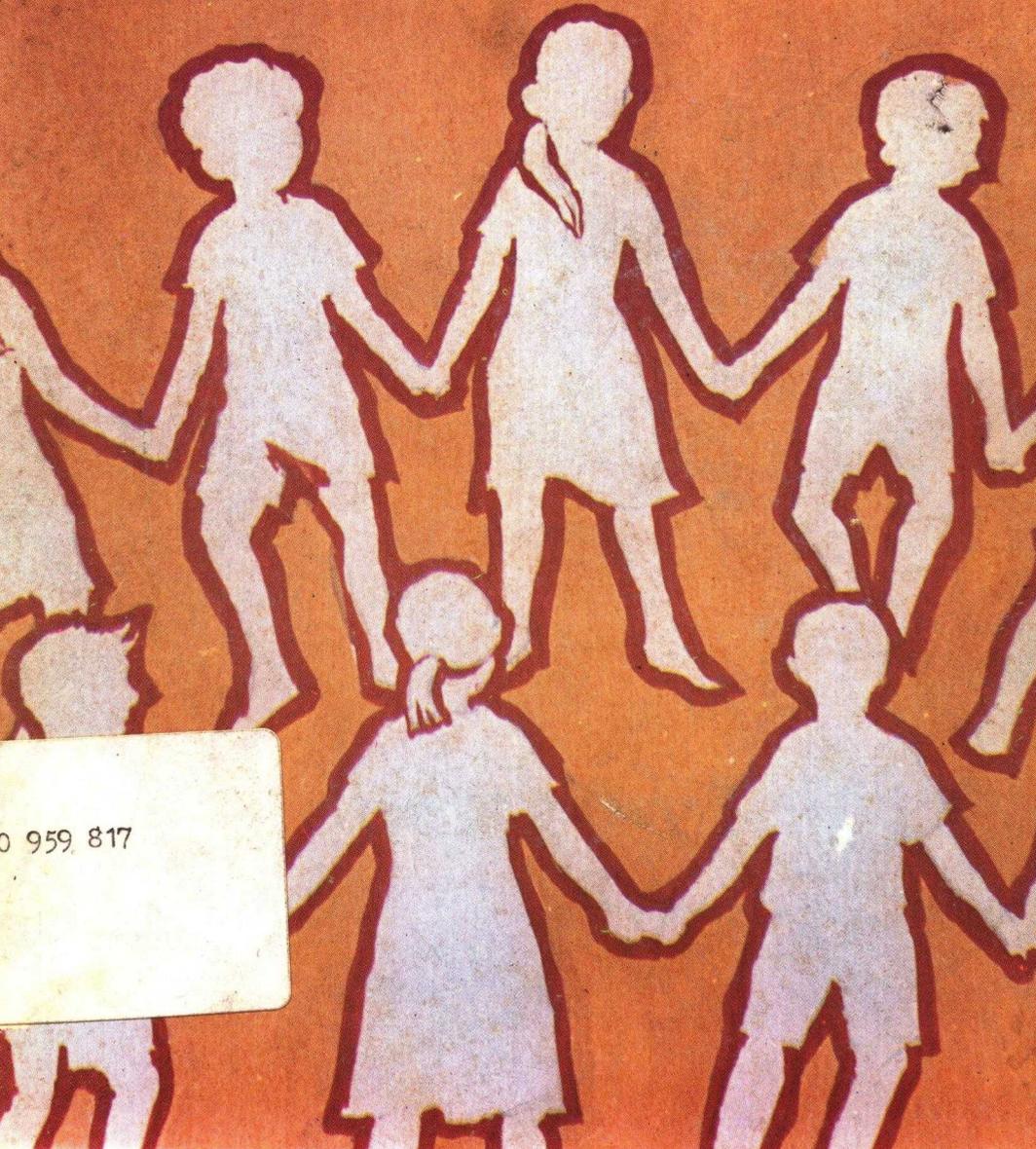


MILIK DEPDIKBUD
Tidak Diperdagangkan



PERMAINAN RAKYAT DAERAH BENGKULU



0 959 817

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

MILIK DEPDIKBUD
Tidak Diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT DAERAH BENGKULU

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

22 Mai 1984
Fob/84 Jd.

AS.

PENGANTAR

Proyek Inventerisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah di antaranya ialah naskah : Permainan Rakyat Daerah Bengkulu Tahun 1979/1980.

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Thamrin Fajar; Misniar Achmaddin; M. Zein Rani dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. H. Bambang Suwondo; Drs. Ahmad Yunus; Dra. Siti Maria.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya,—

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 Bengkulu.

Selesainya naskah ini disebabkan adanya kerjasama 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 mengharapakan 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

PENGANTAR	iii
SAMBUTAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
Tujuan Penelitian	2
Masalah Penelitian	2
Ruang Lingkup Penelitian	3
Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi	4
BAB II DESKRIPSI PERMAINAN RAKYAT.	7
1. Ingkau	7
2. Bicau	11
3. Cepak/Sepak Raga	14
4. Pencak	18
5. Kucing-kucing atau Bekel	21
6. Congkak	24
7. Cabur/Totor Gala	27
8. Lompek Kodok	30
9. Kepala Babi	35
10. Serentam/Segerentam	38
11. Kucing Rabun	43
12. Setegur Sayak	48
13. Selaut	53
14. Nganjur	57
15. Aco	61
16. Sekerung	66
17. Sekejar	71
18. Ayam—Ayam	77
19. Dadu Kunca	82
LAMPIRAN – LAMPIRAN	87
DAFTAR INFORMAN	87

BAB I. PENDAHULUAN

Permainan rakyat sebagai permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah atau setiap Suku Bangsa yang berdiam di wilayah Indonesia mempunyai permainan rakyat tersendiri dan menunjukkan khas daerah. Begitu juga Daerah Propinsi Bengkulu banyak menyimpan jenis-jenis permainan rakyat tradisional ini.

Pada umumnya permainan tradisional di daerah Bengkulu sampai sekarang masih banyak digemari masyarakat. Tetapi ditinjau dari segi penggemarnya atau dari segi penyelenggaraannya, permainan rakyat di daerah ini sudah mengalami kemunduran.

Adapun faktor penyebab kemunduran ini adalah karena banyaknya permainan-permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah ini dan namakannya sebahagian besar masyarakat menyenangi permainan-permainan tersebut. Sehingga dengan tidak sengaja, mereka secara berangsur meninggalkan permainan khas daerah mereka.

Selain itu, sekarang telah banyak jenis hiburan yang dapat dinikmati masyarakat, sedikit-banyaknya dapat mempengaruhi perhatian masyarakat terhadap permainan.

Selanjutnya faktor lainnya adalah masalah perekonomian rakyat, yang juga dapat mempengaruhi kurangnya minat masyarakat terhadap permainan, apalagi jika permainan itu memakan waktu lama.

Hal-hal di atas merupakan masalah yang harus ditanggulangi oleh Bangsa, demi keselamatan nilai-nilai budaya Bangsa sendiri.

Khusus untuk permainan rakyat yang mengandung unsur-unsur religio magis, dapat dikatakan tidak mengalami kemerosotan. Karena penggemar-penggemar permainan atau rakyat setempat harus melakukannya pada waktu tertentu, jika tidak dilakukan mereka akan mendapat sanksi yang berupa malapetaka. Jadi dalam hal ini, unsur-unsur religio magis dapat berperan menjadi penyelamat permainan tradisional.

Daerah Propinsi Bengkulu merupakan daerah yang baru berkembang dan belum terdapatnya hubungan yang lancar. Hal ini merupakan suatu masalah penelitian yang dapat menyebabkan penelitian terpaksa belum dapat dilaksanakan secara menyeluruh.

Dengan tersusunnya naskah Permainan Rakyat Daerah Bengkulu ini, mudah-mudahan dapat terpelihara dan dapat dikembangkan kembali jenis

permainan rakyat tersebut, sehingga dapat dihayati secara mendalam oleh generasi sekarang dan yang akan datang.

Terpeliharanya nilai-nilai kebudayaan Bangsa, mudah-mudahan akan bermanfaat bagi generasi penerus untuk dapat menghindari dari pengaruh kebudayaan asing, yang jelas tidak sesuai dengan watak dan kepribadian Bangsa Indonesia.

1. Tujuan penelitian.

a. Tujuan umum.

- Menyelamatkan nilai-nilai kebudayaan daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan Nasional.
- Menggali, memelihara dan mengembangkan kebudayaan daerah, sehingga dapat diwariskan secara baik kepada generasi penerus dan membina kelestariannya sepanjang masa.
- Memupuk apresiasi masyarakat terhadap kebudayaannya sendiri, supaya kebudayaan tersebut betul-betul dapat dihayati dan diperlakukan sebagaimana mestinya.
- Untuk melengkapi data dan informasi, yang diperlukan dalam menggariskan kebijaksanaan Kebudayaan.

b. Tujuan Khusus.

- Menyelamatkan permainan rakyat daerah dari telanan zaman dan dari pengaruh yang dapat menghilangkan permainan rakyat itu sendiri.
- Memupuk rasa cinta masyarakat terhadap permainan tradisional mereka sendiri, sehingga mereka kembali menggemari permainan yang sudah merosot.
- Menggali dan mengembangkan permainan rakyat yang hampir punah, sehingga permainan tersebut dapat dikenal masyarakat kembali.
- Menyelamatkan identitas daerah, dan memupuk apresiasi generasi muda untuk dapat menghayati nilai-nilai permainan tradisional yang ada.
- Membuat naskah Permainan Rakyat Daerah, untuk membantu kebijaksanaan Kebudayaan ataupun sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya.

2. Masalah Penelitian.

- Belum pernah ada pencatatan tentang Aspek Permainan Rakyat Daerah Bengkulu, yang menyebabkan unsur-unsur pendukung penelitian terbatas.
- Permainan rakyat daerah Propinsi Bengkulu pada umumnya telah mengalami kemerosotan, karenanya manusia sumber makin hari makin berkurang. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan untuk mendapat keterangan atau informasi yang utuh.

- Generasi muda sebagai generasi penerus umumnya hanya Menggemari permainan Nasional, sedangkan permainan tradisional tidak menjadi kegemaran lagi.
- Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Rakyat Daerah Propinsi Bengkulu merupakan usaha yang tepat waktu pelaksanaannya, karena sebahagian besar permainan rakyat sudah berangsur tidak digemari lagi dan para informan yang diperkirakan mampu untuk memberikan informasi sudah berusia lanjut.
- Masyarakat pada zaman sekarang ini telah banyak dituntut oleh kesibukan mencari nafkah. Menyelenggarakan permainan yang memakan waktu lama, merupakan suatu pekerjaan yang kurang efektif bagi kelangsungan hidup mereka.
- Pada daerah administratif Propinsi Bengkulu masih banyak jalan raya yang sangat sulit atau tidak dapat ditempuh dengan kendaraan, sehingga untuk terjun ke daerah pedesaan terpaksa berjalan kaki. Hal ini mengakibatkan memakan waktu yang lama dan pembiayaan yang lebih besar.

3. Ruang Lingkup.

a. Ruang lingkup sasaran.

Untuk menuju sasaran inventarisasi dan dokumentasi Permainan Rakyat Daerah, berpedoman kepada Terms Of Reference (OR), yaitu mencatat jenis permainan rakyat yang bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif dan religio magis.

Sebagai sistimatis Naskah Permainan Rakyat daerah Bengkulu yaitu:

BAB I : Pendahuluan.

1. Rujuan Inventarisasi.
2. Masalah Penelitian.
3. Ruang lingkup.
4. Pertanggung jawaban ilmiah prosedur Inventarisasi.

BABII : - Diskripsi Permainan Rakyat.

Lampiran-lampiran : 1. Daftar Informan

2. Peta Pemungutan Permainan

b. Ruang lingkup Daerah.

Daerah tingkat I Propinsi Bengkulu yang terdiri dari 4 daerah tingkat II yaitu:

- Kotamadaya Bengkulu,
- Kabupaten Bengkulu Utara,
- Kabupaten Rejang Lebong,
- Kabupaten Bengkulu Selatan,

dan dihuni oleh 3 Suku Bangsa yang besar yaitu:

- Suku Bangsa Melayu, berdomisili di-Kotamadya Bengkulu dan sebagian kecil Bengkulu Utara.
- Suku Bangsa Rejang, berdiam di-Kabupaten Rejang Lebong dan sebagian besar Kabupaten Bengkulu Utara.
- Suku Bangsa Serawai, berdiam di-Kabupaten Bengkulu Selatan.

c. Latar belakang geografis dan sosial budaya.

Daerah Propinsi Bengkulu yang terletak dibagian barat pesisir pantai Pulau Sumatera dengan batasan sebagai berikut:

- Sebelah barat berbatas dengan Samudera Indonesia.
- Sebelah timur berbatas dengan Propinsi Sumatera – Selatan
- Sebelah utara berbatas dengan Propinsi Sumatera – Barat.
- Sebelah selatan berbatas dengan Propinsi Lampung.

Letak daerah Propinsi Bengkulu memanjang dari baratdaya ke tenggara yang sejajar dengan pegunungan Bukit Barisan dan terletak diantara Bujur Timur 101° dan 104° , Lintang selatan 2° dan 5° .

Luas daerah tingkat I Propinsi Bengkulu 19.831 Km² dan terdiri atas tiga jalur yaitu:

- Jalur dataran pantai dengan ketinggian 1–100 m.
- Jalur dataran pegunungan 101 – 1000 m.
- Jalur pegunungan 1000 – 2000 m.

Sesungguhnya kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan tempat tinggal dan lingkungan terhadap manusia dan kebudayaannya.

Seperti dijelaskan diatas, bahwa Propinsi Bengkulu dihuni oleh 3 Suku Bangsa yang besar dan antara ketiga Suku Bangsa tersebut ada mempunyai persamaan dan perbedaan dari segi kebudayaannya, juga dalam dealek atau bahasa sehari-hari mempunyai persamaan dan perbedaan pula.

Pada umumnya masyarakat Propinsi Bengkulu masih memegang teguh adat istiadat sebagai warisan dari Nenek Moyangnya pada zaman dahulu. Terutama adat upacara perkawinan, adat bergotong-royong dan lain-lain. Sedangkan Aspek permainan tradisional telah mengalami kemunduran dalam segi penggemarnya kalau dibandingkan dengan masa lampau.

Sebagai mata pencaharian penduduk daerah Bengkulu adalah; bercocok tanam, dagang, nelayan, mendulang emas dan lain-lain.

4. Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

a. Dasar Penelitian.

Penelitian dapat dilaksanakan berdasarkan Surat Keputusan Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Bengkulu Nomor: C.31/IDKD /79/Bkl. tanggal 4 agustus 1979, tentang susunan team Peneliti Aspek Permainan Rakyat Daerah Bengkulu yang terdiri dari 3 orang yaitu:

- Sdr. Thamrin Fadjar : Ketua/merangkap anggota.

- Sdr. Misniar Achmaddin: Anggota.
- Sdr. M.Zein Rani : Anggota.

b. Pelaksanaan Penelitian.

Untuk langkah pertama, sebelum melaksanakan penelitian lapangan, terlebih dahulu mengadakan survey kedaerah-daerah dalam Wilayah Propinsi Bengkulu.

Sebagai hasil survey ini dapat ditetapkan daerah pemungutan permainan rakyat dan dapat mencatat para informan yang masih mengetahui seluk-beluk atau perkembangan permainan serta memberikan informasi secara lengkap dan benar.

Wilayah tempat pemungutan permainan rakyat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Daerah administratif Suku Bangsa Melayu yang berdiam di-Kotamadya Bengkulu dan sebagian kecil di-Kabupaten Bengkulu utara. Untuk penelitian dan penulisan permainan ini dilaksanakan oleh Ny.Misniar Achmaddin.
2. Daerah administratif Suku Bangsa Rejang, yang berdomisili di-Kabupaten Rejang Lebong dan sebagian besar Kabupaten Bengkulu Utara. Untuk penelitian dan penulisan permainan ini dilaksanakan oleh Sdr. Thamrin Fadjar.
3. Daerah administratif Suku Bangsa Serawai, yang berdomisili di-Kabupaten Bengkulu Selatan. Untuk penelitian dan penulisan permainan ini dilaksanakan oleh Sdr. M.Zein Rani.

Untuk melaksanakan penelitian dipergunakan methode Wawancara dan methode observasi, dengan melalui rekaman-rekaman serta catatan-catatan lainnya.

Sedangkan methode kepustakaan tidak dapat dilaksanakan, karena pada daerah Propinsi Bengkulu belum terdapatnya kepustakaan khususnya mengenai permainan rakyat. Menurut penelitian, bahwa permainan rakyat di daerah ini belum pernah dipublikasikan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut dan dilengkapi oleh pengalaman para team peneliti yang dibesarkan pada daerah Propinsi Bengkulu ini sendiri, dapatlah disusun suatu naskah permainan rakyat sebagaimana yang dimaksud pada kerangka laporan Permainan Rakyat yang tercantum didalam TOR.

Kami percaya bahwa data yang terkumpul di dalam naskah ini akan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, meskipun dalam bentuk atau sistimatis naskah masih jauh dengan sempurna.

Alasan-alasannya adalah sebagai berikut:

- Anggota team menguasai bahasa daerah tempat pemungutan permainan, sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mengumpulkan informasi dari seluruh lapisan masyarakat.

- Anggota team dibesarkan di daerah Propinsi Bengkulu, yang pernah menjadi penggemar permainan rakyat tradisional. Sehingga dengan pengalaman mereka yang ada, dapat dicocokkan dengan informasi dari para informan.
- Para informan rata-rata sudah lanjut usia, karenanya mereka mengetahui perkembangan permainan dimasa lampau, dan mereka adalah penggemar-penggemar permainan tradisional pada masa mudanya.
- Selain alasan tersebut diatas, pada umumnya jenis permainan rakyat di daerah Bengkulu masih pernah dilaksanakan oleh masyarakat, sehingga untuk melihat dan mempelajari secara mendetail adalah memungkinkan.

BAB II

DISKRIPSI PERMAINAN RAKYAT

1. INGKAU

Nama Permainan.

Ingkau adalah nama permainan dalam bahasa daerah Propinsi Bengkulu yang dalam bahasa Indonesianya adalah *Sepatu-bambu*.

Peristiwa/suasana dan waktu.

Permainan ini, tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu ataupun peristiwa-peristiwa lainnya dan dapat diselenggarakan dengan bebas, tanpa ada ikatan apapun yang sifatnya mengandung unsur-unsur *relegio magis*.

Waktu untuk melakukan permainan ini tidak ada ketentuan, hanya sebagai waktu yang paling baik adalah pada malam hari, karena permainan ini bermotif menakutkan atau main hantu-hantuan.

Sebagai suasana yang baik untuk menyelenggarakan permainan adalah dalam keadaan riang gembira atau bukan sedang ditimpah musibah.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh setiap kelompok masyarakat dengan tidak membedakan apakah dia kaum bangsawan, kaum hartawan atau kaum rakyat biasa.

Untuk penyelenggaraan permainan ini, tidak adanya suatu persyaratan yang sifatnya sakral atau persyaratan yang harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan kepercayaan masyarakat setempat.

Karena itu permainan Ingkau merupakan permainan yang bebas diselenggarakan oleh kelompok masyarakat manapun juga.

Latar belakang sejarah perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana asal-usul dan daerah mana asal permainan ini. Hanya yang dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari kejadian orang ajaib atau dalam pengertian masyarakat berasal dari harimau jadi-jadian atau Mesumai/Sumei.

Jelasnya permainan ini sudah lama berkembang dan sejak dari dahulu bentuk dan cara-cara permainan tidak mengalami perubahan.

Peserta/pelaku.

a. Jumlah.

Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau berkelompok.

b. Usia pelakunya.

Pelaku permainan ini berusia antara 8 sampai dengan 20 tahun.

c. Jenis kelamin pelakunya.

Permainan ini hanya dilakukan oleh kaum pria. Hal ini jika kaum wanita melakukan permainan ini, maka masyarakat memandang janggal dan karenanya permainan ini tidak pernah dilakukan oleh wanita.

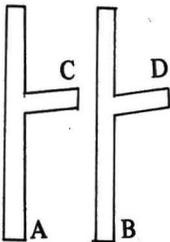
d. Latar belakang sosial pemainnya.

- Pemain dengan secara langsung berolahraga, dan terutama membiasakan keseimbangan badan.
- Memupuk mental anak-anak, hingga berani bermain diatas bambu atau ingkau.
- Mereka akan terhibur dengan permainan ini, dan dapat mengisi waktu luang dengan kegiatan yang mengasikkan.
- Untuk penyelenggaraan jenis permainan ini tidak memakan biaya, karena alat permainan dapat dibuat sendiri. Dalam membikin alat-alat permainan, penggemar permainan ini dapat menyalurkan rasa seninya.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Peralatan permainan ini adalah sepotong bambu yang besarnya lebih kurang sebesar lengan, dan terdiri dari empat sampai dengan 8 ruas. Bambu tersebut dibikin tempat berpijak pada tengah-tengah, yang merupakan tapak tempat tumpuan kaki.

Bambu yang dibuat tersebut sebanyak dua batang atau dua potong yang sama panjangnya dan sama besarnya. Dan bambu yang baik untuk itu tidak terlalu berat untuk diangkat serta diperkirakan kokoh untuk dinaiki. Yang paling bagus adalah bambu yang sudah mati.



Keterangan:

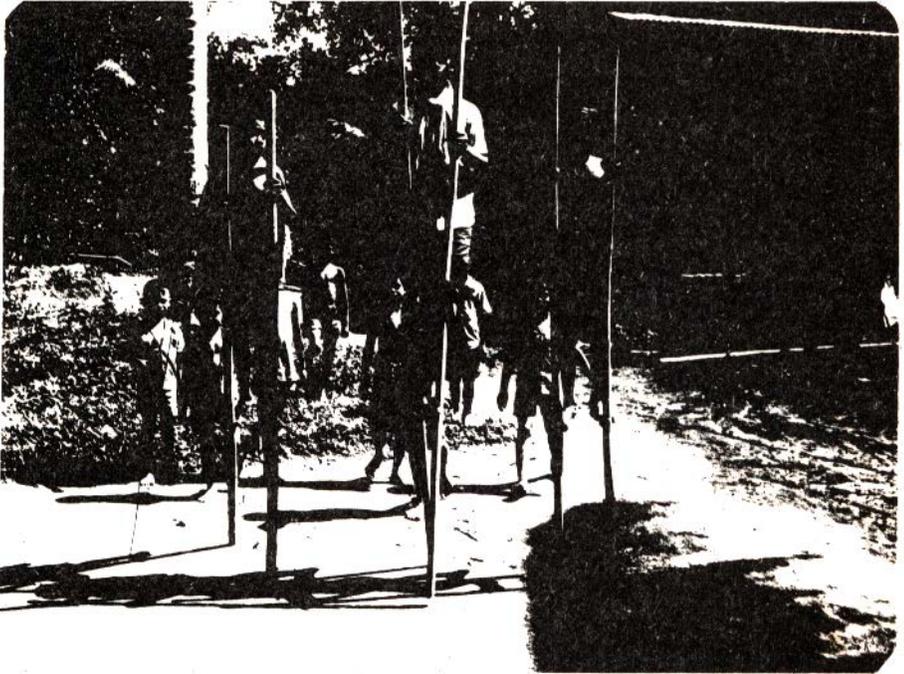
A dan B adalah dua potong bambu yang terdiri dari 8 ruas. C dan D adalah tempat berpijak, yang dibikin pada tengah-tengah potongan bambu tersebut. Tempat berpijak ini berukuran sepanjang tapak kaki yang bersangkutan.

Iringanpermainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada iringan lagu-laguan atau pun berupa musik lainnya. Karenanya gerak dan langkah pemain tidak terikat pada suatu ketentuan, yang penting mereka harus waspada jangan sampai jatuh dari bambu tersebut.

Jalanrya permainan.

- Pemain berdiri diatas tapak yang ada diatas batang bambu, dengan memegang ujung bambu dibagian atas.
- Kemudian pemain berjalan kearah tertentu, dan pada waktu itu pemain harus betul-betul terampil dalam memelihara keseimbangan badan. Kalau anak-anak tidak sempurna dalam mengadakan keseimbangan badan, maka anak-anak tersebut biasanya tidak akan bertahan lama dan terus jatuh.



