

PERMAINAN RAKYAT  
DAERAH  
KALIMANTAN  
SELATAN



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

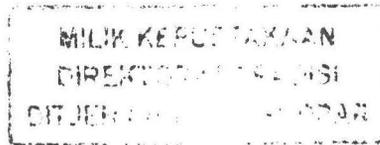
35RE/DPH/8R

Tanggal 13 9 -1982

Diteruskan ke

**Milik Dep. P dan K  
Tidak diperdagangkan**

# **PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN**



**Editor : Drs.Ahmad Yunus**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI KEBUDAYAAN DAERAH  
1980 / 1981**



PERPUSTAKAAN  
DIT. TRADISI BUDAYA NBSF  
DEPBUOPAR  
NO. : 2806  
TGL. :  
SANGRIPUSAKA : 4-5-09

TANGGAL 16-9-1982  
ASILE 615/82 Mac

## P R A K A T A

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Selatan Tahun 1980 / 1981 berhasil menyelesaikan tugasnya, yaitu melaksanakan penginventarisasian dan pendokumentasian 5 aspek kebudayaan daerah : Sejarah Daerah, Cerita Rakyat Daerah, Permainan Rakyat Daerah, Geografi Budaya Daerah dan Adat Istiadat Daerah.

Dari tahun ke tahun, sampai tahun keempat sekarang ini, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah ( dua tahun pertama masih bernama Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah ) tetap mengambil 5 aspek kebudayaan, dengan sedikit pergeseran : dua tahun pertama ( 1977 / 1978 dan 1978 / 1979 ) salah satu aspek yang digarap adalah ensiklopedi musik / tari daerah dan dua tahun terakhir ( 1979 / 1980 dan 1980 / 1981 ) diganti dengan permainan rakyat. Sedang 4 aspek lainnya tetap sama tapi mengambil tema yang berbeda-beda. Dengan demikian seluruh unsur yang terdapat dalam berbagai aspek kebudayaan daerah diharapkan dapat terinventarisasi dan terdokumentasikan.

Dalam melaksanakan tugas ini kami tidak sendirian. Di samping bantuan tenaga dari para Ketua Tim beserta anggotanya, maka bantuan yang sangat besar arti dan fungsinya adalah dari para Bupati / Walikota di Kalimantan Selatan dengan aparatnya, dan para Kepala Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten / Kotamadya beserta Kepala Seksi Pendidikan Dasar sampai para Penilik Kebudayaannya, dengan bantuan penuh dari para informannya, serta instansi lain yang relevan antara lain Fakultas Keguruan Uinam yang mengizinkan tenaga pengajarnya duduk dalam Tim.

Karena itu pada tempatnyalah kami sampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga dalam pelaksanaan pendokumentasian dan penginventarisasian Tim - Tim Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Selatan 1980 / 1981 mendapatkan kemudahan - kemudahan.

Kepada Bapak Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, baik secara pribadi maupun selaku Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan / Koordinator Proyek - proyek beserta stafnya kami pun menyampaikan perasaan yang sama atas bantuan dan pengarahan yang diberikan kepada Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Selatan 1980 / 1981.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan petunjuk Nya.

Banjarmasin, Januari 1981

Pemimpin Proyek,

Drs. Yustan Aziddin

NIP. 130078398

## **SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI KALIMANTAN SELATAN UNTUK PENERBITAN PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN**

Kita semua mengetahui bahwa di seluruh Indonesia tersebar berbagai jenis permainan rakyat, baik untuk anak - anak maupun untuk orang dewasa. Sesuai dengan pada umumnya sifat sebuah permainan maka unsur kompetitif dan rekreatif tentu terkandung di dalamnya. Namun sebuah permainan yang baik, harus pula memiliki unsur yang ketiga yaitu edukatif. Se bab tanpa unsur edukatif itu permainan dapat berakibat fatal dan menimbulkan hal - hal negatif.

Permainan Rakyat yang tersebar di pelosok - pelosok wilayah tanah air kita ini memang perlu ditangani dengan sebaik - baiknya. Apalagi dalam rangka usaha kita memasyarakatkan olah raga dan mengolahragakan masyarakat, pendalaman terhadap nilai - nilai budaya yang terkandung di dalamnya sangat penting untuk segera dilakukan.

Untuk pelaksanaannya, maka langkah - langkah harus dimulai dengan penginventarisasian dan pendokumentasian yang harus dilanjutkan dengan penerbitannya. Melalui penerbitan ini masyarakat akan mengenal pelbagai jenis permainan, terutama yang ada di daerah mereka sendiri atau pernah ada dalam lingkungannya. Mungkin di antara sekian jenis permainan itu ada yang dapat dikembangkan di sekolah - sekolah, sebagai bahan dalam pendidikan olah raga. Sedang bagi masyarakat umum berguna bagi menanamkan sikap dan keterampilan yang tidak mungkin diperoleh di bangku sekolah maupun pendidikan formal lainnya.

Dengan penerbitan Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan oleh Proyek IDKD Kalimantan Selatan saya menilainya sebagai suatu langkah lanjut dari usaha penginventarisasian dan pendokumentasian yang di lakukannya selama ini. Sebab peranannya bukan hanya sekedar usaha membina sarana sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat di daerah, melainkan juga penting artinya dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan. Ini bukan hanya untuk dimainkan sebagai seni tontotan, tetapi sangat penting untuk dibukukan sehingga dapat abadi. Dengan diterbitkannya Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan sebagai buku, setiap saat dapat membukanya kembali dan memiliki kinya untuk diperbanyak atau dimainkan.

Usaha penginventarisasian dan pendokumentasian Permainan Rakyat perlu terus dilakukan, dan diimbangi dengan sosialisasi melalui penerbitannya.

Dengan cara ini, usaha pelestarian berbagai jenis Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan bisa berhasil, sedang dengan usaha penerbitannya dapat diartikan sebagai langkah positif yang bersifat menunjang usaha Pemerintah memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat.

Sebab itu saya sambut dengan gembira penerbitan Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan ini dengan harapan dapat terus dilanjutkan dan ditingkatkan. Sebab setiap usaha penginventarisasian dan pendokumentasian baru dapat dirasakan nilainya apabila dilanjutkan dengan penerbitan hasilnya dan penyebarannya ke tengah - tengah masyarakat.

**KAKANWIL DEP. P DAN K PROVINSI  
KALIMANTAN SELATAN**

**BROTOMOELJONO  
NIP 130015081**

**Banjarmasin, 13 April 1982**

## PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah : Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan 1980 / 1981

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 perorangan 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 : Ketua Drs. Soenarto, anggota M. Donie, Saperi Kadir B.A., konsultan Brotomoeljono, Drs. Yustan Aziddin dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. Ahmad Yunus, Drs. Bambang Suwondo, Drs. Singgah Wibisono, Dr. S. Budhisantoso, Soemantri Sastrosuwondo. Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 28 Januari 1982

Pemimpin Proyek

Drs. Bambang Suwondo  
NIP 130117589

# DAFTAR ISI

	halaman
- PRAKATA	III
- Sambutan Kepala Kantor Wilayah Dept. P dan K Prov. Kalsel untuk Penerbitan Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan	V
- PENGANTAR	VII
- DAFTAR ISI	IX
BAB I : PENDAHULUAN	1
BAB II : JENIS PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN	5
1. BABANGA	5
2. BABINTIH	15
3. BABULANAN	23
4. BABURUNGAN	31
5. BACIT	39
6. BADURIT	51
7. BAGIMPAR	61
8. BAGUM	73
9. BAKARAT	83
10. BALUBUK	97
11. BASASAKOLAHAN	111
12. BASAUNG KALATAU	123
13. BASUSUMPITAN	133
14. BATEWAH	143
15. BATATIMBULAN ILUNG	155
16. BATUNGKAU	167
17. BAUSUTAN	177
18. BUTA LELE	187
19. ISUTAN JARAT	199
20. TANDIK PELANDUK	209
21. BAPATAKAN	221

---

# BAB I

## PENDAHULUAN

Suatu hal yang tidak bisa dimungkiri bahwa setiap daerah di Nusantara ini memiliki dan berkembang berbagai jenis permainan rakyat yang merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia.

Adapun yang dimaksud dengan permainan rakyat adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia pendukungnya guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan.

Kegiatan jasmaniah itu dapat dilakukan secara perorangan ataupun bersama, baik dimaksudkan untuk sekedar pengisi waktu senggang, membina ketrampilan dan sikap hidup sehari - hari maupun dalam pergaulan sosial yang lebih luas.

Daerah Kalimantan Selatan adalah merupakan daerah yang dihuni oleh berbagai suku bangsa dan yang tersebar adalah suku Banjar. Dilihat dari keadaan alamnya sebagian besar wilayah Kalimantan Selatan merupakan daerah rawa maupun daerah yang dialiri oleh sungai - sungai besar.

Menghadapi keadaan alam ini, timbullah jenis - jenis permainan rakyat yang banyak memanfaatkan kekayaan alamnya maupun dalam usaha mempersiapkan si anak agar kelak mampu menghadapi tantangan alamnya.

### 1. Tujuan inventarisasi dan dokumentasi

#### 1.1 Tujuan umum

1.1.1 Menggali nilai - nilai budaya Nasional yang ada dan berkembang di daerah Kalimantan Selatan.

1.1.2 Menyelamatkan kebudayaan Nasional terutama yang hampir punah dan mengembangkannya.

1.1.3 Membina ketahanan kebudayaan Nasional dalam usaha mempererat kesatuan dan persatuan bangsa.

#### 1.2 Tujuan khusus

1.2.1 Mengumpulkan dan menggali kembali permainan rakyat Kalimantan Selatan yang dalam perkembangannya makin lama makin terdesak oleh bentuk permainan baru dari luar.

1.2.2 Menyusun permainan rakyat daerah Kalimantan Selatan dalam bentuk tertulis sehingga dapat dipergunakan sebagai sumber data dalam usaha mempelajari kembali bentuk - bentuk permainan rak

yang pernah berkembang di daerah ini bagi generasi mendatang.

1.2.3. Mempertahankan kelangsungan hidup permainan rakyat Kalimantan Selatan.

1.2.4. Mengangkat permainan rakyat Kalimantan Selatan sebagai bagian dari kebudayaan Nasional dan mewariskannya kepada generasi yang akan datang secara lengkap dan utuh.

## 2. Masalah

Adalah menjadi tugas segenap warga negara untuk tetap menjaga kelestarian dan keutuhan kekayaan budaya Nasional. Salah satu jalan yang dapat ditempuh adalah perlu adanya usaha - usaha pewarisan kebudayaan Nasional tersebut dari generasi ke generasi berikutnya. Usaha pewarisan yang dapat ditempuh melalui pewarisan secara langsung atau pun dengan jalan usaha penyediaan data informasi bagi generasi berikutnya.

Daerah Kalimantan Selatan merupakan salah satu wilayah Indonesia yang kaya dengan bentuk - bentuk permainan rakyat sebagai bagian dari pada kebudayaan Nasional.

Dalam rangka proses sosialisasi, terutama dalam usaha menanamkan sikap dan ketrampilan yang tidak mungkin diperoleh di bangku sekolah maupun pendidikan formal lainnya, permainan rakyat merupakan salah satu sarana yang sangat baik.

Dalam perkembangannya terlihat bahwa banyak bentuk - bentuk permainan rakyat yang pernah berkembang di wilayah Kalimantan Selatan sedikit demi sedikit mulai menghilang dari kegiatan permainan anak - anak.

Salah satu sumber data yang dapat diperoleh adalah dari informasi orang orang tua yang dulu pernah ikut atau banyak tahu tentang permainan tersebut.

Oleh karena itu sebelum bentuk - bentuk permainan rakyat tersebut hilang dari ingatan orang - orang tua., perlu segera diadakan usaha - usaha inventarisasi dan dokumentasi. Usaha tersebut di samping penting artinya bagi pelestarian dan mengembangkan kembali sarana sosialisasi, juga sekaligus penting artinya bagi pembinaan dan pengembangan kebudayaan Nasional secara keseluruhan.

## 3. Ruang lingkup

Sarana inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan daerah kali ini di

tujukan kepada permainan rakyat baik yang bersifat rekreatif, edukatif maupun kompetitif dengan ruang lingkup wilayah Kalimantan Selatan yang meliputi satu kotamadya dan sembilan kabupaten yaitu :

- a. Kotamadya Banjarmasin
- b. Kabupaten Banjar
- c. Kabupaten Tanah Laut
- d. Kabupaten Barito Kuala
- e. Kabupaten Tapin
- f. Kabupaten Hulu Sungai Selatan
- g. Kabupaten Hulu Sungai Tengah
- h. Kabupaten Hulu Sungai Utara
- i. Kabupaten Tabalong
- j. Kabupaten Kotabaru.

Karena tujuan penyusunan hasil inventarisasi dan dokumentasi ini agar dapat dipakai sebagai salah satu sarana pewarisan kebudayaan daerah dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, serta sebagai usaha pengembangan salah satu kebudayaan daerah, maka dalam penulisan ini diusahakan penyusunannya secara lengkap dan jelas.

Mengingat wilayah Kalimantan Selatan yang demikian luas maka usaha inventarisasi dan dokumentasi ini jelas tidak akan dapat mencakup keseluruhan jenis permainan rakyat yang pernah dan masih berkembang di wilayah ini.

Namun demikian dalam inventarisasi ini diusahakan agar permainan rakyat yang dipungut dapat mewakili tiap daerah Kabupaten / Daerah Tingkat II dan Kotamadya yang ada di wilayah Kalimantan Selatan. Agar keseluruhan permainan rakyat yang banyak hampir mengalami kepunahan dapat segera diselamatkan, maka perlu ditunjang dengan usaha inventarisasi dan dokumentasi tahap berikutnya.

Dalam usaha mengadakan inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat daerah ini, telah ditetapkan tahap - tahap kegiatan sebagai berikut :

4.1 Tahap persiapan, meliputi kegiatan :

- 4.1.1 Rapat -rapat persiapan
- 4.1.2 Menyiapkan surat - menyurat
- 4.1.3 Mengumpulkan bahan pustaka yang ada
- 4.1.4 Menyusun pedoman interview
- 4.1.5 Penjajagan pendahuluan ke lokasi penelitian dan inventarisasi nama - nama informan
- 4.1.6 Pembelian alat alat tulis dan perlengkapan lapangan.

**4.2. Tahap kerja lapangan, meliputi kegiatan :**

**4.2.1 Wawancara dengan para informan**

**4.2.2 Observasi langsung ke lokasi pengambilan data**

**4.2.3 Peragaan permainan rakyat yang ada untuk diambil fotonya**

**4.3 Tahap pengolahan data dan penulisan naskah, meliputi kegiatan :**

**4.3.1 Klasifikasi data hasil kerja lapangan**

**4.3.2 Penulisan naskah draft pertama**

**4.3.3 Diskusi dan penyempurnaan penulisan draft pertama**

**4.3.4 Penulisan naskah draft akhir**

**4.4 Tahap penerbitan dan penjilidan, meliputi kegiatan :**

**4.4.1 Pengetikan naskah ke atas sheet**

**4.4.2 Penggandaan naskah**

**4.4.3 Penjilidan naskah**

**4.4.4 Penyerahan naskah kepada Pemimpin IDKD Kalimantan Selatan**

Adapun metoda pengumpulan data yang dipergunakan dalam rangka inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat ini adalah :

**a. metoda wawancara :** ditujukan kepada orang - orang tua yang banyak mengetahui maupun yang dulu pernah melaksanakan permainan rakyat ini.

**b. observasi :** mengadakan peragaan jalannya permainan. Peragaan ini dimaksudkan di samping untuk diambil fotonya, juga untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang jalannya permainan.

Dalam penulisan naskah permainan rakyat ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

**B A B I : PENDAHULUAN**  
Berisi tentang tujuan, masalah dan ruang lingkup permainan

**B A B II : JENIS PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN**  
Dalam penyusunan jenis permainan rakyat ini disusun berdasarkan urutan abjad.

## BAB II

### JENIS PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

#### 1. BABANGA

##### 1. Nama permainan

Menurut penuturan para informan tempat permainan ditemukan yaitu Kabupaten Tapin, Kecamatan Candi Laras Utara, kota Margasari dengan jarak kira - kira 140 km dari Banjarmasin, bahwa permainan ini sejak para informan tersebut berusia sekitar sepuluh tahun sudah disebut Babanga.

Kalau diartikan ke dalam bahasa Indonesia sama dengan melakukan permainan babanga. Sebenarnya alawan ba dalam bahasa Banjar sama artinya dengan ber dalam bahasa Indonesia. Babanga di sini sudah merupakan satu kata. Jadi suku kata ba yang pertama dalam kata babanga tidak sama maksudnya dengan melakukan permainan babanga. Tidak pernah dikatakan bermain banga.

Sejauh informasi yang diberikan oleh para informan tentang arti nama permainan tersebut, belum ditemukan apa sesungguhnya arti babanga itu.

##### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah permainan anak - anak yang bersifat rekreatif. Dimainkan di waktu senggang pada saat istirahat belajar di sekolah, pagi hari atau sore hari di kampung dalam pergaulan mereka sehari - hari.

Memperhatikan cara anak melakukan permainan ini, akan tampak bahwa permainan ini bersifat hiburan yang sangat menyenangkan dan mengembirakan.

Kalau mereka bermain di waktu sore, kadang - kadang lupa pulang sampai menjelang senja.

##### 3. Latar belakang sosial budayanya

Mata pencaharian rakyat di daerah pedalaman Kalimantan Selatan selain bertani, menangkap ikan dan lainnya, juga berkebun karet. Dalam musim karet berbuah anak anak ramai mencari dan mengumpulkan buahnya. Buah karet inilah yang dipergunakan untuk main babanga tersebut. Kalau diperhatikan, anak - anak yang memainkan permainan ini terdiri dari anak anak segala lapisan masyarakat. Siapa saja boleh memainkan

nya, tidak tertentu pada satu golongan saja yang berada dalam masyarakat. Di dalam masyarakat pedesaan tentulah anak - anak desa yang memainkannya. Mungkin mereka itu anak petani, anak nelayan, anak pegawai dan lain sebagainya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan keterangan para informan yang rata - rata berusia 45 tahun, permainan ini sudah ada dan berkembang di dalam masyarakat ketika mereka masih kecil, yaitu waktu informan berusia kira - kira 10 tahun. Berarti sebelum kemerdekaan permainan ini sudah ada. Hanya kapan mulai berkembangnya tidak dinyatakan dengan pasti.

#### 5. Peserta/pelaku permainan

##### a. Jumlahnya

Pemain berjumlah minimum 2 orang dan maksimum tidak ditentukan. Umumnya jumlah 5 orang dianggap cukup banyak.

Jumlah melebihi 5 orang biasanya memperlambat jalannya permainan, apalagi permainan ini bersifat perorangan.

##### b. Usianya

Anak - anak yang memainkan permainan ini kebanyakan terdiri dari anak Sekolah Dasar kelas III - kelas VI atau anak - anak yang berusia antara 10 - 13 tahun. Kadang - kadang anak yang berusia 9 tahun atau 14 tahun pun ikut juga bermain. Permainan ini tidak dipelajari sehingga anak yang berusia 9 tahun tersebut sudah bisa ikut bermain.

##### c. Jenis kelamin

Anak laki - laki atau anak perempuan boleh memainkan permainan ini. Main campuran dibenarkan saja, hanya jarang terjadi.

##### d. Kelompok sosialnya

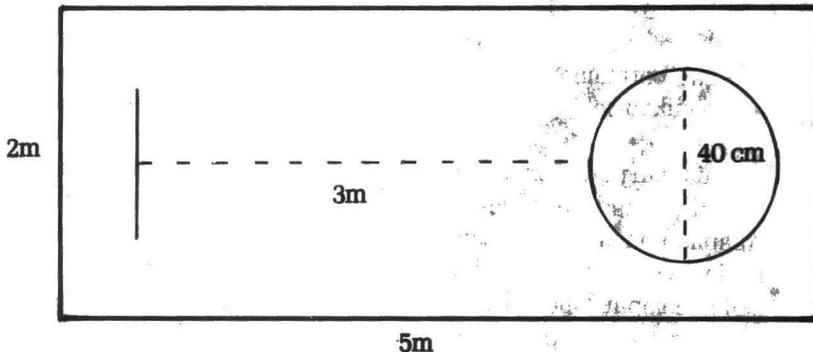
Para pemain terdiri dari anak - anak siapa saja dan golongan apa saja dalam masyarakat. Jadi tidak terbatas pada salah satu golongan tertentu di masyarakat. Anak petani, anak pedagang, anak penyadap karet, anak nelayan, anak pegawai, pelajar atau bukan pelajar dapat bermain bersama - sama.

#### 6. Peralatan / perlengkapan permainan

### a. Lapangan permainan

Halaman sekolah atau halaman rumah yang rata, cukup keras dan tidak berbatu - batu adalah tempat yang baik untuk dijadikan lapangan tempat bermain. Ukuran yang diutamakan adalah panjangnya yaitu sekitar 5 meter ; sedangkan lebarnya 2 meter pun sudah memadai. Dalam batas ukuran 5 x 2 meter ini dibuat lingkaran kecil di bagian ujungnya dengan garis tengahnya kira - kira 40 cm.

Gambar sketsa lapangan permainan :



### b. Alat permainan

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini ialah buah karet. Apabila buah karet tidak ada biasanya diganti dengan buah kemiri. Buah karet yang dipergunakan sebagai alat permainan ini ada dua jenisnya yaitu :

- Undas, buah yang dipakai untuk melempar pasangan. Undas terbuat dari buah karet itu juga yang dikeluarkan isinya kemudian diisi dengan timah atau tanah liat sebagai pemberat.
- Pasangan, buah yang dipakai sebagai pasangan / taruhan yang berfungsi sebagai benda yang diperebutkan. Pasangan biasanya dilempar dengan undas. Apabila buah karet tidak ada maka sebagai gantinya dipergunakan buah kemiri.

### 7. Iringan musik

Tidak ada iringan / ilustrasi musik dalam permainan ini.

### 8. Jalannya permainan

#### a. Persiapannya

Mula - mula dipersiapkan alat permainannya. Kalau buah karet

tersebut sudah siap, dikumpulkanlah para pemainnya yang akan bermain. Mereka mencari lapangan yang baik bersama - sama, kemudian membuat lingkaran tempat menaruh pasangan sesudah lapangan ditemukan. Garis bakakacian dibuat dengan jarak kira kira 3 meter dari lingkaran. Setelah selesai membuat garis bakakacian anak yang akan bermain mulailah mengumpulkan buah karet yang akan dijadikan pasangan. Pasangan tersebut jumlahnya tidak terlalu banyak, Satu orang memasang 10 biji buah karet sebanyak - banyaknya. Seluruh pasangan dari semua pemain diletakkan di dalam lingkaran. Permainan pun di mulailah sesudah hum - pim - pah atau suten untuk menentukan siapa yang akan mulai melemparkan undas ( bakakacian ).

#### b. Aturan permainan

Agar permainan berjalan lancar, biasanya aturan permainan di kompromikan lebih dahulu sesama pemain. Aturan tersebut antara lain :

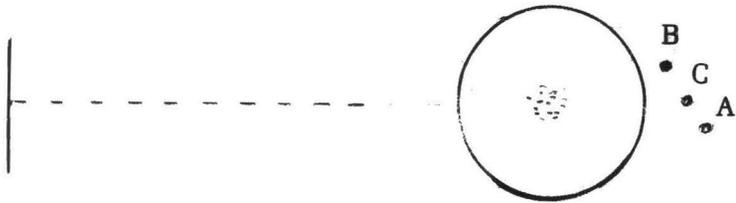
- Pemain yang undasnya masuk ke dalam lingkaran waktu bakakacian berhak menjadi pelempar / pemukul pertama terhadap pasangan
- Apabila undas semua pemain masuk ke dalam lingkaran waktu bakakacian seperti tersebut di atas, maka pemain yang berhak pertama kali melempar / memukul ialah pemain yang undasnya berada paling dekat dengan titik pusat lingkaran.

Gambar sketsa kedudukan undas tersebut :



Dalam hal ini pemain pertama adalah A, kedua B dan ke tiga C.

- Apabila undas semua pemain jatuh di luar lingkaran, maka hak melempar pertama kali atas pasangan jatuh pada undas yang terdekat dengan lingkaran.



Menurut gambar sketsa, pemain pertama adalah B, ke dua C dan ke tiga A.

- Apabila dalam lemparan / pukulan pertama undas tidak terlempar ke luar lingkaran melainkan tertinggal di dalam lingkaran, maka pemain berhak untuk melempar yang kedua kalinya atau yang ketiga kalinya dan seterusnya.
- Apabila undas terlempar ke luar lingkaran pada saat pemain memukul pasangan, maka pemain tersebut mati dan giliran harus diserahkan kepada pemain berikutnya.
- Apabila setelah giliran pemain terakhir pasangan masih tertinggal 4 atau 5 biji, pasangan boleh ditambah lagi oleh semua pemain. Dalam hal ini permainan harus dimulai lagi dari awal yaitu bakakacian.
- Tidak dibenarkan melempar / memukul pasangan dari arah samping kanan atau kiri. Pemain yang melakukan pelemparan demikian dianggap mati. Pelemparan / pemukulan harus dari arah atas atau sejajar mata.
- Pasangan yang kena undas dan terlempar jatuh tepat di atas garis lingkaran tidak boleh diambil oleh pemain sebagai kemenangan.

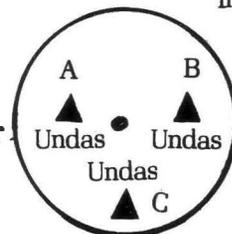
### C. Tahap - tahap permainan.

#### 1. Tahap bakakacian

Bakakacian berarti melemparkan undas ke dalam lingkaran pasangan untuk menentukan pemain pertama, ke dua dan seterusnya yang berhak melempar pasangan.



Ilustrasi I



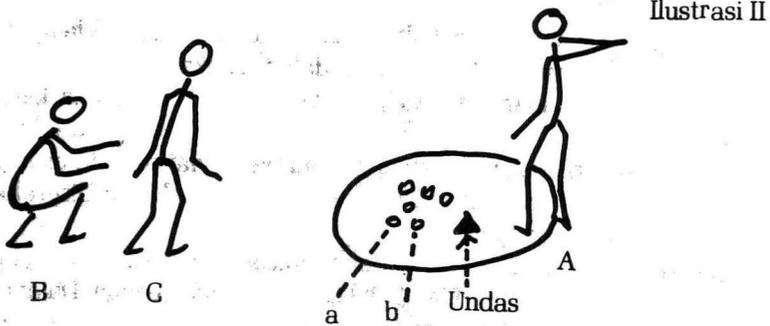
Keterangan ilustrasi I :

Undas A dekat sekali dengan pusat lingkaran. Undas B lebih jauh dan undas C yang terjauh dari pusat lingkaran.

- A pemain pertama memukul pasangan.
- B pemain ke dua memukul pasangan.
- C pemain ke tiga memukul pasangan.

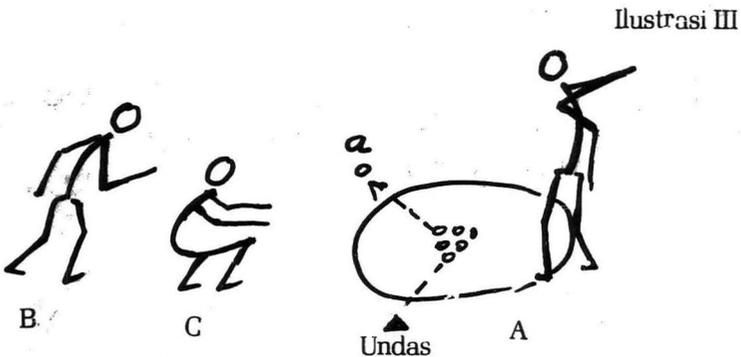
## 2. Tahap memukul pasangan

A yang menang dalam babakacian adalah sebagai pemain pertama memukul pasangan di dalam lingkaran pasangan.



Keterangan ilustrasi II :

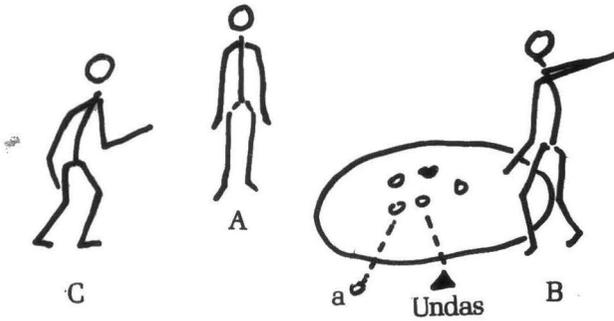
A menjatuhkan undas, memukul dan berusaha mengenai pasangan B & C menunggu giliran. a dan b biji karet keluar lingkaran menjadi milik A. Undas A berada dalam lingkaran, tidak keluar lingkaran. A masih punya hak memukul yang kedua kalinya.



Keterangan ilustrasi III :

A memukul untuk yang kedua kalinya.  
a, biji karet yang keluar menjadi milik A  
undak A keluar lingkaran, sehingga A mati.

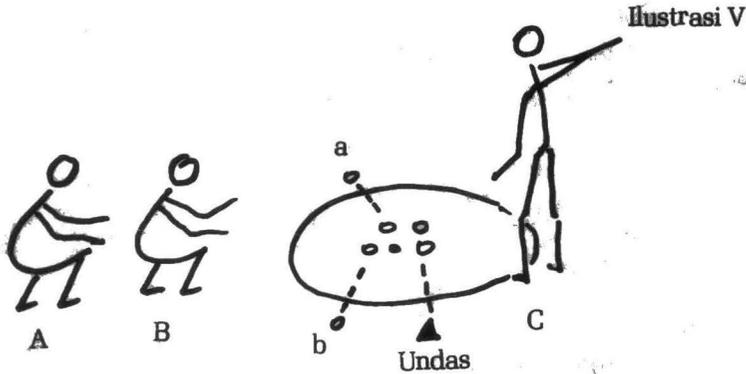
-B mendapat giliran memukul pasangan karena A mati.



Ilustrasi IV

Keterangan ilustrasi IV :

B memukul pasangan. Undak B keluar lingkaran, berarti B mati.  
a biji karet menjadi kemenangan B. Sisa biji karet 5 biji dalam lingkaran  
-C mendapat giliran terakhir memukul pasangan karena B mati.



Keterangan ilustrasi V :

C memukul pasangan yang 5 biji, ternyata 2 biji keluar yang menja di kemenangannya (a + b)  
Undak keluar lingkaran, berarti C mati.

Giliran berikutnya seharusnya A kembali. Karena biji pasangan si sanya hanya 3, maka mereka bersepakat menambah pasangan. Per mainan dimulai lagi dari awal sampai berhenti.

## 9. Peranannya masa kini

Ketrampilan melempar dan membidik yang didapatkan dari permainan ini, pengaruhnya kecil sekali terhadap peranannya dalam kehidupan masyarakat dewasa ini. Dari sejarah perkembangannya jelas kita lihat bahwa permainan ini walaupun masih berkembang hingga saat ini tetapi sudah jarang sekali dimainkan anak-anak. Jadi peranannya hampir-hampir tidak ada, meskipun permainan ini cukup menyenangkan dan menggembirakan.

## 10. Tanggapan masyarakat.

Karena masyarakat ini menyenangkan dan menggembirakan anak, maka masyarakat menanggapinya cukup positif.

Hingga kini permainan ini masih berkembang meskipun sudah jarang sekali dimainkan anak-anak.

Boleh kita katakan bahwa permainan ini bersifat musiman. Musim karet berbuah terutama di musim panas permainan ini kadang-kadang dimainkan kembali oleh anak-anak.

## BABANGA

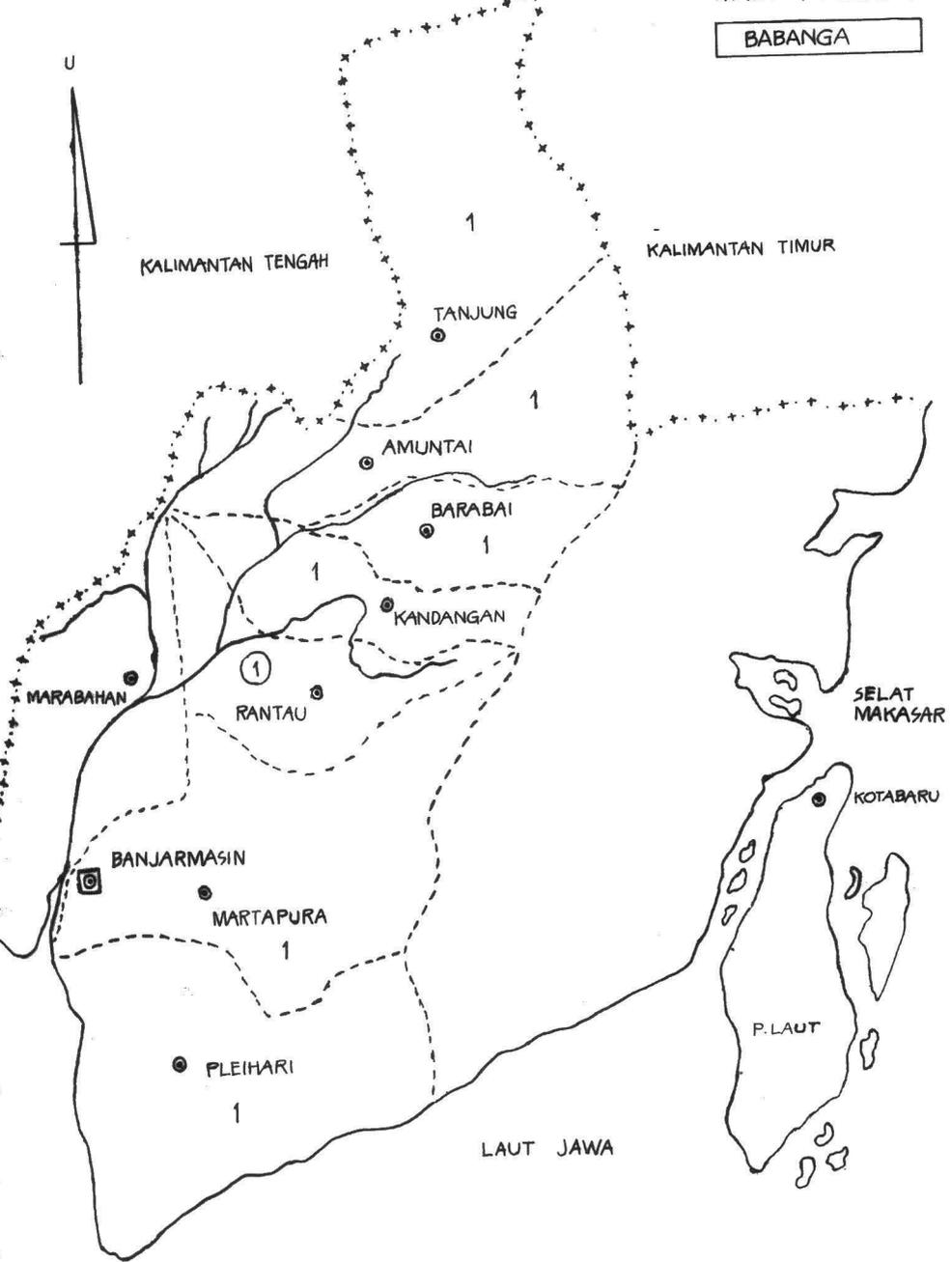


*Seorang pemain sedang menjatuhkan undasnya ke arah biji taruhan*

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BABANGA



## 2. BABINTIH

### 1. Nama permainan

Permainan ini dinamakan masyarakat daerah Kalimantan Selatan dengan nama Babintih. Pengertiannya ialah pukulan / tendangan yang dilakukan dengan kaki bagian tulang kering dan diarahkan ke kaki bagian belakangnya (perut kaki) di antara lutut dan mata kaki.

Di daerah Pagatan, permainan ini dinamai oleh masyarakat dengan permainan Malanca.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan Babintih ini sering diadakan anak - anak pada waktu ada acara selamatan, perkawinan dan sebagainya. Pada waktu itu anak - anak yang jagoan biasanya mengajak kawan - kawannya untuk mengadakan permainan Babintih tersebut.

Permainan ini dilakukan anak - anak pada waktu siang maupun malam hari. Kalau pada waktu siang hari permainan ini hanya merupakan suatu hiburan, tetapi kalau pada malam hari permainan ini merupakan suatu permainan adu kekuatan, sehingga suasananya dalam keadaan se rius dan tegang.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Pada masa lalu terutama di daerah pedesaan, hiburan bagi anak - anak sangat terbatas sekali. Anak - anak yang bersifat berani dan jagoan kadang kadang menyalurkan bakatnya dalam permainan Babintih. Karena itu permainan ini merupakan permainan anak yang berani, baik anak - anak dari kelompok petani, buruh, nelayan dan sebagainya.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan dari pada informan menyatakan bahwa permainan ini sudah ada sejak beliau masih kecil, yaitu sebelum kemerdekaan. Permainan ini masa dahulu sangat ramai diadakan oleh anak - anak remaja. Tetapi sekarang ini permainan tersebut sudah tidak terlihat lagi dilakukan oleh anak - anak. Permainan ini sudah mendekati kepunahannya.

### 5. Peserta/pelaku

a. Jumlah pemain

Permainan Babintih ini merupakan permainan perorangan. Jumlah pesertanya hanya 2 ( dua ) orang, yaitu seorang sebagai pemain yang pasang dan yang seorang lagi sebagai pemukul / penendang.

b. Usianya

Permainan ini dilakukan oleh anak - anak yang berusia antara 12 sampai dengan 17 tahun. Bagi anak - anak yang usianya kurang dari 12 tahun biasanya mereka agak takut ikut bermain. Sedangkan bagi anak yang usianya lebih dari 17 tahun biasanya enggan ikut bermain karena takut mendapat ejekan dari masyarakat.

c. Jenis kelamin

Permainan ini merupakan permainan khusus bagi anak laki - laki. Hal ini sesuai dengan sifat permainan itu sendiri yang bersifat jagoan.

6. Perlengkapan permainan

a. Alat permainan

Permainan Babintih ini sebenarnya tidak memerlukan alat permainan secara khusus. Namun demikian bagi anak - anak yang akan ikut bermain, mereka mengadakan persiapan - persiapan sendiri. Umpamanya mencari obat untuk mengebalkan kulit kaki mereka yang akan dipukulkan atau yang akan menahan pukulan / tendangan.

Menurut kepercayaan mereka, obat yang dapat mengebalkan kulit kaki itu adalah telur kalimbuai ( sejenis keong yang bentuknya besar bundar ). Telur kalimbuai ini biasanya menempel pada tonggak atau tiang - tiang rumah di atas air. Telur itu kemudian mereka ambil dan setelah diremas begitu rupa, telur kalimbuai itu dibedakkan ke kaki yang akan dipergunakan untuk babintih nanti. Mereka membedaki kaki itu dilakukan waktu mereka masih di rumah, yaitu beberapa jam sebelum diadakan pertandingan.

Selain dengan benda - benda tersebut, mereka sering pula memakai mantra untuk sugesti terhadap jiwa mereka masing - masing. Mantera - mantra ini mereka tiupkan ke kaki yang akan diadu. Pembacaan mantra inipun mereka lakukan sebelum pertandingan. Mantera - mantra yang mereka pergunakan itu ada yang bersifat pantun dan ada pula yang mereka ambil dari ayat - ayat suci Al Qur ' an.

Pantun yang sering digunakan oleh anak yang akan menahan pukulan biasanya berbunyi : Naga ulit naga umbang, taguh kulit sampai ka tulang. Artinya : Naga ulit naga umbang, merupakan ungkapan yang diturunkan secara turun temurun, yang tidak diketahui artinya. Taguh kulit sampai ka tulang, berarti kebal kulit sampai ke tulang.

Sedangkan pantun untuk mereka gunakan sebagai mantra waktu

akan memukul biasanya berbunyi : Naga Ulit naga umbang, hancur kulit ramuk sampai ka tulang. Artinya : Naga ulit naga umbang, meru pakan ungkapan yang diperoleh secara turun temurun yang tidak dikedahartinya. Hancur kulit ramuk sampai ka tulang, berarti : hancur kulit remuk sampai ke tulang.

Mantera yang mereka ambil dari ayat suci Al Qur'an umpamanya ayat yang ada dalam surat Al Fatihah, yaitu : Iyya kana budu wa iyya kanasta'in, artinya dalam bahasa Indonesianya berarti : Kepada Engkau Ya Allah kami menyembah, kepada Engkau pula kami meminta pertolongan.

b. Lapangan permainan

Untuk melakukan permainan ini tidak diperlukan suatu lapangan secara khusus / tertentu. Asalkan ada tempat yang agak lapang ukurannya kurang lebih 2 meter persegi, permainan tersebut sudah dapat dilakukan.

7. Iringan ( musik, gamelan dan sebagainya )

Permainan Babintih ini tidak memerlukan iringan musik apapun, baik berupa vokal maupun musik lainnya.

8. Jalannya permainan

a. Persiapannya

Sebelum diadakan permainan, terlebih dahulu diadakan persiapan persiapan, yaitu :

1). Memilih pasangan / lawan bermain

Bagi anak yang ingin mengadakan permainan Babintih ini, mereka memilih pasangan / lawan bermain. Pasangan / lawan bermain ini harus disesuaikan dengan keseimbangan fisik mereka dan juga keberanian yang ada bagi anak tersebut.

2). Memilih tempat bermain

Kalau pasangan / lawan bermain sudah mereka temukan, mereka kemudian mencari tempat untuk melakukan permainan. Bagi anak yang suka memamerkan kekuatan, mereka melaksanakan permainan itu di tempat yang ramai. Kadang - kadang mereka sengaja mencari tempat di mana anak - anak yang sedang berkerumun. Tetapi bagi anak yang sudah menginjak remaja, mereka memilih tempat - tempat yang agak sunyi. Kalau pada malam hari mereka mencari tempat yang agak gelap saja. Hal ini mungkin mereka malu kalau ditertawakan atau diejek oleh orang - orang yang tua.

### 3). Penentuan yang berhak memulai memukul / menendang

Kalau tempat permainan sudah didapatkan dan disepakati, mereka kemudian melakukan pinsut untuk dapat menentukan siapa yang berhak memulai pukulan / tendangan.

Bagi anak yang menang pinsut, dialah yang berhak memulai pukulan / tendangan. Sedangkan yang kalah pinsut, dia harus pasang untuk menahan pukulan / tendangan.

#### b. Aturan permainan

Permainan Babintih ini mempunyai aturan permainan sebagai berikut :

- 1). Tendangan boleh dilakukan apabila pemain yang pasang sudah menyatakan kesiapannya untuk dipukul / ditendang.
- 2). Daerah yang boleh ditendang adalah kaki bagian belakang, daerah antara lutut dengan mata kaki.
- 3). Pemain yang pasang tidak boleh menghindar atau menjauhkan diri, sewaktu pemain yang menang melakukan pukulan / tendangan. Hal ini agar jangan sampai terjadi hal - hal yang tidak diinginkan, umpama saja hilangnya keseimbangan pemukul / penendang hingga mengakibatkan terjatuhnya pemain yang sedang melakukan pukulan / tendangan.
- 4). Pemain yang pasang dinyatakan kalah kalau dia tidak dapat tidak mampu menahan pukulan / tendangan. Menahan pukulan / tendangan ini bukan berarti mampu menahan sakitnya saja, tetapi kaki pemain yang pasang tidak boleh lentur dan tidak boleh tergeser dari tumpuannya semula.
- 5). Pemain yang mampu menahan pukulan / tendangan berhak mengadakan pukulan / tendangan balasan.

#### c. Tahap permainan

Permainan ini sebenarnya tidak mempunyai tahapan permainan, karena pelaksanaannya merupakan suatu kesatuan yang bulat. Pelaksanaan permainannya langsung saja diadakan dengan pukulan.

Bagi pemain yang kalah pinsut harus memasang kakinya dengan tumpuan yang mereka anggap kuat untuk menahan pukulan. Tumpuan itu biasanya berdiri dengan memasang kuda - kuda seperti halnya dalam melakukan pencak silat. Kalau kaki yang siap ditendang adalah kaki kanan, maka dia harus menggeserkan kaki kanannya ke belakang dan kaki kiri digeserkan ke muka. Begitu pula sebaliknya jika kaki kiri yang diandalkan untuk menahan pukulan / tendangan, maka dia harus menggeserkan kaki kirinya ke belakang dan kaki kanannya digeserkan ke muka.

Bagi pemain yang menang pinsut, yaitu yang berperan sebagai pe

mukul / penendang, dia harus berdiri di belakang pemain yang pasang. Keadaannya terserah kepada kemahiran masing - masing. Kalau pemain itu biasa menendang dengan kaki kanan, maka dia harus berdiri di bagian kiri belakang dari pemain yang pasang. Begitu pula sebaliknya kalau pemain itu biasa mempergunakan kaki kiri untuk menendang, maka dia harus berdiri di bagian kanan belakang dari pemain yang pasang.

Mengenai jalannya permainan, umpama saja pemain A adalah sebagai pemain yang menang dan B adalah pemain yang kalah. Pemain B segera memasang kakinya dengan tumpuan sebagaimana digambarkan di atas. Sedangkan berat badan ditumpukkan ke bagian kaki belakang. Hal ini tentunya untuk memperkuat kaki yang ditumpukkan di bagian belakang. Jika pemain B sudah menyatakan kesiapannya untuk menahan pukulan, maka pemain A segera mengambil tempat di bagian belakang pemain B. Dengan mengayunkan kakinya, pemain A segera mengadakan pukulan / tendangan. Kalau pemain B mampu menahan tendangan pemain A, yaitu tidak kesakitan dan keadaan kakinya tidak lentur serta tumpuan kakinya tidak tergeser dari tumpuan semula, maka pemain B berhak mengadakan pukulan balasan. Jadi dalam permainan lanjutan ini pemain A harus menjadi pemain yang pasang, sedang pemain B menjadi pemain yang memukul. Caranya sama dengan apa yang telah diterangkan di atas.

Apabila pemain A juga mampu menahan pukulan / tendangan pemain B, maka diadakan pula pergantian pasangan dan pukulan. Permainan ini akan berakhir kalau di antara salah seorang pemain tidak mampu lagi menahan pukulan lainnya. Umpama pemain A kakinya tergeser dari tumpuannya, maka pemain A dinyatakan sebagai pemain yang kalah dan B sebagai pemain yang menang. Jadi permainan ini merupakan permainan yang berbalas - balasan.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Pemain yang kalah tidak boleh lagi melawan pemain yang menang. Kalau dia masih ingin bermain dia boleh mencari pasangan yang belum bermain atau pemain yang kalah bermain di pihak lainnya.

Sedangkan pemain yang menang, dia bebas menantang pemain dari mana pun asalkan dia berani atau pun sepadan dengan dia.

Pemain yang sudah kalah boleh mengadakan tantangannya dengan lawannya bermain itu dalam kesempatan lainnya saja, umpama beberapa hari setelah permainan itu diadakan.

### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, permainan ini kelihatannya

sudah mendekati kepunahannya. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa hal, yang antara lain :

- a. Permainan ini ada unsur negatifnya, yaitu membahayakan bagi anak. Kadang kadang ada anak yang beberapa hari terpaksa tinggal di rumah saja karena kakinya bengkok hingga tidak mampu berjalan.
- b. Bertambah banyaknya hiburan dan permainan yang lebih menyenangkan, sehingga permainan Babintih ini jarang dimainkan oleh anak-anak.

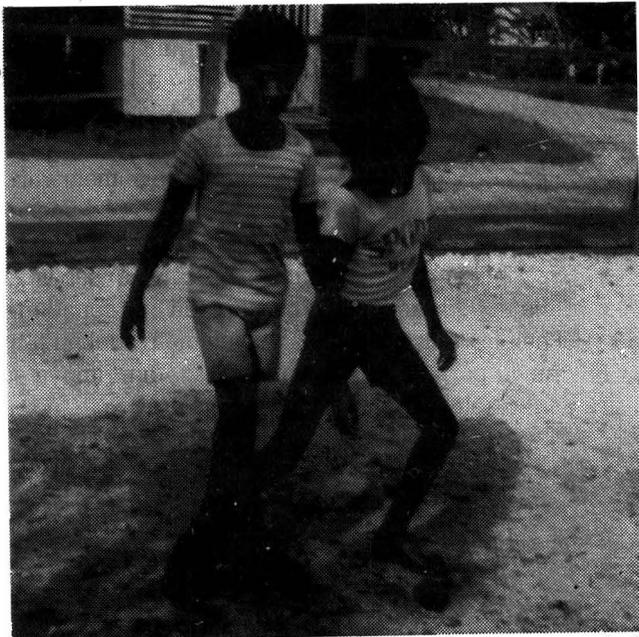
Akhirnya permainan ini tidak populer lagi dan permainan itu asing bagi anak-anak jaman sekarang ini.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut tanggapan masyarakat yang dapat dihubungi menyatakan bahwa permainan ini dapat membahayakan anak-anak. Oleh karena itu permainan ini kalau dapat jangan diadakan lagi.

Dari pihak lain ada pula pendapat yang menyatakan bahwa permainan ini berperan untuk mendidik keberanian bagi anak-anak. Justeru itu permainan ini perlu digali kembali dan dikembangkan untuk menjadi olah raga. dan untuk mengembangkan ini tentunya harus ada perbaikan-perbaikan dalam aturan permainannya. Hal ini menurut mereka, karena disamping mengangkat seni budaya nenek moyang kita, juga akan menambah khasanah kebudayaan bangsa Indonesia.

### **BABINTIH**



*Seorang anak sedang memukulkan kakinya ke punggung kaki lawan*

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BABINTIH

U



KALIMANTAN TENGAH

KALIMANTAN TIMUR

TANJUNG

2

AMUNTAI

BARABAI

2

2

KANDANGAN

MARABAHAN

RANTAU

2

BANJARMASIN

MARTAPURA

PLEI HARI

LAUT JAWA

SELAT  
MAKASAR

KOTABARU

2

P. LAUT

### 3. BABULANAN

#### 1. Nama permainan

Babulanan dalam bahasa Banjar berarti main bulan bulanan atau main di atas suatu tempat yang berbentuk seperti bulan. Dalam penyebutannya di daerah., suku kata bu diulang sehingga menjadi babubulanan ; atau bunyi huruf u dalam pengulangan tersebut berubah menjadi a yaitu bababulanan.

#### 2. Peristiwa / waktu

Sejauh informasi yang dapat dikumpulkan, ternyata permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan hal - hal yang mengandung unsur religiomagis atau upacara adat tradisional. Permainan ini dimainkan oleh anak - anak sebagai olah raga diwaktu pagi di sekolah atau pada sore hari dalam pergaulan di kampung mereka sehari hari.

#### 3. Latar belakang sosial budayanya

Permainan ini dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu. Berarti golongan apa saja yang berada dalam masyarakat dapat memainkannya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan yang diperoleh dari informan bahwa permainan ini sudah ada sejak ia masih kecil. Jadi sebelum kemerdekaan sudah berkembang dengan baik. Sekarang permainan ini sudah jarang dimainkan.

#### 5. Peserta / pelaku permainan

##### a. Jumlahnya

Pemainnya minimum 5 orang dan maksimum 10 orang. Walaupun sifat permainan ini perorangan kalau jumlah pemain kurang dari 5 orang akan terlalu melelahkan. Pemain yang jadi ( ajak ) akan sulit menangkap lawan.

b. Usianya

Peserta / anak-anak yang memainkan permainan ini berusia antara 10 - 13 tahun. Umumnya adalah anak SD yang duduk di kelas III sampai dengan kelas VI. Anak berusia 14 tahun ke atas sangat jarang ikut bermain.

c. Jenis kelamin

Pelaku permainan umumnya terdiri dari anak laki-laki. Anak perempuan boleh saja memainkannya. Akan tetapi tidak pernah terjadi peserta campuran.

