya yang ada sekarang.

Amat sulit bagi penulis mengetengahkan data yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah, oleh karena sampai saat ini belum pernah didapati suatu catatan yang mengungkapkan berbagai persoalan mengenai permainan rakyat ini.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Jumlah anak yang diperlukan dalam melakukan permainan ini berkisar antara 7 s/d 12 orang dan kadang-kadang lebih amat tergantung pada situasi dan kondisi lapangan dan jumlah anak-anak yang berminat.
- b). Usianya : Biasanya usia anak-anak yang melakukan jenis permainan ini antara umur 6 s/d 12 tahun.
- c). Jenis kelamin : Dapat dilakukan oleh campuran antara anak-anak pria dan wanita dan bisa juga oleh anak laki-laki saja atau anak-anak wanita saja, tergantung keadaan.
- d). Latar belakang sosialnya : Permainan ini bisa saja dilakukan oleh semua golongan masyarakat anak-anak, yang berminat untuk ikut serta.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Dalam menyelenggarakan permainan ini peralatan dan perlengkapan yang diperlukan antara lain :

1. Kain penutup mata yang dapat dipergunakan untuk menutup mata salah seorang pemain yang akan bertindak sebagai penebak yang nantinya akan berada di tengah lingkaran. Bentuk (lebar/panjang) dan warna kain tidak menjadi ketentuan khusus namun dapat dipastikan akan bisa menutup

kedua belah mata dengan rapat tanpa mencurigakan dengan mengikatkan kedua ujung kain tadi di belakang kepala pemain tadi.

2. Lapangan tempat bermain yang cukup lebar (luas) agar para pemain bisa membuat lingkaran dengan berpegang-pegangan tangan serta dapat bergerak melingkar sesuai dengan kehendak pelakunya.

Demikian pula jumlah pemain hendaknya disesuaikan dengan besarnya lapangan tempat bermain yang ada.

Iringan (musik, gamelan dan lain-lain) :

Permainan rakyat curik manggis ini diiringi lagu daerah yang disebut juga gending Curik Manggis sesuai dengan nama permainannya.

Lagu ini dinyanyikan bersama-sama, kecuali oleh/seorang pemain yang bertindak sebagai penebak dan berada dalam lingkaran. Para pemain yang membuat lingkaran dengan pegang-pegangan tangan ini, pada saat menyanyikan lagu Curik Manggis secara serentak bergerak melingkar kadang-kadang ke kanan dan kadang-kadang ke kiri.

Demikian pula pemain yang berdiri didalamnya ikut berjalan-jalan sambil mendengarkan lagu dan memperhatikan suara-suara masing-masing penyanyi agar dapat memperkirakan suara siapa yang kira-kira berada persis dibelakangnya sebab kata-kata lagu "nyen durine" menandakan tebakan dilaksanakan dan semua gerakan secara otomatis dihentikan; nyen durine berarti siapa di belakangmu, ini seolah-olah pertanyaan yang dilemparkan kepada pemain yang di tengah lingkaran yang harus menebak.

Adapun syair lagunya sebagai berikut :

Curik Manggis belahan batun cawan

Cigemblung cigemblung nyen durine.

Setiap kata nyen durine, semua gerakan dihentikan dan tebakan dilakukan.

Jalannya permainan :

Para peserta yang akan melakukan permainan ini terlebih dahulu mengadakan undian yang sudah biasa dilakukan dengan sut, sut ini bisa dilakukan dengan berganti-ganti (bergiliran) antara semua pemain. Misalnya pemain A sut dengan pemain B. Pemain B ini kalah lalu sut antara B dengan C, demikian seterusnya sampai didapat pemain yang terakhir yang kalah untuk bertugas sebagai penebak. Pemain penebak ini telah terpilih dan permainanpun bisa dimulai. Pemain yang bertugas sebagai penebak ini kedua belah matanya harus diikat dengan kain yang telah disiapkan dengan ujung-ujung ikatan ditaruh di belakang kepalanya, sementara pemain lainnya bersiap-siap membentuk lingkaran dengan cara berpegang-pegangan tangan.

Pemain yang matanya telah ditutup tadi, kini dikelilingi lingkaran. Lagu Curik Manggis pun dinyanyikan dan lingkaranpun digerakkan melingkar ke

kiri atau ke kanan. Pada saat nanyian tadi dibawakan dan tiba pada kata "nyen durine" gerakan dihentikan seketika dan tebakan pun dilaksanakan. Kata nyen durine berarti pertanyaan yang dilontarkan kepada pemain yang berada dalam lingkaran agar dia menebak nama "Siapa di belakangmu".

Pada waktu lingkaran digerakkan, sambil bernyanyi pemain yang berada dalam lingkaran pun ikut berjalan-jalan dalam lingkaran dengan arah yang tidak menentu sambil mendengarkan nyanyian dan memperkirakan suara siapakah nanti terdengar dibelakangnya pada saat kata-kata nyen durine tiba.

Tanpa pengamatan ini tebakannya akan nyasar dan sulit baginya melepaskan diri dari tugas dengan mata tertutup, walaupun faktor kebetulan dan keberuntungan ikut menentukan.

Pada saat tebakandilakukan posisi semua pemain tidak boleh berubah sampai pemain yang tertutup matanya tadi, melepaskan tutup matanya, setelah terlebih dahulu menyebutkan nama salah seorang pemain yang diperkirakan berada persis dibelakangnya. Apabila dalam penebakan I ini nama yang disebutkan tadi sesuai dengan orang yang dimaksudkan, maka secara otomatis orang yang ditebak itulah menggantinya sebagai pemain penebak dan berada dalam lingkaran dengan mata ditutup kain yang dipakai tadi. Bila dalam penebakan ini meleset/tidak tepat, maka dia kembali bertugas sebagai penebak dan tutup matanyapun dipasang lalu permainanpun diulang kembali. Perlu penulis tegaskan bahwa batas yang termasuk nyen durine (siapakah dibelakangmu) ialah dengan mengukur batas badan dengan rantangan kedua belah tangan sehingga tidak akan sulit menemukan pemain yang ditebak dalam melakukan permainan ini, sehingga belum pernah terjadi percekocokan. Demikian pula tebakan dilakukan setiap kata "nyen durine" tiba dan selalu dibuktikan dengan membuka tutup mata, setelah disebutkan nama yang dianggap paling tepat berada dibelakangnya. Dengan demikian permainan ini berlangsung meriah, penuh rasa kejujuran, dengan musyawarah menyelesaikan segala persoalan yang timbul pada waktu permainan dilakukan. Atas kesepakatan semua pesertanya, permainanpun diakhiri karena mungkin sudah kepayahan dan mungkin pula waktu yang tidak mengijinkan lagi.

Peranannya masa kini :

Jenis permainan rakyat ini pada saat sekarang sudah demikian surutnya sehingga pada akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian dari masyarakat, terutama sekali dari anak-anak yang merupakan pelaku dan pelaksana dari permainan ini. Pada masa lampau dimana pada waktu itu kurangnya sarana hiburan, permainan-permainan dan belum meratanya teknologi modern seperti sekarang, memang permainan rakyat merupakan media untuk menyalurkan kreativitasnya dan pengisi waktu luangnya. Namun pada saat sekarang kesemuanya ini telah berubah yang disebabkan oleh banyaknya faktor pe-

nunjang yang mendukung perubahan tersebut, sehingga tanpa disadari masyarakat terutama anak-anak telah mengalihkan pandangannya kepada jenis-jenis permainan masa kini yang praktis dan modern.

Banyaknya alat-alat permainan yang dijual di toko-toko mainan anak-anak yang masih bisa dijangkau oleh masyarakat biasa. Dengan demikian permainan rakyat ini hampir-hampir tidak berperan dan amat jarang dilakukan.

Tanggapan masyarakat :

Masa lampau tanggapan masyarakat terhadap kehidupan permainan rakyat ini amat positif dan betul-betul masih mendominasi kegiatan dalam bidang permainan anak-anak. Lain halnya pada masa kini seolah-olah sudah digeser oleh lajunya jenis permainan modern dan berbagai bentuk permainan anak-anak yang hampir tersebar ke pelosok desa. Di kota-kota yang agak besar malahan lebih awal surutnya permainan rakyat ini, dibandingkan dengan daerah pedesaan.

Kita akui bahwa jenis permainan masa kini lebih praktis dan lebih menarik gairah anak-anak untuk melaksanakannya. Masyarakat menanggapi secara wajar kemerosotan permainan rakyat ini, karena kondisi dan situasilah yang menghendaknya. Anehnya lagi masyarakat seolah-olah tidak merasa kehilangan walaupun sebenarnya banyak permainan yang dulu sangat bermanfaat baginya sudah tidak ada lagi. Kendati pun demikian namun pada saat-saat tertentu masih ada juga anak-anak yang bisa melakukan permainan ini.

12. Nama Permainan : "Malekenting"

Di tempat lain permainan malekenting ini juga disebut bermain "Terep-Calah". Nama malekenting lebih menonjolkan suara uang kepeng (uang bolong) yang kedengaran pada waktu permainan sedang berlangsung, sedangkan terep celeh lebih ditekankan/disesuaikan dengangambar motif yang terdapat pada kedua permukaan uang tersebut.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini dapat dilangsungkan pada setiap waktu dan tempat yang cukup terang seluas satu atau dua meter persegi saja asal tempat tersebut cukup keras (lantai yang disemen/tegel). Dalam melakukan permainan ini tidak pernahdikaitkan dengan kegiatan apapun, termasuk kegiatan adat-istiadat/agama, karena dalam permainan ini tidak ada sama sekali unsur religious-magis yang dibawanya. Jadi dapat diselenggarakan tersendiri dan leluasa.

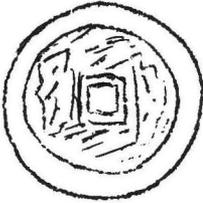
Latar belakang sosial budayanya :

Dalam menyelenggarakan permainan ini setiap golongan, kelompok, kelas, martabat yang terdapat dalam masyarakat semuanya boleh ikut serta. Baik dari golongan/kelas masyarakat yang dipandang tertinggi, maupun dari kelas yang dianggap terrendah. Yang penting mereka menyukai dan mau bermain. Juga tidak ada perbedaan apakah mereka berasal dari keluarga kaya, miskin, bangsawan, pegawai, pedagang, tani, buruh dan lain sebagainya. Bila melakukan permainan ini sedikitpun tidak ada perasaan atau pikiran mereka yang mengarah pada salah satu perbedaan di atas. Demikian pula masyarakat/orang tua mereka yang anak-anaknya ikut dalam kegiatan permainan ini. Mereka tidak akan atau pernah memikirkan perbedaan sumber asal anak-anak yang sedang berkumpul dan bermain.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Pada jaman yang telah jauh silam seluruh masyarakat pernah mengalami suatu masa kehidupan dimana mata uang logam merupakan alat pembayaran yang syah dan meliputi jumlah terbesar dalam peredarannya. Mata uang kertaspun ada juga pada waktu itu akan tetapi jika diperbandingkan dengan besar jumlah mata uang logam jauh lebih sedikit, sehingga penduduk desa umumnya tidak mengenal mata uang tersebut. Jenis mata uang logam itu misalnya: uang kepeng (bahasa daerah : pis bolong), sen, benggol, kelip, ketip, talen dan sebagainya sampai dengan yang paling tinggi nilainya yaitu ringgit (nilainya dua setengah rupiah). Yang terendah nilainya diantara semua mata uang tersebut diatas adalah yang dinamai "pis bolong" (uang kepeng) dan paling

banyak beredar pada masyarakat pedesaan. Nama "pis bolong" ini sesuai dengan bentuknya. pis = uang bolong = lubang (lihat gambar I).



Gambar I

Salah satu permukaan yang disebut "terep".



Permukaan lainnya yang dinamai "celeh".

Jenis mata uang ini yang terbanyak dikenal bagi semua lapisan masyarakat. Terutama anak-anak mata uang inilah yang sering dan banyak mereka bawa sehari-hari. Dengan demikian dapat diterima kiranya idee-idee mana yang dapat diwujudkan dengan bersumber pada mata uang ini. Salah satu permainan rakyat daerah yang mempergunakan alat utama uang bolong ini adalah "malekenting" yang amat populer terutama pada masyarakat anak-anak.

Uang bolong ini disamping berfungsi sebagai alat pembayaran, juga banyak dipergunakan dalam menyelenggarakan kegiatan adat dan agama dan lain-lain. Sedangkan permainan malekenting tidak ada hubungannya dengan semua kegiatan itu.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Jumlah peserta/pelaku tergantung juga dari besar "embung" (urunan) yang mereka inginkan. Kalau besar embung 3 kepeng, maksimal mereka bisa bermain berempat atau berlima. Bila banyak yang ingin ikut bermain, maka besar embung dikecilkan menjadi embung satu atau dua. Jumlah pemain dan besar embung dibatasi oleh jumlah uang kepeng yang dapat dijajarkan di atas punggung tangan anak-anak.
- b). Usianya : Anak-anak yang suka menyelenggarakan dan ikut serta dalam permainan ini biasanya kurang lebih seusia Anak Sekolah Dasar. Dari umur \pm 5 s/d 13 tahun.

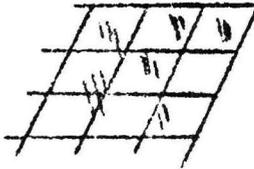
c). Jenis kelamin : Umumnya yang sibuk dengan permainan ini adalah anak-anak perempuan. Anak-anak lakipun kadang-kadang ikut serta dalam permainan ini.

d). Latar belakang sosial : Anak-anak dari semua golongan, kelompok atau kelas yang terdapat dalam masyarakat dapat ikut serta dalam permainan ini. Mereka berkumpul dan sibuk bermain tanpa pernah memikirkan dari golongan mana mereka berasal. Sesuai benar dengan sifat-sifat permainan ini yaitu sederhana dan mudah melakukannya. Tidak ada satupun syarat atau upacara yang diperlukan sebelum sampai selesai permainan ini diselenggarakan.

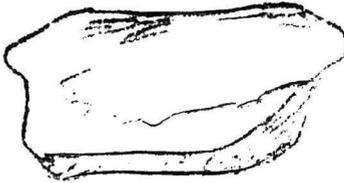
Peralatan/perlengkapan permainan :

Alat utama permainan ini adalah uang kepeng (pis bolong) yang juga berfungsi sebagai taruhan/urutan (embung), sedang perlengkapannya adalah lantai yang keras sehingga dapat menimbulkan lentingan dan bunyi nyaring pada waktu uang itu dibantingkan.

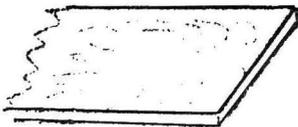
Lantai bersemen atau bertegel merupakan tempat yang baik sekali. Disamping itu yang termasuk tempat-tempat yang dapat dimanfaatkan seperti: batu-batu besar yang permukaannya datar, apapn, meja, potongan seng dan lain sebagainya yang kebetulan dijumpainya. (lihat gambar II).



a. Lantai



b. Batu besar yang permukaannya datar.



c. Potongan papan.

Gambar II.

Luas tempat yang sebenarnya diperlukan adalah sekedar uang bolong yang dibantingkan dari permukaan punggung tangan tertampung semuanya. Bila uang bolong ada yang sampai jatuh keluar tempat, berarti yang sedang mendapat giliran harus mengulang lagi.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Dalam menyelenggarakan permainan ini tidak ada musik, gamelan atau lagu-lagu khusus yang harus menyertai. Selama permainan berlangsung hanya kedengaran: kata-kata "terep" – "celeh", sorak kegembiraan (bagi yang mujur), ocehan (bagi yang kalah) dan sebagainya, disamping suara nyaring beruntun yang disebabkan oleh benturan uang kepeng dengan lantai atau alas lainnya yang telah disebut di atas.

Jalannya permainan :

Sebagaimana sudah diuraikan di atas, bahwasanya permainan rakyat daerah ini dapat diselenggarakan pada setiap tempat dan waktu. Namun demikian tempat dan waktu ini hendaknya dipilih juga supaya suasana permainan menjadi lebih bersemarak dan lebih hidup. Keadaan demikian tampak dari sikap anak-anak yang berusaha mencari tempat dan waktu yang lebih memungkinkan permainan ini dapat berlangsung lebih tekun dan lebih mantap. Misalnya tempat yang dipandang memenuhi syarat dan baik adalah tempat yang datar dan keras serta cukup dapat menampung semua peserta. Lantai semen atau tegel adalah tempat yang idial buat mereka/yang penting alas yang mereka pakai cukup keras supaya dapat menimbulkan suara nyaring bila berbenturan dengan uang kepeng. Waktu atau suasana terang sangat membantu mereka dapat membedakan kedua permukaan uang kepeng (celeh-terep).

Anak-anak yang sudah mufakat akan bermain duduk melingkar (lihat gambar III).

Gambar III

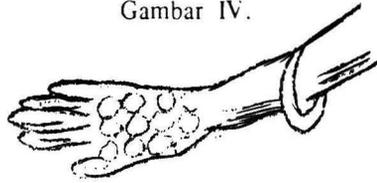


Sebelum permainan dimulai mereka sudah menentukan "embung" (urutan uang kepeng yang langsung sebagai taruhan) berapa yang akan mereka pilih atau putuskan bersama. Mereka bisa main dengan embung dua, tiga dan seterusnya asal jumlah embung dapat

termuat di atas punggung tangan mereka secara berjajar. (Lihat gambar IV). Kalau misalnya mereka bermain berdua, embung mereka maksimal 5 sampai

6 kepeng. Bila mereka bermain bertiga, embung mereka maksimal 4 sampai 5 kepeng. Dan kalau mereka bermain berempat, maka embung mereka maksimal 3 sampai 4 kepeng.

Gambar IV.



Untuk menentukan siapa diantara mereka yang mendapat giliran pertama dipergunakan sistem undian "sut", kalau mereka yang bermain cuma berdua. Bila mereka bermain bertiga, berempat atau lebih dipakai sistem undian yang disebut "nyambang". Nyambang ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Setiap peserta/pemain masing-masing memegang sebuah pinggir uang kepeng. Pada saat-saat tertentu mereka serempak membanting uang kepeng tersebut di atas lantai. Pekerjaan ini dilakukan berulang kali hingga diantara uang kepeng yang dibanting itu ada hanya sebuah yang menampakkan permukaan lain diantara semua uang kepeng yang disambangkan itu. Misalkan saja si A yang menang pertama kali, maka untuk nyambang berikutnya si A tidak ikut. Nyambang ini terus dilakukan hingga terakhir masih hanya dua peserta/pemain. Di antara kedua pemain ini biasanya ditentukan yang mendapat "terep" yang menang.

Si A yang "nyambang" pertama meletakkan, semua uang kepeng urunan itu di atas punggung tangannya secara berjejeran (lihat gambar IV) dengan menghadapkan ke atas semua permukaan uang kepeng yang berisi motif huruf (permukaan uang ini disebut "celeh"). Kemudian si A mengayunkan tangannya (sehingga semua uang kepeng berdering bunyinya berjatuh di atas lantai) sambil mengucapkan "tereep" (lawan celeh).

Semua uang kepeng yang hanya terep saja yang boleh dipungut dan dimiliki oleh si A. Bisa saja si A walaupun pertama nyambang tidak mendapatkan uang sekepengpun karena misalnya setelah dibanting semua uang menampakkan permukaan celeh. Dalam keadaan itu si A dikatakan : "pocol" (rugi). Selanjutnya si B yang memungut semua uang kepeng yang memperlihatkan celeh (sisa sesudah si A) dan meletakkan di atas punggung tangannya, sebagaimana yang dilakukan si A tadi. Ia mengayunkan tangannya seraya mengatakan "tereep". Semua uang kepeng yang terep diambil dan menjadi miliknya. Demikianlah seterusnya secara bergiliran sampai uang kepeng itu habis memperlihatkan terep, yang berarti pula permainan tahap pertama sudah selesai. Bila dikehendaki sampai disinipun permainan ini bisa dianggap selesai. Tetapi biasanya tidak demikian. Mereka mengeluarkan urunan lagi demikian pula pekerjaan nyambang diulang kembali, hingga permainan dapat berlangsung terus. Seluruh permainan benar-benar selesai kalau satu atau lebih diantara mereka sudah tidak beruang lagi. Ataupun kalau suasana sudah sore/senja yang memaksa mereka harus bubar dan pulang menuju rumah

masing-masing.