- Untuk lebih menyeramkan suasana, khusus pada malam hari, pemain dilengkapi dengan kuting niugh atau mayang kelapa yang sudah mati dan pada setiap ujung mayang kelapa tersebut dihidupkan api. Mayang-mayang yang sudah berapi pada setiap ujungnya, lalu digigit, diselipkan diantara selah-selah jari, diselipkan diatas kedua belah kuping dan di bagian tubuh lainnya yang bisa menyelipkan mayang tersebut.
- Permainan yang memakai api tersebut adalah permainan dimalam hari yang maksudnya sekedar main hantu-hantuan.
- Sedangkan pada siang hari permainan ini sering diperlombakan, yaitu dengan jalan menentukan tempat tujuan. Dalam hal ini siapa yang paling dahulu tiba pada tempat tersebut dengan tidak pernah jatuh, maka dialah yang dianggap menang.
- Selain itu pemain akan lebih bangga, apabila ingkaunya yang paling tinggi.

Pernah seorang pemain melakukan permainan ini setinggi 3 meter. Ukuran tinggi yang dimaksud adalah dari tanah sampai ke tempat berpijaknya kaki.

- Jenis permainan ini pernah dipertandingkan antara Kampung dengan Kampung.

Peranannya masa kini.

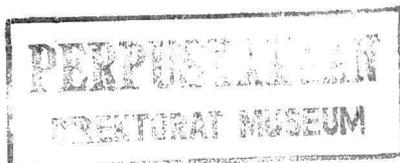
Pada masa-masa yang lampau, jenis permainan ini sangat menonjol di kalangan masyarakat.

Tetapi sekarang, penggemar permainan ini sudah mengalami kemerosotan jika dipandang dari segi jumlah penggemarnya. Hal ini disebabkan karena banyaknya jenis permainan yang sifatnya nasional sedang berkembang dan nampaknya masyarakat lebih menyenangi permainan-permainan tersebut.

Tanggapan masyarakat.

Permainan ini dianggap masyarakat sebagai peninggalan nenek moyangnya, dan pada umumnya mereka atau orang tua-tua menilai permainan ini baik untuk diwariskan kepada generasi penerus.

Selain permainan ini dianggap baik, juga sebagai faktor penunjangnya adalah permainan ini tidak mengundang biaya dan kemungkinan berbahaya dapat di atasi dengan berhati-hatinya masing-masing pemain.



2. BICAU

Nama permainan.

Permainan ini banyak nama lainnya misalnya Bikau, Capicau dan Seletak. Jenis permainan ini merupakan suatu permainan yang sangat mengasikkan di daerah Propinsi Bengkulu.

Peristiwa/suasana/waktu.

Permainan ini dapat dimainkan disetiap waktu dengan tidak terikat dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun peristiwa-peristiwa lain yang ada hubungannya dengan kepercayaan masyarakat setempat. Dan diselenggarakan dalam suasana yang gembira dalam waktu-waktu yang senggang. Disamping permainan ini mengandung nilai-nilai sosial, juga permainan ini dianggap sebagai suatu hiburan bagi masyarakat.

Latar belakang sosial budaya.

Jenis permainan ini mengandung nilai-nilai sosial yang dapat dilaksanakan oleh setiap kelompok masyarakat. Tidak ada suatu larangan kepada kelompok tertentu untuk memainkan jenis permainan ini, sejak dari zaman penjajahan tempo dahulu.

Untuk dapat melaksanakan jenis permainan rakyat ini, dapat dilakukan dengan tidak terikat oleh suatu persyaratan yang ada hubungannya dengan kepercayaan.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang sudah lama berkembang, atau sejak zaman raja-raja sebelum pemerintahan Penjajah Belanda.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui secara pasti, karena tidak ada terdapatnya suatu bukti-bukti berupa tulisan, lukisan atau bentuk lain.

Peserta/pelaku.

Jumlah pemain dua orang, selain itu disaksikan oleh penonton. Kalau penggemar-penggemar permainan hadir lebih dari dua orang, maka mereka tidak akan tetap bertindak sebagai penonton, tetapi membuat garis permainan yang lain. Jadi mereka bermain berkelompok-kelompok.

Mengenai usia pelaku permainan ini berkisar antara umur 7 tahun sampai dengan 30 tahun. Pelaku permainan ini terdiri dari laki-laki atau wanita.

Latar belakang sosial permainan ini mengandung unsur-unsur pendidikan antara lain;

- a. Melatih penggemar menjadi orang yang berhati-hati dalam melakukan

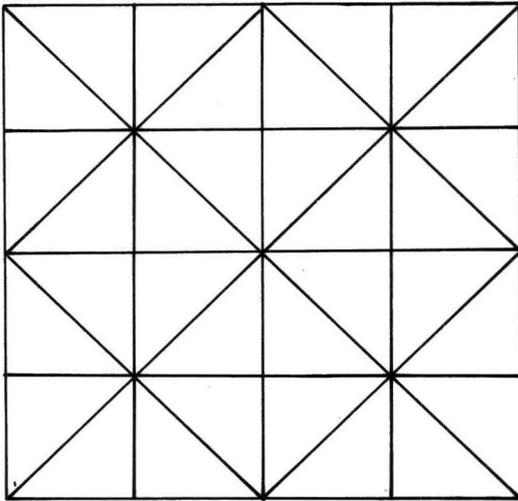
pekerjaan. Paling tidak sebelum melakukan tindakan, dia harus memperhitungkan langkah-langkah selanjutnya.

- b. Pemain membiasakan diri untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan baik dan disiplin.
- c. Disamping adanya unsur-unsur pendidikan tersebut, mereka atau penggemar-penggemarnya akan terhibur oleh permainan ini dan dapat mengisi waktu-waktu luang yang berguna untuk diri mereka.

Peralatan/perlengkapan.

- a. Garis-garis permainan dapat dibuat diatas kertas, diatas papan atau dapat diatas tanah.

Denah permainan.



- b. Selain dari garis permainan dan tempat garis permainan tersebut, masing-masing pemain harus menyiapkan 12 biji *buah*. Buah permainan ini lebih kurang sebesar ujung kelingking. Masing-masing buah mereka harus dibedakan, supaya dapat secara mudah mengenali buah masing-masing.

Iringan permainan.

Untuk penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan iringan-iringan yang berupa lagu atau nyanyian-nyanyian ataupun bentuk iringan-iringan lain.

Jalannya permainan.

- a. Tahap Persiapan.

- Setelah mereka selesai sepakat untuk melakukan permainan, maka mereka akan menentukan lokasi bermain dan langsung membuat garis-garis permainan.

- Setelah itu kedua orang pemain menyiapkan *buah* masing-masing 12 buah.
- b. Pelaksanaan permainan.
 - Pemain dengan bebas menggeser buahnya dari titik ketitik, dan tempat memindahkan buah tersebut harus pada tempat yang kosong.
 - Buah yang dapat dilangkahi berarti mati, dan diambil oleh yang melangkahi sebagai kemenangan.
 - Caranya menggeser/menjalankan buah dengan cara bergiliran. Yang paling dahulu menjalankan buah adalah yang menang dalam mengadakan sut.
 - Setiap buah yang dianggap mati, diambil dan dikeluarkan dari garis permainan. Seterusnya yang ternyata buahnya lebih dahulu habis, maka dia dianggap kalah.
 - Sebagai pemain yang trampil atau pintar, dia dapat memperhitungkan langkahnya, sebagaimana orang memperhitungkan langkah buah catur. Karena perhitungan yang cermat, pemain dapat menggondol kemenangan.

Peranannya masa kini.

Permainan ini masih digemari oleh masyarakat, terutama pada kelompok anak-anak yang usianya berkisar antara 7 sampai dengan 15 tahun.

Pada masa lampau permainan ini nampak menonjol dalam kehidupan masyarakat, tapi sekarang ini mengalami sedikit kemerosotan. Hal ini, disebabkan oleh karena banyaknya jenis permainan lain yang lebih digemari oleh masyarakat, misalnya; domino, catur, halma dan lain-lain.

Tanggapan masyarakat.

Permainan ini memberikan dasar-dasar berpikir yang kritis, ketrampilan dan kecekatan dalam menggunakan gerak yang menguntungkan. Umumnya rakyat menganggap permainan ini baik sekali. Apalagi jenis permainan ini tidak mengundang bahaya bagi pelaku permainan ataupun penontonnya.

Pada umumnya masyarakat berpendapat bahwa jenis permainan ini adalah sebagai peninggalan nenek-moyangnya, karenanya permainan ini sebaiknya dipelihara dan dapat diwariskan kepada generasi sekarang dan generasi berikutnya.

3. CIPAK ATAU SEPAK RAGA.

Nama permainan.

Cipak atau Sepak Raga adalah sebutan bahasa daerah tentang satu jenis permainan yang terbuat dari rotan, dan rotan tersebut dibulatkan atau dianyam sehingga bulat seperti bola.

Peristiwa/suasana dan waktu.

Jenis permainan ini dapat dilakukan dengan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu atau peristiwa-peristiwa lainnya. Jadi untuk menyelenggarakan permainan ini boleh dikatakan bebas.

Selain tidak terikat pada peristiwa-peristiwa tertentu, juga permainan ini tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan relegio magis, yang dapat merintangi jalannya permainan.

Permainan ini dilakukan pada suasana gembira, dan diwaktu pagi atau sore hari dikala tidak turun hujan.

Latar belakang sosial budaya.

Pada umumnya, bahwa permainan ini berasal dari permainan kaum **Bangsawan** pada zaman Raja-Raja dahulu kala. Sungguhpun permainan ini berasal dari kaum Bangsawan, namun tidak ada larangan bagi kelompok masyarakat tertentu untuk melakukannya. Karenanya permainan ini merupakan suatu permainan yang dapat secara mudah diserap di masyarakat.

Latar belakang sejarah perkembangannya.

Menurut keterangan yang diperoleh, asal usul dari permainan ini dan dari daerah mana asalnya dan sejak kapan dimulainya tidak diketahui. Yang jelas permainan ini sudah lama berkembang di daerah Propinsi Bengkulu, tetapi perkembangannya tidak begitu pesat. Walaupun perkembangannya tidak begitu pesat, namun daerah perkembangannya cukup luas.

Peserta/pelaku.

a. Jumlah peserta.

Peserta permainan ini tidak ada batasan yang tegas mengenai jumlahnya, tetapi yang pasti permainan tidak akan dapat berlangsung apabila pesertanya kurang dari dua orang. Sebagai jumlah peserta yang dianggap memenuhi syarat atau baik adalah berkisar antara 6 sampai 12 orang.

b. Usia Peserta.

Pelaku permainan ini adalah antara 10 tahun sampai lebih kurang umur 40 tahun.

c. Jenis kelamin Peserta.

Mengenai jenis kelamin pelakunya adalah pria. Sedangkan wanita juga boleh melakukannya, tetapi karena kaum wanita tidak menggemarinya hingga akhirnya permainan ini, hanya biasa dimainkan oleh kaum pria.

d. Latar belakang sosial.

Permainan ini mendapat perhatian besar dari masyarakat zaman dahulu, karena disamping peralatan yang tidak memerlukan biaya juga permainan ini bermanfaat bagi pemainnya, seperti:

- Pemain secara langsung dapat berolahraga.
- Pemain terbiasa memupuk rasa kesatuannya untuk membela kelompoknya, karenanya mereka akan mendapat didikan bermasyarakat atau kerja-sama yang baik.
- Pemain membiasakan diri berdisiplin atau mematuhi semua aturan-aturan permainan, dan disamping itu pemain berfikir secara praktis untuk menjatuhkan lawan.
- Mereka atau seluruh penggemarnya dapat terhibur dengan permainan ini atau dapat mengisi waktu-waktu luang hingga tidak terbuang begitu saja.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Sebagai peralatan permainan ini adalah bola yang terdiri dari rotan yang dianyam, yang besarnya lebih kurang sebesar bola-kaki.

Selain itu disediakan upih-pinang yang lebih kurang ukurannya 15 x 30 Cm dan upih-pinang tersebut diikatkan pada kaki yang akan menendang bola-rotan tersebut.

Iringan permainan.

Permainan ini, tidak diiringi lagu-lagu, musik ataupun bentuk iringan lainnya. Karena itu pelaksanaan permainan tidak terikat pada langkah-langkah tertentu.

Jalannya permainan.

a. Tingkat persiapan.

- Penggemar permainan berkumpul pada suatu tempat, dan bersepakat untuk melakukan permainan tersebut.
- Apabila jumlah penggemarnya sudah dianggap mencukupi, mereka akan membagi seluruh peserta menjadi 2 kelompok. Dalam hal ini dimisalkan saja kelompok A dan kelompok B.
- Selain itu mereka menyiapkan sebuah bola rotan dan secarik upih-pinang yang sudah kering untuk pembalut kaki. Mungkin maksud upih ini adalah sebagai ganti sepatu bola sekarang.
- Kemudian mereka menyiapkan lokasi permainan, sebagai lokasi yang dianggap paling baik adalah pada lapangan rumput atau pada halaman rumah yang cukup luas, atau memungkinkan untuk diselenggarakan permainan ini.

- Kalau permainan tersebut akan diteruskan secara berlawanan, maka pada lapangan permainan mereka menyiapkan batasan yang terbuat dari tali sebagai net.

b. Pelaksanaan Permainan.

- Kelompok A dan kelompok B berhadapan dan dibatasi oleh net. Sebelum terlaksananya permainan, wakil dari kelompok A dan wakil dari kelompok B, melakukan sut. Siapa yang menang diberi penghormatan untuk memulai permainan. Dalam hal ini dimisalkan saja kelompok A yang menang.
- Salah seorang dari anggota kelompok A, menendang bola hingga melambung tinggi kearah lawan, dan kelompok akan mengembalikan bola tersebut dengan tendangan kaki kepada kelompok A. Sehingga pada waktu itu terjadilah pertarungan yang sengit antara kedua kelompok.
- Siapa yang menjatuhkan bola atau tidak dapat mengembalikannya, maka pada saat itu pihak yang menjatuhkan dinyatakan kalah.
- Sebagai pemain yang trampil, dapat menguasai bola hingga taktik tendangannya dapat menipu lawan. Tendangan tidak boleh lebih dari tiga kali dalam arena sendiri.

Selain bentuk permainan yang diatas, juga ada bentuk permainan yang melingkar. Caranya seluruh pemain berdiri pada garis lingkaran, kecuali satu orang pemain yang berdiri di tengah-tengah lingkaran bertindak sebagai pembagi bola atau kapten. Kapten ini haruslah orang yang cekatan dan betul-betul trampil dalam permainan ini. Karena dialah yang paling banyak menguasai bola selama bermain.

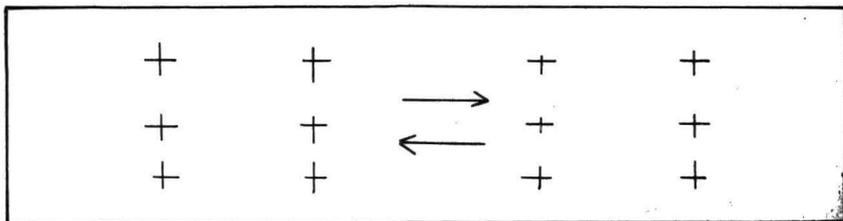
Untuk bermain lingkaran ini tidak ada kalah atau menangnya, tetapi yang tidak dapat menyambut bola akan diejek teman-temannya hingga merasa malu.

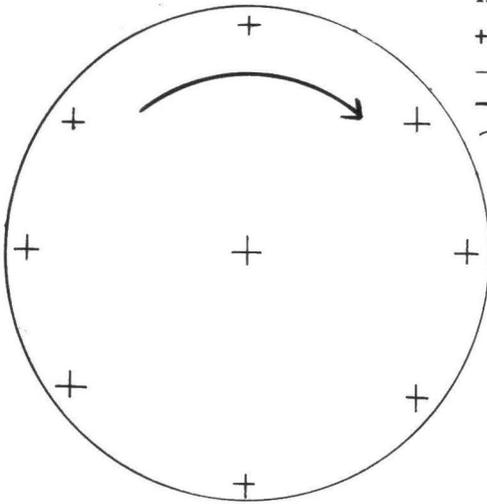
Mereka atau pemain berusaha mencepak bola setinggi mungkin dan mengenai sasaran yang dikehendaki.

Pembagi bola berganti-ganti, jika pembagi bola yang pertama sudah capek, maka untuk pembagi bola yang berikutnya diambilkan pada salah seorang pemain pada garis lingkaran.

Kalau anggota permainan ini cukup banyak, maka biasanya permainan berlangsung lama dan selain itu para penonton akan senang hatinya.

Dena Permainan





Keterangan:

- +++ = posisi pemain.
- = Net.
- = Arah lawan.
- ↪ = Arah membagi bola.

Peranannya masa kini.

Pada masa-masa yang lampau, peranan permainan ini cukup menonjol dikalangan masyarakat, terutama dikalangan kaum remaja. Tetapi masa sekarang, mengalami kemerosotan, malahan pada daerah tertentu permainan ini telah hilang atau tidak pernah dilakukan lagi.

Hal ini, karena terdesak oleh permainan yang sifatnya nasional, yang nampaknya dapat menyaingi permainan tradisional ini. Sebagai contohnya adalah; bola kaki, bola volly, bola basket dan lain-lain.

Oleh karena itu secara berangsur-angsur permainan ini lenyap dari muka bumi.

Tanggapan masyarakat.

Kalau pada zaman dahulu, masyarakat menempatkan permainan ini pada tempat yang cukup penting dan mereka menganggap permainan ini merupakan permainan yang berbobot dan baik untuk pembinaan jasmani.

Sekarang perhatian masyarakat terhadap jenis permainan ini sudah hampir tidak ada lagi, sehingga jenis permainan tradisional ini merupakan permainan yang terlantar dan tidak terpelihara.

4. PENCAK

Nama Permainan.

Pencak adalah nama salah satu jenis permainan rakyat daerah Propinsi Bengkulu, yang digemari oleh masyarakat. Pencak boleh juga disebut *Pecak*.

Peristiwa/suasana dan waktu.

Permainan ini diselenggarakan pada suatu upacara tertentu, terutama pada upacara-upacara adat, yang dikenal dengan nama "Perayaan Kejai".

Untuk menyelenggarakan upacara kejai ini, harus didukung oleh beberapa Kepala Suku dan dimeriahkan oleh tari-tarian dan permainan-permainan. Salah satu permainannya adalah Pencak.

Kejai diselenggarakan pada suasana gembira dan penyelenggaraan pencak ini ada kaitannya dengan peristiwa adat dan istiadat daerah.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, tidak ada peraturan yang melarang suatu kelompok masyarakat untuk menyelenggarakannya, sepanjang dia tidak melanggar ketentuan adat istiadat.

Semua lapisan masyarakat dapat menghayati dan melaksanakan permainan ini, karena tidak adanya peralatan yang sulit untuk diperoleh, serta tidak memerlukan biaya.

Permainan ini dapat dilaksanakan apabila menggunakan upacara adat dan tidak boleh dilaksanakan pada sembarangan waktu.

Latar belakang sejarah perkembangannya.

Menurut keterangan yang diperoleh bahwa permainan ini merupakan permainan khas daerah dan tumbuhnya semasa zaman raja-raja dahulu kala dan merupakan peninggalan Nenek Moyang mereka. Sampai sekarang permainan ini masih digemari masyarakat, dengan tidak mengalami perubahan-perubahan dalam segi aturannya.

Perkembangan permainan ini kurang pesat, hal ini mungkin disebabkan oleh adanya ikatan adat istiadat dalam pelaksanaan permainan.

Kalau permainan ini dilaksanakan diluar ketentuan adat istiadat, maka akibat dari pada itu akan menimbulkan kecelakaan atau kejadian-kejadian yang tidak diinginkan.

Peserta/pelakunya.

Jumlah pelaku permainan ini dapat dilakukan oleh satu orang, sampai dengan empat orang, dan mengenai usia penggemarnya berkisar antara 15 sampai 40 tahun.

Permainan ini hanya dimainkan oleh kaum pria. Hal ini dikarenakan memerlukan tenaga yang besar.

Sebagai latar belakang sosial para pemainnya adalah sebagai berikut:

- Pemain secara langsung telah melakukan olahraga dan terhibur oleh kegiatan ini.
- Pemain membiasakan diri berdisiplin dan bermasyarakat yang baik.
- Mereka menghayati peninggalan Nenek Moyang, sehingga peninggalan ini dapat mereka manfaatkan sepanjang masa.
- Pemain membiasakan diri bergerak dengan cekatan dan penuh perhitungan.

Peralatan/perengkapan permainan.

Peralatan permainan ini adalah satu bilah pedang. Kalau pedang tidak ada, maka permainan dapat juga dilaksanakan tanpa peralatan apapun.

Selain itu diperlukan arena permainan, yaitu lebih kurang seluas 2 meter bujur sangkar. Sedangkan tempat penonton juga harus tersedia, karena permainan ini biasanya ditonton orang yang ramai.

Iringan permainan.

Permainan ini diiringi oleh Kelenengan atau Gamelan. Tetapi kalau pemainnya tidak memerlukan iringan, maka iringan tersebut boleh ditiadakan.

Jalannya permainan.

Sebelum permainan dimulai, diadakan upacara pembukaannya dan langsung menentukan pemain-pemain yang lain suku. Kemudian ditentukan tata tertib atau ketentuan permainan baik dalam tembang pencak maupun dalam kompetisi menggunakan senjata tajam.

Selain itu, juga ditentukan batasan-batasan menang atau kalahnya.

Denah Permainan

Arena 2 x 2 A – B	A–B pemain
----------------------	------------

Peranannya masa kini.

Permainan ini merupakan permainan yang masih digemari masyarakat, dengan tidak mengalami perubahan sejak dahulu kala.

Peranannya dalam masyarakat cukup menonjol. Hal ini mungkin disebabkan adanya kaitan dengan peristiwa adat istiadat.

Tanggapan masyarakat.

Permainan ini baik sekali mendapat perhatian atau dikembangkan, karena permainan ini membentuk mental pemain ataupun memberikan ketrampilan kepada pemain dalam melakukan gerak-gerak tertentu.

Selain itu kalau pemain sudah betul-betul menguasai permainan, diharapkan akan dapat mempergunakan untuk bela diri.

Pada umumnya, masyarakat menginginkan supaya peninggalan Nenek Moyangnya ini tidak hilang begitu saja.

5. KUCING—KUCING ATAU BEKEL

Nama Permainan.

Permainan ini diberi nama Kucing-kucing atau Bekel, karena biasanya kalau anak-anak perempuan berkumpul, tidak ada kesibukan lain yang dikerjakan dan salah seorang anak perempuan ada menyimpan kucing-kucing dan sebuah bola hitam kecil dari karet atau sebuah bola tenis, maka permainan ini sudah boleh dimulai.

Peristiwa/suasana/waktu.

Permainan ini tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan tidak ada kaitannya dengan unsur-unsur religio magis di dalamnya. Jadi kapan saja dapat dimainkan, akan tetapi biasanya dimainkan kalau hari hujan dimana anak-anak tidak bermain keluar.

Latar belakang sosial budaya.

Siapa saja boleh ikut bermain, tidak memilih apakah dia anak orang berada atau tidak; anak Bangsawan ataupun orang biasa, asal mereka dapat sesuai dan dapat bermain bersama.

Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini sejak dahulu sudah terdapat dan tidak banyak berubah. Tetapi dikota-kota yang jauh dari Pantai terdapat juga permainan yang sama hanya alatnya bukan kucing-kucing tetapi Bekel. Yaitu kuningan yang dicetak kecil sebesar jambu mete, dan ditengah-tengah agak melengkung serta berlobang disisinya.

Peserta dan pemain.

Biasanya yang main kucing-kucing ini anak-anak perempuan dari usia 6 sampai 13 tahun. Jumlahnya dapat dilakukan sampai 6 orang sebab kalau lebih tertampau lama menunggu giliran. Permainan ini paling sedikit dilakukan oleh 2 orang.

Permainan ini khusus untuk anak-anak perempuan, sebab harus duduk lama, bergiliran dan tidak banyak bergerak, selain dari trampil membalik kucing-kucing dan menangkap bola.

Persiapan permainan.

Seorang anak menyiapkan 6 buah kucing-kucing dan sebuah bola. Kucing-kucing adalah sebangsa siput laut. Sebelum menjadi benda untuk dimainkan isinya atau binatangnya dimatikan atau dikeluarkan dahulu. Caranya: — Dengan merebus kemudian mencungkil dengan lidi.

- Dikubur dalam tanah satu bulan lamanya, kemudian dicuci bersih-bersih.