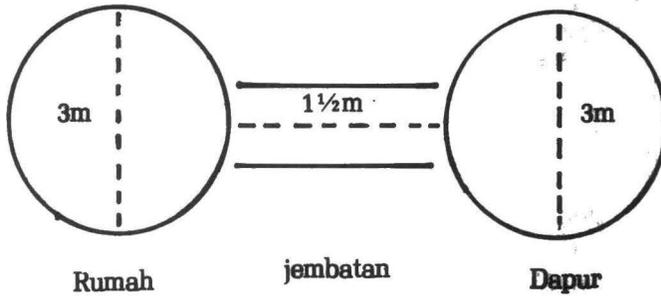
d. Kelompok sosialnya

Para pelaku permainan ini terdiri dari anak-anak dari semua golongan yang ada dalam masyarakat. Anak petani, anak pegawai, anak pedagang, anak nelayan, bermain bersama-sama.

6. Peralatan / perlengkapan permainan

Untuk melaksanakan permainan babulanan ini cukup diperlengkapi dengan lapangan permainan yang tidak terlalu luas. Halaman rumah yang keras tanahnya dan tidak berbatu-batu dengan ukuran 10 x 10 meter sudah memadai. Halaman sekolah atau lapangan olah raga yang tidak ditumbuhi rumput sangat cocok untuk permainan ini. Lapangan bermain ini dibuat pada saat permainan akan dimulai. Rupanya berbentuk lingkaran sebanyak dua buah yang terletak berdampingan. Besar serta ukuran lingkaran tersebut tergantung kepada jumlah peserta / pemain. Makin banyak pemain, makin besar lingkarannya. Untuk pemain berjumlah 10 orang, diameter lingkaran mencapai 3 meter. Kedua lingkaran itu diberi nama rumah dan dapur. Diantara kedua lingkaran tersebut atau antara rumah dan dapur dihubungkan oleh dua garis sejajar yang jaraknya kira-kira 1 meter, sedangkan jarak antara lingkaran rumah dan lingkaran dapur yang dihubungkan oleh dua garis tadi kira-kira 1,5 meter. Ruang penghubung antara rumah dan dapur diberi nama jembatan. Lingkaran rumah dan dapur yang terletak di tanah lapangan itu hanya berupa garis yang dibuat bersama-sama oleh anak-anak / pemain itu sendiri menjelang saat akan bermain. Garis tersebut harus dibuat se-jelas mungkin. Biasanya dibuat dengan potongan kayu yang agak tajam agar garis itu membekas di tanah.

Gambar sketsa lapangan permainan :



## 7. Iringan musik

Permainan ini tidak menggunakan iringan musik sebagai ilustrasi.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Pertama - tama harus diperiksa tanah untuk lapangan permainan apakah cukup keras atau tidak. Perlunya lapangan yang bertanah cukup keras adalah karena anak dalam permainan tersebut banyak melakukan gerakan berlari mengitari garis lingkaran atau berlari - lari dalam lingkaran.

Setelah lapangan bermain diperiksa dan ternyata dapat dipergunakan untuk bermain, baru ditetapkan jumlah peserta yang akan bermain. Bilamana pemainnya mencapai jumlah 6 - 10 orang maka lapangan bermain yang akan dibuat tentu mencapai diameter 3 meter baik untuk rumahnya maupun dapurnya.

Sesudah ada kesepakatan tentang jumlah peserta / pemain yang akan bermain, mulailah mereka membuat lapangannya yaitu lingkaran rumah dan dapur dan jembatannya. Kemudian setelah itu anak anak semuanya berkumpul untuk melakukan hum pimpah yang diakhiri dengan hum - pin - sut/ suten untuk menentukan siapa yang jadi penangkap yang bergerak di atas lingkaran dan siapa yang akan ditangkap yang berada dalam lingkaran.

### b. Aturan permainan

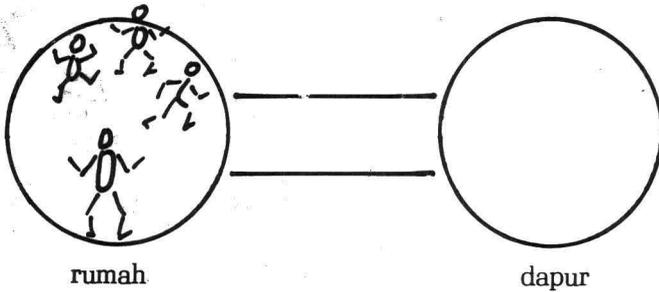
Sebelum permainan dimulai beberapa aturan permainan harus di kompromikan lebih dahulu. Ini dilakukan oleh para pemain itu sendiri.

Aturan permainan tersebut antara lain :

- Kaki penangkap tidak boleh keluar dari garis lingkaran : maksudnya

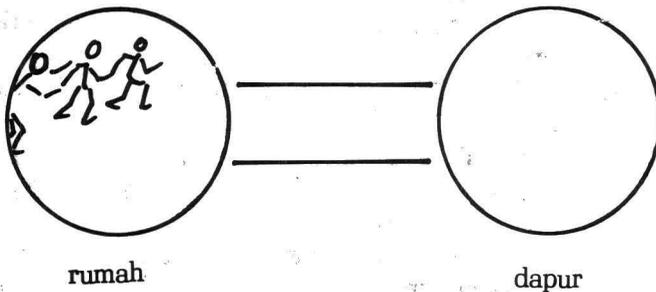
dalam usahanya menangkap lawan di dalam lingkaran penangkap harus berpijak dengan kedua belah kakinya pada lingkaran.

Gambar sketsa penangkap yang berpijak kedua belah kakinya di atas lingkaran :



- Tangkapan dianggap tidak sah apabila kaki penangkap sebelah berada di luar garis lingkaran.
- Pemain (yang dalam lingkaran ) harus menggantikan anak yang menjadi penangkap apabila anak tersebut kena pegang oleh penangkap.

Gambar sketsa anak yang kena pegang :



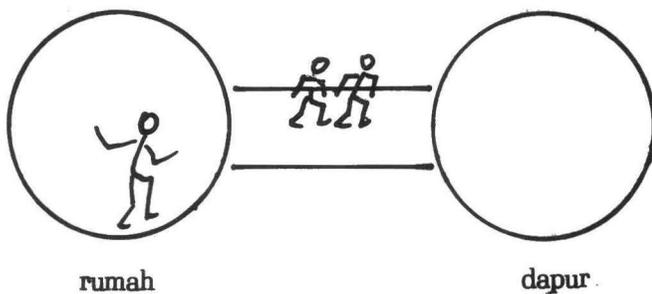
- Pemain yang berada dalam lingkaran tidak boleh keluar lingkaran. Yang keluar berarti mati dan harus menggantikan penangkap yang bergerak di dalam lingkaran.
- Pemain yang tertinggal sendirian di dapur karena tidak berhasil melepaskan diri dari tangkapan penangkap juga berarti mati dan ganti harus menjadi penangkap.

### c. Tahap-tahap permainan

Sesudah semua persiapan permainan diselesaikan serta aturan permainan dikomunikasikan antara sesama pemain, permainan pun dimulai.

Yang jadi yaitu pemain yang kalah suten terakhir, mulai bergerak me nempati garis lingkaran sambil menggerak - gerakkan tangannya dalam usahanya menangkap pemain yang berada dalam lingkaran. Lingkaran yang ditempati adalah lingkaran rumah ( rumah ). Bergeraknya penangkap yang berputar mengitari lingkaran tersebut menyebabkan anak dalam lingkaran rumah dapat lari ke dalam lingkaran dapur ( dapur ) melalui jembatan penghubung. Jembatan boleh bebas dilewati, artinya pemain boleh bergerak di antara dua garis pinggir jembatan.

Gamabr sketsa anak melewati jembatan masuk ke dapur :



Penangkap terus mengejar ke dapur. Di dapur penangkap bergerak mengitari garis lingkaran seperti terjadi dalam rumah dalam usahanya menangkap lawannya yang berada dalam lingkaran. Di sini pemain dalam lingkaran selalu berusaha menghindarinya yang akhirnya mereka dapat balik kembali ke dalam rumah.

Apabila dalam usahanya balik kembali ke dalam rumah masih ada seorang pemain yang tertinggal didapur, maka pemain tersebut harus menggantikan penangkap yang pertama jadi tadi. Penangkap yang pertama masuk ke dalam rumah bergabung dengan pemain lainnya. Penangkap pengganti terus mulai bergerak menangkap lawannya seperti yang dilakukan oleh penangkap pertama.

Permainan berjalan terus saling bergantian jadi penangkap. Sudah barang tentu pergantian penangkap ini terjadi karena ada yang kena tangkap atau karena melanggar aturan permainan. Apabila anak / pemain akhirnya merasa lelah permainan pun dihentikan sendiri oleh mereka.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Konsekwensinya dalam permainan ini adalah pemain yang jadi harus bersedia terus menjadi penangkap walaupun sampai permainan diakhiri. Kadang - kadang terjadi karena ajaknya ( jadi terus ) anak ter

sebut menangis.

#### 9. Peranannya masa kini

Sesungguhnya permainan ini masa dulu cukup disenangi anak karena termasuk jenis olah raga yang bersifat rekreatif.

Walaupun permainan ini sudah tidak berkembang lagi, peranannya masih tetap ada, yaitu kesehatan badan karena berolah raga.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut informasi dari informan sebenarnya permainan ini ditanggapi positif oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan oleh sifat permainan yang cukup rekreatif, disenangi dan menggembirakan anak. Adanya unsur edukatif menimbulkan kecenderungan untuk menghidupkan kembali permainan ini.

Oleh karena banyaknya jenis permainan lain yang lebih menarik anak, maka permainan ini akhirnya tidak begitu diperhatikan lagi.

### BABULANAN

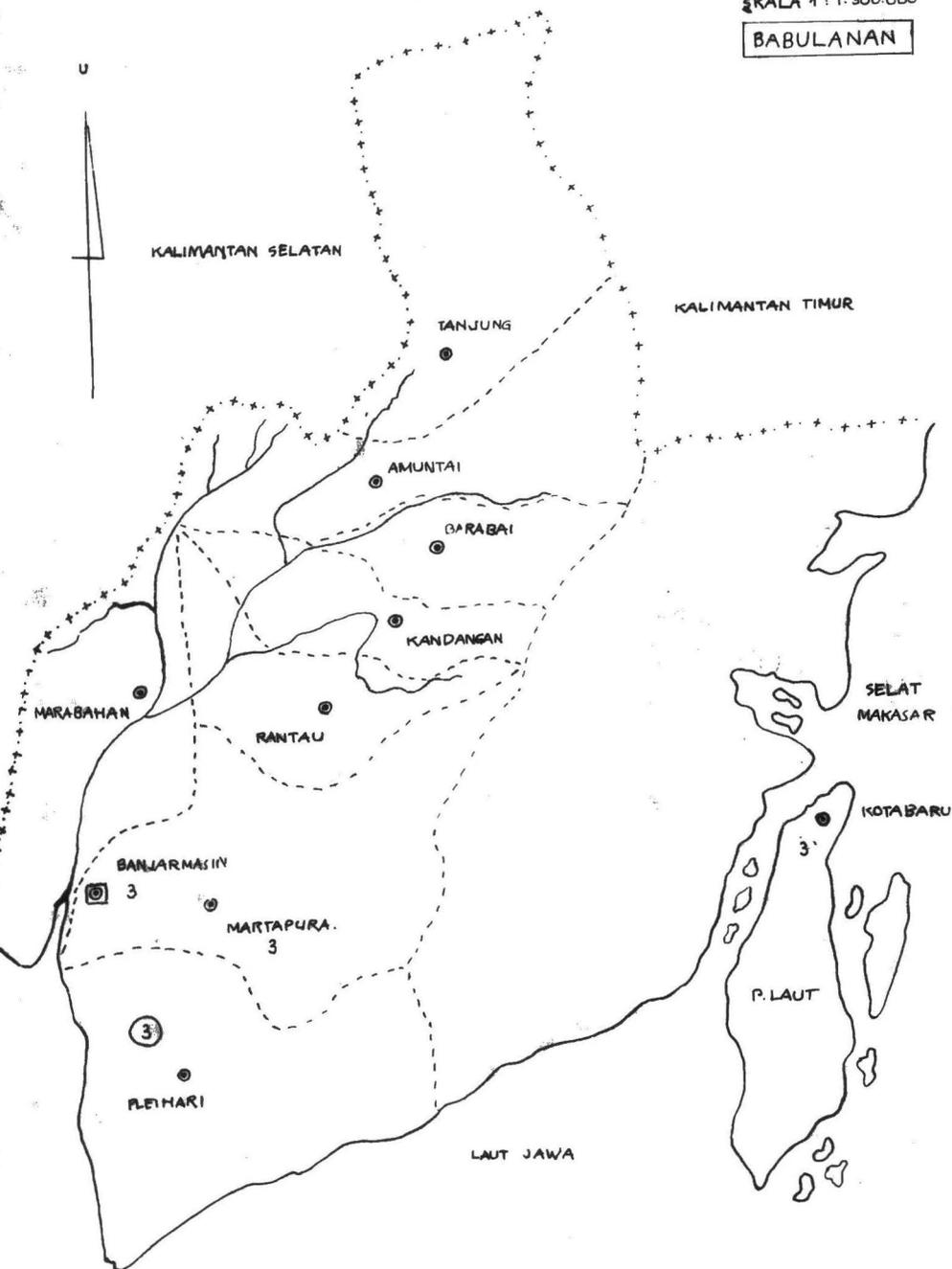


*Seorang pemain berusaha memegang pemain lawan yang berada dalam lapangan permainan. Kedua kaki pemain tersebut harus tetap berada di atas garis lingkaran/permainan.*

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BABULANAN



## 4. BABURUNGAN

### 1. Nama permainan

Baburungan berasal dari kata burung mendapat awalan ba ( - ber ba hasa Indonesia ) dan akhiran an. Baburungan - berburungan maksudnya adalah bermain burung - burungan.

Dalam permainan ini salah seorang pemain dari salah satu kelompok berselimut dengan kain sarung seolah - olah sebagai burung yang berada dalam sangkar tertutup, sedang salah seorang pemain lawan akan bertindak sebagai penebak siapa nama anak yang berselimut kain sarung tadi.

Demikianlah permainan ini berlangsung dengan pemain lain secara bergantian akan bertindak sebagai burung dalam sangkar dan pemain lain sebagai penebak.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini merupakan permainan yang bersifat rekreatif bagi anak-anak yang dalam pelaksanaannya tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu. Permainan ini biasanya hanya dimainkan pada malam hari pada waktu bulan purnama.

Daerah Kalimantan Selatan sebagian besar merupakan daerah rawa sehingga tidak mengherankan apabila pada malam hari banyak sekali nyamuk. Oleh karena itu pada malam bulan purnama setiap anak apabila keluar rumah biasanya memakai sarung untuk menutupi badannya dari gigitan nyamuk. Dengan alat sarung - sarung mereka inilah kemudian di manfaatkan oleh anak - anak untuk bermain baburungan.

### 3. Latar belakang sosial budaya

Permainan ini pada dasarnya merupakan permainan yang digemari oleh seluruh lapisan masyarakat terutama pedesaan sebagai daerah yang jauh dari jenis hiburan lain. Dalam pelaksanaannya permainan ini tidak diperuntukkan bagi lapisan sosial tertentu. Segala lapisan masyarakat baik itu petani, pedagang, pegawai dan sebagainya pada dasarnya dapat memainkan dan menyenangi permainan ini.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan informasi yang dapat dikumpulkan dari keterangan pa

ra informan menunjukkan bahwa permainan ini telah ada sejak sebelum kemerdekaan. Mereka menyatakan bahwa permainan ini merupakan salah satu jenis permainan yang sangat digemari pada waktu kecil sebagai permainan pada waktu bulan purnama, disamping tidak perlu mencari peralatan khusus juga dalam permainannya tidak banyak mengeluarkan tenaga dan keringat.

## 5. Peserta/pelaku

### a. Jumlah

Peserta permainan ini terdiri dari dua kelompok yang akan saling "bermusuhan". Disamping itu diperlukan pula seorang anak lagi yang akan bertindak sebagai pimpinan permainan, yang biasanya anak yang paling besar sendiri di antara mereka. Setiap kelompok terdiri dari 3 - 8 anak. Jika jumlah pemain setiap kelompok makin banyak maka permainan akan makin ramai, karena akan lebih sulit menebak nama anak yang bertindak sebagai burung yang berselimit sarung. Yang penting dan akan sangat membantu adalah setiap anak harus tahu nama dari seluru peserta permainan tersebut.

### b. Usia

Permainan ini merupakan permainan anak - anak yang berumur antara 6 - 15 tahun.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini merupakan jenis permainan yang biasanya hanya dimainkan oleh anak laki - laki saja dan tidak pernah dimainkan oleh anak perempuan apalagi campuran antara anak laki - laki dan perempuan. Hal ini disebabkan antara lain pada waktu bulan purnama anak - anak perempuan akan tertarik untuk bermain dengan jenis permainan yang lebih sesuai bagi anak perempuan.

Disamping itu dalam permainan ini pemain yang bertindak sebagai penebak diperbolehkan meraba - raba badan anak yang akan ditebaknya, sehingga hal ini tidak akan cocok dimainkan oleh anak laki - laki bercampur dengan anak perempuan.

### d. Kelompok sosial

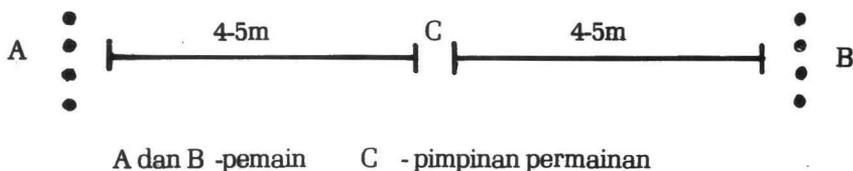
Peserta dari permainan ini adalah anak - anak dari segala lapisan masyarakat. Anak petani, pegawai pedagang dan sebagainya bermain bersama - sama tanpa membedakan kelompok sosial masyarakat. Me

reka bermain bersama - sama dan sangat terasa permainan ini menunjukkan keakraban antar anak - anak.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini hanyalah sarung sebagai alat untuk menyelimuti anak yang nantinya akan ditebak namanya. Sarung ini tidak perlu disediakan khusus karena pada umumnya setiap anak pada waktu bermain malam kebanyakan memakai sarung.

Sebagai tempat bermain biasanya dipergunakan halaman rumah yang agak luas. Dalam permainan ini antara kelompok yang satu (A) dengan kelompok yang satunya lagi (B) akan saling berhadapan dengan jarak sekitar 8 - 10 meter, sedangkan pimpinan permainan berada di tengah-tengah antara kelompok A dan B. Sketsa posisi pemain adalah sebagai berikut :



## 7. Iringan musik

Dalam permainan ini tidak diperlukan iringan musik instrumental maupun vokal.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Pada waktu malam bulan purnama setelah anak - anak selesai makan malam, biasanya mereka kemudian keluar rumah beramai - ramai untuk bergembira ria bermain sambil menikmati suasana malam yang indah itu. Setelah mereka berkumpul dan diperkirakan telah mencukupi jumlah untuk dapat bermain bersama maka mereka pun berunding lah untuk menentukan jenis permainan apa yang akan mereka mainkan. Apabila antara mereka sepakat untuk bermain baburungan maka mulailah mereka mempersiapkan segala persiapan untuk bermain.

Kemudian ditetapkanlah anggota masing - masing kelompok. Penetapan anggota tiap - tiap kelompok ini hanyalah berdasarkan kesepakatan mereka bersama. Disamping itu ditetapkan pula salah seorang

anak yang akan bertindak sebagai pimpinan permainan. Pimpinan permainan ini biasanya diambil salah seorang anak yang paling besar. Untuk tempat bermain kemudian dicari halaman yang agak redup dari sinar bulan purnama. Halaman tempat bermain ini perlu dicari tempat yang agak gelap, terutama tempat yang akan ditempati oleh masing-masing kelompok agar kelompok yang satu dengan kelompok satunya tidak dapat saling melihat. Persyaratan ini perlu dipenuhi karena apa bila kelompok yang satu dapat melihat anak dari kelompok yang lain maka akan dengan mudah memperkirakan siapa anak yang kini berselebung kain sarung.

Setelah segala persiapan ini selesai maka dapatlah permainan ini segera dimulai.

#### b. Aturan permainan

Dalam permainan ini terdapat pula beberapa aturan permainan yang perlu ditaati oleh masing-masing pemain.

Aturan permainan tersebut adalah :

- a). Dalam usaha menebak nama pemain yang berselebung sarung, sipe nebak diperbolehkan meraba-raba badan anak yang berselebung sarung. Namun demikian dalam usaha meraba-raba tubuh tersebut untuk mendapatkan ciri-cirinya, sipenebak tidak boleh meraba-raba bagian badan yang tertentu yang dapat menyebabkan kegelian. Kalau ketentuan ini dilanggar maka tebakannya dianggap tidak sah dan sipenebak dianggap kalah.
- b). Disamping itu waktu meraba-raba badan anak yang akan ditebak namanya, sipenebak tidak boleh menyingkap sarung sehingga anggota badan anak yang ditebak kelihatan. Kalau hal ini dilanggar maka tebakannya juga dianggap tidak sah dan sipenebak juga dianggap kalah.

#### c. Tahap-tahap permainan

Setelah segala persiapan untuk bermain baburungan sudah cukup yang meliputi penentuan anggota tiap-tiap kelompok, penentuan pimpinan permainan serta telah dipilih pula halaman tempat bermain maka dimulailah kegiatan permainan tahap pertama. Untuk memulai permainan ini pertama-tama perlu dilakukan penentuan kelompok mana yang pertama-tama akan mengeluarkan burungnya sedang kelompok satunya akan bertindak sebagai penebak. Untuk ini maka dilakukan pinsut oleh wakil dari masing-masing kelompok. Misalnya kelompok A menang pinsut maka kelompok inilah yang berhak untuk pertama kali mengeluarkan burung, sedangkan kelompok B yang kalah pinsut akan bertindak sebagai penebak.

Dalam kegiatan tahap kedua setelah masing - masing kelompok telah siap di tempat masing - masing yang terlindung oleh kegelapan, pimpinan permainan akan mengambil burung ke kelompok A. Dalam penentuan pemain yang akan menjadi burung inipun berdasarkan kesepakatan bersama dalam kelompoknya.

Untuk mengelabui pemain lawan yang akan bertindak sebagai pe nebak biasanya sarung yang dipakai untuk berselubung bukan sarung nya sendiri, melainkan sarung temannya.

Pemain yang seolah - olah sebagai burung ini kemudian dibimbing oleh pimpinan permainan untuk dibawa ke tengah - tengah arena per mainan. Agar anggota badannya tidak kelihatan maka cara berjalan dengan jongkok sehingga seluruh tubuhnya tertutup dengan sarung. Setelah itu pimpinan permainan memanggil salah seorang pemain ke lompok B yang akan bertindak sebagai penebak. Penentuan siapa yang akan bertindak sebagai penebak inipun juga berdasarkan kesepa katan mereka bersama.

Setelah pemain ini mengamati ciri - ciri anak yang berselubung sa rung, kemudian pemain ini menebak siapa nama pemain yang berselu bung sarung itu. Apabila tebakkan wakil dari kelompok B tersebut betul maka ini berarti kelompoknya dinyatakan memang satu kali. Untuk me ngetahui apakah tebakannya betul atau tidak adalah dengan jalan se telah sipenebak menyampaikan tebakannya sarung yang dipakai pema in yang ditebak dibuka. Di samping menang maka kini kelompok B ganti berhak untuk mengeluarkan burung dan sebaliknya kelompok A yang kalah akan bertindak sebagai penebak. Namun apabila tebakkan dari kelompok B tersebut ternyata keliru maka ini berarti kelompoknya ka lah dan kelompok A yang menang.

Apabila terjadi hal seperti ini maka kelompok A di samping keluar sebagai pemenang juga berhak sekali lagi bertindak sebagai burung dan kelompok B tetap sebagai penebak.

Setelah pemain yang tadinya bertindak sebagai burung dan pene bak kembali lagi ke kelompoknya maka permainan berikutnya dapat dimulai lagi.

Dalam permainan ini pemain yang tadinya bertindak sebagai burung maupun sebagai penebak dapat pula ditunjuk lagi sebagai bu rung maupun penebak pada permainan berikutnya.

Demikianlah permainan ini berlangsung terus menerus sampai mereka merasa lelah ataupun mengantuk dan sepakat untuk mengakhiri permainannya.

#### d. Konsekuensi kalah menang

Sebenarnya dalam permainan ini tidak ada sanksi - sanksi bagi yang kalah maupun yang menang, meskipun dalam permainan ini se

tiap kelompok akan menghitung berapa kali mereka menang dalam permainan. Kemenangan yang mereka peroleh hanyalah merupakan kebanggaan dan memberikan kepuasan.

Permainan ini sifatnya hanyalah sebagai hiburan mereka bersama bersuka ria sambil menikmati suasana bulan purnama.

#### 9. Peranannya masa kini

Permainan ini sampai sekarang masih berkembang meskipun sudah mengalami kemunduran dibandingkan dengan masa - masa sebelumnya. Perkembangan permainan ini terutama masih dapat ditemui di daerah pedesaan yang masih belum banyak terjangkau hiburan - hiburan modern pada malam hari misalnya TV, film.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Pada dasarnya masyarakat masih dapat menerima perkembangan permainan ini. Hal ini antara lain disebabkan karena permainan ini di samping tidak memerlukan biaya, juga tidak membahayakan keselamatan anak - anak pada waktu bermain

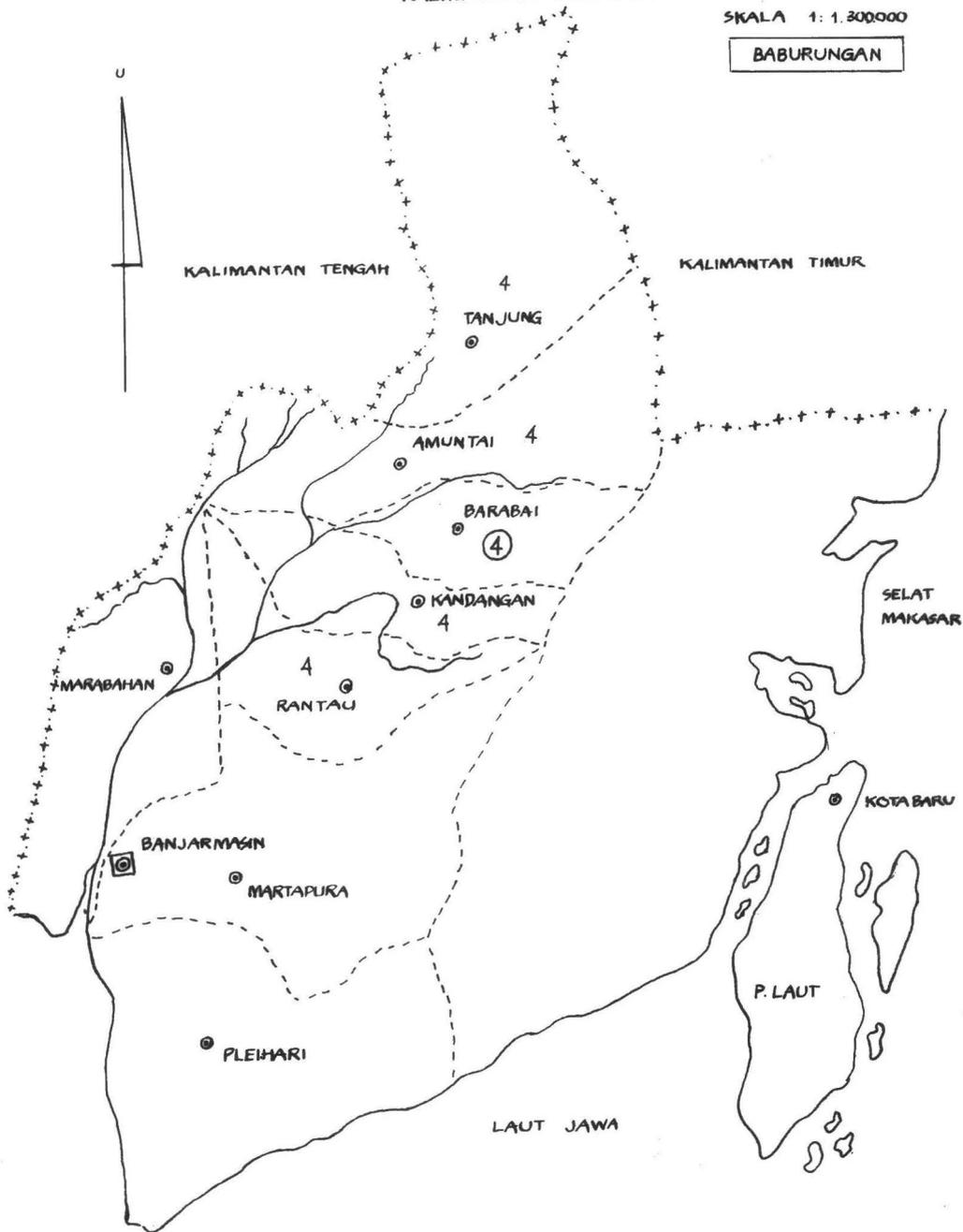
Di samping itu sebenarnya dari jalannya permainan ini dapat dipetik pula unsur - unsur pembinaan kerja sama dan musyawarah bersama antar pemain terutama dalam menentukan siapa yang akan bertindak sebagai burung maupun sebagai penebak. Hanya bagi anak - anak kota sudah tidak terlihat lagi memainkan permainan ini. Hal ini kemungkinan di samping adanya jenis hiburan yang lebih menarik pada malam hari misalnya TV dan film, juga kemungkinan adanya larangan dari orang-orang tua mereka untuk membawa sarung ( sebagai selimut tidur ) pada waktu bermain - main ke luar rumah.

---

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1: 1.300.000

BABURUNGAN



## 5. BACIT

### 1. Nama permainan

Masyarakat Kotamadya Banjarmasin menamakan permainan ini "bacit". Beberapa Kabupaten lainnya seperti Kabupaten Banjar dan Kabupaten Tanah Laut menyebutnya sama. Cara memainkannya pun tidak berbeda. Perkataan bacit ini berasal dari kata cit ditambah awalan ba artinya ialah melakukan permainan cit. Apa sesungguhnya arti permainan cit itu, masih belum ditemukan informasi yang jelas. Salah seorang informan menjelaskan bahwa kata cit itu hanya tiruan bunyi ciiiit ,

Dalam peragaan permainan kelihatan gerakan yang menggunakan bunyi tersebut, maksudnya setiap kali pemain menggerakkan / memindahkan alat yang dipakai, yang disebut anak cit, setiap kali itu pula bersuara cit.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah permainan orang dewasa. Umumnya mereka bermain di waktu sore atau malam, sesudah lepas kerja atau duduk-duduk minum kopi di warung warung kopi. Jadi kalau diperhatikan saat saat mereka melakukan permainan ini, sebenarnya hampir sama dengan permainan catur atau dam.

Sifat permainan ini adalah perorangan yang diikuti oleh dua orang pemain.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Segala golongan yang ada dalam masyarakat, pemuda, orang tua dari lapisan apa saja dapat dan bisa memainkan permainan ini. Petani, nelayan, pedagang, pegawai negeri dan lain sebagainya sangat menyenangi permainan ini. Seperti permainan catur, kadang-kadang penontonnya malah lebih banyak yang menyaksikan bergerombol di samping pemain yang sedang bermain.

Jadi jelas sekali bahwa permainan ini tidaklah dimainkan oleh salah satu golongan tertentu saja dalam masyarakat. Siapa saja dan golongan apa saja dapat memainkan permainan ini.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Kapan timbulnya permainan ini tidak diketahui secara pasti. Yang jelas menurut keterangan beberapa informan, sejak mereka masih kecil yaitu waktu mereka berusia sekitar sepuluh tahun permainan ini sudah ada.

Sampai dengan sekitar tahun 60 an masih kelihatan permainan ini di mainkan. Setelah itu hingga saat ini sudah tidak nampak dimainkan orang lagi. Mungkin sebab - sebab mengapa permainan ini tidak berkembang lagi karena terdesak oleh jenis permainan lainnya yang lebih menarik perhatian orang.

Kalau dibandingkan dengan permainan catur, jelas sekali orang lebih menyukai catur dari pada bacit walaupun bacit alatnya sembarang saja misalnya batu - batu kerikil yang kecil atau potongan bilah lidi yang dipatah - patah. Jadi sekarang permainan ini sudah menghilang dan tidak berkembang lagi.

## 5. Peserta / pelaku permainan

### a. Jumlahnya

Karena permainan ini bersifat perorangan, maka jumlah pemainnya biasanya tidak lebih dari 2 orang. Kalau dikompetisikan maka permainan menjadi beregu dan pemainnya bisa menjadi 4 atau 5 satu regunya.

### b. Usianya

Usia pemain umumnya 12 tahun ke atas. Permainan ini memerlukan daya berfikir yang kuat, sehingga anak - anak kecil jarang dan hampir tidak pernah diikuti sertakan.

### c. Jenis kelamin

Jenis kelamin para pemain adalah laki - laki. Tidak pernah kelihatan bahwa permainan ini dimainkan oleh perempuan, walaupun tidak ada larangan untuk perempuan memainkannya.

### d. Kelompok sosialnya

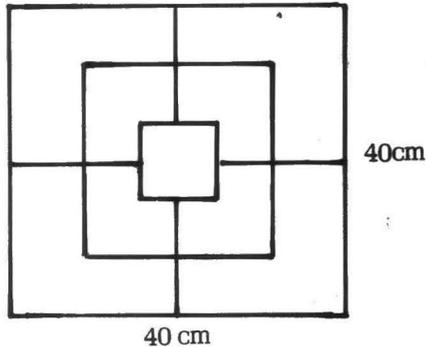
Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja dan dari golongan apa saja. Segala lapisan dalam masyarakat boleh memainkannya. Pegawai negeri, pedagang, petani dan sebagainya dapat bermain bersama - sama.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

a. Lapangan permainan

Permainan ini tidaklah memerlukan lapangan permainan yang khusus. Cukup sebuah meja kecil dengan dua buah kursi untuk duduk berhadapan - hadapan. Kadang - kadang papan kecil yang berukuran kurang lebih 40 cm persegi atau lantai biasa yang dapat ditulisi untuk papannya sudah cukup memadai, sedangkan pemainnya cukup duduk di lantai saja. Papan yang dipakai untuk permainan ini biasanya disebut "papan bacit".

Gambar diagram I ( papan abcit ) :



b. Alat permainan

Alat yang dipergunakan untuk permainan bacit ini ada dua macam yaitu : papan bacit dan anak cit. Sebenarnya alat ini tidak perlu dibuatnya secara khusus, sebab lantai biasa pun dapat dipergunakan sebagai papannya untuk bermain. Demikian pula meja biasa dapat dijadikan papan bacit tersebut. Tinggal kita mencari kapur tulis untuk membuat lapangan bacit tersebut ( lihat gambar diagram I ).

Alat lainnya ialah anak cit yang diambil dari batu kerikil atau patahan - patahan lidi. Inipun tidak memerlukan kekhususan membuatnya. Dimana - mana kita bisa mendapatkannya.

7. Iringan musik

Tidak ada iringan atau ilustrasi musik dalam permainan ini.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapannya

Mula mula pemain yang akan bermain menyiapkan tempatnya, kemudian menyediakan papan bacitnya dan mencari anak citnya.

Setiap pemain memegang / memiliki masing masing 12 biji anak cit. Misalkan pemain A memegang 12 anak cit dari batu kerikil dan pemain B memegang anak cit dari potongan bilah lidi kira kira 1 cm panjangnya

Aturan permainan disepakati lebih dahulu, misalnya pengambilan anak cit yang pertama kali maksimum 3 biji dan selanjutnya hanya sebiji dan sebagainya.

**b. Aturan permainan**

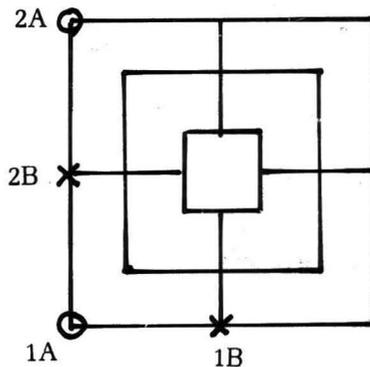
- 1). Pemain yang berhak menjalankan anak cit yang pertama, pada permainan tahap ke dua hanya dibolehkan mengambil anak cit sebanyak 3 buah / biji.
- 2). Dalam tahap ke dua, pemain cit berhak mengambil biji anak cit lawan hanya satu biji.
- 3). Seorang pemain dinyatakan kalah apabila anak citnya habis diambil lawan, atau tidak dapat bergerak lagi karena tertutup oleh biji / anak cit lawan.

**c. Tahap - tahap permainan**

Setelah semua persiapan selesai, pemain melakukan hum - pin - sut untuk menetapkan siapa yang akan memulai permainan. Dalam tahap tahap permainan ini akan diuraikan permainan yang perorangan Misalnya pemainnya terdiri dari A dan B. A menang pinsut sehingga A lah yang memulai permainan.

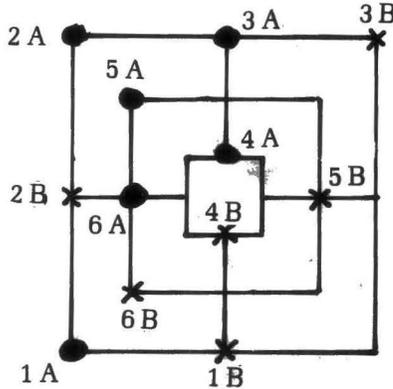
Tahap pertama permainan ini ialah : A meletakkan anak citnya ( kerikil) di papan cit pada tempat nomor 1A ; kemudian disambung oleh B meletakkan anak citnya ( bilah lidi ) dalam giliran ke dua pada I B. Giliran ke tiga kembali kepada A meletakkan anak citnya pada tempat 2A yang kemudian disambung lagi oleh B meletakkan anak citnya pada tempat 2B

Gambar diagram II ( kedudukan anak cit A dan B sesudah dua giliran an masing - masing ) :



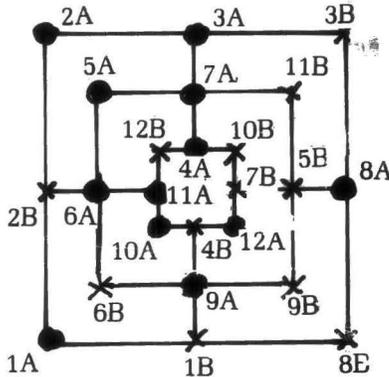
Meletakkan anak cit tersebut bersambung terus dan bergantian antara A dan B. Pemain A atau B meletakkan anak citnya harus berfikir dan bersiasat, karena kalau terjadi kesalahan akan sukar untuk mendapatkan kemenangan.

Dalam gambar diagram III ini diperlihatkan anak cit sebanyak masing - masing 6 biji bagi pemain A dan B yang tersusun pada papan cit setelah 6 giliran.



Dengan kedudukan anak cit seperti ini kekuatan pemain A dan B berimbang. Giliran meletakkan anak cit berjalan terus sampai akhirnya A meletakkan ke 12 biji anak citnya dan B demikian pula.

Pada diagram IV diperlihatkan kedudukan anak cit seluruhnya di atas papan cit :



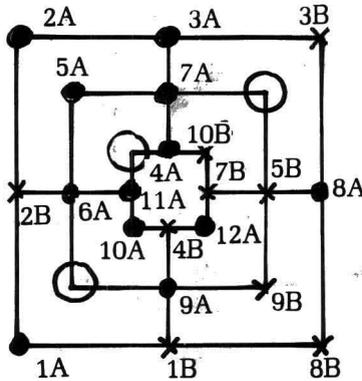
Dalam tahap pertama ini bisa terjadi susunan anak cit milik A langsung berjajar tiga seperti 4A, 7A dan 3A atau anak cit milik B seperti 9B, 5B dan 11B (Diagram IV)

Walaupun pengertian cit itu berarti membuat anak cit tersusun berjajar 3 dan kepada pemain yang dapat melakukannya berhak mengambil satu biji milik lawan yang sudah tersusun dalam papan cit, dalam tahap pertama ini ( tahap penyusunan anak cit ) hak mengambil anak cit lawan itu tidak berlaku.

Tahap I berakhir setelah semua anak cit tersusun di papan cit, baik milik A maupun milik B. Prinsip cara meletakkan anak cit tersebut harus bergantian / bergiliran yaitu A, B ; A, B ; A, B dan seterusnya sampai anak cit yang ke 12.

Tahap berikutnya adalah tahap ke dua. A yang menang pin - sut mendapatkan hak untuk membuka permainan yaitu mengambil 3 biji anak cit milik B ; misalnya biji yang diambil A adalah 6 B, 11 B dan 12 B.

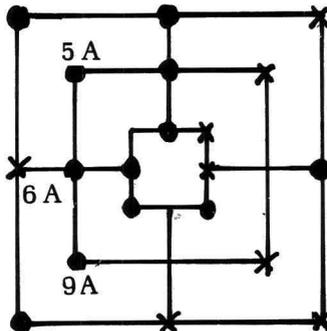
Posisi anak cit menjadi seperti yang diperlihatkan dalam diagram V ini :



Setelah A mengambil 3 biji anak cit milik B, permainan diteruskan oleh B untuk giliran ke dua. B memungut anak citnya 5 B dipindahkan ke tempat bekas 11 B, dengan maksud membuka kemungkinan agar anak citnya bisa cit yaitu apabila anak nomor 7 B dipindahkan ke tempat bekas biji 5 B.

Meskipun B sudah membuka kemungkinan untuk bisa cit, tapi masih kalah posisi dengan A. Posisi anak cit A sudah terbuka lebih dahulu dengan diambilnya nomor 6 B dan 12 B. Pada giliran berikutnya A memindahkan anak citnya nomor 9 A menempati bekas kedudukan anak cit nomor 6 B dan langsung cit. Waktu A menggerakkan biji 9 A ke tempat 6 B yang sudah kosong, A bersuara cit. Kedudukan cit terjadi pada anak cit milik A nomor 5 A, 6 A dan 9 A.

Gambar diagram VI (kedudukan anak cit A dan B setelah A melakukan cit) :

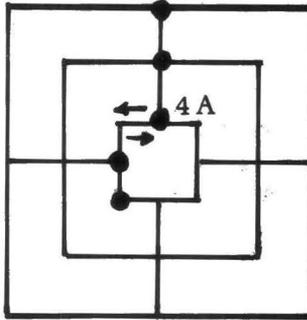


Sesudah A memenuhi gilirannya dan ternyata melakukan cit, maka A mendapat hak mengambil biji / anak cit B sebiji. A misalnya mengambil nomor 7 B. Dengan diambilnya nomor 7 B ini kesempatan B untuk dapat melakukan cit hilang, artinya anak nomor 7 B tadi yang seharusnya dapat cit menjadi buyar.

Pada waktu giliran B tiba, B hanya dapat memindahkan anak citnya yaitu 10 B ke bekas tempat 7 B. Giliran A sekarang akan melakukan cit lagi yaitu 4A ke tempat bekas 12 B yang sudah diambil A.

Kalau kita perhatikan susunan anak cit A dalam diagram VIII, maka A akan membuat cit pulang balik yaitu anak cit nomor 4 A.

Diagram VII :



Gerakan pemindahan anak cit pulang balik ini disebut "arikan". Dengan posisi yang baik bagi A ini, sudah dapat dipastikan A akan menang karena B akan kehabisan anak citnya. Untuk mempercepat proses jalannya permainan, kadang-kadang pemain yang sudah dapat memantikan akan kalah juga, menyatakan langsung menyerah dan memulai permainan baru lagi.

Selanjutnya kalau permainan beregu yang terjadi, maka jumlah pemain harus genap dan permainan berjalan sama dengan perorangan. Perhitungan kalah menang adalah menghitung jumlah yang menang atau yang kalah setiap regu. Misalnya regu I pemainnya ABC dan regu II D E F. Dalam permainan yang berlangsung ternyata regu A, 2 kalah dan 1 menang. Dari perbandingan jumlah peserta jelas sekali bahwa regu A kalah dan regu B menang.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Sanksi terhadap pemain yang kalah tidak ada. Pemain yang menang biasanya merasa bangga sekali atas kemenangannya. Yang kalah terpaksa harus menerima kealahannya dengan secara sportif serta harus mengakui keunggulan lawannya.

## 9. Peranannya masa kini

Permainan ini mempunyai pengaruh dan peranan yang kecil sekali terhadap masyarakat. Boleh juga dikatakan permainan ini semacam olah raga otak.

Keuntungan yang diperoleh adalah latihan berfikir jauh seperti main catur. Walau pengaruh positifnya ada, tapi kurang berperan untuk masa kini, sehingga permainan ini cepat sekali menghilangnya.

## 10. Tanggapan masyarakat

Sesungguhnya masyarakat menanggapi permainan ini cukup positif. Tetapi karena peranannya kecil sekali untuk kepentingan perkembangan permainan atau pendidikan pada umumnya, maka masyarakat tampaknya tidak merasa dirugikan kalau permainan ini tidak berkembang lagi.

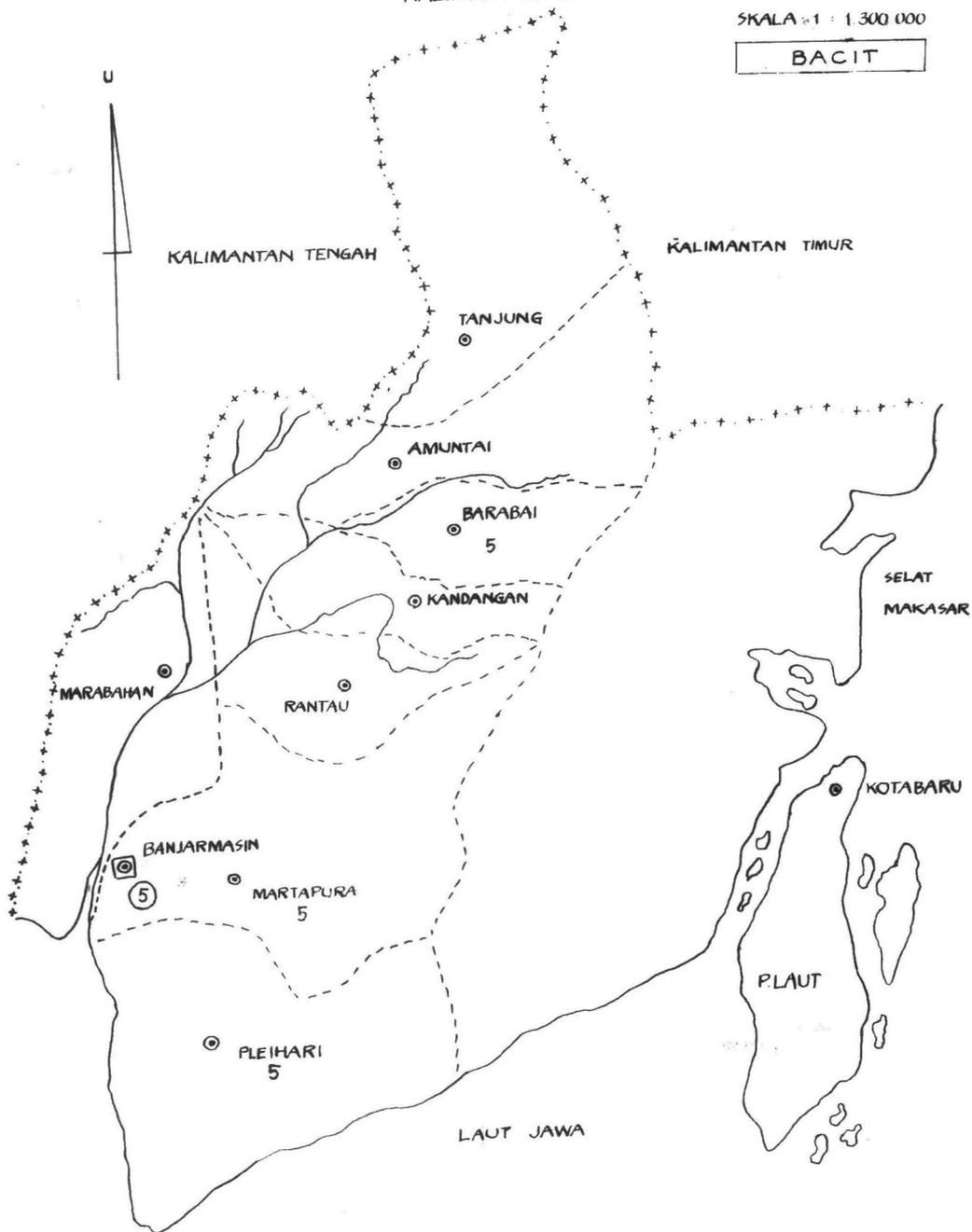
Meskipun permainan ini melatih orang berfikir, yaitu merancang atau mengatur siasat, tetapi masih lebih sederhana kalau dibandingkan dengan permainan catur.

---

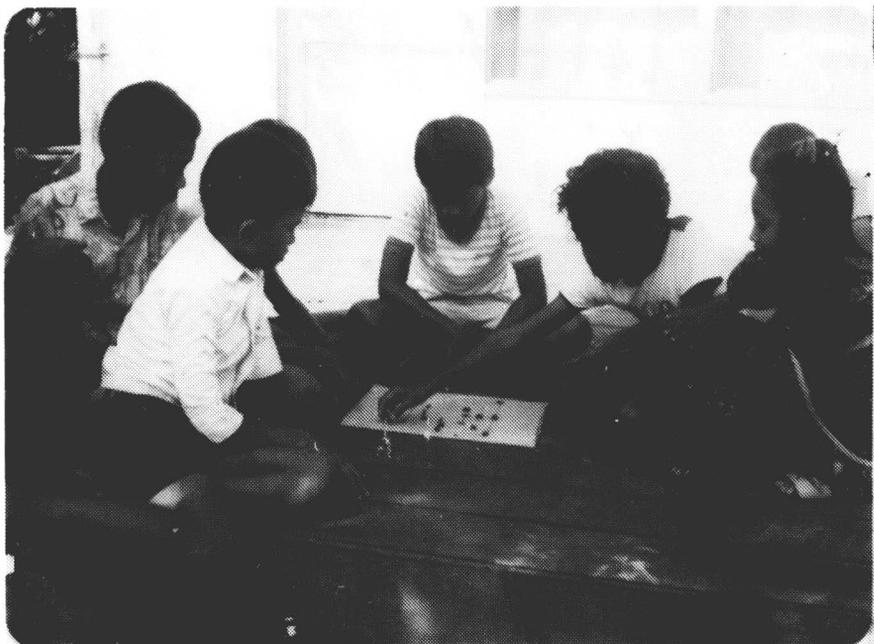
PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BACIT



## BACIT



*Seorang pemain sedang meletakkan biji permainan/undasan dalam lapangan permainan.*



*Seorang pemain berusaha menggeserkan undasnya dari titik yang satu ke titik yang lain agar dapat melakukan cit.*

## 6. BADURIT

### 1. Nama permainan

Badurit berasal dari kata durit ( bahasa Banjar ) yang berarti paling belakang, mendapat awalan ba - ber ( bahasa Indonesia ). Badurit berarti bermain paling belakang.

Istilah durit ini sebenarnya diambil dari kata - kata yang sering ditujukan kepada salah seorang pemain yang dalam melakukan lemparan tahap pertama ternyata undasnya ( alat pelempar berupa batu atau potongan kayu ) paling dekat dengan garis batas pelemparan.

Pemain ini berarti akan mendapat giliran main pada urutan paling belakang ( durit ) untuk tahap berikutnya. Kadang - kadang kata durit ini juga sering diucapkan oleh salah seorang pemain itu sendiri. Pada waktu melakukan lemparan tahap pertama, para pemain berusaha melemparkan undasnya jauh - jauh dari garis batas pelemparan agar nantinya mendapat giliran main pada urutan terdahulu.

Kadang - kadang salah seorang pemain berkata : “ unda durit aja ” “ yang berarti ” aku paling belakang saja ” sambil melemparkan undasnya dekat - dekat dengan garis batas pelemparan.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah merupakan permainan yang bersifat rekreatif dan kompetitif serta dapat dimainkan dalam segala waktu tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu.