Kalau dimasa yang lalu uang kepeng sebagai alat yang berfungsi dua yaitu sebagai alat permainan dan urunan (embung), akan tetapi dewasa ini uang kepeng itu hanya sebagai alat saja. Sebagai urunan (taruhan) mereka menggunakan pecahan mata uang sekarang seperti: Lima Rupiah, Sepuluh Rupiah dan sebagainya, sebab uang kepeng di jaman ini sudah tidak dipergunakan sebagai salah satu alat pembayaran yang syah di samping kurang bernilai ekonomis. Uang kepeng ini kebanyakan disimpan oleh para orang-orang tua dan dipergunakan pada waktu ada peristiwa adat-istiadat atau upacara keagamaan. Oleh karena itu anak-anak biasanya sulit untuk mendapatkan uang itu. Jikalau mereka samasekali tidak mendapatkan uang kepeng, sedangkan keinginan mereka besar sekali untuk bermain, dapat juga dipergunakan pecahan mata-uang logam yang ada sekarang seperti: lima rupiaha, sepuluh rupiah, dua puluh lima dan sebagainya dengan cara salah satu permukaan uang tersebut dianggap terkep sedangkan permukaan lainnya diumpamakan celeh. Dengan demikian terpenuhi juga keinginan mereka untuk melakukan permainan ini.

Peranannya Masa Kini:

Dewasa ini dimana pada umumnya kebanyakan anak menyibukkan diri dengan berjenis-jenis permainan yang lebih modern, lebih bersifat didaktis-paedagogis rupa-rupanya banyak sekali mendesak permainan malekenting ini. Sementara di pihak lain anak-anak kecil dibawah umur sekolah dasar sebagai sudah kepenuhan dibanjiri oleh permainan yang terjual di toko-toko besar kecil yang berasal dari buatan pabrik/perusahaan. Disamping perhatian-perhatian anak-anak yang sudah jauh berkurang terhadap permainan ini (terutama anak-anak di lingkungan masyarakat kota dan desa-desa sekitarnya). Boleh dikatakan bahwa seluruh lapisan masyarakat beserta semua golongan yang ada didalamnya sudah acuh-tak acuh terhadapnya.

Namun anak-anak yang tinggal didesa yang jauh dari kota dan di pelosok-pelosok masih kelihatan berkecimpung dalam permainan malekenting ini. Dapat dimaklumi bahwa anak-anak di tempat-tempat yang terpencil jarang mempunyai uang dan permainan ini memerlukan sarana yang sederhana sekali. Karen itu mereka masih tetap menyukai mengingat keadaan hidup mereka yang serba kurang.

Masyarakat orang tua, lebih-elbih yang sudah modern, jelas kurang senang kalau anak-anak mereka menyibukkan diri dengan permainan ini walaupun larangan secara tegas belum mereka laksanakan. Permainan ini dianggap kurang sekali memiliki sifat-sifat didaktis-paedagogis yang merupakan salah satu tuntutan utama dalam abad kedua puluh ini. Permainan ini memaksa anak-anak duduk lama bahkan sampai berjam-jam, hanya sebelah tangan dan lengan yang aktif bergerak, sedangkan semua anggota badan lainnya terpaku diam saja (pasif).

Dengan kenyataan ini dapat diperkirakan bahwa permainan ini pada suatu ketika akan lenyap dari seluruh lapisan masyarakat, khususnya dunia anak-anak.

Tanggapan masyarakat :

Sejak permainan ini tumbuh dan hidup di tengah-tengah masyarakat anak-anak pada masa yang lampau sampai dewasa ini senantiasa berdiri sendiri dan menyendiri dalam arti kata tidak mempunyai fungsi dan peranan apapun terhadap segala kegiatan adat kebiasaan ataupun upacara keagamaan yang sering diselenggarakan dalam kehidupan masyarakat umum. Begitu pula terhadap adat-istiadat khusus yang hanya berlaku bagi masing-masing golongan, kelompok maupun kelas yang senantiasa hidup di masyarakat, sehingga dapat dirasakan betapa kurang tanggapan masyarakat pada umumnya kepada permainan ini.

Hanya anak-anak puteri seumur Sekolah Dasar yang banyak memberikan arti dan memanfaatkan di tengah-tengah kehidupan mereka, terutama yang bertempat tinggal di desa-desa dan pelosok-pelosok terpencil.

Pada masa lampau pun arti yang diberikan masyarakat sebenarnya bukan kepada permainan ini, melainkan pada kesenangan dan riang gembira yang diperoleh anak-anak mereka pada waktu bermain. Dan masyarakat dewasa ini sudah tidak memberikan perhatian lagi walaupun keluhan-keluhan yang berupa reaksi secara khusus belum ada. Hal ini disebabkan mungkin karena permainan ini dipandang sederhana dan tidak ada variasi sehingga kurang berfungsi bagi anak.

Dengan demikian dapat dirasakan bahwa kehidupan permainan ini semakin surut yang akhirnya akan lenyap tanpa meninggalkan bekas dan kesan.

13. Nama permainan : Mamacan-macanan.

Macan-macanan adalah permainan rakyat yang menentang per-tarungan antara "macan" (harimau) disatu pihak, melawan "bebeh" (orang/manusia) di lain pihak.

Untuk daerah lainnya permainan ini sering disebut "derek-derekan".

Peristiwa/suasana/waktu :

Kapan dan dimana saja permainan ini dapat diselenggarakan karena fungsinya yang pokok adalah pengisi waktu senggang bagi rakyat pedesaan. Waktu senggang setelah menyelesaikan pekerjaan sehari-hari banyak diisi dengan permainan macan-macanan ini.

Selain itu dapat juga digunakan untuk pengisi waktu istirahat di tengah-tengah melaksanakan tugas sehari-hari, kerja gotong royong yang ada kaitannya dengan keperluan adat-istiadat, upacara keagamaan sebagainya.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan ini dapat dilakukan dengan leluasa oleh siapa saja baik orang tua, anak-anak muda maupun kanak-kanak, asal mereka berminat. Tidak ada perbedaan apakah mereka dari golongan masyarakat yang mampu, nigrat, berkedudukan maupun mereka dari keluarga petani/buruh kecil. Satu syaratpun tidak ada untuk tidak dapat melakukan, menyelenggarakan permainan macan-macanan atau derek-derekan ini.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Entah sudah dari berapa angkatan/turunan jenis permainan ini mendampingi kehidupan rakyat terutama di pedesaan tidak seorang pun yang dapat memastikan.

Karena permainan ini merupakan warisan yang turun temurun. Pada umumnya - kecuali bocah - sebagian besar penduduk desa mengetahui dan dapat memainkan jenis permainan ini.

Peserta/pelaku :

Pada umumnya peserta/pelaku permainan ini adalah golongan masyarakat pedesaan. Sedangkan di kota-kota/sekitarnya sudah jarang kelihatannya.

a). Jumlahnya : Permainan ini hanya dapat dilakukan/dilaksanakan hanya oleh dua orang, yang masing-masing berperan/memainkan macan (harimau) dan berperan/memainkan "bebeh"

(orang, manusia).

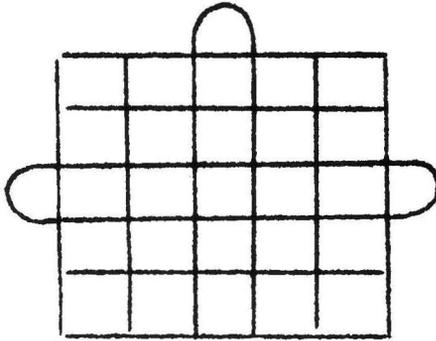
Bila mereka berkumpul kebetulan berjumlah lebih banyak, maka selebihnya mereka hanya berfungsi sebagai supporter atau penonton. Tetapi biasanya mereka menyelenggarakan lagi permainan itu ditempat lain. (dekat-dekat tempat itu juga).

- b). Usianya : Para pelaku permainan macan-macanan ini terdiri dari segala umur, kecuali anak-anak yang masih bocah. Yang terbanyak adalah anak-anak muda atau orang-orang yang sudah mencapai lewat setengah umur di desa-desa.
- c). Jenis kelamin : Semua pelaku/penggemar permainan ini adalah kaum pria. Kalau ada satu dua kaum wanita itu hanya kebetulan belaka atau hanya sebagai suatu pengecualian saja.
- d). Latar belakang sosial : Sebenarnya permainan ini dapat dilakukan terbuka bagi siapa saja atau kaum manapun. Hanya biasanya yang menggemari dan tahu memainkan adalah orang-orang atau anak-anak pria. Jangankan mereka (kaum wanita) memainkan, melihat/menonton saja sudah agak aneh kelihatan. Lebih-lebih karena pergaulan putera-puteri (terutama remaja) di pedesaan tidak serapat/sebebas remaja di kota-kota. Umumnya semua jenis permainan macan-macanan atau derek-derekan ini hanya dilakukan/diselenggarakan oleh kaum pria.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Semua sarana (peralatan, perlengkapan) permainan dapat dibuat/dicari di sekitar tempat permainan akan dilangsungkan, seperti :

1. Batu-batuan sebesar kelereng sebanyak empat buah (untuk permainan macan-macanan umah selae. Umah selae (25) = sembilan petak). Kalau tak ada batu-batu sebesar itu, pecahan apapun bisa. Puntung rokok sekalipun bisa dipergunakan.
Benda-benda ini dipergunakan/berfungsi sebagai macan (harimau).
2. Batu yang lebih kecil-kecil sejumlah 25 buah, akan dipakai bebeh (orang, manusia). Untuk membuat bebeh, dapat dipergunakan lidi yang dipotong-potong dengan potongan $\pm 2 - 3$ cm.
3. Membuat lukisan/goresan petak-petak berukuran ± 5 cm di atas tanah (lihat gambar) dilengkapi empat buah hulu (dengan lingkaran).

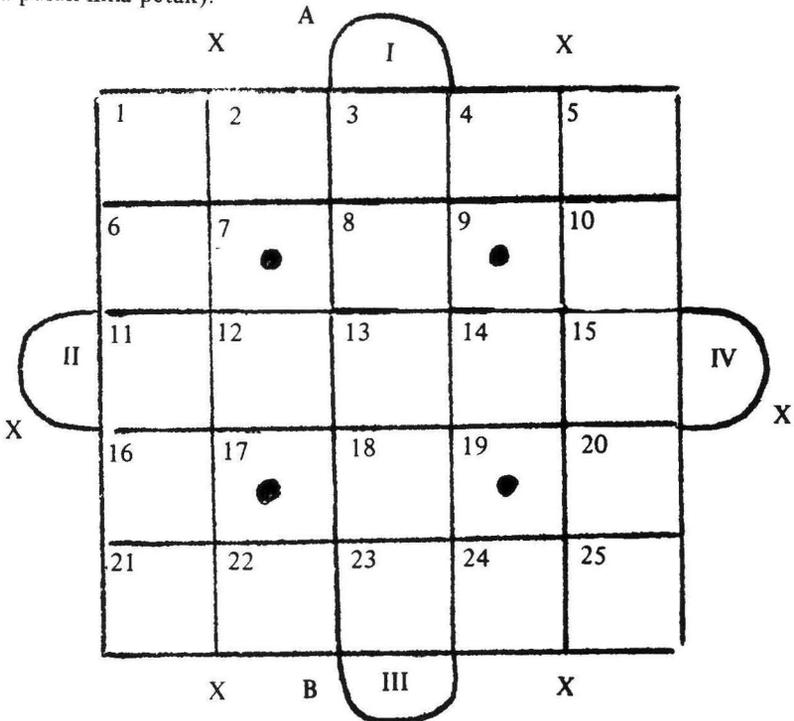


Iringan (musik gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tidak diiringi lagu atau musik apapun. Selama pertandingan berlangsung hanya kedengaran suara-suara desah pada saat-saat mereka melakukan kesalahan langkah seperti: adah, peh, yah (ucapan-ucapan penye-salan) dan sebagainya. Demikian pula waktu salah satu pemain sedang dapat menekan lawannya.

Jalannya permainan :

Macan-macanan umah selae
(dua puluh lima petak).



Keterangan :

- *A = pemain : memainkan macan*
(x).
- *B = pemain : memainkan bebeh*
(-).
- *1 s/d 25 = petak yang berukuran*
± 5 cm.
- *1 s/d IV = ulu.*
- *X = penonton.*

Kedua permainan yang akan bertanding mengambil tempat duduk yang saling berhadapan (A dan B). Penonton (kalau ada) duduk di sekitar petak-petak.

Pertama-tama A menaruh ke empat macan pertama ini sudah mengandung maksud (strategi permainan).

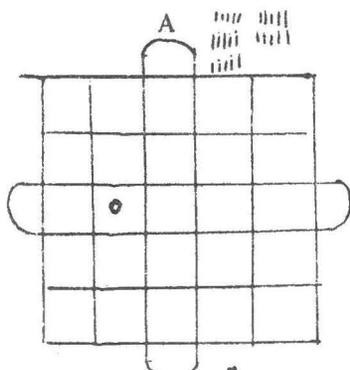
Umpama B menaruh bebeh pertama pada petak 20. Macan di petak 19 bergeser ke petak 15. B menaruh bebeh berikutnya di petak 24. Cepat-cepat A mengambil bebeh tersebut seraya mengucapkan "amah" (makan). B membiarkan bebeh ini dimakan ada dua kemungkinan.

Kemungkinan pertama karena ada tujuan agar macan terdesak ke tepi hingga mudah dikurung. Kemungkinan kedua B memang lengah (salah). Apabila macan lupa makan, maka B segera mengambil macan sambil mengucapkan "kerut" (disita). Setiap macan jauh lebih berbobot dari pada setiap bebeh.

Selanjutnya B menaruh bebeh di petak 23. Macan di petak 17 pindah ke petak 16. B karena keliru mengisi petak 21. Macan di petak 16 secepatnya pindah ke petak 22, mengambil bebeh di petak 21 seraya mengucapkan "Klingkung" (disambar).

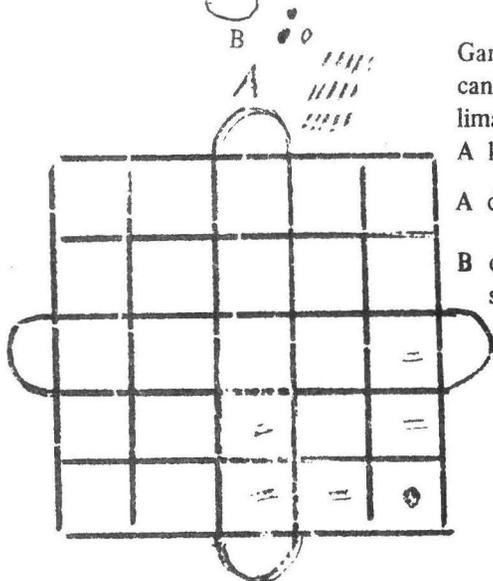
Sekarang B menaruh bebeh di petak 2. Macan di petak 7 pindah ke petak 8. B mengisi petak 4. A memindah macan di petak 9 ke petak 10. B menaruh bebeh di petak 3. Lekas-lekas macan di petak 8 pindah ke ulu I dan secepatnya pindah ke petak 3 seraya mengatakan "amah-tegen" serta mengambil bebeh di petak 3, petak 2 dan petak 4.

Bila seterusnya A unggul hingga semua bebeh 25 biji habis, sedangkan macan masih satu atau lebih, maka pertandingan berakhir dengan dimenangkan oleh A.



Gambar yang menunjukkan macan tinggal satu, sedang bebeh habis pada akhir pertandingan yang menyatakan bahwa A menang dan B kalah.

A makan semua bebeh (25 buah).
B membunuh 3 ekor macan.



Gambar yang melukiskan dua macan terakhir sudah terjepit oleh lima buah bebeh.

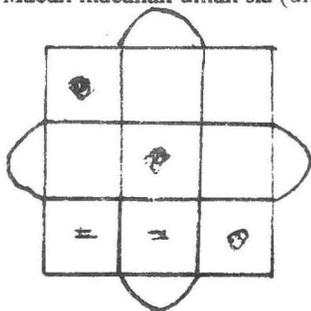
A kalah, B menang.

A dapat makan hanya 15 bebeh.

B dapat membunuh dua macan sedang bebehnya masih 5 buah.

Di samping macan-macanan yang telah diuraikan di atas, masih ada lagi jenis macan-macanan lagi, antara lain :

1. Macan-macanan umah sia (umah sia = rumah/petak sembilan).



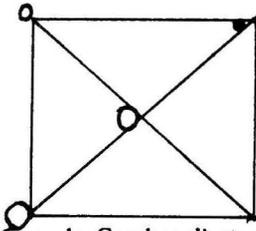
Macan-macanan jenis ini hampir sama dengan macan-macanan umah selae, baik perlengkapannya maupun cara memainkannya hanya lebih sederhana karena banyak macan hanya tiga dan bebehnya sembilan buah.

Kalau macan sudah semua terkepung atau dapat di "kerut", maka yang memainkan kalah. Demikian pula sebaliknya kalau bebeh sudah habis dimakan macan maka yang memainkan bebehlah yang kalah.

2. Macan-macanan abing/tebing

Jenis macan-macanan ini agak lain cara memainkannya namun lebih sederhana dengan kedua jenis macan-macanan di atas.

Macan dan bebeh masing-masing dua buah dan tempat bergerak/pindah hanya pada lima tempat (lihat gambar).



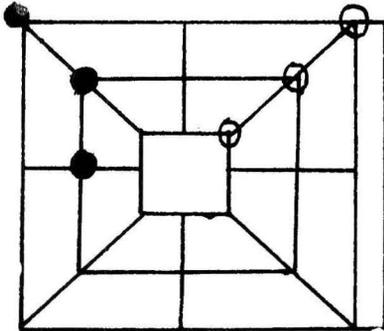
abing
(tebing)

Antara yang memainkan macan dan yang memainkan bebeh bergantian mendapat giliran. Macan dan bebeh berkejar-kejaran diantara kelima tempat (rumah), sehingga pada suatu saat macan atau bebeh tidak

dapat bergerak. Gambar di atas menyatakan suatu posisi yang menunjukkan bahwa pemain macan yang kalah, karena kalau dia bergerak pasti jatuh ke jurang (tebing).

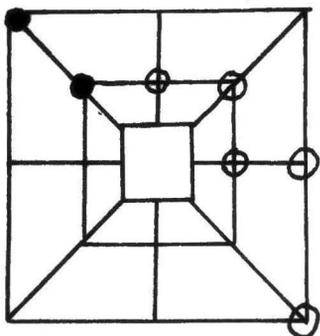
3. Macan-macanan "tit"

Jenis macan-macanan ini agak lain bentuknya. (lihat gambar). Regu macan dan regu pemburu masing-masing berjumlah 12 (dua belas) buah.



Macan atau bebeh yang diturunkan harus diletakkan pada titik pertemuan garis. Para pemainpun menaruh macan atau bebehnya saling bergiliran dan satu persatu. Sesudah mereka saling menaruh macan/bebeh berulang kali maka suatu saat salah-satu pihak akan meletakkan pegangannya tiga buah pada satu garis lurus.

Lawannya cepat-cepat mengucapakan "tit" dan mengambil salah satu kepunyaannya. Keadaan demikian berlangsung terus-terusan hingga pada suatu ketika pemain di satu pihak hanya pegangannya masih dua buah. Karena dua buah (misalnya bebeh) tidak mungkin dapat membuat posisi untuk di "tit" maka yang pegangannya lebih banyak tinggal yang menang. Pada gambar di atas tampak pihak yang memainkan bebeh yang di "tit". Sedangkan pada gambar



di samping tampak suatu posisi yang menyatkan pemain macanlah yang kalah. Jenis permainan macan-macanan terakhir ini kurang begitu populer dibandingkan dengan ketiga jenis permainan macan-macanan yang telah diuraikan lebih dahulu.

Pada umumnya orang dewasa/tua lebih suka melakukan jenis permainan macan-macanan yang diuraikan pertama kali (macan-macanan umah selae) dari pada ketiga jenis permainan macan-macanan lainnya. Sedangkan anak-anak lebih menyukai ketiga jenis permainan macan-macanan terakhir.

Peranannya masa kini :

Permainan rakyat yang disebut macan-macanan ini masih kelihatan di tengah-tengah kehidupan masyarakat pedesaan untuk mengisi waktu senggang, dilakukan oleh anak-anak atau keluarga petani/buruh. Rupa-rupanya kehidupan permainan ini sudah semakin pudar dan semakin menjauh dari masyarakat penggemarnya.

Kemungkinan besar disebabkan adanya permainan yang dipandang lebih sesuai dengan jaman seperti; catur, halma, pingpong, bulutangkis, bola volley di samping beraneka ragam permainan anak-anak yang telah masuk desa.

Di luar pedesaan (di kota-kota) permainan ini sudah jarang sekali kelihatan. Perhatian masyarakat sudah semakin jauh dan dapat dibayangkan bahwa pada suatu ketika dapat lenyap dari kehidupan masyarakat.