Ada yang kuning dan ada yang kelabu warnanya, sedangkan yang enak dimainkan adalah yang warnanya kuning. Jenis ini dinamakan kucing-kucing mutiara. Bola boleh bola tennis dan biasanya ada bola khusus, hitam kecil dari karet.

Jalannya permainan.

Sebelum permainan dimulai anak-anak sut dahulu, sambil mengeluarkan suara ssssst. Yang menang mendapat giliran pertama main, dan satu kali permainan ini dibagi dalam tiga macam yaitu sebagai berikut:

- Buah basing
- Buah putih dan
- buah hitam.

Buah basing adalah buah yang dilantunkan kelantai dan kucing-kucing ditaburkan, terus diambil satu persatu. Kucing-kucing dan bola dalam tangan kanan.

Bola dilantunkan kelantai, kucing-kucing diambil sekali dua buah. Bola dilantunkan kelantai, kucing-kucing diambil sekali tiga buah, dan seterusnya sampai kucing-kucing diambil sekali enam buah.

Buah basing artinya bila kucing-kucing tadi ditaburkan/dilepaskan dari tangan ada yang menelentang yaitu sebelah perutnya yang kelihatan atau ada yang punggungnya diatas.

Giliran habis atau mati.

Sewaktu mengambil kucing-kucing tadi, satu persatu atau sekali dua atau sekali empat, jari tidak boleh menyinggung kucing-kucing lain.

- Ini namanya inggut atau menyinggung, kalau inggut giliran habis atau mati. Anak yang kedua pula mulai.
- Kedua, bila bola tadi melantun lebih dari satu kali, juga mati.
- Ketiga, bila bola tidak tertangkap sewaktu mengambil kucing-kucing juga mati.
- Keempat, bila bola jatuhnya menimpah kucing-kucing juga mati.

Bila buah basing tadi dapat dimainkan dengan baik, tidak melanggar ketentuan-ketentuan untuk mati, permainan diteruskan dengan *buah putih*.

Buah putih ini sebelum kita mengulang mengambil seperti pada buah basing kali dengan melantunkan bola itu sambil membalikkan semua kucing-kucing atau ditelentangkan, sehingga perutnya atau belahannya yang warnanya putih kelihatan. Membaliknyanya boleh satu persatu atau sekali dua atau lebih, hal ini tergantung dengan kecekatan anak yang memainkan.

Cara mengambilnya sama seperti buah basing dan matinya atau berhenti giliran sama dengan diatas.

Tahap ketiga inilah *Buah-Hitam*.

Cara permainannya sama dengan buah putih. Sebelum dimulai memungut dari satu sampai enam, dengan melantunkan bola, kucing-kucing itu harus kita balikkan, dan yang kelihatan sekarang punggungnya. Permainan seterusnya kembali seperti semula dan syarat matinyapun sama.

Bila seorang anak sudah dapat menyelesaikan sampai buah hitam, dia dapat mulai dari pertama lagi, yaitu dari buah basing. Dan dihitung anak ini sudah dapat nilai satu.

Anak-anak yang belum dapat menyelesaikan sampai buah hitam, meneruskan permainannya. Permainan ini akan lambat berakhir, bila pemainnya terlampau bangal. Tetapi bila anak-anak ini trampil dan cekatan akan cepat juga selesai.

Peranannya masa kini.

Peranan permainan ini sampai saat ini masih seperti biasa, tidak banyak perubahan. Sebab alatnya masih ada walaupun kucing-kucing sudah tidak banyak lagi terdapat ditepi pantai dipinggir Kota, Tapi jauh dari Kota seperti di Pulau Tikus masih banyak terdapat.

Permainan ini tertib, sopan tidak gaduh, masih sesuai dengan alam daerah ini.

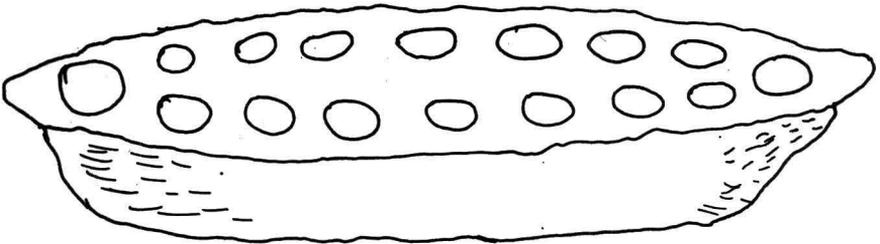
Tanggapan masyarakat.

Masyarakat masih menyenangi. Ibu-ibu masih senang melihat anak-anaknya duduk dengan sopan, tidak ribut, bermain tertib. Dan kucing-kucing harganya tidak mahal.

6. CONGKAK

Nama permainan.

Congkak adalah bahasa Daerah Bengkulu, sedangkan bahasa Indonesia-nya adalah *CONGKLAK*. Papan congkak yaitu sekeping papan atau belahan batang kayu, kira-kira panjangnya satu meter. Disisi kedua ujungnya diberi lobang agak besar dan dikedua sisinya terdapat tujuh kali dua lobang-lobang yang sedang besarnya, sehingga kita dapat memasukkan kelima jari kita ke dalamnya.



Peristiwa/suasana dan waktu.

Bila sudah musim panen dan sewaktu wanita atau gadis-gadis sedang duduk menunggu jemuran padi, biasanya waktu inilah mereka bermain congkak. Dan ada juga dimainkan pada saat senggang lainnya.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja dan tidak membedakan kelompok sosialnya.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dengan pasti, dari mana asalnya dan sejak kapan dimulai tidak diketahui. Yang jelas permainan ini tumbuh dan berkembang dari generasi ke generasi.

Peserta/pelaku permainan.

Peserta dari permainan ini khusus wanita atau gadis remaja dan masih disenangi orang-orang tua. Dan kadang-kadang campuran. Jumlahnya dua orang.

Mungkin karena permainan ini membutuhkan ketekunan dan duduk lama sambil bersenda gurau, permainan ini hanya disenangi oleh kaum wanita.

Peralatan.

Sebidang papan tebal yang diberi tujuh buah lobang kedua sisinya memanjang dan dua buah lobang besar dikiri atas dan kanan atas. lobang besar ini diberi nama *rumah*.

Untuk isinya. Tiap-tiap lobang diisi dengan tujuh buah bendamisalnya buah segorok atau buah kobiul. Buahnya bulat panjang sebesar ujung telunjuk atau biasa juga kucing-kucing yaitu sejenis siput atau keong laut yang sudah dibersihkan.

Bilamana benda-benda ini tidak ada biasanya dipergunakan batu biasa yang sudah dicuci bersih. Kedua baris lobang itu namanya *anak lobang*, dan kedua lobang besar sebelah kiri dan kanan itu namanya *rumah*.

Iringan permainan

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun lagu-lagu.

Jalannya permainan.

- Dengan membawa papan congkak ke-beranda rumah atau kehalaman ditempat keteduhan dan sudah ada teman bermain maka permainan boleh dimulai.
- Dua orang wanita sudah duduk menghadap papan congkak.
- Dengan serentak kedua orang ini mengambil buah dari salah satu lobang dan mengisi satu persatu ke lobang lainnya, arah kekanan atau arah putaran jam dan mengisi rumah masing-masing. Kalau buah dalam tangan masih ada diteruskan ke lobang kawan.
- Bila buah dalam tangan habis, kita ambil semua isi lobang dari buah terakhir tadi, terus kita bagikan lagi satu persatu kelobang berikutnya.
- Bila buah terakhir sampai kerumah sendiri, kita masih dapat terus berjalan dengan mengambil dahulu buah dari salah satu anak lobang kita sendiri.
- Kalau buah terakhir kita sampai ditempat kosong ditempat kita sendiri, kita boleh mengambil semua buah atau isi pada lobang yang berhadapan dengan lobang kosong tadi, namanya *MENEMBAK*.
- Tetapi kalau buah terakhir sampai ke lobang kosong lawan kita, tidak dapat/tidak boleh meneruskan permainan, kita *mati*.
- Mati berarti berhenti giliran.
- Lawan boleh terus menjalankan buahnya. Bila bertemu pula dengan lobang lawan yang kosong atau menembak, gilirannya habis pula.
- Begitulah terus secara bergiliran. Maka lama bermain buah makin habis. Banyak dikumpulkan di rumah masing-masing dan memang sedapat mungkin kita berusaha agar rumah kita sebanyak-banyaknya dapat buah.
- Buah pada kedua sisi makin menjadi sedikit. Kita masih berusaha untuk mengisi rumah kita.

- Bila lobang hanya berisi satu perlobang, langkah kitapun hanya perlobang pula.
- Secara bergiliran pula kita mengisi lobang sampai dapat mencapai rumah.
- Buah pada anak lobang kita masih banyak, sedangkan pada lobang kawan sudah habis atau kosong, maka kita menang *tekek* namanya. Sudah sampai disini permainan tahap pertama selesai, diteruskan dengan permainan selanjutnya.
- Seperti semula, semua lobang diisi tujuh buah. Tapi biasanya yang kalah tadi tidak cukup lagi buahnya. Ada lobang yang tidak berisi sebab kurang dari tujuh. Kadang-kadang sampai dua lobang kosong, di dinamakan *terpanggang* atau terbakar.
- Permainan dimulai lagi tapi harus diingat:
 - a. Lebih atau sisa buah yang tidak dapat dimasukkan kelobang tadi, tetap pada kedua rumah. Misalnya kalau satu lobang terpanggang ada sisa pada kita 5 buah, di rumah lawan kita harus ada 2 buah.
 - b. Yang mendapat giliran dahulu yaitu orang yang buahnya masih bersisa pada anak lobangnya. Biasanya yang anaknya terpanggang, makin lama bermain makin banyak lobang kosong. Tapi kalau dia terampil, kekosongan lobangnya dapat diisi kembali.

Peranan masa kini

Sampai sekarang permainan ini masih digemari untuk mengisi waktu senggang. Hanya karena permainan yang lain barangkali lebih mengasikan, remaja puteri kini sudah kurang gemar akan permainan ini. Tetapi untungnya bahwa masih ada Ibu-ibu yang menyukai permainan ini. Walaupun sudah mulai mengalami kemerosotan. Dia dirumahnya masih menyiapkan papan congkak. sekali-kali permainan ini tampil juga.

Tanggapan masyarakat.

- Permainan ini baik sekali untuk melihat watak yang jujur, sebab kalau tidak jujur bila menghadapi lobang yang kosong, buah dapat kita selipkan pada jari dan mengambil buah pada lobang yang berisi. Jadi kita tidak mati.
- Trampil dan cekatan menghitung sehingga buah tidak mati dilobang kawan.
 - Sportif, biasanya kalau sudah ada lobang kita yang kosong atau terpanggang, permainan akan dihentikan, tidak berusaha untuk menang dan mengisi lobang kita lagi.

7. CABUR/TOTOR GALA

Nama permainan.

Cabur atau Totor-Gala adalah nama suatu permainan dalam bahasa daerah Bengkulu.

Peristiwa/suasana/waktu.

Pada malam terang bulan atau pada bulan Puasa, sesudah berbuka puasa menunggu beduk teraweh berbunyi dan sesudah makan sahur, biasanya anak-anak berkumpul bermain Calur.

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan tidak ada unsur-unsur religio magis di dalamnya.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tidak membedakan kelompok sosial, asalkan menuruti peraturan-peraturan yang ada.

Latar belakang sejarah perkembangan

mengenai asal-usul permainan ini dan sejak kapan dimulainya tidak diketahui dengan pasti, yang jelas permainan ini sudah ada sejak dahulu.

Peserta/Pelaku:

Pemainnya terdiri dari anak laki-laki dari umur 10 sampai 16 tahun. Jumlah menurut banyak anak yang mau turut dan disesuaikan dengan tempat. Mereka bermain dibawah penerangan lampu jalan dan garis-garis batas selebar jalan.

Jadi makin banyak anak yang akan turut, makin besar lapangan yang dibutuhkan. Anak perempuan tidak mau bercampur dengan anak laki-laki, sebab bila seseorang dapat dipukul benar-benar kelas pukumannya dan permainan seperti ini tidak disenangi anak-anak perempuan. Dan memukul pukulan keras ini tidak dilarang.

Peralatan/Perlengkapan:

- sebuah lapangan yang datar dan bersih
- kapur tulis untuk menggambar garis-garis dan kotak tempat bermain.

Iringan Permainan:

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun lagu-lagu, hanya ada teriakan, pekik dan tawa serta gerutu dari penjaga garis.

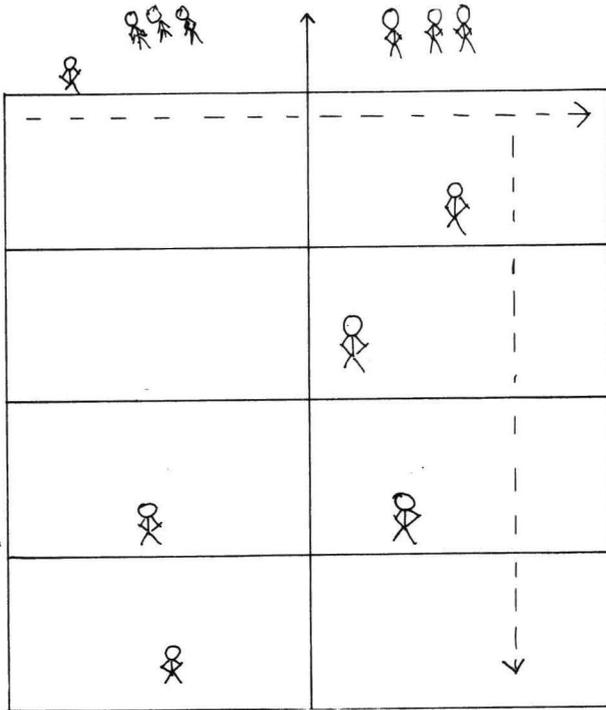
Jalannya Permainan:

- sebelum dimulai, dihitung jumlah peserta, karena harus disesuaikan dengan garis yang harus dibuat, kemudian jumlah anak dibagi dua dan diundi, siapa yang kalah dan siapa yang menang, yang kalah masuk ke dalam garis.
- tiap regu mempunyai kepala regu.

misal: pemain ada 12 Orang, Enam orang yang menjaga dan enam orang penyerbu.

Kemudian membuat garis-garis permainan cabur.

Gambar denah denar permainan cabur (Totor Gala).



- Bila aba-aba sudah dimulai, anak-anak yang akan menyerbu, dibawah pimpinan Kepala regunya berusaha untuk masuk garis. Tiap garis dijaga oleh seorang anak. Dengan gih dan terampil anak yang menjaga garis tadi berusaha dapat memukul salah seorang penyerbu.

- Anak yang menjaga boleh berlari sepanjang garisnya tetapi tidak boleh keluar dari garis. Begitu pula penjaga garis kedua, dan seterusnya.

- Ditengah-tengah ada garis yang membujur, namanya *garis-gala*. Anak yang menjaga digaris gala ini boleh berlari sepanjang garis galanya dan dia adalah sebagai pembantu kawan-kawannya yang berada digaris melintang.

Dengan kerja sama yang baik dibawah pimpinan Kepala Regu tadi, anak-anak dapat menyerbu dan melintasi garis pertama, sesewaktu mereka masuk mereka berteriak "Cabur".

Permainan ini sangat ribut, sebab sambil berteriak, mereka berusaha melengahkan dan menipu penjaga garis, penjaga garis bingung musuh dapat masuk.

- Tetapi apabila salah seorang dapat dipukul oleh penjaga garis maka bertukarlah giliran pemain. Yang menjaga dapat keluar menjadi penyerbu. Begitulah seterusnya.
- Tetapi bila memang regu penyerbu terampil dan gigih, mereka dapat menghindari penjaga garis dan seterusnya dapat melampaui garis-garis yang lain sampai keluar. Bila salah seorang saja dari regu penyerbu dapat keluar dari semua garis penghalang maka dia akan memberi tanda. Walaupun ada diantara teman-temannya yang masih berada digaris atau dikotak satu, dua dan tiga, mereka semuanya boleh keluar tanpa dipukul.
- Nah, dengan tanda mulai pula mereka mulai menyerbu. Sekarang dari garis mereka keluar, kalau tidak dapat dihalangi atau dipukul oleh penjaga garis, mereka akan sampai lagi ketempat semula. Mereka dianggap menang.
- Permainan berlangsung terus sampai larut malam.

Peranan Masa Kini:

Permainan ini dari dulu sampai sekarang masih digemari, karena permainan ini musiman, tidak terus menerus, rupanya tidak membebaskan, terang bulan hanya satu kali sebulan.

Kalau tepat malam libur pula. Dan bulan puasa hanya satu kali satu tahun.

Tanggapan Masyarakat:

Masyarakat menganggap permainan ini, latihan keterampilan, latihan kerja sama yang baik dan melihat kegigihan anak-anak untuk dapat menghindar dari pukulan lawan.

Hanya barangkali orang yang rumahnya dekat dengan tempat bermain agak bising. Sebab memang mereka bermain ribu sekali.

8. LOMPEK KODOK

Nama Permainan:

Lompek Kodok adalah bahasa Daerah Bengkulu sedangkan bahasa Indonesiannya adalah Lompat Katak.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini dilakukan pada peristiwa apa saja, tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan didalamnya tidak ada unsur-unsur religius-magis. Karena permainan ini merupakan suatu permainan untuk mengisi waktu senggang sebagai sarana hiburan.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Permainan ini, dapat dimainkan oleh siapa saja dengan tidak menentukan kelompok sosialnya. Asalkan menuruti peraturan-peraturan yang ada.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Mengenai asal-usul permainan ini tidak diketahui. Dari daerah mana asalnya dan sejak kapan dimulainya tidak diketahui dengan pasti. Yang jelas permainan ini telah ada sejak dahulu, tumbuh dan berkembang hingga sekarang.

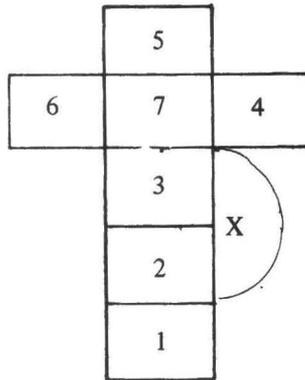
Peserta/Pelaku:

Pesertanya terdiri dari anak-anak wanita usia sekitar 6 sampai 12 tahun. Kadang-kadang ada juga anak laki-laki yang turut. Anak wanita yang lebih besar malu bermain sebab permainan ini melompat-lompat. Tetapi permainan ini sebenarnya adalah permainan anak-anak wanita. Jumlahnya boleh sampai enam anak.

Peralatan/Perlengkapan:

Tiap orang menyediakan pecahan kaca yang berlainan bentuk atau warna. Atau uang Belanda yang terbuat dari tembaga. Dan sebuah gambar ditanah atau disemen.

Dena Permainan lompek Kodok Kapal Terbang.



Keterangan:

- 1, 2 dan 3 adalah tangga.
- 4, 5 dan 6 sayap.
- 7 tengah, tempat berpijak dua kaki.
- X serong, untuk tangga bantuan.

Iringan Permainan:

Permainan ini tidak diiringi oleh musik atau pun bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan:

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu disiapkan sebuah gambar Lompek Kodok Kapal Terbang dilukis diatas tanah atau semen, para pemain sut dahulu untuk menentukan giliran. Kemudian menyiapkan gundu atau pecahan kaca.

Permainan ini terbagi 5 tahap atau gerak :

- Melompat dengan kaki sebelah.
 - Hidup mati.
 - Keliling Kota.
 - Jual apam (apam = jenis kue).
 - Tukak ayam (koreng = kudis).
 - Keliling kota.
- a. **Melompat dengan kaki sebelah setiap kotak :**
- Misalkan bermain 4 orang. Mula-mula sut, untuk menentukan giliran pemain. Kemudian semuanya meletakkan gundu/pecahan kaca diatas tangga pertama.
 - Pemenang pertama melompat dengan kaki sebelah ketangga 2, 3, 4, 5, 6 dan melompat dengan kedua kakinya ketempat 7. Tangga 1 tidak boleh diinjak sebab ada gundu.

- Melompat dengan kaki sebelah lagi ketangga 3, 2 menunduk mengambil gundu pada tangga 1, sedangkan masih tetap berdiri pada sebelah kaki. Apabila sewaktu melompat tadi kaki terkena garis, pemain mati.
- Pemain melempar gundunya ketangga 2. Tangga kedua ini tidak boleh diinjak sebab ada gundu. Kalau pemainnya masih kecil, dia akan serong. Serong ialah mempergunakan tangga penolong disebelah kanan. Terus ketangga ke 3 dan seterusnya.
- Kalau melempar gundu tadi, gundunya tidak masuk atau kena digaris permainan, mati. Juga kalau waktu melompat pemain mengena garis, pemain juga mati.
- Pemain melempar gundunya pelan-pelan ketangga 3. Karena tangga kedua kosong boleh melompat kesana dan seterusnya sampai kekelas ke 7.
- Perlu diingat dimana ada gundu, tangga itu tidak boleh dipijak atau harus dilompati.
- Bila gambar atau lompek kodok tadi, sudah dikelilingi, kita pindah ketahap berikutnya.

b. Hidup mati:

- Pemain membawa gundunya ketengah atau ketangga 7, berdiri di atas kedua kakinya sambil pelan-pelan meletakkan gundunya ketanah. Mungkin ada gundu lain disitu, jadi dia harus ingat dimana gundunya.
- Dengan mata tertutup dia menunduk mengambil gundunya.
- Sambil berseru "Hidup" dia mengulurkan kaki kirinya ketangga 4. Kalau kakinya tidak menyinggung garis, temannya akan menjawab "hidup".
- Kemudian kaki kanannya diulurkan ketangga 6 sambil berseru "hidup", begitu pula ketangga 5 kemudian ketangga 3, 2 dan tangga 1.
- Kalau kakinya menyinggung garis, maka kawannya akan berteriak "mati". Pemain mati.

c. Keliling Kota:

Pemain meletakkan gundunya pada telapak tangan kanan, dengan tanekas gundu itu dilempar (tidak terlalu tinggi) keatas dan terus disambut dengan belakang tangan.

Pemain dengan kaki sebelah melompat ketangga sampai berdiri dengan dua kaki ditangga ke 7. Turun lagi ketangga 3, 2 dan 1. Setelah selesai berdiri didepan tangga, gundu yang dibelakang tangan tadi dilempar sedikit dan ditangkap. Kalau gundu tidak dapat ditangkap, maka pemain

dinyatakan mati.

d. **Jual Apam:**

Apam adalah sejenis kue yang terbuat dari tepung beras. Pemain meletakkan gundunya diatas kepala. Dengan hati-hati agar gundu diatas kepala jangan jatuh, pemain melompat dengan kaki sebelah seperti diatas tadi dan akhirnya gundu dijatuhkan dari atas kepala, langsung ditangkap dengan tangan kanan.

e. **Tukak Ayam:**

Pemain menyelipkan gundu dijari kaki kirinya. Kaki kiri ini diayun-ayunkan, sedangkan kaki kanan melompat seperti permainan diatas. Akhirnya gundu yang terselip dikaki dilemparkan keatas dan ditangkap (disambut).

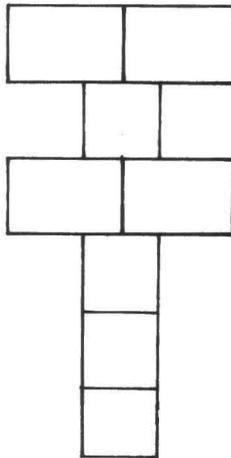
f. **Keliling Kota:**

Sama dengan permainan pada point c diatas.

Peranannya Masa Kini:

Menurut informasi yang kami dapat, permainan lompek kodok ini sejak dulu sudah dimainkan. Hanya sekarang ada beberapa istilah yang baru. Dan permainan ini sampai saat ini digemari anak-anak perempuan. Ada tiga macam lompek kodok yang biasa dimainkan:

a. Lompek Kodok Belanda.



b. Lompek Kodok Sesar.

Sesar ialah menyisir, maksudnya gundu itu ditolak dengan kaki untuk pindah ketangga lain. Gambarnya seperti ini.

c. Lompek Kodok kapal terbang (seperti yang dijelaskan diatas).

Tanggapan Masyarakat:

Masyarakat menyenangi permainan ini. Hanya ada Ibu-ibu yang kurang senang atau tidak setuju bila anak puterinya yang sudah meningkat remaja, untuk melompat-lompat seperti katak.