Waktu pelaksanaan permainan ini hanya pada siang hari, baik pagi, siang maupun sore hari. Dalam permainan ini biasanya anak - anak mencari tempat yang bernaung dari sengatan cahaya matahari sehingga anak - anak dapat bermain dengan tenang.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Karet gelang adalah merupakan alat permainan dalam permainan badurit ini yang sekaligus dipergunakan sebagai alat taruhan. Karena karet gelang banyak dijual di warung - warung di seluruh wilayah Kalimantan Selatan, tidak mengherankan apabila permainan ini berkembang di seluruh wilayah Kalimantan Selatan. Permainan ini berkembang di seluruh lapisan masyarakat, tidak terbatas pada lapisan masyarakat tertentu.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasar keterangan dari para informan menyatakan bahwa pada waktu mereka masih kecil permainan ini sudah ada dan merupakan salah satu jenis permainan yang digemari oleh anak - anak.

Dari keterangan ini dapat diperkirakan bahwa permainan ini telah berkembang di wilayah Kalimantan Selatan sejak sebelum kemerdekaan tahun 1945.

#### 5. Peserta / pelaku

##### a. Jumlahnya

Permainan ini merupakan jenis permainan perorangan, maksudnya meski pun pemainnya terdiri beberapa orang tetapi bukan beregu. Biasanya jumlah pemain antara 2 - 6 orang anak.

##### b. Usianya

Permainan ini merupakan jenis permainan anak - anak yang usianya antara 6 - 15 tahun.

##### c. Jenis kelamin

Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan anak laki - laki saja, tidak pernah dilakukan oleh anak perempuan meskipun sebenarnya permainan ini bisa dilakukan oleh anak - anak perempuan. Hal ini kemungkinan sekali disebabkan dalam permainan ini setiap pemain harus melemparkan undas berupa batu atau potongan kayu yang dianggap merupakan permainan kasar dan tidak cocok bagi perempuan.

Disamping itu dalam permainan ini juga terdapat unsur taruhan karet gelang yang tidak cocok dengan sifat kewanitaan.

##### d. Kelompok sosialnya

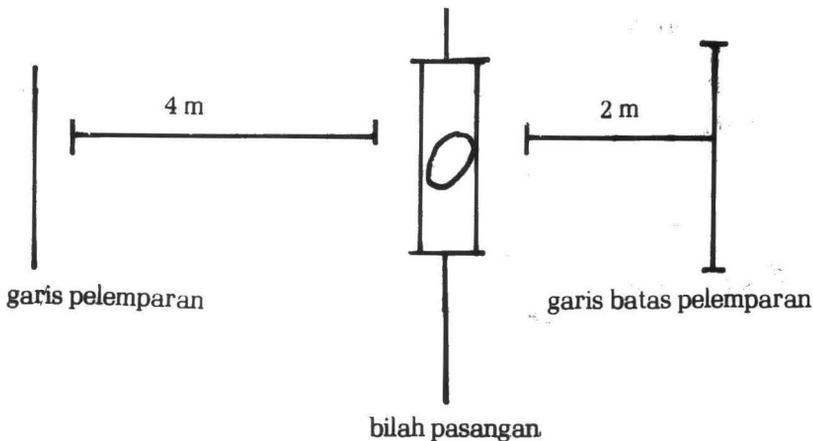
Karet gelang ( adalah ) merupakan alat permainan yang disenangi oleh anak - anak dan segala lapisan masyarakat. Oleh karena itu permainan ini pun merupakan jenis permainan yang disenangi dan dapat diikuti oleh anak - anak dari segala lapisan masyarakat tidak terbatas pada lapisan masyarakat tertentu. Anak - anak dari segala lapisan masyarakat bermain bersama - sama tanpa ada perbedaan.

#### 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Adapun peralatan ( perlengkapan ) yang diperlukan dalam permainan

ini adalah :

- a. Alat pelempar yang disebut undas yang dapat berupa batu atau potongan papan / kayu. Setiap pemain harus mempunyai satu buah undas. Dalam memilih undas harus dicari yang berbentuk pipih dan berat agar apabila dilemparkan dan jatuh di tanah akan mudah berhenti dan tidak akan menggelinding. Biasanya anak - anak lebih senang mencari potongan papan ulin ( kayu besi ) dengan ukuran lk. 10 x 10 cm sebagai undasnya karena kayu ulin ini cukup berat sehingga kalau dilemparkan tidak mudah melayang.
- b. Karet gelang ( yang ) dipakai sebagai taruhan
- c. Potongan bambu yang sudah dibelah sepanjang lk. 30 cm atau potongan kayu segi empat ukuran lk. 10 x 30 cm dengan tebal lk. 5 cm. Bambu atau kayu ini dipergunakan sebagai tempat untuk meletakkan karet gelang sebagai taruhan.
- d. lapangan permainan biasanya di halaman rumah yang cukup lebar dengan tanahnya yang rata. Adapun daerah lapangan permainan tersebut adalah sebagai berikut :



## 7. Iringan musik / gamelan

Dalam permainan ini tidak diperlukan iringan musik baik vokalia maupun instrumentalia.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Setelah adanya kesepakatan antara anak - anak untuk bermain badminton ini mereka kemudian mencari halaman yang cukup luas dan membuat garis - garis sebagai lapangan permainan. Disamping itu

mereka juga mencari bilah bambu atau potongan kayu sebagai tempat untuk memasang karet gelang sebagai taruhan. Biasanya masing-masing anak sudah memiliki undas yang selalu mereka simpan setelah selesai bermain. Bagi yang belum punya undas mereka perlu mencari potongan papan / kayu yang biasanya dengan mudah / cepat didapat. Apabila sebagai persiapan permainan ini telah cukup., segera dimulailah permainan ini.

#### b. Aturan permainan

Adapun aturan permainan yang perlu ditaati oleh setiap pemain adalah sebagai berikut :

1. Apabila salah seorang pemain setelah melakukan lemparan tahap pertama ternyata undasnya tidak dapat melampaui atau tepat pada garis batas pelemparan, maka pemain ini dinyatakan mati dan tidak boleh ikut lagi dalam permainan tahap berikutnya.
2. Apabila setelah semua pemain telah selesai melakukan lemparan tahap pertama, ternyata terdapat undas milik dua atau lebih pemain sama jaraknya dengan garis batas pelemparan maka untuk menentukan urutan bermain bagi pemain ini adalah dengan jalan basium / pinsut.
3. Apabila salah seorang pemain dalam melakukan lemparan tahap kedua yang ditujukan ke bilah tempat menaruh karet gelang taruhan ternyata terdapat karet gelang yang jatuh maka karet gelang yang jatuh tersebut berhak diambil oleh pemain tersebut. Namun apabila ada karet yang jatuh tersebut ternyata sebagian masih berada di atas bilah, maka karet gelang tersebut dinyatakan belum jatuh dan perlu diatur atau dinaikkan kembali ke atas papan sebelum pemain berikutnya melakukan pelemparan.

#### c. Tahap - tahap permainan

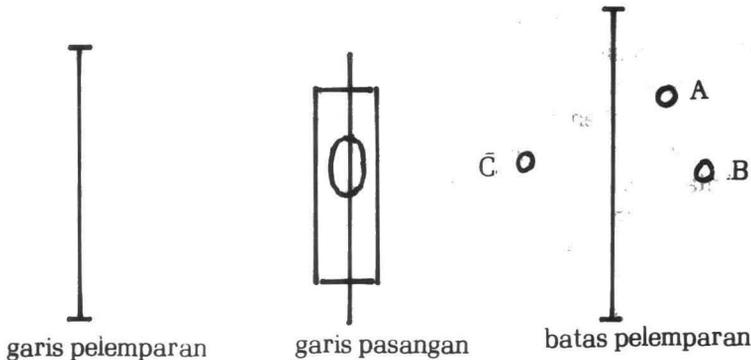
Dalam pelaksanaan permainan ini dapat dibagi menjadi dua tahap yaitu :

Tahap pertama yang sering disebut tahap kacian. Setelah semua persiapan untuk bermain sudah selesai, kemudian ditetapkan berapa jumlah karet gelang yang akan dipakai sebagai taruhan untuk masing-masing pemain., Karet gelang yang telah dikumpulkan kemudian diletakkan di atas bilah bambu / kayu di garis pasangan. Selanjutnya secara bergantian para pemain berusaha melampirkan undasnya dari garis pelemparan sehingga melampaui garis batas pelemparan. Setelah semua pemain sudah melemparkan undasnya, baru ditetapkan bersama urutan - urutan bermain untuk tahap berikutnya.

Penentuan urutan ini berdasarkan urutan jarak undas mereka

dengan garis batas pelemparan. Pemain yang undasnya paling jauh dengan garis batas pelemparan akan berhak main pertama kali dalam tahap berikutnya, sedangkan pemain yang undasnya paling dekat dengan garis pelemparan akan berada pada urutan yang paling belakang (durit)

Bagi pemain yang ternyata undasnya tidak berhasil melampaui atau tepat pada garis batas pelemparan, pemain ini dinyatakan mati dan tidak boleh ikut main pada tahap berikutnya. Sebagai contoh misalnya setelah melakukan lemparan tahap pertama kedudukan undas para pemain seperti terlihat dalam sketsa dibawah ini :



Dalam kedudukan seperti tersebut maka pemain C dinyatakan mati karena undasnya tidak dapat melampaui garis batas pelemparan dan tidak boleh ikut melanjutkan lemparan tahap berikutnya. Sedangkan urutan pemain untuk lemparan tahap kedua adalah urutan pertama B karena undasnya paling jauh dari garis batas pelemparan dan kedua A.

Setelah diketahui urutan - urutan bermain tahap kedua maka dimulailah tahap lemparan ke arah biji taruhan. Pemain yang berhak melakukan lemparan pertama kemudian berusaha melemparkan undasnya dari tempat undasnya kini berada menuju bilah pasangan.

Pemain ini berusaha agar lemparannya dapat tepat mengenai bilah pasangan dan dapat menjatuhkan karet gelang taruhan. Karet gelang yang berhasil dijatuhkannya berarti menjadi haknya dan boleh diambil.

Apabila masih ada karet gelang yang belum jatuh maka kemudian giliran pemain urutan kedua. Demikian seterusnya sampai karet gelang di atas bilah pasangan habis. Namun apabila setelah semua pemain mendapat giliran melempar tetapi ternyata masih ada karet gelang yang belum jatuh, maka biasanya mereka sepakat untuk menambah karet gelang taruhan lagi dan dimulai dari lemparan tahap pertama lagi.

d. Konsekuensi kalah menang

Karena permainan ini pada dasarnya adalah permainan perorangan maka konsekuensi kalah menang dalam permainan ini adalah bagi pemain yang selalu menang berarti akan banyak mendapatkan karet gelang.

Di samping itu bagi anak yang selalu tepat melempar bilah pasangan dikatakan anak yang bidik dan ini merupakan kebanggaan tersendiri bagi pemain tersebut. Sedangkan bagi pemain yang kurang mahir dalam melemparkan akan banyak kehilangan karet gelang sebagai alat taruhan.

#### 9. Peranannya masa kini

Permainan ini sampai sekarang merupakan permainan yang tetap digemari oleh anak - anak meskipun kadang - kadang bersifat musiman.

Selama masih ada orang atau warung yang menjual karet gelang maka permainan ini kemungkinan akan tetap masih berkembang.

Meskipun sebenarnya dalam permainan ini terdapat unsur taruhan, namun sebenarnya terdapat pula unsur - unsur positif yang dapat dipetik yaitu antara lain merupakan latihan ketepatan melempar suatu sasaran di samping merupakan latihan kemahiran menentukan strategi dalam melempar tahapan pertama.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Meskipun dalam permainan ini terdapat unsur unsur taruhan, namun karena taruhannya hanya karet gelang yang cukup murah, masyarakat ataupun orang tua pada dasarnya tidak melarang anak anaknya melakukan permainan ini.

Hal ini kemungkinan di samping permainan ini merupakan sarana hiburan bagi anak anak mereka juga sebenarnya masih terkandung unsur - unsur pembinaan latihan ketrampilan melempar.

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1 300 000

BADURIT

U



KALIMANTAN TENGAH

KALIMANTAN TIMUR

6  
TANJUNG

6  
AMUNTAI

6  
BARABAI

6  
KANDANGAN

6  
MARABAHAN

6  
RANTAU

6  
BANJARMASIN

6  
MARTAPURA

6  
PLEIHARI

SELAT  
MAKASAR

KOTABARU

P. LAUT

LAUT JAWA

## BADURIT



*Seorang anak berusaha melemparkan undasnya dari garis pelembaran ke garis kacion*



*Seorang pemain yang menang dalam melakukan kacion berusaha melempar karet pasangan/taruhan dari garis kacion dengan undasnya.*

## 7. BAGIMPAR

### 1. Nama permainan

Permainan ini dinamakan masyarakat daerah Kalimantan Selatan dengan Bagimpar. Asal kata Gimpar. Jadi Bagimpar berarti melakukan permainan Gimpar.

Nama permainan ini sebenarnya diambil dari sebutan salah satu tahapan dalam permainan tersebut, yaitu tahapan Gimpar, yang merupakan variasi dari kata lempar. Karena permainan ini pelemparannya dilakukan dengan kaki, maka tahapan itu dinamakan Gimpar.

### 2. Peristiwa/waktu

Bagimpar merupakan permainan hiburan bagi anak - anak waktu mereka berkumpul dan dalam pelaksanaannya tidak terikat pada peristiwa sosial tertentu.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak - anak pada waktu siang hari, baik waktu pagi, siang atau sore hari. Suasana permainan cukup mengasyikkan. Hal ini terlihat pada waktu anak - anak sedang melakukan permainan tersebut. Kelihatan anak - anak sering lupa waktu makan dan juga lamanya mereka mengadakan permainan itu sampai beberapa jam lamanya.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Pada masa lalu, terutama di daerah pedesaan, hiburan anak anak sangat terbatas sekali. Satu - satunya hiburan bagi anak - anak adalah bermain. Permainan yang mereka adalah antara lain permainan Bagimpar.

Permainan ini merupakan permainan yang berkembang di masyarakat yang tidak membedakan kelompok sosial tertentu. Karenanya permainan ini didukung oleh masyarakat, baik masyarakat petani, buruh, nelayan, pedagang dan lain - lainnya.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan dari para informan, permainan Bagimpar ini sudah ada sejak beliau - beliau masih kecil, yaitu sebelum kemerdekaan. Sekarang permainan tersebut sudah hampir punah. Hal ini terbukti pada masa sekarang ini permainan tersebut sangat jarang sekali dilakukan

oleh anak - anak.

## 5. Peserta/pelaku

### a. Jumlah pemain

Permainan Bagimpar ini dapat dilakukan secara perorangan dan dapat pula diadakan secara beregu. Kalau diadakan secara perorangan, maka jumlah pemainnya hanya dua orang. Dari ke dua orang itu, yaitu seorang sebagai pemain yang naik dan yang seorang lagi sebagai pemain yang pasang.

Sedangkan dalam permainan beregu, sekurang - kurangnya 4 orang dan sebanyak-banyaknya 8 orang. Sekurang - kurangnya 4 orang, karena kelompok / regu itu anggotanya harus lebih dari satu setiap regu.

Mengenai tidak melebihi dari 8 orang, karena kalau terlalu banyak akan menyulitkan dalam penempatan pasangan dan juga dalam waktu melakukan permainan tersebut.

### b. Usianya

Permainan ini dilakukan oleh anak - anak yang berusia antara 7 sampai 15 tahun. Bagi anak yang belum berusia 7 tahun biasanya belum mampu melakukan gimparan. Dan bagi anak yang usianya lebih dari 15 tahun, biasanya mereka enggan turut bermain, karena takut mendapat ocehan dari masyarakatnya.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini merupakan permainan khusus bagi anak laki - laki. Hal ini mungkin kebiasaan dari masyarakatnya dan mungkin pula karena tidak ada keberanian dari anak perempuan yang melakukan permainan ini.

### d. Kelompok sosialnya

Permainan ini tidak membedakan kelompok sosial di masyarakat. Sehingga permainan ini boleh dimainkan oleh anak - anak dari kelompok sosial mana pun. Begitu pula dalam melakukan permainan, mereka bergabung menjadi satu dengan tidak membedakan apakah dia dari anak petani, anak pedagang, anak pegawai dan sebagainya.

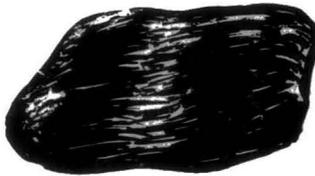
## 6. Perlengkapan permainan

Perlengkapan / peralatan permainan yang diperlukan dalam permainan ini ialah :

a. Alat permainan

Alat permainan ini sebenarnya mempunyai dua fungsi. Bagi pemain yang pasang alat ini digunakan sebagai pasangan dan bagi yang naik digunakan sebagai alat Gimparan / lemparan, yang sering disebut dengan nama undas. Benda - benda yang digunakan untuk alat pasang an / undas ini ialah batu kali yang berbentuk pipih dan dicari pula bentuknya yang persegi. Diperlukan alat pasangan / undas yang demikian supaya memudahkan waktu memasang undas itu di tanah pada waktu pasang dan juga supaya undas itu mudah ditempatkan di punggung kaki waktu membawa dengan jalan bainting - intingan ( berjalan dengan satu kaki ), baik pada waktu menjelang gimparan atau pada waktu membawa undas ke garis pelemparan.

Ukuran alat permainan ini kurang lebih sebagai berikut : Panjangnya kurang lebih 7 cm ., lebarnya kurang lebih 5 cm. Alat permainan itu sebagai gambar dibawah ini :



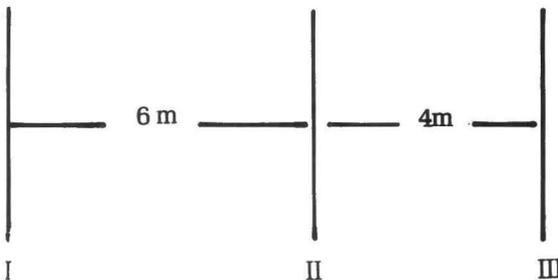
b. Lapangan permainan

Untuk melakukan permainan ini diperlukan suatu lapangan permainan. Lapangan ini terdiri atas 3 buah garis. Garis pertama dinamakan garis penaikan, garis kedua dinamakan garis pasangan dan garis yang ketiga dinamakan garis pelemparan.

Jarak masing - masing garis diperkirakan sebagai berikut :

- Jarak dari garis I ke garis ke dua lk. 6 meter.
- Jarak dari garis II ke garis III lk 4 meter.

Skema lapangan permainan adalah seperti gambar di bawah ini :



## 7. Iringan ( musik, gamelan dan sebagainya )

Permainan Bagimpar tidak memerlukan iringan musik apapun, baik berupa musik vokal maupun alat musik lainnya.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Sebelum diadakan permainan, lebih dahulu diadakan persiapan - persiapan, terutama sekali mencari alat permainan yang digunakan untuk undas / alat pasangan. Alat permainan yang dicari ini tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Kalau terlalu besar, maka akan sulit waktu membawa di punggung kaki. Dan apabila terlalu kecil maka kawan lawan bermain biasanya akan protes, karena mereka sulit mengenai undas apabila yang bersangkutan waktu pasang.

Kalau permainan yang diadakan secara beregu, mereka menetapkan anggota masing - masing regu. Untuk keseimbangan dalam permainan, mereka biasanya memadu yang besar dengan yang besar, yang terampil dengan yang terampil dan yang kecil dengan sesama kecil.

Jika semua itu sudah disiapkan, dan untuk menentukan siapa atau regu yang mana berhak memulai permainan, maka diadakanlah pinsut. Kalau permainan itu diadakan secara beregu, masing-masing regu menunjuk seorang temannya sebagai wakil dari kelompok masing - masing. Wakil yang menang pinsut menjadi pemain atau kelompok / regu yang naik, yaitu sebagai pemain perorangan / beregu yang menjalankan permainan. Bagi yang kalah akan menjadi pemain atau kelompok / regu yang pasang.

### b. Aturan permainan

Permainan Bagimpar ini mempunyai aturan permainan sebagai berikut :

- 1). Keadaan undas semua pemain harus berimbang. Maksudnya tidak ada yang terlalu besar dan tidak ada pula yang terlalu kecil.
- 2). Setiap pemain pada waktu membawa undas, baik waktu akan mengadakan gimparan maupun ketika bainting - intingan ( berjalan dengan satu kaki ) apabila undasnya terjatuh dari punggung kaki, maka pemain itu dikatakan mati x)
- 3). Pemain yang mati dalam permainan secara perorangan akan langsung menjadi pemain yang pasang, tetapi kalau dalam beregu pemain yang mati itu dapat dibela ( digantikan ) oleh temannya sekelompok yang belum mati. Kalau pembelaan itu berhasil, pemain yang

gagal / mati tadi boleh melanjutkan permainan tahap selanjutnya. Sebaliknya kalau pembelaan itu tidak berhasil, kelompoknya secara otomatis menjadi pasang.

### c. Tahap permainan

#### 1) Tahap bagimpar

Setelah dapat ditentukan siapa yang berhak memulai menjalan kan permainan, pihak yang kalah memasang pasangan dan yang menang berkumpul di garis penaikan untuk melakukan gimparan. Se mua pemain yang naik berbaris menghadap ke garis pasangan. Me reka secara bergantian mengadakan gimparan.

Waktu akan melakukan gimparan, undas ditempatkan di punggung kaki kanan atau kaki kiri. Apabila undas ditempatkan di kaki kanan, kaki kiri dilangkahkan ke muka dan selanjutnya kaki kanan kemudian dilanjutkan dengan kaki kiri lagi, setelah itu kaki kanan di ayunkan ke muka agar undas yang ada di punggung kaki itu terlem par tepat mengenai pasangan yang ada di garis pasangan.

Seandainya ada pemain yang mati / tidak berhasil dalam gimpar an ini, yaitu undasnya tidak mengenai pasangan, maka pemain itu ti dak boleh lagi meneruskan permainannya. Dia akan menjadi pemain yang pasang.

Kalau permainan itu diadakan secara beregu, kegagalan itu dapat dibela oleh teman sekelompoknya yang telah berhasil mela kukan gimparan. Bila pembelaan itu berhasil, pemain itu berhak pu la melanjutkan permainannya dalam tahap berikutnya. Sebaliknya kalau pembelaan itu tidak berhasil, maka kelompoknya itu dinyata kan mati. Tahapan permainan tidak dilanjutkan, tetapi diadakan pergantian pasangan, yaitu kelompok yang tadinya pasang menjadi naik ( berhak main intingan ) dan kelompok / regu yang naik menjadi pasang.

#### 2) Tahap baintingan membawa undas diakhiri pelemparan

Setelah selesai mengadakan gimparan, pemain yang pasang membetulkan pasangannya yang telah direbahkan di garis pasangan kembali, sedangkan pemain yang menang menempatkan undasnya di punggung kaki dan selanjutnya membawa undas itu dengan ca ra bainting - intingan dari garis pasangan ke garis pelemparan.

Sesampainya di garis pelemparan kembali berputar mengha dap ke garis pasangan, kemudian berhenti sebentar sambil meng ambung undas yang terletak di punggung kaki. Undas itu kemudian disambut dan terus dilemparkan ke pasangan.

Andaikata seseorang pemain gagal dalam tahap ini, yang dimu

lai dengan membawa undas dengan berinting-inting dari garis pasangan ke garis pelemparan dan diakhiri dengan pelemparan, maka pemain itu dikatakan mati.

Jika permainan itu diadakan secara perorangan, secara otomatis pemain itu menjadi pemain yang pasang dalam permainan selanjutnya. Dia dapat pula menjadi pemain yang naik nantinya, jika undasnya diwaktu dia menjadi pemain yang pasang itu tidak dapat dikenai oleh lawannya bermain.

Sebaliknya kalau permainan itu diadakan secara beregu, pemain yang nanti itu dapat dibela oleh teman sekelompoknya yang telah selesai melakukan tahapan permainan. Pembelaan itu tentunya dimulai dari awal tahapan permainan, yaitu dari membawa undas secara berinting-inting ke garis pelemparan dan diakhiri dengan pelemparan ke undas pasangan. Kalau pembelaan itu berhasil, regu itu tetap naik dalam permainan selanjutnya. Tetapi kalau pembelaan itu tidak berhasil, regu itu menjadi pasang.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Dalam permainan ini tidak ada konsekwensi kalah menang, tetapi bagi pemain yang jarang mati dan sering membela teman yang mati, pemain itu dianggap sebagai pemain yang cakap dan terampil.

### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, permainan ini kelihatannya sudah mendekati kepunahan. Hal ini mungkin disebabkan kurang menonjolnya peranan permainan tersebut di masyarakat. Selain hal itu mungkin pula ada hal-hal lainnya yang antara lain :

- a. Bertambah banyaknya hiburan dan permainan yang lebih menyenangkan anak-anak, sehingga permainan ini jarang dimainkan oleh anak-anak.
- b. Permainan ini terdapat unsur negatifnya, yaitu sering membahayakan anak-anak yang sedang lewat dan juga bagi anak-anak yang sedang melakukan permainan tersebut. Bahaya itu antara lain waktu diadakan nya pelemparan, apabila tidak mengenai pasangan sering undasnya meluncur keluar lapangan dan akan mengenai anak-anak yang lewat. Begitu pula ketika undas mengenai pasangan pun sering pula terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, yaitu kalau berkebetulan undas atau pasangan yang pecah. Pecahannya sering mengenai anak-anak yang sedang bermain itu.
- c. Kalau pada masa yang lalu orang memperbaiki jalanan dengan menggunakan batu kali, tetapi sekarang hanya dengan batu pecah yang

diambil dari pegunungan. Karenanya pada masa sekarang ini anak-anak terutama di daerah rawa sulit mencari batu kali tersebut sebagai alat permainan.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut tanggapan dari tetua masyarakat yang dapat dihubungi menyatakan, bahwa permainan ini sebenarnya dapat membahayakan. Tetapi apabila ada usaha untuk menghidupkannya kembali, mereka sangat bergembira sekali. Hal ini menurut mereka karena di samping mengangkat harkat seni budaya nenek moyang kita, juga akan menambah khasanah kebudayaan bangsa Indonesia sendiri.

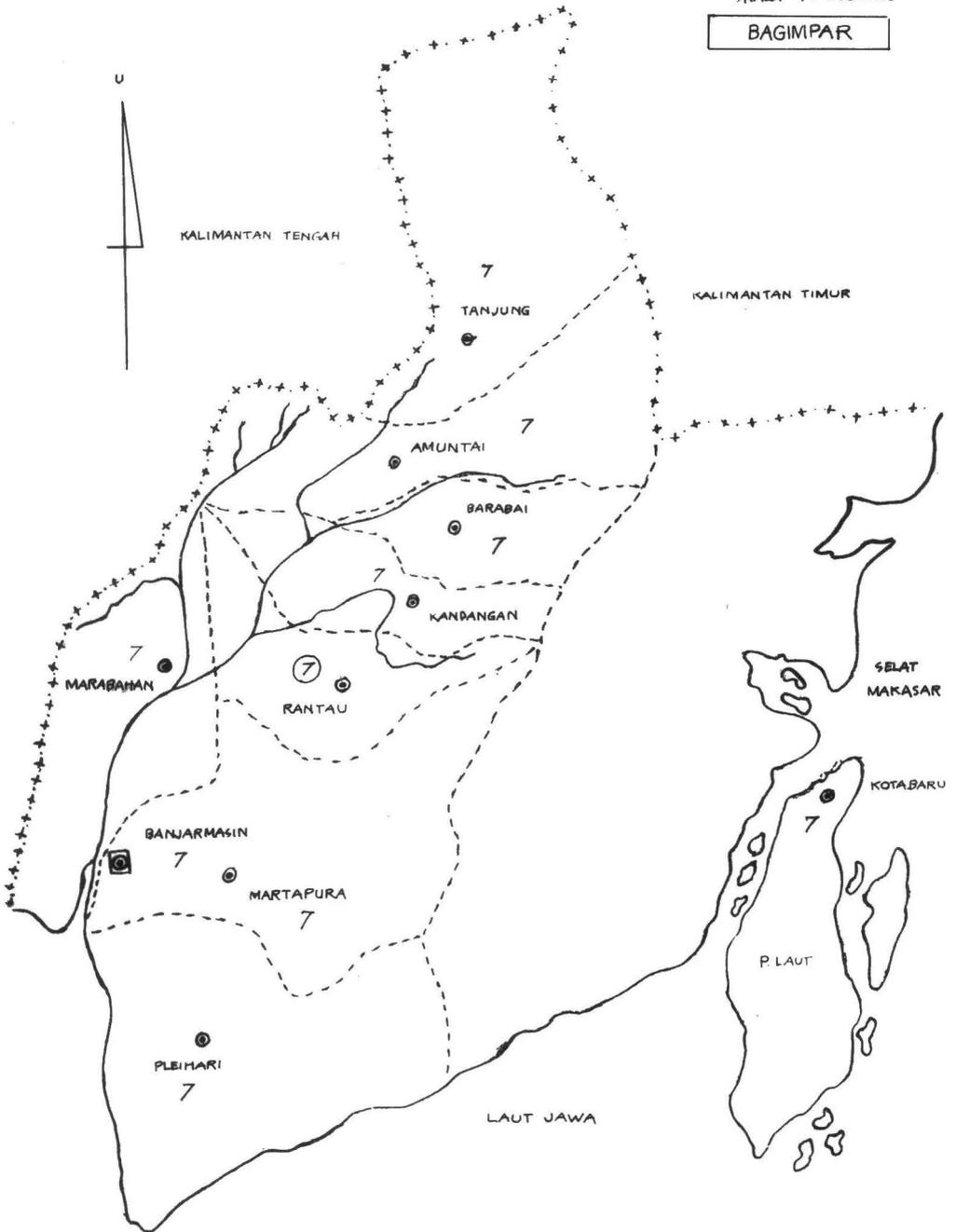
Untuk menghidupkan kembali permainan ini tentunya harus ada usaha-usaha yang antara lain dengan melokalisir daerah permainan itu atau mengganti undas/pasangannya dengan benda yang tidak mudah pecah. Kalau memang pecah juga tidak akan membahayakan bagi anak-anak yang sedang melewati lapangan permainan itu dan juga anak-anak yang sedang melakukan permainan itu sendiri.

---

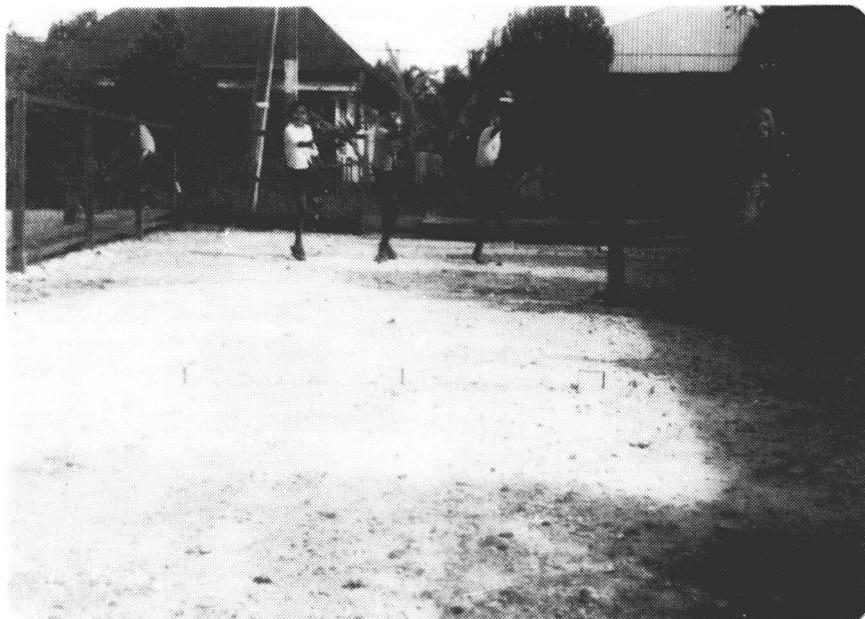
PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BAGIMPAR



## BAGIMPAR



*Pemain melemparkan undasnya dari garis pelemparan ke arah undas pasangan.*



*Pemain melakukan permainan tahap bainting intingan ke arah undas pasangan.*

## 8. B A G U M

### 1. Nama permainan

Bagum berasal dari akar kata gum dan mendapat awalan ba yang dalam bahasa Indonesia sama dengan ber. Bagum = bergum yang berarti bermain gum.

Kata gum ini kemungkinan merupakan perubahan bunyi Bum yang maksudnya seolah-olah bunyi tembakan. Kata gum (bum) ini kita dapat dalam jalannya permainan yaitu apabila salah seorang pemain dari kelompok B misalnya yang datang ke tempat pimpinan permainan ternyata sama dengan nama yang dibisikkan oleh salah seorang pemain dari kelompok A maka secara serentak pemain dari kelompok A berteriak gum, seolah-olah menembak pemain lawan tersebut.

Ini berarti pula pemain lawan tersebut kena tembak dan pemain ini dinyatakan mati tidak boleh mengikuti permainan selanjutnya. Dari teriakan pemain gum inilah asal mula dari nama permainan bagum.

### 2. Peristiwa/waktu

Permainan ini adalah permainan anak-anak yang lebih banyak bersifat rekreatif, yang dapat dimainkan dalam segala waktu tidak terikat pada peristiwa sosial tertentu.

Pelaksanaan permainan ini pada dasarnya dapat dimainkan pada siang hari (pagi, siang maupun sore hari) dan dapat pula dimainkan pada malam hari pada waktu bulan purnama. Hanya biasanya permainan ini lebih banyak dimainkan pada sore hari sambil beristirahat maupun pada malam hari pada waktu bulan purnama sambil menikmati udara malam bulan purnama.

Permainan ini memang cocok sekali dimainkan pada malam hari bulan purnama sambil menunggu larut malam untuk pergi tidur, karena dalam permainan ini tidak banyak memerlukan gerak dan mengeluarkan keringat.

### 3. Latar belakang sosial budaya

Permainan ini merupakan permainan yang berkembang di seluruh wilayah Kalimantan Selatan, terutama di masyarakat pedesaan yang belum banyak terjangkau oleh hiburan modern seperti TV dan film.

Anak-anak dari segala lapisan masyarakat dapat mengikuti dan

memainkan permainan ini, tidak terbatas bagi golongan masyarakat tertentu saja.

Justru dalam permainan ini akan terlihat adanya kerja sama dan usaha pembinaan kepercayaan antar pemain dari segala lapisan masyarakat.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan informasi yang dapat dikumpulkan dari informan dinyatakan bahwa pada waktu mereka masih kecil permainan ini sudah ada dan merupakan salah satu jenis permainan yang sangat digemari oleh anak-anak. Dari keterangan para informan ini dapat disimpulkan bahwa permainan ini sudah ada sebelum masa kemerdekaan.

#### 5. Peserta/pelaku

##### a. Jumlah

Peserta dari permainan ini terdiri dari dua kelompok dan dibantu oleh seorang pimpinan permainan. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang anak.

Jumlah pemain setiap kelompok minimal 4 orang karena apabila dalam satu kelompok hanya terdiri dari tiga orang anak atau kurang maka permainan itu sendiri kurang ramai dan cepat berakhir.

##### b. Usia

Permainan ini biasanya diikuti oleh anak-anak usia antara 6 sampai dengan 14 tahun.

##### c. Jenis kelamin

Permainan ini adalah jenis permainan yang dapat dilaksanakan oleh anak laki-laki, perempuan maupun campuran antara anak laki-laki dan anak perempuan.

##### d. Kelompok sosialnya

Peserta permainan ini tidak terbatas dari anak-anak kelompok/lapisan masyarakat tertentu.

Anak-anak dari golongan petani, pegawai negeri, pedagang dan sebagainya dapat mengikuti dan memainkan bersama-sama permainan ini tanpa membedakan dari lapisan masyarakat tertentu.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Dalam permainan ini tidak diperlukan adanya peralatan / perlengkapan khusus. Yang diperlukan hanyalah halaman tempat untuk bermain. Apabila ada halaman seluas lk. 3 x 10 meter sudah cukup untuk dipakai sebagai tempat bermain.

## 7. Iringan musik

Dalam permainan ini tidak diperlukan adanya iringan musik, baik musik vokal maupun instrumental

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapan

Pada waktu sore hari atau malam hari sewaktu bulan purnama, dalam suasana yang sejuk anak - anak cenderung untuk berkumpul bersuka ria sambil bermain bersama - sama. Apabila telah ada kesepakatan antar beberapa anak untuk bermain bagum, maka mulailah mereka memanggil dan mengumpulkan teman - temannya sehingga jumlahnya dapat mencukupi. Apabila jumlah anak telah cukup untuk bermain maka kemudian ditetapkanlah anggota untuk masing-masing kelompok. Penetapan anggota ini hanyalah berdasarkan kesepakatan mereka bersama.

Di samping itu ditetapkan pula salah seorang anak yang bersedia bertindak sebagai pimpinan permainan. Selain itu perlu dicari halaman yang dapat dipakai sebagai tempat bermain.

### b. Aturan permainan

Dalam permainan ini terdapat beberapa aturan permainan yang harus ditaati oleh setiap pemain.

Aturan tersebut adalah :

- a). Setiap pemain apabila mendapat giliran untuk membisikkan salah satu nama pemain dari kelompok lainnya mukanya harus menghadap kearah kelompok musuh, namun mulutnya boleh ditutupi dengan telapak tangannya.
- b). Bagi setiap pemain yang maju ke tempat pimpinan permainan, apabila kakinya telah melangkah melewati garis batas yang telah ditetapkan tidak boleh dibatalkan atau diganti oleh pemain yang lain.
- c). Pimpinan permainan harus bertindak jujur tidak boleh menihak ke pada salah satu kelompok.

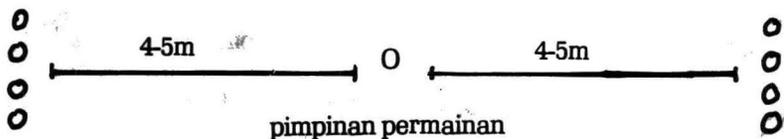
### c. Tahap - tahap permainan

Setelah segala persiapan untuk bermain telah rampung maka dimulailah kegiatan tahap pertama. Salah seorang wakil dari masing - masing kelompok kemudian melakukan basium ( pinsut ). Pihak yang menang dalam basium berarti kelompoknya yang akan memulai permainan. Setelah itu masing masing kelompok menempati tempat yang telah ditetapkan. Anggota masing - masing kelompok berjajar dan berhadapan - hadapan antara kelompok pertama ( A ) dengan kelompok ke dua ( B ). Sedang pimpinan permainan menempati tempat di tengah - tengah antara kelompok A dan B.

Jarak antara tiap kelompok dengan pimpinan permainan antara 4 sampai dengan 5 meter. Posisi pemain dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

kelompok A

Kelompok B



Tahap ke dua : setelah kegiatan tahap pertama selesai maka dilanjutkan dengan kegiatan tahap ke dua.

Salah seorang pemain dari kelompok yang menang basium ( misalnya kelompok A ) maju ke tengah dan membisikkan nama salah seorang pemain kelompok B kepada pimpinan permainan.

Untuk mengelabui pemain lawan sering pemain tersebut misalnya membisikkan nama Ali tetapi matanya melihat ke arah pemain Sudin.

Setelah itu pemain tersebut kembali ke tempat kelompoknya semula dan membisikkan pula kepada teman - temannya siapa nama lawan yang dituju.

Pimpinan permainan kemudian memberi tahu kepada kelompok B untuk mengirinkan salah seorang pemainnya maju ke depan. Kelompok B mengadakan musyawarah bersama siapa yang akan maju ke depan agar jangan sampai nantinya kena tembak kelompok lawan. Setelah pemain kelompok B hampir sampai ke tempat pimpinan permainan dan ternyata anak yang datang tersebut sama dengan nama yaitu Ali yang dibisikkan oleh pemain kelompok A maka secara serentak kelompok A berteriak gum seolah olah menembak pemain lawan.

Dengan demikian pemain dari kelompok B tersebut kena tembak, mati dan tidak boleh mengikuti permainan berikutnya. Ini berarti kelom

pok A menang satu kali dan berhak maju lagi untuk membisikkan nama dari salah seorang pemain kelompok B.

Di samping itu untuk kelompok B berarti kalah dan anggota kelompoknya berkurang satu orang.

ke depan Namun apabila ternyata pemain kelompok B yang maju bukan nama pemain yang dibisikkan oleh pemain kelompok A misalnya Sudin, maka oleh pimpinan permainan dinyatakan dengan ucapan "lus" yang maksudnya "lulus" atau "lolos" dari tembakan lawan. Pemain ini sekarang ganti berhak untuk membisikkan nama salah seorang pemain kelompok A harus pula maju ke depan.

Demikianlah permainan ini berlangsung sampai salah satu kelompok tinggal satu orang pemain lagi. Bagi kelompok yang pemainnya tinggal satu orang berarti kelompok kalah, sedangkan kelompok musuhnya berarti menang satu babak. Ini berarti pula pelaksanaan permainan telah selesai dan perlu dimulai lagi dari permulaan.

Biasanya permainan ini berakhir apabila mereka telah merasa kalah dan sepakat untuk mengakhiri permainan.

#### d. Konsekuensi kalah menang

Sebenarnya dalam permainan ini tidak ada sanksi bagi pemain atau kelompok yang kalah maupun yang menang, karena sifat dari permainan ini hanyalah sebagai permainan hiburan. Salah satu kelompok dinyatakan menang satu babak apabila pemain dari kelompok lawannya tinggal satu orang dan sebaliknya apabila ada kelompok yang pemainnya tinggal satu orang langsung dinyatakan kalah karena tidak ada pilihan lain yang harus maju ke depan.

Kemenangan yang dicapai oleh suatu kelompok hanyalah menimbulkan rasa kepuasan bagi anggota pemainnya dan menimbulkan kebanggaan tersendiri bagi setiap pemain.

#### 9. Peranannya masa kini

Permainan ini sampai sekarang masih berkembang dan merupakan salah satu jenis permainan yang digemari oleh anak - anak terutama di daerah pedesaan yang belum terjangkau oleh jenis hiburan modern misalnya TV dan film.

Dari pelaksanaan permainan ini sebenarnya terdapat unsur - unsur positif misalnya merupakan pembinaan kerja sama dan pembinaan kepercayaan serta musyawarah bersama antar pemain.

Di samping itu terdapat pula unsur pembinaan kejujuran terutama bagi pimpinan permainan.

#### 10. Tanggapan masyarakat

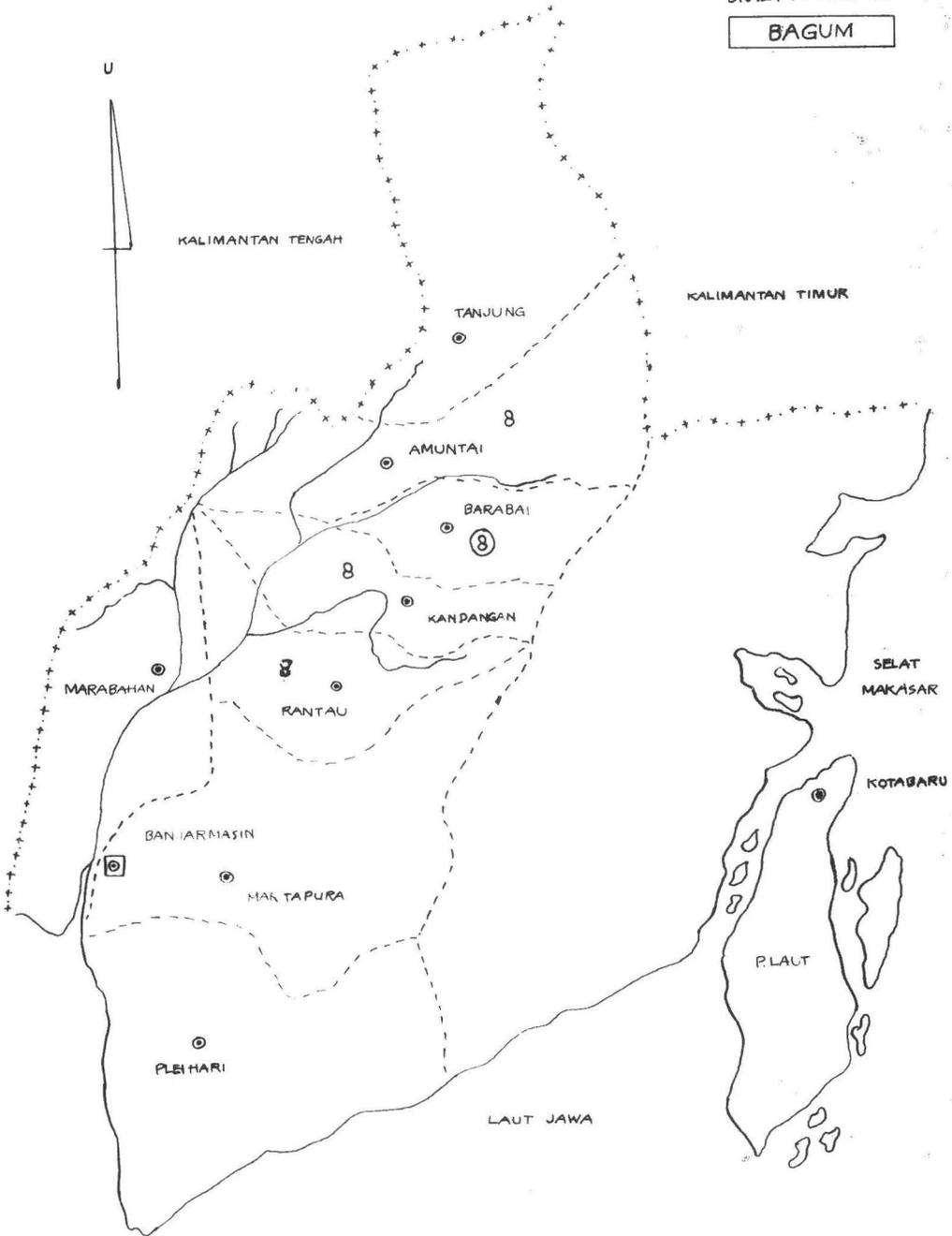
Berdasarkan keterangan para informan dinyatakan bahwa masyarakat khususnya orang-orang tua tetap menerima baik perkembangan permainan ini. Pada waktu malam bulan purnama orang-orang tua lebih senang anaknya bermain bagam ini sejauh tidak mengganggu pelajaran sekolah dari pada bermain dengan jenis permainan lainnya.

---

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BAGUM



## BAGUM



*Seorang pemain sedang membisikkan nama salah seorang pemain lawan kepada pimpinan permainan*



*Seorang pemain sedang maju ke depan menemui pimpinan permainan setelah salah seorang pemain lawan selesai membisikkan nama kepada pimpinan permainan.*

## 9. BAKARAT

### 1. Nama permainan

Permainan ini oleh masyarakat Kabupaten Hulu Sungai Tengah disebut Bakarat. Bakarat berarti melakukan permainan Karat. Kata Karat tersebut tidak diketahui apa arti dan maknanya.

Di beberapa daerah di Kalimantan Selatan, permainan ini mempunyai beberapa nama antara lain di daerah Margasari Kabupaten Tapin, menamakan permainan ini Bakakudaan - main kuda-kudaan. Di daerah Marabahan Kabupaten Barito Kuala menamakan permainan ini Baarab-araban (mungkin variasi dari kata Karap), dan di daerah Kotamadya Banjarmasin permainan ini dinamakan alawang.

### 2. Peristiwa/waktu

Bakarat merupakan suatu hiburan atau pengisi waktu bagi anak-anak yang sedang terkumpul pada tempat-tempat tertentu dikala mereka sedang istirahat. Pelaksanaan permainan ini biasanya pada waktu siang hari, baik pagi, siang atau sore hari. Dalam permainan ini tidak terlihat adanya unsur kepercayaan relegius magis, maupun kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Pada masa lalu, terutama di daerah pedesaan, hiburan anak-anak sangat terbatas sekali. Satu-satunya hiburan bagi anak adalah bermain. Permainan yang mereka adakan antara lain Bakarat.

Permainan ini merupakan permainan rakyat yang dibisa dan dikembangkan oleh masyarakat secara keseluruhan. Karenanya permainan ini merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh seluruh kelompok sosial yang ada di masyarakat, baik dari kelompok petani, kelompok pedagang, kelompok buruh dan sebagainya

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Para informan yang dapat dihubungi menyatakan bahwa permainan Bakarat ini sudah ada sejak beliau masih kecil, yaitu sebelum kemerdekaan. Sekarang permainan tersebut sudah berkembang hampir ke seluruh daerah Kalimantan Selatan, dengan nama yang berbeda-beda.

Walaupun terdapat perbedaan nama permainan ini namun aturan maupun jalan permainannya kelihatannya hampir bersamaan saja. Hal ini mungkin permainan tersebut berasal dari satu nenek moyang, tetapi karena tempat tinggal yang terpencar, maka nama permainan tersebut disesuaikan dengan keadaan ekologi mereka masing-masing. Dan mungkin pula permainan itu diperoleh oleh anak-anak yang sedang merantau. Di perantauan mereka melihat anak-anak melakukan permainan tersebut dan namanya tidak mereka ketahui. Sesampainya di kampung halaman nya sendiri, permainan itu kemudian dimainkannya dan penanamannya mereka sepakati di daerahnya masing-masing.

## 5. Peserta/pelaku

### a. Jumlah pemain

Permainan Bakarat ini dapat dilakukan secara perorangan dan dapat pula diadakan secara beregu. Kalau diadakan secara perorangan, maka jumlah pemainnya hanya 2 (dua) orang, yaitu seorang sebagai pemain yang naik dan seorang lagi sebagai pemain yang pasang. x)

Sedangkan dalam permainan beregu, sekurang-kurangnya berjumlah 4 (empat) orang dan sebanyak-banyaknya 8 (delapan) orang, Sekurang-kurangnya 4 (empat) orang, karena masing-masing regu anggotanya harus lebih dari satu orang setiap regunya. Jadi 2 (dua) orang sebagai anggota regu yang naik dan 2 (dua) orang pula sebagai anggota regu yang pasang. Mengenai tidak melebihi 8 (delapan) orang, karena kalau terlalu banyak akan menyulitkan dalam melakukan permainan tersebut.

### b. Usianya

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7 (tujuh) sampai 14 (empat belas) tahun. bagi anak yang belum berusia 7 (tujuh) tahun biasanya belum mampu ikut bermain, karena mereka belum begitu mampu dalam melaksanakan gendongan terhadap lawan nya bermain. Apalagi kalau lawannya bermain tersebut jauh lebih besar dari mereka. Bagi anak yang usianya lebih dari 14 (empat belas) tahun, biasanya mereka enggan melakukan permainan ini, karena di samping malu dengan orang tua di masyarakat, juga terlihat keabian nya waktu dalam tahap penggendongan. Apalagi bagi anak-anak wanita.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun

anak perempuan. Namun dalam melakukan permainan tersebut belum pernah terjadi gabungan antara anak laki-laki dengan anak perempuan. Jadi apabila permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki, maka seluruh pesertanya adalah anak laki-laki. Begitu pula sebaliknya jika permainan tersebut dilaksanakan oleh anak-anak perempuan, maka seluruh pesertanya adalah anak perempuan.

#### d. Kelompok sosialnya

Permainan ini adalah permainan masyarakat daerah Kalimantan Selatan yang dalam kehidupan bermasyarakat mereka tidak membedakan kelompok sosial masyarakatnya.

Karenanya permainan ini boleh dimainkan oleh anak-anak dari kelompok sosial manapun, baik dia anak petani, anak buruh, anak pedagang, anak nelayan dan sebagainya.

### 6. Peralatan/perlengkapan permainan

#### a. Alat permainan

Alat permainan Bakarat ini dinamakan undas. x) Yang dipergunakan untuk undas ini diasanya potongan papan yang berbentuk persegi atau segi tiga, batu kali yang berbentuk pipih, pecahan keramik dan sebagainya, yang bentuknya pipih yang mudah baik dilemparkan.