Tanggapan Masyarakat :

Golongan masyarakat orang-orang tua rupa-rupanya masih menyukai permainan ini. Terutama yang tinggal di pelosok-pelosok dan pedesaan. Permainan macan-macanan ini dianggap sebagai salah satu kebiasaan yang diwariskan turun-temurun sehingga masih tetap cocok dengan kepribadian mereka. Mereka memandang bahwa permainan ini pada setiap waktu dan tempat dapat menemani mereka. Di pondok, di ladang, di jalan sempit, di rumah selalu dapat dilaksanakan. Permainan murah yang tidak memerlukan biaya sesenpun, tetapi cukup mesra mengisi waktu luang atau istirahat dan sangat harmonis dengan kehidupan di pelosok dan pedesaan yang serba kurang dan jarang melihat uang.

Para pemuda sudah mulai kurang menyukai permainan macan-macanan ini pada umumnya. Mereka lebih menyukai permainan yang lebih banyak menonjolkan gerakan jasmani yang lebih sesuai dengan sikap pribadi mereka. Mereka menganggap permainan ini sudah "kuno" dan lebih suka memilih

jenis permainan yang lebih cocok dengan keadaan dewasa ini seperti ketiga jenis permainan yang tersebut di atas.

Masyarakat anak-anak telah semakin menjauh lagi dari gaya tarik jenis permainan ini.

Mereka lebih senang memilih jenis permainan yang kaya akan gerakan dan diiringi lagu atau nyanyian khusus serta dapat diikuti oleh peserta yang lebih banyak. Kita dapat memaklumi keadaan demikian melihat perkembangan jiwa, jasmani dan umur mereka. Di samping banyak bergerak, menyanyi bersama juga mereka memerlukan suasana riang gembira. Kesemuanya itu hampir tidak dimiliki oleh jenis permainan macan-macanan yang lebih mengutamakan ketekunan dan mengasah otak.

Dengan demikian dapat dibedakan bahwa masyarakat golongan tua yang masih menaruh simpati dengan permainan macan-macanan ini dan itu-pun bagi mereka yang tinggal di pelosok dan pedesaan.

14. Nama permainan : **Ma Kelas-kelasan.**

Permainan kelas-kelasan ini untuk daerah lainnya mempergunakan istilah/disebut: "Madengkleng-dengklengan" (berjalan/meloncat dengan satu kaki) atau "Cek-cek- Byuk" (sesuai dengan suara yang spontan diucapkan pemain ketika sedang melaksanakan gilirannya).

Peristiwa/suasana/waktu :

Untuk melangsungkan permainan ini hanya memerlukan waktu persiapan dua tiga menit saja karena semua keperluan peralatan dapat dicari dengan mudah saja. Permainan ini dapat dilakukan/diselenggarakan pada setiap waktu dan tempat karena tidak pernah ada kaitan apapun dengan kegiatan khusus lainnya yang menyangkut kebiasaan, adat atau agama.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan ini dapat dilakukan dengan leluasan oleh siapapun, kapan dan dimana saja, tanpa memperhatikan derajat, kedudukan atau kemampuan orang-orang dalam masyarakat itu sendiri. Apa mereka anak orang kaya, pejabat, ningrat ataupun mereka berasal dari anak petani/buruh kecil semua tidak ada persyaratan yang menghalang untuk melakukan permainan ini. Yang penting ada minat peserta minim dua orang sudah sanggup melangsungkan permainan ini dengan lancar dan baik.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Jenis permainan ini sudah begitu saja hidup di tengah-tengah masyarakat, terutama masyarakat anak-anak. Orang-orang tua pun menyatakan bahwa permainan itu diajarkan oleh orang/angkatan yang lebih tua lagi pada masa mereka anak-anak sekarang. Mereka menganggap sebagai permainan warisan yang bersifat turun-temurun yang hanya mereka lakukan pada masa kanak-kanak pula.

Peserta/pelaku :

Untuk menjadi peserta/pelaku pada permainan ini sebenarnya tidaklah ada suatu batas/syarat apapun, kecuali satu yaitu: ada minat.

Adapun keinginan dan mau melaksanakan sudah cukup untuk dapat menikmati dari awal sampai akhir permainan ini.

- a). Jumlahnya : Untuk dapat melangsungkan permainan ini minim diperlukan dua orang peserta. Kalau jumlah peserta ganjil misalnya tiga orang

masih bisa disatu tempat dengan masing-masing mendapat giliran sesudah bergantian dua kali. Selebihnya biasanya mereka membuat tempat lain, agar tidak terlalu lama menunggu giliran ataupun dengan pemain double dan seterusnya.

- b). Usianya : Pada umumnya peserta/pelaku permainan ini berusia di bawah belasan tahun dan di atas umur anak-anak yang sedang duduk di tingkat Taman Kanak-kanak. Walaupun sekali waktu kita melihat anak-anak sedang bermain Kelas-kelasan yang berumur di luar kedua batas umur tadi, itu karena suatu kebetulan terdorong oleh perasaan iseng atau ikut-ikutan saja.
- c). Jenis kelamin : Anak-anak putrilah yang berminat menyukai permainan ini pada umumnya. Dengan sikap/gerakan-gerakan keputeriannya memang lebih harmonis tampaknya. Energi yang mereka miliki serasi dengan yang dikehendaki permainan ini. Kalau umpama anak-anak pria yang melakukan tampaknya disamping janggal juga berlebih-lebihan.
- d). Latar belakang sosial : Dalam masyarakat pergaulan anak-anak usia permainan ini biasanya saling menyisahkan diri mencari kelompok masing-masing *kaumnya*, dan kemudian memilih suatu permainan yang cocok lebih mereka sukai. Walau pun sebenarnya tidak ada batasan/larangan yang pasti untuk memisahkan kedua golongan anak-anak itu dalam dunia permainan mereka, toh masih ada permainan lainnya yang setaraf, cocok dan lebih menyenangkan. Dalam permainan ini mereka dapat berkumpul, berbincang-bincang, bertukar pikiran, dan lain-lain yang kesemuanya itu dapat mengu-rangi perasaan/sifat malu kanak-kanak. Yang tidak kurang pentingnya adalah mereka masing-masing saling berusaha melampaui lawan sepermainan untuk memperoleh prestasi yang lebih baik.

Peralatan/perengkapan permainan :

Permainan kelas-kelas ini memerlukan peralatan yang sederhana sekali, mudah dapat dicari pada/di sekitar tempat permainan dilangsungkan. Tiap peserta hanya berusaha memperoleh sebuah kaluk/telebing (sekeping pecahan peralatan dapur yang terbuat dari tanah liat seperti: pecahan pe-riuk, belanga, pane yang kira-kira berukuran sebesar sebelah kaca mata).

Disamping itu seorang anak membuat goresan kotak-kotak besar di atas tanah dengan sepotong potongan kayu kecil (sebesar kelingking), arang, kapur dan sebagainya.

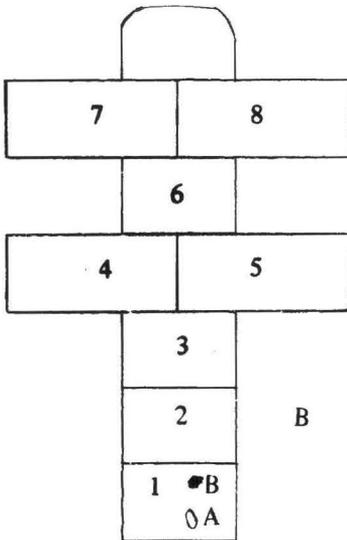
Dengan peralatan tersebut mereka sudah dapat menyelenggarakan permainan kelas-kelas ini.

Untuk jenis permainan ini tidak memerlukan iringan lagu, musik mau pun gamelan. Cukup diiringi dengan kata-kata sepetah (tanpa arti) secara spontan selama mereka sedang melaksanakan permainan tersebut. Misalnya suara "Cik-cik-byuk", "Kleng-kleng-byak", "Sut-sut-byuk", dan sebagainya. Kata-kata ini menuruti gerakan/jatuh kaki di atas petak tanah merupakan irama yang serasi dan terus-menerus kedengaran selama pelaksanaan permainan berlangsung.

Jalannya permainan :

Sesudah semua pemain siap dengan masing-masing peralatan permainan (teleging/kabak) dan lukisan petak-petak di atas tanah sebagai gambar tertera di sebelah) berarti pula pertandingan siap dimulai.

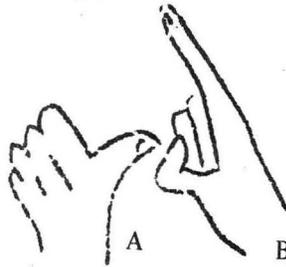
Sesaat sebelum mulai diadakan undian untuk menentukan siapa mendapat giliran pertama. Sistem undian ini antara lain disebut "sut" yang ada beberapa macam juga jenisnya.



Misalnya dipergunakan sut yang memakai tiga jari, yaitu:

1. Ibu jari = gajah;
2. telunjuk = manusia; dan
3. kelingking = semut.

Di antara ketiga jari tersebut gajah (ibu jari) yang paling kuat tapi dikalahkan semut (kelingking), semut dikalahkan manusia (telunjuk) dan manusia dikalahkan gajah. Dengan serempak mengucapkan "sut" dan serempak pula mengacungkan masing-masing sebuah jari. Dalam gambar tampak posisi jari yang menyatakan B yang kalah (gajah melawan manusia gajah yang menang).



Peserta permainan yang akan bertanding umpamanya A melawan B. Sesudah melakukan sut selesai A pertama-(dapat giliran) untuk memulai.

Masing-masing kabak (tebang) ditaruh di kotak 1. A, meloncat dengan satu kaki di kotak 2, -3, serempak kedua kaki menginjak kotak 4 dan 5, lagi satu kaki di kotak 6, serempak kedua kaki di kotak 7 dan 8, meloncat sambil berputar dan membalik dengan kedua kaki tetap pada petak 7 dan 8, meloncat dengan satu kaki kepetak 6, meloncat lagi hingga kedua kaki serempak jatuh pada petak 4 dan 5, meloncat dengan sebuah kaki ke petak 3, 2 (dari sini mengambil kabak sendiri), meloncat terakhir ke tempat semula.

Berikutnya A melemparkan kabaknya ke petak 2, lantas A mulai lagi meloncat ke petak 1, petak 3 terus sebagai permulaan. Tiba di petak 3 mengambil kabak sendiri di petak 2, melompat ke petak 1, kembali ke landasan. Demikian seterusnya hingga kabak A dapat menempati semua petak dan umpamakan selamat kembali.

Tahap berikutnya A dengan kabak di atas punggung jari berjalan (meloncat) dengan sebuah kaki melewati semua petak sampai ke tempat semula. Kabak tetap di atas punggung jari, dengan membalikkan badan, melemparkan kabak ke belakang hingga kabak menempati salah satu petak. Sebagaimana pertama kali, A meloncat-loncat hingga sampai pada petak (sebelum petak yang berisi kabak), mengambil kabak dan terus menuju landasan.

Bila terus selamat di petak yang ditempati kabak terakhir tadi menjadi rumah milik A yang diisi dengan tanda silang. Ini berarti untuk perjalanan selanjutnya A boleh meletakkan serempak kedua kakinya di sana.

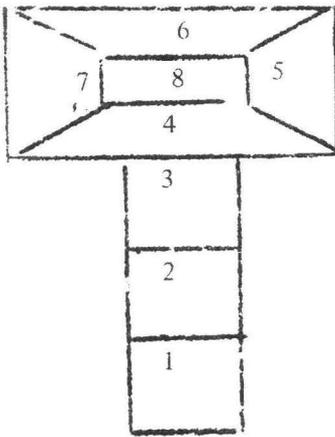
Bila selama itu A membuat kesalahan, misalnya: kaki atau kabak menyentuh garis, kabak di luar petak, jatuh (biasanya waktu mengambil kabak di belakang punggung pada ulu), pada saat itu juga A harus menghentikan gilirannya dan diganti oleh B. Jadi B boleh memulai. B melakukan apa yang dilakukan A tadi sampai ia berbuat satu kesalahan juga. Bila B dapat menciptakan rumah diberi tanda lingkaran (0).

Selama A atau B melaksanakan gilirannya, sejak meloncat pertama terus mengucapkan: Cek-cek-byuk, Cek-cek-byuk dan seterusnya. Tepat pada saat mengucapkan "Cek" sebuah kaki harus menginjak petak pada saat mengatakan "byuk" serempak kedua kaki harus menginjak dua petak yang berdampingan (kanan kiri).

Demikian berlangsung seterusnya berganti-ganti sampai semua petak dipenuhi oleh garis-garis silang (jadi rumah). Terakhir siapa yang lebih banyak punya rumah, itulah yang memenangkan permainan.

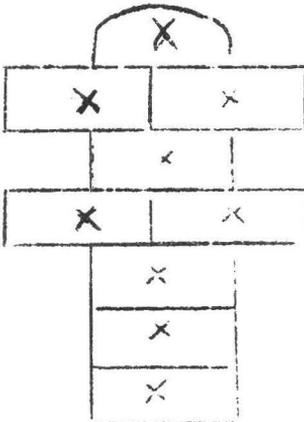
Jenis permainan kelas-kelasan lainnya masih ada misalnya Kelas-kelasan Kobok yang jumlah petaknya (sebagai gambar di sebelah) lebih sedikit. Jalannya sama saja dengan Kelas-kelasan yang sudah diuraikan di atas.

Kelas-kelasan Kobok

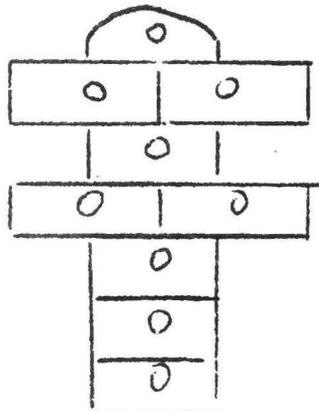


Pada waktu mengucapkan "byuk" serempak kedua kaki menginjak petak 7. Kalah - menang permainan ditentukan juga oleh banyak sedikitnya para peserta dapat menciptakan rumah/petak yang bertanda garis silang.

Gambar petak Kelas-kelasan yang berikut memperlihatkan :



Gambar I



Gambar II

bahwa pada gambar I A yang menang, sedang pada gambar II B yang menang.

Peranannya masa kini :

Jenis permainan Kelas-kelasan ini masih tetap hidup di tengah-tengah dunia permainan anak-anak terutama di pedesaan. Dari masa lampau hingga masa kini jenis permainan anak-anak ini tetap begitu saja dengan pengertian tidak begitu pudar maupun berkembang.

Di kota-kota permainan ini tampak sedikit terdesak karena adanya permainan yang sarana/peralatannya dapat dibeli di toko-toko antara lain: permainan halma, tali, perabot dapur mini dan sebagainya yang dapat juga mengasikkan anak-anak bermain.

Tanggapan masyarakat :

Seluruh masyarakat masih tetap senang melihat permainan ini dapat terus menyibukkan anak-anak mereka. Kemungkinan karena permainan ini disamping peralatannya sederhana dan praktis, juga syarat-syarat yang berkaitan dengan perkembangan pisik dan rohani anak-anak banyak dimiliki. Anak-anak dapat bergerak berulang kali (seluruh bagian jasmani) memupuk keterampilan, berusaha memperoleh prestasi yang melebihi kawannya dan lain-lain.

Disamping itu permainan ini cukup menjamin keamanan/keselamatan anak-anak yang merupakan harapan pertama bagi masyarakat orang tua.

15. Nama permainan : G e b u g.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan gebug sering dilakukan pada waktu-waktu senggang sebagai pengisi waktu kosong, serta sambil menghibur diri dari tempat yang jauh dari keramaian atau hiburan di samping merupakan insting. Waktu yang dipergunakan oleh peserta gebug ini diantara pukul 11.00 – pukul 14.00 WIB. dan pada saat-saat musim panas antara bulan Juli – Desember.

Permainan gebug ini bebas dilaksanakan oleh anak-anak maupun orang dewasa tanpa adanya suatu kaitan-kaitan dan ikatan dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar belakang sosial budayanya :

Mendengar kata *gebug* dalam wujud permainan ini kita telah mengerti, karena kata gebug itu berarti memukul atau menyerang. Oleh karena itu dalam pelaksanaan permainan ini jelaslah faktor memukul atau magebug ditonjolkan. Walaupun demikian, disamping pukulan-pukulan yang menjadi inti permainan tersebut, namun faktor seni dan budayanya tidak bisa terlepas dari permainan itu antara lain tari-tarian untuk mengawali pertarungan serta irama tabuh yang mengiringi permainan tersebut.

Keterampilan, kelincahan dan kegesitan para peserta sangat menentukan ramai atau tidaknya permainan ini karena permainan ini dilakukan dengan penuh kreatif dan sengit. Dengan semakin menggemanya suara tabuh *reongan*¹⁾ yang mengiringi permainan ini maka jelas pula pertarungan yang dilakukan semakin sengit. Jika pada suatu pekerjaan atau keadaan sehari-harinya mereka itu sangat memelihara tubuh dari penyakit akan segera mengobati penyakit yang ada pada tubuh mereka itu, akan tetapi pada saat pertandingan ini berlangsung sama sekali tidak dirasakan bekas-bekas pukulan (benjolan) serta luka-luka yang sangat mengerikan yang nantinya tidak pernah akan menyebabkan infeksi atau bekas.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Menurut penuturan dari pembina Gebug I Ketut Jineng yang kini juga menjabat Perbekel Desa Seraya yang penulis wawancarai mengatakan bahwa permainan gebug yang mereka warisi dari leluhur-leluhur orang Seraya yang hingga kini masih tetap dilaksanakan oleh segenap warga desanya, dapatlah kita mengikuti latar belakang sejarah lahir dan perkembangan gebug ini.

1) reong = alat musik tradisional yang disebut terompong.

Sebelum gebug ini menjadi permainan rakyat, diceriterakanlah latar belakang sejarah masyarakat Seraya yang mana pada saat itu Karangasem diperintah oleh seorang raja. Pada saat Raja Karangasem ini memerintah beberapa diantara penduduk Seraya ditunjuk sebagai prajurit-prajurit andalan (yang disertai tugas dan tanggung jawab perang) yang disebut sorohan petangdasa (kelompok empat puluh). Konon orang-orang tersebut (prajurit) sorohan petangdasa ini adalah pasukan inti yang kebal-ekbal dan tiada lut (luka) oleh senjata.

Pada saat Raja Karangasem menyerang Lombok, prajurit-prajurit inilah yang menjadi pasukan terdepan serta memimpin pasukan lainnya. Demikian juga untuk menjaga ujung timur Karangasem dari serangan-serangan musuh yang datang dari laut timur.

Sebagai kebiasaan, setahun sekali Raja memanggil mereka ke bencingah (ke alun-alun) di muka Puri untuk berlatih dan mendemonstrasikan serta meyakinkan kekebalan yang ada pada diri mereka masing-masing.

Untuk kepentingan itu sewaktu-waktu mereka melatih diri di desanya dengan mempergunakan alat-alat ende (prisai) yang terbuat dari kulit sapi dan pemukul dari rotan, serta mereka tidak lupa mohon kepada Leluhur atau Tuhan yang ada melalui Pura di desa Seraya.

Lama kelamaan atraksi ini menjadi kebiasaan atau kegemaran masyarakat di desa Seraya yang juga sering diikuti oleh anak-anak. Permainan gebug ini sering dipergelarkan pada saat-saat musim panas yang terlalu panjang untuk memohon hujan atau pada musim-musim wabah yang juga disertai dengan upacara-upacara sesajen (sebagai tabuh rah).

Hingga kini permainan gebug masih sangat disenangi dan mendapat sambutan baik oleh masyarakat Karangasem maupun luar. Permainan gebug ini hingga sekarang masih tetap dipergelarkan di lapangan umum pada saat-saat Hari-hari Nasional.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Permainan ini dilakukan bergroup dengan jumlah tidak terbatas, minimal 40 orang atau hampir sama dengan pengikut sabungan ayam.
- b). Usianya : Para pelaku berusia antara 6 s/d 45 tahun.
- c). Jenis kelamin : Permainan ini dibawakan oleh orang laki-laki.
- d). Latar belakang sosialnya : Permainan ini bebas dilakukan oleh siapapun yang senang dan berminat.

