



PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN TIMUR



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan.

PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN TIMUR

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA 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 Timur, tahun 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 kerjasama 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 per-orangan di daerah.

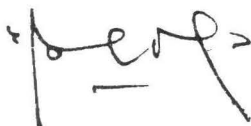
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Hasyim Ahmad, Dra. Ny. S. Indrawati Surachmad, Said Karim, Usman Ahmad dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. AHmad Yunus, Drs. H. Bambang Suwondo, Dr. S. Budisantoso, Drs. Singgih Wibisono

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.—

Jakarta, Desember 1982.

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo.

NIP. 130 117 589

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1980/1981 telah berhasil menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Timur

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

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

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

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

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

Jakarta, Desember 1982

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGANTAR	iii
KATA SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Tujuan	1
2. Masalah	2
3. Ruang lingkup	3
4. Pertanggungan jawab ilmiah	5
BAB II PERMAINAN RAKYAT	6
1. Bepanca	7
2. Timbek Juluk	13
3. Menyeput (menyumpet)	20
4. Cepli	28
5. Sipek Bulu Manuk	36
6. Belincar	42
7. Bemancek	49
8. Depril	57
9. Ma! Bekel	65
10. Bepukungan Rotok	71
11. Tam-tam Buku	77
12. Besimbon	83
13. Bebetisan	90
14. Kesepung	96
15. Bedam - Daman	100
16. Ceki	107
17. Retek	118
18. Rumba Biduk	124
19. Bebul	131
20. Sentarum Teliuq Uneekng Telulu'	136

BAB. I

PENDAHULUAN

1.1. Tujuan :

Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Rakyat Daerah yang dilaksanakan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah mempunyai tujuan yang penting yaitu menjaga adanya kelestarian corak permainan daerah yang beraneka ragam dikawasan bumi Nusantara ini. Hal ini dilaksanakan/dikerjakan karena mengingat perkembangan jaman dimana penetrasi dan akulturasi kebudayaan dengan adanya perpindahan penduduk sangat memungkinkan merubah corak serta bentuk permainan daerah.

Setiap daerah maupun setiap kelompok sosial manusia akan mempunyai corak permainan yang berbeda dengan kekhasannya sendiri. Hal ini dapat disebabkan karena sifat manusianya dan lingkungan geografisnya. Sebagai contoh misalnya, permainan balapan kuda pada mulanya adalah permainan yang berasal dari suku bangsa Truk di Asia Tengah dimana keadaan geografisnya sebagian besar adalah padang rumput yang luas.

Lepas dari corak dan bentuk permainan daerah yang berbeda-beda maka pada hakekatnya permainan itu juga mempunyai nilai-nilai sosial (social games), permainan yang mengandung unsur pelajaran (games of chance), permainan yang memerlukan keahlian (games of skile) permainan dengan unsur humor (buffonery) atau dengan kata-kata lain ditiap-tiap daerah corak dan bentuk permainan itu mengandung nilai-nilai; edukatif, rekreatif dan kompetitif yang sangat berguna bagi pembangunan yang sedang kita hadapi ini.

Permainan yang tumbuh seusia manusia itu pada umumnya adalah bertujuan untuk mengatasi kebosanan yang sudah menjadi sifat manusia dan sebagai hiburan manusia setelah lelah bekerja. Tetapi sebetulnya dalam perkembangan selanjutnya bukanlah sekedar mengatasi kebosanan dan hiburan saja, namun juga berkembang ke arah untuk mencapai prestasi.

Lepas dari pada tujuan permainan itu sendiri dengan segala jenis dan bentuknya maka Inventarisasi Permainan Daerah ini dilaksanakan dengan tujuan tertentu yaitu :

a. U M U M.

1. Agar Direktorat Sejarah dan nilai-nilai tradisionil Direkto-

rat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mampu menyediakan data dan informasi kebudayaan untuk keperluan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, penelitian dan masyarakat.

2. Menambah perbendaharaan bagi Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan.

b. KHUSUS

1. Mengumpulkan data dan menyusun bahan permainan rakyat Daerah untuk menanamkan sikap dan ketrampilan khususnya bagi generasi muda yang berkembang dalam masyarakat sebagai wadah hiburan ataupun kreatifitas di waktu luang.
2. Menjaga kelestarian permainan daerah agar tidak punah dan kemungkinannya untuk dapat dikembangkan.
3. Mendokumentasikan permainan daerah agar jika pada suatu saat permainan aslinya menghilang dari masyarakat, masih kita miliki dokumentasinya.

1.2. Masalah :

Banyak masalah yang harus dihadapi dalam melaksanakan inventarisasi Permainan Daerah ini, baik itu bersifat umum nasional ataupun khusus regional. Namun demikian kadang-kadang masalah yang dihadapi justru merupakan dorongan untuk melaksanakan kegiatan itu lebih baik lagi.

Masalah yang kita temui berupa :

a. Masalah Umum :

1. Terbatasnya dana untuk menginventarisasikan kebudayaan daerah yang tersebar di setiap wilayah sehingga hasil yang dicapai kurang padat, dan tidak sesuai dengan rencana.
2. Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai tradisional belum dapat sepenuhnya menyediakan data informasi kebudayaan yang terjalin dalam permainan rakyat, terutama untuk kepentingan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, penelitian maupun masyarakat.

3. Tidak adanya daftar khusus tentang data permainan daerah yang sudah berhasil diinventarisasikan maupun dipublikasikan, secara nasional.

b. Masalah Khusus :

1. Keadaan geografis Kalimantan Timur dimana banyak rawa-rawa, sungai dan kurang sempurnanya komunikasi menyebabkan sulitnya untuk mengunjungi daerah-daerah yang memang harus didatangi.
2. Penyebaran penduduk yang tidak merata.
3. Adanya pertemuan penduduk mengakibatkan terjadi akulturasi penetrasi kebudayaan sehingga mengakibatkan sulitnya mencari data tentang corak dan bentuk permainan yang betul-betul mewakili daerahnya (data original tidak kita dapatkan).
4. Penginventarisasian dan pendokumentasian permainan rakyat yang tersebar luar di perbagai daerah di Indonesia kiranya belum dapat ditangani dengan sebaik-baiknya apalagi pendalaman tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Padahal permainan daerah yang beraneka ragam corak dan bentuknya sangat berguna bagi perkembangan anak, bagi pengembangan daya kreatifnya dan sebagainya.
5. Luasnya Daerah Kalimantan Timur + 1,5 x Jawa dan Madura.

Itulah sebabnya Dokumentasi dan Inventarisasi Permainan Daerah itu tidak hanya penting artinya dalam masyarakat di daerah melainkan juga penting artinya dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan.

1.3. Ruang Lingkup :

Daerah Kalimantan Timur yang menjadi obyek penelitian dalam rangka Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Daerah th. 80/81 ini meliputi :

- a. Daerah Tingkat II Kota Madya Samarinda.
- b. Daerah Tingkat II Kabupaten Kutai.
- c. Daerah Tingkat II Kabupaten Bulungan.

- d. Daerah Tingkat II Kabupaten Berau.
- e. Daerah Tingkat II Kabupaten Pasir.

Pengambilan lokasi sebagai obyek penelitian dengan maksud agar setiap daerah dapat mewakili corak dan bentuk permainan-nya masing-masing.

a. **Kota Madya Samarinda.**

Merupakan daerah terminal yang berpenduduk heterogen sehingga di dapatkan corak kebudayaan yang beraneka ragam.

b. **Daerah Kabupaten Kutai.**

Daerah yang berpenduduk cukup besar bila dibandingkan dengan daerah yang lain, daerahnya cukup luas dan merupakan daerah yang paling banyak meninggalkan hasil budaya Kalimantan Timur, mengingat bahwa daerah Kutai adalah daerah induk . perdembangan kebudayaan di Kalimantan Timur.

c. **Kabupaten Bulungan.**

Kabupaten Bulungan yang terletak paling utara dari daerah Kalimantan Timur merupakan daerah yang tipis penduduknya. Namun demikian dalam kebudayaan pada umumnya daerah ini cukup potensial untuk daerah Kalimantan Timur bagian utara. Ada beberapa penduduk Suku Dayak yang tinggal di daerah ini seperti Kenyah, Kayan dan lain-lain.

d. **Kabupaten Berau.**

Wilayah Kabupaten Berau yang terletak antara 120^o Bujur Timur 116 Bujur Barat dan 1^o sampai dengan 4^o Lintang Utara berpenduduk + 35.594 jiwa dengan luas wilayah 32.700 km² dan daerah pantainya yang berbatasan dengan Selat Malaka, banyak mendapatkan pengaruh dari kebudayaan Bugis (Makasar). Mengingat Suku bangsa Bugis adalah suku bangsa pelaut maka, kemungkinan-kemungkinan tersebut sangatlah besar. Hal inipun akan mewarnai corak permainan daerah.

e. **Kabupaten Pasir.**

Daerah Kabupaten Pasir yang merupakan daerah yang berbatasan dengan Kalimantan Selatan berpenduduk sangat tipis me-

ngalami penyebaran penduduk yang sangat kecil, belum banyak mendapatkan pengaruh dari luar. Pengaruh yang mungkin di dapat adalah pengaruh kebudayaan daerah Banjar dan Bugis.

1.4. Pertanggung Jawaban Ilmiah :

Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Daerah ini dilaksanakan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Penelitian/pengecekan kepustakaan.
 - b. Pencarian informasi pendahuluan dan kepustakaan.
 - c. Penentuan lokasi.
 - d. Kelapangan :
 - Menghubungi informan-informan dan masyarakat.
 - Mengumpulkan data, peragaan dan pengumpulan peralatan.
 - e. Pembahasan dan pengolahan data.
 - f. Penyusunan naskah.
-

B A B. II

PERMAINAN RAKYAT

Permainan Rakyat di daerah merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh manusia di daerah sebagai pendukungnya, yang tujuannya untuk kepentingan pembinaan jasmani, sikap mental yang bersangkutan dan bahkan merupakan hiburan bagi masyarakat setempat.

Pada setiap daerah akan di dapatkan bermacam-macam bentuk permainan daerah yang dilakukan secara individual maupun kolektif dan bersifat edukatif, kompetitif maupun rekreatif.

Dari hasil penyelidikan yang dapat dikumpulkan di daerah Kalimantan Timur ini banyak mirip dengan corak dan bentuk permainan di daerah-daerah lain hanya namanya saja yang berbeda dan sedikit perbedaan tentang aturan permainan maupun penilaian.

Seperti telah disebutkan dalam bab pendahuluan bahwa corak permainan rakyat daerah itu akan dapat pula timbul karena pengaruh mileau geografis daerah, dengan demikian pula beberapa corak permainan di Kalimantan Timur ini yang tumbuhnya dipengaruhi oleh mileau geografis.

Berikut ini akan kami uraikan bentuk permainan rakyat daerah yang ada di Kalimantan Timur.

1. BEPANCA

Nama Permainan :

Permainan "bepanca" diambil dari istilah panca yang artinya lima. Istilah ini mendapat awalan *ber* yang dalam bahasa Kutai berubah menjadi *be*. Jadi istilah permainan ini apabila diterjemahkan secara harfiah berarti "berlima". Istilah berlima ini bukan berarti orangnya tetapi karena permainan ini mempergunakan lima jari sebagai alat permainannya.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilaksanakan tidak terikat oleh waktu. Dapat dilakukan pada siang maupun malam hari. Tidak pula terikat oleh upacara tradisional tertentu. Jadi dapat dilaksanakan pada setiap saat dan dimana saja apabila pemainnya ingin melakukannya.

Latar belakang sosial budaya.

Jenis permainan "bepanca" ini adalah milik semua lapisan masyarakat. Artinya baik masyarakat pedesaan maupun masyarakat perkotaan. Rakyat biasa atau golongan bangsawan tidak ada larangan untuk bermain. Tetapi kebanyakan dimainkan oleh masyarakat petani di desa.

Latar belakang sejarah perkembangannya.

Bagaimanakah latar belakang sejarah perkembangannya? sudah sulit untuk mencari asal usul jenis permainan ini. Karena corak dan bentuk permainan rakyat daerah seperti ini di dapatkan pula di daerah lain di luar daerah Kalimantan Timur. Permainan ini dikenal oleh semua lapisan masyarakat. Adapun cara melaksanakan permainan ini sama, hanya istilahnya saja yang berbeda menurut istilah daerah pemakainya.

Peserta/pelaku

Jumlah pemain : 2 orang, jika lebih diadakan penggantian pemain menurut ranking yang ditentukan :

Usia pemain : 5 – 40 tahun.

Jenis kelamin : Laki-laki.

Permainan ini sering dilakukan oleh kaum pria saja. Hal ini,

karena dalam permainan ini memerlukan kekuatan seseorang untuk mengalahkan lawannya.

Iringan permainan

Permainan ini tidak diiringi oleh bunyi-bunyian.

Perlitan dan perlengkapan

Untuk permainan ini tidak ada perlengkapan atau peralatan yang khusus. Akan tetapi hanya mempergunakan jari-jari tangan pemainnya saja.

Jalannya Permainan

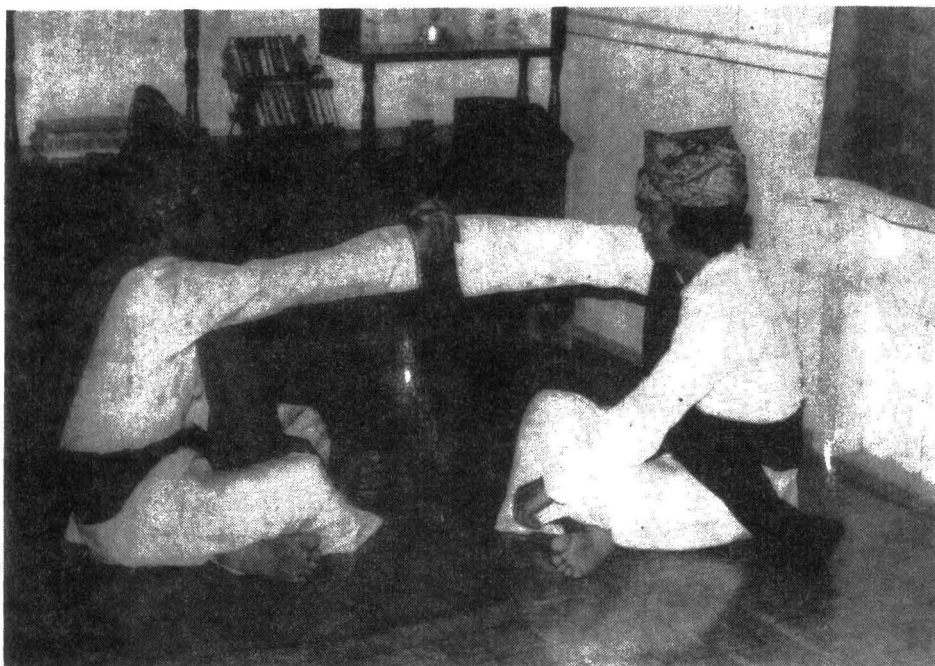
Sebelum bermain di dahului dengan suatu perjanjian yang disepakati bersama. Misalnya saja masing-masing pemain apabila bermain tangan tidak boleh bengkok, tidak boleh mendorong lawan, tidak boleh menekan tangan lawan kebawah, tangan harus lurus ke depan dan masih ada larangan-larangan lainnya yang sifatnya melemahkan pertahanan lawan.

Permainan dimulai dengan suatu hitungan, satu, dua, tiga. Setelah perjanjian itu disepakati bersama mulailah mereka melakukan permainan ini. Tangan yang akan berpanca harus sama. Misalnya kalau yang satu mempergunakan tangan sebelah kanan lawannya juga harus tangan sebelah kanan. Masing-masing tangan direntangkan lurus ke depan setinggi bahu dan tidak boleh salah satunya berubah.

Jari-jari kedua pemain saling dimasukkan diantara sela-sela jari lawannya yaitu jari-jari pemain pertama dimasukkan kepada jari-jari pemain kedua sebagai berikut. Jari kelingking pemain pertama dimasukkan antara jari tengah dan jari manis pemain kedua, telunjuk pemain pertama dimasukkan antara jari manis dan kelingking pemain kedua, sedang ibu jari masing-masing pemain terletak di sebelah luar.

Apabila jari-jari mereka sudah dimasukkan satu sama lainnya maka jari-jari mereka masing-masing dirapatkan dan agak merenggang. Kemudian kedua pemain bersama-sama memutar (memulas) tangan lawan ke arah yang berlawanan dengan arah putarannya dan tidak dapat membalikkan kembali itulah yang kalah.

Cara untuk mengalahkan lawan, biasanya sambil memutar kaitan tangannya harus diperkuat ketangan lawan agar tidak terlepas,



serta kekuatan lawan harus dapat dipergunakan untuk membalikkan tangannya, sehingga kekuatannya sendirilah yang dilumpuhkannya. Disinilah seorang pemain berperan dalam mengembangkan kreatifitas mencari upaya agar dapat mengalahkan lawan.

Kalau permainan ini dimainkan lebih dari dua orang maka pemenang dalam permainan pertama tadi menghadapi pula permainan berikutnya. Demikian seterusnya sampai kepada pemenang terakhir. Dan bila terus menang itulah yang dianggap sebagai pemenang dan biasa disebut juga jago penca.

Ada kalanya permainan ini dimainkan dengan misalnya group A terdiri dari 5 orang dan group B lima orang. Disini masing-masing satu lawan satu yang paling banyak menang itulah group yang menang. Permainan group ini dimainkan apabila pengikutnya banyak. Namun demikian apabila ingin mencari "si jago penca" maka dipakai cara yang pertama atau dengan cara sistim pool.

Versi lain dari bepanca ialah tapak tangan kedua pemain saling memegang dan kedua sikunya diletakkan di lantai atau meja, ataupun alas lainnya sebagai landasan. Masing-masing siku diletakkan pada landasan dengan posisi 45° , sedang posisi kedua pemain



boleh duduk berdiri maupun bertelungkup sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati. Setelah itu masing-masing pemain berusaha merobohkan tangan lawannya, sampai belakang tangan lawannya jatuh rapat ke atas landasan. Pemain yang tangannya jatuh rapat ke landasan dan tidak dapat bangun lagi itulah yang kalah.

Peranannya masa kini

Permainan jenis ini tidak banyak kita temui lagi, karena terdesak oleh banyaknya alat-alat permainan dan hiburan lain untuk mengisi waktu terluang. Tetapi kadang-kadang masih juga dimainkan oleh anak-anak laki-laki dengan maksud untuk menunjukkan kekuatannya. Hal ini kita sadari bahwa sepanjang jaman sifat manusia untuk menunjukkan kejantanannya selalu ada, oleh sebab itu jenis permainan yang mempunyai sifat demikian dapat kita jumpai dalam bentuk permainan lain.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini bersifat individual, jadi permainan ini hanya dapat dilakukan satu lawan satu. Kalaupun dimainkan beregu, cara penyelesaian bermainnya tetap satu lawan satu. Kalau dilihat cara

dan aturan permainannya jenis permainan ini mengandung unsur kompetitif yang lebih menonjol, karena yang dipentingkan dalam permainan ini adalah unsur mengadu kekuatan jasmani seperti halnya permainan Sumo di Jepang dan tinju yang sudah bersifat internasional. Namun demikian permainan ini juga mementingkan tehnik dan keterampilan individu dan mengandung unsur pendidikan dalam pelaksanaan permainannya. Permainan ini merupakan cara pergaulan yang segar dan penuh kejujuran karena setiap pemain harus mentaati peraturan yang telah disepakati bersama sebelum permainan dimulai. Sebaliknya jenis permainan ini mengajukan atau mengembangkan daya kreatif seseorang untuk menciptakan strategi dalam mempertahankan diri dari lawan.

Bentuk permainan ini dapat dikembangkan dengan mengatur cara permainannya yang lebih baik dan ditentukan peraturan-peraturan permainannya agar seragam. Karena permainan ini mengandung unsur keterampilan dan tehnik tersendiri yang merupakan kompetisi yang sehat dan berbentuk olah raga.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. lahir.	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Zainud- din	Samarin- da, 50 tahun	Guru Agama	Normal Islam	Islam	Bugis, Banjar Indonesia	Sama- rinda
2.	Hamzah	Samarin- da, 45	SD	SPG	Islam	Banjar, Bugis, Indonesia	Sama- rinda.
3.	Abd. Manaf	Tg. Re- dep, 59 tahun	Pensiun- an	Mulo	Islam	Banjar Kutai	Tg. Re- dep.

2. TIMBEK JULUK

Nama Permainan.