Besar undas yang dipergunakan untuk mengadakan permainan Bakarat ini kurang lebih 7 x 7 cm. Bentuk undas itu antara lain seperti gambar di bawah ini :

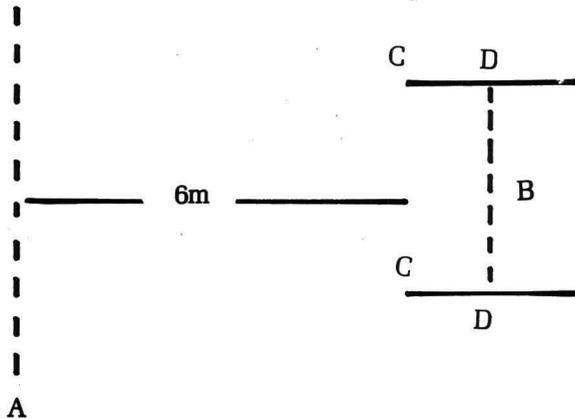


#### b. Lapangan permainan

Lapangan permainan yang dipergunakan untuk permainan Bakarat ini sebenarnya ada yang bersifat khusus dan ada pula lapangan secara umum. Lapangan khusus dipergunakan untuk mengadakan kacian yang mana untuk menentukan siapa yang berhak menjadi pemain yang naik dan siapa pula yang harus menjadi pemain yang

pasang. Sedangkan lapangan secara umum adalah areal untuk mengadakan permainan Bakarat tersebut.

Lapangan permainan yang bersifat khusus adalah seperti skema di bawah ini



Keterangan gambar :

- A garis pelemparan
- B garis kacian/garis pembaja
- C garis batas kacian
- D kayu pada garis batas kacian sebagai tanda supaya mudah dilihat dari jauh

Garis A merupakan garis pelemparnya yaitu tempat seluruh pemain melemparkan undasnya ke garis kacian (garis B). Garis A ini panjangnya kurang lebih 2 sampai 3 meter.

Garis B yaitu garis kacian, yang menurut istilah lain disebut garis pembaja. Garis ini untuk menentukan siapa yang harus menjadi pemain yang naik dan siapa pula yang harus menjadi pemain yang pasang. Garis kacian ini panjangnya kurang lebih 59 cm yang dibatasi dengan dua buah garis dan kemudian ditancapi dengan kayu. Kalau lemparan jatuh di luar batas tersebut dikatakan mati.

C adalah garis batas dari garis kacian.

D adalah kayu sebagai batas garis kacian agar dapat dilihat dengan jelas dari jarak jauh, apakah lemparannya itu hidup atau mati.

#### 7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya)

Permainan Bakarat ini tidak memerlukan iringan musik apa

pun, baik berupa vokal maupun alat musik lainnya.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapan

Sebelum diadakan permainan, terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan yang antara lain mencari alat permainan dan tempat untuk membuat lapangan permainan. Alat permainan yang digunakan adalah potongan-potongan papan, batu kali atau pecahan keramik yang ada di sekitar mereka. Sedangkan lapangan permainan yang dicari adalah lapangan agak lapang, supaya memudahkan waktu mengadakan lemparan pada tahapan permainan lemparan di atas pundak/gendongan. Jika tempat untuk melaksanakan permainan itu sudah didapatkan, mereka pun membuat lapangan permainan sebagaimana skema lapangan di atas.

### b. Aturan permainan

Permainan Bakarlat ini mempunyai aturan permainan sebagai berikut :

- 1) Undas yang jatuh di luar garis kacion disebut mati.
- 2) Pemain yang undasnya paling dekat dengan garis kacion dan tidak berada di luar garis batas kacion disebut paling kaci, dan berhak sebagai pemain yang naik.
- 3) Pada waktu pemain yang naik melakukan lemparan pertama, tidak boleh melemparkan ke tempat yang ada halangan.
- 4) Waktu pemain yang naik melemparkan undas kedua ke arah undas yang dilemparkan pertama, pemain yang pasang tidak boleh menggoyang-goyangkan/menggerak-gerakkan badannya. Begitu pula sebaliknya kalau pemain yang pasang melemparkan undas ke dua ke arah undas yang telah dilemparkan oleh pemain yang naik, maka pemain yang naik tidak boleh menggoyang-goyangkan/menggerak-gerakkan badannya.
- 5) Untuk lemparan undas dari garis pelemparan ke garis kacion pada waktu penentuan kacion dalam permainan lanjutan harus dimulai oleh pemain/regu yang menang.

### c. Tahap permainan

Permainan Bakarlat ini terbagi atas tahapan permainan sebagai berikut :

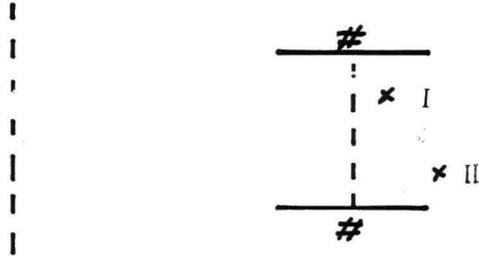
## 1) Tahap bakakacian

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan siapa yang berhak

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan siapa yang berhak sebagai pemain yang naik dan siapa pula yang harus menjauhi pemain yang pasang. Caranya ialah kalau permainan itu diadakan secara perorangan maka kedua lawan bermain berdiri di garis pelempar (garis A). Pemain I dan II secara bergantian melemparkan undasnya ke garis kacian (garis B). Undas yang paling dekat dengan garis kacian (garis B). Undas yang paling dekat dengan garis kacian, dan tidak berada di luar garis kacian, maka pemilik undas itulah yang disebut paling kaci dan dia pulalah sebagai pemain naik.

Sebagai contoh umpamanya, undas pemain I berada lebih dekat pada garis kacian dari pada undas pemain II. Dengan keadaan yang demikian pemain I lah yang berhak sebagai pemain yang naik dan pemain II harus menjadi pemain yang pasang.

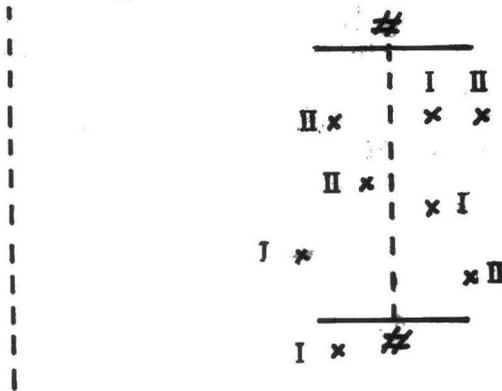
Keadaan undas mereka itu tergambar dalam skema di bawah ini :



Apabila permainan diadakan secara beregu, semua pemain harus berdiri di garis pelemparan (garis A). Satu persatu melemparkan undasnya. Masalah yang memulai lemparan pada saat memulai permainan ini bebas saja, terkecuali dalam lanjutan permainan nanti harus dimulai oleh pemain yang bekas naik. Undas yang jatuh nya paling dekat dengan garis kacian, regu dari pemain itulah yang menjadi regu yang naik. Sedangkan anggota regu lainnya hanya mengikuti yang terdekat saja.

Sebagai contoh umpamanya, undas seorang pemain regu I paling dekat dari pemain-pemain lainnya di regu II. Dengan keadaan yang demikian, regu I lah yang menjadi regu yang naik, walaupun ada undas dari anggota regunya yang lebih jauh atau mati. Jadi penentuan naik atau pasang nya regu dalam permainan Bakarat ini hampir sama saja dengan cara perorangan. Anggota lainnya hanya merupakan pengikut saja yang dalam istilah daerahnya disebut mengamas

Gambar undas mereka itu adalah sebagai mana terlihat pada halaman berikut :

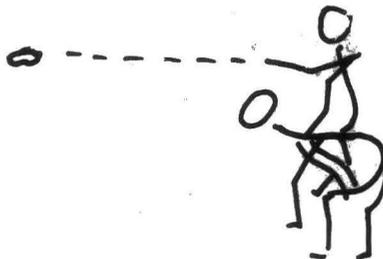


Apabila terjadi kesamaan jarak undas terdekat dari anggota regu I dengan regu II, maka untuk menentukan regu yang naik dan regu yang pasang diadakan lemparan ulangan antara ke dua pemain tersebut.

## 2). Tahap gendongan

Kalau dalam tahap bakakacian sudah dapat ditentukan bahwa pemain I adalah pemain yang naik dan pemain II pemain yang pasang, maka di teruskanlah dengan tahap selanjutnya yaitu tahap gendongan. Tahap ini dimulai dari lemparan undas dari atas punggung pemain yang pasang dan diteruskan dengan gendongan.

Cara gendongan itu adalah sebagai gambar di bawah ini :



Jika permainan diadakan secara perorangan, maka cara pelaksanaan tahapan ini adalah sebagai berikut :

Pemain I segera mengambil kedua undas yang ada di garis kacion (undas dia sendiri dan undas lawan bermain). Sedang pemain II segera berdiri di garis kacion menghadap ke garis pelempar sambil bersiap untuk menggendong pemain yang I.

Jika pemain II sudah siap untuk dinaiki, maka pemain I segera naik ke atas punggung pemain II. Ketika pemain I berada di atas punggung pemain II, ia harus melemparkan sebuah undas yang ada di tangannya ke arah mana pun, asalkan tidak ada penghalangnya, umpama parit, semak dan lainnya yang nantinya menyulitkan gendongan kearah tersebut.

Apabila pemain I sudah melemparkan undasnya yang pertama, ia harus menawarkan apakah pemain II akan melempar. Tawaran itu biasanya dengna ucapan "Mintakah". Kalau pemain II tidak ingin melempar karena ia ragu-ragu kalau tidak dapat mengenai, maka ia menyahut dengan ucapan "Kada - tidak ". Kalau pemain II menyatakan tidak melempar, maka lemparan undas yang ke dua ini dilakukan oleh pemain I.

Pada waktu pelemparan undas yang ke dua ini pemain I harus dapat mengenai undas yang telah dilemparkannya terdahulu. Kalau tidak dapat mengenai, sekurang-kurangnya jarak jatuhnya undas itu dengan undas yang telah dilemparkan terdahulu itu tidak lebih dar sejengkal.

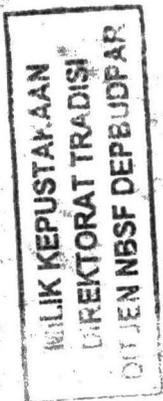
Untuk tidak mengganggu konsentrasi dalam lemparan yang ke dua itu, pemain II tidak boleh menggrak-gerakkan badannya. Jika jatuhnya undas yang dilemparkan oleh pemainnya terdahulu, pemain I dikatakan mati, dan dia harus turun dari punggung pemain II. Kalau keadaannya demikian maka tahap gendongan ini sudah berakhir.

Permainan dapat diteruskan dengan memulai lagi dengan bakakacion di garis pelemparan sebagaimana yang telah dilaksanakan dalam awal permainan tadi.

Sebaliknya apabila pemain I dapat mengenai undas yang dilempatkannya pertama atau jarak jatuhnya tidak melebihi dari sejengkal, pemain II harus menggendong pemain I ke arah jatuhnya kedua undas itu.

Apabila gendongan sudah dilaksanakan dari tempat mulai melempat undas ke tempat jatuhnya ke dua undas itu, maka pemain I mengadakan lemparan undasnya pula sebagaimana yang telah dilakukan pada awal permainan tadi.

Sekarang pemain I menawarkan pula kepada pemain II, apakah ia ingin melempar undas. Kalau pemain II sekarang ingin melem



par, pemain I memberikan undas yang satunya kepada pemain II. Apabila lemparannya itu berhasil, maka pemain I harus turun dari gendongannya. Kalau keadaannya seperti itu, maka tahap gendongan sudah berakhir dan apabila permainan itu tetap dilakukan/diteruskan maka diadakan pula tahap kacian sebagaimana yang telah dilakukan dalam awal permainan tadi.

pemain I pun mengadakan lemparan pula dari tempat ia memungut undas itu ke tempat lain dengan bebas, asalkan tidak ada penghalangnya. tahapan gendongan itu terus saja dilakukan sampai lemparan pemain I mati atau pemain II lemparannya dapat mengenai atau jatuhnya undas yang telah di lemparkan pertama oleh pemain I tidak lebih dari sejengkal.

Jika permainan Bakarati ini diadakan secara beregu, maka prinsip cara permainannya sama dengan cara perorangan. Lemparan undas diwakili oleh pemain yang menang dalam kacian dan anggota regu lainnya hanya mengikuti saja. Apabila sipelempar digendong oleh pemain yang pasang, maka anggota lainnya juga harus digendong. Apabila si pelempar mati dan harus turun dari gendongan, anggota regunya harus mengikutinya pula.

#### d . Konsekwensi kalah menang

Bagi pemain yang sering pasang dalam permainan Bakarati ini tentunya merupakan suatu kekalahan. Di samping mendapat kekalahan akibat menggendong lawannya bermain, juga kadang-kadang dijadikan bulan-bulanan oleh pemain yang naik.

Umpama saja waktu pelaksanaan gendongan, sering kali pemain yang naik sengaja mengangguk-anggukkan badannya yang badannya. seolah-olah sedang mengendarai kuda. Malahan ada yang sampai hati menepuk-nepuk pantat pemain yang pasang itu untuk menyuruh supaya jalannya waktu menggendong itu lebih dipercepat lagi. Ditambah pula kalau pemain yang naik itu sengaja mengotori pantat celananya dengan pasir atau lumpur. Sehingga setelah diadakan gendongan, punggung pemain yang pasang penuh dengan pasir dan lumpur.

Bagi pemain yang naik merupakan suatu kemenangan, karena dapat bersenang-senang duduk di atas punggung lawannya bermain sambil dibawa berjalan.

#### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, permainan ini kelihatannya cukup berkembang. Hal ini telah diuraikan dalam latar belakang sejarah

perkembangannya.

Hal tersebut mungkin pula peranan yang cukup menonjol dalam permainan itu sendiri, disamping sebagai hiburan yang menyenangkan seolah-olah menunggang kuda atau binatang lainnya, juga berperan sebagai olah raga yang tidak memerlukan biaya.

Dengan adanya hal tersebut maka permainan Bakarlat ini tetap digemari anak-anak untuk memainkannya.

#### 10. Tanggapan masyarakat

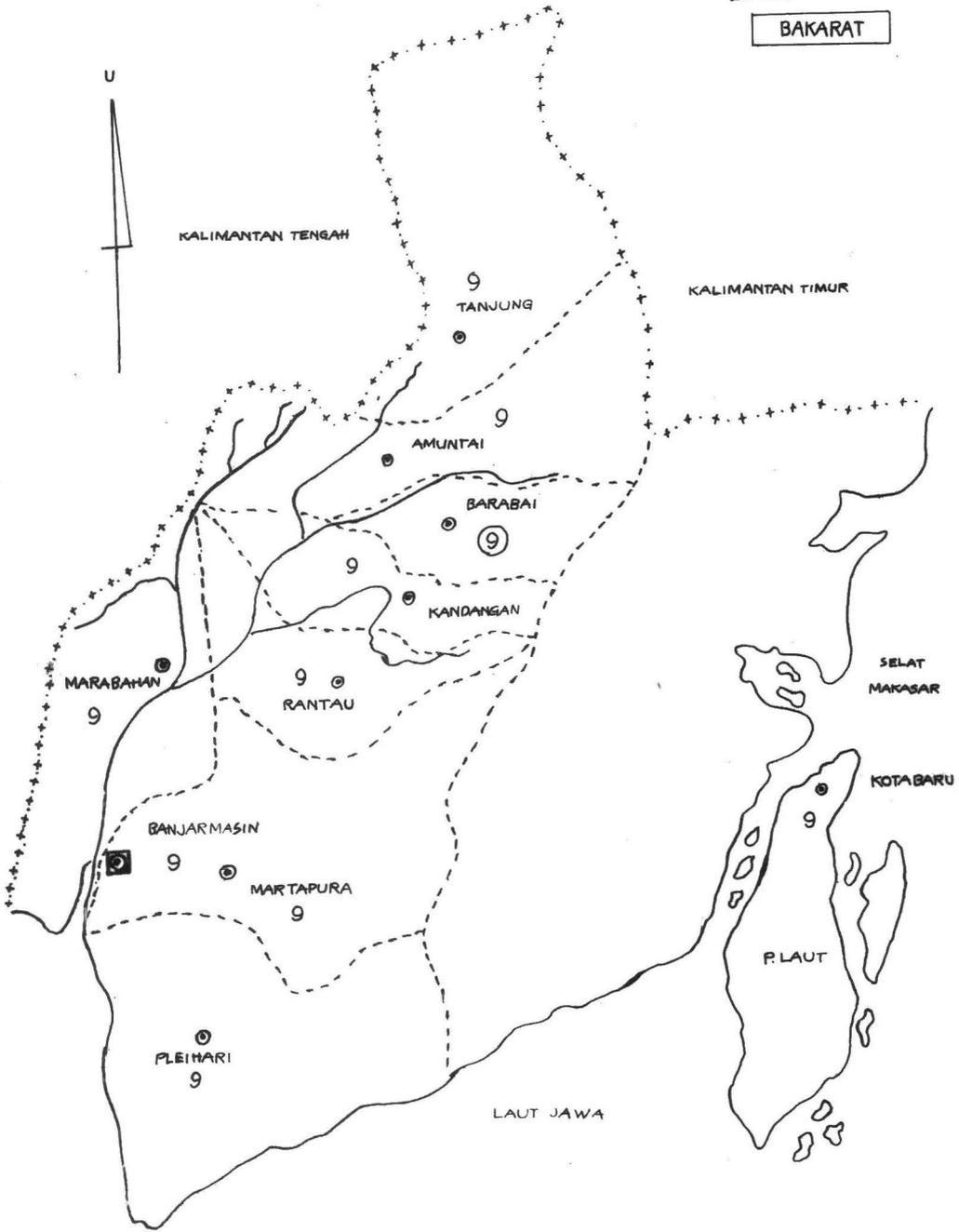
Menurut tanggapan para tetua x) masyarakat yang dihubungi menyatakan bahwa permainan ini perlu sekali dibina dan dikembangkan. Hal tersebut dikemukakananya mengingat permainan tersebut dapat berperan sebagai hiburan bagi anak dan dapat pula berfungsi sebagai olah raga.

Begitu pula para olah ragawan yang dapat dihubungi menyatakan bahwa permainan tradisional tersebut perlu dibina dan dikembangkan, karena dalam permainan tersebut ada didapati gerakan olah raga seperti berdiri, berjongkok, melempar dan sebagainya. Kalau permainan tradidional ini dapat dikembangkan berarti kita akan dapat memperkaya seni budaya dan olah raga bangsa Indonesia yang kita cintai ini.

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

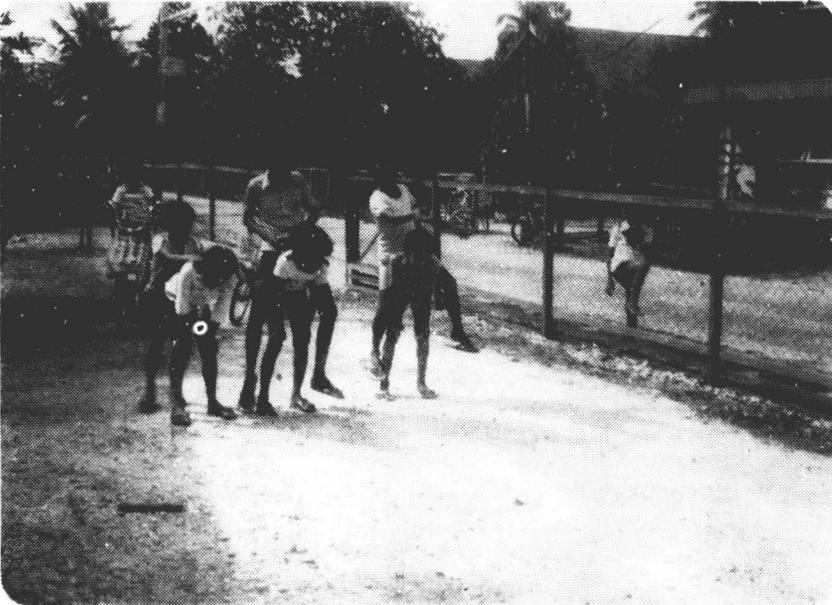
BAKARAT



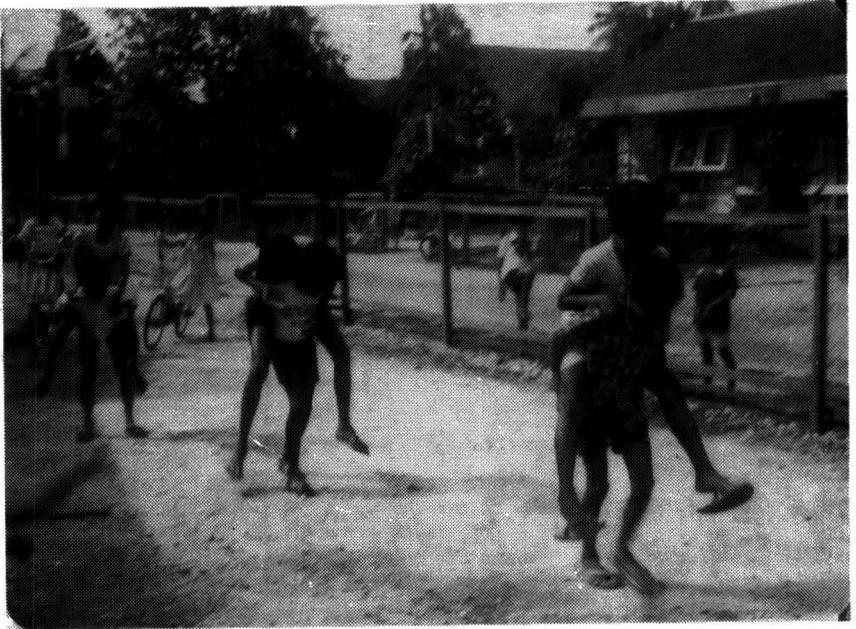
## BAKARAT



*Semua pemain melakukan lemparan tahap bakakacian*



*Pemain yang menang dalam kacian berusaha melemparkan undasnya sambil didukung pemain lawan.*



*Pemain yang menang didukung oleh pemain lawan dari garis kaciaan ke tempat undasnya berada.*

## 10. BALUBUK

### 1. Nama permainan

Balubuk berasal dari kata lubuk dan awalan ba ( - ber ). Lubuk adalah bahasa Banjar yang dalam bahasa Indonesia berarti lubang besar di sawah tempat berkumpulnya ikan pada waktu musim kemarau.

Balubuk ( berlubuk ) merupakan jenis permainan dimana setiap pemain berusaha memasukkan sesuatu benda yang dipakai sebagai taruhan ke dalam sebuah lubang.

Dalam permainan ini setiap pemain berusaha melemparkan sejumlah biji karet yang dipakai sebagai taruhan sehingga dapat masuk ke dalam lubang yang dibuat di tanah.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah merupakan permainan anak - anak yang bersifat rekreatif dan kompetitif. Pada mulanya alat permainan yang juga dipergunakan sebagai taruhan adalah biji buah karet. Namun sekarang ini ada yang mengganti biji karet tersebut dengan kelereng.

Permainan ini pada dasarnya lebih banyak merupakan permainan yang bersifat musiman yaitu lebih banyak dimainkan oleh anak - anak pada waktu musim kemarau sewaktu buah karet sudah tua dan banyak berjatuhan ke tanah. Meskipun demikian permainan ini sebenarnya dapat dimainkan dalam segala waktu tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu. Pelaksanaan permainan hanya dimainkan pada siang hari, baik pagi, siang maupun sore hari.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Daerah Kalimantan Selatan adalah merupakan daerah yang banyak terdapat perkebunan karet. Pada musim kemarau sewaktu buah karet telah tua, merupakan masa yang sangat menyenangkan bagi anak - anak yang tinggal di daerah sekitarnya. Pada siang hari anak - anak beramai - ramai ataupun sendirian mencari buah karet yang banyak bertebaran di bawah pohon karet.

Dengan menggunakan buah karet inilah mereka kemudian bermain bersama - sama. Salah satu jenis permainan yang menggunakan buah karet sebagai alatnya adalah balubuk.

Meskipun permainan ini lebih banyak dilakukan oleh anak - anak pe

desaan yang tinggal di sekitar kebun karet, namun pada dasarnya anak - anak dari segala lapisan masyarakat dapat mengikuti dan memainkan permainan ini, tidak terbatas pada kelompok sosial masyarakat tertentu saja.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan keterangan para informan dinyatakan bahwa permainan ini telah ada dan merupakan jenis permainan yang sangat disenangi oleh anak - anak sejak sebelum kemerdekaan. Hal ini terutama disebabkan karena peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini yaitu biji karet dengan mudah mereka cari di kebun - kebun karet yang kebanyakan tidak jauh dari desa.

Sampai sekarang permainan ini masih berkembang, meskipun kadang kadang alat permainannya diganti dengan kelereng.

#### 5. Peserta / pelaku

##### a. Jumlahnya

Peserta dari permainan ini minimal dua orang dan maksimal empat orang. Maksimal empat orang karena apabila lebih dari empat orang mengakibatkan jumlah biji karet yang akan jadi taruhan lebih banyak sehingga akan menyulitkan bagi pemain yang akan melakukan lemparan ke arah lubang. Disamping itu apabila jumlah pemain terlalu banyak kemungkinan sekali sebelum pemain di urutan terakhir mendapat giliran untuk bermain, biji karet yang dipakai sebagai taruhan sudah dihabiskan oleh pemain yang terdahulu.

##### b. Usianya

Usia peserta dari permainan ini antara 7 sampai dengan 14 tahun. Bagi anak yang belum berusia 7 tahun biasanya belum mampu ikut bermain, karena di dalam permainan ini diperlukan kemahiran dalam melemparkan undas maupun biji karet ke taruhan. Bagi anak yang usianya lebih dari 14 tahun biasanya mereka enggan ikut dalam permainan ini, karena akan mendapat ejekan dari masyarakat sekitarnya.

##### c. Jenis kelamin

Permainan ini adalah merupakan permainan yang hanya dilakukan oleh anak laki - laki saja dan tidak pernah dimainkan oleh anak perempuan. Sebenarnya tidak ada larangan bagi anak perempuan untuk

memainkan permainan ini. Namun anak - anak perempuan merasa enggan untuk ikut dalam permainan ini, karena dalam permainan ini terdapat unsur - unsur taruhan yang tidak sesuai dengan sifat kewanitaan.

#### d. Kelompok sosialnya

Permainan ini adalah merupakan jenis permainan yang sangat digemari oleh anak - anak pedesaan di seluruh wilayah Kalimantan Selatan terutama anak - anak yang tinggal di sekitar perkebunan karet. Dalam pelaksanaannya tidak membedakan kelompok sosial masyarakat tertentu. Mereka bermain bersama, baik mereka dari anak petani, anak pedagang, pegawai dan sebagainya.

### 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Peralatan / perlengkapan permainan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah :

a. Biji karet : yang dengan mudah mereka cari di bawah pohon karet apabila musim karet telah tua.

Biji karet ini dipakai sebagai alat taruhan. Oleh karena itu setiap anak biasanya berusaha mencari dan mengumpulkan biji karet sebanyak mungkin. Selain dipakai sebagai alat taruhan, mereka memilih salah satu biji karet yang besar, berat dan kuat. Biji karet yang telah dipilih ini akan dipakai sebagai alat untuk melakukan kacion ( lemparan permainan untuk menentukan urutan pemain ) maupun dipakai untuk melakukan lemparan ke arah biji karet taruhan. Biji karet yang telah terpilih dan digunakan untuk melakukan kacion dan lemparan ini disebut dengan undas.

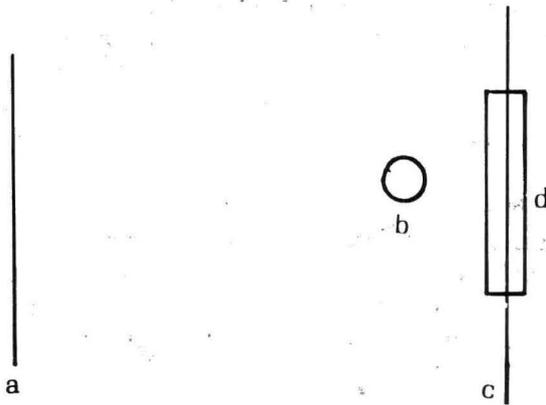
Sekarang biji karet yang dipergunakan untuk taruhan ini sering diganti dengan kelereng.

#### b. Lapangan permainan

Untuk keperluan permainan ini perlu dicari tempat yang agak luas dan tanah rata serta bersih dari rumput. Di tempat inilah nanti akan dibuat lapangan permainan.

Untuk perlengkapan lapangan permainan diperlukan sepotong kayu persegi empat dengan ukuran kurang lebih 10 x 30 cm, serta tebal 5 cm. Kayu ini dipilih yang berat agar nanti kalau kena lemparan biji taruhan tidak mudah roboh.

Sketsa lapangan permainan adalah sebagai berikut :



a) garis penggadakan, dengan panjang lk. 2 meter. Garis ini pertama-tama digunakan sebagai batas melakukan kacian untuk menentukan urutan pemain dalam melakukan permainan tahap berikutnya. Selanjutnya dari garis penggadakan ini juga akan dilakukan tahap pelemparan baik pelemparan biji taruhan ke lubang permainan mau pun pelemparan undas ke salah satu biji taruhan.

b) lubang / lubang ini dibuat di atas tanah dengan menggunakan kayu atau bambu. Garis tengah lubang antara 7 - 10 cm dengan kedalaman antara 4 - 5 cm. Jarak antara lubang dengan garis penggadakan antara 3 - 4 m.

c) garis pelemparan : garis ini terletak di belakang lubang / lubang dengan jarak lk. 10 cm dari lubang. Dari garis pelemparan ini akan dilakukan tahap bakakacian yaitu lemparan undas ke arah garis penggadakan.

d) potongan kayu segi empat : potongan kayu ini terletak di garis pe lemparan tepat di belakang lubang.

Fungsi potongan kayu ini adalah untuk memantulkan kembali biji-biji karet taruhan yang dilemparkan dari garis penggadakan sehingga biji karet yang terpantul tersebut dapat masuk kembali ke dalam lubang.

## 7. Iringan musik

Dalam permainan ini tidak diperlukan iringan musik baik vokal mau pun instrumentalia.

## 8. Jalannya permainan

a. Persiapannya

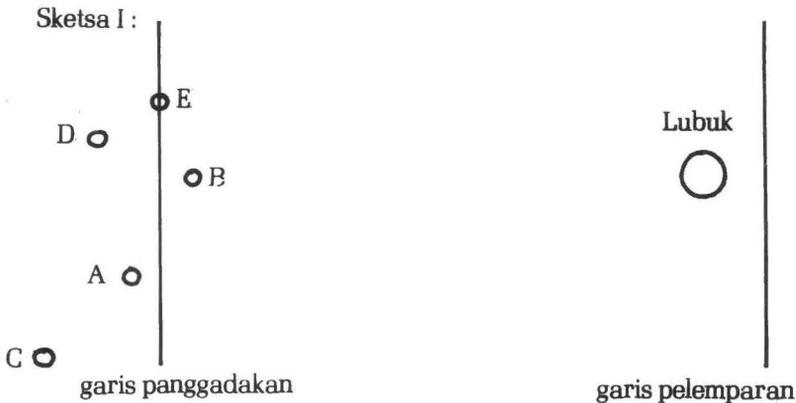
Setelah ada kesepakatan antar beberapa anak untuk bermain balubuk, masing masing pemain kemudian menyiapkan biji karet yang akan dipakai sebagai taruhan. Pada waktu musim bermain balubuk, biasanya kemana mereka pergi di sakunya penuh dengan biji karet.

Di samping mereka menyiapkan biji karet, mereka secara bersama sama membuat lapangan permainan. Setelah semua persiapan telah cukup maka dimulailah permainan balubuk ini.

b. Aturan permainan

Dalam permainan ini terdapat beberapa aturan permainan yang harus disepakati dan ditaati bersama. Adapun aturan permainan tersebut adalah :

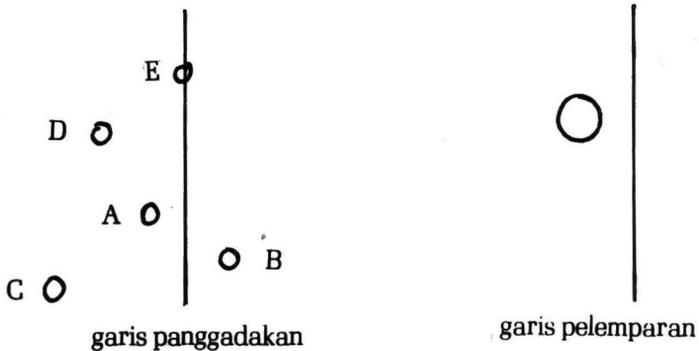
- 1) Dalam tahap bakakacian yaitu tahap untuk menentukan urutan bermain, apabila ada pemain setelah melemparkan undasnya ( biji karet yang telah mereka pilih ) ternyata undasnya tepat berada di atas garis panggadakan atau tidak berhasil melampa i garis pang gadakan, maka pemain ini dinyatakan mati dan tidak boleh mengiku ti permainan tahap berikutnya.



Dalam sketsa tersebut di atas maka pemain B dan E dinyatakan mati dan tidak boleh mengikuti permainan tahap berikutnya.

- 2) Urutan pemain untuk melakukan permainan tahap ke dua ditentukan oleh jarak undasnya dengan garis panggadakan. Makin dekat dengan garis panggadakan pemain ini akan mendapat giliran / urutan pertama dan seterusnya.

Sketsa II :



Dalam kedudukan tersebut di atas maka pemain A, C, D dinyatakan hidup dan boleh melanjutkan permainan tahap berikutnya dengan urutan pemain adalah : A, D dan terakhir C.

- 3) Semua pemain yang hidup berhak melakukan lemparan tahap ke dua dan ke tiga.
- 4) Dalam melakukan lemparan tahap ke dua apabila terdapat biji karet taruhan yang berhasil masuk ke dalam lubang maka karet taruhan tersebut ( yang masuk dalam lubang ) menjadi hak kemenangan pemain yang melakukan lemparan dan boleh diambilnya.
- 5) Apabila setelah semua pemain yang berhak bermain telah mendapat giliran bermain, ternyata masih ada biji karet yang tersisa maka sisa biji karet tersebut akan ditambahkan pada biji karet taruhan pada permainan berikutnya yang jumlahnya sesuai dengan perjanjian.

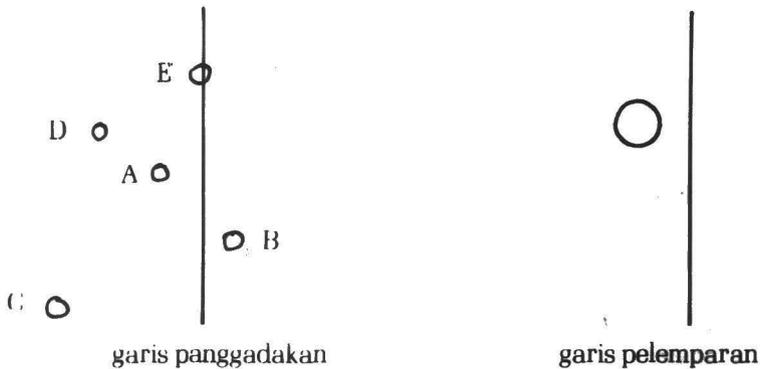
c Tahap tahap permainan

Dalam permainan ini terdiri dari tiga tahap. Sebelum permainan ini dimulai terlebih dahulu mereka merundingkan jumlah biji karet yang akan menjadi taruhan. Penetapan jumlah taruhan ini hanya berlaku sekali main, maksudnya bahwa setiap kali akan memulai permainan mereka perlu merundingkan terlebih dahulu berapa jumlah biji karet yang akan menjadi taruhan. Misalnya dalam permainan ini terdiri dari lima orang pemain yaitu A, B, C, D dan E. Setelah ada kesepakatan tentang jumlah taruhan misalnya tiga biji, maka setiap pemain melemparkan tiga biji karet ke dalam lubang sehingga jumlah biji karet taruhan di dalam lubang adalah lima belas biji. Setelah itu maka dimulailah permainan tersebut yaitu :

Tahap pertama :

Semua pemain berdiri di belakang garis pelemparan dan secara bergantian mereka melemparkan undasnya ke arah garis panggadakan. Semua pemain berusaha agar undasnya dapat melam paui garis panggadakan, tetapi juga diusahakan agar tetap dekat de- ngan garis. Setelah semua pemain melakukan pelemparan dan kedu dukan masing - masing undas pemain seperti sketsa di bawah ini :

Sketsa III



Dalam kedudukan tersebut di atas sesuai dengan aturan permainan ma ka pemain B dan E dinyatakan mati dan tidak boleh ikut dalam per mainan berikutnya. Pemain A, C dan D dinyatakan hidup dan berhak melakukan permainan tahap berikutnya. Urutan pemain adalah A, D dan terakhir C.

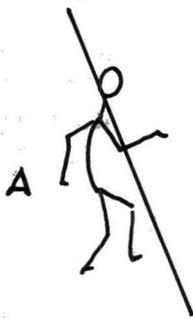
Tahap kedua :

Pemain A yang berada pada urutan pertama kemudian mengambil seluruh biji karet taruhan yang berada di dalam lubang. Dari belakang garis panggadakan pemain A sekaligus melemparkan semua biji karet taruhan ke arah lubang. Dalam lemparan ini diusahakan agar taruhan yang dilemparkan sebanyak mungkin dapat masuk ke dalam lubang.

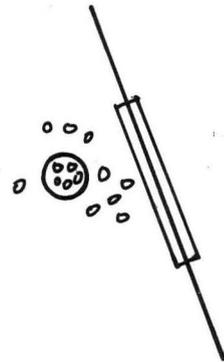
Misalnya setelah A melakukan lemparan ternyata enam biji karet taruhan berhasil masuk ke dalam lubang. Sesuai dengan aturan permain an maka ke enam biji karet tersebut menjadi kemenangan A dan boleh diambilnya.

Sketsa IV :

pemain A yang melemparkan biji karet taruhan ke dalam lubang :



garis panggadakan



garis pelembaran

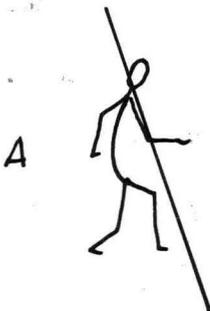
Setelah A mengambil biji karet yang masuk ke dalam lubang, maka tinggal sembilan biji karet taruhan yang berada di luar lubang. Kemudian permainan dilanjutkan dengan permainan tahap ke tiga.

Tahap ke tiga :

Pemain A kembali berdiri di belakang garis panggadakan. Salah seorang pemain lain misalnya D kemudian menunjuk salah satu biji karet taruhan yang berada di luar lubang untuk dilempar oleh A dengan undasnya. D bebas menunjuk biji karet tersebut tetapi diusahakan agar lemparan A akan sulit untuk mengenai biji karet yang ditunjuk atau kalau kena pasti undasnya akan menyentuh biji karet yang lain

Sketsa V :

pemain A akan melempar biji karet yang ditunjuk oleh D dengan undasnya.



garis panggadakan



garis pelembaran

Misalnya D menunjuk biji karet x, maka A harus melempar biji karet ini. Apabila lemparan A mengenai biji karet x dan undasnya tidak menyentuh biji karet taruhan yang lain maka seluruh biji karet taruhan menjadi kemenangan A dan boleh diambil seluruhnya dan ini berarti permainan telah berakhir dan perlu dimulai lagi dari permulaan. Namun apabila lemparan A tidak mengenai biji karet x atau walaupun kena ternyata kemudian menyentuh biji karet yang lain maka ini berarti lemparan A gagal dan hak pemain A untuk main telah habis dan kemudian giliran pemain D untuk bermain tahap ke dua dan ke tiga seperti yang telah dilakukan oleh A. Dengan demikian pemain A ini hanya mendapatkan kemenangan dengan enam biji karet hasil lemparan tahap ke dua. Demikian seterusnya setelah D selesai melakukan lemparan dan ternyata masih ada sisa biji karet taruhan maka pemain C ganti mendapat giliran untuk bermain.

Dalam permainan tahap ke dua dan ke tiga ini pemain B dan E hanya sebagai penonton saja karena ke dua pemain ini telah mati setelah melakukan pelemparan tahap pertama. Untuk memulai permainan kembali maka mereka merundingkan lagi jumlah biji taruhan dan kemudian dimulai lagi dari permainan tahap pertama.

Permainan ini berlangsung sampai beberapa pemain menderita kalah dan biji karetnya habis atau mereka telah merasa lelah dan sepatutnya untuk mengakhiri permainan.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Bagi pemain yang kurang pandai dalam melakukan lemparan dengan sendirinya pemain ini selalu kalah. Ini berarti makin lama biji karetnya makin habis. Pemain yang kalah akan menerima kekalahan dan berusaha mencari lagi biji karet yang dengan mudah mereka cari di kebun karet di sekitarnya.

Bagi pemain yang pandai melakukan lemparan, pemain ini dikatakan pemain yang bidik artinya pemain ini selalu tepat lemparannya. Pemain ini di samping akan banyak mendapat kemenangan biji karet, juga akan selalu mendapat pujian dari teman-temannya.

### 9. Peranannya masa kini

Pengaruh permainan ini terhadap kehidupan dalam masyarakat tidak terlihat jelas secara langsung. Dalam permainan ini meskipun terdapat unsur taruhan, namun tidak terdapat adanya usaha-usaha untuk mengganti biji taruhan dengan uang. Sehingga pengaruh negatif dari permainan ini terhadap kehidupan dalam masyarakat boleh dikatakan tidak ada.

Di samping itu pada permainan ini terdapat pula unsur-unsur yang

bersifat positif yaitu melatih ketrampilan anak untuk dengan tepat membi-  
dik biji karet yang ditunjuk oleh pemain lain maupun ketrampilan mema-  
sukkan biji taruhan ke dalam lubang.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Meskipun dalam permainan ini terdapat unsur taruhan seperti telah  
diuraikan di atas, namun masyarakat pada umumnya tetap menyam-  
but positif perkembangan permainan ini sejauh tidak adanya usaha -  
usaha untuk mengganti biji taruhan dengan jenis taruhan lain seperti  
uang.

Hal ini terutama disebabkan permainan ini merupakan permainan  
hiburan bagi anak - anak yang juga tidak membahayakan keselamatan  
anak - anak sendiri.

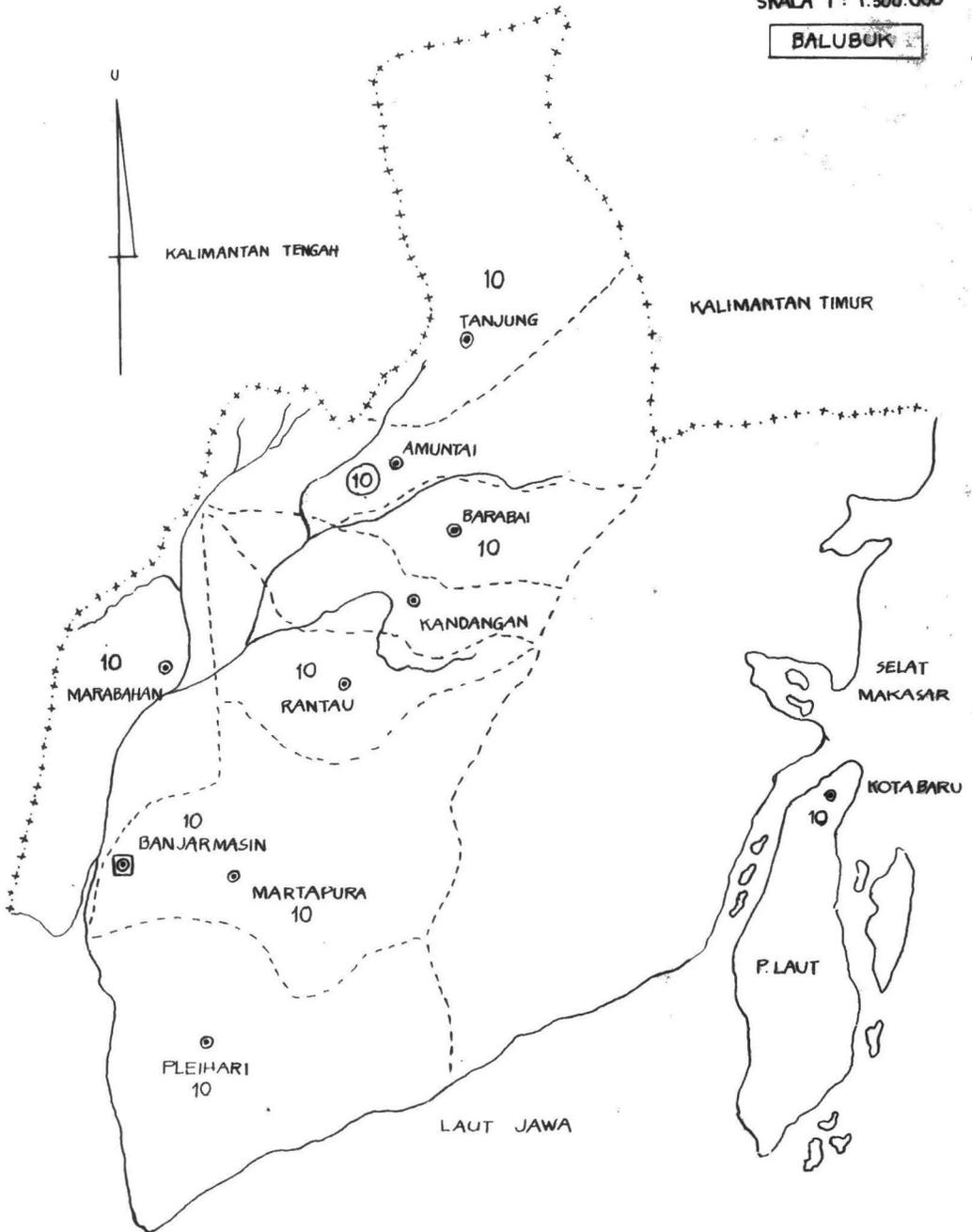
Di samping itu alat permainan yang mereka pergunakan yaitu biji  
karet dengan mudah dicari sendiri oleh anak - anak di kebun karet yang  
biasanya tidak jauh dari rumah mereka.

---

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BALUBUK



## BALUBUK



*Seorang pemain sedang melemparkan semua biji taruhan ke arah lubang permainan.*



*Seorang pemain berusaha melempar salah satu biji taruhan yang ditunjuk oleh pemain lain dengan undasnya.*

## 11. BASASAKOLAHAN

### 1. Nama permainan

Masyarakat Kalimantan Selatan menamakan permainan ini Basasa kolahan. Arti kata Basasakolahan ialah bermain sekolah - sekolahan.

Menurut uraian beberapa informan bahwa kalau kita memperhatikan cara memainkannya, maka sesungguhnya permainan ini adalah main terka - terkaan.

Salah satu tata cara kehidupan di sekolah ditiru, seperti kenaikan ke las. Permainan ini sifatnya berkelompok. Kelompok yang satu menerka se suatu yang dipegang oleh kelompok ke dua. Apabila terkaan tidak kena maka diantara anggota kelompok tersebut ada yang dinaikkan kelasnya.

Di Marabahan, yaitu ibu kota Kabupaten Barito Kuala permainan ini dinamai dengan baguguran. Adapun cara memainkannya sama saja dengan daerah daerah lainnya.

### 2. Peristiwa/waktu

Permainan ini tidaklah dilaksanakan pada upacara - upacara adat tertentu dalam masyarakat, melainkan permainan anak - anak yang dimainkan secara berkelompok. Karena permainan cukup memakan waktu yang agak lama maka waktu yang dipergunakan oleh anak - anak dalam melaksanakannya umumnya di waktu sore. Kalau permainan dilakukan di waktu pagi, biasanya diambil pada saat istirahat belajar di sekolah dengan pesertanya yang tidak terlalu banyak. Sekali - sekali dapat juga dimainkan pada jam pelajaran olah raga dengan bimbingan guru olah raga.

Tidak ada hubungan dengan peristiwa sosial lainnya.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Dulu hiburan rakyat sedikit sekali. Ada yang berupa kesenian tradisional dan ada pula yang berupa permainan rakyat. Permainan rakyat ini bisa dimainkan oleh orang dewasa dan dapat pula dimainkan oleh anak - anak.

Untuk permainan basasakolahan ini hanya dapat dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini merupakan satu sarana hiburan masyarakat. Tingkatan - tingkatan atau golongan dalam masyarakat bukan merupakan satu halangan untuk melaksanakan permainan ini. Dengan kata lain, bahwa permainan basasakolahan dapat dimainkan oleh golongan apa saja

dalam masyarakat.

Anak yang memainkannya mungkin terdiri dari anak petani, anak pedagang, anak nelayan, anak pegawai dan lain sebagainya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut penuturan para informan bahwa permainan ini sudah ada sejak mereka masih anak - anak yaitu pada usia kira-kira 10 tahun. Mereka ikut mengalami dan memainkannya. Jadi sebelum kemerdekaan permainan ini sudah ada dan berkembang.

Permainan yang cukup disenangi oleh anak - anak tersebut pada saat ini sudah agak jarang dimainkan. Kapan permainan ini mulai berkembangnya tidak didapat informasi yang tegas dan pasti.

#### 5. Peserta / pelaku permainan

##### a. Jumlahnya

Jumlah pemain tergantung kepada kata sepakat yang diambil antara ke dua regu pemain. Apabila jumlah peserta yang akan bermain terdiri dari 8 orang, maka masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang saja. Bilamana jumlah yang akan bermain 14 orang maka masing - masing regu akan terdiri dari 7 orang. Setiap regu dipimpin oleh seorang ketua regu yang biasanya dipilih dari anak yang terbesar dan tertua. Tentang jumlah peserta ini biasanya minimum dalam satu regu 4 orang, maksimum 7 orang.

##### b. Usianya

Usia anak dalam permainan ini paling muda 7 tahun dan paling tua 12 tahun atau anak kelas I S D sampai kelas VI S D. Sebenarnya anak kelas I yang berusia 7 tahun tersebut masih terlalu muda untuk ikut bermain. Tetapi karena permainan ini tidak menuntut pemahaman atau pengertian yang dalam bagi para pemain, maka anak kecil usia 7 tahun sudah dapat diikuti sertakan dalam permainan ini. Di samping itu permainan ini tidak menghajatkan kekuatan tenaga yang besar dari para pemain.

##### c. Jenis kelamin

Peserta permainan ini boleh laki - laki saja atau perempuan saja. Larangan terhadap permainan campuran pun tidak ada

d. Kelompok sosialnya

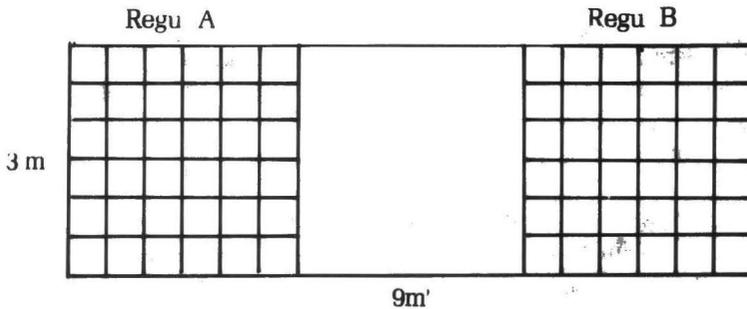
Permainan ini boleh dimainkan oleh anak - anak dari segala lapisan masyarakat, tidak terbatas pada golongan tertentu saja. Anak petani, anak nelayan, anak pedagang, anak pegawai, pelajar atau bukan pelajar dapat memainkannya bersama - sama.

6. Peralatan/perlengkapan permainan

a. Lapangan permainan

Lapangan yang dipergunakan untuk permainan ini berukuran kira kira 4 x 9 meter. Biasanya diambil halaman sekolah atau halaman rumah yang rata, tidak ditumbuhi rumput dan cukup keras. Mengapa demikian, karena di atasnya diperlukan petak petak persegi yang cukup jelas, walaupun garis - garis tersebut dibuat dengan kayu yang tajam.

Gambar sketsa I lapangan tersebut adalah sebagai berikut :



b. Alat permainan

Alat permainan yang dipergunakan dalam permainan ini hanya se biji batu kerikil atau potongan kayu kecil yang bisa digenggam. Sesungguhnya benda - benda tersebut yang ukurannya agak besar pun dapat juga dipergunakan karena benda itu dipegang dan disembunyikan di belakang badan sehingga lawan tidak dapat melihatnya.