Peralatan/perlengkapan permainan :

Dalam melaksanakan permainan gebug ini memerlukan alat-alat khusus antara lain :

a. Ende/prisai :

Alat ini terbuat dari kulit sapi yang bentuknya bulat yang dibingkai de-

ngan rotan dan bambu dengan garis tengah 75 cm yang berguna untuk menangkis serangan musuh.

b). Pemukul :

Pemukul ini terbuat dari rotan yang panjangnya 115 cm. Pada bagian bawahnya ada alat pembungkus dari bambu yang berguna sebagai pegangan sehingga pada saat dipukulkan tidak terlepas.

c). Gambelan :

Gambelan ini terdiri dari seperangkat rereyongan yang ditabuhkan untuk mengiringi permainan tersebut.

Iringan (musik, gambelan dan sebagainya) :

Permainan ini diiringi dengan tabuh rereyongan yang terdiri dari: satu buah kempur, empat reyong, enam pasang cengceng, satu buah petuk, dua buah kendang.

Gambelan ini ditabuhkan 1 s/d 3 kali sebagai tabuh pembukaan untuk merangsang para pemain dan lanjut mengiringi ronda-ronda pertandingan sampai pertandingan selesai.

Jalannya permainan :

Sebelum pergelaran gebug ini dimulai, maka terlebih dahulu disiarkanlah berita di seluruh Wilayah Desa Seraya bahwa pergelaran atau pertandingan gebug diadakan pada hari dan tempat yang telah ditentukan oleh Panitia. Hal semacam ini tidak jauh berbeda dengan akan diadakannya sabungan ayam. Mengenai tempat pergelaran/pertandingan diatur secara bergilir oleh Panitia kadang-kadang tiap-tiap 3 hari sekali.

Pergelaran ini diperlakukan pada saat-saat musim panas atau kemarau.

Pada bulan-bulan tersebut penduduk tidak sibuk bercocok tanam atau kegiatan lainnya karena pada saat itu tegalan mereka kering sehingga tumbuh-tumbuhan jagung dan lain sebagainya yang ditanam tidak bisa tumbuh dengan baik.

Setelah tiba saat pertandingan gebug ini, berduyun-duyunlah masyarakat untuk menghadiri tempat pertandingan tersebut. Bagi mereka yang sudah siap untuk ikut tampil dalam arena pertandingan telah pula mereka siapkan destar yang berwarna merah.

Panitia sudah pula menyiapkan alat-alat perlengkapan permainan antara lain ende maupun pemukul yang secukupnya serta seperangkat gambelan dengan penabuhnya.

Tepat tengah hari pukul 12.00 dibawah teriknya Sang Surya yang menyengat tubuh, tampillah 2 orang juru kembar, (orang yang bertugas memimpin pertandingan dalam permainan gebug), serta masing-masing menari-nari memainkan ende dan pemukul tanda dimulainya pertarungan tersebut yang diawali dengan tabuh-tabuh rereyongan. Sebelum juru kembar menaruh pemukulnya yang merupakan batas pertandingan mereka saling me-

mukul ende yang berlawanan sehingga menggugah hati para peserta. Dari lingkaran peserta/penonton yang berjubel tampillah jago-jago gebug serta mengambil alat-alat permainan tanda mereka ikut serta bertanding.

Bilamana sudah ada kecocokan tubuh dan kelihaiannya maka pemuda itu melamparkan pemukulnya kedepan musuh yang dikehendaki. Jika lemparan ini mendapat balasan dari lawannya berarti pertarungan disetujui masing-masing membuka baju serta memasang destar merah.

Dengan iringan tabuh yang semakin menggemakan maka dimulailah pertarungan yang sangat sengit dan kelincihan mereka masing-masing sehingga lawannya dapat dipukul (dikalahkan) dengan knock out. Syarat-syarat permainan segulat, menendang, menusuk, serta tidak boleh memukul lawan pada saat-saat terpisah dan menari-nari tanda keunggulannya. Jika seandainya peraturan-peraturan ini dilanggar oleh pemain, juru kembar segera meleraikannya dan mengambil keputusan. Dari setiap pemain berusaha memukul K.O. musuhnya yang hampir sama dengan pertarungan Kik Box. Lamanya pertandingan tidak dapat ditentukan, hal ini tergantung pada pemain dan juru kembar.

Bilamana salah seorang lawannya sudah menaruh ende atau pemukul berarti mereka sudah menyatakan kalah dan pertarungan diakhiri. Setelah pertandingan selesai mereka yang kalah ataupun menang, kembali akrab seperti teman karib dan tidak ada perasaan-perasaan dendam seperti dalam pertarungan tadi.

Demikianlah pertandingan ini berjalan berulang-ulang yang menampilkan 10 – 15 pasang pemain yang sering memakan waktu 3 jam. Pertandingan ini pula sering dilakukan antar desa misalnya: Gebug Desa Seraya dengan Gebug Desa Timbrah.

Peraannya masa kini :

Peranan permainan gebug ini pada masa sekarang tidaklah mengalami kemerosotan walaupun merupakan permainan warisan yang tradisional serta mendapat saingan dari berjenis-jenis olahraga dan hiburan, bahkan hingga kini permainan gebug tambah berkembang.

Kini penulis ketahui bahwa permainan gebug ini telah mendapat pembinaan dari Pemerintah Daerah antara lain dari segi Olahraga untuk melatih ketangkasan dan fisik, dari Kebudayaan, membina seni tubuh dan tarinya sehingga pada saat gebug dipergelarkan lebih banyak menonjolkan seninya untuk mempertahankan kebudayaan Bali sebagai daerah Pariwisata. Permainan ini masih sangat disenangi oleh anak-anak maupun orang dewasa di desa Seraya pada khususnya dan diluar desa pada umumnya.

Tanggapan masyarakat :

Sampai saat ini tanggapan masyarakat terhadap gebug masih baik dan memberikan sambutan yang spontan.

Bilamana gebug ini dipergelarkan di bawah teriknya matahari di tengah-tengah lapangan, penonton tetap berjubel sampai sulit diatur dan tekun menyaksikan hingga pertunjukan selesai.

Disinilah penulis berani katakan bahwa permainan gebug tetap berkembang dan sangat disenangi oleh masyarakat umum.

--- OOO ---

16. Nama Permainan : " T a j e n "

Peristiwa/suasana/waktu :

Siang sampai sore (jam 10.00 s/d 16.00).

Latar Belakang Sosial Budayanya :

Agama Hindu di Bali memang sangat banyak dihiasi oleh adat. Bahkan sering sulit dipisahkan dengan tegas apakah sesuatu aspek upacara itu termasuk adat atau agama.

Hal ini dapat dimengerti bahwa di dalam sejarah pengembangan agama Hindu di Bali pernah terjadi suatu jaman dimana secara nyata adat kebiasaan yang hidup pada masyarakat Bali direstui kut memberi warna dan corak Agama Hindu di Bali. Sehingga mulai saat itulah unsur-unsur adat kebiasaan banyak memberikan variasi kepada jalannya suatu upacara keagamaan di Bali. Begitu mendalamnya unsur-unsur adat memasuki bidangnya upacara keagamaan sehingga sulit memisahkan lagi mana yang murni unsur agama Hindu dan mana yang murni unsur adat istiadat masyarakat Bali.

Begitulah halnya "tajan" yang inti sarinya adalah tabuh "rah" (darah) tersembur sebagai syarat dari pada upacara Caru (Bhuta Yadnya) sudah begitu banyak diwarnai oleh adat sehingga unsur asli yang murni harus ada tabuh rah dari ayam yang tersembelih begitu banyak dimasuki unsur adat istiadat. Sebagai bagian dari pada suatu upacara adat/keagamaan maka unsur sesajen merupakan syarat mutlak.

Pada mulanya, asal mula pelaksanaan daripada permainan ini ialah keyakinan bahwa dalam suatu upacara keagamaan terkandung tujuan untuk membuat alam semesta "Bhuwana Agung"/macro cosmos supaya seimbang dengan bhuwana alit (manusia) sehingga mereka dapat berfungsi wajar dalam membantu manusia melaksanakan swadharmanya (kewajiban dirinya) masing-masing. Maka itu yadnya atau pengorbanan itu tidak saja ditujukan pada Tuhan, manusia, juga makhluk bawahan yang biasa disebut "bhuta" dan sering mengganggu manusia.

Maka itu diadakan "bhuta yadnya" yaitu upacara korban kepada makhluk bawahan ini. Tajen merupakan salah satu bagian dari pada upacara bhuta yadnya, maka dalam hal-hal fungsinya sebagai pelengkap yadnya maka syarat kesacralannya tetap terpelihara.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Pada mulanya permainan ini adalah bagian dari pada upacara "bhuta yadnya", tetapi dalam sejarah perkembangan selanjutnya ia banyak ber-

kembang ke arah hiburan yang diwarnai dengan pertarungan, selanjutnya menjadi judian. Sekalipun begitu permainan ini tidak pernah melepaskan diri sama sekali dari aspek-aspek keagamaan. Bagaimanapun dominan unsur judiannya sarana sesajen sebagai pelaksanaan aspek Agama Hindu tetap terpenuhi sekalipun dalam batas paling minimal.

Seperti penulis kemukakan di atas bahwa kehadiran permainan ini adalah erat hubungannya dengan pelaksanaan upacara adat/keagamaan maka dapat dipastikan permainan ini sudah tua umumnya, karena ia merupakan bagian dari pada suatu bhuta yadnya. Hanya saja untuk kepastian ilmiah, penelitian khusus terhadap sejarahnya perlu diadakan.

Dalam bentuk awalnya ia hanya sebagai penunjang yadnya maka ia tidak/ belum dilengkapi dengan persyaratan permainan. Hanya oleh penyelenggara diusahakan supaya ada pasangan ayam jantan yang agak seimbang besarnya dan sama-sama berani untuk bertarung. Kedua ayam itu masing-masing kaki kirinya diisi sebilah "taji" yaitu sejenis pisau yang runcing dan bermata kedua buah tepinya. Taji itu diikat sedemikian dari bawah ujung jari tengah sehingga cukup keras dan kuat untuk dipakai memukul/menusak lawannya sampai salah satu mati (mengeluarkan darah).

Selanjutnya penyelenggaraan mengalami perubahan/perkembangan sesuai dengan kepentingannya sebagai suatu permainan. Sekalipun penulis tidak bermaksud menguraikan secara mendetail tentang taji sebagai judian tetapi karena permainan ini tidak hidup dan sangat digemari masyarakat dan mempunyai keunikan tersendiri, maka rasanya perlu penulis uraikan dasar-dasar permainannya sebagai suatu inventarisasi jenis-jenis permainan rakyat.

Karena sudah memasuki bidang taruhan maka masing-masing pemilik ayam memilih seorang yang dipercayakan untuk mencari lawan dan mengatur pemasangan tajinya, dan lanjut bertindak sebagai orang yang mengatur pertarungan ayamnya nanti (disebut pakembar).

Pakembar ini bertugas sebagai berikut :

1. Mengatur penyelenggaraan pertarungan dari awal s/d akhir dengan berbagai jenis peraturannya.
2. Mengatasnamakan pemilih ayam untuk mengatur besar kecilnya taruhan.
3. Biasanya taruhan itu dikumpul jadi satu antara pemilik ayam dengan taruhan si pakembar dan beberapa teman dekat. Sebagai petugas yang sudah profesional sifatnya, ia biasanya diberikan hadiah/honor kalau ayam aduannya menang.

Bagi orang yang ingin bertaruh ia boleh memilih salah satu di antara kedua ayam yang akan bertarung tadi. Dan suatu keunikan yang perlu penulis kemukakan ialah orang yang bertaruh mencari lawannya di antara peserta yang banyaknya ratusan dan sering tidak saling kenal.

Di sini dituntut kejujuran murni sebab yang kalah biasanya datang langsung kepada yang menang menyerahkan uang tanpa keinginan lari. Dalam prakteknya seluruh peserta menjadi hakim/saksi atas kalah menangnya taruhan se-

seorang sehingga orang tidak berani akan berbuat curang karena salah-salah akan ditangkap massa dan dicap sebagai pejudi curang sehingga ia tidak akan diajak dalam bertarung dalam acara tajen berikutnya.

Setelah ia menjadi suatu jenis judian maka untuk mengadakan perlu minta ijin khusus pada Bupati Kepala Daerah. Dengan mohon ijin ini pihak Pemerintah dapat mengatur volume permainan ini jangan terlalu sering sebab sampai saat ini melarang sama sekali tidak mungkin karena dikaitkan dengan adat agama. Kalau yang betul-betul berkaitan dengan adat agama penyelenggara tidak perlu minta ijin khusus seperti halnya tajen sebagai judian, cukup mengirim permakluman saja kepada Bupati dan Dan Res Kepolisian, setelah surat panitia itu mendapat pengesahan dari Camat dan Dan Sek Kepolisian setempat.

Keterangan ini disebut "ijin" tajen seet (3 pasang).

Sebutannya 3 seet karena untuk keperluan Adat Agama sebenarnya dianggap cukup kalau sudah ada 3 pasang ayam bertarung, sebab yang penting syarat adat/agama terpeciknya darah mengenai tanah (ibu pertiwi) sudah terpenuhi. Berbeda halnya dengan "tajen" sebagai judian bisa berlangsung sampai 30 pasang ayam dalam satu kali ijin. Saat ini tajen dimanfaatkan oleh desa/banjar untuk mencari dana guna menunjang pembangunan, sebab dalam keadaan baik sekali mengadakannya bisa mendatangkan hasil bersih sampai Rp.150.000,- Bisa didapatkan dana sebesar itu karena setiap pasang ayam bertarung dipungut cukai 10% dari besarnya taruhan pokok (yang diatur oleh pakembar dan didaftar pada penyelenggara).

Bagi tajen-tajen besar, taruhan pokok sudah ada ketentuan tidak boleh kurang dari Rp.45.000,-. Ambil saja taruhannya rata-rata sekitar empat puluh lima ribu rupiah dan berlangsung 30 pasang, ini berarti cukai saja masuk sekitar Rp.130.000,-. Belum berhitung karcis masuk yang biasanya dijual Rp.150,- per lembar. Dalam hari-hari baik bisa tajen itu dikunjungi oleh penggemar sampai 2000 orang, ini berarti dapat memasukkan uang karcis lebih kurang Rp.300.000,-. Bagi penyelenggaraan tajen untuk menggali dana biaya ijinnya sekitar Rp.30.000,- sehingga hasil bersih dapat diperoleh cukup besar.

Untuk menyelenggarakan tajen ini biaya-biaya di luar ijin juga cukup banyak karena harus membayar honor yang lumayan juga besarnya, sampai mengeluarkan honor sekitar Rp.75.000,-

Dari perkiraan kasar ini dapat diperkirakan panitia dapat mencari dana sebesar (Rp.130.000,- + Rp.300.000,-) - Rp.100.000,- = Rp.330.000,- -- Pembangunan Bale Banjar, perbaikan pura, gedung pertemuan (Bale Masyarakat) banyak dibantu oleh penyelenggaraan tajen ini.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : 1. Anggota masyarakat Banjar/Desanya + 40 orang.

2. Meluas antar beberapa desa/kota/Kabupaten + 50 s/d 2000 orang.
- b). Usianya : antara 17 tahun s/d 50 tahun.
- c). Jenis kelamin : Laki-laki.
- d). Latar belakang sosial : Tidak dibatasi oleh tingkat sosial tertentu.

Peralatan/perengkapan permainan :

- 1). Lapangan khusus dengan ukuran yang sudah ada ditentukan sebagai berikut :
 - a. Panjang/lebar + 22 tampak (tampak kaki). Sehingga didapat lapangan pertarungan ayam empat persegi yang ditengahnya ditaruh pusat. Dari titik pusat itu diukur ke Utara, Timur, Selatan dan Barat 11 tampak¹). dari ukuran ini dibentuk lagi 4 persegi kecil sebagai pusat lapangan.
 - b. Masing-masing di sebelah 4 persegi kecil ini diukur lagi 1 tampak dan ditandai dengan garis kecil (disebut laca, untuk lebbawak).
 - c. Masing-masing 2 tapak ke dalam dari sisi-sisi lapangan yang berukuran 22 tapak persegi (panjang/lebar sama) itu ditaruh lagi garis-garis yang disebut juga laca (untuk lebdawa).
(Lihat gambar sket).
- 2). "Pane" (sebuah paso besar terbuat dari tanah).
- 3). Sebuah "Ceng" yaitu sebuah batok kelapa yang dibagi dua dan berlubang.
- 4). Sebuah "taban" dipan untuk duduk para petugas yang mengatur jalannya tajen.
- 5). Sebuah alat penghitung sejenis cempua. (Ketekan).
- 6). Sebuah kurungan ayam.
- 7). Sebuah kantong kecil dari bambu/bisa juga dipakai kempluk (sejenis kempul kecil).
- 8). Taji dengan beberapa macam ukuran.
- 9). Ayam aduan.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tidak memakai iringan.

Jalannya Permainan:

Masing-masing pemilik ayam memilih seorang "pakembar" yang akan ditugaskan mencarikan lawan ayamnya, dan juga mengatur/melaksanakan pertarungan ayamnya.

1) Tampak ialah kesatuan ukuran tradisional yang diperoleh dengan mengukur telapak kaki dari ujung kaki sampai dengan tumit.

Perlu juga penulis kemukakan bahwa dalam penyelenggaraan "taje" ini ada beberapa macam petugas yang langsung menangani penyelenggaraan pertarungan ayam tersebut antara lain:

1. Beberapa orang "saya" lapangan yang akan bertugas mengawasi jalannya pertarungan dan membantu pakembar menangkap ayamnya.
2. Seorang "saya" sebagai pemimpin jalannya pertarungan ayam yang banyak pengetahuannya tentang peraturan "taje" dan bertugas sebagai juri dan wasit sekaligus. Oleh karena itu ia harus pandai dalam bidangnya dan ber-sifat jujur.
3. Pakembar yang bertugas mengatur pertarungan, dan juga dibantu oleh pe-tugas yang akan memegang ayam yang akan diisi taji. Petugas ini memban-tu sepenuhnya pakembar sehingga ayam itu dapat diisi taji dengan baik, dan juga diperlukan keterampilan dasar dalam bidang "taje" ini.

Setelah pakembar masing-masing menemukan lawannya lalu diadakan tawar menawar dalam besarnya taruhan pokok yang akan didaftar pada petugas pe-nyelenggara yang juga duduk di dekat "saya" pemimpin pertarungan.

Setelah terdapat kesepakatan mengenai besarnya taruhan lalu Biasanya dalam satu phase ini bisa ada 4 sampai 6 pasang ayam yang sudah "payu" yaitu ada kesepakatan untuk dipertarungkan. Untuk jelasnya penulis sebut saja pa-kembar yang mendapat kesempatan pertama A, dan B. Selanjutnya pakem-bar-pakembar tadi melepaskan ayamnya dari garis-garis yang sudah dibuat bersebelahan yang terletak masing-masing 2 tapak dari garis pinggir (disebut laca). Pelepasan pertama ini disebut "leb" dawa yaitu dari jarak yang berjauh-an.

Lalu berlagalah ayam itu sampai ada yang mati. Seandainya ayam yang ditan-gani pakembar A yang mati maka ialah yang kalah. Ini jalan pertarungan secara pokok, tetapi penulis akan uraikan juga sekedar liku-liku jalannya per-mainan ini.

Seperti penulis kemukakan di atas pada waktu pakembar A dan B mulai mengambil tempat misalnya A di sebelah timur dengan ayam merah dan B di sebelah barat dengan ayam hitam. Pada saat itu para peserta yang berpuluh-puluh bahkan ribuan banyaknya mulai bertaruh sesuai dengan seleranya.

Yang menang pada ayam merah akan bertaruh untuknya, melawan yang senang pada ayam hitam. Sedandainya pencinta kedua ayam ini agak seim-bang maka masing-masing pihak sebagian besar mendapatkan lawannya. Tetapi seandainya pencinta ayam merah lebih banyak maka pencinta ayam merah dalam mencari lawan bertaruh agak sukar. Maka ia berani bertaruh de-ngan perbandingan uang yang lebih banyak dari pada lawannya yaitu yang menyukai ayam hitam.

Dalam suasana yang tidak seimbang penggemarnya ini akan terjadi perban-dingan pertarungan dengan variasi sebaagai berikut:

1. Pertaruhan "pada" yaitu sama-sama misalnya Rp. 1000, lawan Rp. 1000,--
2. Pertaruhan "dapang" dengan perbandingan 10 lawan 9 misalnya dalam hal

ini yang senang ayam merah bertaruh Rp. 10.000, dan yang senang ayam hitam sebanyak Rp. 9.000.

3. Pertaruhan "ngasal" yaitu perbandingan 5 lawan 4.
4. Pertaruhan "ngecok" dengan perbandingan 4 lawan 3
5. Pertaruhan "tludo" dengan perbandingan 3 lawan 2.
6. Pertaruhan "ngapit" dengan perbandingan 2 lawan 1.