Timbek Juluk artinya tembakan memakai alat penusuk. Permainan ini diambil dari istilah bahasa Bulungan, Timbek artinya tembakan atau senapan, Juluk artinya tusuk atau tusukan. Dengan demikian "timbek juluk" adalah suatu permainan senjata atau tembakan dengan cara memakai tusukan. Disebut permainan tembakan karena dalam permainan ini terdengar bunyi letusan, seperti bunyi senjata.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu anak-anak sekolah libur panjang, yaitu pada saat menjelang bulan puasa, tetapi dapat juga dimainkan di luar waktu itu. Misalnya pada saat mulai menanam padi atau pada saat akan panen. Hal ini mungkin karena pada saat itu orang-orang tua pada sibuk bekerja dan anak-anak berusaha mencari kesibukan sendiri dengan jalan bermain bersama-sama. Karena kita ketahui bahwa pada musim bertanam ataupun musim panen masyarakat desa beramai-ramai pergi ke sawah untuk bekerja. Di sawah inilah mereka saling berjumpa, demikian pula anak-anak desa. Kesempatan beramai-ramai inilah mereka pergunakan untuk bermain bersama-sama sambil menanti orang tuanya selesai bekerja. Oleh sebab itu permainan ini sifatnya berkelompok yang terdiri dari beberapa orang, dan jenis permainan ini adalah sebagai pengisi waktu terluang dan sebagai liburan belaka.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara-upacara magis jadi tidak ada sanksi-sanksi lain yang berhubungan dengan agama bila permainan ini dimainkan.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, jadi dapat dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat. Tetapi permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak di desa, hal ini disebabkan karena di daerah pedesaan lebih banyak di dapatkan bambu-bambu kecil yang dipergunakan sebagai alat bermain.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

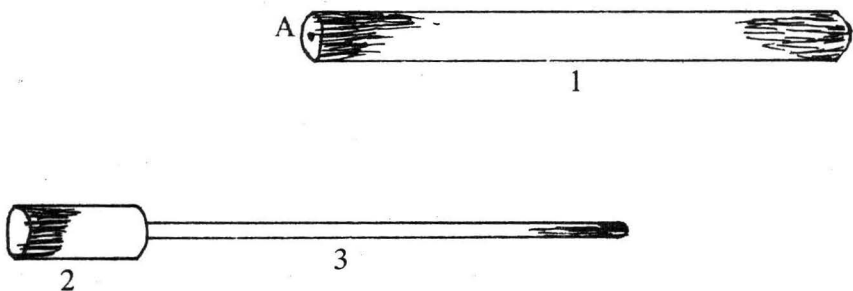
Permainan ini di daerah Bulungan sudah jarang kita jumpai lagi dan dari mana asal usulnya sudah sulit ditentukan, karena jenis permainan yang menyerupai permainan ini banyak pula tersebar di daerah-daerah lain di dalam wilayah daerah Kalimantan Timur ataupun di luar daerah Kalimantan Timur, hanya namanya saja yang berbeda, ada yang menyebut dengan nama "setokan"

Peserta Pelakunya.

Peserta dari para pemainnya tidak terikat dengan jumlahnya. Biasanya dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia antara 5-15 tahun.

Perlengkapan Permainan

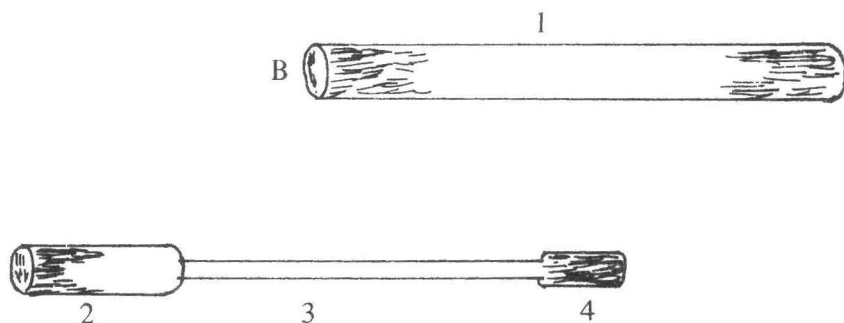
Alat permainannya terbuat dari bambu. Bentuknya ada dua macam, kalau yang dapat mengeluarkan bunyi (meletus) lubangnya kecil saja kira-kira kurang lebih $\frac{1}{2}$ cm dan sebagai alat penusuknya juga dari bambu yang sudah disisik sebesar lubang itu pula. Pada pangkal alat penusuk diberi berbulu sebagai tempat untuk memegang. Untuk jenis alat permainan ini dilengkapi dengan mempergunakan biji jambu atau kertas yang dibasahi kemudian dipilih kecil-kecil dan dijadikan pelor.



Keterangan :

- A. 1. Sepotong bambu (badan)
- 2. Tangkai.
- 3. Juluk.

Bentuk yang kedua tidak mengeluarkan bunyi. Alat permainan yang kedua ini dimainkan dengan mempergunakan air. Bambu yang dipergunakan sebagai senjata agak tipis sedang lubangnya antara satu sampai dua sentimeter. Ujung bukannya tidak dipotong, tetapi diberi berlubang agar air dapat keluar dari lubang tersebut. Pada alat penusuknya diberi semacam klep yakni dengan membalut ujungnya dengan kain yang besarnya sebesar lubang pada bambu tersebut.



Keterangan :

- B. 1. badan
2. tangkai
3. juluk
4. kain/klep.

Iringan Musik. Permainan tidak diiringi dengan musik.

Jalannya Permainan

1. Persiapannya :

- 1.1. Sebelum permainan dimulai biasanya salah satu anak tampil sebagai sponsor mengajak teman-teman yang lain untuk membuat alat permainannya. Setelah alat permainannya selesai dibuat mereka mulai membagi kelompok dan kemudian mulailah mereka mempergunakan alat permainannya.
- 1.2. Pada ujung alat permainan ini diisi dengan kertas yang dibasahi dan sudah dipilin atau dengan isi buah jambu yang masih kecil. Pada ujung alat permainan tersebut disumbat dengan maksud agar udara di dalam bambu

tadi dapat dipadatkan sehingga akan terjadi letusan apabila ditusuk dan sumbat tersebut akan terlempar keluar. Oleh sebab itu tusukannya agak dibuat lebih panjang.

2. Aturan Permainan

Pada awal permainan ditetapkan beberapa peraturan yang disepakati bersama, misalnya pada waktu menembak, peluru tidak boleh diarahkan kepada lawan karena hal itu akan mendatangkan bahaya. Jadi arah peluru harus diarahkan ke atas. Apabila permainan dengan mempergunakan pelor maka yang unggul adalah yang alat permainannya mengeluarkan bunyi letusan yang keras, sedang bila mempergunakan air maka yang semprotan lebih jauh itulah yang unggul. Bila permainan ini dilakukan anak-anak banyak maka mereka membentuk group, biasanya dua group. Untuk jenis permainan yang mengeluarkan bunyi masing-masing group mulai berlomba mengisi peluru dan meletuskannya senjata masing-masing sehingga mengeluarkan bunyi bersaut-sautan atau kemudian dua kelompok tadi saling serang-menyerang.

3. Tahap-tahap Permainan

Permainan ini tidak mempunyai batas waktu yang ditentukan. Biasanya asal anak-anak sudah bosan atau lelah, permainan akan selesai seperti telah disebutkan diatas bahwa permainan ini dapat dimainkan secara individuil yakni mana yang lebih keras mengeluarkan bunyi letusan atau mana yang lebih jauh menyemprotkan air itulah yang menang, dan dapat dimainkan dengan jalan kelompok yakni dengan menirukan tentara-tentara pada waktu saling serang menyerang. Di sini tidak di dapatkan tahap-tahap permainan yang teratur hanya cara menggunakan alat permainan serta cara membuatnya yang harus cermat agar dapat memuaskan hati permainannya. Untuk versi yang mempergunakan alat permainan yang kedua yakni alat dari bambu yang berlubang besar, penggunaannya seperti pompa memakai klep (yang terbuat dari kain). Caranya, mula-mula air disedot agar masuk ke dalam bambu itu, kemudian didorong dengan alat penusuknya, sehingga keluarlah air tadi dari lobang yang telah dibuat, menyerupai air mancur. Untuk permainan ini biasanya dilakukan anak-

anak yang tempat tinggalnya dekat sungai atau danau dan anak-anak bermain pada waktu air pasang.



Peranannya Masa Kini.

Bentuk permainan ini di jaman sekarang sudah jarang dijumpai karena terdesak dengan permainan modern, terlebih-lebih lagi di daerah kota. Permainan ini dipermodern bentuk dan penggunaannya dengan bermacam-macam jenis pestol-pestolan yang mengeluarkan suara atau yang mengeluarkan air (pestol air). Sehingga karena alat permainan itu sudah tersedia, anak-anak sudah tidak terpikirkan lagi.

Dari bentuk alat permainan yang mengeluarkan air ini kemudian berkembang sebagai alat yang digunakan sebagai pompa untuk menyemprot hama. Sebelum ada penyemprot hama yang modern seperti sekarang ini, petani-petani pada waktu dulu sebelum mengenal obat penyemprot hama pada waktu senja di setiap sudut ladangnya dibakar kulit-kulit kayu atau kepiting laut sambil membaca mantra lalu mengelilingi ladangnya sambil menyemprotkan

air yang sudah diberi mantera tadi. Kemungkinan pula senapan angin sekarang ini berasal dari alat permainan ini. Karena dasar-dasar tekanan udara untuk mengeluarkan peluru sama. Senapan angin sekarang sudah dijadikan alat olah raga, juga pompa sepeda mempunyai bentuk konstruksi alatnya sama karena dapat menghasilkan angin. Sehingga sekarang ini dapat dibuat bermacam-macam pompa untuk menghasilkan angin.

Tanggapan Masyarakat

Permainan ini sangat mengasyikkan bagi para pemainnya dengan mengundang rasa gembira di hati anak-anak. Dengan permainan ini anak-anak mengidentifikasikan dirinya sebagai seorang prajurit yang gagah berani dalam medan pertempuran apabila kita tinjau jenis permainan ini menanamkan jiwa kepahlawanan. Oleh sebab itu tanggapan masyarakat masih positif dengan adanya bentuk permainan semacam ini meskipun alat permainannya berbeda, apakah itu berbentuk timbok juluk, pestol air atau yang sejenisnya.

DAFTAR INFORMAN

No. 1	N a m a	Tempat tgl lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	A. Mah- mud	Tg. Selor 40 th	Guru Agama	PGA	Islam	Bulung- an, Indo nesia	Tg. Selor
2.	Pengian Intan	Tg. Palas 43 th	sda	SD	Islam	Bulung- an, Indo- sia	Sama- rinda
3.	Kornelis	Mulau, 43 th	Dep. Agama	—	Kristen	Benua, Indonesia, Tunjung	Mulau

3. MENYEPUT (MENYUMPET)

Nama Permainan.

Nama permainan ini berasal dari bahasa Bulungan dari kata seput (saput) yang artinya sumpitan. Jadi menyeput menurut orang Bulungan adalah menyumpit, sedang dalam bahasa Dayak Kenyah disebut ngeleput (ngalaput). Sedang untuk orang-orang di Jawa menyebut tulup. Untuk orang-orang Dayak lainnya ada yang menyebut sipit, sapot atau sipot.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Pada jaman dahulu permainan ini dimainkan tidak terikat oleh waktu atau peristiwa tertentu. Tetapi biasanya dilakukan pada siang hari. Namun demikian lama kelamaan permainan ini kemudian dimainkan pada saat diadakan keramaian atau pada waktu upacara-upacara adat. Permainan dalam upacara-upacara adat tersebut dilakukan dengan jalan dipertandingkan, bahkan tidak jarang permainan ini dijadikan sarana untuk mengadakan sayembara yang menunjukkan ketrampilan seorang pemuda. Seorang pemuda yang pandai penyumpit akan menjadikan kebanggaan dan pujaan gadis-gadis.

Sering pula pada saat merayakan hari ulang tahun kota Tenggarong diadakan pertandingan menyumpit yang sudah diolah seperti pertandingan memanah dengan memperhitungkan nilai dan dilengkapi dengan alat entral board.

Latar belakang Sosial Budaya.

Permainan ini adalah milik seluruh lapisan masyarakat baik itu masyarakat biasa maupun dari golongan bangsawan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sumpitan yang dalam bahasa Dayak disebut sipet, sapot atau sipot adalah merupakan senjata pusaka bagi masyarakat Dayak di daerah pedalaman Kalimantan. Jenis senjata ini lebih populer di daerah Kalimantan karena daerah ini sebagian besar terdiri dari hutan dan bergunung-gunung. Lagi pula penduduk di Kalimantan ini sangat jarang sehingga kemungkinan senjata panah sangat kecil. Dari fungsinya sebagai senjata (tentunya disini adalah senjata berburu dan alat bela diri), maka kemudian anak-anak meniru

dengan membuat alat yang serupa dari bambu dan dipakai untuk menyumpit, yang kemudian permainan ini berkembang merembet ke daerah perkotaan dan kemudian hilang kembali di desak oleh bentuk-bentuk permainan baru.

Para pelaku.

Permainan ini tidak terikat jumlahnya paling sedikit dua orang. Para pemain boleh anak-anak sampai orang dewasa, yang umurnya antara 5 sampai 50 tahun.

Untuk golongan anak-anak permainan ini dipakai untuk memuaskan hati jadi mencari kegembiraan sedang di kalangan orang dewasa alat permainan ini mengandung nilai tersendiri yakni nilai kebanggaan. Pelakunya hanya pria saja, sebab permainan mengutamakan kekuatan phisik.

Perlengkapan Permainan.

Alat permainan ini jelas adalah sebuah sumpitan yang lengkap dengan peralatannya, yang biasa disebut seperangkat sumpitan.

Perlengkapan terdiri dari :

1. Sebatang sumpitan (keleput = bahasa Dayak Kenyah) yang panjang keseluruhannya $1\frac{1}{2}$ depa kira-kira 2,20 m.
2. Sebatang sumpitan itu terbuat dari sebatang bambu (ini yang biasa dipakai oleh anak-anak) atau dari kayu ulin (ini untuk orang dewasa). Kayu ini dibentuk bulat, panjang ditengahnya diberi berlobang + 3 mm yang lurus dan licin seperti laras senapan. Cara membuatnya apabila sumpitan tersebut dari kayu, mula-mula dicari kayu yang keras dan lurus misalnya kayu ulin dan kemudian dilubangi. Untuk melubangi ada dua cara;

Cara yang pertama.

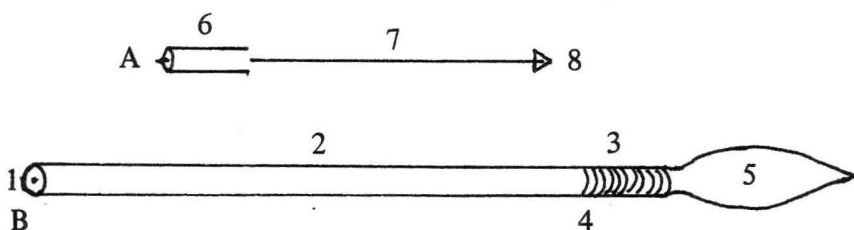
Dengan meletakkan sebatang kayu yang akan dijadikan pada arus air sungai. Pada ujungnya dibuatkan baling-baling yang dapat berputar oleh arus kemudian dihubungkan dengan kawat sehingga dapat berputar serta berfungsi seperti mata bor. Pekerjaan ini lamanya tidak tentu tergantung kuatnya arus air sungai.

Cara Kedua.

Sebatang kayu yang lurus diikat pada sebatang pohon yang lurus pula, kemudian si pembuat naik ke atas pohon tadi dan dari atas pohon kayu tadi ditonjok-tonjok (ditusuk-tusuk) dengan kawat sampai batang kayu yang akan dijadikan sumpitan tadi berlubang. Lubang yang dibuat harus lurus, sebab apabila tidak lurus peluru atau anak sumpitan tidak akan dapat keluar dengan baik sehingga sasaran yang dituju tidak akan tepat.

Setelah lubangnya selesai dibuat barulah batangnya diraut dan diperhalus, hingga garis tengahnya menjadi kira-kira tiga sampai empat sentimeter dan enak untuk dipegang.

3. Pada ujungnya dikaitkan mata tombak yang dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "bulo keleput" gunanya sebagai tombak. Tepat bertentangan dengan mata tombak itu dikaitkan pula sebagai pembidik (visir) yang terbuat dari batu yang dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "kedana". Pada mata tombak tadi diberi tali pengikat dari rotan disebut "kaput" (lihat gambar).



Keterangan :

- A. Langan (luangan).
- B. Keleput (sumpitan).
 1. Lubang keleput
 2. Batang keleput.
 3. Kaput
 4. Kedana.
 5. Bulo keleput.
 6. Pijing
 7. Batang langan
 8. Salu' atau Pago.

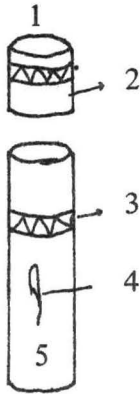
4. Di tengah-tengah batang itu dilubangi kira-kira garis tengahnya satu sentimeter yang membujur sepanjang sumpitan itu, dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "lufang keleput".

5. Anak sumpitan atau pelurunya, dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "langan" yang tak beracun disebut *langan bela*. Anak sumpitan ini terbuat dari sebilah kulit batang enau (*Orenga Sacharifera*), yang diraut dan pada ujungnya dibuat runcing dengan maksud agar mudah untuk menembus sasarannya. Panjang anak sumpitan kira-kira dua puluh sentimeter, diberi ekor yang terbuat dari empelur enau atau dari gabus. Besar ekornya sebesar lubang sumpitan, gunanya agar anak sumpitan dapat dihembus serta lurus jalannya. Ekor ini dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "Pijing", panjangnya kira-kira satu sentimeter. Pada ujungnya yang runcing diberi racun dalam bahasa Dayak Kenyah disebut *Salu* (*Salu'*) sedang dalam bahasa Bulungan disebut *Upas*.

Kalau untuk menyumpit binatang yang besar (babi, rusa, kijang dan sebagainya) pada ujung sumpitan diberi besi yang dibungkus dengan racun, yang dalam bahasa Dayak Kenyah disebut "Pago". Pago ini gunanya agar binatang yang disumpit cepat mati. Pada saat berpegang alat ini juga dipakai mereka disamping dukung (semacam keris), talawang dan dongdang (berupa bambu runcing yang diberi busur). Racun yang dipergunakan terbuat dari racun ular atau getah kayu (*siren*). Binatang buas atau manusia yang terluka dan kena racun ini dalam waktu singkat akan binasa.

6. Tempat menyimpan anak sumpitan (*langan*).

Tempat *langan* ini terbuat dari bambu tipis yang panjangnya kira-kira tiga puluh sentimeter. Tempat ini diberi tutup yang terbuat dari bambu juga, yang tingginya kira-kira enam sampai delapan sentimeter. Tutup ini gunanya agar racun sumpitan itu tidak menguap. Tutup ini disebut "kep" oleh suku Dayak Kenyah, karena apabila racun ini menguap keampuhannya pun akan berkurang sehingga akan membahayakan bagi pemiliknya. Kadang-kadang ada pula yang tutupnya terbuat dari kayu yang berukir, agar bambu atau bumbung itu tidak mudah pecah diberi ikatan atau sampai yang disebut "belat", dan agar mudah dibawa kemana-mana tabung bumbung ini dibuatkan tangkai yang dikaitkan di pinggang. Tangkai ini disebut "Sip".



Buan telur ' (tempat langan)

1. Kep.
2. Belat
3. Sip
4. Badan buan telur'

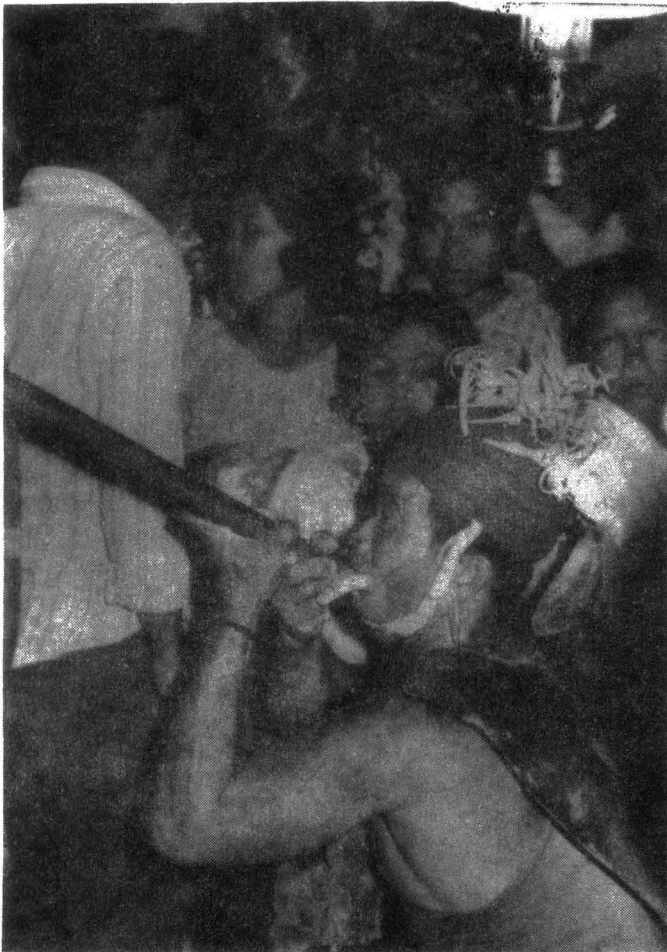
Iringan Musik.