7. Iringan musik

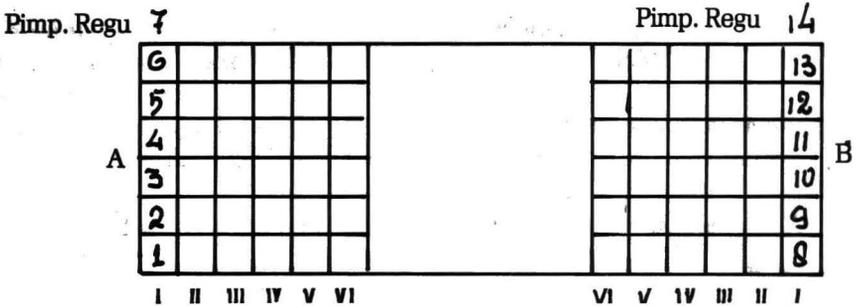
Iringan musik sebagai ilustrasi atas permainan ini tidak ada.

## 8. Jalannya permainan

### 1. Tahap mengatur barisan pemain

Regu A dan regu B masing masing mengatur barisannya menem-  
pati petaknya sendiri - sendiri.

Gambar ilustrasi  
diagram I :



Semua pemain berdiri di petak kelas I ( I ), Para pemain dinyatakan  
dengan nomor urut 1 s/d 14. Nomor 7 sebagai pemimpin regu A, sedang  
kan nomor 14 sebagai pemaimpin regu B.

Angka Rumawi menunjukkan kelas I - VI.

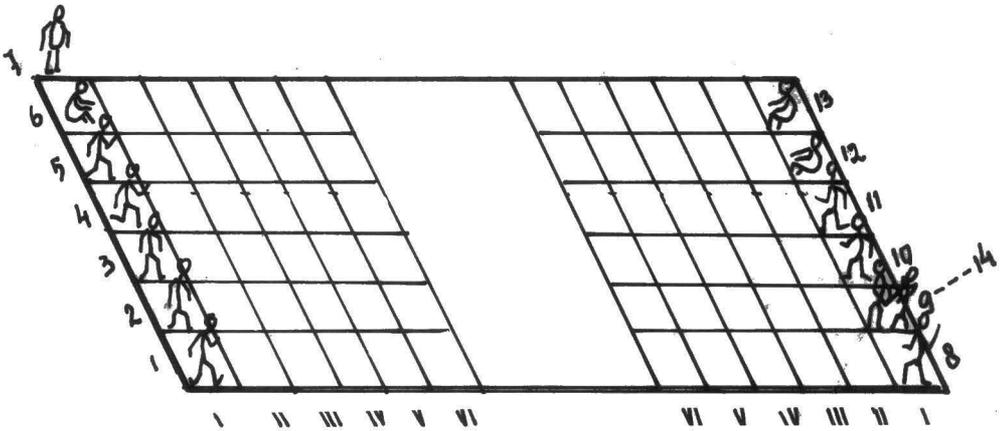
### 2. Tahap penentuan sebagai penerka pertama

Untuk ini dilakukan suten oleh pemimpin regu masing - masing. Ter  
nyata dalam suten regu A yang menang. Sudah barang tentu regu A  
yang menjadi penerka.

### 3. Tahap penerkaan oleh regu yang menang dan penyimpanan benda ke cil oleh regu yang kalah

Karena regu A yang menang maka pemimpin regu A mulai memper  
hatikan benda kecil yang akan dipegang / digenggam oleh salah se  
orang pemain regu B

Gambar ilustrasi II :



Keterangan ilustrasi II :

Regu A dan regu B saling berhadapan. Pimpinan regu A dan para pemain memperhatikan pemimpin regu B bergerak di belakang anak buahnya untuk meletakkan benda kecil yang disembunyikan di dalam genggamannya yang ditaruh di belakang pantat.

Pemimpin regu B bergerak dari no. 8 s/d no. 13

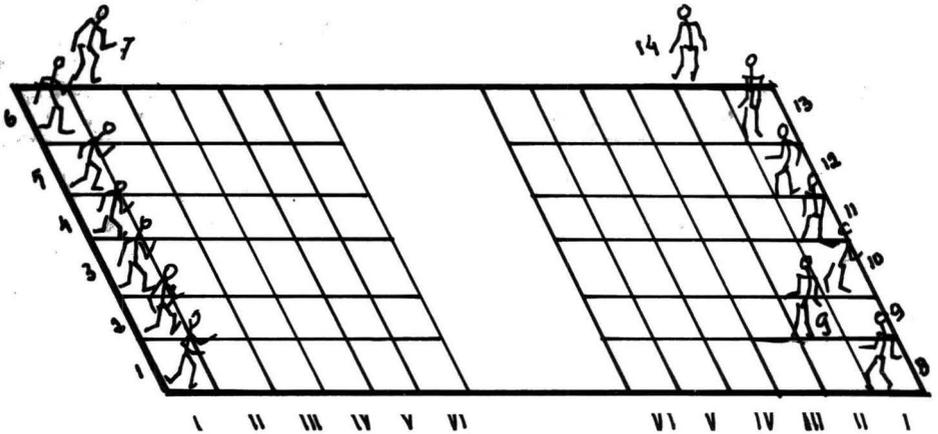
Gambar ilustrasi III : ( pemimpin regu B meletakkan benda kecil digenggam pemain no. 9 )



Sesudah pemimpin regu B selesai meletakkan benda kecil pemimpin regu B berseru " sudah " yang artinya benda tersebut sudah selesai diletakkan dalam genggamannya salah seorang pemainnya ( nomor 9 )

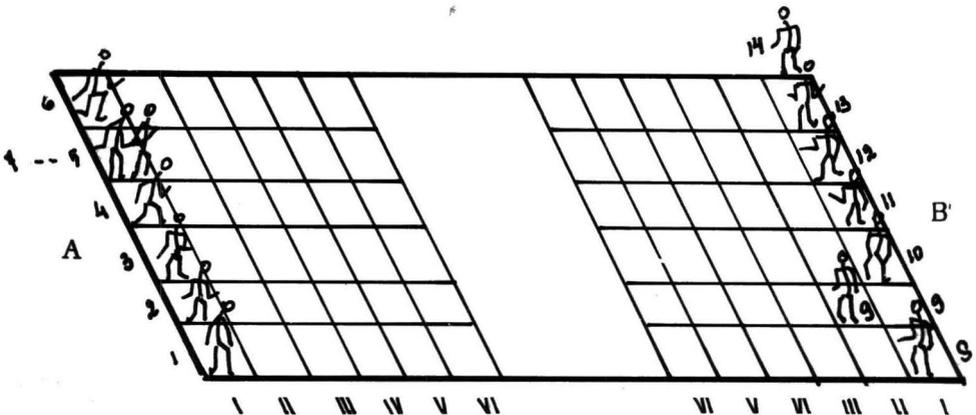
Pemimpin regu A berunding dengan anak buahnya untuk menerka dimana benda kecil tersebut berada. Pemimpin regu A mengatakan bahwa benda itu berada pada pemain regu B nomor 8. Terkaan regu A ini ternyata meleset. Pemain regu B no. 9 berhak naik kelas. Pemain tersebut melangkah ke petak di depannya ( petak kelas II )

Gambar ilustrasi IV : ( kedudukan pemain setelah No. 9 naik kelas )



Dengan melesetnya terkaan regu A maka penerka berpindah kepada regu B. Pemimpin regu A BERGERAK DI BELAKANG ANAK BUAH NYA ( no. 1 s/d 6 ) untuk menyimpan benda kecil. Oleh pemimpin regu A benda tersebut disimpan di tangan pemain regu A no. 5

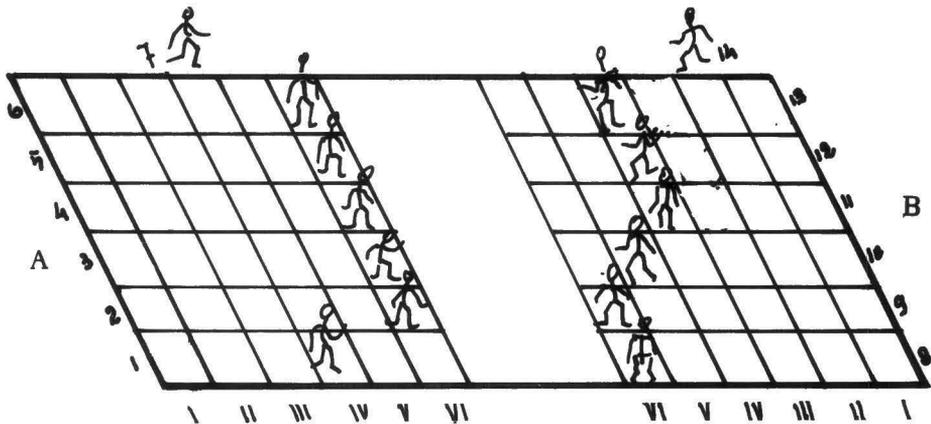
Gambar ilustrasi V : ( kedudukan pemain setelah no. 9 naik kelas ) :



Sesudah pemimpin regu A selesai menyimpan benda tersebut pemimpin regu A mengatakan sudah. Pemimpin regu B berunding bersama anak buahnya untuk menentukan dimana benda tersebut berada. Terkaan regu B ternyata benar, yaitu di tangan pemain no. 5. Pemain regu A no. 5 tidak boleh naik kelas atau berpindah ke petak kelas II.

Hak menerka dipegang terus oleh regu B sampai regu B menerkannya meleset, sehingga salah seorang pemain regu A naik kelas. Permainan berjalan terus saling berganti terka sampai akhirnya salah satu regu 5 orang atau semuanya naik kelas sampai kelas VI lebih cepat dari regu lainnya.

Gambar Ilustrasi VI : (keadaan akhir permainan)



### 9. Peranannya masa kini

Peranan yang diambil oleh permainan ini pada saat ini adalah terbentuknya perasaan kejujuran pada diri setiap anak. Bukankah benda kecil itu bisa dibuat dua atau tiga untuk menipu musuh.

Dalam permainan ini anak merasa bersalah besar kalau terjadi permainan yang tidak jujur. Satu kali melakukan kecurangan maka seterusnya pemain kehilangan kepercayaan sehingga tidak dapat lagi ikut bermain bersama - sama yang lainnya.

### 10. Tanggapan masyarakat

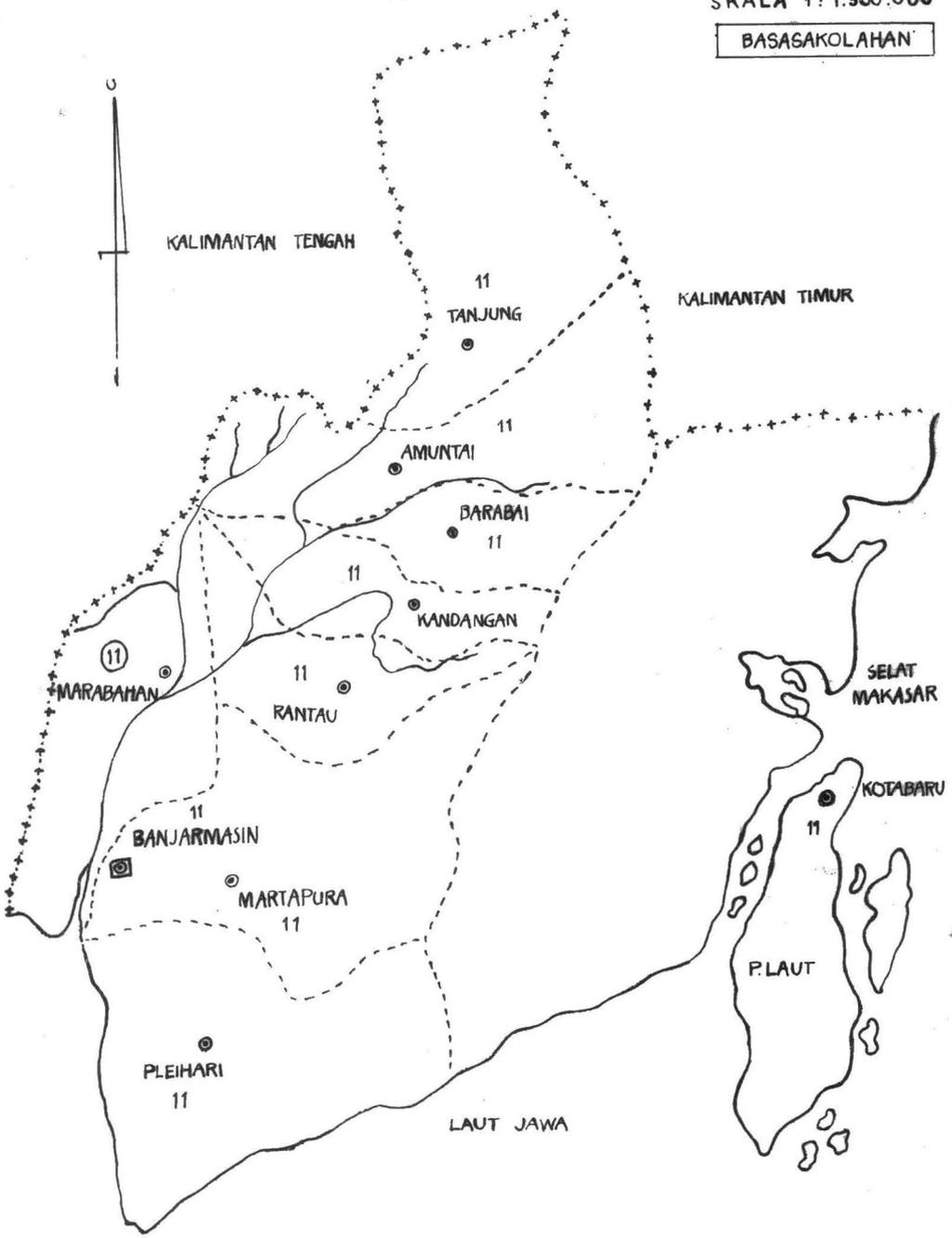
Tidak ada tanggapan yang negatif terhadap permainan ini. Permainan ini menyenangkan dan menggembirakan anak.

Karena sifat inilah maka permainan ini disenangi dan masih dimainkan hingga kini.

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1:1.300.000

BASASAKOLAHAN



## BASASAKOLAHAN



*Seorang pimpinan regu sedang menyembunyikan batu/kayu sebagai alat permainan ke tangan salah seorang anggotanya.*



*Para pemain dari regu penebak sedang merundingkan siapa kita-kira anak yang menggenggam batu/kayu sebagai alat permainan.*

## 12. BASAUNG KALATAU

### 1. Nama permainan

Masyarakat Kalimantan Selatan menamakan permainan ini Basaung Kalatau. Basaung adalah bahasa Banjar yang dalam bahasa Indonesia berarti menyabung. Sedangkan kata Kalatau adalah nama ikan. Jadi permainan basaung Kalatau dalam bahasa Indonesia berarti menyabung ikan Kalatau

### 2. Peristiwa / waktu

Basaung Kalatau merupakan suatu permainan yang dilakukan pada musim hujan. Pada musim hujan dan ikan Kalatau turun dari danau, se lokan yang ada di hutan - hutan dan semak belukar. Sehingga pada waktu musim hujan ini ikan Kalatau tersebut mudah didapatkan.

Pelaksanaan permainan ini dapat diadakan pada waktu siang dan malam hari. Tetapi kebanyakan permainan ini diadakan pada waktu siang hari, yaitu pagi, siang atau sore hari.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Pada masa lalu terutama di daerah pedesaan hiburan anak - anak sangat terbatas sekali. Hiburan anak - anak yang ada hanyalah berupa permainan. Permainan itu ada yang bersifat hiburan biasa, hiburan tontonan, adu kekuatan, ketrampilan, gerak badan dan sebagainya.

Di daerah Kalimantan yang banyak dialiri sungai - sungai, banyak di dapati ikan - ikan kalatau. Ikan kalatau yang memang suka bersabung, hal ini dimanfaatkan anak - anak untuk hiburan tontotan.

Permainan basaung kalatau merupakan permainan hiburan tontonan yang tidak membedakan kelompok sosial di masyarakat. Karenanya permainan ini dapat / boleh dilaksanakan oleh seluruh kelompok sosial masyarakat, kelompok pedagang dan sebagainya.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Para informan yang dapat dihubungi menyatakan bahwa permainan basaung Kalatau ini sudah ada sejak beliau kecil, yaitu sebelum kemerdekaan. Dahulu permainan ini merupakan permainan hiburan bagi anak - anak di desa.

Setelah permainan ini diikuti dengan taruhan, maka permainan ini di larang oleh orang-orang tua mereka. Karena di desa permainan ini sudah mulai dilarang oleh masyarakatnya, maka permainan ini berkembang ke kota dan sudah menjadi perjudian yang dilaksanakan oleh para remaja dan orang-orang dewasa.

Setelah tahun 1960-an, permainan ini sudah jarang dilakukan karena pencandu - pencandu permainan ini sudah lari ke permainan Lotto dan Nalo.

Sekarang permainan basauang Kalatau ini jarang sekali dan bahkan tidak kita temui lagi.

## 5. Peserta / pelaku

### a. Jumlahnya

Permainan ini pada prinsipnya adalah permainan perorangan. Karena sering diadakan permainan pertandingan antara satu kampung dengan kampung yang lain, maka permainan ini kemudian menjadi permainan kelompok. Oleh karena itu aturan permainannya baik diadakan secara perorangan ataupun secara kelompok sama saja.

Mengenai jumlahnya, kalau perorangan hanya 2 ( dua ) orang dan kalau secara kelompok biasanya tidak terbatas. Banyak kelompok yang mengikuti permainan ini kadang - kadang sampai 5 atau 6 kelompok.

### b. Usianya

Permainan ini tidak terikat pada umur / usia.

Seorang anak yang berumur kurang lebih 10 ( sepuluh ) tahun boleh melawan anak remaja atau orang dewasa, asalkan Kalatau yang dipunyainya berani / tangguh dalam bersauang / bersabung.

### c. Jenis kelamin

Sebenarnya permainan ini dapat saja dilakukan oleh anak laki - laki dan anak perempuan. Tetapi suatu kenyataan yang kita temui permainan ini hanya dilakukan oleh anak - anak, remaja atau orang dewasa laki - laki.

### d. Kelompok sosialnya

Permainan basauang kalatau ini merupakan permainan masyarakat di daerah perairan di Kalimantan Selatan. Dalam permainan ini tidak membedakan kelompok sosial di masyarakat. Oleh karena itu permainan ini boleh dimainkan oleh siapapun, baik dia anak petani, anak buruh, anak pedagang, anak nelayan dan sebagainya.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Dalam permainan basaung Kalatau ini diperlukan peralatan / perlengkapan permainan yang terdiri dari :

a. Iwak Kalatau- Ikan Kalatau

Iwak Kalatau adalah sebutan dalam bahasa Banjar, sedangkan dalam bahasa Indonesiannya berarti ikan kalatau. Kalatau adalah ikan sungai / danau yang ada di Kalimantan Selatan. Ikan kalatau yang dipergunakan untuk saungan - sabungan / aduan adalah ikan kalatau laki / jantan. Untuk membedakan kalatau laki dengan kalatau bini mudah saja, karena terdapat tanda - tanda yang mudah dilihat. Kalatau laki mataanya biru dan keadaan badannya berbelang hitam hitaman. Sedangkan kalatau bini mata dan badannya putih.

Jenis ikan kalatau yang ada di Kalimantan Selatan ini ada 2 ( dua ) macam. Kalatau yang besar dinamakan kalatau Campala, dan yang kecil dinamakan kalatau biasa. Kedua macam kalatau ini dapat disaung. Besar ikan kalatau laki yang dipergunakan untuk basaung panjangnya kurang lebih 5 s/d 8 cm dan lebar badan bagian perutnya kurang lebih 1½ cm.

Ikan Kalatau yang digunakan untuk saungan / sabung dipelihara dalam satu tempat yang tidak terlalu kecil dan tidak pula terlalu besar. Penempatannya pun tidak boleh digabungkan dengan kalatau lain. Jadi setiap satu ekor ikan kalatau harus satu tempat. Pemisahan tempat kurungan ini agar ikan kalatau tersebut menjadi ganas, hingga nantinya mau bersaung.

Pemeliharaan ikan kalatau ini kadang - kadang sampai sebulan. Makanannya adalah rumput kayapu yang termasuk tumbuhan air sejenis eceng gondok



b. Stoples

Alat lain yang dipergunakan dalam basaung kalatau ini adalah stoples yang terbuat dari kaca putih dan ukuran isinya kurang lebih 7 pon gula pasir.

Stoples tersebut diisi dengan air sekitar 2/3 nya, yang mana untuk memudahkan berenangnyanya kalatau yang akan disabung.

### c. Meja

Untuk menempatkan stoples tempat saungan itu diperlukan juga alat lainnya, umpama meja atau peti dan dapat pula benda - benda lainnya yang dapat ditempati gelas saungan tersebut. Alat tersebut hanya lah sekedar untuk memudahkan para pemain yang akan mengamati kalatau yang akan disaung.

### 7. Iringan musik

Permainan basaung kalatau ini tidak memerlukan iringan musik apa pun, baik berupa musik vokal maupun alat musik lainnya.

### 8. Jalannya permainan

#### a. Persiapannya

Untuk melaksanakan permainan basaung kalatau ini, diperlukan persiapan - persiapan antara lain :

##### 1) Penentuan tempat bermain

Kalau anak - anak akan bermain / melaksanakan permainan basaung kalatau ini, biasanya mereka menentukan tempat untuk melaksanakan permainan itu, umpama di rumah A atau di rumah B pada jam sekian.

##### 2) Menyiapkan iwak kalatau

Kalau sudah disepakati tempat dan waktu untuk mengadakan permainan basaung kalatau, maka anak yang akan bermain itu mengambil ikan / iwak kalataunya yang sudah tersedia di rumahnya masing - masing.

##### 3) Menyiapkan perlengkapan / perlengkapan permainan

Setelah mereka terkumpul di suatu tempat permainan yang telah ditentukan, mereka pun secara gotong royong menyiapkan peralasan / perlengkapan permainan lainnya seperti stoples dan meja .

#### b. Aturan permainan

Pelaksanaan permainan basaung kalatau ini mempunyai aturan - aturan permainan sebagai berikut :

1) Ikan kalatau / iwak kalatau yang akan disaung - disabung / diadu harus sama - sama diperlihatkan kepada masing - masing lawannya

2) Waktu memperhatikan iwak / ikan kalatau lawan, tidak diperkenankan memezang, menggoncang - goncang dan memasukkan tangan atau sesuatu benda ke kurungan kalatau lawan.

3) Ikan / iwak kalatau yang lari pada waktu diadu dinyatakan kalah

4) Kalau sudah terlihat salah satu ikan kalatau yang kalah, masing -

masing pemilik ikan tersebut harus segera menangkap ikan kalataunya.

c. Tahap - tahap permainan

Dalam permainan basaung kalatau ini dapat dibagi dalam tahapan permainan yaitu :

1) Tahap memadu lawan bermain

Tepat waktu yang telah dijanjikan, para pemain yang akan ikut bermain sudah berkumpul di tempat yang telah ditentukan.

Setiap pemain, baik yang bersifat perorangan maupun bersifat kelompok biasanya membawa beberapa ikan kalatau dengan tempat yang terpisah - pisah pula. Hal ini merupakan persiapan kalau - kalau dalam pertandingan nanti akan menghadapi beberapa kelompok lawan.

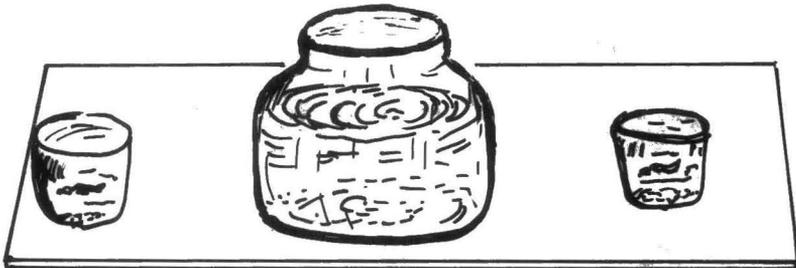
Kalau beberapa kelompok pemain sudah hadir, maka diadakan paduan lawan. Umpama kelompok I akan melawan kelompok II. Pada waktu paduan lawan ini kelompok II berkeberatan melawan kelompok I dengan berbagai alasan. Umpama kalatau kelompok I terlalu berani atau terlalu besar. Mungkin pula ada persoalan pribadi dan sebagainya. Jika kelompok II tidak mau / bersedia melawan kelompok I, maka kelompok I membuka kesempatan siapa yang berani menantanginya. Andaikata kelompok IV menyahut tawaran itu, maka kelompok I akan bermain dengan kelompok IV dan seterusnya kelompok II akan melawan kelompok III dan seterusnya.

Apabila paduan lawan bermain ini sudah dapat disepakati, maka kelompok yang terpilih sebagai kelompok pertama yang bermain maju ke tengah pertandingan dengan membawa kalataunya masing-masing.

2) Tahap memperhatikan iwak kalatau lawan

Dari ke dua kelompok yang akan bersaung tadi ( kelompok I dan kelompok IV ) segera menaruh kurungan kalataunya di sebelah me nyebelah dari stoples tempat saungan.

Kedadaan itu sebagaimana lukisan di bawah ini :



Keterangan gambar :

A. Gelas kurungan kalatau kelompok I ;

B. Stoples tempat saungan ;

C. Gelas / stoples kurungan kalatau kelompok IV.

Kelompok I segera mengamati kalatau kelompok IV dan sebaliknya kelompok IV mengamati kalatau kelompok I, Dalam pengamatan ini terutama diperhatikan tanda - tanda yang dapat membedakan dari ke dua ikan kalatau yang akan disaung. Umpama mengenai besar kecilnya,, tanda - tanda lainnya seperti bintik hitam yang ada di badan, keadaan sirip, keadaan ekor dan sebagainya.

Pada waktu memperhatikan kalatau lawan, tidak diperkenankan mengongcang goncangkan, memasukkan tangan atau sesuatu benda ke dalam kurungan kalatau lawan. Hal ini untuk menjaga supaya jangan sampai terjadi kecurangan, umpama memasukkan benda yang dapat memabukkan / mematikan kalatau yang akan diadu. Jika masing - masing pemain yang tergabung dalam kelompok I dan IV sudah melihat adanya tanda - tanda yang membedakan kalatau mereka, acara basaung kalatau segera diadakan.

### 3) Tahap saungan

Salah seorang dari pemain yang mewakili kelompok I dan IV masing - masing segera bergantian mengambil kalataunya dengan hati-hati sekali, dan seterusnya memasukkan ke dalam stoples tempat saungan yang telah tersedia. Beberapa detik ke dua kalatau tadi berenang kian kemari. Mungkin untuk menyesuaikan diri dengan keadaan tempatnya yang baru. Setelah masing - masing melihat lawannya, ke dua kalatau itupun berhadapan sambil membuka buka mulutnya untuk bersiap - siap menggigit lawannya. Kadang-kadang yang sangat menggelikan kalau gigitan mereka itu secara berbarengan. Yang satu menggigit rahang atas, sedangkan pihak lawannya berhasil pula menggigit rahang bawah, sehingga mulut ke dua ikan kalatau itu menjadi satu. Masing masing berusaha menarik dan menghempaskan badan lawannya.

Kalau salah seekor dari ke dua kalatau itu sudah lelah dan tidak mampu lagi mengadakan perlawanan, maka kalatau itu akan lari. Sedangkan kalatau yang masih gagah terus mengejar sambil menggigit ekor maupun sirip dari kalatau yang lari itu.

Lama ikan kalatau itu bersaung - bersabung / beradu tidak menentu, karena tergantung dari kemampuan dan kekuatannya masing masing. Biasanya lama mereka beradu itu sekitar antara 5 sampai dengan 10 menit.

Apabila sudah ada kalatau yang lari dari saungan itu, maka

pemilik kalatau yang menang dan pemilik kalatau yang kalah segera menangkap kalataunya masing - masing. Bila dibiarkan, tentu kalatau yang kalah akan mati digigit oleh kalatau yang menang. Dan mungkin pula akan terjadi kalatau yang kalah itu menjadi pancat ( dalam kesempatan lain kalatau itu tidak mau disaung lagi ).

Andaikata dalam permainan itu kalatau kelompok IV dinyatakan kalah dan kelompok I adalah kelompok yang menang.

Jika pelaksanaan pertandingan dalam kesempatan pertama sudah berakhir, maka pertandingan akan diteruskan oleh kelompok lain, umpama kelompok II dengan kelompok III dan seterusnya. Apabila semua kelompok sudah mengadakan pertandingan saungan, maka acara saungan kesempatan ke dua ini mungkin kelompok III akan menantang kelompok I yang menang dalam kesempatan pertama tadi. Apabila kelompok I bersedia menghadapi tantangan kelompok III, maka diadakan pula pertandingan antara kelompok I dengan kelompok III. Dalam pertandingan kesempatan kedua ini, tentunya kelompok I akan menurunkan ikan kalataunya yang belum disaungnya. Sebab kalau dia menurunkan kalatau yang telah disaungnya tadi, dikuatirkan akan kalah. Maklum keadaan kalatau yang telah disaung tadi masih dalam keadaan lelah.

Begitulah keadaannya hingga seluruh kelompok yang hadir dapat melakukan permainannya. Permainan manyaung kalatau ini akan berakhir kalau kalatau yang mereka bawa sudah habis diturunkan untuk disaung.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Bagi pemain yang kalah dalam permainan basaung kalatau ini tentunya menanggung resiko, yaitu kalataunya menjadi sakit atau pancat ( dalam kesempatan lain kalatau itu tidak mau disaung lagi ).

Sedangkan bagi yang menang tentu ikan kalataunya bertambah berani lagi dalam menghadapi saungan di waktu mendatang.

### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, permainan basaung kalatau ini kelihatannya mendekati kepunahan. Hal ini mungkin disebabkan beberapa hal yang antara lain :

- a. Permainan basaung kalatau yang dulunya hanya sebagai hiburan ton tonan, sekarang sudah beralih ke perjudian. Karenanya para orang tua banyak yang melarang permainan tersebut.
- b. Anak anak yang dulunya suka berjudi dan sering mengadakan pertandingan basaung kalatau, sekarang sudah mengalihkan perjudiannya dengan mengikuti Nalo dan perjudian - perjudian lainnya.

c. Semenjak diterimanya siaran TVRI di daerah daerah, maka anak anak yang menyukai hiburan tontonan mengalihkan perhatiannya ke TVRI, karena di samping merupakan hal yang baru acaranya pun banyak yang menarik minat anak - anak.

Dengan adanya hal - hal tersebut di atas, maka permainan basaung kalatau ini sudah mendekati kepunahannya.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut tanggapan tetuha masyarakat yang dapat dihubungi me nyatakan bahwa sebaiknya permainan basaung kalatau ini tidak perlu dihidupkan dan dikembangkan lagi. Karena kalau ditimbang antara segi manfaat dan mudaratnya, tentu lebih banyak mudaratnya. Dinyatakan pula bahwa permainan basaung kalatau ini merupakan permainan yang mengadu binatang yang dibarengi pula dengan taruhan.

Dengan keadaan yang demikian apabila permainan ini dihidupkan kembali, maka dikuatirkan generasi muda kita yang akan datang akan menjadi manusia yang tidak menyayangi binatang dan sekaligus pula akan menjadi manusia penjudi.

Oleh karena itu, kalau anak anak kita menginginkan hiburan tontonan terhadap binatang..Sebaiknya kita alihkan saja ke kegiatan lain yang mungkin lebih besar manfaatnya.

Sebagai contoh umpamanya bertamasya ke Kebun Binatang atau ke tempat rekreasi lainnya.

### BASAUNG KALATAU

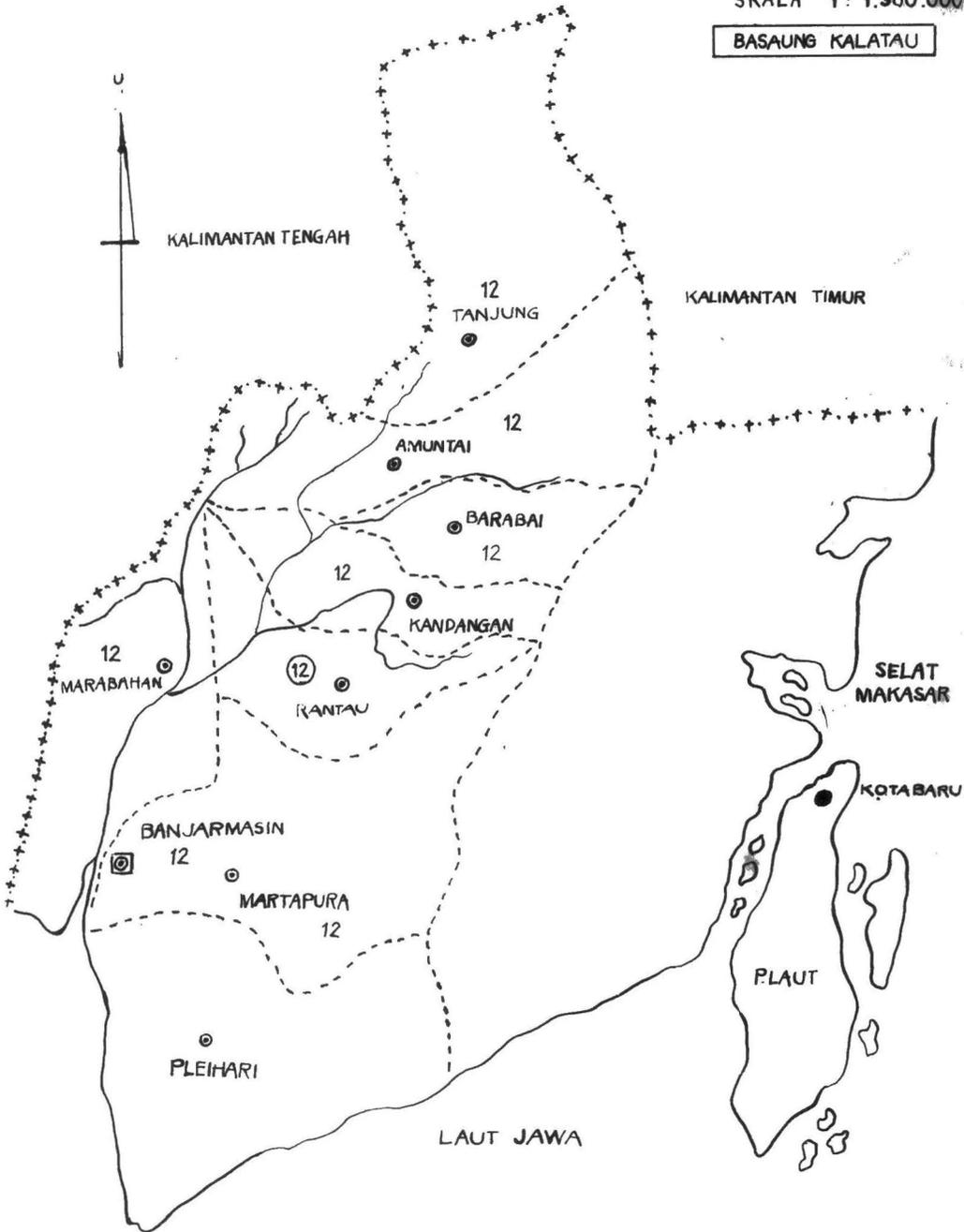


Beberapa anak sedang menyaksikan ikan kalatau yang sedang diadu

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BASAUNG KALATAU



## 13. BASUSUMPITAN

### 1. Nama permainan

Basusumpitan berasal dari kata sumpit. Sumpit oleh masyarakat Kali mantan Selatan sudah dikenal sejak zaman dulu. Suku bangsa Dayak yang sudah terdesak ke pedalaman mempergunakan sumpit ini sebagai senjata untuk berburu binatang atau untuk berperang melawan musuhnya.

Sumpit dalam bentuk aslinya berukuran panjang hampir dua meter, terbuat dari bahan kayu besi ( ulin ), dengan penampangnya kira - kira 3 cm garis tengah dan lobangnya bergaris tengah 5 - 7 mm. Anak sumpitan atau peluru yang sesungguhnya adalah benda tajam yang diberi ber sayap kecil, sedangkan mata anak sumpitan tersebut direndam pada cairan yang beracun, sehingga sasaran yang kena sumpit, misalnya binatang dalam waktu beberapa menit saja akan mati.

Dalam permainan basusumpitan ini, alat yang dipergunakan anak - anak adalah potongan bahan bambu kecil dengan peluru / anaknya terbuat dari tanah liat. Adapun arti basusumpitan tersebut adalah bermain sumpit sumpitan dengan mempergunakan alat sumpit dari bambu.

Permainan basusumpitan ini ditemukan di seluruh Kabupaten dalam Provinsi Kalimantan Selatan.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah permainan anak - anak yang dimainkan pada waktu pagi atau sore. Pada umumnya anak - anak bermain di waktu sore, sesudah makan siang atau sesudah pulang dari sekolah. Pelaksanaan permainan di waktu pagi terutama selama anak - anak belajar di sekolah jarang dilakukan karena permainan ini memakan waktu yang cukup panjang serta mudah mengotori pakaian anak - anak.

Permainan basusumpitan ini boleh juga dikatakan permainan musiman. Maksudnya ialah dimainkan sewaktu-waktu saja dan tidak ada hubungan dengan peristiwa sosial lainnya.

Apabila ada dua atau tiga anak mulai bermain, maka anak-anak lainnya segera pula ikut bermain. Dalam waktu dua atau tiga hari sudah menyebar ke beberapa desa, malah merambat sampai ke kota-kota.

### 3. Latar belakang sosial budayanya.

Permainan ini merupakan sarana hiburan anak - anak dan pada dasarnya setiap anak dapat memainkannya tanpa melalui latihan-latihan khusus. Anak kota, anak desa, anak pegunungan, anak pantai dapat memainkannya. Anak-anak dari segala golongan dalam masyarakat, apakah mereka itu anak petani, anak nelayan, anak pegawai, anak pedagang dan sebagainya main bersama - sama.

Jadi permainan ini dapat dimainkan oleh anak siapa saja, tidak terbatas pada lingkungan masyarakat tertentu.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Basusumpitan berkembang sejak sebelum kemerdekaan. Para informan yang rata - rata berusia 50 tahun mengatakan bahwa sejak mereka masih kecil, mereka ikut pula memainkannya. Hingga kini permainan ini masih berkembang walaupun lebih banyak dimainkan oleh anak-anak di desa-desa karena mudah mencari alatnya yaitu bambu kecil yang panjang ruasnya. Permainan ini bersifat musiman, artinya akan menyebar dengan cepat apabila ada anak-anak yang memainkannya.

Kapan sesungguhnya permainan ini mulai berkembang, belum ada informasi yang jelas tentang ini.

### 5. Peserta / pelaku permainan

#### a. Jumlahnya

Jumlah pemainnya minimum 2 orang, Jumlah maksimum tidak ada ketetapan yang mutlak. Umumnya permainan ini dimainkan beregu.

Jumlah pemain dalam satu regu bisa mencapai 6 orang.

Jumlah regu yang bermain biasanya hanya dua regu.

#### b. Usianya

Usia anak yang melakukan permainan ini antara 8 sampai 11 tahun atau anak kelas II sampai dengan kelas V Sekolah Dasar. Sekali - kali anak yang berusia 12 atau 13 tahun atau anak yang sudah menduki kelas VI S D ikut juga bermain. Usia yang terlalu muda lebih banyak tidak diikuti sertakan.

#### c. Jenis kelamin

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak laki - laki, walaupun tidak ada larangan untuk anak perempuan memainkannya. Sifat permainan ini memperlihatkan keberanian dan kepahlawanan. Karena itu anak perempuan tidak menyenangkannya.

d. Kelompok sosialnya

Anak - anak yang memainkannya terdiri dari anak - anak segala golongan dalam masyarakat. Jadi pemainnya adalah campuran, dari anak petani, anak nelayan, anak pedagang, anak pegawai dan sebagainya. Mereka biasanya bermain bersama - sama.

6. Peralatan / perlengkapan permainan

a. Lapangan permainan

Tempat yang dipergunakan untuk memainkannya tidaklah memerlukan lapangan khusus dengan ukuran yang mutlak. Halaman sekolah halaman rumah dan tempat-tempat lainnya di alam terbuka dapat dipergunakan sebagai lapangan permainan. Lebih diutamakan tempat yang ada pepohonannya misalnya kebun di samping atau di belakang rumah atau sekolah.

b. Alat permainan

Alat yang dipergunakan untuk bermain adalah batang bambu kecil dengan ukuran panjang kira - kira 35 sampai 50 cm. Garis tengah penampangnya kurang lebih 1,5 cm dengan garis tengah lobangnya kira kira 0,5 cm. Bahan bambu yang dijadikan alat ini adalah bambu yang ruasnya panjang - panjang hingga mencapai 50 cm. Nama jenis bambu yang dipergunakan ialah bambu " tamiang" . Jenis bambu ini sering dipergunakan juga sebagai joran pancing.

Adapun cara membuatnya hanya memotong bambu tersebut dekat buku - bukannya. Ujung bambu yang sudah dipotong tersebut diraut supaya tidak tajam tepi penampangnya. Mengapa demikian ialah untuk menjaga agar tepinya tidak melukai mulut karena salah satu ujung / penampangnya dimasukkan ke dalam mulut.

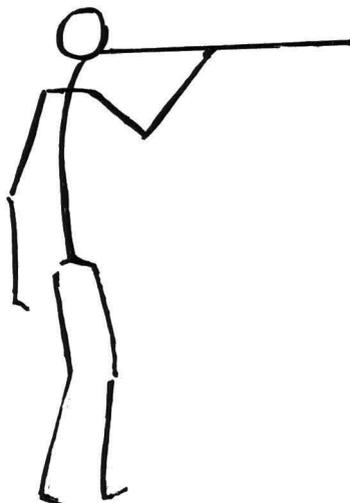
Gambar sketsa I ( sumpitan dari bambu ) :



Alat lain selain bambu untuk sumpitan adalah tanah liat yang dijadi-  
kan peluru. Tanah liat itu dibentuk bundar seperti kelereng dengan  
ukuran dapat dimasukkan ke dalam lobang sumpitan.

Adapun cara mempergunakan sumpitan ini sama seperti orang  
Dayak zaman dahulu. Salah satu ujung penampangnya yang sudah di  
isi dengan peluru tanah liat itu dimasukkan ke dalam mulut, kemudian  
ditiup sampai pelurunya keluar.

Gambar sketsa II ( anak sedang menyempit ) :



## 7. Iringan musik

Tidak ada iringan musik dalam permainan ini.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Pertama - tama anak - anak yang akan bermain tersebut memper-  
siapkan alat yang akan dipergunakan dalam bermain. Alat ini biasanya  
dibawa dari rumah, baik sumpitannya, maupun tanah liat yang dijadi-  
kan pelurunya. Setelah alat - alat tersebut siap, anak - anak berkumpul  
untuk menentukan berapa orang yang akan bermain. Demikian juga  
untuk permainan, apakah perorangan ataukah heregu. Apabila sudah  
disepakati tentang jumlah dan bentuknya tadi, mulailah mereka menca-  
ri tempat yang diperkirakan sesuai untuk bermain.

Adapun aturan permainan atau perjanjian - perjanjian diberitahu-  
kan dan disepakati lebih dahulu antara sesama pemain untuk menjaga  
kelancaran jalannya permainan.

## b. Aturan permainan

Adapun aturan permainan dan perjanjian yang harus disepakati

bersama adalah :

- 1) Tidak dibenarkan menyumpit lawan dalam jarak kurang dari dua meter.
- 2) Tidak dibenarkan menyumpit bagian tubuh di sebelah atas leher.
- 3) Pemain yang " cung " ( izin tidak bermain untuk sementara ) tidak boleh disumpit.

## c. Tahap tahap permainan

Dalam tahap - tahap permainan ini akan diuraikan jalannya permainan yang beregu. Misalkan regu I terdiri dari 4 orang yaitu A, B, C, D dan regu II 4 orang yaitu E, F, G, H. Untuk mengenal teman sendiri dalam regu biasanya dipasang satu benda di dada atau di kepala, misalnya daun atau kertas atau benda lainnya yang mudah dilihat lawan, sedang regu lainnya tidak memakai tanda apa apa.

Kedua regu kemudian berunding untuk menentukan regu mana yang akan bertindak selaku penyerang dan regu mana yang akan bersembunyi. Atau boleh juga dengan melakukan hum - pin - sut antara wakil regu I dan regu II. Yang menang pin -sut jadi penyerang. Dalam pin - sut ternyata regu I yang menang, sehingga regu I menjadi penyerang, regu II menjaga serangan lawan sambil bersembunyi di balik pohon. Regu II menyebar mencari tempat di balik pohon - pohon. Sambil berte riak " sudahkah " regu I mulai menyerang menyumpit regu II. Regu II menjawab " sudah " dan berlindung di balik pohon atau keluar sambil membalas menyumpit regu I. Biasanya peluru dibentuk lebih dahulu sampai 10 biji sebelum disumpitkan. Waktu akan menyumpitkannya peluru dimasukkan lebih dahulu ke dalam mulut agar berair dan licin sehingga mudah keluarnya kalau disumpitkan.

Sebenarnya regu I sebagai penyerang tidaklah menyerang terus tapi ikut juga bertahan karena regu II dibolehkan menyerang juga walaupun tidak segenar regu I. Dalam sumpit - menyumpit ini masing - masing regu harus memperhatikan aturan yaitu tidak boleh menyumpit dalam jarak kurang dari dua meter atau pada bagian tubuh yang terlarang seperti kepala.

Dalam serangan yang sangat genar itu akhirnya dua di antara pemain regu I kehabisan peluru. Keduanya menyatakan menyerah dan keluar dari lapangan permainan duduk menyaksikan temannya. Walaupun ada pemain yang keluar, permainan diteruskan antara dua melawan empat. Setelah berjalan beberapa menit ternyata di antara pemain regu II menyerah juga karena kehabisan peluru.

Pada tahap akhir regu II merasa kewalahan karena diserang terus oleh dua pemain regu I. Akhirnya regu II mengakui keunggulan regu I dan pemain terakhir menyerah kalah. Kedua regu pemain berunding kembali untuk membicarakan apakah permainan akan disambung lagi. Apabila kedua regu tersebut bersepakat, mereka berangkat meninggalkan lapangan untuk mencari tanah liat, kemudian kembali untuk meneruskan permainan. Apabila mereka merasa cukup lelah, permainan tidak diteruskan lagi.

Pemain dinyatakan menang ialah apabila dapat menyerang dan bertahan terus sampai salah satu regu kewalahan dan kehabisan peluru.

#### d. Konsekuensi kalah menang.

Tidak ada sanksi apa-apa atas pemain yang kalah dalam permainan ini. Mereka harus mengakui kekalahannya secara jujur dan senang hati. Pemain yang menang biasanya merasa bangga karena dapat mengalahkan lawan.

### 9. Peranannya masa kini

Peranan yang diperoleh dari permainan ini ialah terlatihnya beberapa ketrampilan seperti membidik dalam menyempit. Disamping itu anak-anak dilatih untuk berlaku berani dan jujur dalam perbuatan sehari-hari, misalnya berani mengakui kekalahan sendiri. Mereka secara jujur mengakui keunggulan lawan. Latihan latihan ketrampilan dalam permainan ini benar-benar membentuk jiwa anak untuk menghadapi kehidupan sehari-hari sampai ke hari tua mereka.

### 10. Tanggapan masyarakat

Sesungguhnya masyarakat menanggapi permainan ini cukup positif. Di samping sebagai sarana hiburan anak-anak dengan alat yang murah dan tidak terlalu sulit mendapatkannya, juga di dalamnya terkandung unsur-unsur edukatif yaitu membentuk sifat jujur dan berani. Oleh karena itu masyarakat menganggap permainan ini sangat baik sekali sebagai sarana hiburan anak-anak. Sifatnya adalah rekreatif dan mengembikan anak. Karena adanya unsur edukatifnya maka masyarakat beranggapan bahwa tidak menjadi halangan kalau permainan ini berkembang terus.

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

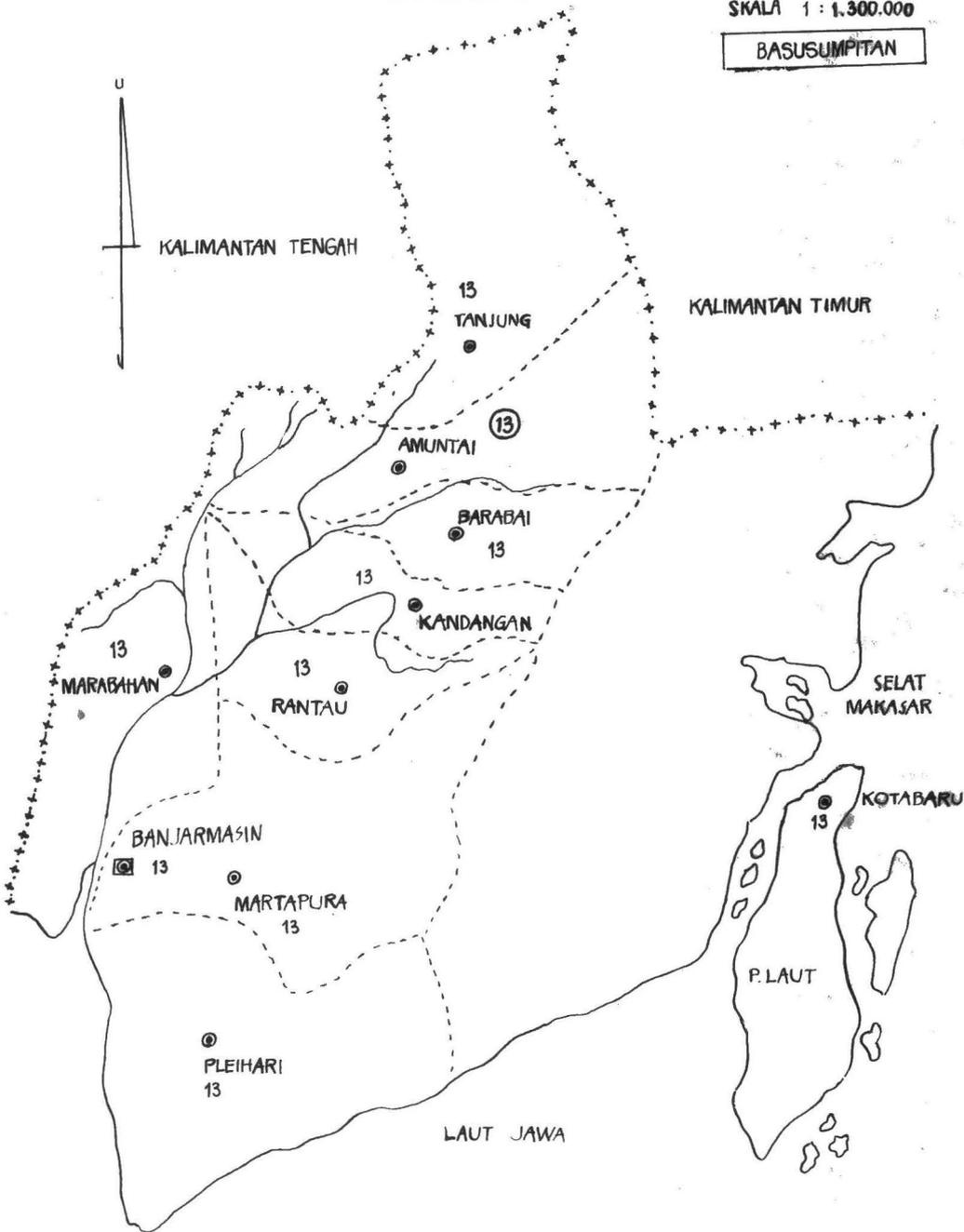
SKALA 1 : 1.300.000

BASUSUMPITAN



KALIMANTAN TENGAH

KALIMANTAN TIMUR



## BASUSUMPITAN



*Seorang pemain berusaha menembak musuh dengan sumpitnya*

## 14. BATEWAH

### 1. Nama permainan

Masyarakat Marabahan Kabupaten Barito Kuala dan juga masyarakat Kotamadya Banjarmasin menamakan permainan ini dengan nama Batewah. Dalam bahasa Indonesia sama dengan Bertawah.