Di atas penulis juga sudah menyinggung ada peraturan yang dipakai pedoman melangsungkan permainan ini.

Supaya peraturan taat dijalankan maka petugas harus tegas dalam menerapkan pemakaian peraturan itu.

Sebagai bayangan penulis akan kemukakan bebrapa jenis peraturan antara lain:

1. Waktu pelepasan pertama harus dengan medan panjang di sebut "leb dawa" ayam berlaga, tetapi belum sampai ada yang mati lalu salah satu keluar lapangan, lalu ayam ditangkap dan dirawat dalam waktu terbatas menurut ketentuan "saya" yang ditandai dengan memukul kentongan (disebut malang).

Selanjutnya ayam lagi dilepaskan dengan "leb dawa" yaitu jarak panjang. Seandainya dalam pelepasan ini ayam berlaga lagi sampai ada yang mati maka selesailah permainan ini.

2. Tetapi kalau terjadi peristiwa yaitu ayam dilepas dari "leb dawa" berturut-turut sampai 5x dan ayam tidak pernah mau berlaga, maka ayam itu ditangkap dan dimasukkan dalam kurungan bersama-sama bersamaan waktunya "saya" pemimpin pertarungan ini melepaskan "ceng" tempurung yang ada ke dalam "pane" yang berisi air dan karena Ceng berlubang maka ceng itu akan tenggelam.

Begitu ceng tenggelam "saya" akan memukul kentongan tadi. Seandainya dalam waktu itu ayam merah yang mendahului mematuk (ngutil) ayam hitam maka ia yang menang, begitu pula sebaliknya. Kalau yang hitam mendahului ia yang menang. Tetapi sampai kentongan berbunyi tidak ada yang mematuk maka pertarungan ini seri (waktu yang diperlukan untuk tenggelam \pm 15 detik).

3. Waktu pelepasan (leb dawa) ternyata ayam tidak mau berlaga, maka bersamaan pula waktunya "ceng" dilepas di air sampai 2x tenggelam berturut-turut, baru kentongan dibunyikan. Kalau sampai dalam waktu itu ternyata ayam tak mau berlaga maka ia akan dilepas dengan jarak pendek karena sama sekali belum pernah berlaga (leb bawak) yaitu dari "laca" yang terletak bersebelahan dengan batas 4 persegi pusat di tengah-tengah.
4. Seandainya dalam pertarungan itu kedua ayam sama-sama "reet" (sama-sama parah) maka ia dilepas dari jarak pendek "leb bawak" dan bersamaan waktunya.

Ceng dilepaskan di air berturut-turut tenggelam 3x baru **kentongan** dibu-

nyikan. Kalau benar-benar ia tak sanggup bertarung lagi ia dimasukkan lagi dalam kurungan untuk menentukan mana yang menang. Penentuan pemenang ditentukan oleh kejadian ayam mana yang lebih dahulu mematuk lawannya.

Kalau sama-sama tidak ada yang mematuk sampai kentongan dibunyikan maka kedudukan seri.

5. Dalam pertarungan ayam tadi kalau ada yang sangat parah/keduanya parah ia dirawat oleh "pakembar" di dalam lapangan dalam waktu 3x "ceng" tenggelam yang diatur sebagai berikut:

- (1). Ceng dilepaskan sampai tenggelam 1 x ketok dengan kentongan.

- (2). Ceng dilepas sampai tenggelam 2x disebut ketok 2, juga dengan kentongan.

Setelah saat-saat itu dilalui lalu kentongan dibunyikan, ini disebut ketok pindo (kentongan untuk kedua kalinya).

Pada saat inilah kedua ayam harus dilepas jarak dekat (leb bawak).

6. Seandainya saking parahnya sehingga tak dapat bertarung lagi, maka penentuannya melalui "Pruput," yaitu dimasukkan kurungan untuk duludulu mematuk lawan. Dan dalam kurunganpun sudah ada batas waktu yang diatur dengan ceng oleh "saya."

Seandainya sebelum kentongan dibunyikan ayam merah yang mematuk lebih dulu maka ia yang menang.

Peranan Masa Kini:

Masyarakat Bali yang hidupnya selalu diliputi oleh suasana kegotongroyongan, maka setelah keadaan aman dan perekonomian masyarakat makin membaik, maka sifat kegotongroyongan itu dapat diarahkan kepada pembangunan. Sarat pembangunan yang sangat penting sudah dipenuhi yaitu keamanan mantap, masyarakat bersatu dan ditunjang pula oleh keadaan perekonomian masyarakat yang sudah lebih membaik maka usaha pimpinan untuk menggerakkan masyarakatnya membangun tidak mengalami kesulitan. Satu-satunya kesulitan ialah mengumpulkan dana dalam jumlah yang relatif besar agak memenuhi kesulitan-kesulitan. Memang ditinjau dari segi pembinaan karakter bangsa, judian itu sangat jelek, tetapi sampai dengan saat ini pengendalian tajen sebagai judian masih dapat dikendalikan.

Memang tajen sebagai judian sering membabi buta dituduh sebagai judian pada umumnya, tetapi sebenarnya tajen lebih menonjol unsur sosialnya dibandingkan dengan judiannya. Oleh karena itu pemerintah di dalam menanggapi tajen dengan segala permasalahannya selalu melibat jauh ke belakang. Sehingga Pemerintah baik pemerintah kita sekarang maupun pemerintah Belanda dan Jepang tidak pernah melarang tajen itu. Hanya saja meluruskan kembali fungsinya yang memang untuk pelengkap Bhuta Yadnya supaya benar-benar berfungsi seperti itu, begitu pula yang dipakai oleh banjar/desa untuk

menggali dana diawasi oleh Pemerintah baik mengenai tempat penyelenggaraannya maupun frekwensinya dibatasi supaya fungsinya sebagai media penggalan dan sebagai hiburan masyarakat tetapi dapat dijaga. Pada umumnya kalau kita berbicara soal judian sering terbayang keserakahan ingin menang dan kadang-kadang dibarengi oleh praktek-praktek yang kurang jujur, tetapi untuk tajen terjadi hal yang sangat unik. Barangkali bagi yang belum dapat menyaksikan sendiri akan kurang percaya bahwa tajen dapat dipakai sebagai sarana pendidikan kejujuran, bahkan akan dapat dicemoohkan mana mungkin judian bisa dipakai sarana mendidik kejujuran. Hal ini memang sulit penulis berikan keyakinan karena tajen itu memang judian. Pembaca dapat bayangkan sendiri bahwa diantara pengunjung sebagian besar belum saling kenal mengenal. Dalam suasana serba asing orang akan berani mempertaruhkan uangnya dengan orang yang berada jauh di seberang dengan mengacungkan kode berapa besarnya taruhan.

Kalau sudah terjadi kalah/menang maka proses pembayaran akan berlangsung dengan tertib tanpa ada pencurigaan bahwa yang kalah akan lari. Sebab seandainya yang kalah mau menghilang dalam suasana yang menegangkan menyaksikan ayam sedang bertarung ia akan bisa saja, tetapi di sinilah kelihatan bahwa judian ini ada nilai yang sangat tinggi memberikan pengaruh sehingga judian ini bisa berlangsung dengan tertib.

Memang pernah terjadi "orang luar" berusaha untuk lari, tetapi karena ia menunjukkan gerak-gerik yang lain dari pada pemain tajen pada umumnya ia segera dapat ditangkap.

Pemain pada umumnya sudah dibekali mental jujur dari rumahnya masing-masing sehingga segala gerak-geriknya bersih tanpa ada sikap dan perbuatan yang lahir dapat mencurigakan tetapi dengan kehadiran seseorang yang sebelumnya sudah ada niat tidak baik maka jelas gerak-geriknya akan dipengaruhi oleh niat jahatnya. Sehingga pemain yang sudah merupakan massa yang bersama-sama ingin menegakkan kejujuran akan bertindak selaku kesatuan bulat, tanpa memikirkan lagi perseorangan yang dirugikan.

Hal ini akan mengokohkan lagi pemberian orang-orang bahwa tajen adalah judian yang harus dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab dan kejujuran.

Tanggapan Masyarakat:

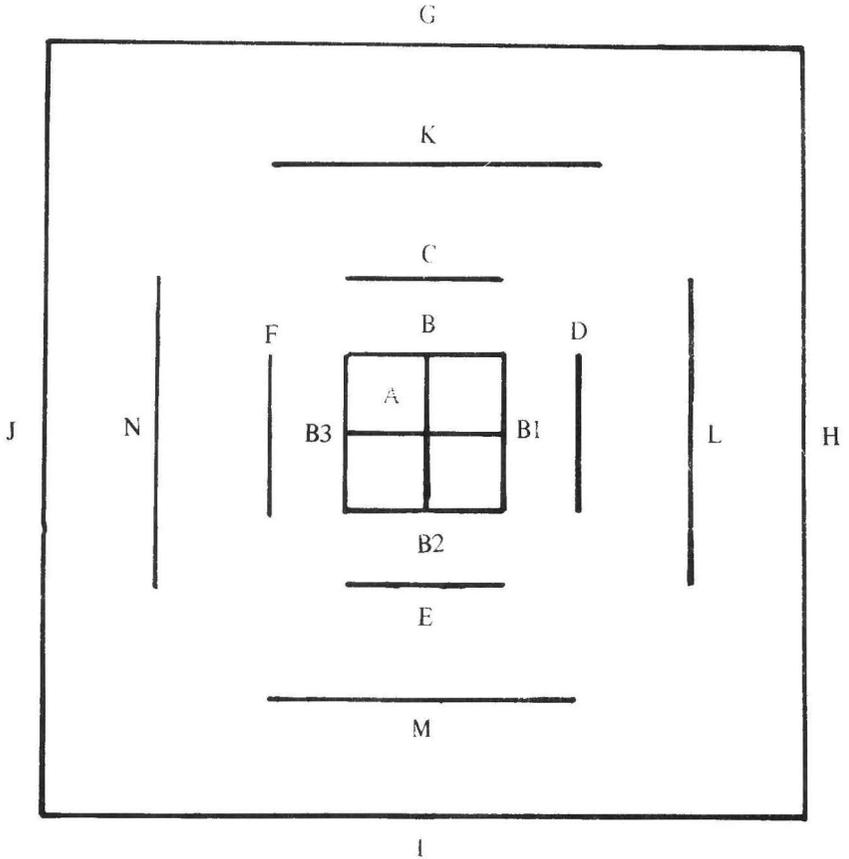
Masyarakat sangat mencintai permainan ini, sehingga dapat dikatakan bahwa tajen saat ini masih merupakan bagian dari pada adatnya. Sampai kapan ia akan dianggap bagian daripada adat maka kedudukannya akan tetap kuat pada masyarakat Bali.

Berbeda halnya dengan permainan rakyat lainnya yang sudah banyak ditinggalkan tetapi permainan ini tetap dicintai dan dipertahankan oleh masyarakat. Sampai saat ini masyarakat beranggapan bahwa tajen tidak perlu dilarang oleh Pemerintah karena tajen sebagai judian mempunyai keunikan sehingga apa

yang dicemaskan menyebabkan meningkatnya kejahatan hanyallah perkiraan yang bersumber pada akibat judian pada umumnya yang rupa-rupanya tidak berlaku pada tajen.

Sampai seberapa jauh pendapat ini dapat dibenarkan perlu diadakan penyelidikan khusus mengenai pengaruh negatif Tajen terhadap peningkatan kejahatan di Bali.

KALANGAN TAJEN (LAPANGAN)



1. A = PUSAT
2. A ke B, B1, B2, B3 (JARAKNYA 1 TAPAK).
3. B ke C, B ke D, B2 ke E, B3 ke F (JARAKNYA 1 TAPAK).
4. C, D, E, F LACA
5. K, L, M, N, LACA
6. C ke E, D ke F LEB BAWAK
7. K ke M, L ke N LEB DAWA
8. K ke G, L ke H, M ke J, N ke Y (JARAKNYA 2 TAPAK).
9. A ke G, A ke H, A ke J, A ke Y (JARAKNYA 11 TAPAK).

17. Nama Permainan: "Masuntik"

Untuk daerah lainnya permainan ini disebut juga Main Katik. Istilah "suntik" lebih mendekati nama ini dengan teknik permainan (bahasa daerah = diungkit). Sedangkan dengan main "Katik" lebih menitik beratkan dengan alat permainan (Katik = kayu/tongkat pendek yang dibuat dari kayu atau bambu).

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini dapat dilakukan/diselenggarakan pada setiap waktu dan setiap tempat yang agak luas serta fungsi menyibukkan anak-anak desa yang sedang haus akan berbagai macam kegiatan. Tampaknya permainan ini banyak diselenggarakan oleh anak-anak sebagai bermusim, tapi sebenarnya tidak ada satu musimpun yang mengikat.

Tiada satupun kegiatan adat, upacara keagamaan yang ada kaitannya dengan permainan ini.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Semua anak-anak dari semua golongan dalam masyarakat suka melakukan permainan ini. Dan juga permainan ini tidak mempunyai satu syaratpun untuk tidak dapat dimainkan bagi setiap orang. Umumnya anak-anak yang berumur belasan tahunlah yang tampak sibuk dengan permainan ini.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Setiap orang tua akan menggelengkan kepala bila sampai pada pertanyaan kapan permainan diturunkan dan bagaimana asal-usulnya.

Mereka semasih anak-anak juga hanya mendapatkan sudah ada dan tahu memikannya. Beberapa tahun terakhir ini permainan ini jarang sekali diselenggarakan dan seolah-olah akan mulai lenyap.

Peserta/Pelaku:

Para pelaku permainan ini adalah anak-anak pedesaan yang berumur anak-anak Sekolah Dasar dan sedikitsekali dari anak-anak belasan tahun.

a). Jumlahnya:

Permainan ini hanya dapat dilasanakan oleh dua orang saja.. Kalau kebetulan banyak anak-anak yang berkumpul mereka harus bermain/melaksanakan di tempat yang sedikit berjauhan karena setiap permainan memerlukan lapangan yang agak luas demi untuk keamanan para pelakunya.

b). Usianya:

Anak-anak yang menggemari permainan ini kebanyakan yang berusia se-tingkat anak-anak Sekolah Dasar. Jadi yang berusaha sekitar enam sampai tiga belas tahun.

c). Jenis Kelamin:

Yang memilih/melakukan permainan ini semuanya anak laki-laki, karena permainan ini memerlukan tingkat ketangkasan atau kecekatan anak-anak pria.

d). Latar belakang sosial:

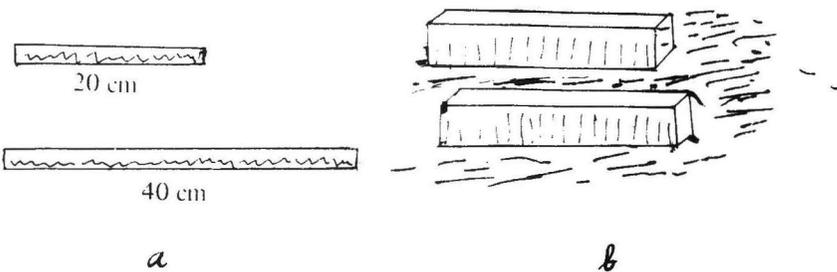
Tidak ada aturan sebenarnya pada permainan ini untuk membedakan jenis kelamin, kecuali karena terbiasa dilakukan oleh anak-anak pria (kebiasaan yang terus menerus).

Anak-anak dari golongan masyarakat manapun bisa melaksanakan permainan ini kalau tahu dan mau memainkannya.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

Peralatan/perlengkapan yang harus ada untuk melangsungkan permainan suntik/katik ini ialah: Dua potong tongkat kayu atau bambu kecil sebesar \pm ibu jari berukuran \pm 20 cm dan 40 cm dan dua buah citakan/bata (batu merah bahan tembok rumah) atau dua buah batu/gumpalan tanah yang bersamaan ukurannya. Ketiga jenis alat-alat itu sudah dapat memenuhi sarana permainan ini.

Gambar I.



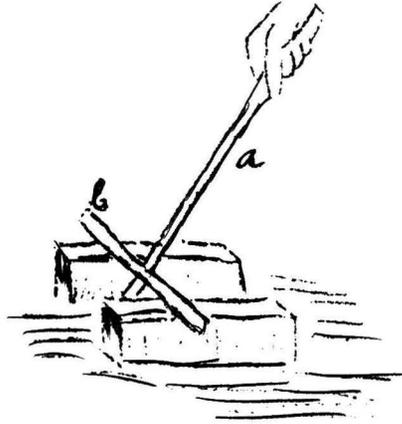
Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya):

Tiada satu lagu/nyanyianpun diperlukan oleh permainan ini. Selama permainan ini berlangsung hanya kedengaran suara sentuhan antara kedua potongan kayu/bambu kecil itu sendiri ataupun salah satu/dua kayu/bambu itu dengan alasanya (batu bata).

Jalannya Permainan:

Untuk menentukan siapa berhak mendapat giliran pertama biasanya dengan melalui cara pengundian "Sut" yang telah diuraikan pada jenis permainan terdahulu. Yang menang "Sut" mulau permainan lebih dulu dengan cara sebagai berikut:

Gambar II.



Tongkat kayu/bambu yang lebih pendek ditaruh horizontal di atas kedua bata yang berdekatan (lihat gambar).

Tongkat kayu/bambu yang lebih panjang ditaruh sedemikian rupa, sehingga dapat mengungkit (menjungkit) yang pendek hingga jatuh sejauh-jauhnya.

Umpamakan yang bertanding ini adalah si A dan si B. Si A, yang pertama memulai.

Selanjutnya tongkat yang lebih panjang kita sebut "katik (a)" dan yang lainnya "Katik (b)".

Si A, mulai menjungkit (lihat gambar) sekuat tenaga sehingga Katik (b) jatuh sejauh mungkin. Si B sudah siap menjaga di tempat sekitar kemungkinan katik b jatuh. Bila si B dapat menangkap katik b sebelum jatuhnya ke tanah berarti si A tidak boleh meneruskan permainan.

Demikian juga akalai si B dapat melempar kembali sehingga mengenai tongkat atau katik a yang dipasang kembali horizontal atau batu bata, ataupun bagian tubuh si A. Misalnya saja syarat-syarat itu tidak dipenuhi oleh si B.

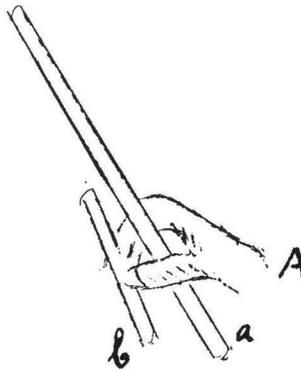
Katik b dipasang miring menyentuh bata. Ujungnya dipukul dua kali, pertama sekedar sampai Katik b terpelanting ke atas lalu disusun dengan pukulan keras agar katik b jatuh sejauh mungkin.

Tiba saatnya A mencari/menghitung biji untuk kedua kalinya mulai dari batu bata menuju Katik b dengan cara sebagaimana yang terlihat pada gambar III.

Biasanya pada tahap ini - kalau gul - biji yang besar jumlahnya dapat diraih. Misalnya si A dapat mengumpulkan 50 (lima puluh) biji.

Tahap berikutnya si A akan mempergunakan cara ngetik kedua, yang dapat dijelaskan sebagai berikut (lihat gambar V).

Gambar V.



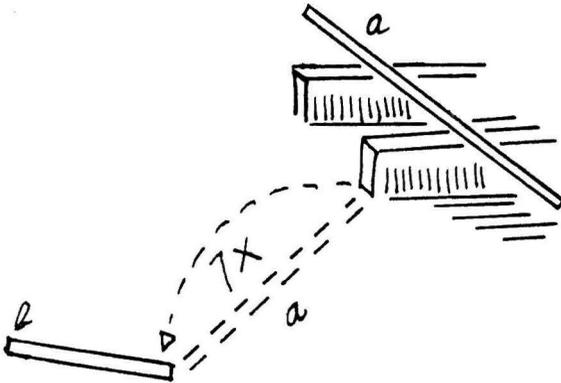
Si A sekaligus memegang dua katik, satu agak kuat pegangannya (katik a) dan yang satu lagi terjepit di ujung dua jari yaitu ibu jari dan telunjuk. Katik a disentak ke atas, dan dilepas serta secepatnya dipukul kuat-kuat hingga katik b terpelanting dan jatuh di tempat yang sejauh mungkin. Di sinipun biasanya dapat diraih biji yang cukup banyak dan dihitung mulai dari batu bata juga. Sesudah dihitung dengan cara pada gambar III, misalkan di A memperoleh 100 (seratus) biji. Untuk memenangkan permainan si A memerlukan biji lagi: $200 - 4 - 5 - 100 = 46$ (empat puluh lima). Jumlah ini dicairkan dengan memulai lagi dari cara permulaan (gambar II).