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan.

1. *Persiapannya* : tentu saja dibuat satu perangkat alat sumpitan. Ini berlaku bagi permainan orang dewasa. Sedang apabila anak-anak yang bermain maka yang perlu dipersiapkan adalah sumpitan yang terbuat dari bambu dan pelor dari tanah liat yang dipilir bulat-bulat kecil-kecil. Apabila permainan lebih dari 3 orang (banyak orang) maka dibentuk kelompok. Tapi permainan kelompok ini hanya berlaku pada anak-anak saja, sebab orang dewasa bermain secara perseorangan.
2. *Aturan permainannya* : Untuk jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak, biasanya anak-anak tersebut membagi groupnya menjadi dua kelompok tadi masing-masing bersembunyi dan saling menyerang seperti layaknya tentara yang sedang bertempur. Setiap anggota kelompok yang lebih dahulu melihat musuhnya segera menyerang dengan mempergunakan sumpitannya, siapa yang kena dianggap mati. Untuk membuktikan kena atau tidak tanah liat itu akan melekat pada sasarannya. Untuk menentukan siapa yang kalah di hitung regu mana yang banyak mati. Demikian seterusnya sampai mereka lelah bermain. Untuk orang yang sudah dewasa permainan ini bersifat pertandingan. Sebelum pertandingan biasanya diadakan suatu latihan keterampilan menyumpit. Persiapan menyumpit itu antara lain, cara memegang sumpitan itu harus betul, yakni tangan kiri mengenggam pangkal sumpitan di

dekat mulut dengan arah menghadap ke atas. Memegangnya harus kuat agar sumpitan tidak bergerak dan lubangnya tepat di atas kedua bibir. Telapak tangan kanan dipakai sebagai penyangga, tangan harus lurus, siku agak melengkung sedikit. Pada mulanya belajar menyumpit batang pisang sampai tembus. Jarak menyumpit semakin lama semakin jauh, kemudian menyumpit benda keras sampai tembus, misalnya kualii besi



atau benda keras lainnya. Cara pertandingan itu ialah dengan menyumpit sasaran seperti diatas. Untuk menentukan pemenangnya ialah siapa yang paling jauh dapat menembus sasaran atau yang paling tepat mengenai sasaran. Selain itu ada juga pertandingan menyumpit burung. Siapa yang mendapatkan burung itulah yang menang. Suku yang paling terkenal pandai menyumpit adalah suku Dayak Punan. Mereka dapat menyumpit burung yang hinggap diatas pohon yang tingginya sampai duaratus meter.

Peranannya masa kini

Dalam perkembangannya sekarang ini permainan ini sudah jarang kita temui hanya saja pada peragaan. Ulang tahun kota Tenggarong permainan ini dipertandingkan dengan menggunakan central board. Kemudian di hitung nilai yang paling banyak jumlahnya yang mengenai sasarannya sama seperti halnya pertandingan memanah.

Tanggapan Masyarakat

Sampai sekarang menyumpit ini masih terdapat di daerah pedalaman Kalimantan Timur. Bagi masyarakat pedalaman pekerjaan menyumpit sudah menjadi adat mereka bahwa setiap manusia harus memiliki sumpitan terutama sebagai alat berburu dan senjata. Jadi keterampilan menyumpit masih diperlukan mereka. Kelihatannya permainan ini mulai berkembang ke arah olah raga seperti halnya memanah. Dengan demikian untuk permainan menyumpit ini tanggapan masyarakat sangat positif untuk menerima dan melestarikan kembali.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Maimu- nah	Tgr. 68 th	—	—	Islam	Kutai, Banjar, Indonesia.	Tengga- rong.
2.	Cebong	Tg. Isui 70 th	—	—	Kris- ten	Benua, Indonesia.	Tg. Isui.
3.	Abd, Gani	Tgr. 59 th	Swasta	OCVIA	Islam	Banjar, Kutai, Indonesia.	Tengga- rong.
4.	Samuel Kasran.	Melak 43 th	Penilik Kebuda- yaan	SPG	Kris- ten	Benua, Indonesia Tanjung	Sama- rinda

4. CEPLI

Nama Permainan

"Cepli" artinya membanting. Sebutan ini dipergunakan untuk memberi nama sebuah permainan yang cara bermainnya adalah dengan jalan membanting alat permainannya.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan pada siang hari. Tujuan dari permainan ini sekedar hiburan dan pengisi waktu senggang saja. Jenis permainan ini tidak memerlukan kekuatan fisik seperti halnya permainan "bepanca" ataupun "mengeput". Disini seorang pemain hanya diperlukan keterampilan untuk membanting alat permainannya.

Latar belakang Sosial Budaya

Permainan ini adalah milik semua lapisan masyarakat, baik itu dari kalangan bangsawan, pegawai tinggi atau rakyat biasa asal mau bermain tidak ada yang melarang.

Latar belakang Sejarah Perkembangan

Permainan ini sebelum terdesak oleh alat permainan yang modern, dahulu di Kalimantan Timur berkembang di daerah-daerah Bulungan, Berau dan Kutai. Tetapi sekarang sudah jarang kita jumpai lagi. Sedang dari mana asal-usul permainan ini sudah sulit untuk ditentukan.

Alat Permainan

Alat permainan yang diperlukan adalah mata uang logam kuningan yang bernilai satu sen (Belanda). Salah satu permukaannya diasah sampai tipis, sehingga gambar pada bagian itu hilang. Jadi hanya salah satu gambar saja yang masih ada, yakni bagian yang tidak diasah. Maksud dan tujuan menipiskan mata uang logam ini adalah agar mudah terbalik-balik apabila dibanting. Sehingga si pemain dapat memutar balikkan mata uang logam itu, oleh sebab itu disini diperlukan keterampilan khusus bagi seorang pemain untuk mempermainkan alat permainannya.

Para pelaku

Permainan ini bersifat individu dan kelompok. Dengan permainan ini terjadilah pergaulan yang harmonis dan mendidik kejujuran. Jumlah pemainnya tidak terbatas paling sedikit dua orang, dan bila tidak lebih dari dua orang cara bermainnya bergiliran menurut perjanjian dalam ketentuan permainannya. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak pria saja yang berumur kira-kira enam sampai tujuh belas tahun.

Iringan Musik – Tidak ada.

Jalannya Permainan

1. *Persiapannya*: Bagi seorang calon pemain harus mempunyai dua buah mata uang logam kuningan yang bernilai satu sen (uang Belanda), dan sudah dipersiapkan lebih dahulu. Alatnya ini disebut "kebot" sebelum bermain diadakan undian dengan "siutan" dan apabila lebih dari dua orang undian dilakukan dengan hum-pim-pa, siapa yang menang dalam undian dialah yang berhak bermain dahulu dan membanting kebot. Demikian seterusnya permainan dilakukan berdasarkan urutan pemenang dalam undian sampai selesai.
2. *Aturan Permainan* : Sebelum bermain aturan-aturan permainannya haruslah disepakati bersama, misalnya kesepakatan tentang alat permainannya bagian yang mana yang menjadi milik lawan. Misalnya dalam kesepakatan tadi bagian yang halus (diasah adalah miliknya) sedang bagian yang kasar (yang tidak diasah) adalah milik lawan. Benda yang dipakai sebagai taruhan dan jumlah taruhannya pun harus ditetapkan pula. Apabila tidak dipergunakan benda taruhan (seperti misalnya kertas bungkus rokok dan sebagainya) makan untuk menentukan siapa pemenangnya biasanya ditentukan sampai seratus. Jadi siapa yang mencapai jumlah seratus lebih dulu itulah yang menang. Demikian sampai mereka lelah bermain. Mereka merasa bangga apabila ia bermain dengan baik dan menang.
3. *Tahap-tahap permainan* : Setelah diadakan undian maka pemain pertama adalah pemenang pertama dalam undian. Kedua mata uangnya (kebat) dipegang dengan jalan menelungkupkan kedua muka yang diasah tadi atau boleh juga sebaliknya, asal penangkupan itu agak merenggang. Alat kebat ini dipegang

dengan tiga jari yaitu, jari tengah, telunjuk dan ibu jari. Ibu jari dan jari tengah sebagai pemenang dan jari telunjuk berfungsi sebagai penahan (penyangga) agar pada waktu mengayun, tangan letaknya tidak berubah.

CEPLI



Setelah dipegang baik-baik lalu tangan diayun kemudian dibanting keras-keras ke lantai. Sesampai dilantai mata uang tadi akan melenting dan berbalik-balik. Bila kedua mata uang tadi sudah berhenti bergerak kemudian letaknya dilihat oleh seluruh pemain kalau letak kedua mata uang itu bertelentang pada bagian yang diasah itu berarti hidup, biasanya disebut "ukir". Apabila terlentang kedua-duanya pada bagian yang bergambar itu berarti hidup dengan nama "belong".



UKIR



BELONG

Bila yang terlentang berbeda pada permukaannya, yaitu yang satu pada bagian yang diasah dan yang satu, pada bagian yang bergambar ini berarti mati. Jadi pemain pertama tadi yang sudah bermain apabila jatuh pada posisi mati (satu tertelentang dan satu tertelungkup) maka ia harus diganti oleh pemenang undian berikutnya. Kalau pemain tadi pada waktu menjatuhkan kebat dan kebat jatuh pada posisi hidup ia boleh bermain terus sampai berulang-ulang bila permainannya hidup terus.

Permainan ini biasa juga berkelompok. Misalnya terdiri dari dua kelompok. Masing-masing kelompok mengumpulkan jumlah nilai yang di dapatkan dari para anggotanya. Cara bermainnya sama seperti di atas, hanya saja karena permainan ini sifatnya kelompok melawan kelompok, maka jalannya permainan ini sifatnya kelompok melawan kelompok, maka jalannya permainan agak sedikit berbeda. Dua kelompok tersebut bermain mengadakan undian dulu, yaitu salah satu anggota tampil untuk mewakili kelompoknya mengadakan undian. Bagi kelompok yang menang boleh bermain lebih dulu. Untuk kesempatan ini diberikan kepada salah satu anggota kelompoknya untuk bermain, apabila pada kesempatan pertama ini, permainannya mati maka kesempatan kedua diberikan kepada lawan kelompoknya. Pada kelompok ini pun kesempatan bermain diberikan kepada salah satu anggota kelompoknya sampai permainannya mati kemudian diberikan pada salah satu anggota kelompoknya, sampai permainannya mati kemudian diberikan kepada anggota kelompok lawan, tentunya disini yang bermain adalah yang belum mendapat giliran dalam permainan pertama. Demikian seterusnya sampai pemain itu mencapai nilai yang telah disepakati bersama. Bagi kelompok yang telah mencapai nilai itulah yang menang. Oleh sebab itu bagi seorang yang pandai atau yang terampil mempermainkan kebatnya dia akan menjadi kebanggaan kelompoknya.

Versi lain dari permainan ini ada juga yaitu permainan tersebut sudah mengarah pada perjudian. Karena dalam permainan tersebut memakai "taruhan" yang berupa uang. Permainan jenis ini di dapatkan di daerah Berau. Cara dan proses bermainnya sama, hanya ada sedikit perbedaan. Sebelum permainan dimulai seperti biasanya diadakan undian lebih dulu dan juga diadakan kesepakatan tentang alat permainannya bagian yang mana yang menjadi miliknya dan bagian yang mana yang men-

jadi milik lawan. Misalnya dalam kesepakatan tersebut bagian yang halus (diasah adalah miliknya sedang bagian yang kasar (yang tidak diasah) adalah milik lawan.

Jumlah yang dipakai sebagai taruhan juga harus disepakati bersama, apabila permainan sudah dimulai kebot di banting dan kebetulan jatuh tertelungkup pada bagian yang diasah maka uang taruhan adalah menjadi miliknya tetapi apabila jatuh dan tertelentang pada bagian yang tidak diasah (kasar) maka ia harus membayar lawannya. Cara melempar kebot untuk daerah Berau agak berbeda, yaitu dengan cara dilempar ke atas, dan bukan disebut cepli tetapi disebut "uki".

Peranannya Masa Kini.

Pada jaman sekarang ini ada jenis permainan yang hampir menyerupai. Anak-anak pada jaman sekarang tidak lagi mempergunakan mata uang sebagai alat permainannya, tetapi mempergunakan gambar-gambar. Anak-anak sekarang tidak perlu mengasah alat permainannya sebelum mereka bermain, cukup dengan membeli gambar saja di toko kemudian digunting-gunting. Gambar ini memang sudah ada dijual di toko-toko. Cara bermainnya sama, sebagai taruhannya bukan lagi uang melainkan gambar juga. Gambar yang dibeli di toko di gunting-gunting menyerupai kartu. Bentuk permainannya melempar gambar baru ini kami kira merupakan perkembangan dari jenis permainan "cepli" atau "uki".

Jenis permainan ini apabila kita tinjau mengandung nilai positif dan negatif dalam segi pendidikan dan pengajaran. Dikatakan demikian karena dalam permainan ini secara tidak langsung mengajarkan anak untuk dapat menghitung bilangan dari nilai yang di dapat dari permainannya, permainan ini juga mendidik anak untuk berbuat jujur, yaitu terlihat pada saat menelungkupkan alat permainannya, tetapi permainan ini juga mengandung nilai negatif sebab permainan ini mempergunakan uang sebagai taruhannya, karena pada pihak yang kalah kadang-kadang membeli kartu pada pihak yang menang sehingga pihak yang menang akan mendapatkan uang banyak. Dengan demikian seakan-akan ada perjudian yang terselubung. Untuk pendidikan anak kurang baik.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini saat sekarang sudah tidak kita jumpai lagi, kalau

pun masih ada pada jaman sekarang ini sangat berbahaya bagi anak-anak, karena sudah mengarah pada judi. Sehingga jenis permainan cepli atau uki ini tidak perlu dikembangkan.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	A. Mah- mud.	Tg. Se- lor 40 th	Guru Agama	PGA	Islam	Bulungan Indonesia	Tg. Selor.
2.	Pengian Intan	Tg. Pa- las. 43 th	Guru Agama	SD	Islam	Bulungan Indonesia,	Sama- rinda
3.	Kornelis	Melak. 47 th	Dep. Agama	—	Kristen	Benua, Indonesia, Tunjung	Melak

5. SIPEK BULU MANUK

Nama Permainan

"Sipek Bulu Manuk" terdiri dari kata-kata (sipo') yang artinya tendang atau sepak, bulu manuk artinya bulu ayam. Jadi sipek bulu manuk artinya menendang bulu ayam punggung ke arah keatas (melambung). Istilah ini diambil dari istilah Bulungan sebuah Kabupaten yang terletak paling utara dan wilayah Kalimantan Timur.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini biasanya dilakukan pada siang hari saat musim kemarau dan sehabis menanam padi.

Latar belakang Sosial Budaya.

Pada mulanya permainan ini berkembang di daerah pedesaan, karena alat yang dipergunakan adalah bahan-bahan disekitar ladang para petani. Lambat laun jenis permainan ini merembes sampai di kota-kota dengan alat permainan yang lain pula dan bahkan dengan mempergunakan istilah-istilah lain. Jadi permainan ini adalah milik anak-anak dari segala lapisan baik desa, kota maupun bangsawan.

Latar Belakang Sejarah perkembangannya.

Permainan ini pada awal perkembangannya mempergunakan alat permainan yang terbuat dari getah karet (para), karena itu permainan ini dulunya adalah dari pedesaan. Tetapi dilihat dari banyaknya istilah lain yang dipakai untuk memberi nama jenis permainan ini, maka ini berarti bahwa permainan ini sudah menyebar di berbagai daerah baik itu di dalam wilayah Kalimantan Timur ataupun di luar Kalimantan Timur sedang dari mana asal-usulnya tidaklah dapat diketahui. Ada sebagian daerah yang menyebut permainan ini dengan nama *ik-ol* yaitu dari bahasa Cina yang diambil dari istilah hitungan Cina, sebab permainan ini juga memakai hitungan. Selain istilah yang berbeda alat permainannya pun juga berbeda. Di sebagian daerah misalnya tidak mempergunakan getah karet, tetapi mata uang Belanda sebagai bahan pemberatnya dengan bulu ayam sebagai bulu-bukunya ada kalanya alat permainan-

an ini dibuat dari daun kelapa yang dianyam seperti ketupat, tetapi anyamannya ini masih tidak berengga seperti anyaman ketupat, besarnya kira-kira sebesar genggam tangan.

Para Pelaku

Para pelakunya adalah anak-anak pria dan wanita antara enam sampai lima belas tahun. Jumlah pemain tidak terbatas paling sedikit dua orang dan apabila dimainkan secara berkelompok.

Alat Permainan

Alat permainan yang dipergunakan ada beberapa macam antara lain :

- a. Getah para (karet) dan bulu ayam.
Cara membuat alat bermain tersebut adalah dengan jalan menoreh pohon karet untuk mendapatkan getahnya. Getah yang diperoleh dikumpulkan pada daun, biasanya daun karet itu sendiri selama kira-kira lima menit. Apabila sudah mengental dikumpulkan menjadi satu dan pada getah karet yang sudah kental dan kenyal itulah bulu ayam-bulu ayam yang sudah dikumpulkan ditusuk-tusukkan (ditancapkan) pada getah karet tersebut sehingga bulu ayam itu pada bulu-bulunya mekar seperti bunga yang sedang mekar. Getah karet yang sedang diberi bulu ayam tadi dilepehkan sehingga merupakan alas, dan alat inilah yang nanti disepak pada saat bermain, juga berguna sebagai alas agar kaki si pemain tidak terasa sakit pada waktu menyepak.
- b. Uang sen (mata uang Belanda) dan bulu ayam diikat jadi satu kemudian diikat lagi pada mata uang tersebut. Apabila dipakai kain perca maka kain perca itu di gunting-gunting kemudian diikat menjadi satu dan dikaitkan pada uang logam tersebut. Kain perca itu berfungsi sebagai pengganti bulu ayam.
- c. Daun kelapa yang dianyam seperti ketupat. Anyaman ini sifatnya masih tidak berengga jadi agak berat.

Iringan Musik.

Tidak ada iringan musik untuk jenis permainan ini.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya: Sebelum permainan dimulai diadakan undian lebih dahulu yaitu dengan suitan.



2. Jalannya permainan: "sipek bulu ayam" dimulai dari pemenang undian pertama yang berhak mengepak bulu ayam yang sudah dipersiapkan. Bulu ayam tersebut disepak dengan pinggiran telapak kaki atau punggung kaki sampai melambung ke atas lagi. Pekerjaan melambungkan ini dilakukan terus menerus secara berangkaian tidak boleh berhenti sebelum bulu ayam itu jatuh ke tanah. Bulu ayam yang dilambungkan tidak boleh ditangkap (diterima) dengan tangan. Apabila terjadi demikian mati dan pemain harus digantikan oleh pemenang undian berikutnya yang melakukan permainan seperti pemain terdahulu. Demikian seterusnya sampai gilirannya selesai.
3. Untuk konsekwensinya yang menang atau kalah, maka sebelum permainan dimulai diadakan perjanjian sampai berjumlah berapa sepakan bulu ayam tersebut harus dicapai. Misalnya saja seorang harus mencapai sepakan seratus kali, maka



bagi pemain yang dalam putaran pertama belum mencapai seratus sepakan, harus diulangi lagi menurut giliran undiannya. Kalau ada diantara pemain yang sudah mencapai jumlah seratus maka ia dinyatakan sebagai pemenang dan tidak melakukan permainan lagi tetapi menunggu sampai pemain terakhir mencapai jumlah seratus sepakan. Pemain inilah yang dinyatakan kalah. Apabila pemainnya ada empat orang maka yang mencapai jumlah lebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang pertama dan seterusnya adalah pemenang ke III dan ke IV, dilihat dari yang telah berhasil mencapai angka.