Batewah asal katanya Tewah dan ditambah dengan awalan ba ( dalam bahasa Indonesia awalan ber ), berarti mengerjakan / melaksanakan permainan Tewah. Mengenai kata Tewah ini tidak ada yang mengetahui arti dan ekuivalensinya dalam bahasa Indonesia. Tetapi menurut perkiraan, kata Tewah ini berasal dari kata Tiwah, yaitu upacara adat penganut agama Kaharingan di pedalaman Kalimantan. Menurut anggapan mereka, upacara ini untuk menghormati dan mengantarkan arwah nenek moyang mereka ke Sorga. Nenek moyang mereka yang belum ditiwah, merupakan utang bagi ahli waris yang masih hidup. Justru itu, mereka yang merasa sebagai ahli waris nenek moyangnya harus melaksanakan upacara tersebut.

Perkiraan kata Tewah berasal dari kata Tiwah, karena ada kemiripan antara jalannya permainan Batewah dengan upacara Batiwah yaitu suatu usaha untuk mencapai sasaran yang tepat, jalannya upacara Batiwah adalah sebagai berikut :

Para keluarga yang masih hidup biasanya bergotong royong untuk membeli seekor sapi atau kerbau, dan juga beberapa ekor babi dan ayam sebagai pendamping makanan selama berlangsungnya upacara itu., Kerbau atau sapi yang digunakan sebagai korban, ditambahkan di sebuah tonggak yang dinamakan Sapundu. Setelah tetuha adat membuka upacara, maka seluruh ahli waris mengelilingi kerbau yang tertambat itu.

Mereka masing masing memegang senjata tombak. Ahli waris yang tertua memulai menombak dengan sasaran tepat pada jantung kerbau. Jika tombakan itu tidak tepat pada sasarannya, maka kerbau itu akan meronta - ronta sambil mengamuk. Kalau hal itu terjadi, maka ahli waris selanjutnya melepaskan tombaknya pula dan seterusnya sampai kerbau itu tidak berdaya lagi. Andaikata tombakan yang pertama sudah mengenai sasaran, dan kerbau itu sudah tidak berdaya lagi, maka ahli waris yang lainnya tidak perlu lagi menombaknya. Kerbau itu segera direbahkan dan kemudian disembelih untuk dimasak serta dimakan bersama.

Dalam permainan batewah ini sasaran yang akan dituju oleh lemparan para pemain bukanlah binatang ( kerbau, sapi ) seperti dalam upa-

cara batewah, tetapi diganti dengan susunan potongan kayu yang disebut dengan pasangan. Dalam permainan batewah ini juga diperlukan kemahiran dan ketepatan dalam melempar pasangan.

Meskipun permainan batewah ini ada kemiripan dengan jalannya upacara batewah namun menurut keterangan para informan bahwa permainan ini tidak terkandung adanya unsur - unsur religiomagis dan tidak ada hubungannya sama sekali dengan upacara batewah tersebut.

## 2. Peristiwa / waktu / suasana.

Peristiwa permainan batewah ini terjadi pada waktu anak - anak berkumpul di suatu tempat. Atas kesepakatan bersama mereka pun mengadakan permainan batewah tersebut.

Permainan ini biasanya diadakan pada waktu siang hari, baik waktu pagi, siang atau sore hari dan tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu. Suasana cukup mengasyikkan. Hal ini terlihat pada waktu anak-anak sedang melaksanakan permainan tersebut. Karena asyiknya, mereka kadang-kadang ada yang lupa makan siang dan lupa waktu.

## 3. Latar belakang sosial budaya

Pada masa lalu, terutama di daerah pedesaan, hiburan untuk masyarakat terutama anak - anaknya sangat terbatas sekali. Satu satunya hiburan bagi anak-anak adalah bermain. Permainan yang mereka adakan antara lain permainan Batewah.

Permainan ini merupakan permainan yang berkembang di masyarakat Kalimantan Selatan. Perkembangannya tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, tetapi merata ke segenap kelompok masyarakat baik masyarakat petani, buruh, pedagang dan sebagainya.

## 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan dari informan, bahwa permainan Batewah ini sudah ada di daerahnya sejak mereka masih kecil, yaitu jauh sebelum kemerdekaan. Sekarang permainan tersebut tetap disenangi dan dimainkan oleh anak - anak di daerah tersebut.

Permainan ini cukup berkembang, karena kenyataannya di beberapa daerah kita temukan permainan semacam ini, walaupun ada sedikit perbedaan mengenai penamaan dan aturan permainannya.

Sebagai contoh umpamanya di daerah Kandangan dan Barabai, jenis permainan ini dinamakan Baupauan. Asal katanya Upau, yang artinya dalam bahasa Indonesia batal / tidak jadi.

## 5. Peserta / pelaku

### a. Jumlah pemain

Jumlah pemain yang melakukan permainan ini sekurang-kurangnya 3 orang dan sebanyak-banyaknya 8 orang. Mengenai sekurang-kurangnya 3 orang, karena di samping yang pasang ( dalam istilah daerah di sebut yang pajak ), harus ada pula yang naik ( yang bersembunyi ) dua orang. Dari dua orang ini tentunya seorang sebagai penewah ( yang melempar pasangan ketika diadakan persembunyian ) dan seorang lagi sebagai pengumpaan dalam bersembunyi, agar yang pajak dapat meninggalkan tempat tewahannya.

Begitu pula dengan jumlah yang sebanyak-banyaknya 8 orang, di harapkan agar pergantian-pergantian itu dapat dilaksanakan apabila semua peserta yang naik dapat ditemukan tempat persembunyiannya.

### b. Usianya

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7 sampai dengan 14 tahun. Bagi anak yang belum berusia 7 tahun mungkin belum mengerti bagaimana cara bersembunyi dan cara melemparkan undas dengan baik. Sedangkan bagi anak yang sudah berumur lebih dari 14 tahun enggan ikut bermain, karena mereka kebanyakan diajak bekerja oleh orang tuanya. Selain itu mereka juga harus belajar bekerja untuk persiapan / bekal masa depannya sendiri.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini dapat dimainkan khusus anak laki-laki maupun khusus anak perempuan. Dalam pelaksanaan permainan jarang dibawa kan secara gabungan antara anak laki-laki dengan perempuan.

### d. Kelompok sosialnya

Permainan ini pada prinsipnya tidak membedakan kelompok sosial di masyarakat. Sehingga permainan ini boleh dimainkan oleh anak-anak dari kelompok sosial manapun. Begitu pula dalam melakukan permainan, mereka bergabung saja menjadi satu, dengan tidak membedakan apakah dia anak petani, anak buruh, anak pedagang dan sebagainya.

## 6. Perlengkapan permainan / peralatan.

Perlengkapan atau peralatan permainan yang diperlukan dalam per-

mainan ini adalah :

a. Alat permainan

Alat permainan terdiri atas :

1) Alat pasangan

Alat pasangan yang dipergunakan dalam permainan ini sangat sederhana sekali. Benda benda yang sering digunakan untuk alat pasangan ini ialah potongan kayu, rotan dan lain-lainnya.

Alat pasangan ini disusun begitu rupa, sehingga merupakan suatu bangunan. Mula mula sepotong kayu yang agak besar yang panjangnya kurang lebih 30 cm dan garis tengah tampuk / lebarnya kurang lebih 3 cm didirikan di bagian tengahnya. Untuk menahan supaya jangan roboh maka potongan kayu yang didirikan itu ditunjang dengan potongan kayu lainnya yang panjangnya kurang lebih 25 sampai dengan 30 cm dan lebar / garis tengah tampuk kurang lebih 2 cm. Jadi penyusunan pasangan ini merupakan latihan ketrampilan. Kalau tidak pandai menyusunnya, tentu bangunan pasangan ini tidak akan berdiri sebagaimana yang ditentukan.

Gambar pasangan yang sudah didirikan adalah sebagai berikut :



Alat pasangan permainan batewah

2) Undas ( alat pelempar )

Alat lainnya yang dipergunakan dalam permainan batewah ini ialah alat pelempar pasangan yang dinamakan undas. Yang dipergunakan untuk undas ini ialah potongan balok atau potongan kayu lainnya yang ukurannya kurang lebih :

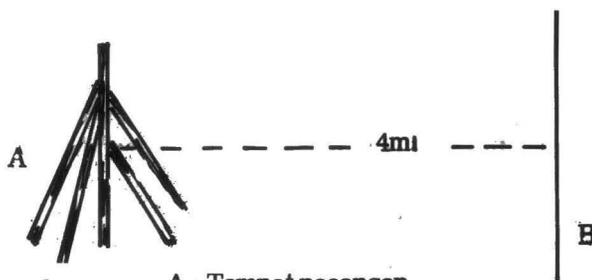
- panjang sekitar 30 cm ;
- lebar tampuk / garis tengahnya 4 cm

b. Lapangan permainan

Untuk melakukan permainan ini diperlukan suatu lapangan yang memungkinkan adanya tempat - tempat untuk bersembunyi.

Sebagai pusat permainan diperlukan tempat khusus untuk meletak-

kan pasangan, yang skemanya adalah sebagai gambar di bawah ini :



Keterangan gambar :      A : Tempat pasangan  
   B : Garis pelemparan

### 7. I r i n g a n ( musik, gamelan dan sebagainya )

Permainan bawawah ini tidak memerlukan iringan musik apapun, baik berupa musik vokal maupun alat musik.

### 8. Jalannya permainan

#### a. Persiapannya

Sebelum dilaksanakannya permainan, anak - anak biasanya merencanakan permainan apa yang akan dilakukannya. Setelah ditetapkan bahwa permainan yang akan diadakan adalah permainan bawawah, maka mereka pun secara bergotong royong mencari potongan kayu atau lain - lainnya yang dapat digunakan sebagai alat permainan.

Setelah alat dikumpulkan, maka mereka pun menentukan pula areal dan penempatan pusat permainan. Areal permainan itu mencapai 400 sampai 600 m<sup>2</sup>. Di dalam areal itulah ditempatkan pusat permainan untuk memulai dan mengadakan kegiatan permainan itu.

#### b. Aturan permainan

Permainan bawawah ini mempunyai aturan permainan, yaitu :

- 1) Yang bersembunyi tidak boleh keluar dari batas areal permainan yang telah ditentukan. Umpama ke Timur sampai dengan pohon kelapa, ke Barat sampai pohon nangka, ke sebelah utara sampai pohon rambutan dan sebelah selatan sampai dengan pohon pepaya.
- 2) Yang pasang ( yang ajak ) tidak boleh langsung mencari yang bersembunyi, sebelum pasangan terbangun dengan sempurna ( jangan roboh ).
- 3) Yang pasang ( yang ajak ) tidak boleh hanya menunggu di tempat

pasangan, tetapi harus berjalan mencari teman - temannya yang bersembunyi.

- 4) Pemain yang ajak yang dapat menemukan temannya yang bersembunyi harus menyebutkan namanya sambil lari ke tempat pasangan untuk memegang undas. Apabila undas itu lebih dahulu diambil oleh pemain yang baru bersembunyi, maka pemain itu boleh menewahkan undas itu ke pasangan, Kalau roboh dia boleh bersembunyi kembali. Kalau lepas dia harus menjadi tahanan / tawanan.

Jika undas yang direbutkan tadi lebih dahulu dipegang oleh pemain yang ajak, maka yang didapatkan tadi itupun berlaku sebagai tahanan pula.

- 5) Tahanan / tawanan akan berakhir apabila teman - temannya yang lain ( yang masih belum ditemukan oleh yang ajak ) dapat mengambil undas yang ada di garis lemparan dan terus menewahkan pasangan sampai roboh.
- 6) Pemain yang ajak dalam permainan selanjutnya adalah berdasarkan pertandingan tawanan ( lemparan ) antara pemain yang ajak dengan pemain yang lebih dahulu didapatkan. Lemparan didahului oleh pemain yang ajak ( yang pasang ). Siapa yang tidak berhasil merobohkan pasangan, dialah yang akan menjadi pemain yang ajak dalam permainan selanjutnya.

### c. Tahap - tahap permainan

Tahap tahap dalam permainan bawahan ini ialah :

- 1) Tahap umpimpah untuk menentukan siapa yang berhak untuk melempar pasangan.

Seluruh peserta mengadakan umpimpah. Setelah beberapa kali melakukan umpimpah ternyata tinggal dua orang saja lagi, maka ke dua orang itulah nantinya yang mengadakan pertandingan melemparkan undas ke pasangan.

- 2) Tahap pelemparan

Jika peserta umpimpah itu tinggal dua orang saja lagi, maka diadakanlah pinsut antar ke dua pemain ini untuk mengetahui siapa yang berhak lebih dahulu melempar. Pelemparan dimulai oleh peserta yang menang pinsut. Demikianlah mereka berganti - ganti mengadakan pelemparan. Siapa yang dapat mengenai pasangan, dia akan menjadi peserta yang naik ( yang ikut bersembunyi bersama - sama dengan pemain yang menang dalam umpimpah ). Sedangkan yang gagal akan menjadi peserta yang pasang dan pemain ini disebut dengan pemain yang ajak.

### 3) Tahap bersembunyi

Jika pasangan sudah dapat dirobohkan oleh si pelempar, para pemain yang menang harus mencari persembunyian. Sedangkan yang ajak berusaha secepatnya mendirikan pasangan yang telah di robohkan itu.

Kalau pasangan sudah dapat didirikan sebagaimana yang di tentukan, pemain yang pasang ( yang ajak ) itu segera mengambil undas yang merobohkan pasangan tadi dan menempatkan di garis pelemparan. Setelah semuanya selesai dikerjakan, barulah yang ajak itu boleh mencari yang bersembunyi.

Pemain yang menang ( yaitu yang bersembunyi ) selalu mengintat pemain yang ajak. Ia selalu mencari peluang yang baik untuk dapat menguasai undas yang terletak di garis pelempar. Apabila yang ajak sudah mulai mencari yang bersembunyi, dan jaraknya dengan tempat pasangan sudah jauh, maka pemain yang bersembunyi segera lari mengambil undas yang terletak di garis pelemparan. Kalau yang ajak melihat hal ini, iapun lari untuk mempertahankan undas itu. Andaikata pemain yang bersembunyi itu lebih dahulu memegang undas dari yang ajak, dia boleh menewah ( melempar kembali ) pasangan itu. Kalau dia berhasil merobohkan pasangan dia boleh bersembunyi lagi. Tetapi apabila dia gagal, dia harus menjadi tawanan / tahanan selama pemain yang lainnya belum didapatkan. Tawanan / tahanan ini dapat dibebaskan oleh temannya yang belum ditemukan, apabila pemain itu berhasil menguasai undas dan menewah pasangan sampai roboh.

### 4) Tahap penentuan ajak dalam permainan selanjutnya.

Apabila seluruh pemain yang bersembunyi sudah didapatkan, maka diadakanlah penentuan pemain yang ajak dalam permainan selanjutnya. Untuk menentukan pemain yang ajak ini harus diadakan pertandingan pelemparan pasangan antara pemain yang ajak sebelumnya dengan pemain yang lebih dahulu didupatkannya. Pelemparan dimulai oleh yang ajak. Siapa yang gagal dalam pelemparan ini akan menjadi pemain yang ajak dalam permainan selanjutnya. Demikianlah permainan ini berlangsung secara terus menerus sampai anak-anak merasa lelah.

Apabila pemain sudah merasa lelah atau waktu untuk bermain sudah habis, permainan itu segera mereka hentikan.

### d. Konsekwensi kalah menang

Kalah menang dalam permainan ini tidak diperhitungkan. Yang tampak dalam permainan ini hanyalah bagi pemain yang ajak dan pe-

main yang sering menewah. Yang ajak adalah pemain yang pasang yaitu harus mencari teman temannya yang bersembunyi. Sedangkan bagi pemain yang sering menewah, merupakan suatu kebanggaan, karena berarti dia dapat berperanan sebagai pemain yang berani dan teampil.

#### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, permainan ini kelihatannya cukup berkembang. Hal ini telah diuraikan dalam pembicaraan mengenai latar belakang sejarah perkembangannya. Mengenai sebab - sebabnya antara lain :

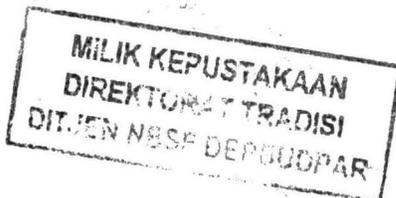
- a. Permainan bawahan dapat berfungsi dan berperanan sebagai hiburan dan olah raga bagi anak-anak.
- b. Permainan bawahan ini cukup mengasyikkan dan alat permainannya pun sangat sederhana sekali. Sehingga bagi anak yang ingin mengadakan permainan tersebut tidak memerlukan biaya.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut tanggapan sebagian masyarakat ternyata bahwa permainan ini perlu sekali dikembangkan, karena permainan ini tidak membahayakan bagi anak-anak.

Dalam permainan tersebut terlihat adanya gerakan-gerakan berlari, melempar dan lain-lainnya. Semua gerakan itu merupakan gerakan olah raga dan latihan ketrampilan, keberanian dan kecekatan.

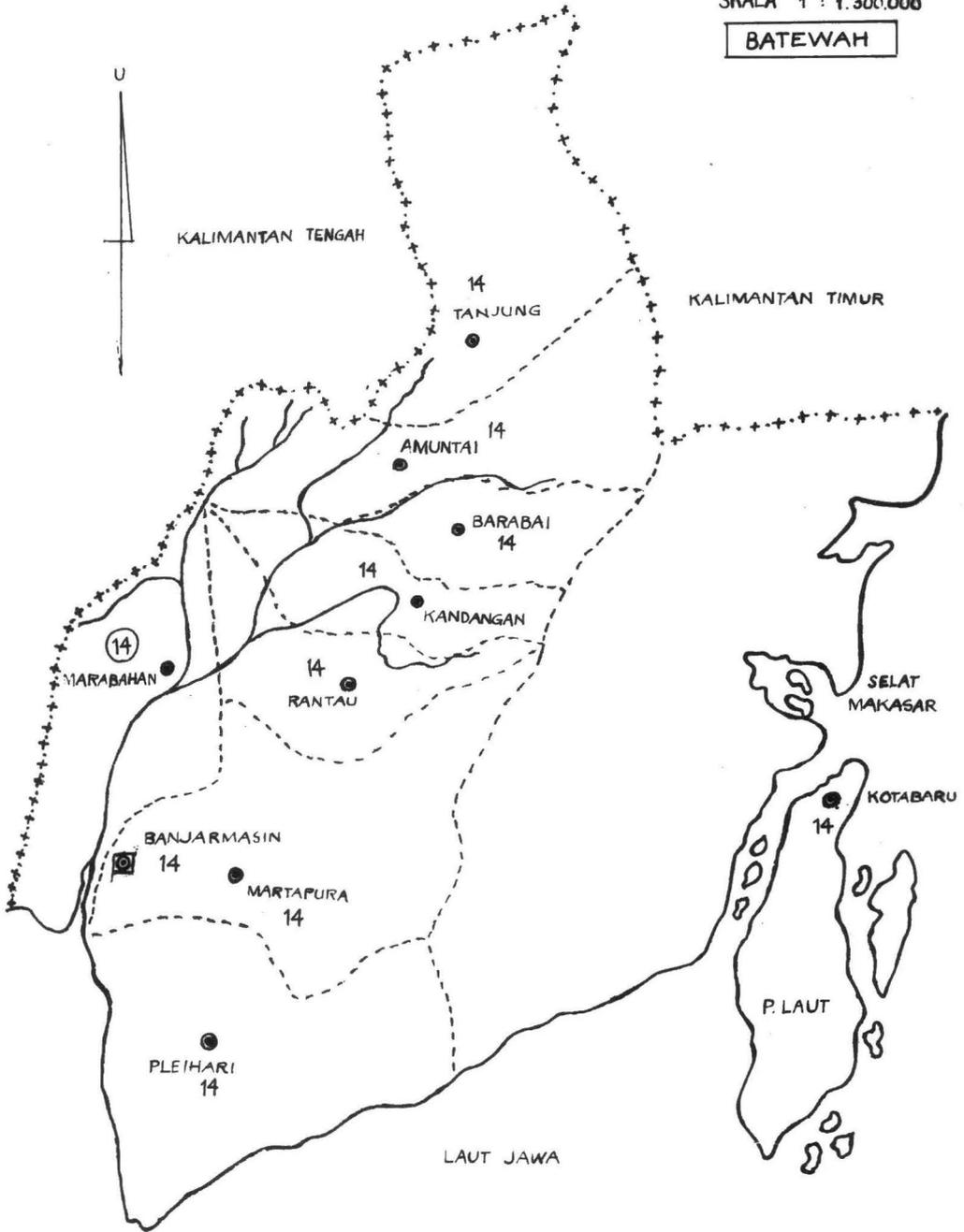
Selain hal tersebut, permainan ini dapat mengisi nilai moral, terutama dalam menaati peraturan dan sportifitas dalam bermain.



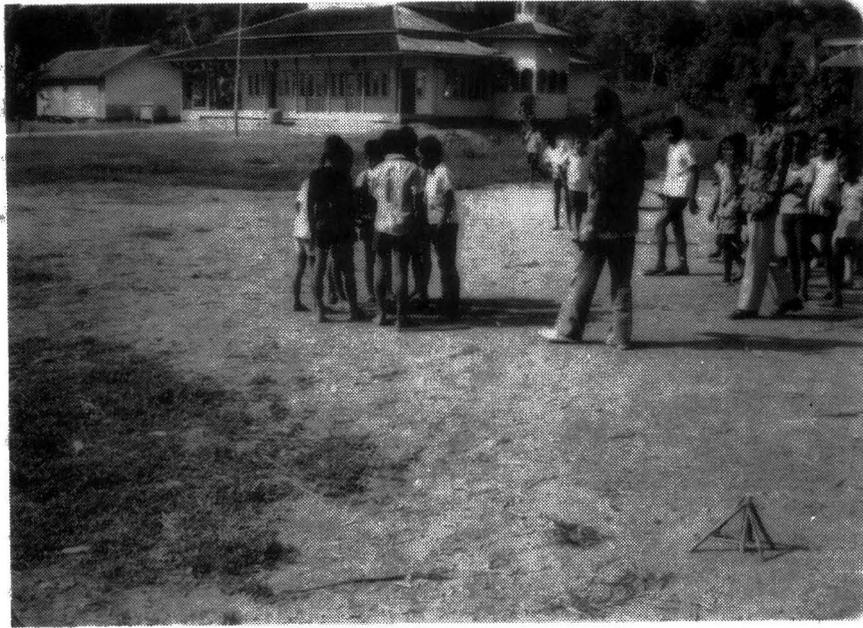
PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BATEWAH



## BATEWAH



Anak-anak sedang melakukan him-pin-sut untuk menentukan se-orang pemain yang akan melempar kayu pasangan dan seorang yang jadi.



Pemain yang jadi sedang menyusun kayu pasangan, sedang pemain lainnya berusaha bersembunyi.

## 15. BATATIMBULAN ILUNG

### 1. Nama permainan

Permainan ini dinamai oleh masyarakat daerah perairan sungai di Kalimantan Selatan dengan nama Batatimbulan Ilung. Dalam bahasa Indonesia berarti bertimbulan - timbulan ilung.

Permainan ini dinamakan Batatimbulan Ilung karena menggunakan ilung untuk alat yang ditimbulkan. Ilung adalah tumbuhan air sejenis eceng gondok yang banyak sekali tumbuh di sungai - sungai.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak - anak waktu mandi di sungai. Kalau beberapa orang anak kebetulan sama - sama mandi di sungai, mereka pun sering mengadakan permainan batatimbulan ilung. Pelaksanaan permainan ini biasanya pada waktu siang hari, baik pagi, siang atau sore hari.

Suasana permainan ini cukup mengasyikkan. Hal ini terlihat pada waktu anak - anak sedang melakukan permainan tersebut di sungai. Kadang - kadang mereka tidak menyadari keadaan mata mereka sudah memerah dan pula perut jari tangan mereka pun mengerut, namun mereka masih saja melakukan permainan.

Dalam permainan ini tidak terlihat adanya unsur kepercayaan religius magis, maupun kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu.

### 3. Latar belakang sosial budayanya.

Daerah Kalimantan Selatan yang banyak dialiri sungai - sungai merupakan daerah perairan. Transfortasi dan komunikasi lebih banyak melalui sungai. Dengan situasi alam yang demikian, tentu orang - orang yang menghuni daerah itu berusaha pandai berenang. Orang tua mereka berusaha mengajar dan melatih anak - anak mereka agar pandai berenang untuk menghadapi tantangan alamnya.

Permainan batatimbulan ilung merupakan suatu cara untuk mengajak dan mendorong anak agar lebih giat belajar berenang. Jika mereka sudah pandai berenang, tentunya tidak ada lagi kekhawatiran orang tuanya dalam kehidupan di daerah perairan itu.

Batatimbulan Ilung merupakan permainan rakyat daerah Kalimantan Selatan yang tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu di masyarakat.

tetapi didukung dan diselenggarakan oleh seluruh kelompok yang ada di masyarakat, baik kelompok petani, kelompok pedagang, kelompok buruh, kelompok nelayan dan lainnya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan para informan dinyatakan, bahwa permainan batatimbulan ilung ini sudah ada sejak beliau masih kecil, yaitu sebelum kemerdekaan. Sampai sekarang permainan tersebut masih digemari oleh anak - anak.

Permainan ini cukup berkembang, walaupun dengan berbagai variasi dalam pelaksanaan permainannya dan terdapat pula kelainan dalam penamaannya. Seperti halnya di daerah Tanjung dengan nama Panina Sunri dan di daerah Kandangan dengan nama Bacacarian bilah di dalam banyu, yang berarti bercari - carian bilah / lidi di dalam air.

#### 5. Peserta / pelaku

##### a. Jumlah pemain

Permainan ini biasanya dilakukan secara perorangan. Jumlah pemainnya minimal 2 orang dan maksimal 7 orang. Minimal 2 orang ini yaitu 1 orang sebagai pemain yang pasang dan yang lainnya sebagai pemain yang naik. Sedangkan jumlah yang sebanyak - banyaknya 7 orang itu agar dalam perebutan ilung yang timbul nanti jika terjadi tub rukan atau lain - lainnya yang membahayakan.

##### b. Usianya

Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak - anak yang berusia antara 7 sampai 14 tahun. Bagi anak yang belum mencapai usia 7 tahun, biasanya kurang pandai dalam berenang. Begitu pula anak-anak yang usianya lebih dari 14 tahun biasanya mereka enggan ikut bermain karena takut mendapat ocehan dari masyarakat.

##### c. Jenis kelamin

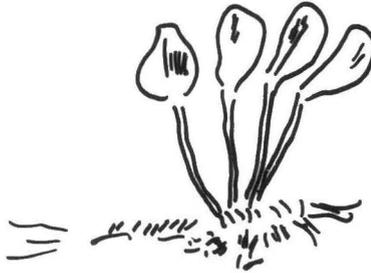
Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki - laki maupun anak perempuan. Namun dalam pelaksanaan permainan tidak pernah terjadi gabungan antara anak laki - laki dengan anak perempuan. Hal ini mungkin dikuatirkan kalau ada anak laki - laki yang usil tangan pada waktu melaksanakan permainan tersebut. Jadi apabila permainan dilakukan oleh anak laki - laki, maka seluruh pesertanya adalah anak laki-laki. Begitu pula sebaliknya, jika permainan itu dilaksanakan oleh anak

perempuan, maka seluruh pesertanya adalah anak perempuan.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

### a. Alat permainan

Alat permainan batatimbulan ilung ini dinamakan undas, yang di buat dari batang ilung. Batang ilung yang dipergunakan untuk undas ini adalah batang ilung laki. Tumbuhan ilung yang ada di daerah Kalimantan Selatan ada dua macam. Apabila batangnya panjang dan kulit batangnya keras, dinamakan ilung laki, seperti gambar di bawah ini :



Kalau batangnya pendek gemuk, dan kulit batangnya lemah / lembut, disebut ilung bini. Di daerah Jakarta ilung bini ini dinamakan orang enceng gondok. Ilung bini itu seperti gambar di bawah ini :



Ilung yang digunakan sebagai undas ini ialah ilung bini yang bagian akar dan daunnya dibuang. Hal ini agar mudah dijepit dan dibawa menyelim.

Daunnya harus dibuang / dipotong agar timbulnya jangan jauh melayang dari tempat undas itu ditenggelamkan.

Selain hal itu juga menjaga kemungkinan kalau dalam mengadakan perebutan, yang satunya terpegang di batangnya dan yang lainnya mungkin terpegang di daunnya, sehingga dapat menimbulkan perselisihan.

Dengan adanya hal tersebut, maka ilung yang akan dipergunakan sebagai undas harus dibuang bagian akar daunnya, seperti skema di bawah ini :



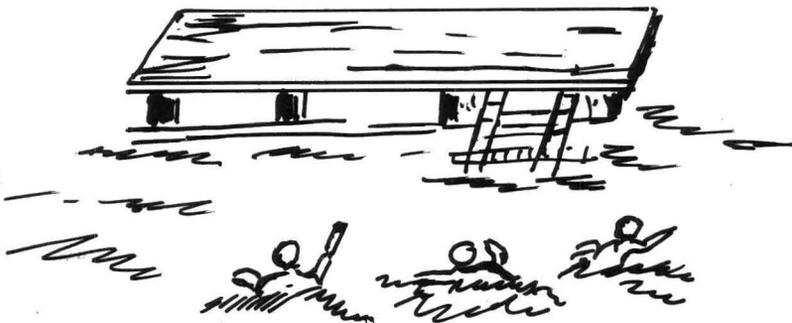
Batang uling yang dipergunakan untuk undas ini panjangnya kurang lebih 8 — 10 cm, keliling bulat batang bagian yang besarnya ( bagian tengah ) kurang lebih 15 cm.

#### b. Lapangan permainan

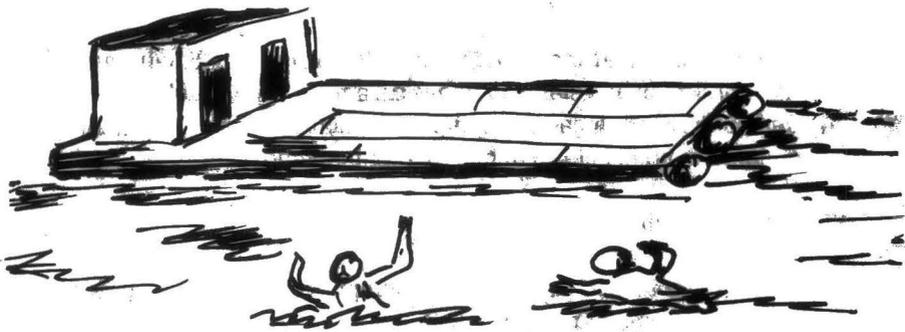
Lapangan permainan yang dipergunakan untuk permainan bata-timbulan ilung ini adalah sungai-sungai yang airnya tenang ( pertukaran pasang ke surut ) dan kedalaman airnya kurang lebih 3 meter. Tempatnya di tepi pelabuhan atau di tepi jamban tempat orang mandi dan mencuci di sungai yang dalam dan lebar. Jamban ini biasanya dibuat dari batang kayu atau rakit bambu, yang dalam istilah daerah disebut " batang ".

Areal lapangan yang dipergunakan adalah sekitar pelabuhan atau jamban yang ukurannya sekitar 5 x 5 m.

Gambar pelabuhan atau batang yang dipergunakan sebagai lapangan permainan itu adalah seperti gambar di bawah ini :



Lapangan di tepi pelabuhan



Lapangan di tepi jamban

#### 7. Iringan ( musik, gamelan dan sebagainya )

Permainan batatimbulan ilung ini tidak memerlukan iringan alat musik atau musik vokal.

#### 8. Jalannya permainan

##### a. Persiapannya

Pada waktu pagi, siang atau sore, biasanya anak - anak turun mandi ke sungai. Kalau beberapa orang anak sudah berada di pinggir sungai, mereka pun berkumpul untuk mandi sambil bermain - main.

Apabila seorang anak mengajak untuk mengadakan permainan, tentunya hal itu akan disambut oleh anak - anak yang lainnya. Kalau sudah disepakati bahwa permainan yang akan diadakan itu adalah permainan batatimbulan ilung, maka mereka mengadakan persiapan persiapan mencari undas dan memilih tempat untuk lapangan permainan.

Setelah undas dapat dicari dan lapangan tempat bermain sudah ditentukan, mereka mengadakan penentuan siapa yang berhak mengawali permainan. Penentuan ini didahului dengan umpimpah. Kalau peserta umpimpah tinggal dua orang, maka diadakanlah pingsut. Yang menang pingsut berhak sebagai pemain yang lebih dahulu menenggelamkan undas.

##### b. Aturan permainan

Dalam melaksanakan permainan batitimbulan ilung aturan permainannya sebagai berikut :

- 1) Para peserta yang memperebutkan undas, tidak boleh terjun ke air sebelum undas itu mengapung di permukaan air.
- 2) Bila undas telah didapatkan oleh seseorang pemain, maka peserta yang lainnya tidak boleh lagi merebutnya.

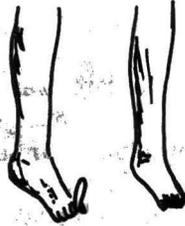
- 3) Siapa yang dapat memegang undas lebih dahulu, dialah yang berhak untuk menenggelamkan undas dalam permainan selanjutnya.
- 4) Pemain yang bertugas sebagai penenggelam undas dalam tahap permainan itu tidak boleh ikut memperebutkan undas itu.

#### c. Tahapan permainan

Permainan ini sebenarnya tidak mempunyai tahap - tahap. Mengenal jalannya permainan batatimbulan ilung ini adalah sebagai berikut:

Anak yang menang pinsut segera mengambil undas yang disiapkan. Undas itu dijepitkan di antara ibu jari kaki dengan telunjuk jari kaki, kemudian dibawa terjun ke dalam air. Sedangkan yang lainnya berbaris menghadap ke permukaan air di tempat undas itu dibenamkan.

Cara menempatkan undas di kaki itu adalah seperti gambar di bawah ini :



Dengan menyelam sedalam - dalamnya, undas yang terjepit di antara jari kaki itu segera dilepaskan.

Setelah melepaskan undas itu dari jepitan jari kakinya pemain itu segera muncul ke permukaan air, dan terus naik ke atas pelabuhan atau jamban yang dipergunakan sebagai lapangan permainan. Hal itu agar pemain yang menenggelamkan undas itu tidak tertubruk pemain yang akan memperebutkan undas yang timbul di permukaan air. Bagi anak yang kurang mampu menyelam, biasanya undas yang ada di kakinya itu dilepaskannya hanya di kedalaman satu atau dua meter dipermukaan air. Sehingga undas itu timbul berbarengan dengan munculnya badan si pembawa undas itu. Tetapi bagi anak yang pandai menyelam dan nafasnya kuat, dia dapat menyelam sampai ke dasar sungai dan membenamkan ujung undas yang ada di kakinya. Dengan cara yang demikian undas itu akan cukup lama baru timbul di permukaan air. Karenanya pemain itu sempat naik ke atas pelabuhan atau jamban yang dipergunakan untuk lapangan. Sehingga ia tidak kuatir akan ditubruk kawan - kawannya yang akan memperebutkan undas di permukaan air.

Setelah undas itu terlihat timbul di permukaan air, semua pemain yang berada di atas pelabuhan atau jamban itu segera menceburkan dirinya untuk mengejar undas itu. Ceburan para pemain tadi menimbulkan gelombang, sehingga undas yang kecil dan sangat ringan itu terombang-ambing ke sana ke mari. Untuk mendapatkannya tentu diperlukan kepandaian dan kecepatan serta ketrampilan dalam berenang. Siapa yang berhasil mendapatkan undas dalam perebutan itu, dialah yang berhak sebagai pemain yang membenamkan undas dalam permainan selanjutnya.

Kalau undas itu telah didapatkan oleh salah seorang pemain, semua pemain naik ke atas pelabuhan atau jamban yang mereka gunakan sebagai lapangan permainan.

Permainan kemudian diteruskan sebagaimana permulaan permainan tadi, yaitu yang menang mengambil undas dan menjepitkan di jari kaki dan seterusnya sampai permainan itu dihentikan. Permainan batatimbulan ilung ini biasanya dihentikan apabila waktunya sudah cukup lama atau mereka sudah merasa lelah dan kebingungan.

#### d. Konsekwensi kalah menang.

Dalam permainan ini tidak ada konsekwensi kalah menang, tetapi siapa yang sering mendapatkan undas dalam perebutan undas, dialah yang dianggap sebagai pemain yang cakap dan terampil.

### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa yang lalu, permainan batatimbulan ilung ini cukup berkembang. Hal ini terlihat di beberapa daerah yang masih melakukan permainan ini, walaupun di beberapa tempat terdapat berbagai variasi nama dan cara permainannya.

Mengenai sebab - sebabnya antara lain :

- a. Permainan ini mempunyai fungsi dan peranannya yaitu sebagai dorongan untuk belajar berenang yang sangat berguna dalam menghadapi tantangan alam
- b. Permainannya cukup sederhana dan alatnya yang mudah dicari.
- c. Permainan ini cukup mengasyikkan.

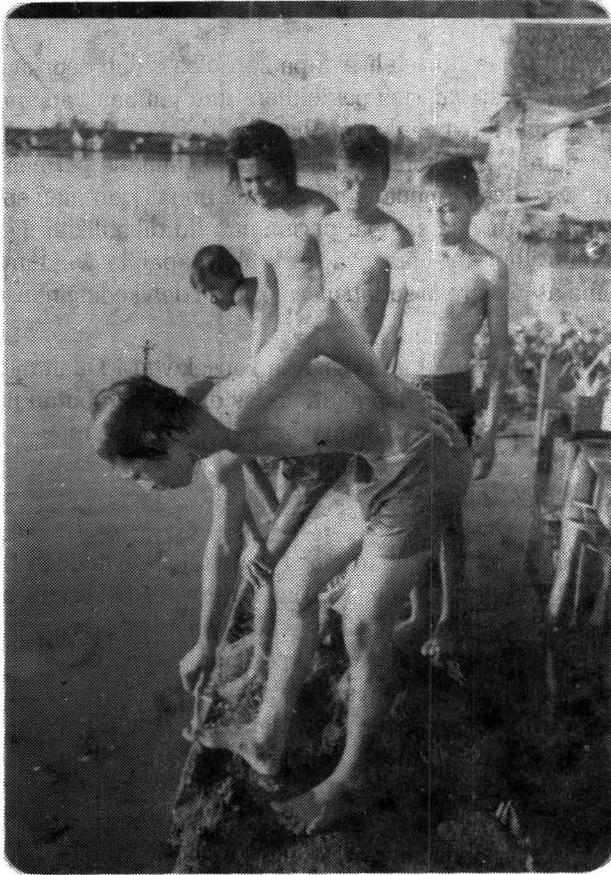
### 10. Tanggapan masyarakat

Menurut tanggapan sebagian masyarakat yang dapat dihubungi menyatakan bahwa permainan batatimbulan ilung ini perlu sekali dikembangkan, mengingat permainan ini dapat menggugah dan mendorong anak untuk belajar berenang dan menyelam, sehingga anak - anak tidak takut lagi menghadapi alam sekitarnya yang penuh dengan sungai.

Selain hal tersebut di atas, permainan ini dapat memperkaya seni bu

daya bangsa dan juga akan dapat mengangkat harkat seni budaya nenek moyang kita di masa lalu.

## BATITIMBULAN ILUNG

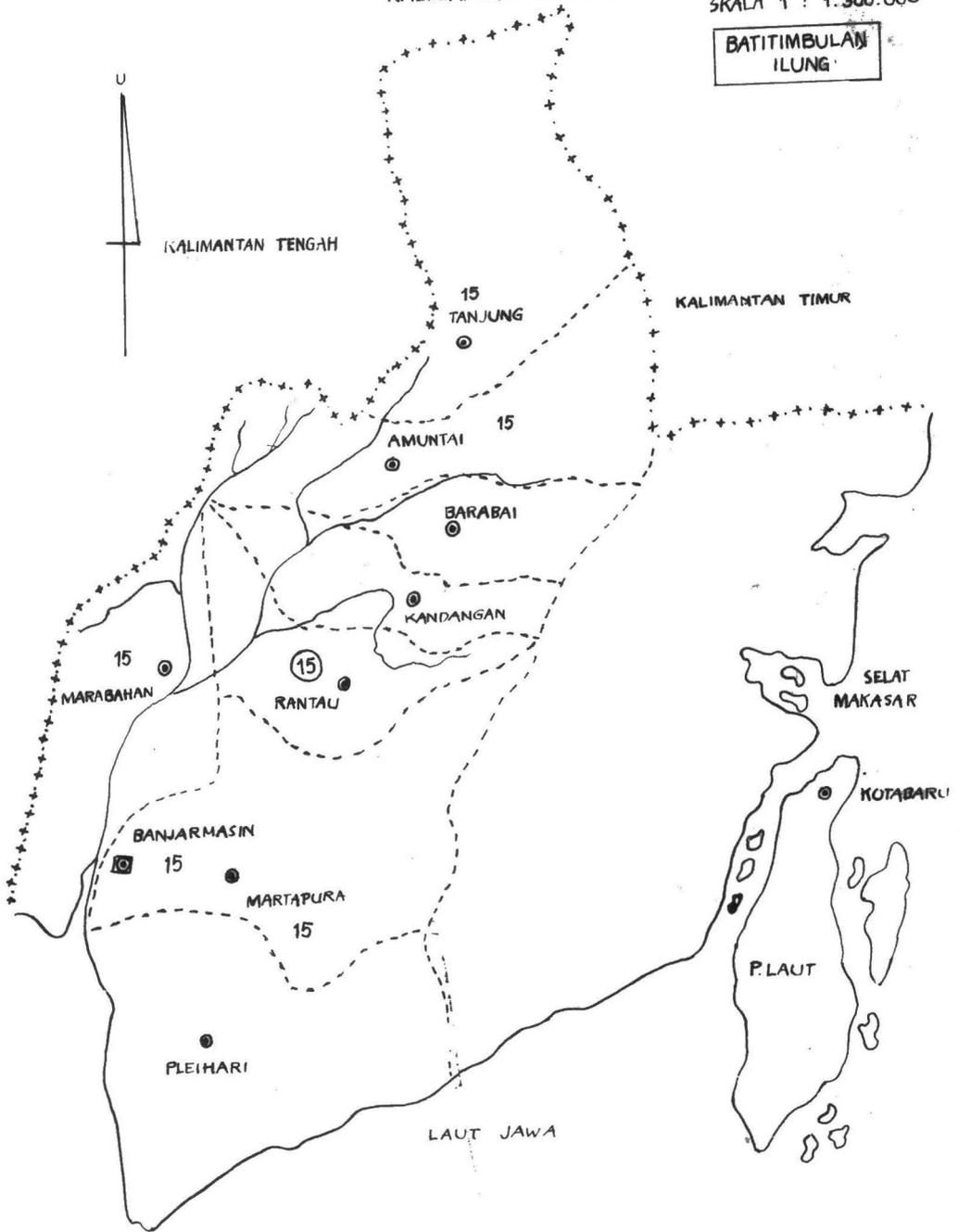


*Pemain yang kalah pinsut ( pemain yang jadi ) sedang menjepitkan batang ilung di antara kedua jari kakinya.*

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BATITIMBULAN  
ILUNG





*Para pemain sedang berlomba menangkap batang ilung yang timbul di permukaan air setelah dibawa menyelam oleh pemain yang jadi*

## 16. BATUNGKAU

### 1. Nama permainan

Menurut informasi yang didapat dari informan nama permainan batungkau berarti meninggikan badan. Kata dasarnya adalah tungkau. Awalan ba dalam bahasa daerah Banjar sama dengan ber dalam bahasa Indonesia. Meninggikan badan disini biasanya berdiri diatas ujung jari kaki. Bilamana seseorang ingin mengambil barang sesuatu yang terletak tinggi di atas sehingga tangan tidak sampai menjangkaunya dalam posisi berdiri biasa, maka untuk mendapatkan barang tersebut kita harus batungkau. Dalam permainan itu sendiri anak - anak mempergunakan suatu alat sehingga badannya menjadi tinggi. Di daerah lain yaitu di Kabupaten Tanah Laut kira kira 90 km dari kota Banjarmasin, permainan batungkau ini disebut babatisan. Kata babatisan berasal dari kata dasar batis ditam bah awalan ba dan akhiran an. Jadi permainan babatisan berarti bermain kaki-kakian. Batis dalam bahasa Banjar berarti kaki. Alat yang dipergunakan dalam permainan berfungsi sebagai pembantu kaki.

### 2. Peristiwa/waktu

Dari keterangan yang dapat dikumpulkan, tidak ditemukan bahwa permainan ini hanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu, baik berkaitan dengan peristiwa sosial seperti upacara adat maupun yang mengandung unsur-unsur kepercayaan yang bersifat relegiomagis. Permainan ini termasuk jenis permainan yang dikatakan permainan musiman.

Apabila anak-anak dalam sebuah desa mulai membuat alat permainan tungkau ini dan bermain sesama mereka, maka dalam waktu yang singkat akan menyebar di beberapa desa ; kadang-kadang mencapai kota-kota yang berada di sebagian provinsi. Pada hari-hari besar Nasional seperti peringatan hari Kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus atau memperingati hari ulang tahun sekolah, keramaian perkawinan dan lain-lain, permainan ini dimainkan sebagai hiburan rakyat. Adapun waktu pelaksanaan permainan biasanya pagi hari, siang ataupun sore.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Permainan ini pada dasarnya dapat dimainkan oleh siapa saja, tidak terbatas pada golongan masyarakat tertentu. Di desa, di kota, di daerah,

pantai, di pegunungan, anak-anak dari berbagai jenis lapisan masyarakat semuanya menyenangi permainan ini.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan keterangan informan, permainan batungkau ini sudah ada waktu dia masih kecil. Berarti sebelum kemerdekaan permainan ini sudah berkembang. Hingga kini masih dimainkan oleh anak-anak, hanya sifatnya musiman.

#### 5. Peserta / pelaku permainan

##### a. Jumlahnya

Jumlah pemain tidak ditentukan banyaknya. Tergantung kepada jumlah pemain yang ada pada saat akan bermain. Minimum dua orang anak yang bermain. Permainan ini bersifat perorangan, karena menuntut ketrampilan secara perseorangan. Dalam suatu perlombaan kadang-kadang jumlah pesertanya mencapai sepuluh orang. Walaupun demikian, penilaian terletak pada kemahiran atau ketrampilan perseorangan.

##### b. Usianya

Peserta / pelaku permainan umumnya terdiri dari anak laki-laki yang berusia 10 - 13 tahun. Sekali-sekali orang dewasa ikut juga bermain dalam keramaian menghibur rakyat.

##### c. Jenis kelamin

Sebenarnya selain anak laki-laki, anak perempuan pun tidak dilarang memainkannya. Oleh karena permainan ini cukup berbahaya, maka anak perempuan biasanya tidak menyenangkannya.

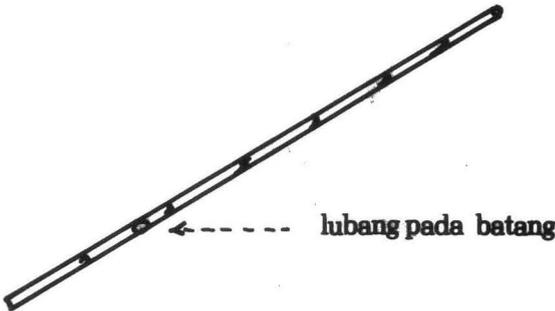
#### 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Alat permainan ini bernama tungkau. Bahan yang dipergunakan untuk alat permainan ada dua macam yaitu : 1. Bambu, 2. Kayu galam. Jenis bambu yang diambil adalah yang kuat yaitu bambu tebal yang tidak mudah pecah atau patah. Nama bambu tersebut paring tali. Kayu galam adalah sejenis kayu yang keras dan liat, tidak mudah patah.

Adapun cara membuat permainan ini tidaklah terlalu sulit. Bambu/

paring tali yang akan dibuat ditebang dengan gergaji atau parang / golok sepanjang kira kira 3 meter. Ketentuan panjang tungkai ini tidak mutlak, tergantung kepada tinggi badan pemainnya. Cabang atau ranting dan daunnya dibuang sehingga tinggal batangnya saja. Cabang dan ranting dibersihkan sampai batangnya licin tidak ada lagi sisa ranting / cabang yang akan menyukarkan tangan apabila dipegang. Bambu yang diambil tentu mulai pada pangkal pohon agar cukup besarnya dan harus yang tua usianya. Sesudah bambu tersebut bersih dan sesuai ukuran yang diinginkan, dibuatlah lobang pada batang bambu tersebut sampai tembus.

Gambar sketsanya adalah sebagai berikut :



Selain daripada lobang tersebut dibuat lagi potongan bambu sepanjang lk. 30 cm ( disebut kaki ) seperti berikut :



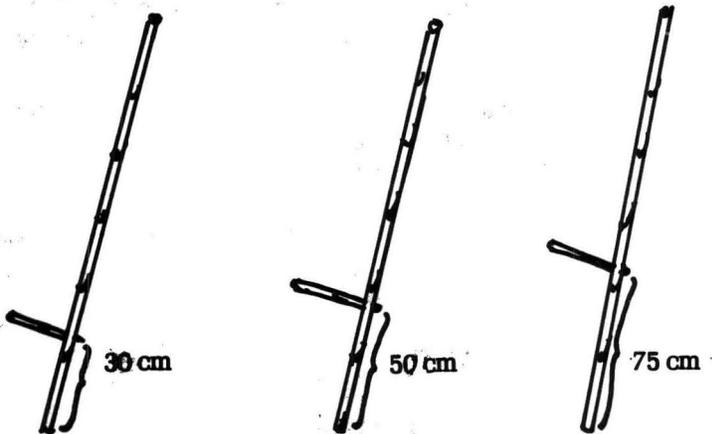
Potongan bambu ( kaki ) tadi dimasukkan ke dalam lobang pada batang dan dijadikan tempat berpijak.

Gambar sketsa di bawah ini menunjukkan apabila kaki tersebut terpasang pada batang :



Jarak antara tempat berpijak (kaki) dengan ujung batang bagian bawah tergantung keperluan. Kadang-kadang mencapai 1 meter.

Gambar sketsa ini memperlihatkan jarak antara kaki dengan ujung batang bagian bawah :



Tungkau harus dibuat sepasang, yaitu satu untuk kaki kanan dan satu lagi untuk kaki kiri. Bentuk tungkau seperti diuraikan di atas sebenarnya kurang kuat karena kakinya hanya dimasukkan dalam lobang pada batang tanpa ikatan sedikit pun.

Supaya kakinya lebih kuat, diikat dengan tali rotan tipis atau kulit pohon waru. Disamping kaki dibuatkan juga satu potongan bambu pendek yang diletakkan di bawah kaki dan berfungsi sebagai penopang untuk memperkuat kakinya. Ini disebut kuda-kuda.

Gambar sketsa kaki dan kuda-kuda :



Apabila bahannya terdiri dari kayu galam, maka kakinya diambil dari potongan kayu yang dibelah dua. Demikian juga kuda-kudanya. Agar kaki dan kuda-kudanya terpasang erat, biasanya diikat juga dengan tali yang kuat. Adapun ukuran tinggi tungkai dibuat menurut keperluannya.

## 7. Iringan musik

Tidak ada iringan musik untuk permainan ini.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Pertama-tama dipersiapkan alat-alat yang akan dipergunakan. Tungkai dipilih yang sesuai untuk anak yang akan bermain. Biasanya anak-anaknya harus sebaya sehingga alatnya tidak jauh berbeda ukurannya.

Kedua, dipersiapkan lapangannya ; lapangan yang dipakai untuk bermain harus yang keras tanahnya untuk mencegah tungkai terbenam ke dalam tanah. Biasanya diambil halaman sekolah, lapangan olah raga atau halaman rumah yang cukup luas dan keras.

Ketiga, pesertanya yang terdiri dari anak-anak yang sebaya, yang tinggi badannya tidak jauh berbeda dan disesuaikan pula dengan tinggi tungkai yang di sediakan.