9. KEPALA BABI

Nama Permainan:

Permainan ini dinamakan kepala babi, karena rotan pendek yang dipukul dan dilempar.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini biasanya dimainkan diwaktu senggang, sedang istirahat atau sedang keluar main disekolah. Dan tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu ataupun unsur-unsur relegius-magis didalamnya.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Permainan kepala babi ini, dapat dimainkan oleh siapa saja dengan tidak menentukan kelompok sosialnya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, tidak diketahui dengan jelas. Dari mana asalnya dan sejak kapan dimulai tidak diketahui. Yang jelas permainan ini sudah ada sejak dahulu.

Peserta/Pelaku:

Pesertanya anak-laki-laki yang berumur 10 sampai 15 tahun. Jumlah boleh sampai lima atau enam orang dan boleh juga beregu. Misalnya satu kali bermain ada dua regu. Satu regunya terdiri 3 atau empat orang. Anak perempuan tidak menyenangi permainan ini, sebab berbahaya.

Peralatan/Perlengkapan:

Terdiri dari dua potong rotan sebesar ibu jari kaki yang satu (pemukul) panjangnya 40 Cm dan yang satunya lagi (anak) sepanjang 15 Cm. Satu lobang ditanah lebarnya 20 Cm dan dalamnya \pm 15 Cm.

Iringan Permainan:

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun lagu-lagu, yang terdengar hanya sorak sorai dan ucapan-ucapan cilok babi, cilok babi pada yang kalah.

Jalannya Permainan:

Sebelum permainan dimulai diputuskan dahulu permainan beregu atau perorangan. Misal pesertanya 8 atau 10 orang, maka dibagi atas dua regu. Sedangkan pesertanya 4 atau lima orang, perorangan.

Kemudian dibuat perjanjian bersama bahwa tiap satu kali permainan (game set) dapat mencapai nilai 3.500 angka.

— Misalnya nilai satu pukulan yang baik 100.

- Penjaga dapat menangkap atau menyambut rotan yang dilempat loo.
- Menghitung jarak pukulan 100.

Menyediakan lobang dan batas tempat pemain berdiri. Kaki pemain tidak boleh keluar dari garis.

Setelah semuanya siap dan aturan permainan telah disepakati, barulah permainan dimulai.

- a. Mencungkil (mencongkel).
- b. Plang.
- c. Kepala babi.
- d. Menjual dendeng.

Misal, 4 orang pemain. Mula-mula melakukan sut dahulu untuk menentukan giliran main. Siapa yang dapat giliran pertama main, yang giliran keempat menjaga. Yang nomor dua main, yang nomor satu menjaga dan yang nomor tiga main, yang nomor dua menjaga, serta bila yang nomor empat main, maka yang nomor tiga menjaga.

a. Mencungkil.

Anak (rotan pendek) ditaruh melintang diatas lobang. Dengan pemukul (rotan panjang) *anak* tadi dicongkel dan ditolak sejauh-jauhnya. Yang menjaga berusaha menangkap kembali melemparkan kembali kepada sipe-main.

b. Plang.

Anak (rotan pendek) dan pemukul (rotan panjang) pada satu tangan. *Anak* dilambungkan ke atas, pemukul cepat pemukulnya dan berusaha memukulnya sejauh mungkin. Ini agar penjaga jangan dapat menangkapnya dan apabila jauh sukar untuk penjaga melempar menuju lobang. Sebab apabila *anak* dapat dilempar menuju lobang, pemain mati. Kemudian sampai kemana lemparan penjaga, pemain akan menghitung jaraknya memakai pemukul atau dihitung dari lobang. Tiap satu kali pemukul nilainya 100. Itulah sebabnya pemain berusaha melempar/memukul anaknya sejauh mungkin.

c. Kepala Babi.

Anak diletakkan tegak di atas lobang. Pemain memukul *anak* dan bila *anak* sedang melanting, dipukul kembali dengan pemukul. Bila pukulan pertama belum kena, boleh dengan pukulan kedua asal *anak* masih udara atau belum jatuh ke tanah.

Pemain berusaha memukul sejauh-jauhnya. Pukulan ini tidak dikembalikan oleh penjaga. Jarak yang dipukul oleh pemain atau dimana *anak* tadi jatuh, itulah yang dihitung dan cara menghitungnya dari lobang. Apabila *anak* tadi tidak terpukul atau tidak terkena oleh pemain, pemain mati.

Tiap giliran diulang dari permulaan. Akhirnya bila pemain satu persatu sudah sampai ke game, atau dijanjikan 3.500 nilai, si pemain boleh

menunggu. Yang giliran ketiga dan keempat saja meneruskan permainan. Berusaha menjadi pemenang, sebab siapa yang kalah akan mencilok dendeng (mencuri dendeng).

d. Mencilok dendeng (Mencuri dendeng).

- Pemain pertama meletakkan *anak* atau rotan pendek, melintang di atas lobang. Mencongkel dengan pemukul sejauh mungkin.
- Pemain yang kalah ini akan mengambilnya. Rotan itu ditaruhnya di sebelah kaki, misalnya kaki kiri. Kaki ini tidak boleh diletakkan atau menyinggung tanah. Jadi dengan kaki sebelah dia melompat-lompat diiringi oleh sorak dan sorai serta ucapan celok-dendeng, celok dendeng dan kawan-kawan menuju kelobang.

Kemudian giliran pemenang kedua pula berbuat seperti pemenang pertama tadi, seterusnya pemenang ketiga demikian pula.

Sikalah tiga kali terpaksa mundur mandir diiringi sorak sorai dan ucapan cilok dendeng, cilok dendeng, cilok dendeng.

Peranannya Masa Kini:

Sampai kini, permainan ini masih digemari anak-anak dan tidak mengalami kemerosotan. Hal ini, mungkin karena alatnya tidak begitu sulit dan permainannya menyenangkan dan gembira, walaupun agak berbahaya.

Tanggapan Masyarakat:

Permainan ini menghendaki keterampilan ketangkasan dan jiwa yang besar, sportif. Sebab apabila anak itu tidak berjiwa besar, bila kalah ia lari atau malu disoraki dan dinyanyikan oleh kawan-kawannya.

10. SERENTAM/SEGERENTAM

Nama Permainan:

Serentam adalah sebutan masyarakat Suku Bangsa Serawai Kecamatan Manna, Kecamatan Talo dan Kecamatan Pino. Sedangkan sebutan di-Kecamatan Seluma adalah *Entam Ayam*.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini, dapat dilakukan sembarang waktu. Dan waktu yang dianggap paling tepat adalah pada waktu sore hari sewaktu orang ramai-ramai turun mandi di sungai, karena biasanya lokasi permainan ini dilakukan di sekitar pemandian.

Permainan ini cukup mengasikkan bagi penggemar-penggemarnya serta penonton permainan itu, dan permainan ini dilakukan dalam waktu yang relatif lama atau mencapai 2 sampai 3 jam.

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu, dan di dalamnya tidak mengandung unsur-unsur religio-magis.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Permainan ini, dapat dilakukan oleh siapapun juga, dengan tidak memandang tingkat kehidupan di dalam masyarakat. Karenanya jenis permainan ini dapat dengan mudah menyerap di seluruh lapisan masyarakat.

Pada masa-masa yang lampau, permainan ini dilakukan oleh semua tingkatan umur, dan tidak pernah dilakukan oleh wanita. Karena pada zaman dahulu tidak ada seorangpun wanita yang melakukan permainan ini. Mungkin disebabkan tradisi inilah, maka sampai sekarang wanita tidak pernah melakukan permainan ini.

Sekarang permainan ini masih digemari, terutama oleh anak-anak dan kaum remaja, sedangkan orang-orang tua atau orang telah lanjut usia tidak pernah lagi melakukannya. Hal ini, karena orang dewasa atau orang tua-tua zaman sekarang ini lebih banyak dituntut oleh kewajiban untuk mencari nafkah dan nyatanya mereka lebih mementingkan untuk mencari nafkah daripada melakukan permainan. Tetapi walaupun sekarang tidak dapat lagi melakukan permainan ini, pada umumnya mereka masih mencintai jenis permainan yang sifatnya tradisional.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan:

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana asalnya dan sejak kapan dimulainya, karena tidak ada bukti-bukti peninggalan suatu tulisan ataupun berupa lukisan-lukisan lainnya.

Menurut pendapat yang diperoleh, bahasa permainan ini sudah lama

berkembang dan dikenal oleh masyarakat. Hal ini, karena jika ditinjau dari sudut pelaksanaan permainan, maka permainan ini menghendaki ketrampilan bela diri. Sedangkan pada zaman dahulu disaat hukum rimba masih berlaku, orang-orang mengutamakan ilmu bela diri sebagai persyaratan hidup di muka bumi ini.

Peserta dan Pelaku:

Jumlah peserta permainan ini tidak terbatas. Biasanya jumlah pemain tidak ganjil, karena dibagi menjadi dua kelompok dan pembagian kelompok ini diperkirakan berimbang kekuatannya.

Tingkatan usia yang memainkannya bebas. Permainan ini khusus dilakukan oleh pria, tetapi tidak dilarang untuk dilakukan oleh kaum wanita. Karena sudah menjadi suatu tradisi masyarakat setempat, bahwa permainan ini hanya dilakukan oleh kaum laki-laki. Maka masyarakat berpandangan bahwa kalau wanita yang melakukannya adalah kurang baik.

Sebagai latar belakang sosial dari permainan ini, ialah untuk melatih ketrampilan bela diri, secara langsung dapat menambah ketrampilan berenang dan menyelam di dalam air. Pemain yang trampil berenang dan menyelam di dalam air, akan memiliki prestasi yang lebih unggul dan akan lebih mudah menghindari serangan-serangan lawan yang berbahaya.

- Secara tidak disadari belajar kedisiplinan yang kuat, karena di dalam peraturan permainan yang mengikat dan sangat penting untuk ditaati. Bila peraturan tersebut tidak ditaati maka akan mengakibatkan pemain-pemain itu sendiri mendapat celaka atau cedera.
- Anggota pemain harus terbiasa atau harus sering latihan karena bukan saja tenaga yang harus digunakan, tetapi ketahanan tubuh untuk melawan dinginnya air sungai.

Peralatan/Perlengkapan:

Peralatan atau perlengkapan permainan ini adalah setiap pemain harus memakai pakaian mandi atau dalam bahasa daerah disebut *basahan* atau *telasan*.

Bahasan atau *telasan* adalah suatu bentuk pakaian mandi yang terbuat dari bahan belacu yang berukuran sekitar 1 m x 1½ m. Pakaian tersebut diikatkan pada pinggang masing-masing dan pakaian mandi inilah merupakan pakaian mandi khas daerah Suku Bangsa Serawai atau Kabupaten Bengkulu Selatan.

Sekarang, anak-anak dalam waktu melaksanakan permainan sudah jarang memakai *basahan* atau *telasan*. Mereka memakai celana pendek, karena dengan memakai celana pendek mereka lebih bebas mengadakan gerakan.

Selain dari pakaian mandi tersebut, juga lokasi permainan. Sebagai lokasi yang dianggap paling baik adalah di sungai sekitar pemandian yang keadaan airnya tidak begitu dalam.

Di tepi sungai tersebut terdapat pulau-pulau batu yang kecil sebagai tempat istirahat.

Iringan Musik :

Permainan ini tidak diiringi musik atau bunyi-bunyian lainnya. Langkah-langkah permainan ini bukan diatur sebagai mana langkah tari yang diiringi musik, gamelan atau lain-lain. Pemain selalu melakukan gerakan bebas, di samping harus mentaati aturan-aturan permainan yang telah ditetapkan.

Jalannya Permainan:

Untuk dapat dijelaskan jalannya permainan, berikut ini dibagi beberapa pase yaitu:

a. Persiapan permainan:

Orang-orang yang senang dengan permainan ini, berkumpul pada suatu tempat. Biasanya lebih banyak jumlah pemain, jalannya permainan akan lebih baik dan bersemangat.

Bila jumlah pemain sudah cukup, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yang diperkirakan seimbang kekuatannya. Cara membaginya adalah sebagai berikut:

- Pertama kali dipilih dua orang pemain yang diperkirakan seimbang kekuatannya, seimbang besar dan tinggi badannya dan kedua orang tersebut ditetapkan sebagai *Ketua kelompok*. Dalam hal ini dimisalkan saja Ketua Kelompok A adalah A dan Ketua Kelompok B adalah b.
- Calon pemain yang lainnya melalui cara penentuan nasib dengan jalan melakukan sut satu lawan satu dan yang melakukan sut tersebut diperkirakan juga seimbang kekuatannya. Siapa yang menang dalam melakukan sut tersebut dinyatakan masuk kelompok A dan yang kalah dinyatakan masuk kelompok B.

Setelah selesai pembagian kelompok, semua anggota pemain pergi menuju lokasi permainan dengan pakaian mandi masing-masing.

b. Aturan-aturan Permainan:

Adapun aturan-aturan permainan, sebagai berikut:

- Tidak diperkenankan menerjang bagian leher ke atas, bagian dada dan menerjang di sekitar daerah kemaluan.
- Tidak dibenarkan berlari ke daratan atau berlari terlepas dari air.
- Hanya diperkenankan menerjang dengan kedua belah kaki, dan dilarang mempergunakan anggota lainnya.
- Pemimpin kelompok berhak mengeluarkan/memberhentikan pemain yang tidak patuh dengan aturan permainan.
- Pemimpin kelompok akan dikeluarkan oleh seluruh anggota apabila

ternyata melanggar aturan permainan.

- Apabila seluruh anggota kelompok mengaku telah kehabisan tenaga, dan tidak mampu lagi untuk melawan serangan lawan, maka pada saat itu kelompok tersebut dinyatakan kalah.
- Permainan dapat dihentikan, apabila kedua belah pihak sepakat untuk menghentikan permainan.

c. Tahap-tahap permainan :

Misalnya anggota pemain berjumlah 16 orang. Jadi kelompok A berjumlah 8 orang dan kelompok B 8 orang, dan dipimpin oleh A dan B.

Mula-mula A dan B turun ke-air dan terus baku-hantam, saling terjang menerjang didalam air. Setelah itu seluruh pemain turun ke air dan terus saling hantam kelompok lawan kelompok.

Tidak ada ketentuan bahwa A harus selalu lawan B dan atau C harus selalu lawan D. Karenanya mereka akan saling hantam asal ketemu dengan pihak lawan. Dengan catatan tidak diperkenankan terjadinya pertarungan satu lawan dua atau lebih.

Diwaktu itulah akan kelihatan berkecamuknya pertarungan yang sengit serta serunya permainan. Akibat daripada gerakan pemain yang berjumlah banyak itu, air akan menjadi berombak-ombak dan air sungai akan menjadi keruh.

Pada waktu itu juga akan kelihatan siapakah pemain-pemain yang unggul dalam membela diri, terampil dalam berenang, tahan nafas, tahan dingin dan terampil dalam menyerang lawan.

Di samping pemain-pemain mengadakan gerakan-gerakan yang lincah, juga akan kedengaran suara huruk pikuk dari pemain yang berusaha untuk saling melemahkan mental lawan.

Andaikata kekuatan kedua kelompok seimbang, maka permainan akan berlangsung lama, dan kadang-kadang mencapai 2 atau 3 jam. Bila ada salah satu pihak yang mengaku tidak dapat bertahan lagi, pada saat itu permainan diberhentikan, dan pihak tersebut dinyatakan kalah.

Andaikata kedua belah pihak belum ada yang mengaku kalah atau masih bisa bertahan, maka permainan akan diteruskan selagi ada waktu. Apabila hari sudah senja, maka permainan dihentikan dengan ketentuan tidak ada yang kalah dan tidak ada yang menang. Kalau belum ada ketentuan pemenang, biasanya kelompok ini akan melanjutkan permainan besok harinya.

Peranannya Masa Kini :

Permainan ini dapat dikatakan menonjol di lapisan masyarakat pada waktu-waktu yang lampau. Tetapi sekarang mengalami kemunduran, dikarenakan suatu pembentukan alam, yang menyebabkan kurangnya perhatian

masyarakat terhadap permainan yang sifatnya tradisional ini. Dan juga telah banyaknya jenis permainan dari luar atau yang sifatnya sudah nasional masuk ke daerah-daerah pedesaan, yang secara tidak disadari sedikit demi sedikit menghilangkan kecintaan mereka terhadap permainan itu sendiri.

Selain itu juga disebabkan oleh jangkauan pembangunan yang telah mencapai pedesaan, misalnya menonton Televisi, mendengar radio dan lain-lain. Maka dengan terbukanya komunikasi, mengakibatkan perkembangan perekonomian yang semakin maju. Karenanya mereka berpendapat, daripada membuang-buang waktu dengan melakukan permainan, lebih baik berusaha untuk meningkatkan taraf hidup mereka.

Tanggapan Masyarakat:

Pada umumnya tanggapan masyarakat terhadap permainan ini baik sekali, malahan mereka mengatakan bahwa jenis permainan ini merupakan peninggalan atau warisan dari Nenek moyangnya dan mereka juga kadang-kadang sadar, adalah kewajiban mereka untuk sama-sama memelihara peninggalan-peninggalan ini.

Pada waktu-waktu yang lampau, permainan ini sangat penting kehadirannya dikalangan masyarakat, karena telah disadari bahwa permainan ini akan mampu membentuk jasmani yang kuat dan sehat.

Sekarang, orang-orang tua telah banyak dituntut oleh kesibukan-kesibukan untuk memenuhi kebutuhan dan tingkat anak-anak telah banyak mengkhususkan waktunya untuk belajar dibangku sekolah. Karenanya perhatian atau fungsi daripada jenis permainan ini sudah mengalami kemerosotan.

11. KUCING RABUN

Nama Permainan:

Permainan Kucing Rabun diambil dari sebutan masyarakat setempat, yang artinya adalah seekor kucing yang rabun.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Untuk melaksanakan permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu dan tidak ada mengandung unsur-unsur kepercayaan atau relegio magis. Karena itu permainan ini dapat melakukan kapan saja.

Permainan ini sering juga dilakukan pada saat ada perayaan-perayaan pernikahan ataupun peristiwa sosial lainnya, dimana pada waktu itu anak-anak sedang berkumpul dan dalam suasana gembira.

Suasana yang dianggap paling baik untuk melakukan permainan ini, adalah pada saat cuaca yang cerah atau tidak turun hujan dan dalam waktu senggang bagi anak-anak. Sedangkan waktunya adalah pada siang hari, tetapi sering dilakukan pada sore hari atau pada saat anak-anak sudah pulang sekolah.

Tempat yang mengizinkan untuk melaksanakan permainan ini adalah pada halaman rumah yang bersih dan kering, dan luas halaman tersebut memungkinkan untuk itu.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja, dengan tidak memandang perbedaan kehidupan masyarakat misalnya antara Kaum Bangsawan, kaum hartawan dan kelompok masyarakat miskin. Jadi seluruh lapisan masyarakat dapat ikut serta memainkan permainan ini.

Permainan ini merupakan warisan dari zaman dahulu yang merupakan suatu permainan tradisional dan cara pengembangannya adalah secara turun temurun. Adapun dalam melakukannya tidak ada suatu persyaratan yang ada kaitannya dengan roh leluhur tersebut. Atau dengan kata lain dalam melakukan permainan tidak ada menghendaki persyaratan yang bersifat sakral, ataupun persyaratan-persyaratan kepercayaan yang harus dipenuhi.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan:

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan rakyat ini hanya dapat diperoleh bahwa permainan ini sudah populer di masyarakat sejak dahulu. Adapun dari mana asalnya, dan sejak kapan dimulainya tidak diketahui dengan pasti. Karena peninggalan-peninggalan baik berupa tulisan maupun lukisan dan lain-lain tidak ada. Yang jelas permainan ini berkembang dari generasi ke generasi secara turun temurun.

Peserta/Pelaku:

Permainan ini dilakukan oleh kelompok anak-anak yang umurnya berkisar antara 6 sampai 13 tahun. Dan dilakukan oleh laki-laki dan perempuan atau dapat juga dilakukan oleh laki-laki bersama-sama perempuan.

Pemainnya tidak terikat pada jumlah tertentu, hanya jumlah pemain yang dianggap sedang jumlahnya sebanyak ± 5 atau enam orang. Permainan ini tidak dapat dilakukan hanya dua orang saja, atau minimal jumlah pemainnya 3 orang.

Sebagai latar belakang sosial terhadap penggemar-penggemar permainan ini adalah:

- Anggota pemain akan mendapat didikan untuk melaksanakan suatu pekerjaan dengan jujur.
- Khusus untuk pemain yang sedang bertugas sebagai kucing yang rabun, memerlukan suatu ingatan yang kuat. Dengan sendirinya mereka akan terlatih untuk memperkuat ingatan serta sedikit demi sedikit menambah kecerdasan.
- Untuk pemain yang lain harus dapat berusaha menutupi atau menyembunyikan ciri-ciri khas tubuhnya supaya tidak gampang dikenali oleh kucing yang rabun tadi.
- Akan melatih anak-anak bergaul dan bermasyarakat yang rapi dan menghayati nilai-nilai kebudayaan dari leluhur mereka sendiri.

Peralatan/Perengkapan Permainan:

Mengenai peralatan atau perlengkapan permainan, yaitu satu potong kain yang agak tebal berwarna hitam. Ukuran kain tersebut 50 x 100 Cm.

Lokasi permainan, biasanya di halaman rumah yang bersih dan tidak becek, yang kemudian dibuat garis permainan yang berbentuk lingkaran, ukuran jari-jarinya antara $1\frac{1}{2}$ sampai 2 meter.

Iringan Permainan:

Permainan ini tidak ada iringan-iringan musik, gamelan dan jenis lainnya. Gerak daripada pemain-pemainnya dilakukan secara bebas atau tidak terikat pada suatu aturan langkah tertentu sebagaimana yang dilakukan pada waktu menari.

Jalannya Permainan:

a. Persiapan:

Pertama kali anak-anak berkumpul pada suatu tempat dengan jumlah anggota pemain yang dianggap sudah cukup, kemudian mengadakan pemilihan lokasi. Setelah pemilihan lokasi dibuat garis permainan di atas tanah yang berbentuk lingkaran dengan ukuran jari-jarinya berkisar antara $1\frac{1}{2}$ sampai 2 meter.

Setelah selesai membuat garis permainan, mereka mengadakan seleksi untuk menentukan siapa yang harus menjadi *Kucing-Rabun*, yaitu dengan melakukan *ansum*.

Ansum/Anzum adalah suatu cara seleksi pengganti sut. Caranya sebagai berikut:

- Dimisalkan seluruh pemain berjumlah 5 orang. Seluruh pemain tersebut berdiri, berhadapan dan berdekatan. Masing-masing mereka mengulurkan tangan ke depan dan menelentangkan tapak tangan.
- Pada saat yang sama seluruhnya mengayunkan tangan ke atas dan mengembalikan ke tempat semula. Pada saat ini masing-masing mereka bebas untuk menelentangkan atau menelungkupkan tapak tangannya.
- Yang menang adalah apabila ternyata hanya satu orang yang menelentangkan tapak tangan atau hanya satu orang yang menelungkupkan tapak tangannya.
- Calon pemain yang sudah memenangkan *ansum* tidak mengikuti *ansum* yang berikutnya, sedangkan calon yang belum memenangkan *ansum* kembali melakukannya seperti yang telah diuraikan di atas.
- Kalau yang belum memenangkan *ansum* tinggal dua orang lagi, maka seleksi diroboh yaitu dengan cara sut. Sut inilah bentuk seleksi terakhir, yang menentukan siapa yang harus menjadi *kucing-rabun*. Orang yang harus menjadi *Kucing-Rabun* adalah orang yang kalah dalam melakukan sut.

b. Pelaksanaan Permainan:

Setelah diadakan seleksi untuk menentukan siapa yang harus menjadi *kucing-rabun*, permainan dapat dilangsungkan, yaitu sebagai berikut:

- Pertama kali yang bertindak sebagai *kucing-rabun* ditutup matanya oleh pemain lainnya dan kain penutup mata tersebut diikatkan pada bahagian belakang kepala. Dalam hal ini, orang yang menutup mata *kucing-rabun* tersebut harus berhati-hati, jangan sampai terjadi *kucing-rabun* tersebut bisa melihat.
- Setelah menutup mata *kucing-rabun*, maka yang melakukan penutupan mata tersebut menjauh dari tempat *kucing-rabun*.
- Pemain menyatakan siap kepada *kucing-rabun* untuk dicari.
- *Kucing-rabun* mulai meraba-raba mencari pemain-pemain tersebut.
- Apabila *kucing-rabun* dapat menangkap salah seorang pemain, maka pemain yang ditangkap tersebut tidak boleh lari. Pada saat itulah *Kucing-rabun* menggerayangi badan pemain tersebut, dan seterusnya menebak dan menyebut nama orang yang tertangkap tersebut.
- Apabila tebakan itu betul, maka yang harus menjadi *kucing-rabun*

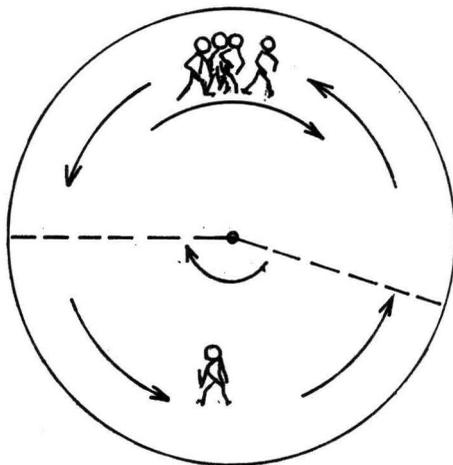
adalah orang yang ditebak tersebut, dan andaikata tebakan tersebut salah, yang menjadi *kucing-rabun* belum berubah.