4. Dalam permainan ini bagi yang kalah akan mendapat hukuman, yaitu melambungkan bulu ayam itu ke atas ke arah pe-

menang pertama. Kemudian oleh pemenang pertama disepakkan kepada pemenang-pemenang lainnya yang disepak berganti-ganti diantara pemenang-pemenang tersebut sedang yang kalah berusaha untuk menangkannya. Permainan ini sangat ramai pada saat hukuman dijalankan, karena mempermainkan yang kalah. Disini bagi pemenang harus berusaha menyepak jauh dari yang kalah dan pemenang yang lain harus berusaha agar dapat menyepaknya kembali ke atas. Apabila bulu ayam yang disepak oleh para pemenang jatuh ke tanah, atau berhasil ditangkap oleh yang kalah maka hukuman bagi yang kalah sudah selesai.

Peranannya Masa Kini

Permainan jenis ini jarang kita jumpai lagi, tetapi kadang-kadang masih ada juga. Dapat dikatakan bahwa jenis permainan ini adalah permainan musiman. Maksudnya; pada saat anak-anak ingat akan permainan ini maka permainan ini akan banyak dimainkan oleh anak-anak.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini melatih keterampilan menyepak dan mendidik kesabaran dan ketenangan. Seperti pekerjaan memancing permainan ini melatih manusia untuk bersifat sabar. Sebab apabila tidak sabar dan tenang maka pada waktu menyepak alat permainan meskipun dia trampil akan selalu jatuh, oleh sebab itu permainan ini sangat baik untuk dikembangkan.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Maimu- nah	Tengga- rong., 68 th.	—	—	Islam	Kutai, Ban- jar, Indo- nesia.	Tengga- rong.
2.	Padrun	Tg. Pa- las 55 th.	—	SD	Islam	Bulungan, Indonesia	Tg. Pa- las
3.	Sumbai	Tg. Pa- las 54 th	—	SD	Islam	Bulungan, Indonesia,	Tarakan

6. BELINCAR

Nama Permainan

Belincar artinya melempar dengan mendatar di tanah dengan benda yang lepek. Alat pelempar ini diberi nama "kebot" dalam bahasa daerah Bulungan. Dengan kata lain "kebot" dalam permainan ini adalah alat pelempar yang harus mengenai sasarannya. Dalam bahasa Jawa disebut "Gaco".

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak pada musim kemarau. Sebab biasanya anak-anak memainkan permainan ini di luar rumah, di tanah atau di halaman yang agak luas. tetapi kadang-kadang apabila anak-anak ingin bermain dan kebetulan hujan anak-anak melakukan permainan ini di dalam rumah, tetapi luas sehingga cukup untuk bermain.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini dimainkan tidak terbatas pada anak-anak dari satu golongan saja. Baik anak-anak di pedesaan maupun dari golongan bangsawan dapat bermain.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Pada waktu dahulu jenis permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak di pedesaan dan kemudian berkembang pada daerah perkotaan. Tetapi setelah banyak alat-alat bermain yang mendominir kehidupan anak-anak di kota maka jenis permainan ini di daerah perkotaan jarang kita jumpai lagi.

Para Pelaku

Jumlah pemain dari permainan ini tidak terikat, seperti permainan bola yang pasti harus lebih dari satu orang karena sifat permainan ini adalah kompetitif, apabila pemainnya hanya dua orang atau berjumlah ganjil (tiga atau lima) permainan ini bersifat individual, tetapi apabila pemainnya berjumlah genap (empat,

*) Kebot = alat pelempar.

enam dan sebagainya) permainan ini dapat bersifat kelompok. Hal ini tergantung pada selera para pemainnya.

Pada umumnya para pemain terdiri dari anak-anak yang berumur antara lima sampai lima belas tahun, dan kebanyakan dimainkan oleh anak-anak pria saja. Tetapi kadang-kadang anak-anak wanita juga ikut dalam permainan ini. Tentu saja pada kelompok anak-anak wanita.

Alat permainan

Kebot yang terbuat dari kayu dan di pilih kayu yang keras dan berat sebagai alat pelempar. Di pilih yang berat sebagai alat pelempar agar apabila dilempar tidak melayang-layang, sehingga tepat mengenai sasarannya. Selain "kebot" yang dibuat dari kayu, kadang-kadang "kebot" ini dibuat dari pecahan genting atau batu yang lepek. Hal ini kita dapat memaklumi mengapa terbuat dari papan, karena pengaruh lingkungan dimana wilayah Kalimantan Timur sebagai penghasil kayu.

Alat lain yang dipergunakan untuk melengkapi permainan ini adalah dam-daman atau kertas pembungkus rokok yang dipakai sebagai benda sasaran lemparan. Oleh anak-anak di daerah Bulungan "sasaran" ini disebut "utan" artinya benda yang dipasang sebagai sasaran. Apabila "utan"-nya dari daun-daunan maka di pilihlah daun-daunan yang bagus bentuknya. Begitu pula apabila "utan"-nya dari daun-daunan maka dipilahlah daun-daunan yang bagus bentuknya. Begitu pula apabila "utan"-nya dari kertas pembungkus rokok tersebut bernilai mata uang. Apabila bungkus rokok itu dari rokok yang harganya mahal dan sulit untuk di dapatkan maka nilai kertas, pembungkus rokok itu juga tinggi. Nilai-nilai itu antara satu rupiah, sepuluh rupiah sampai seratus rupiah. Pada waktu dulu kertas pembungkus rokok tidak terbuat dari karton tipis tapi sekrang ini kertas yang apabila dibuka akan merupakan lembaran kertas persegi empat yang utuh yang dipakai oleh anak-anak sebagai alat bermain dan diumpamakan sebagai uang.

") ntau = benda yang dipakai sebagai taruhan.

Iringan Musik : tidak ada.

Jalannya Permainan

1. *Persiapannya*: permainan dimulai dengan mengadakan undian lebih dahulu. Apabila pemainnya dua orang maka undian dilakukan dengan siutan, sedang bila lebih dari dua orang maka undian dilakukan dengan hum-pipa.
2. *Aturan permainan*: permainan dimulai dari pemenang undian pertama, dan apabila permainan pemain pertama mati maka dilanjutkan oleh pemenang undian berikutnya. Demikian seterusnya sampai pada undian terakhir. Apabila pemenang undian terakhir mati pemainnya, maka permainan dilanjutkan kembali oleh pemenang undian pertama. Dengan demikian permainan ini dimainkan bergiliran menurut rangking pemenang undian. Jumlah pasangan yang diberikan sebagai dasar untuk setiap pemain harus sama jumlahnya atau nilainya. Hal ini biasanya ditentukan berdasarkan perjanjian bersama. Misalnya masing-masing pemain harus mengarahkan dua lembar daun sebagai pasangan atau "ntau"-nya. Sedang apabila memakai kertas bekas bungkus rokok ditentukan menurut nilai yang sudah ditetapkan. Biasanya nilai setiap pembungkus rokok sudah disepakati bersama (seragam dalam satu kampung). Tempat meletakkan sasaran ini diberi batas garis, berupa garis segi empat ataupun lingkaran.

Garis Batas pelempar



Garis tempat memasang



Pasangan

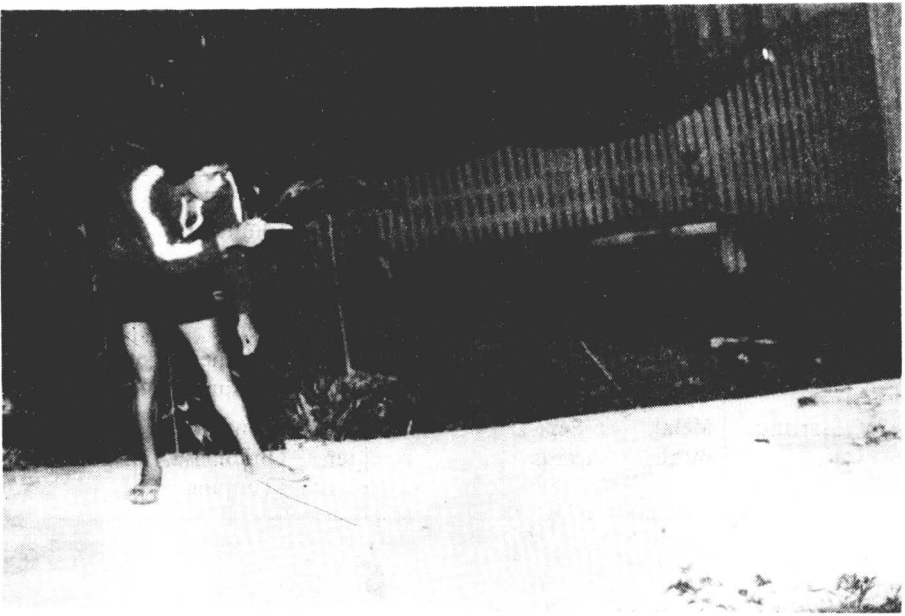
Jarak antara tempat melempar ke tempat pasangan kira-kira antara lima sampai sepuluh langkah. Untuk ketentuan jarak ini tidak sama, biasanya ditentukan berdasarkan umur pemain

atau besar kecilnya pemain. Apabila pemainnya terdiri dari anak-anak kecil jaraknya dekat dan apabila pemainnya anak-anak besar maka jaraknya jauh dari tempat melempar ke tempat pasangannya. Apabila seluruh persyaratan permainan sudah disepakati bersama, maka permainan dapat segera dimulai.



3. Tahap-tahap permainannya: pemainnya dari garis batas melemparkan "kebotnya" dari garis batas tempat melempar. Pada saat akan melepaskan lemparan, badan condong ke belakang dan berat badan terletak pada kaki kanan (kaki yang terletak di belakang). Kebot yang dipegang ditarik ke belakang sejajar dengan mata, maksudnya adalah, untuk mengeker sasarannya setelah itu dilepaskan dengan mengayunkan tangan sejajar dengan pinggang serta diiringi gerakan badan ke depan. Kedua kaki pada waktu itu melempar tidak boleh melompat melewati garis. Apabila terjadi hal yang demikian berarti melanggar peraturan/tata tertib permainan dan dianggap tidak jujur. Apabila lemparan tersebut terkait mengenai sasarannya maka pasangan yang kena dan terlepas atau keluar dari garis batas pasangan diambil dan menjadi milik si pelempar.

Apabila terjadi lemparan mengenai sasarannya tetapi pasangan tadi masih terkait dengan pasangan yang masih berada dalam garis, maka pasangan yang kena itu tidak boleh diambil (istilah dalam permainan ini disebut "dimakan"), sedang yang terkait dengan pasangan yang masih dalam garis pasangan itu disebut dengan istilah "gampit". Untuk melanjutkan pada pemain berikutnya, pasangan itu tidak boleh dibetulkan. Jadi harus tetap seperti keadaan itu. Kelihatannya mudah, tetapi melempar untuk melepaskan pasangan dari garis batas adalah sangat sulit. Untuk pekerjaan melempar ini, si pelempar harus mempunyai keterampilan untuk melempar dengan tepat, dan alat pelempar atau "kebot" diusahakan dapat berputar seperti cara melempar cakram, agar supaya apabila mengenai sasaran, maka sasaran tadi dapat keluar dari garis batas. Setelah semua pemain sudah selesai menjalankan gilirannya, maka permainan diulang kembali sampai pasangan itu habis. Boleh juga dengan kesepakatan bersama pasangan tersebut ditambah lagi. Demikian seterusnya sampai mereka lelah bermain. Versi lain dari jenis permainan ini adalah dengan mempergunakan karet gelang untuk pasangannya. Bentuk lapangan permainan sama, cara mengadakan undian juga sama, demikian pula tata tertib permainan juga sama, perbedaannya adalah pasangannya (benda yang dipakai sebagai taruhan) adalah dari karet gelang, jumlahnya sesuai dengan perjanjian dalam permainan yang telah disetujui bersama. Tempat meletakkan pasangan atau "ntau" tidak di dalam garis batas lingkaran atau garis segi empat tetapi diletakkan pada sebuah tiang kecil yang tingginya kira-kira sepuluh centimeter. Pasangan karet tadi dimasukkan pada tiang tadi. Untuk kebotnya bukan dari papan atau batu tetapi dari karet yang dirayut merupakan rantai kira-kira sepanjang sepuluh sampai lima belas centimeter. Pemain harus menembak dari garis pelempar. Caranya ujung karet yang dipakai sebagai kebot itu dikaitkan pada setumpuk tangan kanan, sedang pangkalnya dikaitkan dengan kelingking tangan kiri atau sebaliknya. Tangan kanan tadi diteruskan sedangkan tangan kiri ditarik ke belakang lalu ujung kelingking kelingking tadi melepaskan karet tersebut. Jadi tangan kanan merupakan pembidik agar sasaran yang dituju dapat tepat. Bila sasarannya tepat dan dapat menjatuhkan seluruh karet pasangan tadi jatuh, pemain itu berhak mengambilnya atau memakannya.



Bila masa ada yang terkait dan berdempet dengan yang masih tergantung di tiangnya maka ini tidak boleh dimakan atau diambil. Bagi seorang pemain hanya satu melempar dalam satu putaran permainan meskipun lemparannya berhasil. Demikian seterusnya sampai mereka lelah bermain.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini adalah permainan musiman, maksudnya akan banyak dijumpai apabila anak-anak mulai senang bermain, tetapi tidak ada sebanyak waktu dulu. Dan lazimnya yang dipakai sebagai alat pasangan adalah karet gelang yang banyak dijual di toko-toko. Jadi bukan daun-daunan atau kertas pembungkus rokok. Hal ini disebabkan anak-anak lebih puas dan senang dengan karet gelang dibandingkan kertas rokok dan juga kertas pembungkus rokok sekarang sudah tidak banyak dijumpai lagi.

Tanggapan Masyarakat.

Jenis permainan ini dapat melatih anak-anak untuk dipersiapkan pada ketangkasan olah raga atletik. Misalnya lempar cakram dan lain-lain. Dengan demikian sangat disayangkan apabila hilang terdesak oleh permainan modern.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Y. Etut	Melak, 47 th	SPG	Kep. SD	Kris- ten	Benua, Indonesia Tunjung	Sa ma- rinda
2.	Martinus K.	Melak, 40 th.	Sep. Agama	—	Ksris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung	Sama- rinda

7. BEMANCEK

Nama Permainan

”Bemancek” yang artinya menari-nari seperti gerakan pencak.

Hubungan permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan ini pada waktu dahulu hanya dilakukan pada saat upacara-upacara tertentu, misalnya pada waktu upacara perkawinan atau penobatan seorang raja, Sultan. Permainan ini dimainkan pada sore hari antara jam 16.00 sampai jam 18.00. Hal ini disebabkan karena permainan merupakan hiburan. Dan biasanya dimainkan waktu sore hari setelah bekerja pada pagi harinya. Pada waktu permainan ini diadakan, biasanya masyarakat beramai-ramai untuk menyaksikan dan sekaligus mereka dapat langsung memandang wajah rajanya dengan bebas. Sebab pada waktu diadakan permainan ini, raja ikut menyaksikan bersama rakyat.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini bukan milik golongan bangsawan, tetapi permainan ini adalah milik seluruh lapisan masyarakat. Biasanya dimainkan oleh rakyat yang dipersembahkan kepada raja.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan ini diperkirakan dibawa oleh orang-orang yang datang dari daerah Bugis (Sulawesi Selatan), ke Bulungan dan Samarinda. Sebab putra Sultan Bulungan ada yang menikah dengan orang dari keturunan Bugis. Sehingga banyak bangsawan Bugis yang bertugas di istana kerajaan Bulungan, dan mereka membawa kebudayaan Bugis, ke Bulungan. Oleh karena itu terjadilah percampuran kebudayaan Bugis dan Bulungan. Permainan ini untuk masing-masing daerah di Kalimantan Timur mempunyai sebutan yang berbeda. Misalnya saja, untuk daerah Bulungan disebut ”bemancek” untuk daerah Samarinda Seberang disebut ”Pencak” dan untuk suku Bugis campuran disebut ”mencak”. Meskipun namanya berbeda, tetapi jalannya permainan sama. Kini permainan ini sudah tidak ada lagi. Permainan ini dulunya sering dimainkan pada masa jayanya Sultan Bulungan.

Para Pelaku.

Pemainnya dua orang, dimainkan satu melawan satu seperti halnya permainan pencak, silat, yudo dan karate. Biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki remaja dan orang tua. Dimainkan dengan lemah gemulai dan cekatan, seakan-akan sebuah tarian.

Alat Permainan.

Alat yang dipergunakan untuk bermain adalah sebuah tongkat yang terbuat dari rotan. Panjang tongkat kira-kira 75 cm, sampai 100 cm. Dengan garis tengah kira-kira satu sampai satu setengah centimeter. Alat permainan ini terbuat dari rotan dengan maksud agar dapat melenting apabila dipukul. Setiap pemain mempergunakan sebuah tongkat rotan sebagai alat permainannya. Alat permainan ini disebut "wai semambu" atau "wai segabu". Pada zaman dahulu apabila permainannya harus memakai pakaian adat. Pakaian itu berupa ikat kepala biasanya dari motif batik yang disebut "anigal", baju dengan potongan baju Cina dan celana yang pada bagian punggung disambung lagi dengan kain lain yang agak lebar, jadi tidak memakai ban pinggang ataupun karet, sedang cara menggunakannya sambungan celana tadi dilipat ke depan kemudian di gulung seperti orang memakai sarung. Kemudian pada bagian pinggangnya dililitkan lagi sebuah kain panjang yang bermotif kembang-kembang. Kain panjang dengan motif ini disebut "cinde". Pakaian adat ini dilengkapi pula dengan kain tenun yang diselempangkan pada bahu.

Iringan Musik.

Permainan ini diiringi dengan musik yang terdiri dari gendang, gong dengan lagu mancek.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya; sebelum permainan dimulai terlebih dahulu :
 - 1.1. Diletakkan dua potong rotan sebagai tongkat permainan di arena yang sudah disiapkan.
 - 1.2. Jarak antara kedua tongkat tersebut kira-kira 2 cm.
 - 1.3. Arena yang dipergunakan untuk tempat bermain tidak terlalu luas kira-kira enam kali empat meter paling se-

dikit. Jadi permainan ini tidak dimainkan di atas panggung.

1.4. Setelah semuanya siap musik (gong) dibunyikan.

2. Jalannya permainan;

2.1. Seorang tampil di arena dengan menari-nari. Gerak tari-an diambil dari ragam permainan "bemancek". Hal ini disebut "ngambeng". Tetapi sebelum menari orang tersebut menghormat dahulu kepada sultan dengan jalan menyembah. Gerakan pertama ini adalah gerakan menantang musuh.

2.2. Kemudian tampil salah seorang dari penonton yang juga bisa bermain "mancek" yang datang untuk melawan.

2.3. Pada saat tampil pemain kedua pemain pertama tetap duduk bersila dekat tongkat yang sudah disediakan.

2.4. Pada waktu pemain kedua datang untuk mengambil tongkat yang telah disediakan maka pemain pertama segera bangun pula dari duduknya dan menari-nari beberapa saat dengan tongkatnya.

2.5. Setelah kedua pemain tersebut berhadapan, maka mereka tidak lagi menari-nari biasa, tetapi menari-nari dengan ragam mengadakan perlawanan dan menangkis. Sehingga diantara kedua pemain itu saling terjadi perlawanan. Yang diutamakan disini adalah kelembutan dan kecakapan kedua pemain untuk memainkan tongkatnya sehingga dapat menari sambil mengadakan perlawanan.

2.6. Dalam setiap gerakan dijaga jangan sampai mengenai badan musuh. Jadi sesudah memukul tongkat harus dilentangkan kembali. Disinilah letak keindahan permainan ini yaitu dalam menggunakan gerakan-gerakannya. Apabila kurang trampil, tongkat tersebut akan mengenai badan tetapi ini tidak membahayakan, hanya para penonton akan menilai bahwa orang tersebut tidak dapat bermain dengan baik dan cermat.