Selain mempersiapkan alat bermain, lapangan dan pesertanya sebelum permainan dimulai, ditetapkan juga apakah permainan perorangan atau beregu yang akan dimainkan.

### b. Aturan permainan

Untuk menghindari kecurangan dalam permainan serta memelihara kesportifan dalam bermain ditetapkanlah aturan permainan sebelum bermain. Aturan ini diberitahukan oleh pembimbingnya terutama kalau pemain tersebut dikompetesikan. Apabila untuk hiburan saja maka aturan itu cukup dirundingkan sesama anak.

Aturan permainan tersebut antara lain :

- a). Peserta harus sebaya dan berimbang dalam tinggi badannya,
- b). Peserta tidak boleh jatuh dari tungkai pada saat berjalan cepat,
- c). Tidak dibenarkan menghalangi lawan waktu berjalan menuju garis finish.

Aturan yang diutarakan di atas adalah untuk perlombaan berjalan cepat. Untuk perlombaan berjalan lambat aturan permainan perbedaannya hanya terletak pada tidak boleh jatuh dari tungkai pada saat

berjalan lambat. Walaupun berjalan lambat pemain harus tetap maju ke garis finish. Lambat tidak berarti berhenti di tempat.

Selain dari pada aturan umum permainan/perlombaan ini, penyelektora atau pengatur menetapkan juga aturan untuk menentukan kalah menangnya.

Ketetapan kalah menang tersebut antara lain :

- Pemain dinyatakan kalah apabila jatuh sebelum sampai ke tempat tujuhnya yaitu garis finish ;
- Pemain dinyatakan kalah apabila berlaku curang yaitu menghalang-halangi lawan waktu berjalan cepat ataupun lambat ;
- Pemain dinyatakan kalah apabila dalam permainan berjalan lambat, berhenti di tempat atau berjalan mundur ;
- Dalam permainan berjalan cepat, pemain dinyatakan menang kalau sampai ke tempat tujuan lebih dulu daripada yang lain ;
- Dalam permainan berjalan lambat, pemain dinyatakan menang apabila paling akhir ke tempat tujuan/garis finish.

Penentuan pemenang I, II, III dan seterusnya ditentukan berdasarkan kepada urutan siapa yang lebih cepat sampai ke garis finish (dalam permainan berjalan cepat) ; atau siapa yang paling lambat sampai ke garis finish (dalam permainan berjalan lambat).

### c. Tahap-tahap permainan.

Setelah semua persiapan selesai dikerjakan serta aturan permainan diberitahukan, semua pemain harus sudah siap dengan alat tungkainya masing masing. Garis start dan garis finish harus sudah dibuat juga dengan jelas. Begitu juga jarak yang harus ditempuh sudah ditetapkan sesuai untuk ukuran anak yang akan berlomba. Jarak yang paling sedang bagi anak berusia 10-13 tahun tidak lebih dari 20 meter. Jarak sepanjang 20 meter ini diperuntukkan bagi perlombaan berjalan cepat. Untuk permainan berjalan lambat, jarak lapangan permainan cukup kira-kira 10 meter.

Seorang pengatur permainan untuk lomba berjalan cepat memberikan aba aba siap. Semoga pemain bererak menaiki tungkai masing-masing. Sambil menunggu aba-aba stat dari pengatur yang bertindak langsung sebagai penilai, pemain berjalan di tempat persis di atas garis start. jarak antara anak kira-kira 1 meter.

Setelahsuara pengatur/Penilaian meneriakkan mulai/ya, bergeraklah semua pemain menuju garis finish dengan cepat diikuti oleh pengatur. Pengatur mengawasi para pemain untuk mencatat kalau ada yang melanggar aturan. Kalau pemainnya cukup banyak, ditambahkan seorang pengatur pembantu. Tugasnya ikut mengawasidan menilai pemain. Apabila terjadi semua pemain bersama-sama tiba di garis

finish, maka seluruh pemain tersebut menjadi pemenang pertama. Biasanya kalau terjadi demikian permainan diulang kembali agar pemenang pertama tidak terlalu banyak. Agar pengulangan kembali ini tidak sering dilakukan, maka aturan permainan tersebut bisa kadang-kadang ditambah untuk menentukan pemenang yaitu berjalan cepat dua kali pulang balik mencapai garis finish.

Tahap permainan berjalan lambat hampir sama saja dengan berjalan cepat yaitu anak-anak/pemain baru mulai bergerak setelah mendengar aba-aba mulai/ya. pada saat aba-aba ya tersebut disuarakan mereka bergerak selambat mungkin. Untuk perlombaan berjalan lambat ini tidak jarang pula terjadi hampir semua anak bersama-sama tiba di garis finish. Tentu aturan permainan menjadi fleksibel. Terutama aturan untuk menentukan pemenang.

d. Kosekwensi kalah menang

Pemain yang menang dalam permainan/perlombaan biasanya diberi predikat juara I, II, III dan seterusnya diberi hadiah seperthunya. Tidak ada sanksi yang harus dipikul oleh yang kalah.

9. Peranannya masa kini

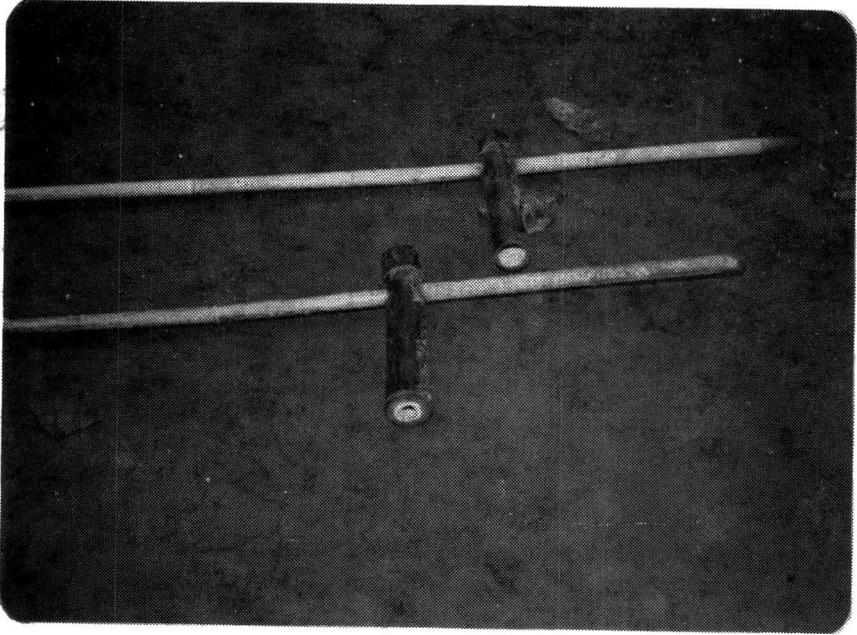
Peranan yang menonjol serta yang dapat dipetik dari permainan batungkau ini tidaklah terlalu besar di dalam masyarakat. Ketrampilan yang diperoleh dari permainan ini cukup bermanfaat bagi anak terutama latihan keseimbangan badan. Batungkau boleh dikatakan sebagai olah raga yang bersifat hiburan bagi anak.

10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat umumnya menanggapi bahwa permainan batungkau itu tidaklah dipandang sebagai permainan yang negatif dalam arti mungkin banyak hal hal yang merugikan terhadap perkembangannya nilai-nilai moral. Tidak ditemukan reaksi masyarakat atas masih berkembangnya permainan ini. Mereka mengetahui bahwa permainan ini adalah olah raga bagi anak.

Meskipun agak berbahaya, tetapi jarang sekali suatu kecelakaan yang fatal. Oleh karena itu permainan ini kadang-kadang masih dimainkan oleh anak-anak walaupun dimainkan secara musiman.

## BATUNGKAU



*Alat permainan yang disebut dengan tungkau yang terbuat dari bambu.*

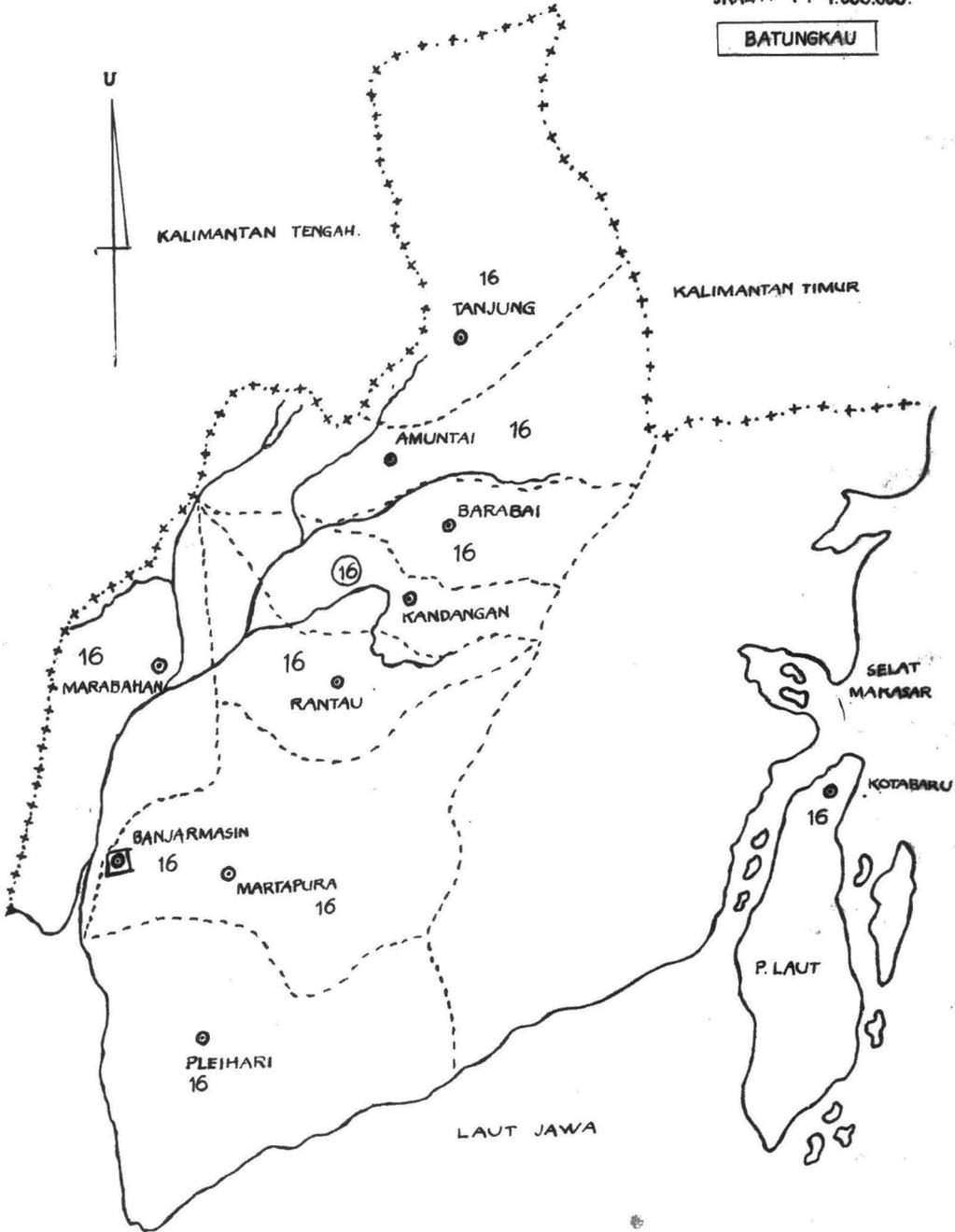


*Beberapa anak sedang berjalan dengan menggunakan tungkau.*

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA : 1 : 1.300.000.

BATUNGKAU



## 17. BAUSUTAN

### 1. Nama permainan

Di daerah perairan, yaitu kampung - kampung yang berada di pinggir sungai di Kalimantan Selatan, menamakan permainan ini dengan Bausutan. Dalam bahasa Indonesianya sama dengan Berusutan.

Bausutan, kata dasarnya adalah " usut" yang berarti mencari atau mengejar seseorang atau lebih. Setelah mendapat awalan ba dan akhiran an, berarti seperti dalam suatu keadaan melakukan pencarian / pengejaran. Jadi permainan ini adalah permainan kejar - kejaran di air.

Di daerah lainnya ada pula yang menyebutkan permainan ini dengan sebutan Ba'ausutan dan Basutsutan. Hal ini mungkin disebabkan oleh pengaruh dialek dan gaya bahasa daerah.

Di daerah Tanjung Kabupaten Tabalong, permainan ini dinamakan dengan Bapucungan.

### 2. Peristiwa / waktu / suasana

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak - anak waktu mandi di sungai. Kalau beberapa orang anak berkebetulan mandi bersama - sama, mereka pun mengadakan permainan Bausutan ini. Permainan ini biasanya diadakan oleh anak anak pada waktu siang hari, baik waktu pagi, siang atau sore hari.

Suasana permainan ini cukup mengasyikkan. Hal ini terlihat pada waktu anak - anak sedang melakukan permainan tersebut di sungai. Kadang - kadang mereka tidak menyadari, bahwa mereka sudah berjam jam bermain. Sering pula terjadi mata para pemain yang bermain itu dalam keadaan merah, dan perut - perut jari mereka pun mengerut, namun mereka masih saja melakukan permainan tersebut.

Dalam permainan ini tidak terlihat adanya unsur - unsur kepercayaan religius magis. Yang tampak hanyalah keinginan untuk mencoba kemampuan dalam berenang dan menyelam.

### 3. Latar belakang sosial budaya.

Daerah Kalimantan Selatan yang banyak dialiri sungai - sungai, merupakan daerah perairan. Transportasi dan komunikasi lebih banyak lewat sungai. Dengan situasi alam yang demikian, tentunya orang - orang yang menghuni daerah itu berusaha untuk menyesuaikan diri dengan

alamnya.

Untuk menghadapi tantangan alam mereka harus pandai berenang. Karenanya sejak kecil mereka sudah diajari berenang.

Permainan Bausutan merupakan suatu cara untuk mengajak anak - anak agar lebih giat belajar berenang. Jika mereka sudah pandai berenang, tentunya dapat ikut dalam permainan tersebut.

Permainan Bausutan merupakan permainan yang berkembang di masyarakat Kalimantan Selatan yang tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu. Baik kelompok petani, nelayan dan buruh dan lain lainnya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut keterangan dari informan, permainan bausutan ini sudah ada jauh sebelum kemerdekaan. Sampai sekarang ini permainan tersebut masih digemari anak-anak. Permainan ini cukup berkembang ter -

bukti di daerah daerah seperti : Kotamadya Banjarmasin, Berangas, Marabahan dan tempat tempat lainnya yang dekat dengan sungai selalu kita temui permainan ini, meskipun terdapat perbedaan dalam penamaannya.

#### 5. Peserta / pelaku

##### a. Jumlah pemain

Permainan ini dapat diadakan secara perorangan atau kelompok. Apabila diadakan secara perorangan, jumlah pemain minimal 2 orang dan maksimal berjumlah 7 orang.

Jika secara kelompok pesertanya minimal 4 ( empat ) orang dan maksimal 10 ( sepuluh ) orang. Mengenai peserta permainan perorangan sekurang kurangnya harus dilakukan dua orang, karena dalam permainan itu ada peserta yang pasang dan ada pula peserta yang naik

Begitu pula jumlah yang sebanyak - banyaknya 7 ( tujuh ) orang itu agar jangan terlalu cepat didapatkan oleh yang pasang ( yang mengejar ). Karena semakin banyak pesertanya, semakin mudah pula mengejar pemain yang naik. Selain itu pula agar jangan mengganggu lalu lintas perahu di sungai.

##### b. Usianya

Menurut kebiasaan, permainan ini dilakukan oleh anak - anak yang berusia antara 7 sampai 14 tahun. Bagi anak yang belum mencapai usia 7 tahun, biasanya kurang mampu dalam berenang. Bagi anak yang usianya lebih dari 14 tahun, biasanya mereka enggan untuk bermain karena takut mendapat ejekan dari masyarakatnya.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki - laki maupun anak perempuan. Namun dalam pelaksanaan permainan tidak pernah ter jadi gabungan antara anak laki - laki dengan anak perempuan. Hal ini mungkin dikuatkan kalau ada anak laki laki yang usil tangan pada waktu melaksanakan permainan tersebut. Jadi apabila permainan ini dilakukan oleh anak laki laki, maka seluruh pesertanya adalah anak laki - laki.

Begitu pula sebaliknya, jika permainan itu dilaksanakan oleh anak perempuan, maka seluruh pesertanya adalah anak perempuan.

### d. Kelompok sosialnya

Permainan ini boleh dimainkan oleh anak - anak dari kelompok sosial manapun di masyarakat. Begitu pula dalam melakukan permainan mereka bergabung menjadi satu dengan tidak membedakan apakah dia anak petani, anak pedagang, anak buruh dan sebagainya.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Dalam permainan ini tidak diperlukan peralatan khusus. Yang di perlukan hanyalah lapangan permainan, yaitu sungai yang lebarnya 3 sampai 10 meter, dan kadang kadang mencapai 40 meter. Kedalaman air nya sekitar 3 sampai 10 meter.

Untuk tidak terlalu jauh dalam pengejaran, biasanya ditentukan batas permainan. Yang digunakan untuk batas ini biasanya pepohonan atau bangunan yang ada di tepi sungai tempat / daerah permainan itu diada kan. Jarak kedua batas itu biasanya ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama, yang ukurannya kurang lebih 20 sampai dengan 40 meter.

## 7. Iringan ( musik, gamelan dan sebagainya )

Permainan ini tidak memerlukan iringan musik apapun.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapan permainan

Pada waktu pagi, siang atau sore, biasanya anak-anak turun ke su ngai untuk mandi, Kalau beberapa orang anak sudah berada dipinggir sungai, mereka pun berkumpul untuk bersama - sama mandi dan ber main - main. Apabila salah seorang anak mengajak untuk mengadakan permainan, tentunya hal itu akan disambut oleh anak-anak yang lain

nya.

Kalau sudah ada kesepakatan, maka ditentukanlah cara permainan, apakah secara kelompok atau perorangan. Andaikata pesertanya ganjil, diadakanlah permainan secara perorangan. Tetapi apabila pesertanya genap diadakanlah secara berkelompok. Jika permainan ini diadakan secara kelompok, maka diadakan pulalah pemaduan pasangan. Yang besar berpadan dengan yang besar, kecil berpadan dengan yang kecil. Hal ini untuk menjadi keseimbangan dalam permainan, terutama tahap tahap ambungan.

Persiapan selanjutnya ialah penentuan batas lapangan permainan yang biasanya ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama. Dan untuk penentuan pemain atau kelompok mana yang lebih dahulu pasang, biasanya diadakan umpimpah atau pinsut.

Kalau permainan itu diadakan secara perorangan maka terlebih dahulu diadakan umpimpah. Jika peserta umpimpah itu tinggal dua orang, baru diadakan pinsut.

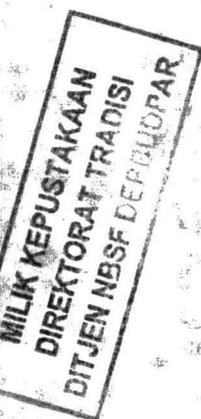
Tetapi kalau permainan itu diadakan secara kelompok, untuk penentuan kelompok mana yang lebih dahulu pasang, cukup dengan mengadakan pinsut oleh masing masing wakil dari kelompoknya.

Yang kalah pinsut dikatakan sebagai yang pasang ( yang memulai permainan sebagai pengajar ), dan yang menang sebagai peserta / kelompok yang naik ( yang memulai permainan ini sebagai orang yang dikejar ).

#### b. Aturan permainan

Dalam melaksanakan permainan Bausutan ini ada aturan permainannya yaitu :

- 1) Dalam memulai pengejaran, yang pasang tidak boleh langsung mengejar peserta yang naik, sebelum ada aba aba atau ucapan kata "sut" dari salah seorang pemain yang naik.
- 2) Pemain yang larinya lewat batas, dianggap sebagai pemain yang telah tertangkap. Kalau permainan itu diadakan secara perorangan dia akan menjadi pemain yang pasang dalam permainan selanjutnya. Apabila secara kelompok, maka dalam permainan selanjutnya keompoknya akan menjadi kelompok yang pasang.
- 3) Bagi pemain yang naik ( yang dikejar ) boleh meminta " cung" ( meminta istirahat ) apabila terjadi sesuatu hal yang sangat perlu sekali untuk istirahat, umpama karena putus tali celana, telinga kemasukan air dan sebagainya. Pemain yang pasang pun tidak boleh mengujarnya selama yang bersangkutan membetulkan / membenahi dirinya. Sebaliknya jika " cung " ( minta istirahat ) itu dikemukakan wak



tu terdesak dalam pengejaran, maka "cung" itu dianggap tidak benar, dan pengejaran pun tetap dilakukan.

- 4) Dalam permainan kelompok, satu orang pemain yang tertangkap berarti semua dianggap sudah tertangkap. Dalam permainan selanjutnya kelompok yang tertangkap tersebut akan menjadi kelompok yang pasang. Kalau dalam permainan perorangan, pemain yang tertangkap itulah yang akan menjadi pemain yang pasang (sebagai pengejar), sedangkan yang lainnya tetap sebagai pemain yang naik.

### c. Tahap permainan

Sebelum penentuan pemain atau kelompok mana yang memulai pasang, anak-anak sudah menceburkan diri ke air.

Di samping untuk mengadakan gerakan pemanasan, sebagian dari mereka berusaha mencari tempat yang baik untuk melaksanakan ambungan. Memang tempat ambungan ini harus bersih dari tonggak atau pun bekas pohon. Hal ini menjaga jangan sampai terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dalam waktu melaksanakan ambungan. Lagi pula dasar sungai tempat ambungan itu dicari tanahnya yang agak keras agar memudahkan bagi sipengambung. Jadi penentuan bagi pemain atau kelompok yang memulai pasang biasanya diadakan di air.

Sesudah dapat ditentukan pemain atau kelompok yang mana lebih dahulu pasang, pemain atau kelompok yang naik segera menyebar.

Setelah ada ucapan kata "sut" dari salah seorang pemain yang naik (yang dikejar), barulah diadakan pengejaran oleh peserta yang pasang.

Dalam waktu pengejaran, peserta yang pasang berusaha mengejar peserta yang naik sampai dapat tertangkap / terpegang.

Peserta yang dikejar dapat "cung" (minta istirahat), jika ada sesuatu yang terjadi pada dirinya, umpama tali celananya yang putus, telinganya yang kemasukan air dan sebagainya. Apabila dia sudah dapat membereskan segala sesuatunya, dia harus menyatakan diri lagi dengan ucapan "sut" yang berarti bahwa dia sudah siap untuk dikejar lagi.

Apabila peserta yang pasang dapat menangkap / memegang badan salah seorang peserta yang baik, maka berarti hak sebagai peserta yang naik bagi pemain itu sudah berakhir.

Begitu pula halnya dalam waktu pengejaran ini, ada seorang peserta yang naik melarikan diri melewati batas lapangan permainan, maka pemain tersebut sama halnya dengan tertangkap dalam pengejaran.

Kalau seseorang pemain yang naik dapat tertangkap atau melewati batas lapangan permainan, maka tahap pengejaran dihentikan dan diteruskan dengan tahap ambungan. Ambungan dilakukan oleh pemain

yang tertangkap dalam pengejaran.

Cara ambungan itu ialah :

Pemain yang pasang dan yang tertangkap bersama sama berenang ke tepi sungai sampai ke dalaman yang airnya hingga dada pemain. Pemain yang tertangkap kemudian menghadap ke darat dengan menjunjung ke dua tangannya sambil merendahkan diri hingga bagian kepala terendam ke dalam air.

Dengan berpegang di kepala atau di tangan yang terjunjung ke atas, pemain yang pasang segera menaiki bahu pemain yang tertangkap tadi dan ambungan pun segera diadakan. Pemain yang diambung harus menjatuhkan dirinya ke bagian belakang pengambung.

Dalam permainan kelompok, ambungan ini dilaksanakan oleh pasangannya masing masing. Pelaksanaannya dapat diadakan secara serentak tetapi kalau tempat ambungan tidak memungkinkan, dapat pula dilaksanakan dengan cara bergantian. Ambungan ini merupakan suatu kenikmatan bagi anak anak yang sedang melakukan permainan itu. Kadang kadang hal ini merupakan kebanggaan dari anak, karena dengan hal itu berarti dia selalu berhasil mengadakan kejaran terhadap lawan bermain.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Konsekwensi kalah menang dalam permainan Bausutan ini ialah :

- 1). Yang menang dalam pinsut untuk penentuan memulai permainan menjadi peserta yang naik ( yang dikejar ), sedangkan yang kalah pinsut menjadi pemain yang pasang ( yang mengejar )
- 2). Peserta yang naik apabila tertangkap atau melewati batas lapangan permainan, maka dia harus mengambung si pengejarnya. Dan dalam permainan selanjutnya dia harus menjadi peserta yang pasang ( yang mengejar )
- 3). Bagi pemain yang sering pasang dan sering pula mendapatkan / menangkap pemain yang naik, akan sering pula mendapatkan ambungan dari kawan / peserta yang didapatkannya. Ambungan ini merupakan suatu kenikmatan bagi yang diambung, dan hal ini selalu diinginkan oleh anak anak dari peserta permainan Bausutan tersebut.

#### 9. Peranannya masa kini

Bila dibandingkan dengan masa lalu, secara kuantitas memang terlihat perkembangannya. Hal ini mungkin karena adanya penambahan penduduk.

Permainan ini bagi masyarakat yang tinggal di daerah perairan, berperan bagi anak anak untuk mendorong belajar berenang / menyenangi

lam.

Kalau anak - anak sudah pandai berenang, berarti mengurangi kekawatiran orang tuanya dalam menghadapi tantangan alam sekitarnya.

#### 10. Tanggapan masyarakat

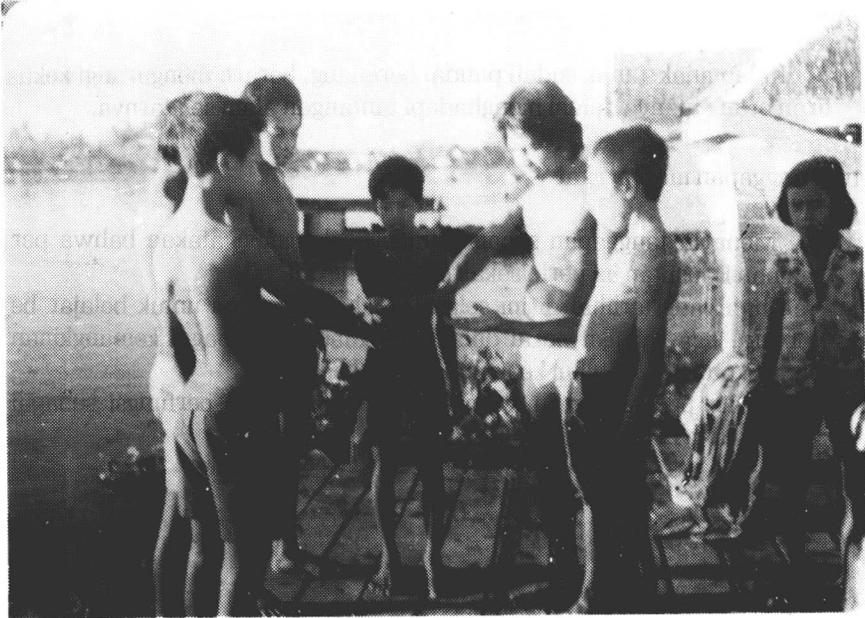
Menurut tanggapan sebagian masyarakat menyatakan bahwa permainan Bausutan ini perlu sekali dikembangkan.

Peranan yang terlihat disini selain sebagai dorongan untuk belajar berenang, juga sebagai bekal dalam menghadapi berbagai kemungkinan yang akan terjadi dalam kehidupan sehari hari.

Begitu pula mengenai fungsinya, permainan ini berfungsi sebagai hiburan dan olah raga.

---

## BAUSUTAN



*Anak-anak sedang melakukan hum-pin-sut untuk menentukan seorang pemain yang jadi yaitu pemain yang harus mengejar pemain lain.*

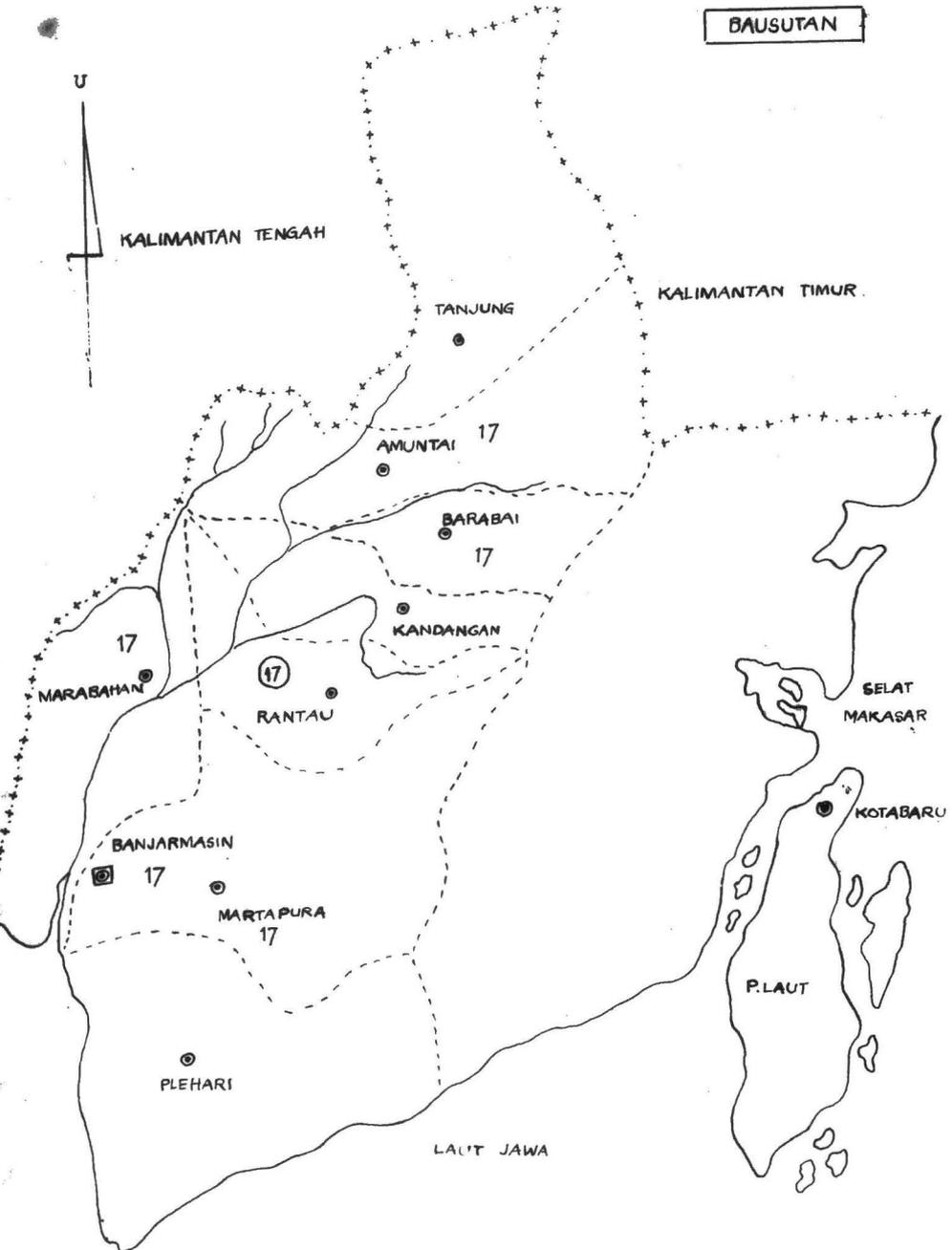


*Seorang pemain sedang melakukan ambungan terhadap pemain yang menang (berhasil menangkapnya)*

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BAUSUTAN



## 18. BUTA LELE

### 1. Nama permainan

Masyarakat Kabupaten Kotabaru dimana permainan ini ditemukan menamakannya Buta Lele. Berdasarkan informasi yang dapat dikumpulkan bahwa permainan ini sejak dulu sudah disebut demikian. Walaupun nama tersebut terdiri dari kata Buta dan Lele, sebenarnya tidak mempunyai hubungan arti dengan kata buta yang berarti tidak melihat dan Lele yang berarti jenis ikan. Buta Lele adalah satu kata yang menjadi nama permainan tersebut sejak para informan masih kecil dan ikut memainkannya.

Selain dari Kabupaten Kotabaru, permainan ini ditemukan juga di Kabupaten lainnya yaitu Kabupaten Tabalong, Namanya adalah Panili.

Apa sesungguhnya arti Panili tersebut masih belum didapatkan keterangan yang pasti.

### 2. Peristiwa / waktu

Permainan ini adalah permainan anak-anak yang dilakukan pada waktu senggang baik pagi maupun sore hari. Kalau permainan dilakukan di waktu pagi biasanya anak-anak mengambil waktu istirahat belajar pagi di sekolah. Apabila di waktu sore hari mereka memainkannya dalam pergaulan sehari-hari sebelum pulang mandi.

Dari uraian para informan ternyata permainan anak-anak ini dapat bersifat perseorangan atau beregu. Pemainnya bisa mencapai 6 orang. Waktu yang dipakai untuk permainan ini cukup panjang sehingga apabila dimainkan waktu anak-anak istirahat belajar di sekolah, pesertanya tidak lebih dari 4 orang.

Tidak ada hubungan dengan peristiwa sosial lainnya.

### 3. Latar belakang sosial budayanya.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak dari segala lapisan masyarakat. Anak dari golongan apa saja dalam masyarakat dapat memainkannya. Anak nelayan, anak petani, anak pedagang, anak pegawai dan lain sebagainya bermain bersama-sama memainkan permainan ini.

Jelasnya permainan ini tidak dimainkan oleh golongan tertentu saja dalam masyarakat.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Beberapa permainan biasanya mempunyai sejarah perkembangannya sendiri - sendiri. Baik permainan itu tradisional maupun yang non tradisional. Para informan yang berusia rata rata 50 tahun lebih menyatakan bahwa pada waktu mereka kecil permainan ini sudah ada dan merupakan jenis permainan yang disenangi anak.

Dari keterangan informan diketahui bahwa Buta Lele sudah ada dan berkembang sejak sebelum kemerdekaan. Sekarang permainan ini sudah jarang terlihat dimainkan oleh anak anak. Hanya oleh anak SD kadang - kadang dimainkan.

## 5. Peserta / pelaku

### a. Jumlahnya

Jumlah pemain sekurang kurangnya 2 orang. Sifat permainan adalah perorangan atau beregu. Jumlah maksimum pemain tidak ada ketetapan yang mutlak. Ilmunya tidak lebih dari 4 orang dalam permainan perorangan, Kalau lebih dari 4 orang biasanya dianggap terlalu banyak karena permainan ini cukup memakan waktu.

Apabila beregu, jumlah pemain tiap regu minimal 2 orang, maksimum 4 orang.

### b. Usianya

Usia anak yang melakukan permainan ini antara 9 sampai 12 tahun. Usia dibawah 9 tahun masih dibolehkan, hanya agak jarang diikuti sertakan, karena anak yang berusia 6 tahun misalnya, dikuatkan akan memperlambat jalannya permainan karena permainan ini memerlukan juga ketrampilan menghitung.

Di samping itu diperlukan juga ketrampilan memukul dan menangkap sebab alat permainan tersebut terdiri dari potongan kayu kecil sebagai pemukul dan benda yang dipukul.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak laki laki saja walaupun tidak ada larangan bagi anak perempuan. Karena dalam pelaksanaan permainan ini yaitu waktu mengungkit, anak harus menungging tidak sesuai dengan kewanitaannya.

### d. Kelompok sosialnya

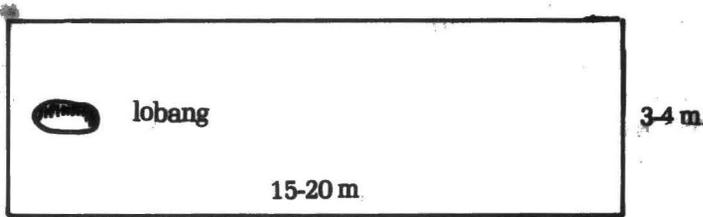
Permainan terdiri dari anak anak segala lapisan masyarakat, tidak

terbatas pada golongan tertentu dalam masyarakat. Mungkin anak petani, anak nelayan, anak pedagang dan lain sebagainya. Mereka bermain bersama - sama.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

### a. Lapangan permainan

Lapangan yang dipergunakan untuk bermain adalah halaman sekolah, halaman rumah atau tempat lainnya yang cukup luas dan keras. Ukuran lapangan panjangnya antara 15 sampai 20 meter dan lebarnya lk. 3 - 4 meter. Bagian ujung lapangan dibuat lobang dengan ukuran lebar 3 - 4 cm, panjang 8 - 10 cm, dalamnya 3 cm. Cara membuatnya ialah dengan kayu yang agak tajam. Gambar sketsa I ( lapangan permainan ) :



### b. Alat permainan

Alat yang dipergunakan dalam permainan adalah potongan kayu atau potongan batang rotan yang bentuknya bundar dan lurus. Ada dua macam alat tersebut yaitu induk dan anak

Gambar sketsa II ( alat permainan ) :



Induknya berukuran panjang 30 cm, garis tengah  $1\frac{1}{2}$  - 2 cm.

Anaknya berukuran panjang 10 cm, garis tengah  $1\frac{1}{2}$  - 2 cm.

## 7. Iringan musik

Tidak ada iringan atau ilustrasi musik dalam permainan ini.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Anak-anak yang akan bermain, berkumpul bersama-sama mencari tempat yang cocok untuk bermain. Setelah menemukan tempat yang sesuai mereka langsung membuat lobang yang dibuat dengan kayu dengan ukuran 4 - 5 cm ; dalam 3 - 4 cm dan panjang 10 cm.

Selain dari pada lapangan permainan, alat permainan disiapkan juga sebelumnya baik yang dibawa dari rumah maupun dari sekolah. Kadang-kadang dapat juga terjadi bahwa alat permainan baru dicari waktu akan bermain.

Di samping mempersiapkan lapangan alat permainan jumlah peserta pun harus ditetapkan lebih dahulu. Begitu pula sifat permainannya apakah beregu ataukah perorangan. Permainan ini bisa beregu dan dapat pula perseorangan.

Adapun aturan permainan dan beberapa perjanjian sebelum permainan dimulai biasanya diberitahukan dan disepakati lebih dahulu antara sesama pemain. Hal ini perlu untuk menjaga kelancaran jalannya permainan.

### b. Aturan permainan

Adapun aturan permainan dan perjanjian yang harus disepakati bersama adalah :

- 1) Pemain yang naik ( peserta yang akan memulai permainan ) dalam melakukan permainan tahap I, II dan III tidak boleh mengungkit atau memukul kayu anak keluar batas lebar lapangan. Kalau dilanggar pemain yang naik mati.
- 2) Pemain yang baik, baru boleh memulai permainan tahap I, II atau III sesudah pemain yang jaga siap di lapangan. Apabila dilanggar, permainan harus diulang kembali.
- 3) Dalam permainan tahap II pada waktu penjaga melemparkan kembali kayu anak ke arah lobang, pemain yang naik berhak menangkis/ memukul kembali kayu anak tersebut sejauh kayu anak tersebut masih berada di udara atau bergerak di atas tanah. Apabila sudah berhenti di atas tanah, tidak boleh dipukul lagi oleh pemain yang naik. Apabila aturan ini dilanggar, tangkisan dianggap tidak sah. Perhitungan nilai dihitung dari tempat kayu anak tersebut berhenti ke arah lobang.
- 4) Nilai yang didapat dari setiap pemain yang naik pada tahap ke dua dan ke tiga dihitung dari tempat jatuhnya kayu anak berada ke arah lobang dengan mempergunakan kayu induk. Apabila dalam permainan

an tahap ketiga pemain yang naik sebelum memukul kayu anak jauh ke depan dapat menimang kayu anak 1 kali, nilai yang didapat dilipat dua kali. Kalau dapat menimang dua kali akan mendapat nilai tiga kali lipat

- 5). Penjaga yang dapat menangkap kayu anak yang melambung di udara, baik dalam tahap I, II atau III akan mendapat tambahan nilai 10 atau 15 berdasarkan perjanjian antara pemain

### c. Tahap tahap permainan

Setelah semua persiapan diselesaikan, para pemain melakukan hum-pim-pah. Dalam tahap permainan ini akan diuraikan pertama tama jalannya permainan yang bersifat perorangan., Misalkan dalam hum pim pah tersebut A sebagai pemain yang pertama, B yang ke dua dan C yang ke tiga.

Dalam tahap permainan ini akan terjadi siklus sebagai berikut :

Apabila A jadi pemain yang naik. B jadi penjaga. Apabila B jadi yang naik, C sebagai penjaga. Kalau B mati C naik., A sebagai penjaga dan seterusnya perputaran permainan ini berjalan sampai selesai.

Apabila dalam siklus permainan ini ternyata A dalam waktu yang singkat dapat mengumpulkan nilai sehingga mencapai batas nilai yang sudah dijanjikan misalnya 500, maka A dinyatakan sebagai pemenang I dan harus berhenti bermain. Siklus selanjutnya terjadi antara 2 pemain saja.

Adapun tahap tahap permainan dalam Buta Lele ini adalah sebagai berikut :

Tahap pertama yang ditempuh dalam jalannya permainan ialah, A sebagai pemain yang naik berdiri dekat lobang dalam posisi menunduk dengan ke dua tangannya memegang bagian ujung kayu induknya siap mengungkit kayu anak yang terletak melintang lobang.

Adapun B menjaga berdiri di depan A dalam jarak kira kira 5 meter, menjaga kayu anak yang akan terlempar karena diungkit A dan siap menangkapnya.

Gambar sketsa III ( pemain A mengungkit kayu anak dan B menjaga nya ) :



A



B

Setelah A melihat bahwa B sudah siap menjaganya A mulai mengungkit kayu anak tersebut. B berusaha menangkapnya walaupun larnya kayu anak sukar diramalkan ke mana terlemparnya. Bilamana B dapat menangkapnya, B mendapat nilai sesuai perjanjian misalnya 10, sedangkan A mati.

Kalau tangkapan B meleset, kayu anak diambilnya kemudian dilemparkan menuju lobang berusaha mengenai kayu induk yang dipasang A melintang lobang. Apabila B dapat mengenai kayu induk, A mati. Kalau tidak kena maka permainan diteruskan oleh dan B untuk tahap ke dua.

Dalam tahap ke dua ini A mengambil kayu anak yang dilemparkan B tapi tidak mengenai induknya tadi. Dengan tangan kanannya A menggenggam kayu induk pada sebelah ujungnya dengan ibu jari dan telunjuknya menjepit kayu anaknya. Kayu anak diambung atau dilemparkan ke atas dengan perlahan, kemudian dipukul dengan kayu induk sampai terlempar jauh. B berusaha menangkap kayu anak yang terlempar karena pukulan A.

Gambar sketsa-IV ( A sedang memegang kayu induk dan menjepit kayu anak ) :



Kedudukan B masih dihadapan A dalam jarak kira - kira 8 - 10 meter. Mengapa B harus menjaga lebih jauh dari tahap I, karena kayu anak akan terlempar jauh karena pukulan yang kuat.

Apabila kayu anak tersebut dapat ditangkap B maka ia mendapat nilai dan A mati. Kalau A mati maka B naik jadi pemain yang naik dan C sebagai penjaga. Apabila B tidak dapat menangkapnya, maka kayu anak tersebut dipungut B lagi kemudian dilemparkan ke arah lobang berusaha memasukkannya ke dalam lobang. A berdiri dekat lobang sambil memegang kayu induknya dan berusaha menangkis kayu anak agar tidak masuk lobang dengan jalan memukulkan kayu induknya ke pada kayu anak yang sedang bergerak di udara atau menggelinding di tanah. Misalkan pukulan A kena sehingga kayu anak terlempar, B berjaga - jaga pula menangkapnya. Apabila tertangkap, B dapat nilai dan A jadi mati. Apabila B tidak dapat menangkapnya nilai akan diper

oleh A dengan jalan mengukur jarak antara tempat jatuhnya kayu anak dan lobang, dengan menggunakan ukuran kayu induk. Bilamana jaraknya 10 tumbang, nilai yang diperoleh A 10. Apabila A lepas menangkis kayu anak yang dilemparkan oleh B dan jatuhnya dekat lobang dengan jarak kurang dari ukuran panjang kayu induk, maka A mati. Kalau jatuhnya jauh dari lobang misalnya tiga tumbang kayu induk, maka nilai yang didapat A adalah tiga.

Dengan selesainya mengukur jarak jatuhnya kayu anak dengan lobang tadi baik yang setelah dipukul tadi lepas ditangkap B, maupun yang tidak kena dipukul A, berakhirlah tahap ke dua permainan ini.

Selanjutnya diteruskan dengan tahap ke tiga yaitu kayu anak diambil A kemudian diletakkan ke dalam pinggir lobang dengan posisi sepele kayu anak mencuat sehingga mudah dipukul dan bisa terlempar ke atas.

Gambar sketsa V (kedudukan kayu anak di lobang):



Gambar sketsa VI (posisi anak yang sedang memukul kayu anak tersebut di lobang):



Seperti diperlihatkan dalam sketsa VI, A memukulkan kayu induknya pada bagian ujung kayu anak yang mencuat di lobang. Kayu anak akan terlempar ke atas, yang kemudian dipukul A sekali lagi atau dua kali sampai kayu anak tersebut terlempar jauh. Apabila A sesudah memukul pertama kali kayu anak tadi tidak kena pukul yang kedua kalinya, A mati. Apabila kena, B berhasil menangkapnya, B mendapat nilai sesuai perjanjian, A mati. Apabila B tidak dapat menangkap, A mendapat nilai diukur dari tempat jatuhnya kayu anak ke arah lobang deng

an ukuran kayu induk.

Bilamana sesudah pukulan pertama, A berusaha memukul perlahan kayu anak kemudian berhasil memukul yang ke tiga kalinya dengan keras, maka A dikatakan dapat menimang satu kali. A akan mendapat nilai dua kali lipat jarak kayu anak dengan lobang, diukur dengan kayu induk. Misalkan A mendapat 15 tumbang nilainya  $2 \times 15 = 30$

Apabila A dapat menimang 2 x, A mendapat nilai 3 kali lipat.

Kalau A dalam permainan tahap ke tiga ini berhasil mendapatkan nilai ini berarti permainan tidak mati, maka permainan tahap ke tiga berakhir dan A berhak memulai permainan lagi, dari tahap pertama.

Demikianlah permainan ini berlangsung sampai 2 orang pemain di antara pemain A, B, C masing masing dapat mencapai nilai sesuai perjanjian misalnya 500. Pemain yang tidak dapat mencapai nilai tersebut dinyatakan kalah.

Dalam permainan beregu prinsip permainan maupun tahap - tahap permainan yang dilalui setiap pemain adalah sama dengan permainan perorangan. Misalnya regu I : A, B, C dan regu II : D, E, F.

Untuk menentukan regu yang naik dilakukan hum - pinsut oleh wakil dari setiap regu. Misalnya regu I naik, maka seluruh pemain regu II yaitu D, E, F bersama-sama menjaga di lapangan dengan posisi bebas. Regu yang naik bebas untuk menentukan siapa yang akan main lebih dahulu. Misalkan A main lebih dahulu, maka A main terus sampai mati. Apabila A mati diteruskan oleh B atau C, Misalkan B yang main la B mati, diganti oleh C. Jadi prinsip permainan ini setiap anggota regu misalnya A, B, C akan mendapatkan giliran main sampai setiap pemain mati. Baru setelah semua pemain yang naik mati, permainan di ganti oleh regu berikutnya jadi D, E, F yang main dan regu A, B, C yang jaga. Nilai yang didapat dari setiap regu diperoleh dengan jalan menjumlahkan nilai yang diperoleh setiap pemain dalam satu regu. Regu dinyatakan menang apabila telah mencapai nilai sesuai perjanjian, misalnya 1000.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Misalnya jumlah pemain 3 orang. Ternyata A dan B menang. Pemain yang kalah biasanya kena sanksi. Sanksinya ialah pemain yang kalah harus membawa kayu anak yang terlempar jauh dari lobang karena dipukul berturut - turut tiga kali oleh pemain yang menang dengan berjalan bainting - intingan ( berjalan dengan sebelah kaki ). Caranya ialah yang menang pertama kali misalnya memukul kayu anak dengan kayu induk mulai dari lobang. Pukulan ke dua dilakukan oleh B dari tempat dimana jatuhnya kayu anak sehingga menjauhi lobang. Dari tempat jatuhnya kayu anak hasil pukulan terakhir ( B ), C mengambil kayu anak tersebut sambil bainting intingan dibawa sampai ke lobang. Para pema

in yang menang bersorak sorak dengan kata - kata : “ membawa tulang babi.....membawa tulang babi”. C harus menerima kekalahannya dengan senang hati, walaupun merasa agak malu karena disoraki oleh pemenang.

Apabila permainan tersebut dilakukan secara beregu, maka salah seorang pemain yang kalah membawa kayu anak dengan bainting - intingan sedangkan yang lain mengikuti dari belakang.

#### 9. Peranannya masa kini

Pengaruh serta peranan yang didapat dari permainan ini ialah bahwa anak anak selain terlatih ketrampilan dalam memukul dan menangkap, juga terlatih kejujuran dan kesediaan menerima kekalahan. Jadi mental anak ditempa untuk bisa dan biasa berbuat yang baik sebagai anggota masyarakat.

#### 10. Tanggapan masyarakat.

Meski pun ada unsur positifnya yang didapat dari permainan seperti ketrampilan dan sebagainya, namun masyarakat terutama orang tua sebagian besar melarang karena cukup berbahaya bagi anak terutama kalau alat permainannya dibuat dari kayu yang kering, keras dan besar.

Masyarakat dapat menerima permainan ini tetap dikembangkan asal alat yang dipergunakan dicarikan yang tidak membahayakan, misalnya kayu yang kecil.