- Untuk membuktikan betul atau salahnya tebakan tersebut, pemain yang bukan tertangkap bersuara dan mengatakan benar atau salah. Disinilah letaknya, bahwa seluruh anggota pemain harus bersikap jujur atau tidak boleh berbohong.

c. Aturan Permainan :

Sebagai suatu aturan permainan adalah Pemain dilarang keras menginjak garis permainan. Apabila ternyata ada seorang pemain yang menginjak atau terinjak dengan garis permainan atau garis lingkaran, maka pemain tersebut dinyatakan memikul tugas menjadi *kucing-rabun*, dan *kucing-rabun* tadi terlepas dari tugas tersebut.

Dena Permainan.



Peranannya Masa Kini :

Permainan ini pada masa lampau sangat menonjol di kalangan anak-anak dan punya penggemar-penggemar yang cukup banyak. Karena permainan ini dapat dilakukan disembarang waktu, misalnya; pagi hari, siang-hari, sore-hari dan malam-hari, yang memberi kelonggaran pada orang-orang akan melakukan permainan.

Sekarang permainan ini kurang penggemarnya. Hal ini disebabkan oleh pengaruh-pengaruh permainan dari luar daerah yang sifatnya sudah nasional, misalnya: kelereng, bola kaki, bola volly dan lain-lain.

Selain itu anak-anak sekarang sudah banyak hiburan-hiburan lain yang dapat dilihat atau dinikmatinya, misalnya: televisi, radio transistor dan lain-lain.

Semua hal tersebut diatas jelas mempengaruhi perhatian anak-anak terhadap permainan tradisional, atau anak-anak beranggapan bahwa permainan tradisional tersebut dianggap kolot atau tidak bermutu sama sekali.

Tanggapan Masyarakat:

Orang tua-tua menganggap permainan ini merupakan warisan dari Nenek-Moyangnya yang patut dipelihara dan dilestarikan sepanjang zaman. Pada umumnya mereka atau orang tua-tua menginginkan supaya jenis permainan ini dapat digemari oleh anak-anak, sebagaimana popuernya pada masa mereka masih kecil. Memang tanggapan orang tua-tua dengan permainan ini cukup baik demi pembinaan anak-anak mereka untuk lebih dapat menghayati peninggalan nenek-moyang mereka.

Hal ini merupakan suatu bukti bahwa masyarakat didaerah ini, masih menyenangi peninggalan-peninggalan kebudayaan lama yang telah berurat dan berakar pada hati dan jantung mereka, sehingga menjelma menjadi suatu tradisi yang tidak terlupakan.

12. SETEGUR-SAYAK

Nama Permainan:

Setegur-Sayak adalah nama suatu permainan dengan sebutan bahasa daerah, dari daerah Kecamatan Talo, Kabupaten Bengkulu Selatan. Selain itu ada juga daerah yang menamakan jenis permainan ini dengan sebutan main palak-sayak, main gundu dan main rimbang.

Peristiwa/Suasana dan Waktu:

Untuk penyelenggaraan permainan ini hanya dilakukan pada bulan Puasa bagi Umat Islam atau bulan Ramadhan pada saat suca yang cerah, disepanjang hari dalam bulan Ramadhan.

Biasanya permainan dilakukan oleh anak-anak pada sore hari, sementara menunggu beduk berbunyi untuk berbuka puasa. Sehingga dengan pekerjaan yang mengasikkan tersebut, anak-anak yang ikut berpuasa akan lengah dengan dorongan hawa nafsu yang bisa membatalkan puasa.

Sepanjang jalannya permainan, tidak ada suatu persyaratan yang harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan unsur-unsur kepercayaan. Jadi permainan ini dapat secara bebas dilakukan, karena tidak ada suatu unsur relegio magis yang mengikat.

Permainan ini sebaiknya dilaksanakan pada halaman rumah yang cukup luas, dan pada halaman rumah tersebut tidak terdapatnya rerumputan serta tanahnya yang datar dan tidak lumpur. Selain itu permainan akan bertambah semarak apabila jumlah pemain banyak dan di sekeliling lokasi permainan adanya penonton yang ikut memeriahkan permainan tersebut.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja, dengan tidak memandang apakah dia Kaum Bangsawan, Kaum Hartawan ataupun Kaum Rakvat biasa. Sejak zaman dahulu, permainan ini sudah digeman oleh masyarakat dan dapat dilaksanakan secara bebas.

Dalam permainan ini tidak mengandung persyaratan yang harus dipenuhi atau yang bersifat sakral, karenanya permainan ini merupakan suatu permainan yang gampang untuk dilakukan dan akan memudahkan penggemar-penggemarnya untuk menghayati nilai tradisional tersebut.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan:

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dengan pasti, dari mana asalnya dan sejak kapan dimulainya serta siapa penciptanya. Karena bukti peninggalan yang berupa tulisan-tulisan ataupun lukisan tidak ada.

Yang jelas permainan ini berkembang secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Menurut keterangan yang diperoleh bahwa permainan ini tumbuh pada saat Agama Islam mulai berkembang di daerah Propinsi Bengkulu.

Karena adanya peristiwa-peristiwa perayaan pada malam-malam disepanjang bulan Puasa; misalnya; malam memperingati mulai turunnya ayat suci Al Qur'an dan malam-malam lainnya, tumbuhlah suatu ide untuk memperoleh *sayak* (tempurung kelapa) dengan jalan mengadakan permainan.

Yang mana sayak tersebut akan dibakar pada malam hari, yang gunanya untuk penerangan di sekitar mesjid khususnya dan seluruh Kampung pada umumnya. Jadi kalau malam-malam perayaan nuzul Qur'an, seluruh perkampungan akan terang benderang dengan cahaya api tempurung tersebut.

Peserta/Pelaku:

Jumlah pelaku permainan ini tidak terbatas, asal lebih dari satu orang. Makin banyak pemainnya, makin bertambah seru suasana dan dengan sendirinya sayak (tempurung) lebih banyak terkumpul.

Jika jumlah pemain lebih dari 6 orang, biasanya mereka akan memisahkan tempat permainan menjadi dua tempat atau lebih.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 6 sampai dengan 15 tahun, serta boleh dilakukan oleh kaum pria, kaum wanita ataupun kaum pria bersama-sama dengan kaum wanita.

Sebagai latar belakang sosial daripada permainan ini adalah:

- Mengarahkan kegiatan anak-anak kepada penghayatan agama pada umumnya dan kepada suasana puasa khususnya.
- Pemain akan terlatih melempar untuk membidik apa yang dimaksudnya, sehingga secara tidak langsung mereka berlatih untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cara serius.
- Dengan adanya unsur pertarungan dalam pelaksanaan permainan ini, memerlukan mental anak-anak yang baik, sehingga andaikata ada yang mengalami kekalahan berat tidak akan terjadi suatu perkelahian atau bentuk keributan lainnya.
- Untuk mengisi waktu luang sambil berjuang melawan tantangan hama nafsus.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

Sebuah batu yang disebut *gundu*. *Gundu* ini dapat dipilih oleh masing-masing pemain yang besarnya lebih kurang sebesar tinju.

Selain itu, harus ada *sayak* (tempurung) sebagai taruhan permainan dan sayak ini dicari dan dimiliki oleh masing-masing pemain, yang gunanya adalah untuk taruhan permainan tersebut.

Iringan Permainan:

Permainan ini tidak membutuhkan suatu iringan bunyi-bunyian berupa musik, gamelan dan lain-lain. Juga iringan lagu-lagu dari para pemain sama sekali tidak ada.

Jalannya Permainan:

a. Tahap Persiapan:

Anak-anak berkumpul pada suatu tempat, dan menentukan jumlah anggota pemain. Dalam hal ini jumlah pemain yang sedang banyaknya berkisar antara 5 sampai 6 orang. Apabila jumlah pemain sudah mencukupi, mereka akan sama-sama menentukan lokasi permainan.

Adapun lokasi permainan yang dianggap paling baik adalah pada halaman rumah bagian depan yang bersih dan cukup luas. Pada halaman tersebut akan terjadilah permainan yang diikuti oleh suasana gembira dan semangat untuk dapat memiliki *sayak* sebanyak-banyaknya.

Sebagai persyaratan untuk dapat menjadi calon pemain adalah orang yang sudah memiliki persiapan *sayak* yang cukup untuk menjadi taruhan permainan. Jadi jika ada yang mau menjadi anggota pemain, terlebih dahulu harus mencari *sayak* (tempurung). Biasanya penduduk setempat apabila membuang kulit dan tempurung kelapa, ditentukan pada suatu tempat yang dinamakan *kapaghah*.

b. Pelaksanaan Permainan:

Setelah semuanya siap, maka seluruh pemain segera melaksanakan permainan.

- Pertama kali mereka menyeleksi *sayak* (tempurung) yang memenuhi syarat atau yang bagus untuk dibakar.
- Selanjutnya menentukan besarnya taruhan. Besarnya taruhan ini tidak terikat pada suatu jumlah tertentu atau sesuai dengan mufakat seluruh pemain. Misalkan saja dalam penyajian ini taruhannya sebanyak 5 buah tempurung untuk satu set permainan.
- Masing-masing anggota pemain menyerahkan tempurung **sebanyak 5 buah** dan semua tempurung yang menjadi taruhan tersebut diletakkan **sedemikian rupa dan dibariskan**. Kalau tempurung tersebut melebihi 25 buah, maka barisan tempurung tersebut akan melebihi 1 meter panjangnya.
- **Selesai** menyusun tempurung taruhan tersebut, pemain secara bergiliran melemparkan gundu (sebuah batu yang ± sebesar kepala tinju) ke arah depan. Jentang jauhnya lemparan tersebut, terseran kepada pemain masing-masing. Biasanya ada yang melemparkan gundunya sejauh 10 meter dan ada pula yang kurang dari 2 meter. Ukuran ini diambil dari barisan tempurung yang sudah tersusun tadi.

- Setelah semua pemain selesai melemparkan gundunya, akan kelihatan gundu siapakah yang paling jauh jaraknya dengan barisan tempurung. Orang yang mempunyai gundu yang paling jauh dengan barisan tempurung mendapat penghormatan untuk paling dahulu melempar barisan tempurung tersebut.
- Salah satu tempurung yang paling ujung atau paling pangkal dianggap kepala barisan. Justeru itu kalau pemain dapat mengenakan kepala barisan, maka seluruh tempurung yang lain ikut serta gugur dan menjadi milik si-pelempar.
- Dalam penjelasan ini kita umpamakan saja, bahwa lemparan yang pertama tidak mengenai sasaran, dan disusul oleh pelempar yang kedua. Pelempar yang kedua ini adalah orang yang punya gundu nomor dua jauhnya dari barisan tempurung.
- Jika pelempar kedua ini juga tidak berhasil, maka diteruskan oleh pelempar ketiga. Perlu ditegaskan bahwa susunan giliran pelempar ditentukan menurut jauhnya gundu masing-masing dari barisan tempurung. Sedangkan kalau gundu tersebut ada yang sama jauhnya, maka kedua orang yang punya gundu tersebut melakukan sut. Dalam hal ini siapa yang menang adalah yang berhak dahulu melempar.
- Begitulah seterusnya, andaikata pemain ketiga tidak berhasil, maka untuk berikutnya lemparan dilakukan oleh pemain keempat, kelima dan keenam.

Seperti dijelaskan di atas bahwa barisan tempurung tersebut ditentukan kepalanya. Dengan ketentuan, kalau pelempar dapat mengenakan kepalanya, maka pelempar berhak memiliki seluruh barisan tempurung. Sedangkan kalau pelempar hanya dapat mengenakan tempurung yang paling ujung atau ekornya, maka yang dapat dengan pelempar hanya satu buah itulah.

Andaikata pelempar dapat mengenakan tempurung kelima dari ekor, maka dalam hal ini pelempar hanya mendapat 5 buah tempurung. Begitulah selanjutnya peraturan mengenai pelemparan barisan tempurung. Setelah selesai permainan tahap pertama, maka mereka melanjutkan dengan permainan tahap kedua, tahap ketiga, tahap keempat dan seterusnya. Permainan ini akan terus dilanjutkan selagi seluruh anggota pemain masih sepakat untuk meneruskan permainan.

Adakalanya permainan mau tidak mau dihentikan. Hal ini terjadi apabila beberapa orang pemain kehabisan modal atau kehabisan tempurung untuk taruhannya.

Peranannya Masa Kini:

Dahulu zaman pesatnya perkembangan Agama Islam di daerah Propinsi Bengkulu, jenis permainan ini sangat menonjol di seluruh kalangan masyarakat.

rakat.

Mereka menganggap permainan ini merupakan suatu wadah dalam mendidik anak-anak untuk selalu berbuat luhur dan senang melakukan ibadah.

Tetapi kini permainan Setegur-Sayak mengalami sedikit kemunduran disebabkan oleh adanya perubahan corak masyarakat. Masyarakat sekarang sudah banyak mempunyai hiburan-hiburan lainnya. Di samping itu, jenis permainan yang bersifat Nasional lebih disenangi masyarakat, misalnya permainan domino, catur, halma, bola kaki, Bola Volley dan lain-lain.

Tanggapan masyarakat:

Tanggapan orang tua-tua dengan jenis permainan ini cukup baik, dan mengatakan bahwa permainan ini merupakan suatu dorongan kepada anak-anak untuk bergiat dalam beramal.

Pada daerah Perkampungan suasana malam hari yang gelap gulita, sangat besar manfaatnya apabila diadakan penerangan seperti pembakaran tempurung tersebut. Jadi masyarakat menganggap bahwa pekerjaan membakar tempurung itu merupakan amal baik yang akan mendapat pahala yang banyak.

Cara membakar tempurung itu sebagai berikut:

- Pertama kali dipancangkan kayu seoesar induk jari kaki setinggi lebih kurang 2 meter. Kemudian tempurung kelapa tersebut semuanya dilobangi dan satu per satu dimasukkan ke dalam pancang dengan posisi tertelentang, sehingga mencapai 2 meter pula tingginya.
- Selesai penyusunan tempurung tersebut, dilaksanakanlah pembakarannya di bagian tempurung yang paling atas. Biasanya, api terus menyala dan dengan peranian menghabiskan tempurung tersebut hingga ke tempurung yang paling bawah.

Di sinilah masyarakat itu menganggap bahwa permainan ini cukup baik dan bermanfaat bagi orang-orang yang ingin pergi bersembahyang teraweh.

Pada umumnya masyarakat menyesalkan sekali kalau kegiatan-kegiatan seperti ini menghilang dari muka bumi ini, dan tidak dapat dipertahankan sebagai permainan tradisional.

13. SELAUT.

Nama Permainan.

Selaut adalah nama satu jenis permainan Rakyat Daerah Bengkulu. Permainan ini dinamakan selaut, karena dalam garis-garis permainan ada yang dinamakan laut.

Peristiwa/suasana/waktu.

Permainan ini dapat dilakukan disetiap waktu, dengan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu ataupun pada peristiwa lainnya.

Penyelenggaraannya dapat dilaksanakan tersendiri dan tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu serta didalam permainan tidak ada mengandung unsur-unsur relegio magis ataupun yang ada hubungannya dengan kepercayaan rakyat setempat.

Latar belakang sosisl budaya.

Penyelenggaraan permainan ini dapat dilakukan oleh setiap kelompok masyarakat, baik kelompok kaum Bangsawan, kaum hartawan ataupun kelompok rakyat biasa.

Sejak dahulu permainan ini sudah digemari oleh setiap lapisan masyarakat, dengan tidak ada larangan bagi kelompok sosial tertentu untuk melakukannya.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini yang diperoleh, bahwa permainan ini sudah ada sejak dahulu dan berkembang begitu saja. Asalnya dari mana dan sejak kapan dimulai tidak diketahui dengan pasti, karena tidak adanya suatu tulisan ataupun berupa lukisan tentang perkembangan permainan ini. Dan sepanjang penvelidikan atau penelitian kami permainan rakyat di daerah Propinsi Bengkulu belum ada terdapat di perpustakaan-perpustakaan.

Peserta/pelaku.

Peserta permainan ini hanya dapat dilakukanoleh dua orang, tetapi kalau pada waktu itu banyak jumlahnya yang ingin bermain, maka pemain yang bersangkutan garis-garis permainan lainnya. Sehingga kelihatanlah kelompok yang terdiri dari dua orang.

Adapun pelaku permainan ini hampir setiap tingkatan umur atau antara umur 6 tahun sampai 40 tahun.

Mengenai jenis kelamin yang dapat melakukannya adalah pria dan wanita.

Sebagai latar belakang sosial dari permainan ini adalah:

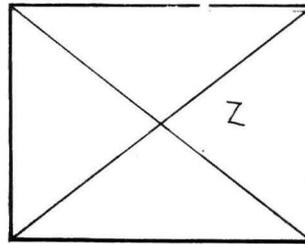
- Membiasakan pemain konsentrasi dalam melakukan gerakan-gerakan, atau dalam waktu menyerang atau diserang lawan.
- Membiasakan pemain untuk berpikir secara praktis, hal ini terdapat pada waktu mendesak lawan dan didesak lawan.
- Dapat membentuk mental anak-anak yang baik, sehingga mereka yang terpaksa kalah dapat menerima kekalahannya dengan sabar tetapi berusaha untuk menang pada permainan berikutnya.
- Di samping itu pemain-pemain harus disiplin atau menuruti peraturan yang berlaku.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak banyak membutuhkan peralatan permainan. Peralatan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Garis permainan adalah beberapa garis yang tertentu, dan garis tersebutlah yang menjadi jalan buah permainan.

Gambar denah permainan.



- Panjang = 20 Cm.
- lebar = 20 Cm.
- Z = Laut.

Buah-permainan berjumlah 4 buah, dan masing-masing pemain mempunyai dua biji buah-permainan. Buah permainan tidak terikat oleh satu benda tertentu, tetapi besarnya buah tersebut kira-kira sebesar ujung jari telunjuk. Adapun buah pemain berdua tersebut tidak sama rupa dan bentuknya. Hal ini, untuk menghindari jangan sampai tertukar buah masing-masing.

Iringan permainan.

Mengenai iringan permainan dalam menyelenggarakan permainan ini tidak ada, baik berupa musik, nyanyian, gamelan dan lain-lain.

Jalan permainan.

a. Tanpa persiapan

- Sekurang-kurangnya dua orang sepakat untuk melakukan permainan ini. Sebaiknya pada saat sedang berkumpulnya penggemar permainan yang berjumlah banyak. Kalau penggemar permainan tersebut tidak turut serta mereka dapat bertindak sebagai penonton. Hal ini, akan mempengaruhi sikap pemain hingga menjadi lebih bersemangat untuk mengejar kemenangan.

- Menyiapkan buah permainan yaitu suatu benda yang ukurannya sebesar ujung telunjuk dan panjangnya lebih kurang 2 Cm. Masing-masing dua orang pemain harus mempunyai 2 biji buah permainan.
- Setelah siap dengan buah permainan, mereka menyiapkan garis permainan. Biasanya garis permainan ini sudah lama siap, karena garis permainan itu diukir pada sekeping papan. Sebagai tempat garis permainan yang paling bagus adalah di atas papan kuda-kuda (tempat duduk yang terbuat dari kayu berukuran sepanjang $\pm 1 \frac{1}{2}$ meter). Di atas tempat duduk itulah diukir garis permainan yang permanen atau tidak dapat di hapus.

Jika garis-garis yang dikatakan permanen tersebut tidak ada, maka se-kedar dalam keadaan darurat garis permainan dapat dibuat di atas tanah yang tidak berdebu dan tidak becek.

b. Pelaksanaan permainan.

Pertama kali kedua orang pemain duduk berhadapan sama-sama meng-hadapi garis permainan. Mereka berdua melakukan sut. Siap yang menang melakukan sut ini mendapat penghargaan untuk pertama kali menjalankan buah permainan.

- Pemain dalam hal ini dimisalkan A dan B. A dan B sama-sama meletakkan buah permainannya pada keempat sudut garis permainan.
- Peraturan permainan sebagai berikut:
 - a. untuk menjalankan buah permainan selalu menyusuri garis permainan yang lurus dan tidak terhalang dengan buah lain. Dan jalan buah terse-but selalu dari pertemuan garis hingga ke pertemuan garis. Jadi letak buah selalu pada pertemuan garis.
 - b. Tidak dibenarkan menyeberangi lautan. Kalau seorang pemain tidak ada jalan untuk menjalankan buahnya kecuali jalan lautan, maka pemain tersebut dianggap kalah. Justeru karena itu dalam menjalankan buah, pemain harus dapat memperhitungkan langkah-langkah berikutnya su-paya tidak dapat dikurung lawan, dan sebaliknya mereka dalam menja-lankan buah selalu berusaha untuk mengurung buah lawan.
- Kemudian yang menang dalam seleksi atau sut, memindahkan buahnya ke-arah tengah garis permainan. Pemain hanya berhak memindahkan buahnya 1 kali, 1 kali. Dalam hal ini dimisalkan saja A adalah yang menang sut.
- setelah A menjalankan buahnya satu langkah, langsung disusul oleh B me-langkahkan buahnya pula. Begitulah selanjutnya mereka silih berganti menjalankan buah masing-masing.
- Kedua pemain tersebut memeras pikiran, langkah manakah yang harus di-ambil untuk mengurung buah lawan dan bagaimana usaha supaya buahnya tidak terancam atau terkeping.
- Biasanya untuk mencapai game set pertama atau selanjutnya tidaklah me-makan waktu yang terlalu lama. Kalau pemain tersebut sama terlatih atau taraf kecerdasannya tidak berjauhan, untuk mencapai game set pernah me-makan waktu ± 15 menit.

- Untuk game set permainan ini tidak ditentukan berapa kali, biasanya pemain melihat situasi waktu. Kalau waktu mengizinkan, game set pernah mencapai 10 set.

Begitulah selanjutnya pelaksanaan permainan ini, yang berjalan dengan suasana yang serius, tertib dan hidmat.

Peranannya masa kini.

Dahulu permainan ini sangat menonjol dalam kehidupan masyarakat dan sangat digemari oleh orang-orang daerah ini. Sekarang permainan Selaut ini, sudah berkurang penggemarnya hal ini disebabkan,

- banyaknya jenis permainan yang baru dan lebih populer atau lebih mengasikan menurut ukuran mereka. Misalnya, permainan domino, catur, halma dan lain-lain permainan yang merupakan sport otak.
- Banyaknya jenis hiburan lain yang telah dapat dinikmati oleh masyarakat, sehubungan dengan terbukanya isolasi daerah.
- Pada daerah pedesaan yang masih sulit komunikasinya dengan masyarakat sekarang, jenis permainan ini masih tetap digemari seperti zaman dahulu.
- Permainan ini tidak mengalami perubahan-perubahan aturan permainan, hanya jumlah penggemarnya saja yang berkurang.

Tanggapan masyarakat.

Masyarakat dahulu menganggap permainan ini sangat baik, di samping untuk mengisi waktu luang juga ada manfaatnya dari segi pengembangan pemikiran penggemar-penggemarnya atau dapat membantu untuk mencerdaskan anak-anak. Selain itu karena pada zaman dahulu jenis hiburan ataupun sarana-sarana berpikir sangat kurang, mereka menganggap jenis permainan ini juga sebagai suatu hiburan yang mengasikan.