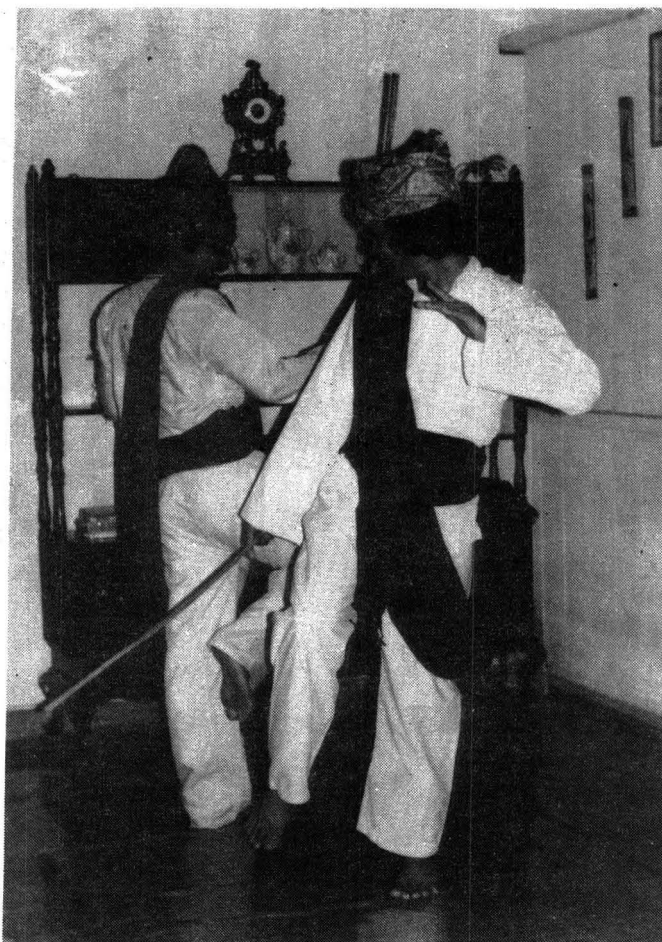
2.7. Gerak yang dipergunakan dalam permainan ini adalah gerak memukul dan menangkis. Gerak memukul yaitu tongkat diayunkan dari atas kebawah dengan gerakan



setengah pukulan. Gerakan ini tidak keras sehingga tidak mengenai badan. Jadi permainan ini diharapkan jangan sampai menyakiti jasmani lawan bermain. Yang dinilai adalah bagus tidaknya bermain yaitu cara menggunakan tongkat untuk memukul dan menangkis.



- 2.8. Permainan ini tidak diakhiri kalah atau menang, tetapi untuk menyelesaikannya adalah dengan cara salah seorang pemain menjauhi lawan dan kembali ke tempat semula sambil mendirikan tongkatnya, di tanah tanda permainan telah selesai. Demikian seterusnya satu permainan telah selesai maka digantikan oleh sepasang pemain yang lain. Mereka akan berhenti apabila raja sudah berdiri meninggalkan arena tempat bermain.



2.9. Bagi yang trampil bermain akan mendapatkan penghargaan dari raja atau sultan.

Peranannya Masa Kini.

Melihat jalannya permainan tersebut jelaslah permainan itu memerlukan persiapan yang masak seperti jenis permainan pencak silat dan sejenisnya, dengan maksud agar seseorang mempunyai ke-trampilan melawan dan menangkis serangan musuh. Untuk itu pulalah seorang pemain diperlukan daya kreatif tersendiri untuk

dapat bermain bagus, sayang permainan ini sekarang tidak kita jumpai lagi.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sangat digemari oleh masyarakat, sayang sekarang sudah tak ada lagi, dan melihat ragam-ragamnya adalah gerakan melawan atau menangkis maka boleh dapat dikatakan bahwa permainan ini sudah berkembang pada olah raga pencak.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat Tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Dt. Wira- nata	Tg. Pa- las 50 th	Peg. Kan- tor Ca- mat	SD	Islam	Bulung- an, Indo- nesia	Tg. Pa- las
2.	A. Saleh	51 th	Ang. DPR	—	Islam	Bulungan Indonesia Bugis.	Sama- rinda
3.	Pengian Intan	Tg. Pa- las	—	SD	Islam	Bulungan Indonesia	Sama- rinda

8. DEPRIL

Nama Permainan

"Depril" asalnya dari kata pril yang artinya berhamburan. Jadi permainan ini adalah bermain dengan menghamburkan atau menaburkan biji buah karet.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

"Depril" adalah sebuah permainan yang tumbuhnya dapat dikatakan karena pengaruh lingkungan. Permainan ini mempergunakan biji buah karet sebagai alat permainannya. Oleh sebab itu ramai dimainkan oleh anak-anak pada waktu pohon karet mulai berbuah.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak di daerah pedesaan dimana banyak terdapat pohon karet. Tetapi kadang-kadang dimainkan juga oleh anak-anak yang tinggal di kota.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal jenis permainan ini sudah sulit untuk ditentukan, karena yang dipergunakan adalah biji buah karet mungkin permainan ini berasal dari daerah yang banyak tumbuh pohon karet, yaitu daerah pedesaan dimana pohon karet tumbuh liar di tepi-tepi hutan, dimana terdapat desa. Untuk daerah Kalimantan Timur permainan ini berkembang di daerah Bulungan, Kutai dan Berau.

Para Pelaku

Pemainnya adalah anak-anak laki-laki umur sembilan sampai lima belas tahun. Tetapi kadang-kadang anak-anak wanita pun ikut bermain. Jumlah pemainnya tidak terbatas paling sedikit dua orang. Permainan ini dapat dimainkan secara kelompok ataupun individual yang bersifat kompetisi atau persaingan yang sehat antara sesama manusia.

Alat Permainan.

Alat bermainnya adalah biji buah karet yang sudah tua. Bentuk biji buah karet ini bulat lonjong dan keras, seperti biji buah

pala tetapi agak kecil. Alat permainan ini dilengkapi dengan sebuah lapangan permainan yang tidak terlalu luas dan sebuah lubang kecil sebesar biji buah karet itu sendiri (bentuk lapangan permainan lihat gambar).

Jumlah biji buah karet yang dipergunakan tak terbatas, jadi biji buah karet ini dikumpulkan sebanyak-banyaknya, karena permainan ini untuk pemenangnya mendapat hadiah berupa biji buah karet juga. Untuk mendapatkan biji buah karet dicari buah yang sudah jatuh di bawah pohon, karena biji yang sudah jatuh itu adalah biji yang sudah tua, tetapi kadang-kadang anak-anak tidak segan-segan melempari buah karet yang masih ada di pohon.

Dalam permainan ini dipergunakan juga "kebot"*) yang dipilih dari biji buah karet yang paling besar dan kuat.

Iringan Musik.

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya; sebelum bermain dibuatlah dahulu sebuah lapangan permainan diatas tanah yang datar dan tidak terlalu luas. Lapangan ini terdiri dari garis batas tempat melempar dan garis batas permainan. Kemudian di daerah garis permainan ini dibuatlah sebuah lubang sebesar biji buah tersebut adalah dengan jalan memutar-mutar biji buah karet itu di tanah sampai terjadi sebuah lubang. Jarak antara garis batas tempat menumbak yang disebut "sepot tembek"¹⁾ dengan garis batas tempat bermain yang disebut "sepot"²⁾ kira-kira dua langkah jarak dari garis tengah bermain dengan lubang kira-kira lima jengkal. Lubang ini merupakan pusat permainan. Setelah lapangan selesai dibuat para pemain menetapkan aturan permainan.

*) Kebot = alat pelempar.

1) - - - - - ?

2) - - - - - ?

Garis Pelempar



Daerah permainan

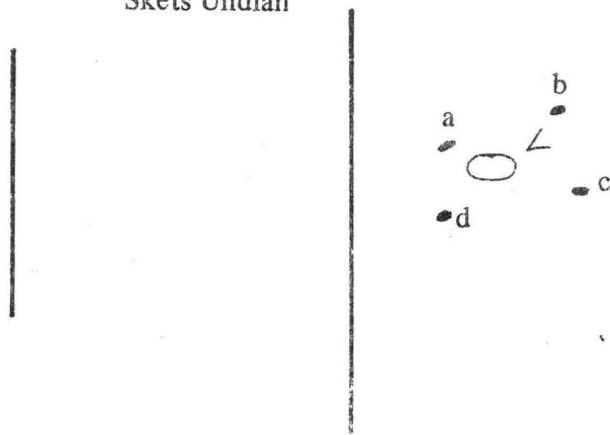


= Lubang

2. Aturan Permainan; tata tertib disini dibuat dan disepakati bersama misalnya :
 - 2.1. Jumlah biji karet yang dipakai sebagai pasangan (taruhan) harus sama.
 - 2.2. Apabila terjadi dempet pada waktu menaburkan biji, maka harus diulang untuk menaburkan kembali.
 - 2.3. Apabila biji yang ditaburkan tadi masuk ke dalam lubang, maka harus di bidik sampai keluar.
 - 2.4. Apabila pada waktu menaburkan biji karet kedalam lapangan permainan masih berada di luar garis batas tempat bermain (jadi berada antara garis tempat menembak dan garis batas tempat bermain), maka biji buah karet itu harus diulang menaburkannya.
 - 2.5. Apabila dua kali menaburkan masih ada yang di luar garis maka permainan dianggap mati, dan permainan digantikan oleh teman yang mendapatkan giliran berikutnya.
3. Sebelum bermain diadakan undian lebih dahulu, yaitu dengan jalan memutarakan biji karet masing-masing yang dipakai sebagai "kebot" tadi ke arah lobang. Tentu saja jarak tempat memutarakan kebot ke arah lubang juga dengan perjanjian yang sudah disepakati bersama. Biasanya di bidikkan dari batas garis tempat membidik. Usaha untuk menentukan urutan pemain

ini disebut "ngipik". Cara memutarinya ialah dengan memegang biji karet tersebut diantara jari telunjuk dan ibu jari. Sedang jari berfungsi sebagai alat memutar. Biji karet tersebut dapat berputar seperti gasingan. Bagi yang trampil biji karet tersebut dapat masuk ke dalam lubang dan yang masuk ke dalam lubang itulah yang nomor satu dan berhak untuk bermain lebih dulu. Sedang urutan berikutnya adalah dengan melihat jarak antara biji buah karet tersebut dengan lubang permainan yang paling dekat dengan lubang itulah pemain nomor dua (pemain pertama apabila tidak ada yang berhasil masuk lubang) sedang yang agak jauh adalah pemain berikutnya demikian seterusnya. Jadi urutan pemain dalam permainan ini ditentukan oleh jarak antara biji buah karet dengan lubang. Apabila yang masuk lubang ada dua orang pemain yang mempunyai jarak yang sama maka antara dua pemain tersebut diadakan undian kembali untuk mencari pemain pertama dan kedua atau urutan pemain yang lain.

Skets Undian



* = Lubang

a,b,c,d = Kebot

4. Jumlah pasangan (taruhan) dapat ditentukan dua-dua setiap anak atau tiga-tiga dan seterusnya menurut kesepakatan bersama.
5. Caranya bermain, pemain yang mendapatkan nomor undian pertama menaburkan seluruh jumlah biji karet yang telah di-

pasang oleh para pemain tadi dari telapak tangannya menuju ke arah lapangan permainan. Pada waktu menaburkan kaki harus berada di belakang garis penembak. Apabila pada taburan pertama masih ada yang belum masuk ke dalam batas garis permainan, si penabur berhak sekali lagi untuk menaburkan sisanya itu. Apabila saat menabur yang kedua kali ini gagal lagi, maka permainan dianggap mati, dan permainan dilanjutkan oleh pemenang undian berikutnya. Apabila taburannya berhasil masuk garis seluruhnya maka ini diperbolehkan untuk menembak salah satu biji buah karet tersebut dengan kebutnya. Biji buah karet yang hendak ditembak itu harus di pilih adalah yang sukar dibidik atau yang paling jauh. Untuk menentukan yang mana yang harus di bidik, diantara para pemain yang menjadi lawannya sudah ada kesepakatan bersama.



-
- 1) Petik.
 - 2) Kuman

Cara membidik ada dua macam yaitu bagi yang sudah mahir cara menembak sasaran dengan menggunakan jari tengah atau jari telunjuk. "Kebot" ini dikaitkan pada jari telunjuk tangan kiri kemudian jari telunjuk atau jari tengah tangan kanan dipakai sebagai pembidik, baru ditujukan kepada sasaran yang telah ditentukan oleh lawan bermain. Pekerjaan membidik ini disebut "petik"¹⁾ Apabila sasarannya kena, maka pemain ini disebut "kuman"²⁾ ini berarti pemain menang dan seluruh pasangan boleh diambil.

Cara pertama ini ada pita yang mempergunakan ujung jari telunjuk dan ujung jari tengah tangan kiri untuk memegang "kebot"nya dan kemudian di bidik oleh jari telunjuk tangan kanan ke arah sasaran.



Cara yang kedua, berlaku bagi yang belum mahir cara membidik. Untuk itu seorang pemain boleh menembak sasaran dengan jalan melepaskan "kebot"nya ke arah sasaran. Cara melepaskan ini dengan jalan melempar "kebot" yang dipegang

dengan tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah cara ini disebut "nubum".¹⁾

Kalau waktu menabur tadi masuk lubang, maka tidak lagi ditunjuk sasarannya, tetapi pemain itu harus membidik biji karet yang masuk lubang. Bila hal ini tidak berhasil maka pemain dinyatakan mati dan digantikan oleh pemain berikutnya. Apabila tembakannya mengenai sasaran, tetapi ada biji lain yang kena hal ini juga dianggap mati.

Peranannya Masa Kini

Sekarang permainan ini sudah hampir hilang, hal ini mungkin disebabkan pula karena sekarang jarang di dapatkan pohon karet di pinggir desa, karena desa sudah berkembang sehingga banyak pohon-pohon yang ditebang untuk perluasan desa/kota. Hanya di beberapa daerah saja yang masih dapat kita jumpai misalnya di daerah Kecamatan Tanjung Palas Kabupaten Bulungan. Karena di daerah ini masih di dapatkan pohon karet.

Tanggapan Masyarakat

Jenis permainan ini cukup menggembirakan bagi anak-anak dan melatih ketrampilan anak-anak, oleh sebab itu apabila ada kesadaran diantara anak-anak, permainan ini sebetulnya dapat diganti alat permainannya dari biji buah karet menjadi kelereng. Meskipun permainan kelereng saat ini populer untuk menambah perbendaharaan permainan kelereng, dapatlah kiranya permainan "depril" ini dimasukkan dalam ragam permainan kelereng.

1). Nubum = Cara membidik bagi yang belum mahir yaitu dengan jalan melempar.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahit	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Dt. Wira- nata	Tg. Pa- las 50 th	Peg. Kan- tor Ca- mat	SD	Islam	Bulungan Indonesia	Tg. Pa- las

9. MA'BEKEL

Nama Permainan

Nama permainan ini adalah Ma'bekel yang untuk daerah lain ada yang menyebut dengan nama "bekel".

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Biasanya anak-anak bermain pada siang hari sebagai pengisi waktu pada saat anak-anak berkumpul. Tetapi kadang-kadang juga dimainkan pada malam hari.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini milik semua orang baik dari golongan bangsawan, rakyat biasa yang tinggal di kota maupun yang tinggal di pedesaan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal permainan ini tidak diketahui, yang jelas di daerah Kalimantan Timur dari lima kabupaten jenis permainan ini dapat kita jumpai, meskipun data dari permainan ini diambil dari daerah Samarinda.

Para Pelaku

Permainan ini paling sedikit dimainkan oleh dua orang anak dapat pula berjumlah tiga orang. Biasanya dimainkan anak-anak perempuan secara individu dan tidak berkelompok.

Iringan Musik : tidak ada.

Alat Permainan :

1. Bola karet yang ukurannya lebih kecil dari bola pingpong. Tetapi apabila bola kecil ini tidak dimiliki oleh anak-anak, mereka tidak segan-segan mempergunakan bola tenis. Mereka mempergunakan bola yang kecil karena dengan bola yang kecil sekali gus "anak bekel" dan bolanya dapat digenggam dalam satu tangan.
2. "Anak bekel" yang terdiri dari enam buah kulit kerang apabila tidak di dapatkan kulit kerang maka dipakailah tutup bo-

tol dari seng (misalnya: tutup botol bir), sebagai anak bekel.

3. Anak-anak bermain di atas lantai atau ubin.

Jalannya Permainan.

Jalannya permainan ini tidak terlampau sulit, karena permainan ini tidak memerlukan persiapan latihan.

1. Persiapannya; Sebelum bermain diadakan undian dengan siutan apabila permainannya dua orang dan dengan hum-pim-pa apabila lebih dari dua orang.
2. Cara bermain babak pertama.
 1. Bola dipegang bersama-sama kulit kerang (=anak bekel) lalu bola dilambungkan pada saat bola melenting ke bawah saat itu pula anak bekel ditebarkan ke bawah dan bola ditangkap kembali. Biasanya sebagai tempat bermain adalah lantai (ubin), agar supaya bola dapat melenting atau mental pada waktu dilambungkan.



2. Setelah "anak bekel" tersebar semua di lantai maka bola dilambungkan lagi, saat itu pula "anak bekel" diambil satu. Jadi setiap sekali bola mental maka anak bekel diambil satu. Demikian seterusnya sampai anak bekel habis dan tergeggam semua di tangan.
3. "Anak bekel" yang tergeggam itu tadi disembarkan lagi dengan orang yang sama. Untuk kali ini diambil dua-dua setelah bola dilambungkan. Demikian seterusnya sampai selesai dan anak bekel tergeggam semua di tangan.
4. "Anak bekel" yang tergeggam disembarkan lagi ke lantai dengan cara yang sama. Untuk kali ini diambil tiga-tiga setelah bola dilambungkan. Demikian seterusnya sampai anak bekel tergeggam semua di tangannya.
5. "Anak bekel" yang tergeggam disembarkan lagi ke lantai dengan cara yang sama, kemudian diambil empat setelah bola dilambungkan, dan kemudian diambil sisanya yaitu dua setelah bola dilambungkan.
6. "Anak bekel" disembarkan lagi ke lantai dengan cara yang sama kemudian diambil satu setelah bola dilambungkan.
7. "Anak bekel" disembarkan lagi ke lantai dengan cara yang sama untuk kali ini diambil semua.

Babak Kedua.

1. Anak bekel disembarkan ke lantai, kemudian dibuka satu persatu setelah bola dilambungkan. Dibuka disini yaitu kulit kerang diletakkan dalam posisi terlentang.
2. Setelah dibuka semua, maka diambil satu persatu setelah bola dilambungkan. Dengan kata lain disini apabila bola dilambungkan saat bola melenting (mental) maka saat ini pula diambil sebuah demikian seterusnya sampai anak bekel habis.
3. "Anak bekel" disembarkan lagi dan dibuka lagi dengan yang telah disebutkan dalam nomor satu permainan babak kedua dan dilanjutkan mengambil dua-dua dengan cara seperti yang disebutkan dalam nomor tiga permainan babak pertama.
4. "Anak bekel" disembarkan lagi dan dibuka lagi seperti diatas untuk kali ini diambil tiga-tiga dengan cara seperti pada nomor

empat permainan babak pertama.

5. "Anak bekel" disebarkan lagi dan dibuka lagi seperti diatas, dan kemudian diambil empat dan dua dengan cara seperti pada nomor lima permainan babak pertama.
6. "Anak bekel" disebarkan lagi dan dibuka lagi seperti diatas dan kemudian diambil lima dan satu dengan cara seperti pada nomor enam permainan babak pertama.
7. "Anak bekel" disebarkan lagi dan dibuka lagi seperti diatas dan kemudian diambil semua.

Babak Ketiga

1. "Anak bekel" disebarkan semua ke lantai, kemudian satu persatu ditutup setelah bola dilambungkan. Ditutup disini yaitu kulit kerang diletakkan dalam posisi tertelungkup.
2. Setelah semua itu dikerjakan maka jalannya permainan selanjutnya sama seperti yang telah disebutkan pada nomor dua sampai dengan nomor tujuh permainan babak kedua, hanya saja dalam permainan babak ketiga ini posisi anak bekel (kerang) dalam posisi tertelungkup (tertutup).

Apabila dalam permainan itu seorang pemain gagal dalam salah satu jalannya permainan, maka permainan ini dilanjutkan oleh pemain berikutnya, dan apabila nanti tiba pada gilirannya lagi maka permainannya tidak diulang dari awal tetapi dilanjutkan dalam jalannya permainan berikutnya sampai seorang anak dapat menyelesaikan satu bentuk permainan bekel sampai selesai. Yaitu dari permainan babak pertama sampai babak ketiga. Bagi pemain yang dapat menyelesaikan permainan lebih dahulu itulah yang menang.

Peranannya Masa Kini.