## BUTA LELE



*Seorang pemain berusaha memukul kayu anak yang diambung ke atas dengan kayu induk*



*Seorang pemain berusaha memukul kayu anak yang diletakkan dalam lubang permainan dengan kayu induk.*

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

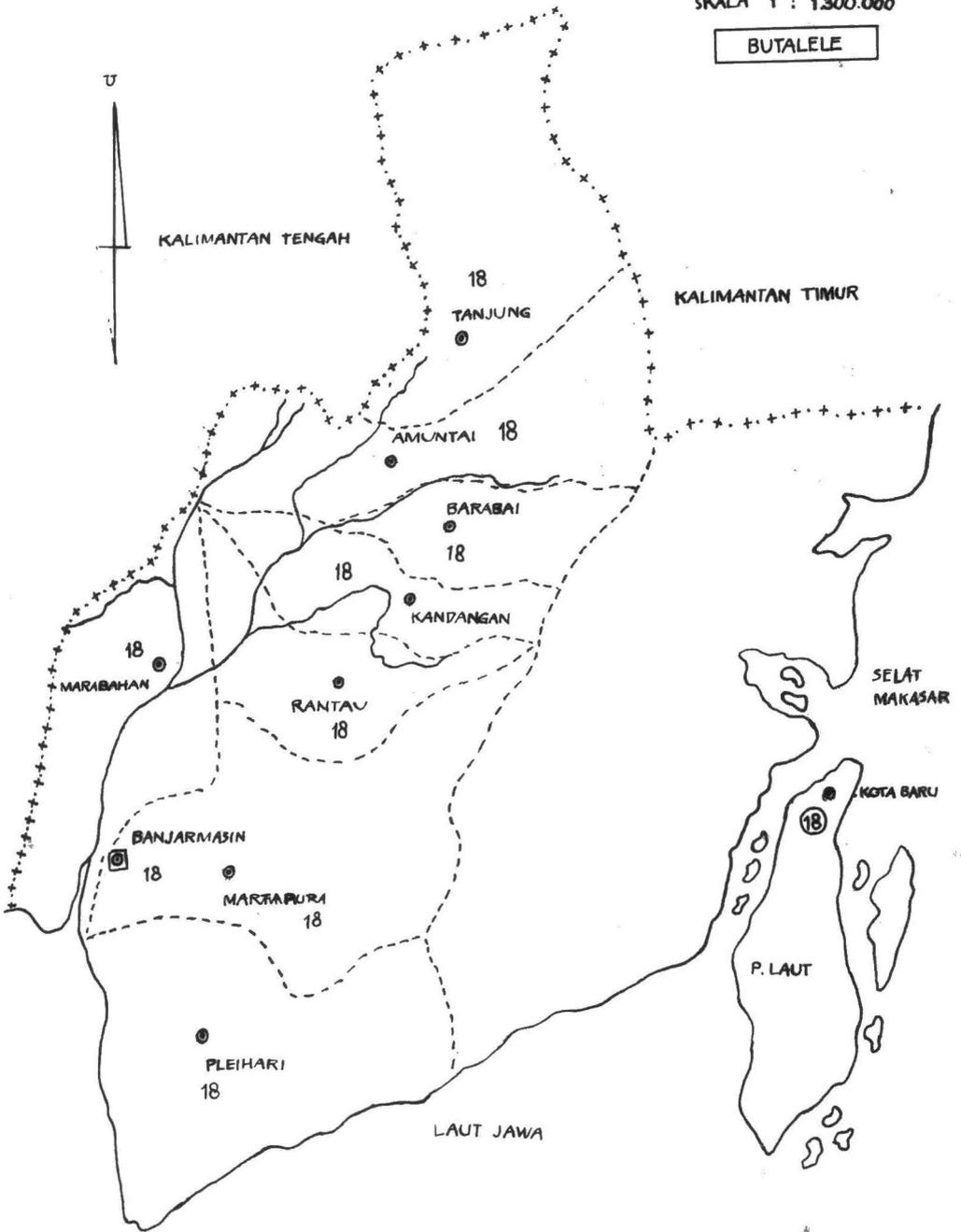
BUTALELE

U



KALIMANTAN TENGAH

KALIMANTAN TIMUR



## 19. ISUTAN JARAT

### 1. Nama permainan

Isutan Jarat terdiri dari kata Isutan dan Jarat. Isutan kemungkinan merupakan perubahan dari kata usutan yang berarti mencari. Jarat adalah penyebutan terhadap seutas tali dimana pada salah satu ujungnya dibuatkan kolongan untuk memasukkan ujung tali yang satunya, sehingga akan terbuat kolongan tali yang besar. Apabila ujung tali ini ditarik maka benda yang dimasukkan ke dalam lobang tali tersebut akan terjat.

Dalam permainan isutan jarat ini beberapa pemain berusaha mencari lobang jarat yang disembunyikan di dalam pasir oleh pemain lainnya, dengan jalan menancapkan kayu runcing pada pasir penutup lobang jarat tersebut.

### 2. Peristiwa / waktu

Isutan jarat merupakan jenis permainan anak-anak yang bersifat hiburan. Daerah Kalimantan Selatan ( adalah ) merupakan daerah yang banyak dialiri sungai - sungai dan sebagian merupakan daerah pantai. Pada musim kemarau sewaktu air sungai menjadi surut, sehingga pinggir sungai banyak terdapat pasir merupakan tempat yang disenangi oleh anak-anak untuk tempat bermain. Salah satu jenis permainan anak-anak yang memanfaatkan pasir tadi adalah isutan jarat.

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu.

Pelaksanaannya hanya pada siang hari, baik pagi, siang maupun sore hari, terutama pada waktu anak-anak menjelang mandi di sungai.

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Pada masa lalu, terutama di daerah pedesaan hiburan anak-anak sangatlah jarang. Salah satu hiburan yang mudah didapat anak-anak adalah bermain. Salah satu jenis permainan yang merupakan sarana hiburan anak-anak adalah isutan jarat. Oleh karenanya permainan ini adalah jenis permainan yang berkembang terutama di masyarakat pedesaan. Namun demikian dalam pelaksanaannya tidak membedakan ke kelompok sosial tertentu. Ia dapat dan boleh dimainkan oleh anak-anak dari segala lapisan masyarakat, baik dari masyarakat petani, pedagang, nelayan, pegawai dan sebagainya.

#### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Berdasarkan keterangan para informan dinyatakan bahwa permainan ini merupakan jenis permainan yang disenangi anak-anak pada waktu mereka masih kanak-kanak. Dari keterangan ini dapat disimpulkan bahwa permainan ini telah ada dan berkembang sebelum kemerdekaan.

Sekarang permainan ini sudah jarang terlihat dimainkan oleh anak-anak. Mundurnya perkembangan permainan ini kemungkinan sekali karena telah banyak jenis permainan lain yang lebih menarik bagi anak-anak.

#### 5. Peserta / pelaku

##### a. Jumlah pemain

Permainan ini merupakan jenis permainan yang dilakukan secara perorangan. Jumlah pemainnya minimal dua orang dan maksimal empat orang. Minimal dua orang karena dalam permainan ini ada pemain yang pasang ( yaitu pemain yang menyembunyikan lubang jarat ) dan pemain yang naik ( yaitu pemain yang mencari lubang jarat ). Maksimal empat orang karena kalau jumlah pemain terlalu banyak akan menyulitkan dalam permainan.

##### b. Usianya

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak usia 7 sampai 14 tahun. Bagi anak yang belum berusia 7 tahun biasanya belum mampu ikut bermain, terutama dalam menyembunyikan lubang jaratnya.

Bagi anak yang usianya lebih dari 14 tahun biasanya enggan untuk ikut dalam permainan ini. Hal ini disebabkan mereka malu kalau mendapat ejekan masyarakat.

##### c. Jenis kelamin

Permainan ini adalah jenis permainan yang biasanya hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja. Sebenarnya tidak ada larangan bagi anak-anak perempuan untuk memainkannya, namun tidak pernah terlihat anak-anak perempuan mengikutinya.

##### d. Kelompok sosialnya

Pada umumnya anak-anak dari segala lapisan masyarakat menyenangi permainan ini. Dalam pelaksanaannya mereka bermain bersama

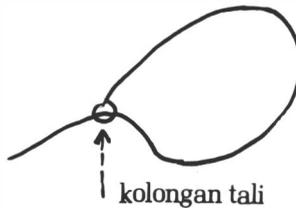
sama, tanpa membedakan kelompok sosial manapun.

## 6. Peralatan / perlengkapan permainan

Adapun peralatan / perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah :

- a. jarat : yaitu tali yang terbuat dari serat pohon pisang. Serat pohon pisang ini dicari yang kering sehingga bentuknya seperti benang. Tali ini panjangnya lk. 75 cm, dengan salah satu ujungnya dibuatkan kolongan untuk memasukkan ujung tali satunya sehingga akan terbentuk lubang jarat.

Sketsa jarat ini adalah sebagai berikut :



- b. ranting kayu / bilah bambu sebesar pensil dengan panjang lk. 15 cm. Salah satu ujungnya diruncingkan. Kayu / bambu ini dipergunakan untuk mencari lubang jarat pasangan pemain lain.
- c. lapangan permainan : dipilih tempat yang banyak pasirnya. Biasanya anak-anak memilih di tepi sungai pada waktu airnya surut atau di halaman rumah yang kebetulan banyak pasirnya.

## 7. Iringan musik

Dalam permainan ini tidak diperlukan musik pengiring baik vokal maupun instrumentalia.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Setelah beberapa anak bersepakat untuk bermain isurat jarat mereka mulai mencari serat pohon pisang. Biasanya anak-anak telah memiliki jarat, yang setelah selesai bermain kemudian mereka simpan untuk dapat dipergunakan di lain kesempatan.

Jarat yang mereka pergunakan harus sama panjangnya misalnya 75 cm. Selain jarat, mereka juga mencari ranting kayu atau ranting bambu dengan ujungnya diruncingkan.

Setiap pemain harus memiliki satu jarat dan satu ranting kayu bambu. Setelah ranting kayu atau bambu dan jarat telah mereka miliki kemudian mereka cari lapangan permainan. Dalam persiapan ini juga perlu mereka sepakati bersama besarnya lingkaran pasir untuk menyembunyikan jarat misalnya garis tengahnya lk.  $1\frac{1}{2}$  jngkal atau lk. 20 cm. Apabila segala persiapan ini telah selesai, maka permainan ini pun dimulai.

#### b. Aturan permainan

Dalam permainan ini terdapat beberapa peraturan yang perlu ditaati mereka bersama.

Aturan permainan tersebut adalah :

- a) Setiap pemain dalam menyembunyikan lubang jarat di dalam pasir benang jaratnya tidak boleh diperkecil lingkarannya atau dengan kata lain kolongan jaratnya harus lebar sehingga dapat dimasuki ujung kayu atau bambu lawan yang ditancapkan ke pasir.
- b) Pemain yang naik ( mencari lubang jarat ) akan mendapatkan satu kemenangan apabila tusukan kayu / bambunya berhasil masuk ke dalam kolongan jarat pemain yang pasang. Sebaliknya apabila tusukan kayu / bambu pemain yang naik ternyata lepas tidak dapat masuk ke dalam kolongan, maka pemain yang pasang mendapat satu kemenangan.

#### c. Tahap - tahap permainan.

Permainan ini terdiri dari dua tahap, yaitu :

- a) Tahap menyembunyikan bolongan jarat

Misalnya jumlah pemain tiga orang yaitu A, B dan C. Pemain A, B dan C masing masing berpecah mencari tempat yang banyak pasirnya. Jarak antar pemain lk. 3 - 4 meter. Mereka berjongkok berbelakangan dengan maksud agar dalam usaha menyembunyikan lubang jaratnya tidak dilihat oleh pemain lain. Cara menyusun lubang jarat adalah sebagai berikut : lubang jarat disusun berkelok-kelok di dalam lingkaran dengan kedua benangnya harus dirapatkan / agak dirapatkan. Cara menyusun ini perlu kelihaihan sehingga akan sulit ditebak pemain lain.

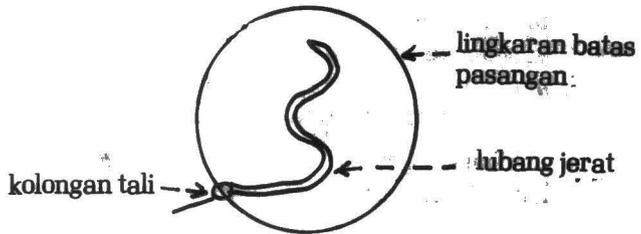
Ujung jarat dan kolongan tali harus terlihat di luar lingkaran.

Setelah kolongan jarat tersusun di dalam lingkaran kemudian mereka tutup dengan pasir dan secara perlahan-lahan permukaan pasir diratakan. Dengan demikian akan sulit ditebak ke arah mana lubang jarat tersebut kini berada. Apabila garis lingkaran terhapus

perlu dibuat kembali, sehingga akan terlihat jelas batas tempat me nyembunyikan kolongan jarat.

Apabila semua pemain telah selesai menyembunyikan lubang jarat, kemudian dilanjutkan dengan permainan tahap ke dua yaitu tahap mencari lubang jarat lawan.

Sketsa cara menyusun lubang jarat adalah sebagai berikut :

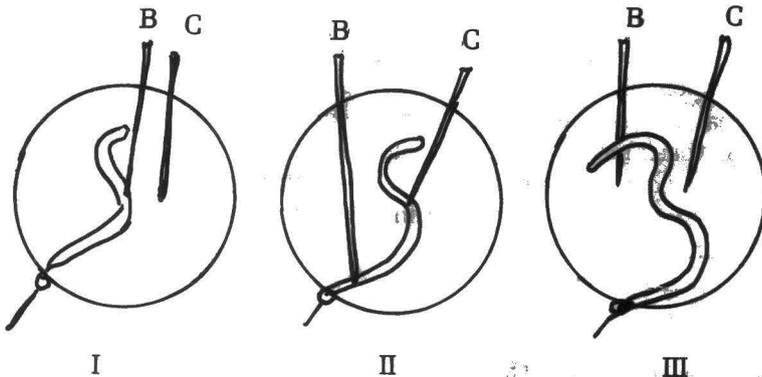


b) Tahap mencari kolongan jarat

Untuk memulai permainan tahap ke dua ini perlu ditetapkan lebih dahulu jarat siapa yang pertama tama akan dicari. Penentu an ini bebas sesuai kesepakatan mereka saja, karena pada dasarnya semua jarat pemain nantinya akan secara bergantian dicari oleh pemain yang lain. Jarat A akan dicari oleh B dan C, jarat B akan di cari oleh A dan C, sedang jarat C akan dicari oleh A dan B. Misal nya disepakati jarat A yang mula mula akan dicari. Cara mencari lubang jarat adalah sebagai berikut :

Pemain B dan C kemudian berusaha mencari lubang jarat pema in A dengan jalan menancapkan ujung kayu / bambunya ke dalam lingkaran yang dibuat oleh A.

Sketsa cara mencari lubang jarat adalah sebagai berikut :



Untuk mengetahui apakah ujung kayu / bambu B dan C dapat masuk ke dalam lubang jarat adalah sebagai berikut :pemain B dan C tetap memegang kayu / bambunya masing masing dengan sedi kit ditekan. Pemain A kemudian memegang ujung jaratnya yang menjulur ke luar lingkaran. Ujung jarat kemudian ditarik secara perlahan lahan. Apabila ujung kayu / bambu milik B atau C dapat masuk ke dalam lubang, maka secara perlahan - lahan pula kolongan tali jarat pasti akan tertarik masuk ke dalam pasir dan akhirnya kayu yang masuk dalam lubang akan terjerat / terikat oleh jarat A. Namun apabila ujung kayu / bambu B dan C lepas tidak dapat masuk ke dalam lubang, maka seluruh tali jarat akan tertarik keluar pasir.

Dalam sketsa I di atas ujung kayu / bambu B dapat masuk ke dalam kolongan jarat. Ini berarti B mendapat satu kemenangan.

Dalam sketsa II ujung kayu / bambu B dan C dapat masuk ke dalam kolongan dan ini berarti B dan C masing masing mendapat satu kemenangan.

Dalam sketsa III ternyata ujung kayu / bambu B dan C lepas tidak berhasil masuk ke dalam lubang jarat. Maka ini berarti A lah yang berhasil mendapat satu kemenangan.

Setelah usaha mencari kolongan jarat A telah selesai maka di lanjutkan A dan C mencari lubang jarat B dengan cara seperti di atas. Demikian pula setelah jarat B selesai dicari dan diketahui siapa yang mendapat kemenangan, kemudian dilanjutkan dengan mencari lubang jarat pasangan C.

Setelah semua pasangan jarat selesai dicari, A, B dan C kembali membuat pasangan jarat lagi untuk selanjutnya akan mereka cari secara bergantian.

Demikianlah permainan ini berlangsung sampai mereka merasa lelah dan sepakat untuk mengakhiri permainan.

#### d. Konsekwensi kalah menang

Kemenangan seorang pemain dihitung dengan menjumlah berapa kemenangan yang telah mereka peroleh, baik kemenangan yang didapat karena kelihaiian menyusun lubang jarat sehingga pemain lain tidak berhasil menemukannya maupun kemenangan yang didapat dari ketepatan menebak lubang jarat dari pemain lawan. Sebenarnya dalam permainan ini tidak terdapat konsekwensi bagi pemain yang menang maupun yang kalah. Kemenangan yang diperoleh hanya akan memberi kepuasan dan kebanggaan bagi pemain itu sendiri.

### 9. Peranannya masa kini

Pengaruh dari permainan ini terhadap kehidupan dalam masyarakat memang tidak terlihat secara langsung. Namun dari permainan ini terdapat unsur - unsur edukatif yaitu unsur - unsur pembinaan kejujuran dan ketrampilan atau kelihaihan menyusun jarat atau menzbak lubang jarat lawan. Permainan ini menuntut adanya kejujuran pemain yaitu dalam menyusun benang jarat . Hal ini disebabkan tidak dapat diketahui secara pasti apakah benang lubang jarat betul - betul renggang / berjarak atau tidak. Apabila ada yang melakukan kecurangan di antara pemain, kadang kadang dapat menimbulkan perkelahian antar mereka. Misalnya dalam mengikat kolongan tali ternyata kurang kuat, sehingga apabila ujung kayu bambu pemain lawan dapat masuk ke dalam lubang jarat setelah ujung tali ditarik ternyata kolongan tali lepas dan pemain ini berkeras agar permainan diulang lagi.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Berdasarkan keterangan para informan dinyatakan bahwa sebenarnya tidak terdapat tanggapan negatif dari masyarakat terhadap pengembangan permainan ini. Para orang tua hanya mengharapkan dan selalu mengingatkan pada anak anak mereka apabila akan bermain isutan jarat jangan sampai menimbulkan perkelahian. Permainan ini perlu dikembangkan kembali dalam rangka membina kesadaran budaya tradisional masyarakat Kalimantan Selatan maupun Indonesia pada umumnya.

## ISURAT JARAT



*Seorang anak sedang menyembunyikan jaratnya ke dalam pasir.*

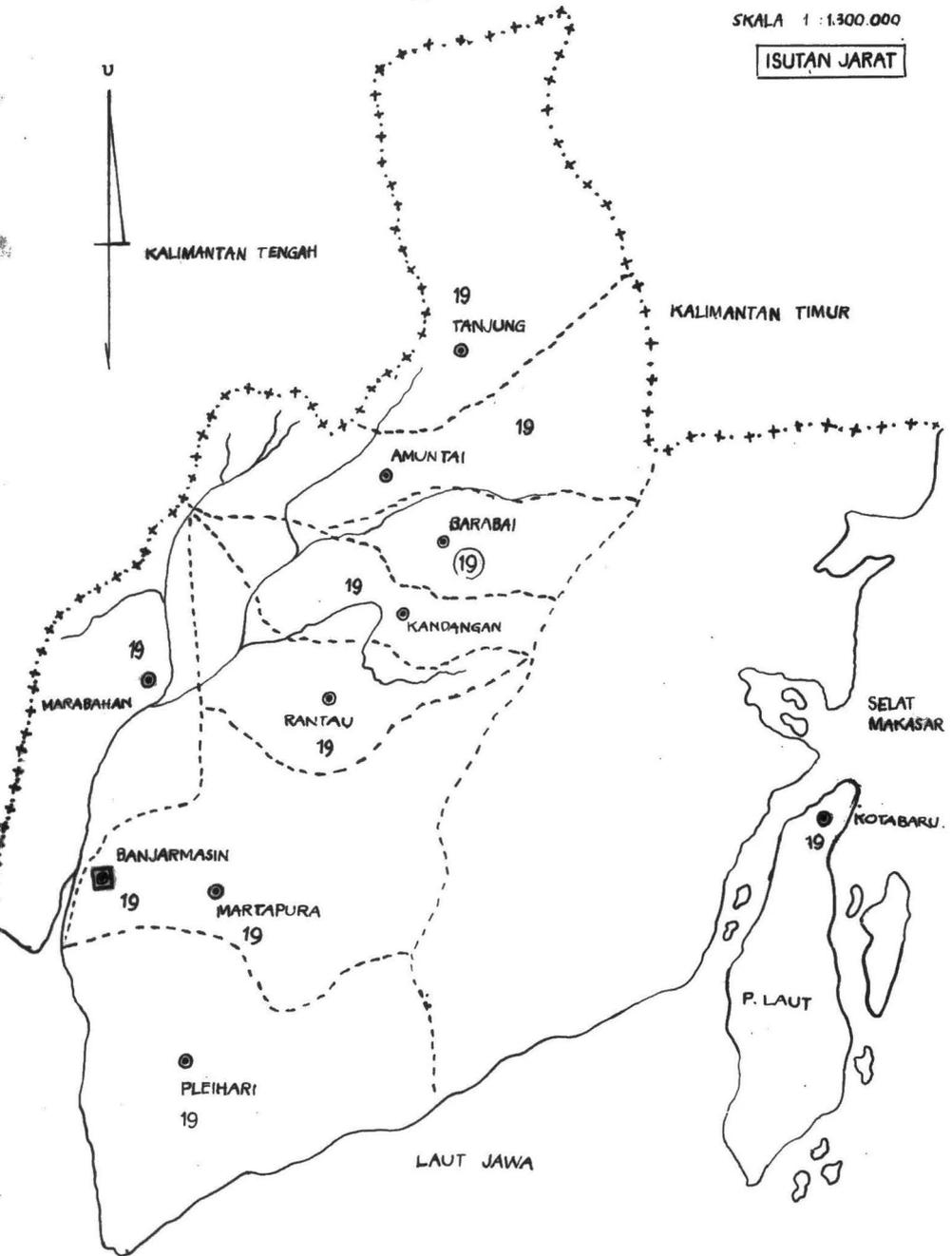


*Seorang anak sedang menarik tali jaratnya, sedang dua anak lainnya menancapkan bilah kayunya ke pasir/lingkaran pusangan untuk mencari lubang jarat.*

# PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

ISUTAN JARAT



## 20. TANDIK PALANDUK

### 1. Nama permainan

Tandik palanduk terdiri dari kata tandik yang berarti loncat dan kata palanduk - pelanduk dalam bahasa Indonesia. Jadi tandik palanduk berarti loncat pelanduk

Permainan ini disebut dengan tandik palanduk karena gerakan permainan yang memainkan permainan ini meloncat - loncat dengan lincahnya seperti gerakan seekor pelanduk.

Permainan ini sering pula disebut dengan jipit - jipit palanduk - jepit jepit pelanduk. Disebut demikian karena pemain yang bermain sebagai pelanduk tadi bergerak meloncat - loncat menggerakkan kakinya dengan lincah untuk menghindarkan kakinya dari jepitan empat buah tongkat yang digerakkan oleh empat orang pemain lain.

### 2. Peristiwa / waktu

Daerah Kabupaten Tabalong merupakan daerah dataran tinggi di mana mata pencaharian penduduknya sebagian besar adalah bahuwa yaitu menanam padi atau polowijo di ladang. Untuk mengerjakan tanah ladangnya yang relatif cukup luas mereka hanya mengandalkan pada tenaga manusia dengan cara yang masih tradisional. Setiap permulaan musim penghujan pada orang tua dan tidak ketinggalan pula para remaja laki laki perempuan bekerja keras bergotong royong bergantian menanam benih ( padi gogo ) maupun polowijo ( kedelai, kacang ) di ladang yang dalam bahasa daerah disebut manugal. Karena ladang mereka biasanya jauh dari desanya mereka bekerja sehari penuh dari pagi sampai sore tanpa mengenal lelah dan terik matahari. Apabila merasa lelah kemudian mereka beristirahat bersama mencari tempat di bawah pohon sehingga terlindung dari sengatan panas matahari. Pada waktu beristirahat bersama inilah sering para remaja bermain tandik palanduk sebagai pengisi waktu menghilangkan rasa lelah.

Permainan ini hanya dimainkan pada waktu istirahat manugal di ladang dan tidak pernah dimainkan pada waktu suasana yang lain. Hal ini antara lain disebabkan karena alat permainan yang dipakai dalam permainan ini adalah asak ( alat / tongkat yang dipakai untuk membuat lubang tempat menanam benih / padi, maupun kedelai / kacang ). Sedangkan waktu pelaksanaan permainan ini adalah pada siang hari terutama pada

waktu tengah hari setelah merasa lelah dan tidak tahan kena sengatan sinar matahari sehingga perlu istirahat sekaligus untuk makan siang.

### 3. Latar belakang sosial budayanya.

Karena permainan ini merupakan jenis permainan yang hanya dimainkan sebagai sarana hiburan melepas lelah pada waktu sedang bekerja di ladang, maka pendukung permainan ini terutama adalah masyarakat petani. Meskipun demikian sebenarnya tidak ada batasan bahwa permainan ini hanya dapat atau boleh dimainkan oleh para remaja dari kelompok petani saja. Setiap remaja baik dari keluarga pegawai, pedagang dan lainnya apabila ikut bekerja di ladang maka mereka dapat dan boleh pula ikut bermain dalam permainan ini.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Berdasarkan keterangan para informan yang kini rata-rata telah berumur 60 - 70 tahun menyatakan bahwa pada waktu mereka masih remaja permainan ini merupakan jenis permainan yang sangat digemari oleh para remaja. Dengan demikian permainan ini sudah ada dan berkembang sejak sebelum kemerdekaan. Sejak tahun 1960-an permainan ini telah dikembangkan dalam bentuk tarian yang dipertunjukkan dalam acara-acara hiburan dan sejak itu pula sudah jarang terlihat lagi dimainkan oleh para remaja di ladang. Meskipun permainan tandingan ini telah dikembangkan dalam bentuk tarian maupun prinsip gerakan dalam tarian tidak ada bedanya dengan gerakan dalam bentuk permainan. Hanya bedanya dalam bentuk tarian diiringi dengan musik pengiring yaitu musik kangkurung batang yaitu jenis musik yang terbuat dari batang bambu.

### 5. Peserta / pelaku.

#### a. Jumlahnya

Pelaku dalam permainan ini terdiri dari empat anak yang bertugas memegang dan menggerakkan empat buah tongkat secara berpasangan, serta seorang pemain yang bertindak sebagai **pelanduk** meloncat loncat keluar masuk menghindarkan diri dari jepitan empat buah tongkat.

#### b. Usianya

Peserta permainan ini terdiri dari remaja usia antara 12 sampai

dengan 25 tahun. Anak-anak di bawah 12 tahun yang kadang-kadang ikut membantu orang tuanya bekerja di ladang biasanya hanya ikut sebagai penonton saja. Hal ini disebabkan karena dalam permainan ini diperlukan ketrampilan dan kecekatan.

Sering pula orang-orang tua ikut pula dalam permainan ini sebagai hiburan dan pengisi waktu sambil menanti panas matahari agak berkurang.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki, perempuan maupun campuran antara laki-laki dan perempuan. Apabila pemainnya campuran antara laki-laki dan perempuan biasanya para remaja laki-laki bertugas menggerakkan tongkat sedang yang perempuan bertindak sebagai pelanduk menari melompat-lompat dengan lincah sehingga menambah semangat dan menarik dalam permainan ini.

### d. Kelompok sosialnya.

Karena permainan ini hanya dimainkan di ladang sebagai hiburan pada waktu istirahat bekerja, maka peserta dari permainan ini terutama para remaja dari masyarakat petani.

## 6. Peralatan/perlengkapan permainan

Peralatan / perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah tongkat kayu sepanjang kurang lebih dua meter dengan garis tengah 5 - 6 cm yang disebut dengan asak. Asak ini terbuat dari kayu yang lurus, bulat serta dipilih dari jenis kayu yang berat. Pada salah satu ujungnya agak diruncingkan sehingga berbentuk lonjong. Dengan asak inilah para petani membuat lobang pada tanah yang disebut umang tempat untuk menanam buni ( padi ), jagung atau kedelai. Cara membuat lobang ini adalah dengan jalan menumbukkan ujung asak yang runcing ke tanah. Dengan tongkat asak inilah nantinya yang juga dipakai sebagai alat permainan tanduk pelanduk yang jumlahnya empat buah.

Bentuk dari asak ini adalah sebagai berikut :



## 7. Iringan musik / gamelan

Dalam permainan ini tidak diperlukan iringan musik khusus. Untuk mengiringi gerak penari dan juga sekaligus untuk memberi irama bagi pemain pemegang tongkat sering anak - anak yang lain bertepuk tangan bersama sama atau kadang kadang ada juga yang memukul - mukulkan ranting kayu ke batang kayu besar yang kering.

## 8. Jalannya permainan

### a. Persiapannya

Pada waktu tengah hari setelah makan bersama di ladang, biasanya mereka beristirahat sambil menanti berkurangnya terik sinar matahari. Apabila jumlah mencukupi untuk bermain yaitu minimal lima orang biasanya mereka sepakat untuk bermain bersama bergembira sebagai penawar rasa lelah.

Apabila mereka telah sepakat untuk bermain tandik palanduk, ke mudian diambil empat batang asak sebagai alat permainan. Di samping itu dicari pula tempat yang rata di bawah pohon yang rindang naung dari sengatan sinar matahari.

### b. Aturan permainan

Dalam permainan ini tidak terdapat aturan permainan khusus karena sifat permainan ini hanyalah sebagai hiburan. Namun demikian terdapat pula hal hal yang perlu diperhatikan bersama oleh keempat anak yang bertugas menggerakkan tongkat asak. Mereka di dalam menggerakkan asak membuka dan menutup harus berdasar irama dan hitungan yang tetap. Hal ini perlu diperhatikan karena kalau iramanya tidak tetap apalagi hitungannya keliru akan berakibat fatal bagi si penari, yaitu kakinya akan kena jepit empat buah asak. Karena asak tersebut terbuat dari kayu yang keras dan berat sehingga apabila kaki si penari kena jepit mata kakinya bisa luka dan bengkak.

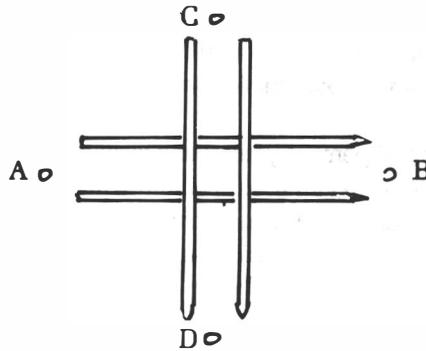
Selain dari pada itu terdapat pula kepercayaan di masyarakat bahwa apabila si penari kakinya sampai kena jepit maka umurnya akan menjadi pendek.

### c. Tahap - tahap permainan

Dalam permainan ini sebenarnya tidak terdapat tahap tahap permainan. Setelah segala persiapan permainan telah cukup, segera empat orang anak yang pertama-tama bertugas untuk menggerakkan

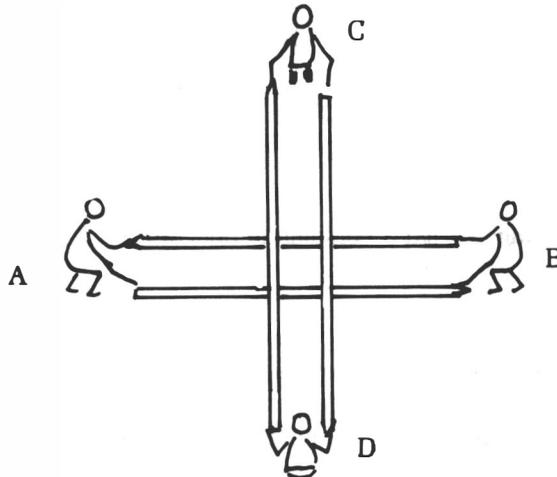
asak duduk jongkok dengan posisi dua orang pemain saling berhadapan dapan sehingga ke empat pemain tersebut membentuk segi empat. Kedua tangan mereka saling memegang dua ujung asak.

Posisi asak pada awal permainan adalah dua buah asak berjajar rapat di atas tanah, sedang yang dua lagi menumpang di atas dua asak yang lain. Posisi keempat pemain tersebut (misalnya pemain A,B,C, D) dan ke empat buah asak adalah sebagai berikut :



Salah seorang pemain memegang asak kemudian memberi aba-aba kepada teman-temannya untuk mulai menggerakkan asak bersama-sama. Pada hitungan 1 s/d 3 pemegang asak menghentak hentakkan asak bersama-sama ke tanah. Pada hitungan ke empat pemegang asak A,B,C,D, segera segera serentak menggerakkan asaknya ke samping kiri atau kanan. Sehingga antar ke dua asak akan berjarak kurang lebih 75 cm.

Dari posisi ke empat asak ini di tengah-tengah akan terbentuk bujur sangkat seperti terlihat dalam sketsa di bawah ini :

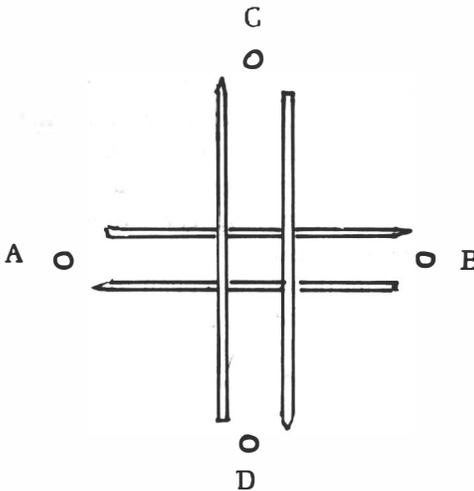


Pada hitungan 5 s/d 7 kembali pemain A,B,C,D menghentak-hentakkan asak tetap di samping kiri dan kanan badan.

Pada hitungan ke delapan ke empat asak secara serentak digerakkan ke posisi rapat kembali seperti ke posisi permulaan.

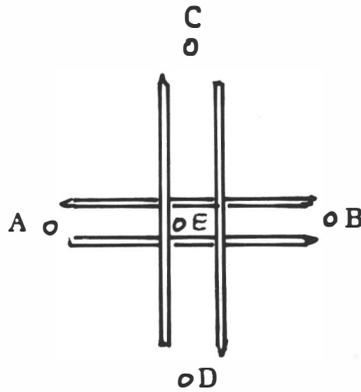
Demikianlah secara terus menerus pemain pemegang asak menggerakkan asak dengan prinsip pada hitungan ke empat asak digerakkan ke samping dan pada hitungan kedelapan posisi rapat kembali. Untuk menyatukan irama gerakan ke empat pemegang asak ini sering anak-anak yang lain yang tidak ikut bermain bertepuk tangan bersama-sama atau memukul mukul batang kayu kering yang kadang-kadang banyak berserakan di ladang dengan ranting kayu.

Setelah keempat pemain yang menggerakkan asak telah terdapat keserasian dalam menggerakkan asak, pemain yang akan bertindak sebagai palanduk (misalnya pemain E) mengambil posisi berdiri di antara dua anak pemegang asak. Sehingga posisi pemain seperti terlihat dalam sketsa di bawah ini :



Pada hitungan 1 s/d 3 bersamaan dengan pemain A,B,C,D menggerakkan asak, pemain E mulai meloncat-loncat di tempat dengan bertumpu pada satu kali secara bergantian.

Pada hitungan pertama bertumpu pada kaki kiri, hitungan kedua pada kaki kanan dan pada hitungan ke tiga bertumpu pada kaki kiri kembali. Pada hitungan ke empat bersamaan dengan pemain A,B,C,D, menggerakkan asak ke samping kiri-kanan, pemain E meloncat ke tengah-tengah antara ke empat asak dan bertumpuk pada kaki kanan. Posisi pemain pada hitungan ke empat ini adalah sebagai berikut :



Pada hitungan 5 s/d 7 pemain E tetap berada di tengah-tengah ke empat asak sambil meloncat-loncat dengan bertumpu pada sebelah kaki secara bergantian.

Pada hitungan ke delapan bersamaan dengan ke empat asak dirapatkan kembali kembali, pemain E dengan cepat meloncat ke luar posisi permulaan dan bertumpu pada kaki kanan.

Demikianlah pemain E ini meloncat-loncat masuk dan keluar di antara ke empat asak dengan lincahnya. Untuk lebih memeriahkan permainan kadang-kadang anak-anak sambil bernyanyi dan bersorak sorak bersama-sama dengan irama hitungan. Mereka bermain secara bergantian antara pemegang asak maupun pemain yang bertindak sebagai palanduk.

Permainan ini akan diakhiri apabila panas matahari telah mulai berkurang dan sudah ada aba-aba dari orang tua mereka untuk melanjutkan pekerjaan kembali menanam benih.

### c. Konsekwensi kalah menang

Karena sifat permainan ini hanyalah sebagai hiburan, sehingga dalam permainan ini tidak ada pemain yang kalah maupun yang menang.

Dengan demikian tidak ada pula konsekwensi bagi pemain yang kalah maupun yang menang.

### 9. Peranannya masa kini

Peranan yang terlihat secara langsung dari permainan ini terhadap kehidupan masyarakat sebenarnya tidak terlihat secara menonjol.

Namun demikian dari permainan ini sebenarnya terdapat unsur-unsur edukatif yaitu adanya unsur pembinaan kerja sama, kekompakan dan keakraban antar remaja.

Selain dari pada itu dalam permainan ini juga terkandung unsur pembinaan kecekatan pada setiap pemain terutama pemain yang bertindak sebagai palanduk.

#### 10. Tanggapan masyarakat

Pada dasarnya masyarakat tetap menyambut baik terhadap perkembangan permainan ini. Meskipun permainan ini sekarang telah dikembangkan dalam bentuk tarian namun masyarakat petani khususnya, mengharapkan agar permainan ini dapat dikembangkan dan dihidupkan kembali dalam bentuk aslinya yaitu sebagai permainan hiburan di ladang pada waktu bahuma.

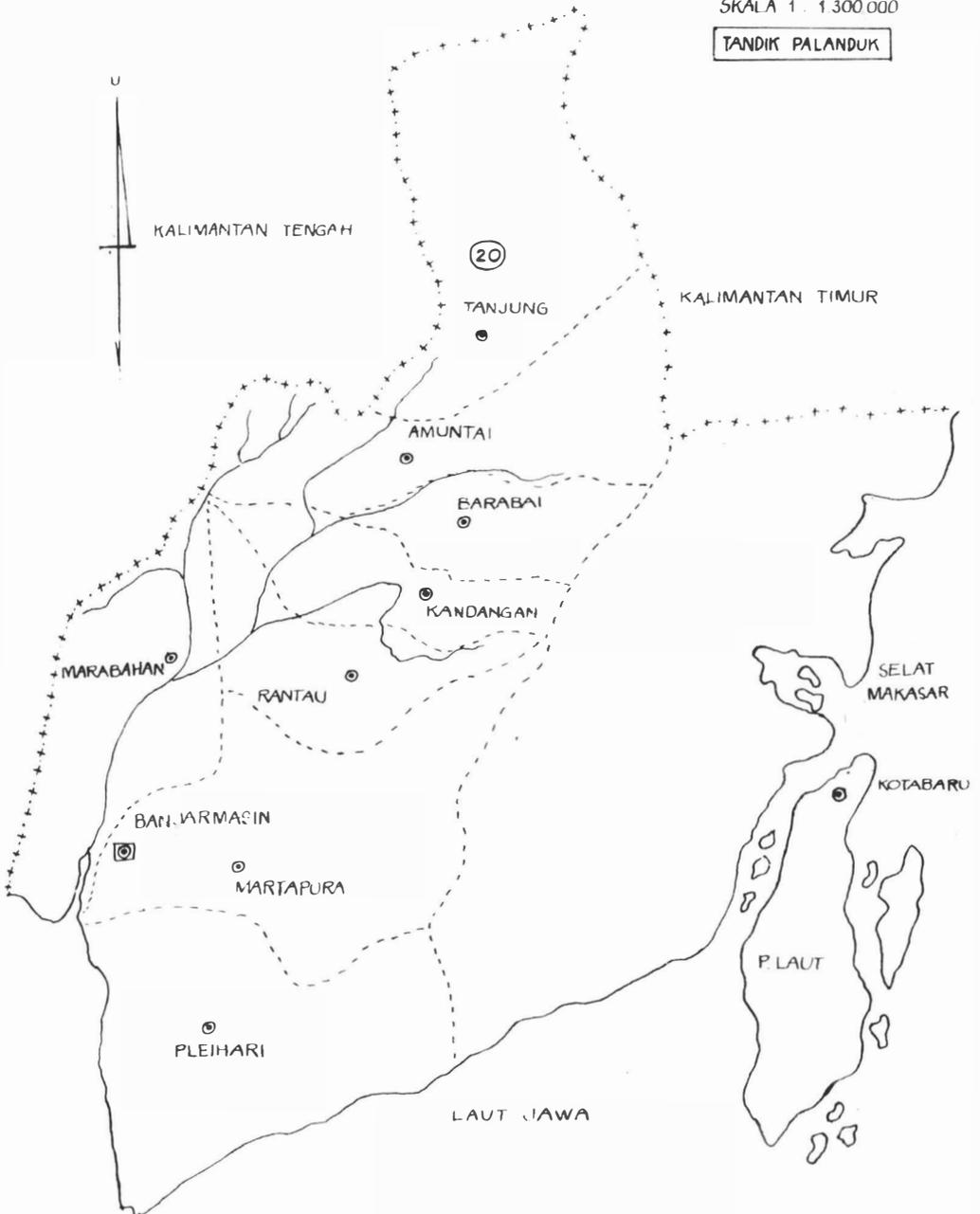
Di samping dengan berkembangnya kembali permainan ini dalam bentuk aslinya akan dapat menghidupkan kembali khasanah budaya tradisional, juga sekaligus sebagai daya penarik bagi para remaja untuk mau bekerja di ladang bersama-sama.

---

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

TANDIK PALANDUK



## TANDIK PALANDUK



*Empat orang anak sedang menggerakkan empat buah asak sebagai alat permainan.*



*Seorang sedang meloncat-loncat dengan lincah ke dalam dan ke luar menghindarkan jepitan empat buah asak.*

## 21. BAPATAKAN

### 1. Nama permainan

Bapatakan berasal dari kata patak mendapat awalan ba ( - ber dalam bahasa Indonesia) dan akhiran an. Arti kata patak ialah simpan atau tanam. Bapatakan maksudnya bermain patak-patakan atau simpan-simpanan atau tanam-tanaman.

Memperhatikan anak-anak yang melakukan permainan ini di lapangan permainan yaitu halaman sekolah atau rumah, maka akan tampak seorang atau beberapa orang anak menyimpan atau menanam satu benda kecil di tanah berpasir. Satu atau beberapa anak lainnya kemudian menjadi pencari atau pemeriksa letak benda kecil tersebut. Begitu permainan ini berjalan secara bergantian antara penyimpan dengan pencari sampai permainan dianggap selesai.

### 2. Peristiwa/waktu

Sifat permainan ini adalah rekreatif. Tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu. Anak-anak memainkannya di waktu senggang misalnya waktu istirahat belajar pagi di sekolah atau sore hari di halaman rumah dalam pergaulan sehari-hari:

### 3. Latar belakang sosial budayanya

Masyarakat Kalimantan Selatan pada umumnya mengenal permainan ini. Anak-anak dari segala lapisan masyarakat dapat memainkan permainan ini, tidak terbatas pada golongan masyarakat tertentu saja. Anak yang memainkan permainan ini dapat terdiri dari anak petani, anak pedagang, anak nelayan, anak pegawai dan lain sebagainya.

### 4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut informasi pada informan dinyatakan bahwa permainan ini sudah ada dan berkembang pada waktu mereka masih kecil. Jadi dari keterangan yang diberikan oleh informan ini dapat kita simpulkan bahwa permainan ini sudah ada sebelum masa kemerdekaan.

## 5. Peserta/pelaku

### a. Jumlah pemain

Permainan bapatakan ini dilakukan secara perorangan. Jumlah pemainnya hanya 2 orang yaitu seorang sebagai pematak dan seorang lagi sebagai pencari. Pematak boleh juga dikatakan sebagai pemain yang pasang dan pencari sebagai pemain yang naik.

Dalam permainan perorangan ini, jumlah pemainnya kadangkala mencapai 6 atau 8 pemain. Jumlah pemain yang mencapai 8 orang ini dalam melakukan permainan tetap bersifat perorangan dan bermain berdua-berdua, yaitu satu sebagai pemain naik dan satu pemain pasang.

### b. Usianya

Anak-anak yang melakukan permainan ini berusia antara 7 (tujuh) tahun sampai 11 (sebelas) tahun. Anak yang berusia di atas 11 tahun dianggap sudah terlalu besar untuk memainkan permainan ini.

### c. Jenis kelamin

Permainan ini boleh dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki. Permainan campuran jarang sekali terjadi. Jadi apabila campuran jarang sekali terjadi. Jadi apabila permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki, maka semua pemainnya adalah anak laki-laki. Demikian pula sebaliknya apa bila perempuan yang memainkannya maka seluruh pemainnya adalah anak perempuan.

### d. Kelompok sosialnya

Anak-anak yang memainkan permainan ini terdiri dari anak berbagai lapisan dalam masyarakat, tidak terbatas pada golongan tertentu saja. Anak petani, anak nelayan, anak pedagang, anak pegawai, pelajar atau bukan pelajar dapat memainkannya bersama-sama.

## 6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini adalah ::

a. Alat permainan

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah beliang atau pecahan piring yang besarnya kira-kira sebesar biji jagung. Biasanya dicari yang warnanya putih perselin bukan putih kaca. Warna ini diperlukan supaya mudah kelihatan waktu mencari/menebaknya. Kalau pecahan beling ini sukar dicari, boleh saja diganti dengan potongan lidi atau kayu kecil dengan ukuran panjang  $1\frac{1}{2}$  cm dan lebarnya 3 mm.

Gambar sketsa I :



Pecahan beling



Potongan lidi

b. Lapangan permainan

Lapangan yang diperlukan untuk permainan ini tidak memerlukan lapangan yang luas. Apalagi kalau pemainnya hanya terdiri dari dua atau empat orang. Ukuran yang diperlukan cukup 3 X 4 meter.

Di atas lapangan yang berukuran 3 X 4 m tersebut para pemain sepasang-sepasang menentukan tempatnya masing-masing untuk bermain.

Tempat yang dipergunakan sepasang pemain hanya lingkaran kecil berukuran kira-kira  $\frac{1}{2}$  m diameter. Di atas lingkaran kecil inilah pemain yang pasang menanam belingnya yang kemudian dicari oleh pemain yang naik.

Lapangan yang dipergunakan untuk permainan ini biasanya mengambil halaman sekolah atau rumah yang tanah halaman tersebut sedikit berpasir untuk memudahkan menanam benda kecil yang disembunyikan di dalam pasir/tanah.

7. I r i n g a n m u s i k

Tidak ada iringan/illustrasi musik dalam permainan ini.

8. Jalannya permainan

a. Persiapannya

Sebelum permainan dimulai, alat permainan yaitu pecahan beling atau

penggantinya disediakan lebih dahulu. Biasanya anak-anak mencari beling tersebut di sekitar rumah atau sekolah. Kalau alat yang diperlukan sudah didapat, anak-anak yang akan bermain tersebut berkumpul di halaman rumah atau sekolah yang dianggap cukup luasnya menurut ukuran yang diperlukan.

Setelah semua anak terkumpul ditentukanlah lawan dalam bermain oleh anak-anak itu sendiri. Kemudian mereka melakukan pinsut untuk menetapkan pemain naik dan yang pasang. Selanjutnya apabila sudah ditetapkan yang pasang dan yang naik permainan pun di mulai.

b. Aturan permainan

Adapun aturan yang disepakati bersama dalam permainan ini antara lain :

1. Tebakan atas benda kecil yang disimpan oleh pemain pasang di dalam tanah yang ditetapkan hanya dengan membuat garis lingkaran kecil sebanyak 2 buah kira-kira berdiameter 10 cm
2. Apabila dalam tebakan dengan membuat lingkaran kecil menurut point 1 tersebut pemain yang menebak/naik mengenai benda beling yang disimpan, berarti tebakan kena. Dalam hal ini pemain pasang dianggap kalah dan harus ganti menebak.
3. Pada saat pemain pasang mulai menyimpan benda belingnya, pemain naik tidak boleh menyaksikan atau memerhatikannya. Apabila pemain naik tersebut ketahuan memperhatikan, maka penyimpanan beling diulang kembali.
4. Penentuan kalah menang ditetapkan setelah bermain maksimum 10 kali menebak.
5. Seorang pemain dinyatakan menang apabila dapat menebak kena sebanyak 6 kali.
6. Apabila tebakan hanya mencapai 5 kali kena, artinya tidak ada kalah atau menang.

c. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama dalam permainan ini adalah tahap untuk menentukan yang naik dan pemain yang pasang. Pemain yang pasang ialah permainan yang pasang ialah permainan yang kalah pinsut, sedangkan pemain yang naik adalah pemain yang menang pinsut.

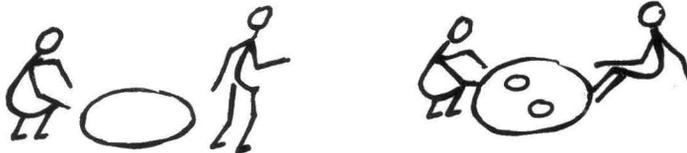
Sesudah selesai melakukan pinsut, misalkan A menjadi pemain

yang pasang dan B menjadi pemain yang naik atau penebak. A bersama-sama B membuat lingkaran kecil berukuran  $+ \frac{1}{2}$  meter garis tengahnya. Garis lingkaran dibuat dengan kayu tajam kebil atau cukup dengan ibu jari apabila tanahnya agak berpasir.

Setelah lingkaran bergaris tengah  $+ \frac{1}{2}$  meter tersebut selesai dibuat, A mulai menanam/mematak beling yang suah diperlihatkan bentukn a. B harus sedikit menjauh atau memalingkan badannya agar tidak menyaksikan/melihat A yang sedang menanam beling tersebut. A berusaha menanam sedemikian rupa sambil meratakan tanah sehingga tidak nampak bekasnya.

Beling yang ditanam dalamnya hanya sedalam  $+ \frac{1}{2}$  cm.

Gambar sketsa II :



Pemain sedang menyim-  
pan beling

Pemain sedang mencari  
beling yang ditanam

Sesudah beling selesai ditanam, A memberi tahukan B bahwa penanaman sudah dilaksanakan. B kemudian berpaling ke arah A dan mulai meraka-reka/memprkirakan letak beling tersebut. Dengan memgunakan kayu kecil yang agak tajam atau jari telunjuk sebagai penggantinya, B membuat lingkaran kecil berukuran maksimum 10 cm garis tengahnya.

Setelah itu A mengatakan bahwa pencarian benda beling tersebut berhasil atau tidak. Kalau tidak berhasil, A langsung memberitahu kan tempat dia menanam beling itu dari tanah dimana dia menanam nya.

Dengan tidak berhasilnya B menebak/mencari beling yang terta nam tersebut berarti A menang dan B kalah. Selanjutnya permainan diteruskan dengan A sebagai pemain yang pasang dan B sebagai pe main yang naik. Ternyata dalam beberapa kali saling tebak antara A dan B hasilnya adalah A dapat menebak keling yang disembunyi/di tanam, sebanyak 4 X, sedangkan B 6 X. Dari hasil tebakannya ini maka dapat disimpulkan bahwa B lah yang menang dalam permainan ini.

#### d. Konsekuensi kalah menang

Anak yang kalah harus mengakui keunggulan lawan yang menang. Sebaliknya yang menang biasanya merasa bangga atas kemenangannya.

Tidak ada sanksi apa apa atas pemain yang kalah atau pun yang menang dalam permainan ini. Mereka tetap berlaku sportif dalam bermain.

#### 9. Peranannya masa kini

Peranan yang diperoleh dari permainan ini adalah melatih anak untuk dapat mengira-ngira letak sesuatu yang tidak kelihatan dengan mata. Perasaan anak menjadi lebih peka. Walaupun benda yang dicari tidak nampak, tapi perasaan sering membantu untuk memberitahukan dimana adanya benda yang tersembunyi itu. Di samping peranan tersebut di atas, terlatih berbuat jujur dan berani mengakui kekalahan sendiri. Anak-anak dilatih agar slalu berlaku sportif.

#### 10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat menanggapi permainan ini cukup positif. Di samping sebagai sarana hiburan, alat-alat yang dipergunakan untuk bermain tidak memerlukan harga yang mahal atau tidak berharga sama sekali. Alat bisa dicari tanpa membeli. Permainan ini mengandung unsur edukatifnya yaitu membentuk sifat jujur. Jadi masyarakat beranggapan bahwa permainan ini dapat berkembang terus.

---

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
KALIMANTAN SELATAN

SKALA 1 : 1.300.000

BAPATAKAN



Kalimantan Tengah

Kalimantan Timur

TANJUNG

AMUNTAI

BARABAI

KANDANGAN

MARABAHAN

21

RANTAU

BANJARMASIN

21

MARTAPURA

21

TEBILARI

21

Selat  
Makassar

KOTA BARU

21

P.LAUT

Laut Jawa

## BAPATAKAN



*Dua orang anak sedang bermain bapatakan. Seorang pemain sedang menyembunyikan pecahan beling/potongan lidi ke dalam tanah dalam lingkaran permainan, sedang pemain satunya membalikkan badannya.*



*Seorang pemain sedang mencari pecahan beling/potongan lidi yang telah disembunyikan oleh pemain satunya.*



ALMA MATER PRESS OFFSET  
Banjarmasin