Sekarang ada dua bagian tanggapan masyarakat tentang permainan ini yaitu:

a. Masyarakat pedesaan yang tempatnya jauh dari pedalaman.

Mereka ini masih menggemari permainan ini, apalagi pada tingkat anak-anak-anak yang berumur dari 6 sampai dengan 15 tahun. Secara tidak disengaja atau tidak direncanakan, mereka tetap memelihara peninggalan Nenek Moyangnya, yang merupakan aspek Kebudayaan yang perlu dipelihara.

b. Masyarakat yang telah terjangkau oleh komunikasi lancar.

Mereka ini umumnya sudah lengah dengan jenis permainan ini. Hal ini karena banyaknya jenis permainan yang lebih digemari lainnya, sebagai permainan impor dari luar daerah. Mereka tidak menyadari bahwa hilangnya permainan tradisionil pada daerah mereka, berarti hilangnya sebagian dari kebudayaan mereka sendiri khususnya dan Kebudayaan Bangsa pada umumnya.

14. NGANJUR

Nama Permainan.

Nganjur adalah nama sejenis permainan pada daerah Propinsi Bengkulu, yang artinya adalah mengadu ayam dengan mencari ayam-ayam yang lepas di Kampung-Kampung.

Peristiwa/suasana dan waktu.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada peristiwa sosial tertentu atau peristiwa-peristiwa lainnya. Juga permainan ini tidak mengandung unsur-unsur relegio magis, karena itu untuk penyelenggaraannya dapat secara bebas atau tidak terikat pada persyaratan-persyaratan tertentu.

Suasana penyelenggaraan permainan adalah sedang dalam keadaan gembira, dan waktunya pagi-pagi hari, siang hari atau sore hari. Biasanya mereka atau penggemar-penggemar permainan ini mengetahui kapankah saatnya ayam-ayam jago sedang berkeliaran mencari makan.

Latar belakang sosial budaya.

Mengenai latar belakang sosial budaya permainan ini dalam pelaksanaannya tidak terdapat larangan-larangan bagi kelompok masyarakat tertentu untuk melakukannya. Siapa saja dapat memainkannya, baik kaum bangsawan saja, kaum petani, kaum pedagang dapat menyelenggarakan permainan ini.

Untuk penyelenggaraan permainan ini, tidak ada memerlukan persyaratan yang bersifat sakral.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini, menurut keterangan yang diperoleh bahwa permainan ini adalah merupakan jenis permainan yang sudah tua umurnya. Sejak zaman kehidupan Nenek Moyang dahulu, jenis permainan ini sudah populer di masyarakat dan sudah banyak penggemarnya.

Menurut ceritanya bahwa Nenek Moyang dahulu sangat senang mengadu ayam ini, malah hampir setiap Kampung ada *gelanggang* (tempat yang khusus untuk mengadu ayam).

Pada hari-hari yang ditentukan, gelanggang tersebut ramai dengan orang-orang yang menonton atau orang-orang yang ikut berpartisipasi dalam permainan tersebut. Gelanggang ini biasa juga disebut *Tingkuan*.

Dengan kesenangan-kesenangan yang serupa ini, akhirnya terbitlah suatu permainan rakyat yang dinamakan NGANJUR.

Peserta/pelaku.

a. Jumlah pelakunya.

Untuk penyelenggaraan permainan ini, tidak ada batasan jumlah pelaku-

nya. Dapat dilakukan sebanyak 1 orang sampai 6 atau 7 orang. Kalau jumlah peserta melebihi 6 orang, maka jumlah peserta dibagi menjadi berkelompok.

b. Usia pelaku permainan.

Usia pelaku permainan ini berkisar antara 8 tahun sampai dengan 30 tahun. Dan hanya dimainkan oleh kaum pria.

c. Latar belakang sosial permainan.

Sebagai latar belakang sosial permainan ini adalah:

- Penggemar-penggemar permainan akan terhibur dengan kegiatan-kegiatan mereka dan dapat mengisi waktu-waktu luang.
- Pemain atau penggemar permainan membiasakan diri untuk memupuk mental dan membiasakan diri untuk menekan perasaan marah yang meluap.
- Membiasakan diri mereka berlaku sportif dalam melakukan pekerjaan.
- Di samping itu penggemar permainan ini harus berlaku jujur dan disiplin.

Peralatan/perlengkapan permainan

Sebagai peralatan yang paling penting adalah seekor ayam jago. Mereka memilih ayam yang diyakini unggul dalam berlaga. Jadi masing-masing penggemarnya, mempunyai satu ekor peliharaan ayam jago yang menjadi kesayangan mereka.

Ayam yang dipelihara tersebut dipotong pial bagian atas kepalanya dan pial bagian bawah. Maksudnya adalah untuk menghindari cotok ayam lawannya jangan sampai leluasa berpegang pada pial tersebut.

Ayam yang baru dipotong pialnya tersebut harus dipelihara lebih dahulu atau belum disuruh berlaga. Nanti setelah pialnya sembuh ayam tersebut dibawa nganjur dan dicarikan lawannya.

Iringan permainan

Untuk iringan permainan ini sama sekali tidak ada, baik yang berupa nyanyian, musik dan lain-lain. Hanya yang membawa semaraknya suasana adalah bunyi kokok ayam jantan yang bersahut-sahutan, serta seluruh penggemar akan bersorak-sorak apabila ayam sedang bertarung.

Jalan permainan.

a. Tahap persiapan.

- Sebulan atau dua bulan sebelum melaksanakan permainan, mereka menyiapkan ayam yang sudah dipotong pialnya. Dan lokasi yang akan menjadi tempat permainan.
- Sebelum berjalan menuju lokasi yang dituju, mereka masing-masing sudah membawa ayam kesayangannya. Pada tempat itu terlebih dahulu mereka *mengucul/mbumbung* atau melagakan ayam mereka itulah yang biasa disebut sebagai *buang angito* atau sekedar pemanasan.

b. Pelaksanaan Permainan.

- Selesai tahap persiapan dan tahap pemanasan yang telah memuaskan, maka mereka berbondong-bondong menuju kelokasi yang telah ditentukan.
- Dalam penjelasan ini dimisalkan saja jumlah peserta sebanyak 5 orang. Jadi ada 5 ekor ayam yang siap untuk dianjurkan atau dilagakan.
- Selain peserta tersebut, penonton akan mengikuti kemanakah mereka pergi. Memang jenis permainan ini dapat menarik penonton yang cukup banyak.
- Kalau mereka sudah tiba pada tempat yang dituju, mereka akan mencari ayam jago dalam Kampung tersebut. Biasanya peternak-peternak ayam pada daerah Pedesaan, ayamnya terlepas dari kurungan, biar ayam tersebut bebas mencari makan dan kesenangannya sendiri.
- Apabila sudah ketemu dengan ayam jago, maka pemilik ayam secara bergantian mengadu ayamnya dengan ayam jago yang lepas tersebut. Kalau andaikata ayam yang satu sudah kalah, maka untuk melawan ayam jago yang lepas tersebut diganti dengan ayam yang lain.
- Ayam yang kalah disebut *cundang*. Penonton atau peserta lainnya akan mengejek orang yang punya ayam kalah tersebut. Justeru itu dalam memilih ayam untuk *dianjurkan* harus ayam yang tangkas dalam berlaga.
- Kalau antara ayam yang lepas tadi dan ayam yang mereka bawa tidak ada perlawanan lagi, maka mereka meneruskan perjalanannya mencari ayam lain. Kapan ketemu dengan ayam jago lain, mereka juga melagakannya seperti tadi.
- Begitulah jalannya permainan seterusnya dan mereka mencatat atau mengingat berapa kalikah ayam mereka pernah mengalami kalah. Untuk ayam yang terbanyak angka kalahnya, maka ayam tersebut dipanggil *cundang*. Cundang ini adalah sebagai suatu ejekan terhadap ayam yang kalah. Sedangkan untuk panggilan ayam yang tidak pernah kalah ialah *penyurit*. Penyurit adalah sebagai panggilan penghargaan terhadap ayam yang unggul dalam berlaga.
- Kalau pada Kampung tersebut banyak terdapat ayam jago, mereka akan bermain dalam waktu yang lama, dan mereka akan merasa lebih puas dan senang hati.
- Kalau ternyata tidak ada lagi ayam jago untuk melawan ayam mereka, seluruh peserta dan penonton akan kembali ke tempat semula atau ke Kampungnya. Pada waktu itu pemilik ayam yang unggul berlaga akan senang dan gembira. Tetapi pemilik ayam yang kalah, muram dan kecewa hatinya. Hingga tidak heran kalau dia berniat untuk mengganti ayamnya tersebut dengan ayam yang lain.

Peranannya masa kini.

Permainan ini cukup disenangi oleh masyarakat, apalagi di kalangan

anak-anak belasan tahun umurnya.

Kalau dibandingkan dengan masa-masa yang lampau, permainan ini tidak mengalami kemunduran penggemarnya. Hanya saja mengalami sedikit perubahan caranya. Kalau pada masa-masa yang lampau, peserta permainan memilih lokasi kelain Kampung. Sedangkan sekarang ini sering dilakukan pada Kampungnya sendiri.

Sebagai faktor pendukung ketahanan permainan ini tidak dapat dijelaskan secara pasti. Ada kemungkinan karena permainan ini tidak memerlukan biaya dan peralatan lain. Masalah pengadaan ayam, mungkin tidak akan menyulitkan penggemarnya, karena pada daerah Pedesaan hampir setiap rumah-tangga memelihara ayam.

Tanggapan masyarakat.

Sebahagian besar masyarakat menanggapi bahwa permainan ini baik, karena di samping tidak memerlukan biaya juga dalam permainan tidak ada kemungkinan untuk membahayakan pemain.

Ada segelintir masyarakat kurang senang dengan jenis permainan ini. Karena kalau pemain-pemain berbuat curang, bisa saja mengakibatkan kematian dan kehilangan ayam. Jadi penyelenggaraan permainan ini ada unsur negatifnya terhadap didikan anak-anak.

Justeru karena itu, dalam penyelenggaraan permainan ini harus diamati oleh orang tua-tua, dan anak-anak harus diberi didikan supaya membiasakan diri bekerja jujur.

15. ACO

Nama Permainan.

Aco adalah nama sejenis permainan dalam daerah Propinsi Bengkulu, yang sampai sekarang masih pernah dimainkan oleh penggemar-penggemar-nya. Nama permainan ini sangat populer dimasyarakat pedesaan.

Peristiwa/suasana dan waktu

Dalam penyelenggaraan permainan ini, tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu. Jadi jenis permainan ini merupakan permainan yang bebas dilakukan penggemarnya, dengan tidak terikat pada persyaratan-persyaratan yang ada hubungannya dengan kepercayaan masyarakat setempat yang mengandung unsur-unsur relegio magis.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dengan tidak membedakan kelompok sosial tertentu. Sejak zaman penjajahan dahulu, permainan ini sudah digemari masyarakat dan dari zaman itu tidak ada kelompok masyarakat yang dilarang untuk melakukannya.

Dalam pelaksanaan permainan tidak ada suatu persyaratan yang bersifat sakral atau persyaratan yang harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan kepercayaan masyarakat setempat. Justeru itu permainan ini dapat secara mudah diselenggarakan, dan tanpa adanya resiko pelaksanaan yang bersifat gaib, ataupun resiko yang ada hubungannya dengan kepercayaan tersebut.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, tidak diketahui. Dari mana asalnya dan sejak kapan dimulainya tidak diketahui dengan pasti. Karena tidak terdapat tulisan-tulisan atau lukisan untuk pembuktian mengenai sejarah perkembangan permainan ini.

Menurut informasi yang didapat, bahwa jenis permainan ini sudah lama berkembang atau sejak zaman Penjajahan Belanda dahulu. Jenis permainan ini merupakan peninggalan nenek moyang mereka, yang merupakan suatu permainan tradisional yang patut dihayati oleh generasi muda pada daerah tersebut.

Peserta/pelaku.

Pelaku permainan ini minimal 2 orang. Sebaiknya permainan ini dilakukan oleh banyak peserta. Sebagai jumlah peserta yang dianggap paling baik berkisar antara 8 sampai 12 orang.

Usia pelakunya adalah tingkat anak-anak yang berumur sekitar 8 sampai

dengan 18 tahun, dan permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki.

Sebagai latar belakang sosial permainan ini adalah:

- Penggemar-penggemar permainan ini secara langsung melakukan olahraga lari. Karena permainan ini mempunyai kegiatan yang paling utama ialah lari atau berkejar-kejaran.
- Melatih pemain menjadi orang yang biasa disiplin dan memupuk rasa solidaritas yang tinggi.
- Memupuk rasa bermasyarakat yang baik, karena permainan ini memerlukan kerja sama yang baik.
- Mereka harus percaya kepada teman dan tidak boleh menonjolkan kecakapan diri sendiri.
- Selain itu mereka telah melaksanakan gerakan jasmani yang berguna bagi pertumbuhan badan, serta sekaligus permainan ini berfungsi sebagai hiburan untuk mengisi waktu-waktu luang.

Peralatan/perengkapan permainan.

Peralatan atau perlengkapan permainan tidak ada yang menyulitkan terlaksananya permainan. Sebagai perlengkapan yang harus dipenuhi adalah beberapa buah pancang untuk membikin gawang.

Sebaiknya pancang tersebut terbuat dari kayu lebih kurang sebesar pergelangan tangan dan panjangnya lebih kurang 1 meter.

Selain dari itu perlu ada lokasi yang memenuhi persyaratan untuk itu. Sebagai lokasi yang dianggap baik adalah pada halaman rumah bagian depan dan halaman tersebut luas dan tidak ada lumpur serta datar.

Kalau jumlah pemainnya mencapai 12 orang, maka diperlukan halaman yang lebih luas atau minimal seluas 10 meter x 60 meter. Makin banyak pemainnya, makin banyak memerlukan tempat.

Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada iringan-iringan yang berupa nyanyian, musik atau berupa gamelan dan lain-lain. Jadi pelaku permainan dapat secara bebas bergerak dengan tidak terikat pada suatu langkah tertentu.

Jalannya permainan.

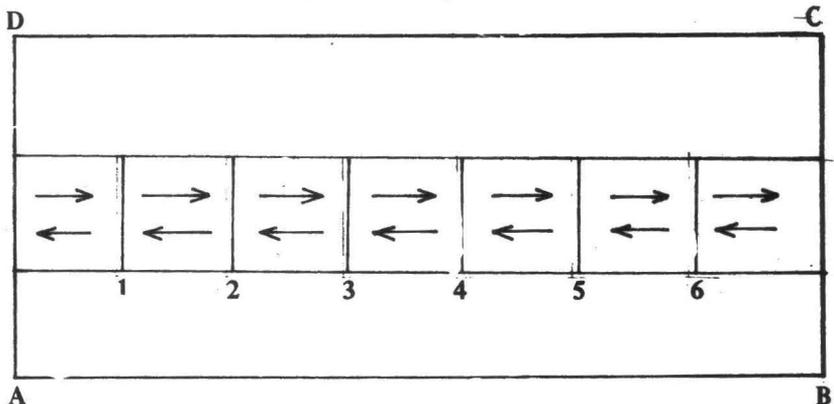
Untuk dapat menjelaskan jalan permainan dengan secara jelas, berikut ini dibagi dua tahap yaitu:

- a. Tahap persiapan.
- b. Tahap pelaksanaan Permainan.

a. Tahap persiapan.

- Pertama kali penggemar-penggemar permainan ini berkumpul pada suatu tempat, bersepakat untuk menyelenggarakan permainan.

- Setelah sepakat untuk menyelenggarakan permainan, mereka menentukan lokasi permainan dan langsung membuat *aco*, atau dalam bahasa Indonesianya gawang. *Aco* tersebut berukuran lebih kurang sepanjang 3 meter.
 - Setelah selesai persiapan di atas, mereka mengadakan seleksi kelompok. Karena seluruh anggota pemain dibagi menjadi 2 kelompok. Dalam hal ini dimisalkan saja kelompok A dan kelompok B.
 - Cara melaksanakan seleksi kelompok ini adalah melakukan sut. Untuk yang pertama kali melakukan sut, dipilih dua orang yang diperkirakan berimbang kekuatan larinya atau keahlian dalam berlari. Biasanya yang dianggap paling kuat berlari tersebut dibuat sebagai ketua kelompok. Juga dalam penjelasan ini dimisalkan pula bahwa ketua kelompok A adalah A dan Ketua kelompok B adalah B. Jadi untuk pertama kali melakukan sut, adalah A lawan B. Dimisalkan saja dalam pelaksanaan sut yang menang adalah A. Untuk pelaksanaan sut berikutnya, dilakukan oleh dua orang atau sepasang-sepasang secara bergiliran. Yang ternyata kalah dalam melakukan sut masuk anggota kelompok B, sedangkan yang menang masuk sebagai anggota kelompok A. Jadi sampai disini seluruh anggota pemain telah terbagi menjadi dua kelompok yang seimbang kekuatannya. Kalau pemain tersebut tidak seimbang kekuatannya, maka permainan akan lebih cepat berakhir dan cepat membosankan.
 - Setelah selesai seleksi kelompok, seluruh pemain bersiap-siap. Biasanya pemain hanya memakai celana pendek dan berbaju kaus oblong.
- b. Tahap pelaksanaan Permainan.
- Seluruh anggota pemain mendekati garis-garis permainan atau *aco*. Pada waktu itu A akan melakukan sut dengan B. Dalam pelaksanaan sut ini dinyatakan *jago* (menjago *aco*).
 - Banyaknya jumlah *aco* sebanyak anggota kelompok, dan untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan denah permainan :



Keterangan Densh.

- = Arah penyerbu berlari
- = sebagai garis samping, yang dapat dimanfaatkan oleh penjaga aco untuk menangkap lawan atau penyerbu.

- Garis 1,2,3,4,5 dan 6 adalah aco, yang dijaga oleh penjaga aco, dan garis tersebutlah yang harus dapat dilewati oleh penyerbut tanpa dapat tertangkap.
- Garis empat persegi ABCD adalah sebagai garis luar yang dilarang dilewati oleh penyerbu, kalau penyerbu ke luar dari garis tersebut, maka penyerbu dinyatakan *busuk*, atau sudah mati.
- Antara garis AD dan garis 1 adalah lapangan untuk pihak penyerbu mengambil ancang-ancang untuk menyerang.

Seperti dijelaskan diatas bahwa A menyerang atau penyerbu dan B menjaga aco. Jadi pelaksanaannya sebagai berikut:

- Seluruh kelompok A, berada didepan aco atau antara garis AD dan garis 1. Penjaga aco 1 selalu bersiap untuk menangkap siapa yang lewat di-aconya.
- Sebagai suatu ketentuan adalah Penjaga Aco berhak menangkap penyerbu asal dia selalu atau masih berpijak pada garis aco dan garis samping. Justeru itu penyerbu harus berhati-hati di dekat kedua macam garis tersebut.
- Kalau penyerbu tertangkap atau dalam hal ini adalah kelompok A, maka giliran menyerbu akan pindah dengan kelompok B, dan kelompok A punya kewajiban menjaga aco.
- Apabila kelompok A atau penyerbu tadi tidak dapat tertangkap, dan salah seorang di antara anggota kelompok A dapat melewati semua aco dan dapat kembali ketempat semula dengan selamat, maka kelompok dinyatakan menang, dan begitu pula kelompok B.
- Seterusnya permainan ini berlangsung relatif lama, dan dalam suasana yang sangat meriah. Pemain akan bersorak, berkelakar se enak mulutnya sehingga mereka terhibur.

Peranannya masa kini.

Permainan ini hingga sekarang masih digemari masyarakat, terutama oleh anak-anak. Tetapi dibandingkan dengan masa lampau, jumlah penggemarnya sudah mengalami kemerosotan.

Hal ini disebabkan oleh banyaknya jenis permainan yang lebih mereka senangi, sehingga secara tidak disengaja telah melengahkan permainan tradisional ini.

Apabila ada sekelompok anak-anak memulai permainan ini kembali, maka dengan cepat atau dalam waktu singkat jenis permainan ini akan kembali populer dan penggemarnya kembali ingin menyelenggarakan permainan ini.

Tanggapan masyarakat.

Pada umumnya masyarakat sekarang menginginkan anak-anaknya untuk meneruskan sekolah atau menuntut ilmu setinggi mungkin. Karena jenis permainan ini sering memakan waktu lama, dan sering dilakukan pada malam hari disaat terang bulan, jelas akan dapat mengganggu anak-anak untuk belajar.

Justeru karena itu, ada sebahagian kecil kelompok masyarakat yang kurang setuju anak-anaknya bermain ini, atau bermain lainnya yang bisa mengganggu belajar.

Pada pedesaan-pedesaan yang letaknya dipedalaman, jenis permainan ini tetap disenangi oleh anak-anak seperti dahulu kala.

16. SEKERUNG

Nama Permainan.

Sekerung adalah nama sejenis permainan rakyat daerah Propinsi Bengkulu, yang asal katanya adalah *kerungan* atau dalam bahasa Indonesia adalah *lingkaran*. Jadi permainan ini hanya dilakukan pada satu lingkaran di atas tanah.

Peristiwa/suasana/waktu.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu ataupun peristiwa-peristiwa lain. Sepanjang jalannya permainan tidak ada terdapat unsur-unsur relegio magis atau pun nilai-nilai kepercayaan lainnya.

Permainan ini baik dilakukan pada waktu anak-anak pulang dari sekolah dan hari tidak turun hujan, karena permainan ini diselenggarakan di halaman rumah. Selain itu permainan ini sering juga dilakukan anak-anak pada waktu pagi hari.

Latar belakang sosial budaya.

Dalam penyelenggaraan jenis permainan ini tidak ada ketentuan atau suatu hukum yang melarang sekelompok masyarakat untuk melaksanakannya. Baik kaum Bangsawan, kaum hartawan ataupun kaum rakyat biasa dapat memainkannya.

Untuk menyelenggarakan permainan ini, tidak ada persyaratan-persyaratan yang merupakan kewajiban yang harus dipenuhi, yang ada hubungannya dengan kepercayaan rakyat setempat.

Karena itu, permainan ini dapat dilaksanakan oleh anak-anak dengan bebas atau tidak ada ikatan yang merupakan persyaratan yang bersifat sakral.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah dari permainan ini tidak diketahui dengan pasti. Karena tidak terdapat tulisan-tulisan atau pembuktian lainnya mengenai sejarah perkembangannya.

Akan tetapi jawaban yang diperoleh mengatakan, bahwa permainan ini sejak zaman penjajahan tempo dahulu sudah berkembang di daerah ini, dan sampai sekarang masih tetap digemari. Adapun peraturan permainannya tidak mengalami perubahan. Sejak dahulu permainan ini populer di kalangan anak-anak, dan sampai sekarang penggemarnya masih kelompok anak-anak.

Peserta/pelaku.

a. Jumlah.

Jumlah pemain pada permainan ini minimal 2 orang. Sedangkan jumlah maksimal tidak ada ketentuan. Hanya saja jumlah maksimal yang dianggap sedang, adalah berkisar antara 5 atau 6 orang. Kalau andaikata pesertanya lebih dari enam orang, itu boleh saja dilaksanakan, tetapi sebagai akibatnya harus disediakan tempat yang lebih luas.

b. Usianya.

Permainan ini adalah permainan yang populer di dunia anak-anak dan penggemar-penggemarnya anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun.

c. Jenis kelamin.

Penggemar permainan ini digemari oleh anak-anak wanita dan pria, dan tidak jarang terjadi permainan dilakukan oleh wanita dan pria.

d. Latar belakang sosial pemainnya.

Sebagai latar belakang sosial dari permainan ini ada mengandung nilai ajaran kepada anak-anak yaitu sebagai berikut:

- Penggemar-penggemar permainan ini membiasakan diri untuk bekerja dengan tekun dan hati-hati.
- Penggemar-penggemar permainan ini berusaha semaksimal mungkin untuk mengejar keberhasilan dalam bermain.
- Penggemar-penggemar permainan membiasakan diri untuk menganalisa rencananya, untuk dapat mendekati kebenaran atau memperkecil kesalahan.
- Penggemar-penggemar permainan membiasakan diri untuk berdisiplin, karena di dalam permainan adanya aturan-aturan permainan yang harus ditaati.
- Selain itu anak-anak atau penggemar, dapat terhibur dan mengisi kekosongan waktu untuk menyalurkan kreativitas-kreativitas mereka.

Peralatan/perlengkapan.