Sampai sekarang permainan ini masih disenangi oleh anak-anak. Hanya saja karena kemajuan jaman anak-anak yang jauh dari sungai dan laut di mana sulit untuk didapatkan kulit kerang maka yang dipakai sebagai anak bekel adalah logam kuningan atau logam putih sebagai penggantinya. Dan ini sudah tersedia di toko. Bentuknya berbeda tidak menyerupai kulit kerang, tetapi seperti bentuk daun yang tebalnya + satu centimeter. Untuk permainan bekel dengan alat ini buka dan tutup ada dua macam. Karena ka-

lau dilihat bentuknya, maka ada buka dan tutup serta ada pula ter-
telentang dan tertelungkup. Jadi kalau dihitung ragam permainan-
nya lebih banyak, yaitu ditambah dua ragam lagi. Jalannya per-
mainan sama, bedanya disini posisinya apabila dari kulit kerang
dalam posisi tertelungkup, tetapi apabila dengan anak bekel dari
kuningan dalam posisi terbuka dan tertutup.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat masih menggemari permainan ini karena permainan ini mengandung unsur pendidikan yang baik yaitu melatih kesabaran dan keseriusan para pemainnya. Sebab bila tidak sabar dan serius maka bola yang dipakai jatuh menggelinding dari tangkainya.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. Lahir	Pendidikan	Pekerjaan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Udin	Smd. 47 th	SLA	Peg. Neg.	Islam	Kutai, Bu- gis, Indo- nesia.	Sama- rinda
2.	Abd. Daud	Smd. 54 th	N.S.	Peg. Neg.	Islam	Kutai, Bu- gis, Indo- nesia, Ban- jar	Sama- rinda
3.	Abd. Ma- naf	Tg. Re- dep 59 th	Mulo	Pensi- unan Perta- mina	Islam	Banjar, Ku- tai, Belan- da, Indo- nesia	Tg. Re- deb.
4.	Maimunah	Tgr.	—	—	Islam	Kutai, Ban- jar, Indo- nesia.	Teng- garong

10. BEPUKUNGAN ROTOK

Nama Permainan

"Bepukungan rotok" yang apabila diterjemahkan; bepukungan artinya menyembunyikan dan rotok atau juga ratik artinya adalah "kotoran sampah". Jadi kalau diterjemahkan keseluruhan berarti menyembunyikan kotoran sampah.

Dikatakan demikian sebab dalam permainan ini yang disembunyikan adalah benda-benda apa saja yang di dapatkan asalkan cukup dapat disembunyikan dalam genggam tangan.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini dimainkan dalam suasana riang gembira pada waktu senggang. Permainan ini dapat dimainkan kapan saja, baik pagi, siang, sore ataupun malam hari. Jadi tidak terikat oleh waktu.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini adalah milik anak-anak dari segala golongan baik anak desa, kota maupun priyayi boleh bermain.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Sudah tidak diketahui dari mana asalnya, hanya saja data permainan ini diambil dari daerah Kabupaten Kutai, namun demikian permainan ini di seluruh daerah Kalimantan Timur sudah mengenal jenis permainan ini meskipun namanya berbeda.

Para Pelaku

Para pelakunya boleh anak laki-laki maupun anak perempuan tetapi juga boleh campuran (laki-laki dan perempuan). Usia para pemainnya antara anak yang berumur enam sampai dengan dua belas tahun. Jumlah pemainnya paling sedikit tiga orang. Jadi dimainkan secara kelompok.

Alat Permainan

Alat yang dipakai adalah benda kecil yang dapat digenggam misalnya serpihan kayu, kertas, batu kerikil, biji buah atau benda-benda lain. Jumlahnya hanya satu.

Selain benda kecil, alat permainan ini adalah mempergunakan tangan para pemainnya.

Iringan Musik.

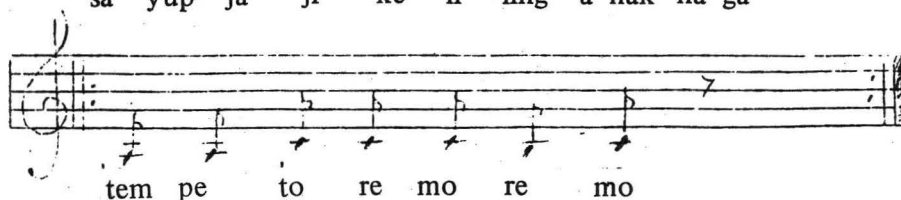
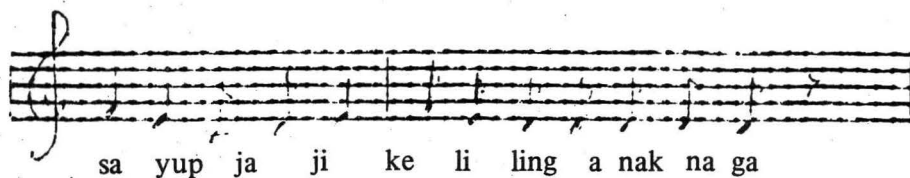
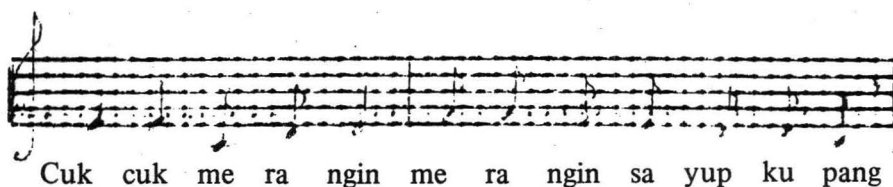
Permainan ini tidak diiringi oleh musik, tetapi anak-anak bermain-main melagukan beberapa bait kalimat.

3 3 1 2 3 . 4 4 3 3 2 2 1 0
cuk cuk mera-ngin mera ngin sayup

4 3 1 2 3
ku- pang

4 3 2 2 2 2 0
sayup janji keling- king

6 6 1 1 1 7 1 0 :
anaka naga tempeto remo-remo



Jalannya Permainan

1. Persiapan: setelah anak-anak berkumpul, maka sebelum bermain diadakan undian lebih dahulu dengan hum-pim-pa, dan siutan.

2. Yang kalah dalam siutan maka dialah yang harus menebak.
 - 3.1. Anak yang kalah dalam undian harus menutup matanya dengan jalan bertiarap dengan posisi kaki di lipat kedua telapak tangannya dipergunakan sebagai alas muka atau wajahnya.
 - 3.2. Setelah itu setiap peserta dalam permainan meletakkan kedua belah tangannya di atas punggung temannya yang tertelungkup tadi (yang kalah). Tetapi dapat pula hanya sebelah tangannya saja yang diletakkan di atas punggungnya.
 - 3.3. Kemudian salah seorang pemain yang dianggap sebagai pemimpin mulai beraksi dengan menekankan tangannya yang berisi "rotok" (bata kerikil misalnya) tadi ke dalam tangan pemain lainnya.
 - 3.4. Tangan anak yang membagikan rotok tadi boleh menurut putaran jarum jam atau sebaliknya. Pekerjaan ini tidak terlalu mengikat.



- 3.5. Sambil membagikan rotok tadi diucapkanlah kata-kata sebagai berikut: Cuk, cuk merangin merangin sayup kumpang sayup janji kelingking anak naga. Tempeto remo-

remo. (Untuk kalimat tempeto remo-remo diulang beberapa kali) hingga si pemain yang bersujud tadi sudah menerka siapa yang tangannya menyembunyikan rotok.

- 3.6. Perlu diketahui disini bahwa pada waktu kata-kata diucapkan sampai pada kata "naga" maka "rotok" harus sudah diserahkan atau sudah dilepaskan ke dalam tangan siapa saja yang dikehendaki, dan kemudian tangan yang diletakkan di atas punggung tadi diangkat sambil digenggam dan diputar-putar secara berselisihan (seperti gerak tangan wasit tanda pergantian pemain dalam permainan volley ball).



- 3.7. Pelaku yang bersujud tadi bangun dan melihat-lihat serta menebak pada tangan yang mana yang memegang rotok tadi.
- 3.8. Sementara si penembak berfikir siapa yang memegang rotok tadi maka pemain yang lain tetap memutarakan tangannya seperti gerakan yang telah disebutkan di atas. Sebelum berhasil ditebak maka kata-kata "tempeto remo-remo" terus diucapkan. Tetapi setelah disebutkan orang-

nya kata-kata "tempeto remo-remo" berhenti diucapkan secara serentak dan tangan anak yang ditunjuk atau ditebak tadi di buka.



- 3.9. Apabila benar maka ia menggantikan menjadi pemain yang harus menebak, tetapi apabila terkaannya salah, maka ia tetap kalah dan kembali mengulangi tugasnya sebagai penebak. Apabila terus-terusan kalah disebut "je-ret".

Peranannya Masa Kini

Sampai sekarang permainan ini masih dapat kita jumpai terutama di kampung-kampung sedang di daerah kota sudah jarang ditemukan lagi.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini masih disenangi masyarakat, karena sifatnya yang sederhana dengan peralatan yang sederhana pula, serta mendatangkan rasa gembira.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Zainuddin	Sama- rinda 50 th	Guru Agama	Normal Islam	Islam	Bugis, Banjar, Indonesia	Sama- rinda
2.	Hamzah	Sama- rinda 45 th	sda	SPG	Islam	Banjar, Bugis, Indonesia	Sama- rinda
3.	Abd. Ma- naf	Tg. Re- dep. 59 th	Pensi- unan	Mulo	Islam	Banjar, Kutai, Belanda, Indonesia	Tg. Re- dep

11. TAM-TAM BUKU

Nama Permainan

Tam-Tam Buku adalah sejenis permainan yang berbentuk ular-ularan melingkar.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dilakukan pada waktu cuaca cerah (musim kemarau) atau kalau malam pada saat bulan purnama dan tidak hujan. Tidak terikat oleh upacara.

Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam permainan perlu kekompakan, keterampilan, kecekatan. Jadi permainan ini memerlukan kerjasama dalam kelompok bukan individual.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sudah sukar untuk mencari asal-usul permainan ini, karena memang sudah ada dalam masyarakat. Dan berakhir kira-kira tahun enam puluhan.

Peserta/Pelaku Permainan

Para pelakunya berkelompok paling sedikit 10 orang anak wanita. Yang berusia antara 6 – 12 tahun. Sepuluh orang itu dibagi menjadi dua kelompok.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatannya tidak ada, hanya mempunyai lapangan permainan dengan si pemain sendiri, yakni tangan, kaki dan mulut.

Iringan (Musik)

Permainan ini mempunyai lagu iringan, sebagai berikut :



Jalannya Permainan

Setelah para pelakunya berkumpul, untuk memulai permainan maju dua orang sebagai pimpinan permainan. Hal ini tidak melalui penunjukkan, hanya secara spontanitas saja. Kedua pemain itu mengganti namanya menjadi bintang dan bulan. Kedua tangan mereka berpegangan dengan posisi direntangkan ke atas. Lalu ke-



lompok-kelompoknya berbaris di belakang masing-masing. Nama kedua pemimpin yang telah disepakati oleh kedua pemain tadi dirahasiakan, agar pemain lain tidak mengetahuinya. Seandainya ada di antaranya yang telah tahu harus dirahasiakan kepada teman-temannya yang lain. Karena setiap pemain harus berlaku jujur maka rahasia ini akan tetap terpelihara.

Para pemain yang ada di belakang pimpinannya, mereka berganti-ganti memasuki kedua rentangan tangan pemimpinnya tadi sambil menyanyi lagu.

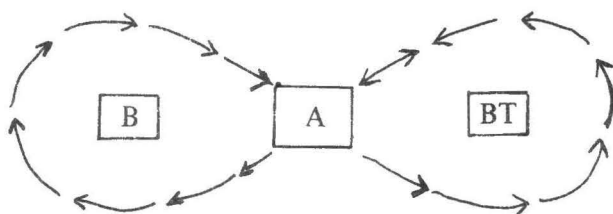
"Tam-tam buku keliling danda lima
mata amping mata satu
tangkap belimbing tangkap satu"

Pada saat mengucapkan kita tangkap satu, maka kepada pemain yang bertepatan berada di antara kedua teman yang berpegangan

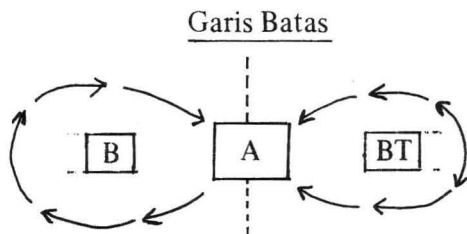
tangan tadi, langsung saja ditangkap (dikurung) dengan kedua tangan pemimpinnya dan ditanyakan oleh kedua pemimpinnya tadi dengan bisik-bisik dengan kalimat "kamu ikut siapa?". Ikut bintang atau bulan?. Apabila ikut bintang maka pemain yang ditahan



tadi berdiri di belakang pemimpin yang dalam perjanjian pertama tadi menggantikan namanya, menjadi "bintang" dan bila "bulan" ia berdiri di belakang pemimpin yang bernama bulan. Permainan terus berlangsung sambil menyanyi lagu tersebut sampai semua pemain berdiri berpegangan di belakang pemimpinnya masing-masing. Arah jalan anak-anak yang berbaris itu setelah masuk di antara tangan yang direntangkan tadi mereka membelah ke kanan, menyelingi pemimpinnya masuk lagi di antara tangan yang direntangkan lalu membelok ke kiri, masuk lagi membelok ke kanan demikian seterusnya.



Setelah barisan tadi habis terbagi dua maka dibuatlah garis batas di antara kedua kelompok tadi atau tepatnya di depan si bulan dan si bintang.



Garis batas itu gunanya untuk menentukan siapa yang menang. Sebab di antara kedua kelompok tadi saling tarik menarik siapa yang melewati garis batas menyeberang ke arah lawan, maka ia akan menjadi pengikut lawannya dan ikut membantu menarik kawannya. Disini bulan dan bintang berpegangan tangan sedangkan kawan yang lain ikut berpegang-pegangan pula. Maksudnya agar kekuatan mereka bersatu menarik masuknya. Kemudian menghitung satu, dua, tiga mulailah tarik menarik, sampai ada yang tertarik masuk ke daerah lawan. Seandainya ada tangannya terlepas dari kawannya, hukumannya harus masuk ke daerah musuh.



Jumlah masing-masing kelompok tidak mutlak sama, hal ini tergantung kepada kehendak masing-masing pelaku. Makin banyak pengikutnya makin baik.

Permainan ini setiap daerah mempunyai variasi yang berbeda-beda namun dasarnya sama, Tampaknya permainan ini mengalami perkembangan yang baik, karena sekarang tampaknya bersifat nasional, dengan corak yang sedikit berbeda. Lagu yang digunakan sudah bernama "ular naga".

LAGU-LAGU ULAR NAGA



Peranannya Masa Kini

Karena adanya perkembangan, kemungkinan permainan tarik tambang adalah perkembangan permainan ini. Sebab berpegangan tangan diganti dengan tali. Dan lagu ular naga sudah populer di kalangan anak-anak.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini digemari oleh masyarakat dan di samping itu dapat melatih cara berfikir serta kejujuran.

DAFTAR INFORMASI

No.	N a m a	Tempat tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Maimunah	Tenggara- rong, 68 th	—	—	Islam	Kutai, Banjar, Indonesia.	Tangga- rong.
2.	Idarsyah	Tenggara- rong, 48 th	Peg.Dep P&K	SPG	Islam	Kutai, Banjar, Indonesia.	Sama- rinda

12. BESIMBON

Nama Permainan

"Besimbon" yang dalam bahasa Bulungan berarti melambungkan benda dari telapak tangan dan kemudian disambut dengan belakang tangan (punggung tangan), adalah nama jenis permainan. Sesuai dengan namanya maka jenis permainan inipun demikian pula caranya yaitu, beberapa benda kecil dilambungkan kemudian ditangkap dengan belakang (punggung tangan).

Jenis permainan ini tidak saja terdapat di daerah Bulungan tetapi daerah Samarinda pun dikenal yang disebut "Rujak" demikian pula di daerah Berau disebut "Bassimbon".

Hubungan Permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini dimainkan tidak terikat oleh waktu. Boleh siang atau malam. Permainan ini dilakukan hanya untuk mengisi waktu senggang.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini digunakan untuk pergaulan, yang pelaksanaannya secara individual, walaupun mereka bermain secara kelompok. Setiap pemain harus mempunyai suatu keterampilan masing-masing. Di samping itu bagi setiap pemain diperlukan kejujuran perasaan serta kreatifitas.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Untuk mencari asal-usul permainan ini sudah sukar, sebab permainan ini terdapat pada semua daerah dan kampung di daerah Kalimantan Timur, bahkan mungkin pula ada di daerah luar Kalimantan Timur. Hanya istilahnyapun sudah turun temurun dan mereka tidak dapat menjelaskan dengan pasti kapan dan dari mana sumbernya mula-mula.

Peserta/Pelaku

Para pelaku/pemainnya terdiri dari anak-anak mulai usia 7 tahun sampai 15 tahun. Dimainkan oleh anak-anak wanita dan kadang-kadang mereka bermain bersama-sama dengan anak-anak pria. Para pemain tidak terbatas dan paling sedikit dua orang.

Boleh bermain secara perorangan dan dapat pula secara kelompok.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan permainan ini sangat sederhana, yakni lima butir biji-bijian, misalnya biji kacang tanah, biji jagung dan sekarang digunakan batu kerikil atau tutup botol yang terbuat dari seng.

Iringan Musik

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan

Sebelum permainan dilangsungkan, diadakan perjanjian dan undian. Perjanjian itu antara lain berapa jumlah yang akan dicapai misalnya 50 atau 100; Undiannya dengan humpimpa dan siutan. Urutan permainan mulai dari pemenang undian pertama diikuti oleh giliran berikutnya sampai selesai, untuk permainan secara perorangan. Kalau bermain kelompok caranya bergantian, pemain pertama dari kelompok A bermain dahulu setelah mati dilanjutkan oleh pemain pertama dari kelompok B, demikian seterusnya sampai salah satu kelompok dapat menyelesaikan jumlah yang telah ditentukan.

Kelima batu atau biji-bijian disebar di lantai. Yang sudah bertebaran oleh si pemain diambil salah satu, dan biasanya di pilih yang sekiranya mengganggu biji-biji yang lain apabila dijentik,



dempet. Karena apabila goyang pada waktu mengambil, permainan dinyatakan mati dan digantikan oleh pemain berikutnya. Dengan catatan bahwa pasangan yang dijentik itu harus dipilihkan atau ditunjuk oleh musuhnya dan biasanya di pilihkan yang paling sulit.



Biji-biji yang bertebaran itu apabila dijentik mengenai sasarannya semua tanpa ada yang menyinggung biji-biji yang lain maka si pemain melanjutkan permainan berikutnya yaitu yang disebut "simbon".

"Simbon" disini yakni biji-bijian itu semua atau batu-batu yang dipergunakan sebagai alat permainan itu semua dilambungkan, kemudian disambut dengan belakang telapak tangan.

Berapa jumlah yang dapat disambut itulah jumlah nilai yang diperolehnya. Misalnya kalau disambut lima ia mendapat nilai lima, kalau dapat tiga maka nilainya tiga dan seterusnya. Berarti dalam permainan pertama ia mendapat nilai sejumlah sambutan-nya itu. Kemudian permainan dilanjutkan seperti semula tadi sampai selesai. Demikian seterusnya diulang beberapa kali sampai mati. Apabila pada waktu menyambut atau menangkap ada yang tercecceh maka permainan dinyatakan mati. Permainan ini dikatakan mati apabila pada waktu menjentik tidak mengenai sasarannya atau pada waktu menyimbon tidak ada satupun yang dapat di-



sambutnya. Bila pemain pertama mati, permainan diteruskan pula oleh pemain giliran berikutnya seperti pemain semula. Demikian seterusnya secara berganti-ganti sampai ada pemain terakhir yang belum dapat mencapai jumlah yang telah ditentukan. Inilah yang disebut pemain yang kalah. Bila pada permainan urutan giliran telah semua pemain melakukan permainan sedangkan jumlahnya belum tercapai maka permainan diulangi mulai dari urutan pertama. Kalau ada diantara pemain yang telah mencapai jumlahnya, ia tidak main lagi. Permainan dilangsungkan oleh pemain-pemain yang belum mencapai jumlah. Pemain yang dinyatakan kalah adalah pemain yang paling akhir mencapai jumlah dan yang kalah harus dihukum.

Cara menghukumnya adalah dilakukan oleh pemenang pertama dan pemenang berikutnya secara bergiliran, yaitu dengan cara tangan si pemenang mengambil kelima batu atau biji-bijian



dengan kedua tangannya disembunyikan ke belakang dan masing-masing tangan digenggam, di dalam genggam inilah disembunyikan biji-biji tersebut dan yang kalah harus menebak ada berapa bijikah pada setiap tangan yang digenggam. Bila taksirannya betul hukuman dilakukan oleh pemenang berikutnya. Apakah tidak benar tebakannya hukuman diulang lagi, demikian seterusnya sampai hukuman selesai dilakukan. Pada saat akan melanjutkan permainan berikutnya perjanjian semula dapat diubah atau ditentukan kembali. Dengan melihat hasil permainan pertama kali.