Demikian seterusnya sampai si A memperoleh lagi 46 biji lagi yang berarti pula dapat memenangkan permainan itu.

Akan tetapi biasanya tidak demikian sebagaimana si A dapat memenangkan katik b ataupun leparannya kembali mengenai bata atau bagian badan si A, yang berarti si B dapat mengganti/memulai permainan.

Demikianlah tukar-menukar giliran sering terjadi di tengah-tengah permainan berlangsung akan tetapi yang menang adalah yang paling dulu mencapai biji 200 itu.

Gambar III.



Misalnya katik b jatuh di sekitar katik a (lihat gambar).

Sekarang A sudah boleh menghitung angka yang akan menentukan kalah-menang dalam permainan tersebut.

Umpamakan saja jumlah angka yang telah mereka mufakati sebelumnya 200 (dua ratus).

Bilangan yang mereka pakai patokan berapa saja bisa asal sama-sama disetujui, misalnya 300, 400 ataupun 500.

Dengan cara yang spesifik A mulai menghitung dari ujung batu-batu yang terdekat dengan katik B sambil mengucapkan: sa, dua, telu, dan seterusnya (satu, dua, tiga dan seterusnya) misalnya dapat sampai bilangan 4 (empat). Jadi si A merlukan biji lagi $200 - 4 = 196$.

Selanjutnya A melakukan pekerjaan "mengetik" (asal "ketik" diwujudkan sebagai berikut (lihat gambar).

Gambar IV.



Peranannya Masa Kini:

Dewasa ini jenis permainan rakyat daerah ini sudah tidak ada kelihatan baik di kota-kota maupun di pedesaan. Jadi sudah mengalami kemerosotan yang sebab musababnya tidak seorangpun mengetahui dengan jelas. Namun demikian dapat diperkirakan bahwa kemajuan jaman yang membawa berbagai permainan baru yang mendesak dan melenyapkan dari para penggemarnya, hingga sampai sekarang tidak pernah muncul lagi.

Satu faktor yang dapat dikemukakan sehubungan dengan menghilangnya permainan ini adalah segi negatif yang dimilikinya, yaitu ada unsur bahayanya. karena kalau tongkat yang dipukul mengenai kepala atau bagian badan lainnya dapat membuat si pemain sempoyongan. Lebih-lebih kalau mengenai mata akan lebih berbahaya lagi.

Segi positifnya ada juga yaitu melatih kecekatan ketangkasan dan lain-lain. Betapapun pada masa kini pasti orang tua atau guru akan melarang anaknya melakukan permainan ini.

Tanggapan Masyarakat:

Permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan kegiatan upacara, apapun baik adat atau agama, karena itu dapat dibayangkan sikap masyarakat.

Hanya anak-anak belasan tahun yang menaruh perhatian atau menjadi penggemarnya. Sekitar tahun lima puluhan permainan ini banyak menyibukkan masyarakat anak-anak belasan tahun di pedesaan.

Betapapun permainan ini sulit diterima masyarakat dewasa ini. Unsur-unsur didaktik-paedagogis sedikit sekali, sedangkan di satu pihak bahaya yang mungkin ditimbulkan sangat besar.

Karena itu kemungkinan besar permainan ini tidak akan timbul lagi dan terus terkubur selama-lamanya.

18. Nama Permainan: "Maunti"

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Siang hari.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Bentuk permainan maunti ini bagian besar disebabkan pengaruh lingkungan kerajaan dan merupakan permainan yang berkembang sejak dahulu di Bali dengan tidak membeda-bedakan umur, jenis kelamin dan kasta. Mengingat pula timbulnya permainan ini adalah bersumber pada peperangan raja-raja di jaman dahulu di Bali maka sedikit banyak sifat perlakuan dari permainan maunti itu menampakkan ciri-ciri dari peninggalan sejarah raja-raja pula, antara lain: Akan nampak kelincahan seorang pelaku raja dalam memerankan peranan rajanya berusaha mengatur permainan tersebut guna memperoleh kemenangan semaksimal mungkin. Demikian pula segala sepak terjang seorang raja di saat permainan itu berlaku, betul-betul mempertunjukkan rasa tanggung jawab dalam melindungi rakyatnya. Begtu pula sebaliknya, tidak sedikit keringat kesetiaan rakyatnya itu berjuang mati-matian demi keselamatan dan wibawa raja. Maka jelaslah masyarakat banjar/desa di Bali tertarik dengan macam permainan tersebut karena banyak mengandung ajaran-ajaran, mengingat pula adanya sifat gotong-royong serta rasa toleransinya benar-benar tinggi di dalam mempertahankan group mereka masing-masing. Karena permainan maunti ini merupakan warisan yang mendarah daging bagi masyarakat desa di Bali, maka sudah barang tentu mereka merasa berkewajiban untuk memelihara dan mengembangkan sebagaimanajenis kebudayaan yang lain di Bali. Slah satu contoh lain yang sangat mendorong hati nurani mereka sebagai masyarakat desa perlu turut dalam permainan tersebut, ialah dengan baktinya raja sejak dahulu itu. Mereka rela berkorban demi kepentingan raja dan sama sekali bukan paksaan sehingga pada motif permainan tersebut masing-masing group rela menyumbangkan tenaganya demi kepentingan raja dan upacara pura. Dan mengingat pula asal kata pura berasal dengan kata *puti*, *puri* = rumah raja maka akan lebih jelas justru adalah pura otulah mereka bersedia-sedia akan ngaturang ayah (bekerja demi keperluan pura) dan selalu menjadi idam-idaman mereka. Perlu pula dicatat bahwa sebulan sbelum permainan itu berlaku (jatuhnya hari odalan), mereka masyarakat desa bekerja keras guna memperoleh bekal cukup yang mereka gunakan nanti di saat-saat permainan maunti itu terjadi yakni jatuh pada hari piodalam pura. Dengan demikian adanya suatu permainan maunti, berarti tidak mengurangi hak dan kewajiban mereka berdharma demi kepentingan persembahyangan pura ter-

masuk pula rangkaian peradatannya di mana permainan maunti itu terjadi adalah merupakan kebanggaan masyarakat banjar dan desa di Bali.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Akibat dari perkembangan sejarah peperangan raja-raja di Bali yang selalu berkecamuk pada peperangan di mana raja yang kuat berhak menambah jajahannya, maka pengaruh-pengaruh tersebut di atas nampak jelas pada permainan maunti itu, Berbicara soal kata maunti adalah berasal dari kata maunti; ma adalah awalan (pengantar bahasa Bali), sedang kata unti = inti. Kita masih ingat kata-kata: unti dadar, kelepon maunti, dan sebagainya, kesemuanya itu berarti inti atau tengah.

Contoh: Unti dadar ialah bagian tengah dari pada kue dadar, ialah berupa benda kelapa diparut (usam bahasa Bali) dicampur gula pasir.

Contoh lain kelepon maunti adalah sebangsa jajan yang berbentuk bulat yang bahannya dari ketan. Untinya berbeda dengan kelepon biasa yang menggunakan gula kelapa. Jadi unti yang dimaksud pada kelepon maunti adalah suatu jajan (kelepon) yang isi tengahnya terdiri dari parutan kelapa (usam) dibuat bercampur dengan gula pasir. Kita tarik kesimpulan kata maunti dapat diinterpretasikan mengadu kekuatan raja, yaitu suatu permainan mengenang kembali kemenangan seorang raja di jaman dahulu itu dan harus dihormati setiap jatuh pada odalan pura. Mengapa justru odalan di pura desa berlaku permainan ini. Tidak lain karena pura desalah bersimbulkan pura di mana tempat raja berembug diiringi oleh anak buahnya. Oleh karena itu setiap yang dinamakan pura desa, harus di jaga tengah (denah bahagian tengah pura) ada baleagung yakni suatu bangunan khusus tempat linggih desa, atau tempat raja mengadakan rapat-rapat penting. Dengan keterangan-keterangan di atas maka cukup jelas permainan maunti di latar-belakangi oleh sejarah perkembangan raja-raja di jaman dahulu di Bali.

Peserta/Pelaku:

a). Jumlahnya:

Berlaku sebanyak-banyaknya tergantung dari luas lapangan permainan (jaba tengah pura), jumlah 20 sampai dengan 50 orang.

b). Usianya:

Campuran, dari usia anak-anak sampai usia dewasa.

c). Jenis kelamin:

Laki-perempuan

d). Latar belakang sosial:

Suatu permainan yang sifatnya sederhana, tidak mempengaruhi segi kehidupan dan kehidupan mereka mengingat permainan maunti ini terjadi justru di saat-saat santai (hari odalan pura). Rasa tolerannya betul-betul

tinggi, saling bantu-membantu di dalam mempertahankan group masing-masing.

Mereka bermain secara bebas-santai, tidak terikat dengan keadaan kaya dan miskin, sudah barang musti tidak mengabaikan kewajiban mereka sehari-hari.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

Satu bola kasti, malahan cara dahulu bola itu acapkali dibuat dari bola keraras (daun pisang kering) diikat dengan tali dari bahagian batang pisang tersebut diambil bahagian yang kering.

- tanda rumah (istana) biasanya cukup dengan batu-batu diambil sebagian saja.
- dan lapangan permainan, biasanya diambil lapangan itu di jaba tengah pura.

Iringan/perlengkapan permainan:

Oleh karena permainan ini bersumber pada peperangan raja-raja, seakan-akan tidak ada iringan. Hanya kadang-kadang terdengar sorak sorai dan tepuk tangan pengandup (spirit-reporter).

Jalannya Permainan:

Permainan maunti ini dilatar-belakangi oleh 2 (dua) orang raja beserta anak buahnya atau rakyatnya. Menjadi seorang raja dalam permainan ini harus melalui pemilihan rakyat dari masing-masing group (kelompok), karena menjadi raja dalam permainan tersebut adalah tidak usah, harus seorang yang cakap mengatur taktik permainan guna mencapai kemenangan yang gemilang. Raja itu boleh laki dan boleh perempuan. Kita mulai menjelaskan bagaimana jalannya permainan maunti ini.

Katakanlah raja I di sebelah kiri dan raja yang ke II di sebelah kanan. Mula-mula raja mengadakan undian yang umum di Bali disebut mesut atau ong-ming-ming: ialah cara permainan menentukan kalah dan menang, yang tujuannya bagi siapa yang menang berhak mendapat bola ke pertama dan yang paling penting berhak menyerang ke pertama, dengan melempar bola menju-rus tubuh raja musuhnya itu. Lemparan bola berlaku hanya 3 x. Andaikata ke 3 x lemparan raja itu meleset tidak mengena tubuh raja musuhnya, berarti raja yang diserang tadi berhak menjadi penyerang dan membuat juga sampai 3 x lemparan.

Sekarang bagaimana kalau raja yang diserang dikatakan mati (menyerah). bila raja itu kena lemparan bola penyerang. Raja kalam sampai 11 x maka harus raja tersebut diganti diambil dari anggota kelompok tersebut dengan melalui pemilihan pula. Demikian berlaku kalah dan menang dalam permainan tersebut tergantung dari kecakapan raja dalam mengatur permainan tersebut.

Ciri-ciri raja dikatakan menang adalah karena:

1. Lemparan permulaan mengenai tubuh raja.
2. Karena serangan-serangan raja dengan cara melempar anak buah raja, yaitu musuhnya, kalau semua kena lempar, berarti kalahlah raja yang diserang itu.
3. Karena berhasil merebut rumah raja itu (istana) yang terdiri dari setengah batu merah.
4. Kadang-kadang raja sama saja bergumul, andaikata salah satu raja mampu menyeret sampai ke istananya sendiri, berarti kalahlah raja musuhnya itu.

Di dalam permainan ini anak buah dari masing-masing raja berusaha menculik musuhnya untuk dibawa ke rajanya, lalu badan yang diculik diraba oleh raja, berarti anak buah itu mati. Jadi anak buah dianggap mati, satu karena dapat diraba raja, dua karena kena lemparan raja penyerang.

Demikian permainan maunti ini berlaku saling mengadu kekuatan bergulat (mejengka - bahasa Bali), mengadu taktik permainan dan masing-masing group berusaha menundukkan lawannya sesuai dengan taktik peperangan raja-raja di jaman dahulu. Dalam hal ini seorang rajalah yang memegang peranan penting, maka sebab itu betul-betul raja itu dipilih dan dipandang cakap mengatur arena peperangan, dalam hal ini pandai mengatur permainan, memberi pancingan-pancingan agar raja di pihak musuhnya terpaku. Suatu contoh raja yang pandai mengatur permainan, sengaja bola dipegang tidak dilempar-lempar, berarti memberi kesempatan anak buahnya bergumul/menjenga.

Sambil dekat meraba anak buah musuhnya (mati), lalu mengintai tindakan raja ke mana dia bergerak. Bila jauh dari istananya, maka mudah anak buahnya menyerang tempat itu. Dan kalau batu merah telah terdapat berarti raja musuhnya kalah untuk kesekian kalinya.

Kalau dalam permainan ini ternyata salah seorang raja dapat mengumpulkan 11 x biji, maka raja kalah diganti, dipilih kembali. Bagi raja yang menang tetap memegang tampuk pimpinan permainan.

Peranannya masa kini:

Peranan permainan maunti ini sejak dari dahulu merupakan permainan turun-temurun dan masih digemari sampai saat ini di Buleleng. Permainan ini berlaku pada tiap odalan di pura puseh/desa, yakni pada saat pengembang odalan. Odalan (Upacara besar di pura yang dilakukan setiap 6 bulan/1 tahun di Bali) di suatu pura di Bali lamanya biasanya 3 hari.

Ke pertama munggah sekar (ngenteng linggih) yaitu malam persembahyangan ke I, lalu ke dua disebut pengembang, dan hari ketiga disebut pengelebar/penyurud yakni hari persembahyangan penghabisan atau pengeluaran. Pada saat pengembang inilah terjadinya permainan maunti ini yang diadakan di jaba tengah, seakan-akan kerama banjar besar-kecil, tua muda, laki-perempuan merasa berkewajiban merayakan odalan tersebut, dengan melalui permainan

maunti.

Ada juga permainan lain magoak-goak. Berbicara soal kata maunti berasal dari akar kata ma-unti. Ma adalah penganter kata (awalan), sedang unti= inti = raja. Ingat kata kelepon maunti, Unti dadar, ialah gula bercampur nyuh (kelapa) atau kacang ijo terletak di bagian tengah. Jadi kata maunti dapat diinterpretasikan mengadu kekuatan raja, suatu permainan mengenang kembali kemenangan seorang raja, yang harus dihormati dengan melalui persembahyangan di pura di saat-saat odalan.

Tanggapan Masyarakat:

Tanggapan masyarakat mengenai permainan maunti ini, benar-benar memperoleh tanggapan yang positif, karena bila mereka bermain berarti pula mereka telah melakukan kewajiban sebagai warga pura, mengabdikan atas dasar tulus ikhlas menunaikan panggilan suci dalam upacara adat pura tersebut, dengan kata lain: *ngaturang ayah*. Berbicara dengan kata *ngaturang ayah* atau *ngayah*, sesungguhnya sebagai penduduk Bali, wargadesa atau banjar merasa perlu untuk menyiapkan diri demi kepentingan pura dengan jalan permainan maunti tersebut. Sebagai contoh betapa besarnya rasa wajib anggota masyarakat dapat diumpamakan sebagai seorang dagang akan rela keuntungan mereka hilang di saat permainan itu berlaku.

Karena tertumpu serta rela menyerahkan diri guna kepentingan permainan tersebut di atas. Maka jelaslah berdasarkan alasan-alasan itu, tanggapan masyarakat warga desa penuh toleransi yang tinggi, malahan merasa berdosa kalau-kalau tidak dapat turut serta bermain pada saat itu.

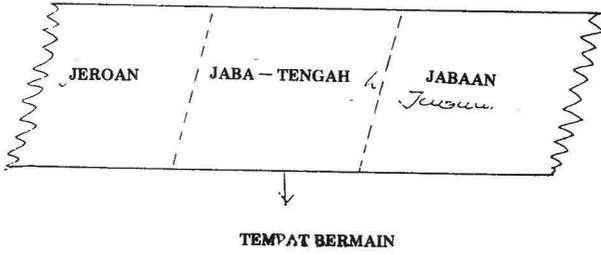
Contoh lain yang sangat menarik ialah mereka laki-perempuan, kasta apapun ada di saat permainan maunti itu terjadi, tidaklah ada rasa malu-malu dan tidak merasa lebih dari kasta yang lain, patuh dan taat melakukan permainan serta berkewajiban sebagaimana apa yang disebut *ngayah*.

Karena mereka bermain melalui bergumul, maka sudah barang tentu ada kejadian-kejadian luka ringan, dan mereka percaya dengan mengobati luka tersebut diambil dari tanah pekarangan jaba tengah itu akan sembuh kembali. Pada umumnya mereka bermain seakan-akan lupa diri (keranjingan).

Demikian permainan maunti berlaku setiap 6 bulan mendatang sesaat odalan pura tiba.

GAMBAR PERMAINAN MAUNTI

DENAH PURA

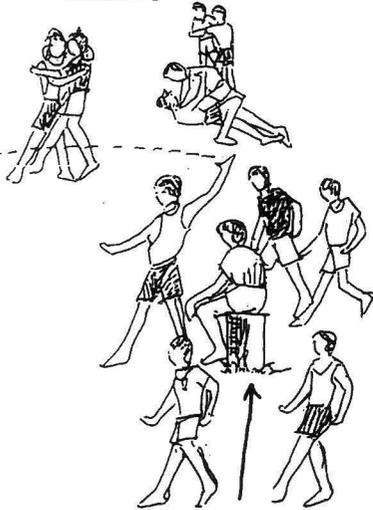


SITUASI PERMAIAN



ISTANA RAJA II

BERGULAT



ISTANA RAJA I

19. Nama Permainan: "Medayung"

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Untuk menyelenggarakan permainan rakyat daerah ini amat mudah dan leluasa sekali karena tidak mempunyai kaitan apapun dengan setiap peristiwa sosial yang berlangsung atau dilangsungkan dalam masyarakat. Baik peristiwa/kegiatan yang ada sangkut pautnya dengan kepentingan adat-istiadat (tradisi) maupun yang merupakan upacara keagamaan.

Oleh karena itu permainan ini dapat dilakukan dalam suasana apapun dan pada waktu kapan saja. Tidak ada unsur-unsur religius-magis yang mengikatnya. Setiap pagi, siang, sore bahkan pada malam haripun dapat dilaksanakan bila cukup penerangan (lampu).

Latar Belakang Sosial Budayanya:

Karena permainan ini tidak mendukung sesuatu kegiatan keagamaan/kegiatan adat tertentu, maka setiap kelompok, kelas, golongan manapun dapat ikut serta melakukan dengan bebas. Anak-anak dari keluarga: ningrat, kaya, pegawai, tani, buruh, miskin dan sebagainya semua dapat bercampur dalam menyibukkan diri dengan permainan ini. Dalam melakukan permainan ini mereka tidak pernah merasakan atau memikirkan bahwa mereka berasal dari keluarga yang berbeda taraf, derajat atau kemampuannya.

Orang tua merekapun beranggapan demikian juga sehingga tidak pernah melarang anak-anaknya melibatkan diri dalam permainan itu jika ditinjau dari segi kelompok sosial yang terdapat dalam masyarakat desa. Permainan ini sangat selaras dengan suasana kehidupan anak-anak pedesaan; sederhana dan mudah baik teknik maupun sarananya.

Tidak perlu menyiapkan upacara apapun sebelum, pada waktu sedang berlangsung ataupun sesudah permainan ini berakhir. Dan oleh sebab itu permainan ini mudah menarik simpati dan partisipasi dunia anak-anak pada setiap desa. Mereka cukup mempersiapkan sebuah batu, yang berbentuk bulat dan licin yang tidak sulit dicari. Cukup dicari di sekitar sungai atau tempat-tempat datar lainnya.

Sungai merupakan sahabat mereka yang terdekat bila kita tinjau dari segi kebutuhan akan air. Desa yang dilalui atau dekat dengan sungai merupakan desa yang ideal dan banyak menguntungkan serta menyenangkan bagi suasana kehidupan rakyatnya.

Minimum satu kali sehari mereka mengunjungi dan melihat sungai serta memanfaatkan airnya sesuai dengan keperluan sehari-hari.