Peralatan untuk dapat dilaksanakan permainan ini boleh dikatakan tidak akan menyulitkan anak-anak untuk mencarinya. Sebagai salah satu perlengkapannya adalah *pecahan pinggan pinggan porselin*. Apabila ada pinggan porselin pecah, maka anak-anak akan memanfaatkannya untuk dijadikan permainan. Pecahan-pecahan yang masih besar, dipecahkan lagi sehingga menjadi kecil atau lebih kurang sebesar 1 Cm².

Selain pecahan pinggan porselin tersebut, setiap pemain menyediakan *satu potong bila* atau sepotong belahan bambu sebesar kelingking dan ujungnya diruncingkan, sehingga mudah menembus tanah.

Di samping kedua perlengkapan tersebut di atas, sebagai suatu kelengkapan permainan adanya tempat bermain yang baik yaitu pada halaman ru-

mah yang tanahnya datar, tidak berbatu, dan tidak ada lumpur. Pada halaman rumah seperti ini, anak-anak akan senang melakukan permainan.

Iringan permainan.

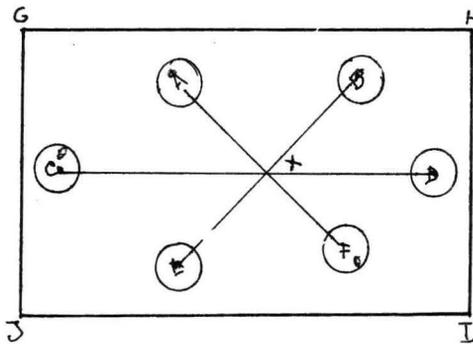
Iringan permainan ini tidak ada, baik berupa musik, gamelan dan lain-lain, tetapi secara diluar kesadaran anak-anak yang bermain sering sambil bernyanyi kecil, karena mereka sedang gembira atau sedang mengalami kekalahan. Nyanyian yang dinyanyikan tersebut bukan merupakan suatu iringan khusus daripada permainan ini.

Jalannya permainan.

Untuk dapat menguraikan jalannya permainan secara lebih jelas, berikut ini dibagi beberapa tahap yaitu:

a. Persiapan permainan.

- Anak-anak akan berkumpul pada suatu tempat, mereka akan saling panggil-panggilan untuk melaksanakan permainan Sekerung.
- Apabila pemain telah terkumpul sehingga jumlah calon pemain sudah dianggap cukup, menentukan lokasi permainan.
- Perlu dicatat bahwa anak-anak yang tidak punya pecahan piringan porselin atau istilah dalam permainan ini disebut *Emas-emas*, tidak diperkenankan turut bermain. Karena emas-emas tersebut adalah sebagai taruhan permainan.
- Kalau lokasi permainan sudah ditetapkan dan disepakati oleh semua pemain, mereka akan membuat garis permainan atau arena permainan. Untuk jelasnya, lihatlah Denah permainan seperti di bawah ini :



Keterangan Denah

- Garis empat persegi GHIJ adalah sebagai garis luar atau batas arena permainan. Pemain hanya diperkenankan bermain di dalam garis empat persegi tersebut.
- A, B, C, D, E dan F adalah tempat pemain untuk membuat lingkaran masing-masing. Pada waktu membuat lingkaran tersebut, posisi seluruh pemain saling membelakangi.

- X adalah titik pertengahan arena permainan.

b. Pelaksanaan permainan.

- Apabila masing-masing pemain telah siap dengan emas-emasnya dan sepotong belahan bambu yang panjangnya lebih kurang 30 Cm, mereka berkumpul pada pertengahan arena permainan.
- Dengan serentak mereka menuju kebahagiaan tepi arena permainan atau menuju lingkaran-lingkaran yang tertera pada dena.
- Setelah sampai pada tepi arena permainan tersebut masing-masing mereka membikin lingkaran kecil, yang berukuran lebih kurang mempunyai garis menengah sepanjang 40 Cm.
- Perlu dijelaskan lagi bahwa garis empat persegi GHIJ, lebih kurang seluas 10 meter x 10 meter.
- Di dalam lingkaran yang bergaris menengah 40 Cm tersebut, masing-masing pemain mencongkel tanah dan langsung memasukkan satu buah emas-emasnya. Sebagai suatu tehnis memasukkan emas-emas ini, diperkirakan bekas memasukkan emas-emas tersebut tidak dapat dikenali oleh lawan. Malahan bagi anak-anak yang pintar, bekas-bekas lobang diperbanyak, supaya lawannya menjadi bingung mencari emas-emas tersebut.
- Memasukan emas-emas tersebut harus di dalam lingkaran atau dilarang di luar lingkaran. Andaikata ternyata tempat memasukan emas-emas di luar lingkaran, maka pemain yang bersangkutan harus membayar denda sebesar 1 buah emas-emas kepada lawannya.
- Dalam penjelasan ini kita misalkan saja jumlah pemain 6 orang. Sesuai dalam dena, bahwa pemain di misalkan A,B,C,D,E,F. Dalam permainan A diberi kesempatan untuk mencari emas-emas B,C,D,E,F, dan andaikata dalam sekali congkel A dapat menemukan emas-emas lawannya, maka emas-emas tersebut adalah menjadi milik A atau sebagai kemenangannya.
- Begitu juga pada giliran B, dia berhak mencari Emas-emas A,C,D,E dan F. Manakala B dapat menemukan emas-emas mereka itu, maka B dapat memilikinya.
- Suatu peraturan permainan adalah Siapa yang mencari emas-emas lawannya hanya diperkenankan satu kali congkel. Jadi kalau satu kali congkel belum ketemu dengan emas-emas lawan, maka dia dinyatakan gagal dalam mencarinya.
- Seterusnya C,D,E, dan F semuanya berhak untuk mencari emas-emas lawannya . Karena untuk pencarian emas-emas ini harus secara bergiliran misalnya; A mencari Emas-emas B,C,D,E dan F, sesudah itu B mencari emas-emas A,C,D,E dan F, dan begitulah seterusnya.
- Biasanya permainan ini cukup mengasikkan dan permainan berlangsung memakan waktu yang agak lama.
- Anak-anak berlomba mencari kemenangan, dan yang pintar akan dapat emas-emas yang lebih banyak. Kalau anak-anak sedang asik memainkan

permainan ini, maka ia hampir setiap anak menyimpan emas-emas.

Peranannya masa kini.

Jenis permainan rakyat ini di masa lampau sungguh menonjol di kalangan masyarakat, dan di pihak orang tua-tua tidak akan melarang permainan ini diselenggarakan oleh anak mereka. Karena di samping tidak ada bahayanya, juga permainan ini tidak memakan tenaga yang kuat.

Pada masa sekarang, jenis permainan ini sudah mengalami kemerosotan dipandang dari segi jumlah penggemarnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh banyaknya jenis permainan yang bersifat nasional, yang nampaknya lebih disenangi oleh anak-anak.

Tanggapan masyarakat.

Masyarakat berpendapat bahwa permainan ini merupakan permainan tradisional yang dianggap baik untuk membantu perkembangan anak-anak dalam berpikir yang praktis.

Masyarakat atau kelompok orang tua-tua, pada umumnya menginginkan bahwa permainan ini tidak akan sampai menghilang, dan mereka menyesali anak-anak sekarang tidak dapat menghayati permainan mereka sewaktu kecil.

Kalau dibandingkan dengan zaman dahulu, memang struktur masyarakat generasi muda sekarang, memang sudah agak berubah. Hal ini mungkin disebabkan karena perkembangan dunia zaman sekarang.

17. SEKEJAR

Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan sekejar, karena sepanjang pelaksanaan permainan mereka atau pemain selalu saling kejar mengejar.

Peristiwa/suasana/waktu

Permainan ini dapat dilaksanakan dengan tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu, ataupun peristiwa sosial lainnya yang ada hubungannya dengan permainan ini.

Permainan ini boleh dilakukan oleh siapapun juga, baik dia kaum Bangsawan, kaum hartawan ataupun kaum rakyat biasa. Jadi sepanjang adanya permainan ini tidak ada membedakan atau mengkhususkan kelompok pemainnya.

Seluruh lapisan masyarakat boleh melakukan permainan ini dengan tidak terikat pada sesuatu persyaratan yang ada hubungannya dengan kepercayaan rakyat setempat. Boleh dikatakan permainan ini adalah permainan bebas dan gampang diselenggarakan.

Sebagai suasana yang dianggap paling baik adalah pada saat hari tidak turun hujan dan pada tempat yang mengizinkan untuk itu, misalnya di lapangan yang cukup luas atau di halaman rumah yang cukup luas ukurannya.

Permainan ini sering dilaksanakan pada waktu sore hari dan kalau sedang waktu terang bulan permainan ini sering juga dilakukan pada malam hari atau mulai ± jam 19.30 sampai selesai.

Mengenai waktu diselenggarakannya permainan ini, tidak adanya ketentuan, hanya tergantung dengan kesempatan dari seluruh pemain itu saja.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dengan tidak membedakan atau mengkhususkan kelompok pemainnya. Jadi jenis permainan ini betul-betul dapat diresapi atau dihayati oleh seluruh lapisan masyarakat dan akan mudah melaksanakannya.

Untuk melakukan permainan ini tidak terdapat sesuatu masalah yang menyulitkan, dan selamanya tidak ada aturan-aturan adat istiadat yang mengikat. Di samping itu juga tidak terdapatnya pengaruh-pengaruh kepercayaan. Karenanya untuk melaksanakan permainan ini tidak merisikokan resiko yang ada hubungannya dengan kekuatan-kekuatan gaib.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini sulitlah untuk dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, karena sejarah perkem-

bangannya hanya dapat diperoleh dari beberapa orang informan atau orang tua-tua.

Rupanya orang-orang dahulu kala tidak pernah berusaha untuk melukiskan atau menuliskan aspek permainan rakyatini demi untuk bahan penyelidikan, penyebaran dan pelestarian permainan rakyat itu sendiri.

Menurut informasi yang pernah didapat, jenis permainan ini sudah sejak dahulu kala berkembang di daerah ini. Malahan menurut mereka jenis permainan ini adalah milik leluhur mereka.

Peserta/pelaku.

Persyaratan untuk dapat berlangsungnya jenis permainan ini harus mengumpulkan pemain minimal 6 orang. Permainan dapat berlangsung dengan baik dan memuaskan apabila pemainnya berjumlah banyak atau mencapai 16 orang.

Jumlah pemain yang banyak, akan dapat menggairahkan dan menaikkan semangat penggemar-penggemar permainan itu sendiri. Permainan akan dapat berlangsung lama dan seruh. Kalau permainan sedang berlangsung sangat seruh dan andaikata hari pada waktu itu tiba-tiba datang hujan, biasanya mereka tidak menghiraukan dan mereka terus bermain hingga sampai pada akhir permainan.

Mengenai usia pemainnya dilakukan oleh anak-anak yang berumur sekitar 10 sampai 18 tahun dan permainan ini khusus dilakukan oleh pria. Permainan ini tidak pernah dilakukan oleh wanita bukan-karena ada larangannya. Tetapi wanita tidak akan dapat menahan nafas dan melakukan lari cepat, dan pelaksanaan permainan ini menang berat.

Latar belakang sosial pemainnya.

Sebagai latar belakang sosial pemain dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- Pemain mengadakan kegiatan olahraga lari, hingga membentuk badan sehat dan terampil dalam melakukan lari cepat.
- Pemain secara tidak langsung terlatih bermasyarakat dan rasa solidaritas yang kuat, serta mereka masing-masing berpegang teguh pada tujuan masing-masing.
- Pemain membiasakan diri untuk berdisiplin, patuh dan taat kepada peraturan yang berlaku.
- Selain itu seluruh pemain membiasakan diri untuk berlari dalam waktu yang lama, dan pemain secara tidak langsung atau tidak disadari akan terbi-na mentalnya.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Untuk peralatan penyelenggaraan permainan ini boleh dikatakan tidak ada, hanya mereka menyiapkan lokasi permainan dan garis-garis atau gawang. Gawang dalam permainan ini disebut *rumah*.

Iringan permainan.

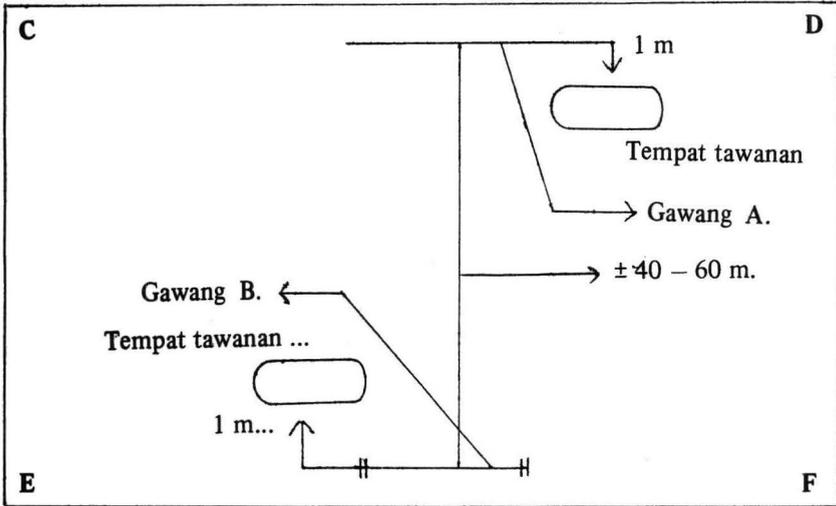
Dalam melaksanakan permainan ini tidak ada terdapat iringan permainan, baik yang berupa nyanyian, musik atau berupa apapun juga. Hanya sewaktu permainan ini dilakukan, akan dihiasi oleh suara anak-anak pemain itu sendiri, yang masing-masing mereka berusaha untuk melemahkan mental lawan.

Jalannya permainan.

Untuk dapat menguraikan jalannya permainan dengan secara jelas, maka berikut ini dibagi tahap permainan sebagai berikut:

a. Tingkat persiapan.

- Untuk tahap pertama mereka mengumpulkan seluruh penggemar permainan ini hingga mencukupi jumlah yang dikehendaki.
- Setelah penggemar-penggemar tersebut dianggap cukup dan telah sepakat untuk menyelenggarakan permainan, mereka terlebih dahulu menentukan lokasi permainan. Seperti telah dijelaskan di atas, bahwa lokasi permainan ini sebaiknya di lapangan atau di halaman rumah yang luas.
- Apabila penentuan lokasi permainan selesai, maka mereka mengadakan seleksi kelompok. Karena seluruh anggota pemain dibagi menjadi dua kelompok yang pada waktu bermain nanti akan berlawanan.
- Caranya melaksanakan seleksi ini adalah dengan jalan melakukan sut, sepasang-sepasang atau dua orang-dua orang. Siapa yang menang dalam sut dinyatakan sebagai anggota kelompok A dan yang kalah dalam sut dinyatakan masuk dalam kelompok B.
- Setelah seleksi selesai, mereka sama-sama pergi menuju ke lokasi permainan dan langsung menyiapkan gawang. Gawang tersebut berukuran lebih kurang 3 meter dan didekat gawang itu atau satu meter didepan gawang ditetapkan tempat tawanan. Jadi masing-masing kelompok mempunyai satu buah tempat tawanan. Untuk jelasnya lihatlah denah permainan di bawah ini:



- Perlu ditambahkan bahwa garis empat persegi CDEF pada Dena, adalah sebagai garis permainan yang paling luar dan garis ini tidak boleh dilewati oleh pemain. Kalau andaikata ada yang melewatinya maka pemain tersebut dikatakan *Busuk* atau melanggar peraturan, dan pemain tersebut harus meringkuk di tempat tawanan lawannya.

b. Pelaksanaan Permainan.

- Setelah selesai semua persiapan, seluruh anggota pemain dikumpulkan pada gawang masing-masing dan kalau ada yang belum siap, pada waktu itu diberi kesempatan untuk menyiapkan diri.
- Sebagai peraturan yang harus dipegang teguh adalah: Orang yang lebih dahulu turun dari gawang, dapat ditangkap oleh orang yang kemudian turun. Atau jelasnya orang yang kemudian turun dari rumah, berhak menangkap orang yang dahulu turun dari rumah. Peraturan ini, kalau dipandang sepiintas lalu agak sulit dikontrol, karena pada saat banyak pemain yang sedang berkejaran, sulitlah untuk menentukan siapakah yang paling duluan turun dari rumah. Sehingga membingungkan siapa yang harus ditangkap dan siapa yang harus menangkap.
- Karena kebiasaan bermain inilah dapat melatih mereka untuk lebih cepat, tepat dan ingat, siapakah yang harus menangkap dan siapakah yang harus ditangkap.
- Untuk memudahkan penguraian jalannya permainan ini, dimisalkan saja pemain kelompok A = C,D,E,F dan G. Dan pemain kelompok B = H,I, Y.K dan L.
- Dimisalkan saja C duluan turun dari gawang dan H turun mengejar C tersebut. Di samping C harus berlari cepat, salah seorang anggota regu A, misalnya E berhak mengejar dan menangkap H. Tentu saja H akan berlari me-

nuju gawangnya. Begitu juga salah seorang dari anggota kelompok B, misalnya L berhak menangkap E, dan dalam hal ini E harus menghindari dan berlari menuju gawangnya.

- Untuk menambah kejelasan, bahwa yang dikejar tersebut apabila sudah lari ke rumah, maka dia berhak mengejar kembali orang yang lebih dahulu turun dari gawangnya. Seperti kita ketahui tadi C dikejar oleh H, C cepat berlari ke rumah, dan apabila sudah sampai ke rumah (gawang), C boleh berbalik mengejar H dan berhak menangkapnya.
- Begitulah selanjutnya berkejar-kejaran hingga ada yang tertangkap. Kita misalkan yang dapat ditangkap adalah C. Jadi C harus ditawan dan meringkuk di tempat tawanan kelompok B.
- Untuk tindakan selanjutnya, selain mereka saling kejar mengejar, juga ada usaha-usaha kelompok A untuk mengambil kawannya yang tertawan. Cara mengambilnya adalah dengan jalan menangkap tawanan tersebut. Kalau ada usaha-usaha untuk pengambilan tawanan, maka ada pula usaha dari pihak lawannya untuk melindungi tawanannya. Sedangkan peraturan tetap berlaku, bahwa yang kemudian turun dari gawang, berhak menangkap yang duluan turun.
- Kalau andaikata kedua kelompok masing-masing telah mempunyai tawanan, maka apabila ada persetujuan kedua belah pihak dapat dilakukan pertukaran tahanan/tawanan. Kalau pertukaran tawanan ini sering terjadi, maka biasanya menyebabkan permainan berlangsung lama.
- Sepanjang jalannya permainan, akan kelihatan kelompok manakah yang unggul dalam bermain serta kerja keras untuk mengejar kemenangan.
- Catatan, Gawang sekali-sekali tidak boleh ditinggalkan, karena kalau gawang ini dapat dimasuki oleh salah seorang lawannya, maka kelompok tersebut dinyatakan kalah.
- Apabila salah satu kelompok tinggal satu orang lagi yang belum tertawan, maka kelompok lawannya mengadakan aksi yang disebut *merempuk*, atau seluruh anggota kelompok lawannya menyerbu gawang tersebut dan berusaha untuk dapat memasukinya. Perjuangan anggota kelompok yang belum tertawan ini, menentukan kekalahan mereka. Kalau andaikata yang menyerbu tersebut ada yang tertangkap oleh penjaga gawang, maka yang menyerbu dianggap gagal dan langsung pulang semua ke gawangnya. Dan selanjutnya tawanan dari kelompok penyerbu tadi semuanya kembali ke gawangnya. Permainan berlangsung lagi sebagaimana biasa.
- Jadi jelas bagi kita, bahwa yang menjadi tujuan terakhir dari seluruh anggota pemain adalah untuk membobolkan gawang lawan. Sedangkan menangkap lawan dan menahan lawan adalah usaha-usaha untuk memasuki gawang tersebut.
- Kalau lawan tidak ditawan dahulu, maka untuk memasuki gawang tersebut tidak mungkin dapat dilaksanakan.
- Begitulah selanjutnya, permainan ini dilakukan dengan semangat **sekali**.

apalagi kalau diperhatikan bunyi sorak dan sorai seluruh pemain, suasana menjadi ribut, bising. Hal ini dikarenakan setiap orang berusaha untuk melemahkan kawan, misalnya salah seorang pemain melakukan pekerjaan yang lucu, tentu saja bila orang betul-betul lucu tidak akan dapat lari cepat.

- Game set permainan ini tidak ditetapkan atau tergantung kepada kesepakatan pemain yang bersangkutan. Ada kalanya game set ini berlangsung 2 sampai 3 kali. Juga dalam hal ini waktu menentukan lamanya berlangsung permainan.

Peranannya Masa Kini:

Pada waktu-waktu yang lampau, jenis permainan ini sangat menonjol dikalangan masyarakat, khususnya dunia anak-anak pria yang berumur antara 10 sampai dengan 18 tahun. Orang tua-tua menanggapi permainan ini sebagai permainan khas daerah, harus dilestarikan untuk masa-masa selanjutnya.

Sekarang ini nampaknya penggemar permainan ini sudah mengalami kemerosotan dipandang dari segi jumlah penggemarnya. Hal ini disebabkan antara lain:

- Banyaknya jenis permainan yang sifatnya nasional telah berkembang di daerah ini, dan nampaknya anak-anak lebih menggemari permainan tersebut. Mungkin mereka menganggap bahwa jenis permainan tradisionil merupakan permainan yang tidak mengikuti perkembangan bangsa atau termasuk permainan ketinggalan zaman.
- Sudah banyak jenis hiburan lain, yang jelas mengakibatkan anak-anak jadi lengah dengan permainan.
- Sarana Pendidikan yang sudah meningkat, khusus dibidang olahraga, misalnya; bola kaki, bola volly, bulu tangkis dan lain-lain, hal ini juga jelas mempengaruhi peminat permainan ini.

Tanggapan Masyarakat:

Kaum tua, menanggapi permainan ini adalah sebagai warisan dari zaman dahulu dan mereka merasakan bahwa permainan tersebut adalah milik mereka, sudah sepantasnya kalau jenis permainan ini dapat diwariskan dengan baik kepada generasi penerus.

Sedangkan kaum muda, sudah menyampingkan jenis permainan ini, malah sudah jarang kelihatan anak-anak bermain sekejar, atau hanya sekali-sekali dilakukan. Reaksi-reaksi atau komentar lain yang membenci permainan ini tidak ada, hanya untuk menyelenggarakannya mungkin terlengah.

18. AYAM—AYAM

Nama Permainan:

Ayam-ayam adalah nama sejenis permainan bahasa daerah Propinsi Bengkulu. Permainan ini dinamakan ayam-ayam karena dalam pelaksanaan permainan, pemain melakukan tugas menirukan suara seperti kokok ayam jantan.

Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini dapat dilaksanakan di setiap waktu dengan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu ataupun peristiwa-peristiwa lain yang ada hubungannya dengan kepercayaan. Dan biasanya, melakukan pada malam hari.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Dalam pelaksanaan permainan ini, seluruh lapisan masyarakat dapat melakukannya, karena tidak terdapat suatu ketentuan adat istiadat ataupun suatu ketentuan kepercayaan yang melarang suatu kelompok sosial untuk melakukannya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan:

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana asal-usulnya. Yang jelas permainan ini, merupakan suatu warisan dari nenek moyang mereka, yang sudah puluhan abad berkembang di daerah ini.

Peserta/Pelaku:

a. Jumlah pemain:

Mengenai jumlah pemain ini tidak ditentukan, tetapi tidak dapat dilakukan kurang dari 6 orang. Sebaiknya jumlah pemain mencapai 12 orang sampai dengan 16 orang dan dibagi menjadi 2 kelompok.

b. Usia pemain:

Usia pelaku permainan ini sekitar 8 sampai 15 tahun.

c. Jenis kelamin pemain:

Permainan ini, pada umumnya dimainkan oleh anak pria. Hal ini, disebabkan waktu melakukan permainan ini dilakukan pada malam hari. Sedangkan wanita pedesaan dilarang ke luar malam. Larangan ke luar malam bagi wanita merupakan suatu tradisi yang telah menjadi adat kebiasaan. Kalaupun ada wanita yang sering ke luar malam, maka masyarakat akan menegornya karena tidak wajar.