Peranannya Masa Kini

Sampai sekarang permainan ini masih ada dan digemari oleh anak-anak. Yang mereka gunakan sebagai pengisi waktu terluang. Peralatan serta jumlahnya disesuaikan dengan situasi masa kini.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sampai sekarang berlangsung baik, serta akan mengandung unsur kejujuran perasaan, disiplin dan kreatifitas anak. Hanya pada suatu daerah beberapa kelompok kecil orang tua yang menganggap permainan ini pantangan. Ini disebabkan oleh ceritera-ceritera masa yang silam atau dongeng masa lampau.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat seka- rang
1.	Abd. Ha- mid	Smd, 40 th	Guru Agama Islam	Normal Islam	Islam	Banjar, Bugis, Indonesia,	Sama- rinda
2.	Dt. Wira- nata	Tg. Pa- las, 50 th	Peg. Kan- tor Ca- mat	SD	Islam	Bulungan, Indonesia,	Tara- kan
3.	M. Soleh	Tg. Se- lor 55 th	Anggota ta DPR	SD	Islam	Bulungan, Bugis, Indonesia	Sama- rinda
4.	Pengian Intan	Tg. Pa- las, 43 th	—	SD	Islam	Bulungan, Indonesia	Sama- rinda
5.	Amir M.	Smd, 45 th	Guru SD Negeri	IKIP	Islam	Banjar, Indonesia	Sama- rinda

13. BEBETISAN

Nama Permainan

Bebetisan adalah nama permainan yang dipakai oleh masyarakat Kutai Pesisir. Suku Tunjung dan Benuaq menyebutnya dengan istilah beloji atau bedokar. Walau bahasa Bulungan disebut betis randu artinya kaki panjang. Di daerah Kutai lazimnya disebut "bebetisan buluh", karena alat yang dipergunakan terbuat dari bambu. Walau bahasa Tunjung Benua disebut "beloji".

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu. Biasanya ini dimainkan pada waktu senggang atau pada musim buah-buahan. Sebab dengan adanya permainan ini pada musim buah-buahan, anak-anak dengan permainannya dapat pula memetik buah.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Bebetisan ini dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa membedakan kelompok sosial tertentu. Juga dalam pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan persyaratan yang sifatnya ada hubungan dengan kepercayaan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan daripada permainan ini tidak banyak diketahui. Tetapi menurut informasi yang diperoleh bahwa sampai sekarang ini belum diketahui siapa yang menciptakan dan siapa yang mula-mula memperkenalkan permainan ini.

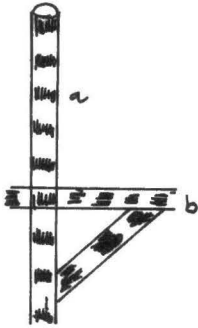
Pada zaman dahulu permainan ini dimainkan bersamaan dengan adanya upacara Erau Sultan (perayaan keramaian istana), dimana para pelaku yang menang dalam suatu pertandingan akan diberikan hadiah. Dan setiap pemain dituntut untuk mempunyai ketangkasan mengimbangi alat permainannya.

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari paling sedikit dua orang. Kalau pesertanya banyak diadakan berkelompok. Umumnya para pemain hanya pria, yang berusia antara 10 tahun sampai 16 tahun.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan ini terbuat dari bambu atau kayu.



- a. Betis : Terbuat dari bambu yang cukup tua atau kayu yang berukuran kira-kira $1\frac{1}{2}$ m – 3 m dan besarnya kira-kira bergaris tengah 5 – 7 cm. Tergantung dari pemiliknya. Betis ini jumlahnya 2 bagi setiap orang. Jumlahnya sama dengan jumlah kaki manusia.
- b. Tijakan : Di bagian bawah betis itu dibuatkan tempat menginjak telapak kaki, yang disebut "tijakan". Jaraknya dari bawah kira-kira $\frac{1}{4}$ kali panjangnya betis. Cara membuatnya kalau dari bambu diatas bukannya di lubangi sebagai tempat memasukkan tijakan dan di bagian bawah diberi sangga untuk menahan agar tidak jatuh. Kalau bahannya kayu, tinjakannya diikat atau dipaku dan diberi sangga seperti terdapat pada gambar. Letak tinjakan ini dapat dipindah-pindah sesuai dengan keinginan pemakaiannya. Permainan ini memerlukan tempat yang agak luas, tetapi tidak memerlukan permukaan tanah atau lapangan yang rata, yang penting tanahnya cukup keras.

Iringan musik

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun nyanyian tetapi kadang-kadang pada saat anak-anak bermain-ramai jalan mengendarai "betis" ini mereka berjalan sambil bernyanyi, jelasnya nyanyian dalam permainan tidak mutlak diperlukan.

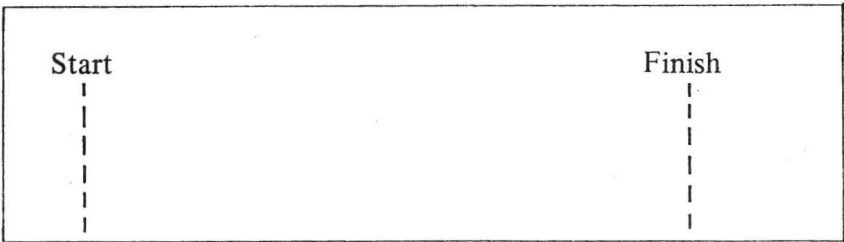
Jalannya Permainan

Setelah setiap pemain memiliki sepasang "betis", maka permainan ini dapat dimulai. Permainan ini dapat dimainkan secara individu dan dapat pula berkelompok. Akan tetapi pada umumnya anak-anak menyukai bermain bermain-ramai. Bentuk permainan dari Bebetisan ini bermacam-macam antara lain :

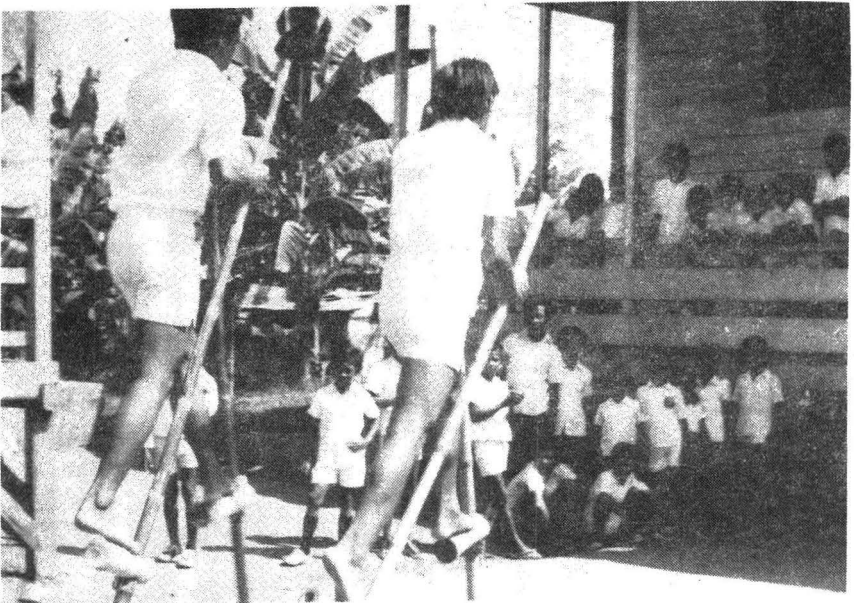
a. **Lomba Lari**

Dalam lomba lari dengan mempergunakan alat ini biasanya melampaui jarak antara 50 – 100 meter. Untuk jenis lomba lari diperlukan suatu tanah lapang yang dilengkapi dengan garis start dan garis finish.

LAPANGAN PERMAINAN



Peraturan permainan ditetapkan dengan cara musyawarah, misalnya kalau jatuh tidak boleh lagi melanjutkan larinya dan dianggap kalah. Yang pertama sampai di finish tanpa kesalahan itulah yang menang. Pemenang berikutnya menurut-urutan kedatangan ke garis finish.



b. Lomba mengambil uang logam.

Caranya bermain sama dengan lomba lari, hanya perbedaannya ialah pada garis finish. disediakan buah pepaya yang digantung sebanyak jumlah peserta. Pelaku harus mengambil uang logam yang dimasukkan sebagian ke dalam buah pepaya. Biasanya dipilih buah pepaya yang masak, sehingga agak sukar mengambilnya. Mengambil uang logam itu tidak boleh dengan tangan, harus dengan gigi. Apabila si pelaku terjatuh sedangkan uangnya belum terambil ia dianggap batal dan permainan tidak boleh diulang lagi. Dia dianggap gugur atau kalah. Jadi pemenangnya ialah yang pertama dapat mengambil uang logam itu tanpa kesalahan. Pemenang berikutnya sesuai dengan urutan pelaku yang berhasil dengan baik, tanpa kesalahan.



c. **Bermain sepak bola**

Dengan keterampilan mengendarai "betis itu si pemain dapat bermain sepak bola. Hanya lapangannya dalam ukuran kecil, kadang-kadang hanya seluas halaman rumah. Gawang kadang-kadang hanya diberi tanda dengan baju, jadi bola dikatakan masuk apabila masuk di antara jarak letaknya baju tersebut. Jumlah pemain tidak terbatas seperti sepak bola. Hanya berdasarkan jumlah seluruh pemain, lalu di bagi dua kelompok sama banyak. Kalau jumlah pemainnya banyak lapangannya dicari yang agak luas. Bola pada zaman dahulu dibuat dari getah pohon beringin (getah rambung). Kalau ada pemain yang terjatuh dari betisnya dianggap satu kesalahan. Kesalahan itu akan dihukum dengan tendangan bebas oleh lawannya.

Dalam pertandingan sepak bola ini semua pemain berada di atas betisnya, termasuk penjaga gawang. Bagi penjaga gawang cara sama dengan penjaga gawang dan permainan sepak bola, tetapi hanya sebelah tangan saja. Sedangkan tangan yang lain menggepit sebuah betis dan memegang betis yang satunya. Agar tidak jatuh dari betisnya pada saat tidak ada bola, harus berjalan-jalan di tempat, sehingga keseimbangan badan tidak hilang.

Waktu (lamanya) permainan tidak terbatas, asal mereka sudah mersa puas, maka selesailah permainan tersebut. Demikian ketiga versi permainan bebetisan yang ada di daerah Kalimantan Timur.

Peranannya Masa Kini

Sampai saat ini permainan ini masih dapat kita jumpai di Kalimantan Timur. Terutama di daerah pedesaan.

Tanggapan Masyarakat

Umumnya masyarakat menyenangi permainan ini. Hanya sekarang ini tampaknya sudah berkurang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan serta banyaknya alat-alat permainan yang lebih modern.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Cebong	Tg. Isui, 70 th	—	—	Kristen	Benua, Indonesia	Tg. Isui.
2.	Samuel	Melak 43 th	Penilik kebuda- yaan	SPG	Kirs- ten	Benua, Tunjung Kutai, Banjar, Indonesia.	Sama- rinda
3.	Y. Etut	Melak, 47 th	Kepala SD	SPG	Kris- ten	Benua, Indonesia,	Sama- rinda
4.	Martinus Kamantik	Melak	Peg. Dep. Agama	—	Kris-	Benua, Indonesia Tunjung	Sama- rinda
5.	A.A. Me-	Tg. Pa- las, 55 th	—	SD	Islam	Bulung- an Indo- nesia	Tg. Pa- las

14. KESEPUNG

Nama Permainan

"Kesepung" adalah sebutan untuk jenis permainan yang menggunakan air untuk medan dan alat permainannya, yang apabila ditepuk akan mengeluarkan bunyi air. Istilah ini diambil dari istilah suku Dayak Tunjung yang oleh masyarakat di daerah-daerah lain di Kalimantan Timur dinamakan "Kacebong".

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu. Biasanya dimainkan pada waktu siang atau sore hari oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan ini merupakan hiburan dan dimainkan dalam suasana riang gembira.

Latar Belakang Sosial budaya.

Permainan kesepung dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa membedakan kelompok sosial tertentu. Dan dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.

Latar Belakang sejarah dan perkembangan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan daripada permainan ini tidak banyak diketahui. Tetapi menurut informasi yang diperoleh, oleh orang-orang sering dihubungkan dengan jenis permainan ini. Diceriterakan oleh masyarakat Dayak Tunjung bahwa permainan ini dimainkan oleh beberapa wanita cantik dari kahyangan atau bidadari. Bidadari ini apabila turun ke bumi untuk mandi selalu melakukan permainan ini. Pada saat bidadari ini sedang bermain maka seorang manusia bernama Kilip sempat mengintip untuk menyaksikan sang bidadari yang asyik bermain. Dari Kilip inilah akhirnya manusia dapat bermain jenis permainan ini.

Peserta/Pelaku Permainan

Pelaku permainan ini biasanya terdiri dari tiga orang yang berusia antara sepuluh sampai dua puluh tahun. Jenis kelaminnya dapat pria atau wanita. Mereka menggunakan keterampilan tangan untuk membunyikan air.

Peralatan Permainan

Alat yang utama, mereka menggunakan telapak tangan untuk membunyikan air. Kedalam air yang digunakan sebagai tempat bermain kurang lebih antara 1 sampai 1½ meter, biasanya setinggi dada.

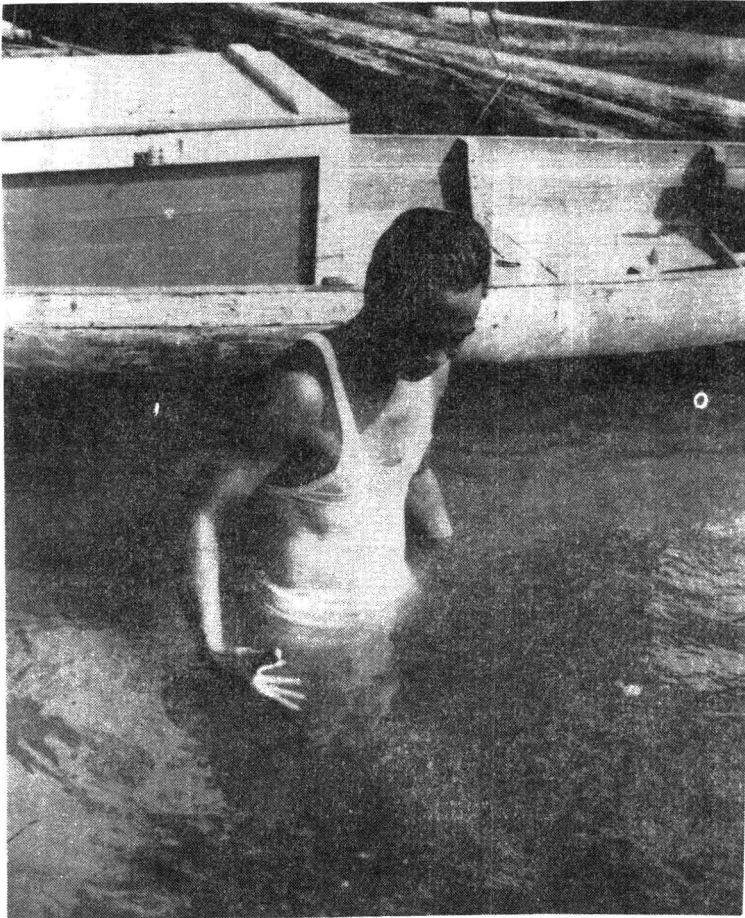
Iringan Musik : tidak ada.

Jalannya Permainan

Caranya bermain dipergunakan dua buah tangan kita dan berdiri dengan posisi tegak di dalam air setinggi dada. Untuk men-



dapatkan bunyi nada tinggi maka tapak tangan dihempaskan (dipukul) ke permukaan air, sedangkan untuk mendapatkan bunyi besar atau baris maka tapak tangan dengan posisi agak cekung dihempas ke permukaan air dengan cara seperti crang menyendak. Semakin dalam ia menyendak air semakin keras dan besar bunyi yang diperoleh. Apabila permainan dengan berkelompok tiga orang maka akan terdengar bunyi-bunyian berirama yang harmonis, serta tergantung kepada keterampilan si pemain.



Dalam permainan ini dapat kita ambil nilai seni dan olah raga. Bunyi yang harmonis itu seninya, gerakan-gerakan menepuk air itu olah raganya.

Peranannya Masa Kini

Jenis permainan ini masih kita jumpai di daerah pedesaan, terutama di daerah ulu sungai Mahakam.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat menggemari permainan ini terutama di daerah yang masih ada permainan ini.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Samuel Jasran	Melak, 43 th	Penilik Keb.	SPG	Kris- ten	Tunjung, Benua, Banjar, Indonesia,	Sama- rinda
2.	Cebong	Tgl. Isui 70 th	—	—	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung	Tg. Isui
3.	Y. Etut	Melak, 47 th	Kep. SD	SPG	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung.	Sama- rinda
4.	Martinus Kamatik	Melak, 48 th	Peg. Dep. Agama	—	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung	Sama- rinda
5.	Kornelis	Melak, 47 th	—	—	Kris- ten	sda	Sama- rinda

15. BEDAM-DAMAN

Nama Permainan

Nama Permainan ini berasal dari kata "dam" yang berarti benteng atau pertahanan. Jadi pelaksanaannya menyerang dan bertahan (pertahanan). Di daerah Kalimantan Timur istilah ini sama.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Jenis permainan ini tidak terikat oleh peristiwa dan waktu. Permainan ini untuk mengisi waktu senggang. Kalau di daerah pedesaan, bermain sambil menjaga padi di ladang atau menjemur padi agar tidak diganggu burung, sehingga waktu itu tidak membosankan.

Latar belakang Sosial Budaya

Permainan Bedam-daman ini dapat dilakukan siapa saja tanpa membedakan kelompok sosial tertentu. Dalam pelaksanaannya permainan ini tidak memerlukan persyaratan yang sifatnya ada hubungan dengan kepercayaan.

Latar belakang sejarah perkembangan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini sukar dicari dari mana asal-usulnya permainan. Yang jelas permainan ini kita dapati di daerah-daerah tingkat II Kalimantan Timur dan istilahnya sama.

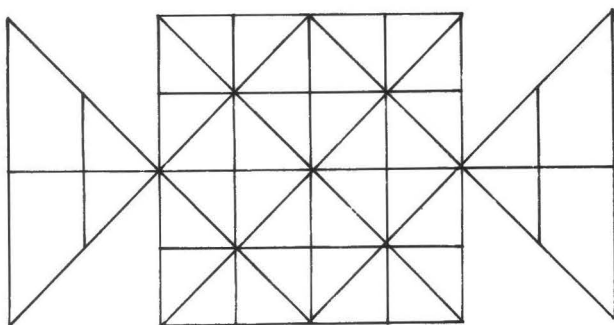
Peserta/Pelakunya

Setiap lapangan permainan hanya terdiri dari dua permainan. Terutama hanya oleh pria yang berusia antara 10 – 18 tahun.

Peralatan/Perlengkapan

- a. Anak dam, dapat diambil dari batu atau potongan-potongan kayu kecil yang berjumlah 16 buah. Bahkan kadang-kadang dibuat dari potong-potongan kayu bundar yang tebalnya kira-kira 1 cm. Dibuat dua pasang yang berbeda warnanya (jadi jumlahnya menjadi 2 x 16).
- b. Tempat bermain atau lapangan. Dapat bermain di atas tanah rata yang sudah dibersihkan atau dapat pula di lantai.

SKETS LAPANGAN



Iringan Musik : tidak ada.

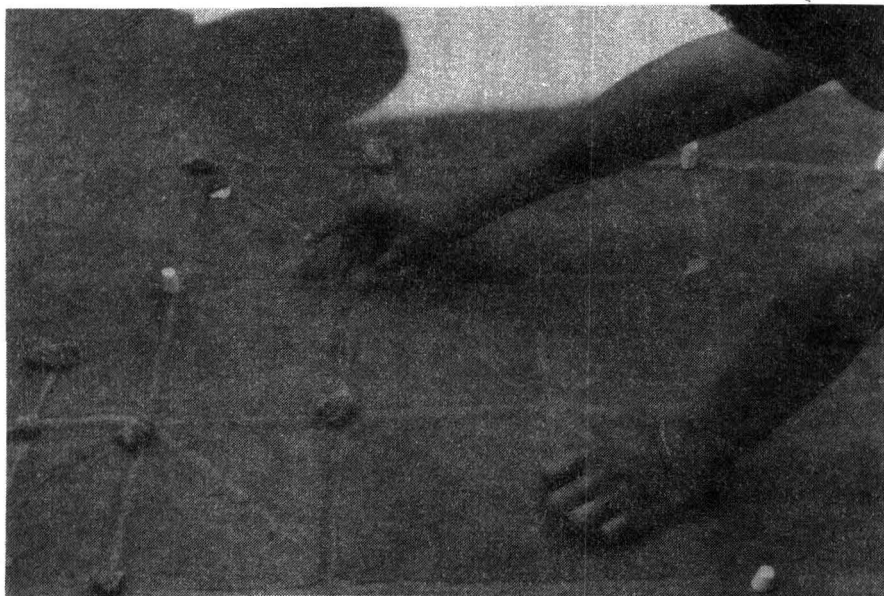
Jalannya Permainan

Sebelum bermain terlebih dahulu dimusyawarahkan aturan permainan, antara lain :

- Apabila menjalankan atau mengangkat anak dan harus ke depan dan pada waktu memindahkan anak dan harus menurut jalur garis yang ada.
- Cara menjalankan atau memindahkan anak dan harus pada tempat yang kosong (pada titik persilangan garis).
- Sistim memakannya (mengambil anak dan lawan) yaitu dengan mengangkat anak damnya sendiri kemudian melewati (melompati) anak dan lawan.
- Bagi seorang pemain, pada waktu makan anak dam lawan tidak diperbolehkan melampaui dua anak dam sekali gus dalam satu lompatan satu persatu ke arah pertahanan lawan.
- Anak dam yang dilampaui kemudian dimakan (diambil), dari tempatnya serta diletakkan di luar medan permainan.
- Menjalankan anak dam secara berganti-ganti.
- Bila ada kesempatan untuk makan anak dam lawan tetapi kesempatan ini tidak digunakan akan didenda dengan tiga biji anak damnya diambil lawan dengan cuma-cuma. Lawannya mengambil anak dam sesuka hatinya, dengan perhitungan dapat menguntungkan jalannya.