Umumnya sungai itu dipenuhi oleh batu-batu besar kecil di antara dia lembah atau tebing yang membatasi aliran airnya. Batu-batu yang beraneka ragam bentuknya besar-kecilnya, berat-ringan, kasar-halusnya dan sebagainya merupakan sumber ilham bagi mereka untuk mewujudkan salah satu jenis permainan yang sifat dan variasinya serba sederhana.

Kalau pertama-tama mereka iseng-iseng melempar-lemparkan atau memukul-mukulkan saja sambil duduk-duduk sebelum mereka mandi. Makin lama makin bervariasi sampai terwujudnya satu permainan rakyat khas daerah yang diberi nama "Madayung."

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Tiada seorangpun dari penduduk desa yang tahu kapan dan siapa yang menciptakan permainan tersebut. Dari beberapa angkatan mereka hanya mengetahui permainan itu sudah ada pada masyarakat. Yang jelas mereka ketahui hanya teknik dan syarat-syarat permainan yang mudah dan sederhana. Mereka dapat melakukannya dengan melihat dan langsung bermain walaupun semua dengan mencoba-coba. Dewasa ini kegairahan masyarakat terhadap permainan ini sudah berkurang sekali, walaupun segalanya masih tetap jelas terbayang dalam ingatan. Ini dapat dimaklumi karena sejak dikenal permainan ini tidak pernah mengalami perkembangan berupa penyempurnaan sampai saat ini.

Peserta/Pelaku:

a). Jumlahnya:

Jumlah para peserta/pelaku yang dikehendaki oleh permainan ini adalah minimum 2 (dua) orang dan selanjutnya bisa 4 (empat), 6 (enam) begitu seterusnya tergantung dari luasnya tempat. Akan tetapi biasanya mereka bermain berdua, berempat dan berenam.

b). Usianya:

Anak-anak yang berkecimpung dalam permainan ini berusia enam sampai belasan tahun. Kadang-kadang orang yang sudah dewasa pun suka dan turut bermain. Biasanya yang akan menjadi lawannya selalu yang sebaya.

c). Jenis kelamin:

Umumnya para peserta/pelaku permainan ini adalah anak-anak pria dan terbanyak seumur anak-anak Sekolah Dasar. Tetapi anak-anak perempuan ada yang menyukai dan sibuk dalam permainan ini. Dalam permainan beregu sistem campuran pun dapat dilakukan.

d). Latar belakang sosialnya:

Tidak ada satu syaratpun yang membatasi mereka yang ingin melakukan permainan ini. Asal suka siapapun dapat ikut serta dalam menyelenggarakan permainan ini. Anak-anak dari segala golongan yang ada dalam masyarakat

rakat seperti anak-anak pria – wanita, kaya – miskin, bersekolah – tidak sekolah, petani, buruh, dagang, pegawai dan lain sebagainya semua dapat turut serta.

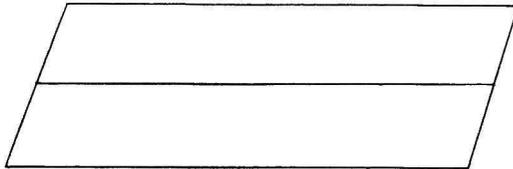
Perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam masyarakat tidak sedikitpun dapat merintang keluasaan untuk bermain. Keadaan ini berlangsung terus menerus dari masa lampau sampai dewasa ini.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

Permainan ini memerlukan peralatan yang jumlahnya sedikit sekali dan sangat sederhana seiring dengan perikehidupan di pedesaan.

Sebelum permainan ini dimulai, anak-anak/para pemain bersamasama membuat dan mengumpulkan segala yang mereka perlukan. Salah seroang dian-

Gambar I.



tara mereka mencari potongan kayu atau tonggak, yang agak runcing, untuk membuat garis yang agak dalam dan jelas berbentuk sebuah segi empat.

Pertengahan kedua sisi terpendek dihubungkan dengan sebuah garis lagi. Garis ini yang paling dalam dan jelas (Gambar I).

Pemain yang lain membuat sebuah garis batas yang jaraknya ± 4 s/d 6 meter dari gambar di atas (Gambar II).

Gamar II.



Sedangkan alat utama yang merupakan batu bulat yang kira-kira sebesar buah apel atau genggam tangan biasa mereka sudah saling menyiapkan masing-masing, sebab alat/batu ini merupakan kesayangan yang dibawa/disimpan di rumah bila mereka sudah selesai bermain. (Gambar III).

Gambar III.



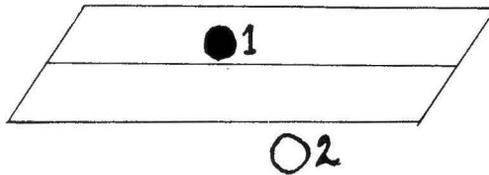
Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya):

Permainan ini tidak memerlukan atau disertai dengan iringan musik/gamelan apapun. Sesuai dengan kesederhanaannya. Selama permainan berlangsung hanya kedengaran suara-suara atau desah spontan dari mulut, seperti suara: nah, ah, yeh, ih dan sebagainya yang kesemuanya itu bernada memuji diri dan meremehkan kemampuan lawannya. Di samping itu yang paling jelas kedengaran sudah tentu suara batu dengan batu yang saling berbenturan.

Jalannya Permainan:

Misalnya yang akan bertanding dalam permainan ini adalah si A dengan si B. Untuk menentukan giliran siapa yang akan main pertama kali dipergunakan sistem undian yang disebut "sut" sebagaimana telah banyak diuraikan dalam permainan terdahulu. Anggap saja si A yang menang waktu mereka bersut. Si A bersiap-siap memulai permainan dengan mengambil batunya dan melemparkan sedapat mungkin mendekati garis, sedangkan si B yang kalah sut, sebelumnya sudah siap memasanga batunya pada garis (lihat gambar: IV).

Gambar IV.



Bulatan hitam (1) adalah batu si B, sedangkan bulatan putih (2) adalah batu si A. Garis pendek (3) adalah batas tempat si A melemparkan batu pertama kali. Bila waktu si A melemparkan batunya pertama kali mengenai bagian garis yang berbentuk segi empat berarti si A mati dan si B mendapat giliran ia menuju batu si B dan membenturkan batu yang ada pada kakinya sekeras-kerasnya sampai batu si B terpelanting lagi keluar garis segi empat, sedang batu si A punt tidak terletak pada salah satu garis segi empat itu. Kalau keadaan demikian dapat diatasi si A sudah berarti menang dan berhak memberi hukuman kepada si B. Perlu ditambahkan bahwa dalam menyelesaikan ketiga tahap permainan tadi kaki si A tidak boleh mengenai salah satu garis pun dari garis segi empat itu.

Hukuman bagi si B ditentukan oleh si A, yang bentuknya sebagai berikut: Si A mengambil batu si B serta meletakkannya di atas jari kaki yang agak dilengkungkan ke atas (agar batu tidak mudah jatuh).

Dengan cara mendayung si A membawa batu si B ke tempat yang sejauh mungkin dengan melalui tempat-tempat yang menyukitkan seperti jalan-jalan yang naik turun, berlubang-lubang, tumpukan sampah, celah-celah tembok, parit-parit sempit, naik turun tangga dan sebagainya. Juga termasuk teknik mendayung maju-mundur, ke samping. Singkatnya si A berusaha menempuh

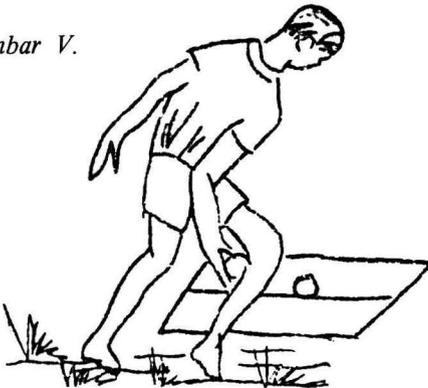
jalan dan cara yang sesulit-mungkin agar si B tidak bisa nanti menirukannya. Batas lama dan ragam hukuman itu sampai pada batu yang didayung si A se-jatuh. Untuk melepaskan diri dari hukuman si B berusaha mendayung kembali batunya nelalui semua jalan dan cara yang dilakukan si A hingga sampai ke tempat permainan seraya membentur batu si A yang dipasang sebelumnya di garis pertengahan segi empat.

Jikalau si B tidak sanggup mengembalikan hukumannya karena di tengah perjalanan batu yang didayungnya jatuh, barulah dinyatakan dia kalah dalam permainan tersebut. Kalah dalam arti baru satu kali pertandingan. Permainan ini dapat diteruskan lagi sampai beberapa kali tergantung pada kemauan atau perjanjian kedua pemain itu. Guna menentukan siapa yang mendapat giliran main pertama kembali mereka membuat undian dengan "sut."

Permainan ini dapat juga diselenggarakan dengan sistem beregu, bila yang hadir dan ingin bermain banyak. Umpamanya guna memulai permainan. Sekarang si A mengambil batunya seraya membenturkannya dengan batu (1) meliwati langkangnya (ruangan yang dibatasi oleh kedua kakinya (lihat gambar).

Membenturkan batunya harus kuat-kuat agar batunya sendiri nantinya

Gambar V.



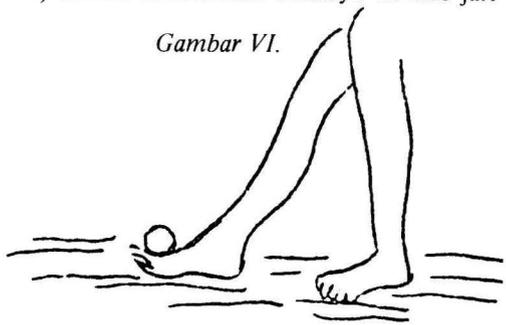
jangan terletak pada bagian garis atau di dalam segi empat yang digambarkan di atas. Bila si A dapat melalui tahap ini dengan baik atau berhasil, maka sekarang dia harus melalui tahap berikutnya yang disebut "nyeret".

Si B kembali meletakkan/memasang batunya pada garis semula sedangkan si A menuju ke batas (garis pendek) sambil meletakkan batunya di atas jari kakinya (lihat gambar VI).

Dengan melangkahkan satu kali kakinya yang lain dia membenturkan batu yang di kakinya itu ke batu si B sekuat tenaga, sehingga batu si B terpelanting.

Jika batu si A tidak terletak di dalam atau pada salah satu garis segi empat itu, berarti

Gambar VI.

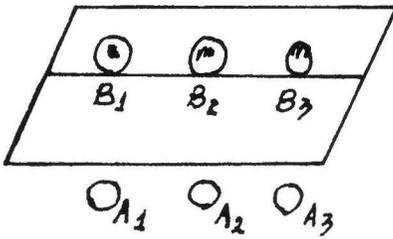


dia berhasil melampaui tahap ini. Selanjutnya si B menaruh kembali batunya pada garis semula dan si A menuju garis perbatasan. Di sana ia meletakkan batu di atas jari kakinya yang agak dilengkungkan ke atas. Dengan cara men-dayung (berjalan meloncat di atas satu kaki) mereka bisa bermain berempat, berenam, biasanya paling banyak berdelapan. Jumlah pemain harus selalu genap.

Dari jumlah ini dibagi dua regu dengan memperhitungkan keseimbangan ke-mahiran dan kekuatan. Kalau sudah sama-sama setuju maka wakil tiap-tiap regu melakukan undian "sut" untuk menentukan regu mana yang berhak lebih dahulu main.

Dalam hal ini yang dimaksudkan lebih dulu main adalah yang menyerang (lebih aktif).

Gambar VII.



Umpama mereka bermain ber-enam. Jadi tiap-tiap regu tiga orang, misalnya regu I: A1, A2, dan A3 melawan regu II: B1, B2, dan B3. Dalam undian sut regu A yang menang. Setiap anggota regu B harus meletakkan/memasang batu-nya berjejer (lihat gambar VII).

Dari garis batas setiap anggota regu A yaitu: A1, A2 dan A3 melemparkan batunya masing-masing mendekati petak segi-empat dan jatuh misalnya pada tempat lingkaran putih 1, 2, dan 3.

Dari tempat itu A1, A2, dan A3 memukulkan masing-masing batunya ke batu lawannya yang paling dekat melalui langkangnya. Bila salah satu atau lebih dari anggota regu A ini tidak mengenai sasaran ataukah batunya terletak pada garis larangan (mati), maka giliran main harus diganti oleh regu B. Demikian juga pada waktu regu A pertama kali melemparkan batu, lalu ternyata sudah satu batu atau lebih terletak dalam atau pada garis segi-empat itu, giliran main sudah bisa diganti.

Dalam tahap "nyeret" pun mereka (regu A) serempak siap dan menyerang. (lihat gambar: VIII).

Gambar VIII.



Bila seorang batunya mati berarti semua kena akibatnya. Yang menarik sekali adalah pada waktu salah satu regu berhasil menyelesaikan ketiga tahap permainan yaitu: melangkang, menyeret dan mendayung.

Setiap anggota regu yang menang membuat hukuman yang beraneka ragam teknik, gaya dan coraknya masing-masing diikuti oleh setiap anggota regu yang kalah. Disini jelas kelihatan kemahiran dan kemampuan setiap pemain karena mereka masing-masing berusaha membuat hukuman yang sesulit-sulitnya selama batu yang didayungnya belum jatuh.

Kata-kata yang semua bernada memuji diri dan mengejek lawannya sudah tak henti-hentinya keluar dari mulutnya sambil terengah-engah kepayahan. Sementara yang kalah berusaha membujuk lawannya agar hukuman dihentikan sampai di situ saja. Maksudnya agar batu yang melekat pada kaki dijatuhkan saja. Dan kalau yang kalah mulai menebus hukuman dengan membawa kembali batunya ke tempat semula mengikuti seluruh jalan lawannya tadi, tak henti-hentinya kata-katanya keluar yang semua bernada dipandang ringan dan gampang.

Jadi sama-sama membuat lawannya jengkel. Demikianlah permainan ini berlangsung dengan penuh ketawa, humor, suka dan duka yang kesemuanya bersifat sementara saja.

Peranannya Masa Kini :

Kehidupan jenis permainan ini pada masa sekarang sudah jauh merosot dan kemungkinan besar akan lenyap dari tengah-tengah masyarakat. Mungkin hanya anak-anak yang bertempat tinggal di desa-desa yang terpencil atau di pelosok-pelosok yang masih menyibukkan diri dengan permainan yang sederhana ini. Terutama di pedesaan yang dekat-dekat kota permainan ini sudah sejak lama tidak muncul lagi.

Terdesaknya permainan ini jelas disebabkan oleh type atau cara hidup di abad modern ini yang kesemuanya dilandasi segi keamanan dan kemanfaatannya di samping unsur metodis demi untuk dapat mengembangkan fisik dan mental anak-anak.

Umumnya orang tua anak-anak dewasa ini akan melarang putra-putranya melakukan permainan ini melihat dari kemungkinan bahaya yang akan ditimbulkan akibat permainan tersebut. Benturan atau pecahan batu dapat membuat anak-anak luka, patah yang dapat menghambat kehidupan sekolah dan sekaligus akan menyusahkan orang tua. Apalagi melihat cara-cara mereka memberi hukuman dengan melalui dan meloncati parit-parit yang bila selip dapat menyebabkan kaki patah serta banyak lagi bahaya lainnya.

Tanggapan Masyarakat :

Masyarakat, terutama orang tua anak-anak, pada masa lampau akan bergembira bahkan memuji-muji anak-anak mereka dengan segala ketangkasan, kelihaihan melakukan permainan ini. Mereka tidak sampai memikirkan

akan bahaya yang akan ditimbulkan. Dasarnya hanya mereka senang melihat anak-anak mereka yang gembira dan sibuk bermain. Oleh sebab itu para orang tua akan membiarkan saja anak-anaknya bermain dengan leluasa, asal pekerjaan pokok yaitu membantu pekerjaan orang tua di sawah-ladang dan di rumah sudah beres. Masyarakat dan orang tua anak-anak dewasa ini pasti tidak akan tega membiarkan putera-puteri mereka sibuk dengan permainan yang banyak mengandung bahaya itu.. Walaupun mereka menyadari juga akan fungsi positif yang dimiliki permainan tersebut. Lebih-lebih orang tua yang sudah dapat mengenyam pendidikan baik di sekolah maupun di perguruan tinggi akan lebih kritis lagi menilai permainan ini. Karena itu pula permainan ini akan cepat menghilang dari kehidupan masyarakat kota dan pedesaan sekitarnya, kendatipun secara khusus dan terbuka belum ada reaksi-reaksi yang dilontarkan oleh sekelompok atau golongan dari masyarakat. Apalagi dengan banyaknya jenis permainan yang bersumber dari sekolah dan berbagai macam serta ragam permainan buatan toko/pabrik yang masa sekarang cukup menyibukkan kehidupan anak-anak, maka akan lebih besar lagi kemungkinan permainan "madayung" ini akan lenyap untuk selamanya.

---- OOO ----

20. Nama permainan : Ma-layangan.

Peristiwa/suasana/waktu :

Pada waktu angin berembus dari Timur/Tenggara (perhitungan sasih Bali antara Sasih Kasa (I) s/d Kalima (V), atau antara bulan Juni s/d November) dari pagi sampai malam.

Latar belakang sosial budaya :

Masyarakat Bali adalah petani yang sangat tekun dan taat melaksanakan ketentuan saat-saat baik (masa) dan saat-saat selingan (gadon) dalam bercocok tanam. Mereka begitu teratur melaksanakan ketentuan ini yang sangat banyak dipengaruhi oleh keadaan iklim dan musim. Dalam perhitungan-perhitungan Bali yang sudah secara terperinci saat mana angin bertiup dari timur dan saat mana dari barat dengan pengaruhnya tersendiri pula maka disusunlah jadwal kapan mulai turun ke sawah, menanam bibit, menyangi dan sebagainya.

Peraturan yang rapi ini bisa dilaksanakan dengan tertib karena mendapat pengawasan yang ketat dari para prajuru/petugas Organisasi Subak. Saat baik untuk menanam bibit (masa) ialah pada Sasih Kawolu (VIII) kalau dalam perhitungan tahun Masehi ialah antara bulan Pebruari.

Padi berumur antara 4 bulan sudah masak, sehingga sudah panen akhir bulan Mei, itu artinya mempunyai waktu yang tidak begitu sibuk lagi dari bulan Mei sampai November. Setelah kegiatan menuai ia secara santai mulai turun ke sawah sampai nanti bulan Pebruari benar-benar siap untuk ditanami.

Kadang-kadang para petani perlu juga mengadakan tanam selingan (gadon) berupa padi yang berumur dibawah 3 bulan atau tanaman palawija yang banyak memberikan kesuburan tanah; di sekitar sasih Karo (II) yaitu sekitar bulan Agustus. Ini tidak mesti dilakukan karena petani tradisional tidak mengenal pupuk, maka itu kesuburan tanah harus tetap dijaga dengan membiarkan tanahnya ditumbuhi tanaman penyubur dulu sebelum "masa". Yang penting tersedia waktu lebih kurang 3 bulan untuk turun ke sawah mempersiapkan saat baik pada bulan Pebruari itu.

Waktu yang tidak sibuk antara Juni sampai dengan November ia menggunakan untuk kegiatan lain seperti membuat barang kerajinan dan diselingi dengan menghibur diri. Hiburan itu pun didasari oleh suatu kepercayaan bahwa kegiatan ini menunjang tugas-tugas adat keagamaan yaitu menghibur "Dewa Rare Angon" yaitu manifestasi Tuhan dalam wujud kekuatan yang melahirkan permainan atau hiburan. Kekuatan ini harus dihibur supaya jangan mengganggu para petani sehingga keseimbangan Macro cosmos (alam raya) atau Buana alit tetap terjamin sehingga alam selalu membantu manusia.

Salah satu wujud untuk menghibur Dewa Rare Angon ialah "Melayangan" yaitu menaikkan layang-layang; maka lahirlah berjenis layang-layang sesuai dengan daya kreasi masyarakat penggemarnya.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Seperti halnya permainan rakyat lainnya yang merupakan bagian dari-pada kebudayaan yang lahirnya sangat ditentukan atau dipengaruhi oleh alam dan lingkungannya serta banyak dikaitkan dengan kepercayaan bahwa permainan itu memang harus ada karena kekuatan diatas manusia yang mengaturnya; disebut Rare Angon, maka kiranya permainan itu cukup tua usianya. Berbicara soal tahun kapan lahirnya, penulis menjumpai kesulitan karena sampai saat ini data tertulis yang menyebutkan kapan lahirnya permainan itu belum dijumpai. Permainan ini diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi berikutnya dan sekali dilengkapi ketentuan ukuran serta bentuknya yang pasti. Sehingga dapat dikatakan layangan yang bersifat tradisional itu sudah demikian itu bentuknya dari dulu sampai sekarang.