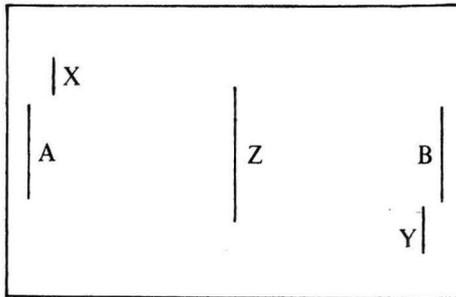
d. Latar belakang sosial para pemainnya:

Mengenai latar belakang sosial dalam penyelenggaraan permainan yaitu meningkatkan kecerdasan pemain, mengarahkan anak-anak untuk bermasyarakat yang baik, melatih disiplin dan jujur, melatih ingatan serta berusaha untuk mengatasi kesulitan.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ayam-ayam ini satu lembar kain sarung biasa. Penggunaan kain sarung ini adalah untuk tempat ayam-ayam bersembunyi, supaya tidak kelihatan oleh kelompok lawan.

Selain dari kain sarung tersebut, diperlukan tempat yang memenuhi persyaratan. Pada tempat tersebut dibikin rumah, tempat tawanan dan batas wilayah. Rumah, tempat tawanan dan batas wilayah, cukup merupakan suatu garis yang ditandai oleh sepotong kayu, supaya tanda tersebut dapat kelihatan. Untuk jelasnya lihatlah Denah permainan :



Keterangan denah :

- A = rumah kelompok A.
- B = rumah kelompok B.
- X = tempat tawanan kelompok A.
- Y = tempat tawanan kelompok B.
- Z = garis batas wilayah.

Iringan Permainan:

Jenis permainan ini tidak mempunyai iringan nyanyian, musik dan lain-lain. Permainan ini sewaktu-waktu berlangsung sangat hidmat atau dalam suasana sunyi senyap dan sekali terdengar bunyi sorak sorai apabila ada lawannya yang tertawan.

Juannya Permainan:

a. Tingkat persiapan:

Sebelumnya anak-anak berkumpul pada suatu tempat dan sepakat untuk menyelenggarakan permainan ini, kemudian mereka mengadakan

seleksi kelompok dengan cara mengadakan sut. Sut dilakukan oleh dua orang sebagai ketua kelompok A dan ketua kelompok B, selanjutnya dua orang anggota lainnya melakukan sut, siapa yang menang masuk pada kelompok A dan yang kalah masuk kelompok B. Begitulah seterusnya untuk menentukan anggota lainnya dalam seleksi kelompok.

- Setelah seleksi kelompok, maka semua pemain harus hafal siapakah anggota-anggota kelompok A dan siapakah anggota-anggota kelompok B.
- Pekerjaan berikutnya mereka menyiapkan tempat bermain. Mula-mula mereka memilih lokasi pada halaman rumah yang luas, karena jarak antara rumah A dan rumah B kalau mungkin mencapai 20 meter sampai 25 meter. Pokoknya anggota kelompok A tidak dapat jelas memandang kelompok B. Setelah selesai membuat rumah, tempat tawanan dan batas wilayah, persiapan permainan dianggap selesai.

b. Pelaksanaan Permainan:

Salah seorang dari anggota kedua kelompok dipilih menjadi ketua kelompok, dalam hal ini ketua kelompok A adalah A dan ketua kelompok B adalah B.

- Permainan mulai dilaksanakan, A menjinjing kain sarungnya dengan bentuk dilebarkan ke samping dan pada saat itu salah seorang dari anggota kelompok A, siap untuk mengikuti perjalanan A. A terus berjalan sambil menjinjing kain sarungnya menuju batas wilayah dan berhenti lebih kurang satu meter sebelum batas tersebut.
- Dalam waktu yang bersamaan, B menjinjing kain dengan dilebarkan ke samping, dan dibelakangnya telah siap salah seorang anggota yang akan mengikuti perjalanan B. B juga berhenti lebih kurang satu meter sebelum batas wilayah.
- Anggota pemain yang mengikuti di belakang A dan B disebut ayam-ayam. Dan pada waktu A ketemu dengan B, kedua ayam-ayam tersebut diam-diam menyelinap di belakang A dan B.
- Untuk tahap selanjutnya, A memohon kepada B supaya ayam-ayam B berkokok. Mendengar permintaan A tersebut, lalu ayam-ayam B berkokok, cara berkokoknya bebas asal saja bunyi kokok tersebut **sebagaimana** kokok ayam jago.
- Setelah mendengar kokok ayam tersebut, A akan menebak **siapa**kah gerangan yang berkokok atau siapakah ayam-ayam B tersebut. **Andaikata** tebakan A benar, maka ayam-ayam B harus ditahan atau ditawan di tempat tawanan kelompok A. Sebaliknya **andaikata** tebakan A tadi salah, maka ayam-ayam B kembali ke rumahnya atau ke tempat semula.
- Setelah itu B meminta kepada A supaya Ayam-ayam A berkokok. Setelah ayam-ayam A berkokok, B mendengarkan dan **langsung menebak**

siapakah ayam-ayam A tersebut. Kalau tebakan B ternyata betul, maka ayam-ayam A harus ditahan ditempat tawanan B. Dan sebaliknya kalau tebakan B tadi salah, maka ayam-ayam B tersebut kembali ke rumahnya, dan selanjutnya A dan B sama-sama pulang ke rumah masing-masing.

- Untuk tahap selanjutnya A dan B kembali menjinjing kain sarungnya menuju ke batas wilayah, dengan masing-masing membawa satu orang ayam-ayam. Pelaksanaan selanjutnya sama dengan pelaksanaan yang diuraikan tadi.
- Begitulah untuk pelaksanaan permainan selanjutnya, hingga permainan ini berlangsung lama. Permainan akan berakhir baik dan akar sampai kepada saat kalah atau menangnya, bilamana ayam-ayam salah satu kelompok habis tertawan.
- Misalnya kelompok A telah menawan 3 orang ayam-ayam, dan B belum ada menahan ayam-ayam kelompok A. Apabila ternyata B benar menebak ayam-ayam A, maka ayam-ayam A boleh tidak ditawan, tetapi ayam-ayam B yang tertawan tersebut diperkenankan pulang ke rumah satu orang. Atau istilahnya tukar menukar tawanan.
- Jika tukar menukar tawanan ini sering terjadi, maka mengakibatkan permainan akan memakan waktu yang lebih lama, sehingga permainan baru dapat selesai sampai jauh malam.

Peranannya Masa Kini:

Peranan permainan ini dapat dikatakan menonjol dalam kehidupan masyarakat. Dahulu permainan ini, merupakan permainan yang sangat disenangi oleh masyarakat dan didalamnya mengandung unsur-unsur edukatif yang dipandang berguna bagi pemainnya.

Sekarang, permainan ini sudah mengalami kemerosotan dalam segi penggemarnya. Hal ini disebabkan oleh perubahan-perubahan zaman dan pengaruh sistim komunikasi yang sudah maju. Akan tetapi walaupun permainan ini sudah berkurang penggemarnya, tetapi penilaian masyarakat terhadap permainan tetap baik.

Tanggapan Masyarakat:

Permainan ini merupakan permainan tradisional, dengan sendirinya rakyat atau orang-orang yang sudah tua tidak akan dapat melupakan hobi mereka sendiri sewaktu masih kecil. Justeru itu pada umumnya mereka menginginkan supaya jenis permainan ini khususnya dan seluruh jenis permainan tradisional pada umumnya dapat digalakkan oleh generasi penerus.

Penilaian orang sekarang atau generasi muda terhadap permainan, sesungguhnya telah berkurang dan akibatnya mereka tidak sempat menempatkan dihati, bagaimana seninya permainan yang ada atau peninggalan orang-orang sebelum mereka.

Hal tersebut mungkin disebabkan oleh corak kehidupan generasi muda sekarang tidak sama dengan corak kehidupan orang dahulu kala itu. Generasi muda sekarang lebih banyak dituntut oleh kebutuhan untuk mendapatkan atau memiliki ilmu pengetahuan di bangku sekolah. Karenanya mereka jadi melengahkan nilai-nilai kebudayaan ini.

19. DADU KUNCA

Nama Permainan:

Dadu kunca adalah bahasa daerah Suku Bangsa Serawai, yang artinya permainan dadu dengan cara digoncangkan.

Peristiwa/Suasana dan Waktu:

Permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu atau peristiwa-peristiwa lainnya. Karena itu dapat dilakukan kapan saja.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan religio magis, dan oleh karena itu penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan persyaratan tertentu yang ada hubungannya dengan kepercayaan rakyat setempat.

Latar Belakang Sosial Budaya:

Penyelenggaraan permainan ini dapat dilakukan oleh setiap kelompok masyarakat, sehingga seluruh kelompok masyarakat diperkenankan melakukannya.

Sejak zaman dahulu, jenis permainan ini sudah disenangi rakyat dan merupakan jenis permainan yang sangat populer.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terdapat persyaratan yang bersifat sakral atau suatu persyaratan yang harus dipenuhi dahulu.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya:

Menurut informasi yang diperoleh, bahwa permainan aakyat ini merupakan permainan yang sudah tua. Permainan ini merupakan peninggalan leluhur mereka yang berkembang pesat pada daerah Propinsi Bengkulu.

Adapun asal usul permainan ini dan sejak kapan dimulainya, tidak diketahui dengan pasti.

Untuk menyelidiki sejarah perkembangan permainan ini secara lebih mendalam akan menemui kesulitan, karena barang-barang peninggalan yang berupa tulisan pada masa lampau tidak diketemukan. Jadi untuk pencatatan ini hanya berdasarkan keterangan orang tua-tua.

Peserta/Pelaku:

a. Jumlah pelaku:

Permainan ini dilakukan minimal oleh 2 orang. Banyaknya pelaku permainan tidak terbatas, atau bisa saja mencapai 10 atau belasan orang.

Semakin banyak pelakunya, permainan akan bertambah asik dan biasanya waktu permainan akan lama.

b. Usia dan jenis kelamin pelakunya:

Penggemar-penggemar permainan ini antara umur 12 sampai dengan 50 tahun. Serta jenis kelamin pelakunya adalah khusus pria.

Peralatan/Perlengkapan Permainan:

- Tiga buah dadu yang sama rupa dan bentuknya. Dadu ini terbuat dari tanduk kerbau atau dapat juga terbuat dari kayu yang keras, misalnya kayu besi. Dadu tersebut berbentuk kubus kecil dan sisinya berukuran lebih kurang 2 Cm. Pada keempat sudutnya ditumpulkan. Keempat sisi diberi mata. Sisi yang bermata 5, lawannya bermata dua. Sisi bermata enam berlawanan dengan mata satu dan sisi yang bermata empat, lawannya bermata tiga.
- 1 buah pan tempat cuci tangan tangan dan satu buah piring yang ukuran agak besar. Pan dan piring ini, sebagai alat untuk memainkan dadu.
- Satu lembar kain kasar (belacu) yang berukuran lebih kurang 40 Cm x 100 Cm. Kain ini boleh ditukar dengan kertas yang tebal (kertas karton). Di atas kain tersebut dibikin 6 buah petah yang sejajar dan di dalam petak tersebut dibikin lingkaran-lingkaran kecil dan tersusun seperti mata dadu.

Iringan Permainan:

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada iringan tertentu seperti musik, nyanyian dan lain-lain. Hanya menurut biasanya yang memainkan dadu tersebut mengeluarkan komentar untuk dapat mempengaruhi konsentrasi lawan-lawannya.

Jalannya Permainan:

a. Persiapan permainan:

- Pertama sekali penggemar-penggemar permainan berkumpul pada suatu tempat, dan sepakat untuk melakukan permainan tersebut.
- Salah seorang dari seluruh penggemar permainan menyiapkan dadu dan lapaknya (kain kasar yang berukuran 40 x 100 Cm) seperti diterangkan diatas.
- Setelah itu mereka menentukan lokasi permainan. Pemilihan lokasi permainan tidak terikat pada tempat tertentu, dapat dilakukan di rumah, di halaman rumah atau di hutan sekalipun. Biasanya kalau permainan ini diselenggarakan pada malam hari, maka lokasi yang dipilih adalah di rumah, sedangkan kalau diselenggarakan siang hari, sering diselenggarakan di halaman rumah dan di dalam hutan. Kalau andaikata mereka mau melakukan permainan ini di hutan, biasanya mereka mencari tempat di bawah kayu yang rindang dan di bawahnya dibersihkan sehingga enak untuk duduk.

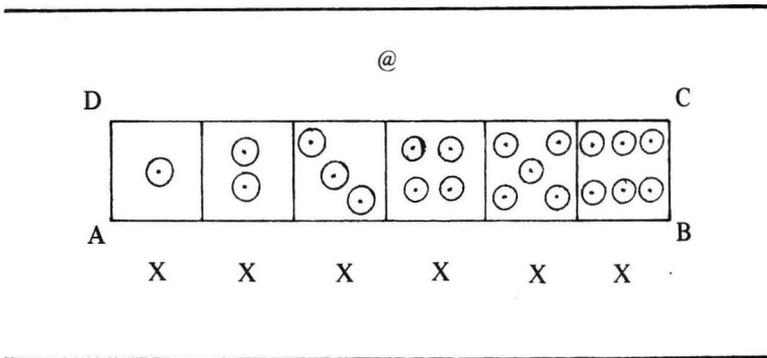
b. Pelaksanaan permainan:

- Seluruh penggemar permainan akan berkumpul pada lokasi tertentu, dan salah seorang yang memiliki dadu dan duduk bersila menghadapi

lapak atau kain yang berukuran 40 Cm x 100 Cm.

- Seluruh pemain duduk di hadapan pemegang dadu tersebut dan siap dengan benda untuk taruhan mereka.
- Pemegang dadu dalam hal ini disebut *bandar*. Seorang bandar harus punya modal yang lebih banyak dari pemain lainnya.

Dena permainan.



Keterangan:

@ = Tempat bandar duduk bersila sambil memainkan dadu.

Garis empat persegi ABCD = lapak atau tempat memasang benda taruhan.

X = posisi pemain lainnya.

- Bandar meletakkan dadu kedalam piring dan ditutup dengan pan tempat cuci tangan. Kemudian dadu itu digoncangkan sehingga berbunyi "kraak". Bunyi tersebut harus jelas didengar oleh pemasang nomor.
- Pada saat bandar menggoncang dadunya, pemain yang lain memperhatikan dan memperhatikan mata berapakah yang ke luar. Sebagai mata yang disebut ke luar adalah mata pada bidang paling atas pada dadu tersebut.
- Setelah itu pemain-pemain yang didepan bandar akan mengisikan buah taruhannya pada salah satu petak di dalam garis ABCD.
- Buah taruhan ini bebas atau menurut ketentuan para penggemar permainan. Adakalanya permainan ini buah taruhannya yaitu buah kopi. Misalkan seorang pemasang memasang atau meletakkan buahnya pada petak mata lima. Setelah itu, bandar akan membuka tutup dadunya. Jika ternyata adalah tiga buah mata lima, maka bandar harus membayar tiga kali lipat kepada pemasang. Sebaliknya jika tidak ada mata li-

ma yang ke luar, maka taruhan yang diletakkan tadi adalah menjadi milik bandar.

- Kalau pemasang berjumlah sampai 6 orang, mereka boleh sama-sama memasang pada kain pasangan tersebut, dan mereka bebas memilih mata yang akan diisi.
- Kalau peserta pemainnya banyak, bandar sering mengalami kemenangan yang berlimpah-limpah atau bangkrut seketika.
- Andaikata bandar sudah bangkrut, maka akan diganti oleh pemain lain yang masih banyak modal atau sudah banyak meraih kemenangan. Bandar yang kalah tersebut silahkan mengundurkan diri.
- Seorang bandar harus dapat menggoncang dadu tersebut, sehingga perpindahan mata dadu tersebut menggila, sehingga tidak dapat diperkirakan lawan.
- Pemain yang memasangkan buah pada lapak, boleh meletakkan buahnya pada garis antara petak mata dadu. Perbuatan yang serupa ini disebut *paro-paro*. Misalnya pemain meletakkan buahnya pada garis antara petak mata tiga dan petak mata empat. Andaikata ternyata mata dadu yang ke luar adalah mata empat, maka pemasang akan menang separo dari jumlah buah yang dipasangkan. Dan andaikata mata tiga dan mata empat ke luar, maka pemasang menang sebanyak buah yang dipasangkan. Sedangkan kalau mata tiga dan mata empat tidak ke luar, maka buah yang dipasangkan tersebut menjadi milik bandar.
- Pemain boleh meletakkan buahnya pada mata enam dan di atas buah tersebut sengaja diletakkan sepotong benda kecil, hal dinamakan *berkudung*. Sebagai suatu ketentuan permainan adalah; Kalau meletakkan buah berkudung dimata enam, yang berarti mata yang dikehendaki adalah mata satu. Seterusnya kalau diletakkan pada mata empat, yang dikehendaki adalah mata tiga, dan kalau diletakkan pada mata lima, maka yang dikehendaki adalah mata dua. Dan sebaliknya dari itu misalnya; buah berkudung diletakkan dimata satu, yang dikehendaki adalah mata enam. Kalau buah berkudung diletakkan dimata dua, yang dikehendaki adalah mata lima dan kalau buah berkudung diletakkan pada mata tiga, maka yang dikehendaki adalah mata empat.
- Dimisalkan seorang pemain meletakkan buah berkudung dimata enam. Pemain tersebut menang apabila mata dadu yang keluar adalah mata satu. Juga untuk contoh yang berikutnya sesuai dengan keterangan di atas.
- Untuk menentukan pemain menang atau kalah, mereka menghitung buah setelah berhenti main. Kalau buah tersebut telah bertambah atau lebih banyak dari sebelum main, maka dia menang sesuai dengan tambahan buah yang ada.

- Dalam penyelenggaraan permainan ini sering memakan waktu yang berlarut lama atau pernah mencapai empat atau lima jam.

Peranannya Masa Kini:

Penyelenggaraan permainan secara aslinya seperti dijelaskan pada jaluannya permainan sama sekali sudah musnah. Sekarang taruhan permainan adalah uang, tetapi peraturan-peraturan permainan tidak ada mengalami perubahan hanya taruhannya saja yang berubah.

Sekarang jenis permainan ini menjadi jenis permainan judi, karena itu jenis permainan ini dilarang untuk diselenggarakan.

Sehingga sekarang ini, jenis permainan ini hampir tidak terlihat lagi diselenggarakan masyarakat, dan hilanglah satu jenis permainan tradisional pada daerah ini.

Tanggapan Masyarakat:

Pada umumnya masyarakat menganggap bahwa permainan ini, dapat merusak mental rakyat. Sedangkan untuk melakukan permainan ini secara aslinya, mungkin tidak ada penggemarnya lagi.

Sebagian kecil masyarakat yang belum mengerti efek negative permainan ini, mereka masih menyenangnya, andaikata tidak ada larangan untuk penyelenggaranya.

Dalam menanggulangi perubahan-perubahan struktur permainan yang begini, masyarakat harus diberikan pandangan yang jauh dan rasa tanggung jawab terhadap pembinaan generasi muda.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR INFORMAN

I. Suku Bangsa Rejang:

1. N a m a : Aliraman.
Tempat/Tgl.lahir : Rejang Lebong, 1901 (79 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Rejang, bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Kampung Jawa Lama Muara Aman Kabupaten Rejang Lebong.
2. N a m a : Mazari.
Tempat/Tgl.lahir : Rejang Lebong, 1912 (67 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Rejang dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Dusun Tunggang Muara Aman Kabupaten Rejang Lebong.
3. N a m a : Senang Ramai.
Tempat/Tgl.lahir : Rejang Lebong, 1905 (75 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : Buta huruf.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Rejang.
Alamat sekarang : Dusun Lemau Muara Aman Kabupaten Rejang Lebong.

II. Suku Bangsa Melayu:

1. N a m a : Syarfie.
Tempat/Tgl.lahir : Bengkulu, 1920 (60 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.

- Alamat sekarang : Pasar Penurunan Kodya Bengkulu.
2. N a m a : Idris.
 Tempat/Tgl.lahir : Bengkulu, 1919 (61 tahun).
 Pekerjaan : Nelayan.
 Agama : Islam.
 Pendidikan : SD.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Pasar Berkas Kodya Bengkulu.
3. N a m a : L e l a.
 Tempat/Tgl.lahir : Bengkulu, 1929 (51 tahun).
 Pekerjaan : --
 Agama : Islam.
 Pendidikan : SD.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Pasar Penurunan Bengkulu.
4. N a m a : Fatmah.
 Tempat/Tgl.lahir : Curup, 1910 (70 tahun).
 Pekerjaan : --
 Agama : Islam.
 Pendidikan : SD.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Rejang, Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Curup, Kabupaten Rejang Lebong.
5. N a m a : Ain.
 Tempat/Tgl.lahir : Bengkulu, 1915 (65 tahun).
 Pekerjaan : --
 Agama : Islam.
 Pendidikan : SD.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Pondok Besi Kodya Bengkulu.
6. N a m a : Nafsiah.
 Tempat/Tgl.lahir : Bengkulu, 1927 (53 tahun).
 Pekerjaan : --
 Agama : Islam.
 Pendidikan : SD.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bengkulu dan Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Pasar Penurunan Bengkulu.

III. Suku Bangsa Serawai:

1. N a m a : Samiajin.
Tempat/Tgl.lahir : Semidang Alas, 1901 (79 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Semidang Alas, Kabupaten Bengkulu Selatan.
2. N a m a : Imat Serif.
Tempat/Tgl.lahir : Pajar Bulan, 1910 (70 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Kebun Beler KOTamadya Bengkulu.
3. N a m a : Buyung Suki.
Tempat/Tgl.lahir : Padang Serunaian Semidang Alas, 1925 (55 tahun).
Pekerjaan : Tani.
Agama : Islam.
Pendidikan : SD.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Semidang Alas, Kabupaten Bengkulu Selatan.
4. N a m a : Zaharuddin.
Tempat/Tgl.lahir : 45 tahun.
Pekerjaan : Kepala Kantor Departemen P. dan K. Kabupaten Bengkulu Selatan.
Agama : Islam.
Pendidikan : SGA.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.
Alamat sekarang : Manna. Kabupaten Bengkulu Selatan.
5. N a m a : M. Yusuf.
Tempat/Tgl.lahir : Semidang Alas, 40 tahun.
Pekerjaan : Penilik Kebudayaan pada Kan.Dep.P dan K Kecamatan Talor.
Agama : Islam.
Pendidikan : SGB.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.

Alamat sekarang : Bandung Agung, Kabupaten Bengkulu Selatan.

6. N a m a : Zainuddin.K.

Tempat/Tgl.lahir : 45 tahun.

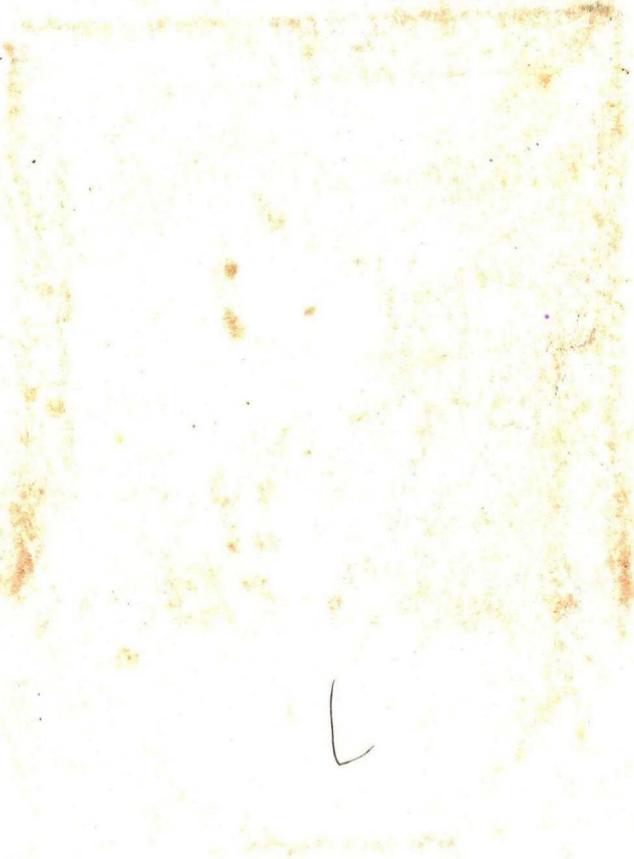
Pekerjaan : Kepala Kantor Dep. P dan K Kecamatan Seluma.

Agama : Islam.

Pendidikan : SGA.

Bahasa yang dikuasai : Bahasa Serawai dan Bahasa Indonesia.

Alamat sekarang : Tais, Kabupaten Bengkulu Selatan.



L