Setelah Perang Dunia II timbul berjenis-jenis bentuk layangan baru yang keluar dari ketentuan bentuk layangan tradisional, seperti misalnya layangan berbentuk kapal, mobil, sepeda motor, bahkan terakhir muncul bentuk layangan K.B. yaitu dua orang tua dengan dua orang anak.

Beberapa layangan yang berbentuk tradisional antara lain: Layangan Janggan, layangan bebean, layangan jawan-jawan, layangan kupu-kupu dan lain sebagainya.

Di antara layangan tradisional ini ada beberapa yang sengaja dibuatkan "kepala khusus" seperti: naga, burung merak, raksasa dan lain-lain yang dikeramatkan oleh masyarakat pendukungnya, karena layangan seperti ini dimiliki oleh banjar, desa, atau sekeha (organisasi).

Untuk menyalurkan kreasi yang selalu berkembang pencipta tidak boleh mengganggu bentuk tradisional yang sudah baku itu. Mereka menyalurkan daya kreasinya dengan membentuk layangan baru dengan tidak mengganggu yang sudah ada, sehingga layangan Bali sangat kaya dengan bentuk dan jenis. Kalau sudah musim layangan di Bali kita akan menyaksikan berjenis-jenis rupa dan bentuk layangan baik yang tradisional maupun yang kreasi baru. Kehidupan layangan Bali sebagai salah satu permainan rakyat tidak mengalami kemunduran bahkan makin banyak penggemarnya.

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Bisa perseorangan, bisa organisasi/banjar/desa.
- b). Usia : Dari anak-anak sampai orang tua.
- c). Jenis kelamin : Laki-laki.
- d). Latar belakang sosial budaya : Bisa diikuti/dilakukan

Peserta/pelaku :

- a). Jumlahnya : Bisa perseorangan, bisa organisasi/banjar/desa.
- b). Usia : Dari anak-anak sampai orang tua.
- c). Jenis kelamin : Laki-laki.
- d). Latar belakang sosial budaya : Bisa diikuti/dilakukan oleh setiap lapisan masyarakat.

Peralatan/perlengkapan permainan :

- 1. Layangan menurut jenis dan bentuknya.
- 2. Tali yang besar dan kecilnya tergantung dari jenis dan bentuk layangan. (Dulu layangan besar dipakai tali dari bambu yang diraut kecil sebesar roji sepeda/sepeda motor dan disambung sesuai dengan keinginan). Sekarang diganti dengan tali plastik yang besarnya sesuai dengan keinginan menurut besarnya layangan.
- 3. Lapangan dengan medan yang cukup bebas.

Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Bagi layangan yang dikeramatkan dalam saat-saat tertentu mereka memakai gamelan gong beleganjur. Pada umumnya cukup dengan bersiul untuk memanggil angin kalau kebetulan angin arusnya lemah, konon dengan siulan tertentu dan dilakukan dengan penuh konsentrasi akan berhasil mendatangkan angin yang diharapkan.

Jalannya permainan :

Ada dua jenis permainan layangan (ma layangan) :

- 1. Melayangan bandung atau bertanding.
 - 2. Melayangan patokan atau dilihat keindahannya waktu layangan itu berada di udara dengan mengikatkan talinya pada sebuah pohon atau dibuatkan tempat khusus.
- ad.1. Layangan mabandung atau layangan yang dipertandingkan ketajaman talinya. Untuk melaksanakan permainan ini diperlukan perlengkapan sebagai berikut :
- a). Adanya lawan yang akan diajak mabandung (diadu ketajaman talinya).
 - b). Tersedia beberapa buah layangan yang akan dinaikkan disebut layangan bandungan/layangan jawan-jawan dengan bentuk agak persegi empat dengan ukuran lebar + 30 cm. dan panjang antara 35 cm.
 - c). Benang jahit yang sudah di "gelas" yaitu ditajamkan dengan diisi cairan lim dan dicampur serbuk pecahan kaca.
- Setelah layangan dinaikkan sesuai dengan keperluannya maka pemain akan berusaha menukikkan layangannya kearah lawan sampai talinya

bersentuhan. Waktu tali bersentuhan pemain akan berusaha secara berangsur-angsur mengulur tali layangannya dan disinilah terjadi pergesekan kedua tali yang saling bersentuhan itu.

Siapa yang lebih pandai memainkan talinya, dan disertai dengan talinya yang tajam maka ia akan memenangkan pertandingan itu dengan memutuskan tali layangan lawannya. Bagi yang kalah akan segera menaikkan layangannya yang baru dan begitu segera mencari lawannya tadi. Begitulah seterusnya sampai mereka puas dengan kadang-kadang terdengar sorak sorai dari sporter dari pihak yang menang.

- ad.2. Layangan Patokan yaitu layangan yang setelah tinggi, talinya diikatkan pada sebuah pohon atau tempat khusus, dan pemilik dapat menikmati keindahan layangannya dari bawah serta mendengar suara guwangan-nya.

Beberapa peralatan yang diperlukan antara lain :

- 1). Layangan sesuai dengan keinginan pemainnya ada yang berbentuk seperti bebean, janggan, bidadari, buntakan, dan lain-lain dengan besar yang berbeda-beda pula dari yang lebarnya $\frac{1}{2}$ meter sampai dengan lebarnya 4 meter (Lihat photo dan sket dalam lampiran).
- 2). Ada yang memakai guwangan yaitu sebuah perlengkapan yang dapat mengeluarkan suara gemuruh bila mendapat tiupan angin yang teratur. Guwangan ini dibuat dari sebilan bambu/sebilan pohon pinang yang dibuat berupa tongkat panjang kecil dan ramping dengan ukuran panjang lebih kurang 3 meter, tergantung dengan besar layangan yang akan membawanya. Lebarnya lebih kurang 3 meter, serta tebalnya antara $\frac{3}{4}$ cm yang sebenarnya tergantung pula dengan panjangnya itu. Bilah bambu/kayu pinang ini dilengkungkan sehingga berbentuk busur oleh sehelai daun guwangan yang terbuat dari daun rontal yang dibuat kecil kira-kira 2 cm lebarnya yang disambung-sambung.

Daun guwangan ini akan menjadi begitu tegang karena tarikan bilahan bambu/kayu pinang ini, dan kalau mendapat embusan angin ia akan mengeluarkan suara gemuruh. Guwangan ini ditaruh di atas dan di bagian bawah layangan dengan membuat secara khusus kerangka layangan agak lebih ke atas dan ke bawah untuk tempat mengikat guwangan itu. Kerangka yang menjadi poros layangan ini dinamakan "batis" layangan dan kerangka yang membentuk sayap dikanan kirinya disebut "Boh" layangan. (lihat sket dalam lampiran).

Bagi layangan yang terbangnya berlegang lengkok akan menimbulkan bunyi guwangan yang mengalun karena begitu ia melengkok ke kiri guwangan akan mendapat embusan angin yang agak keras, begitu sebaliknya kalau ia melengkok ke kanan akan mendapat angin yang keras pula sehingga menimbulkan suara yang keras pula.

Demikianlah lenggang lenggoknya akan menghasilkan suara yang sangat indah. Begitulah layangan yang indah dengan suara guwangan yang mengasikkan itu akan dapat bertahan sampai pagi kalau angin memang berembus dengan tetap dari siang malam dan terus sampai pagi. Biasanya menjelang pagi angin akan lemah dan layangan akan jatuh. Demikianlah layangan memberikan hiburan dan keasyikkan tersendiri bagi masyarakat penggemarnya.

Peranannya masa kini :

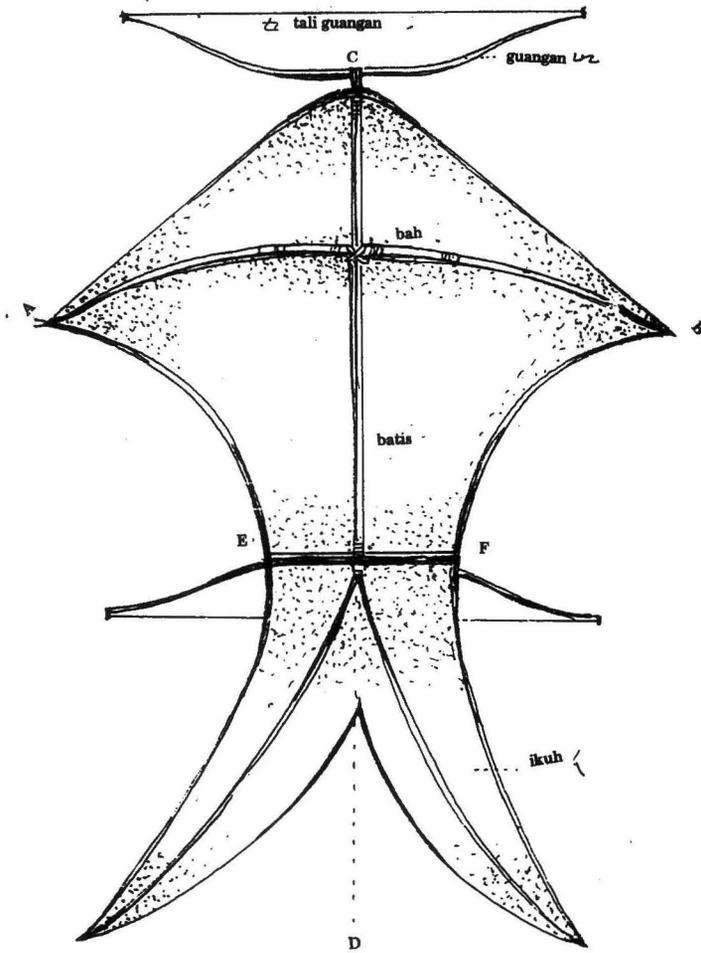
Pemerintah memanfaatkan permainan rakyat ini karena di satu pihak rakyat sangat menyenangkannya sebagai hiburan sehat dan memancarkan nilai-nilai seni yang sangat tinggi sehingga dapat menarik para wisatawan. Dengan demikian pemerintah melalui Dinas Pariwisata mengadakan pembinaan dengan setiap bulan Agustus mengadakan perlombaan layangan dan tepat tanggal 17 Agustus diadakan penyerahan hadiah. Dengan demikian permainan ini akan terus dapat hidup subur bahkan kehadirannya diperlukan untuk menambah khasanah kepariwisataan di Bali.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat memang mencintai permainan ini karena disamping menunjang kepentingan adat/agama "Dewa Rare Angon", juga bernilai hiburan yang sangat tinggi dan juga ada unsur olah raganya. Apalagi pemerintah memberikan perlindungan nyata terhadap permainan ini maka masyarakat akan lebih mencintai permainan ini.

--- OOO ---

LAYANGAN BEBEAN



UKURAN :

AB + 1 meter

CD + 2 meter

EF + 0,25 meter

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Catatan lagu-lagu iringan.

Laras : pelog.

I. MEONG – MEONG

Me ong me ong a lih ja bi ku le
bi kul ge de ge de bu in mo koh
mo koh ke reng pe san nga ru su hm

Laras : Slendro

II. CURIK MANGGIS

Cu rik mang gis

Belahan Batun cawan

Ci gemblung Ci gemblung

Nyen Durine

Laras : Slendro

III. SUJANG – SUJANG

Su jang Su jang Ci pe pak Ci pa pak

Ce le puk Su gem ka ci ra nak ka ci ra nak

I ra nak ngen ce tang ba tu

Si ngook ngook bem bem bem

nyen nga ba , nyen nga ba , nyen nga ba

--- OOO ---

Keterangan Mengenai Informan

1. N a m a : I Ketut Putru Marta BA
Tempat/tgl. lahir : Banyuning Singaraja, 28-8-1941
Pekerjaan : Pegawai Negeri
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : Sarjana Muda ASTI Bali
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Indonesia, 3. Bahasa Inggris.
Alamat sekarang : Mes Listibiya Bali, Jln. Kedondong Denpasar.

2. N a m a : Ida Bagus Syiwa
Tempat/tgl. lahir : Batuagung Negara, 1938
Pekerjaan : Pegawai Negeri
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : S.M.P.
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Batuagung – Negara.

3. N a m a : I Nyoman Dendi
Tempat/tgl. lahir : Denpasar, 1914
Pekerjaan : Penguruk (Guru tabuh-tari Bali)
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : Sekolah Rakyat
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Indonesia
Alamat sekarang : Banjar Tegallingsah Denpasar.

4. N a m a : Ida Bagus Geria
Tempat/tgl. lahir : Denpasar, 1908
Pekerjaan : Pengusaha, dan disamping itu sangat ahli dalam Peraturan Tajen.
Agama : Hindu Dharma
Pendidikan : H.I.S.
Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Indonesia, 3. Bahasa Belanda.
Alamat sekarang : Geria Pemedilan – Denpasar.

5. N a m a : I Wayan Simpen A.B.
Tempat/tgl. lahir : Mengwi Badung, 1902
Pekerjaan : Pensiunan Guru/Ali Sastra Bali/Jawa Kuno

- Agama : Hindu Dharma
 Pendidikan : O.V.O.
 Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Jawa Kuno,
 3. Bahasa Belanda.
 Alamat sekarang : Jalan Gadung Denpasar.
6. N a m a : I Ketut Suwidja, BA
 Tempat/tgl. lahir :
 Pekerjaan : Kepala Gedung Kertya Singaraja
 Agama : Hindu Dharma
 Pendidikan :
 Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Bali, 2. Bahasa Indonesia,
 3. Bahasa Jawa Kuno
 Alamat sekarang :
7. N a m a : Pande Wayan Asta
 U m u r : 52 tahun (1928)
 Jenis kelamin : Pria
 Pekerjaan : Pande Besi
 Alamat sekarang : Br. Pande Beng, desa/perbekel Beng,
 Kecamatan/Kabupaten Gianyar.
8. N a m a : Wayan Nyentil
 U m u r : 65 tahun (lahir tahun 1915)
 Jenis kelamin : Wanita
 Pekerjaan : Tukang Banten (tukang membuat sesajen)
 Alamat sekarang : Br. Kajakauh, desa/perbekel Beng,
 Kecamatan/Kabupaten Gianyar.
9. N a m a : A.A. Rake Payadnya
 U m u r : 35 tahun (lahir tahun 1945)
 Jenis kelamin : Pria
 Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan
 Kantor Dep. P dan K Kab. Gianyar
 Alamat sekarang : Desa/perbekel Abianbase,
 Kecamatan/Kabupaten Gianyar.

--- OOO ---

Daftar Permainan Rakyat Yang Sudah Pernah Diterbitkan/Diinventarisasi oleh Gedung Kertya Singaraja.

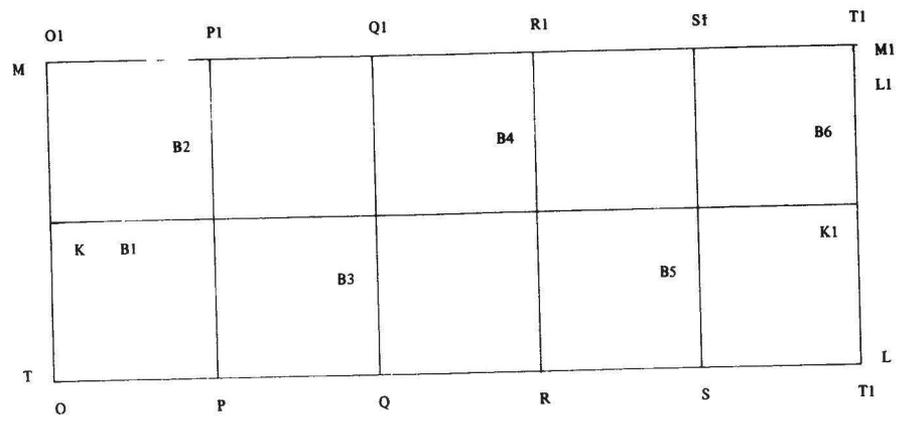
1. Matembing
2. Dugdug Celing
3. Magemblung
4. Masiap dara
5. Maukik
6. King Incang
7. Kering Engkeb
8. Kring Guwet
9. Ore-orean
10. Curik-curik
11. Berketek
12. Denpre.

Usaha inventarisasi ini baru terbatas pada tahap pencatatan secara sederhana, karena yang dipentingkan nama permainan dan cara bermainnya saja.

Inipun baru sebagian kecil yang dapat dijangkau.

OOO

LAPANGAN MAGALA

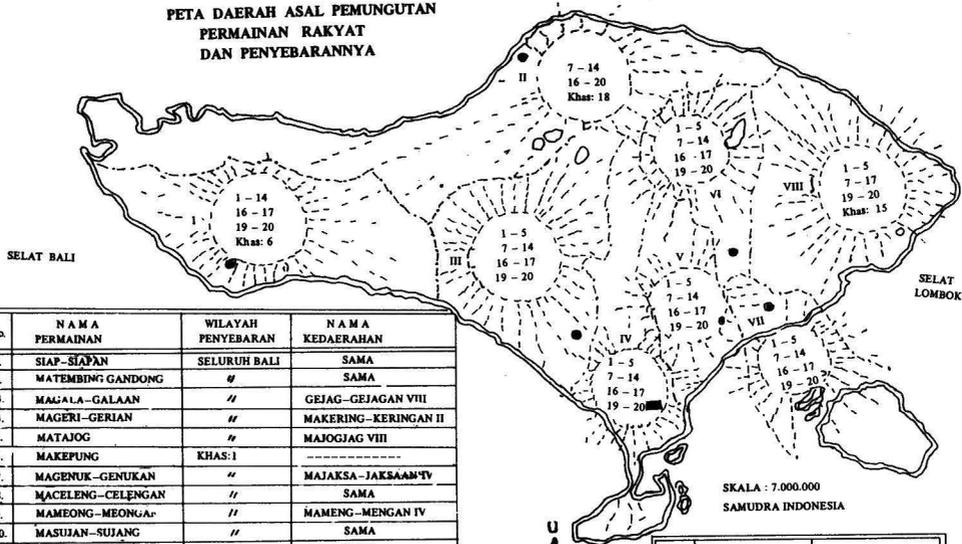


- A1. A2.
- A3. A4.
- A5.
- A6.

UKURAN LAPANGAN :

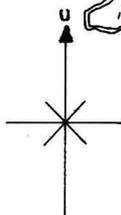
1. a. Garsis MM1 sejajar TT1 (Jaraknya ± 5 M.)
 b. Garsis KK1 sejajar TT1 dan MM1 (Jaraknya masing-masing $\pm 2\frac{1}{2}$ M.)
 c. OO1 sejajar dengan jarak $\pm 2\frac{1}{2}$ M ke PP1, ke QQ1, ke RR1, ke SS1 dan ke LL1.
2. Keadaan pada waktu permainan belum dimulai dimana kelompok A munggah dan kelompok B jaga.

PETA DAERAH ASAL PEMUNGUTAN
PERMAINAN RAKYAT
DAN PENYEBARANNYA



No.	N A M A PERMAINAN	WILAYAH PENYEBARAN	N A M A KEDAERAHAN
1.	SIAP-SIAPAN	SELURUH BALI	SAMA
2.	MATEMBING GANDONG	"	SAMA
3.	MAGALA-GALAAN	"	GEJAG-GEJAGAN VIII
4.	MAGERI-GERIAN	"	MAKERING-KERINGAN II
5.	MATAJOG	"	MAJOGJAG VIII
6.	MAKEPUNG	KHAS: I	-----
7.	MAGENUK-GENUKAN	"	MAJAKSA-JAKSAAN IV
8.	MACELENG-CELENGAN	"	SAMA
9.	MAMEONG-MEONGAN	"	MAMENG-MENGAN IV
10.	MASUJAN-SUJANG	"	SAMA
11.	MACURIK MANGGIS	"	SAMA
12.	MALE KENTING	"	MACLEKENTING II & IV
13.	MAMACAN-MACANAN	"	SAMA
14.	MAKELAS-KELASAN	"	MASRET-BYUK IV
15.	G E B U G	KHAS: VIII	-----
16.	T A J E N	"	SAMA
17.	MASUNTIK	"	SAMA
18.	MAUNTI	KHAS: II	-----
19.	MADAYUNG	"	SAMA
20.	MALAYANGAN	"	SAMA

SKALA : 7.000.000
SAMUDRA INDONESIA



No.	KABUPATEN	IBU KOTA
I	JEMBRANA	NEGARA
II	BULELENG	SINGARAJA
III	TABANAN	TABANAN
IV	BADUNG	DEMPAK
V	GLANYAR	GLANYAR
VI	BANGLI	BANGLI
VII	KLUNGKUNG	KLUNGKUNG
VIII	KARANGASEM	AMBARUPA

DIPERIKSA DAN
M A I L I K

2

004698.1



E4.1

Keb