- h. Anak dam yang terletak di lapangan permainan tidak boleh jalan mundur.
- i. Anak dam yang berhasil jalan sampai ke puncak lapangan dengan melewati enam titik dipuncak daerah lawan maka anak dam itu jadi raja. Raja ini jalannya bebas, tetapi tetap melalui jalur-jalur pada lapangan permainan. Jadi maksudnya dapat mundur atau maju, sesuai dengan siasat perjalanannya.

Setelah syarat-syarat permainan disepakati lalu diadakan undian dengan siutan, yang menang jalan terlebih dahulu. Misalnya



bermain lebih dahulu, A mengangkat anak damnya maju ke arah yang disukainya, di atas jalur pada lapangan permainan itu. Lalu diletakkan pada titik persilangan garis. Anak damnya itu tidak boleh melampaui dua titik pertemuan garis jalur.

Posisi letaknya anak dam ialah sebagai berikut :

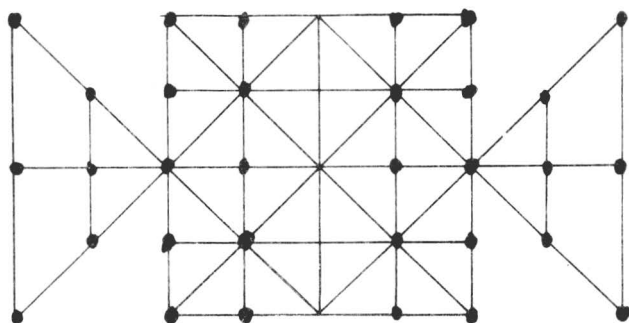
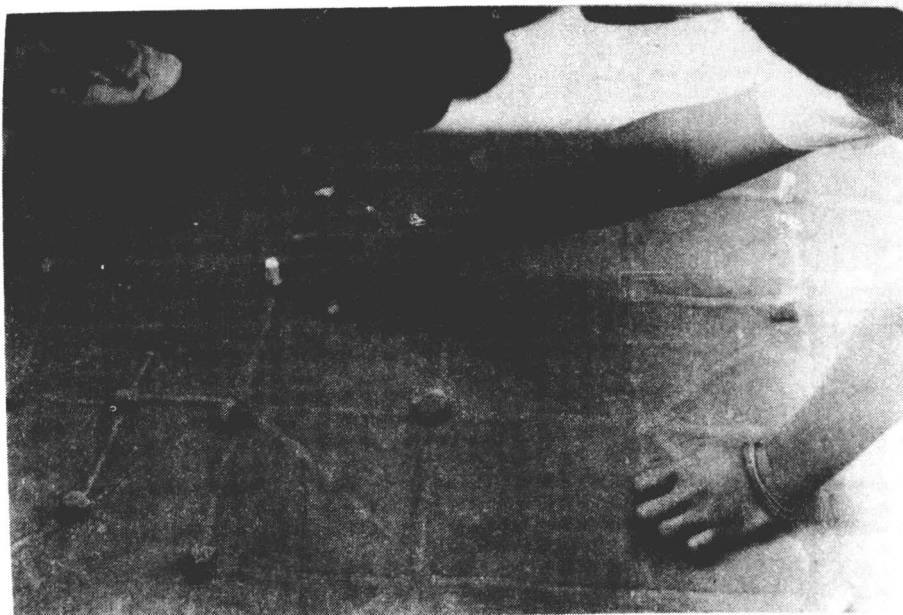
Setelah A selesai jalan lalu diganti oleh B, dengan siasat agar pada giliran A anak damnya tidak dimakan oleh A. Demikian seterusnya berganti-ganti. Bila dalam jalan-jalan berikutnya belum ada makanan maka salah seorang pemain (A) memberi umpan agar lawannya dapat makan, tetapi bagi ia jalan itu akan menguntungkan (makannya lebih banyak).



MELANGKAHI ANAK DAM LAWAN UNTUK DIMAKAN



...pan ini tidak dimakan lawannya (B), maka lawannya akan mendapat hukuman denda. Hukuman itu berupa tiga buah anak dam lawannya, dan cara pengambilannya sesuai dengan keinginannya si penghukum (A). Biasanya yang diambil akan menguntungkannya. Setelah ketiga anak dam tadi diambil, maka ia (A) melanjutkan permainannya.



Kalau anak dam A naik terus sampai berhasil menerobos lapangan permainan B dan dapat terus ke daerah paling belakang (daerah segitiga) serta dapat melampaui keenam titik di dalamnya, maka anak dam tersebut menjadi raja. Biasanya diganti dengan anak dam berwarna lain atau disusun dua-dua. Maka raja ini akan berjalan bebas (mundur atau maju). Tetapi biasanya raja ini tidak lama, sebab selalu menjadi sasaran kepungan lawan. Biasa diberi umpan untuk dapat dimakan lawannya.

Dalam permainan ini anak dam dan yang berfungsi sebagai raja boleh lebih dari satu. Dan apabila terjadi pengambilan anak dam dengan bebas atau dalam istilah Kutai, "dam endik makan" dalam bahasa Banjar "dam hendak mencatuk" artinya dam tidak makan, maka raja boleh juga diambil oleh pihak lawan (seperti hukuman di atas).

Demikianlah permainan ini terus berlangsung baik A maupun B berusaha sebanyak-banyaknya makan atau mengambil anak dam lawannya. Juga setiap pemain berusaha untuk menjadikan raja anak damnya. Sebab dengan adanya raja maka lebih mudah untuk mengalahkan lawan.

Apabila seorang pemain hanya memiliki sebuah anak dam saja lagi, jalannya bebas seperti raja. Jalan ini disebut meraja lela atau membabi buta. Karena itu permainan ini sudah dianggap kalah.

Permainan dikatakan kalah disamping seperti yang tersebut diatas, apabila sudah tidak dapat jalan lagi atau terkepung. Apabila sudah terjadi hal demikian maka selesailah sebabak permainan.

Untuk melanjutkan permainan lagi, anak dam disusun seperti semula, dan yang mula-mula bermain adalah yang menang tadi. Demikian seterusnya sampai mereka puas atau cape.

Peranannya Masa Kini

Pada saat ini permainan ini sudah jarang diketemukan. Mungkin terdesak oleh jenis-jenis permainan masa kini yang lebih modern serta hiburan sudah banyak macamnya. Namun demikian di daerah pedesaan yang kurang hiburannya kadang-kadang masih dapat kita jumpai permainan ini.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat tempo dulu memang menyenangi permainan ini, bahkan masa kini pun masih ada penggemarnya di daerah pedesaan yang masih terdapat permainan ini.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. Lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Cebong	Tg. Isui 70 th	—	—	Kris- ten	Benua, Indonesia	Tg. Isui.
2.	Martinus Kamatik	Melak 48 th	Peg. Dep. Agama	—	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung	Sama- rinda
3.	A.A. Me- nam	Tg. Pa- las, 55 th	—	SD	Islam	Bulungan Indonesia	Tg. Pa- las
4.	Maimunah	Tgr. 68 th	—	—	Islam	Kutai, Banjar, Indonesia,	Tgr.
5.	Zainudin	Sama- rinda 50 th	Guru Agama	Normal Islam	Islam	Kutai, Banjar, Indonesia,	Sama- rinda

16. CEKI

Nama Permainan

Ceki ialah permainan kartu yang bergambar dengan kode-kode tertentu, kode-kode itu mempunyai nama-nama misalnya jarum, gunung, kasut dan sebagainya. Untuk jelasnya lihat gambar.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Pada zaman dahulu permainan ini dilakukan pada malam hari. Diadakan pada suatu upacara-upacara perkawinan kelahiran anak (naik ayun), upacara-upacara di Istana Sultan. Setiap malam selama upacara itu diadakan permainan ini. Biasanya selama 40 hari.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Para tamu yang menghadiri upacara itu untuk berjaga-jaga malam mereka ikut bermain. Kadang-kadang yang dianggap jagoan sengaja diundang untuk bermain. Biasanya di istana Raja atau Sultan langsung ikut bermain. Permainan ini merupakan suatu keterampilan menggunakan fikiran dan akal. Pemain yang mahir dapat menafsirkan kartu yang masih ada pada seseorang dengan melihat kartu yang sudah keluar. Sifatnya keterampilan individu. Dapat juga kartu ini dijadikan nujum-nujum bagi yang percaya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Mungkin permainan ini berasal dari Cina. Sebab para jagoan sengaja main pada zaman dahulu kebanyakan orang Cina. Pada kartu ini tergambar beberapa motif huruf Cina. Sekarang sudah menjadi permainan rakyat.

Peserta/Pelakunya.

Para pemain umumnya orang-orang dewasa. Boleh pria atau wanita, dan dapat juga campuran wanita pria. Kebanyakan para pemain terdiri dari empat orang. Yang biasa disebut satu papai, empat orang. Umumnya mereka tinggal di pedesaan.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

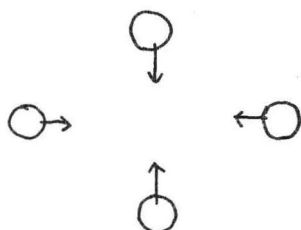
Alat permainan ini terbuat dari kartu-kartu kecil dari karton, yang ukurannya panjangnya enam centimeter dan lebarnya dua se-

tengah centimeter. Gambarnya berdasar hitam, motifnya putih dan ada beberapa kartu yang istimewa yang bertanda merah. Satu set kartunya terdiri dari dua-dua yang sama, jumlahnya 30 kali dua = 60.

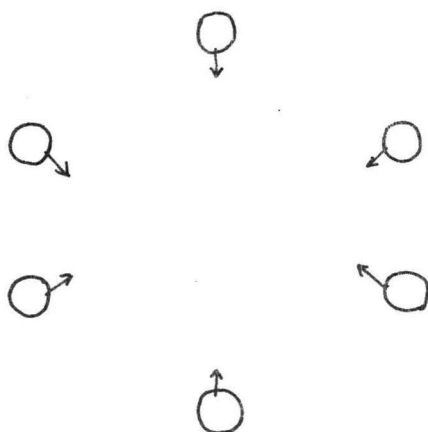
Iringan Musik: tidak ada.

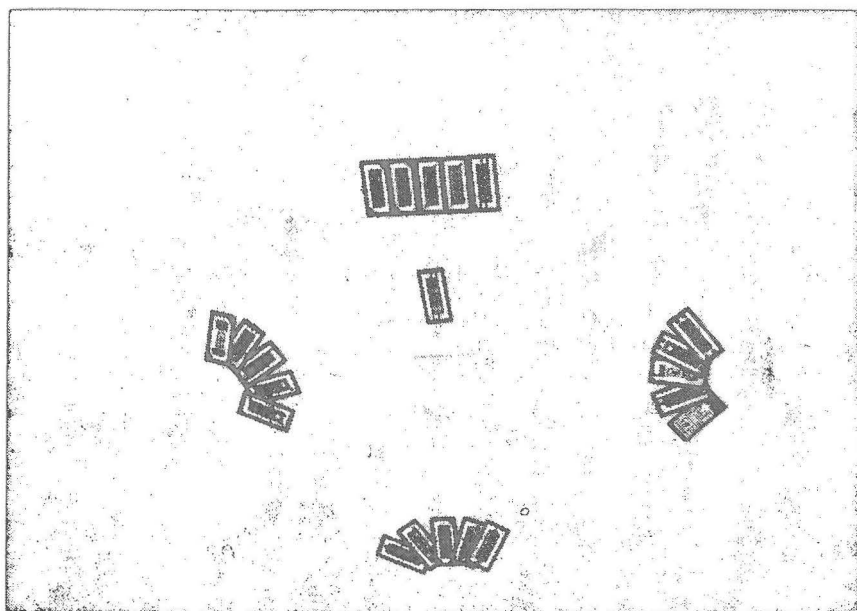
Jalannya Permainan

Sebelum bermain diaturlah duduk setiap papan empat-empat orang yang berhadapan berkawan. Itu dinamai Ceki Selaweng. Bila setiap empat orang itu bermain sendiri-sendiri dinamai ceki laut (laut artinya dalam bahasa daerah Bulungan luar).

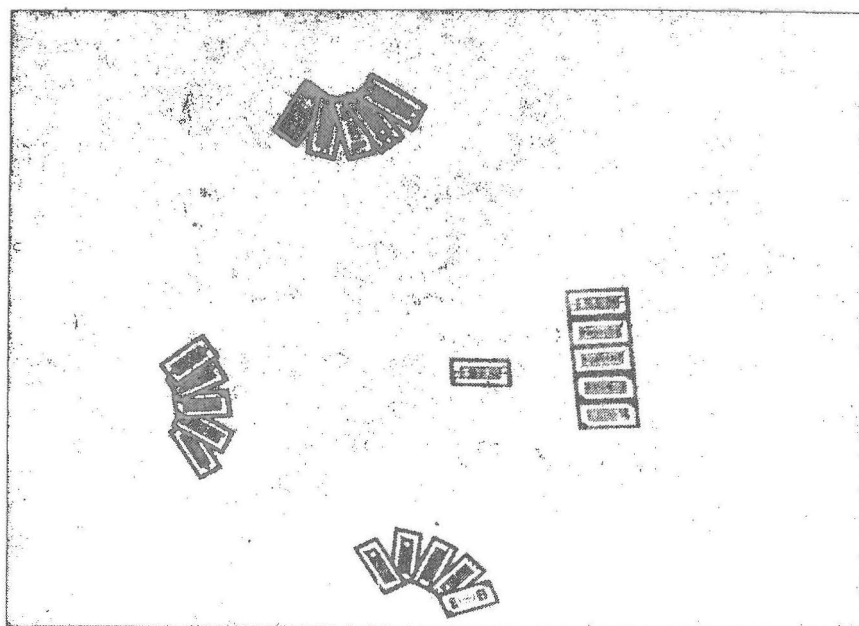


Ada juga yang bermain setiap papan enam atau delapan orang. Kalau pemainnya terdiri dari enam orang mereka menggunakan ceki dua set, kalau delapan orang mereka menggunakan ceki tiga set atau empat set. Pemain yang lebih dari empat orang ini disebut dengan istilah gung gung.

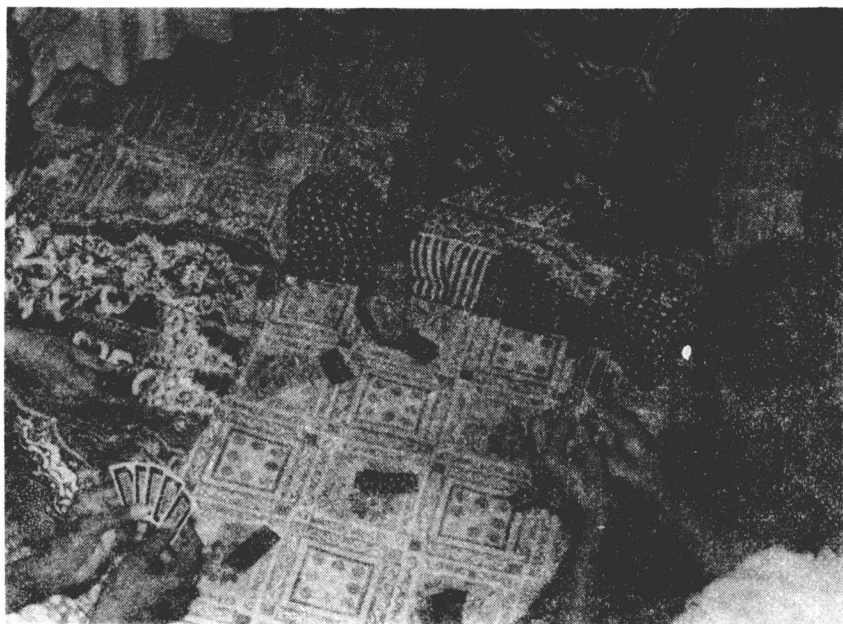




JENIS PERMAINAN CEKI SAMPAI



JENIS PERMAINAN CEKI SAMPAI



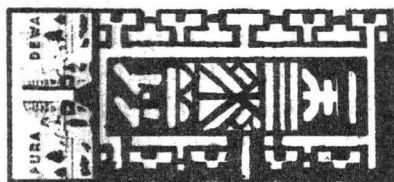
BERMAIN CEKI



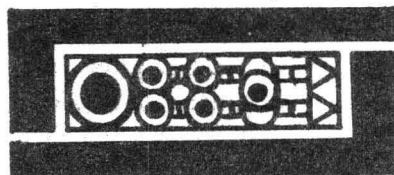
Setelah duduknya diatur sejumlah kartu tadi dikocok-kocok dengan cara mencabut-cabut kartu itu kemudian dimasukkan di sela-sela dengan berulang-ulang agar kartu itu susunannya berubah dari semula. Selesai dikocok kemudian diletakkan di tengah-tengah daerah permainan. lalu salah seorang anggota pemain menangkalnya. (menangkal artinya mengambil sebagian di sebelah atasnya kemudian diletakkan di bawah susunan tadi). Kemudian di bagi-bagikan satu persatu kepada para pemain oleh yang menggorok tadi ke arah mana? (berlawanan dengan arah jarum jam). Kalau pemainnya empat orang (menggunakan kartu satu set) setiap pemain menerima lima helai kartu. Kalau enam orang kartu setiap orang menerima tujuh helai dan kalau delapan orang kartunya setiap orang sembilan helai.

Setelah masing-masing pemain menerima kartunya dengan cukup lalu kartu itu diambil dan disusun dengan mencari pasangan dua-dua atau empat-empat, yang sama. Kalau tidak ada yang sama atau hanya satu pasang saja yang sama, lalu kartu itu dipegangnya seperti bentuk kipas. Kemudian mulai jalan dari yang mengocok tadi dengan mengambil sehelai kartu dari sisa yang dibagikan tadi, ini namanya menyuhut. Diambil dicocokkan dengan kartu yang dipegang, kalau ada yang sama, diambil dan kartu yang tidak diperlukan dibuang dengan telentang di depannya. Kalau ruangan ini ada kartu yang sama bagi pemain berikutnya dapat diambil disebut di makan. Sedangkan buangan gantinya diletakkan di depannya sendiri, tidak dikembalikan di tempat mengambilnya tadi. Demikian seterusnya yang berikutnya dapat makan kartu di sebelahnya atau menyuhut lagi. Bila kartu yang ditangan pemain tadi telah berpasangan dua-dua, maka tinggal satu kartu lagi tinggal menunggu pasangannya keluar ini disebut ceki. Dan pemain yang ceki harus mengucapkan kabar ceki agar lawannya tahu. Bila yang ditunggu itu keluar maka ia menang disebut dengan istilah sampai. Berarti permainan pertama selesai. Lalu diteruskan lagi seperti semula. Dan yang mengocoknya sekarang yang menang. Keistimewaan kartu raja, ia dapat mencari pasangan dengan kartu apa saja. Sedangkan warna merah yang lainnya hanya boleh berpasangan dengan lambang yang sama, walaupun motifnya berbeda.

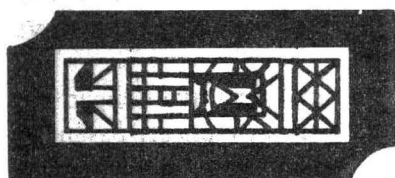
GAMBAR KARTU CEKI



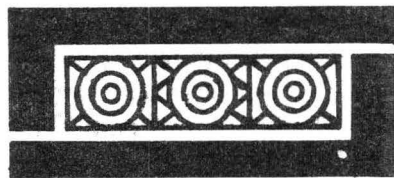
RAJA



MENTERI



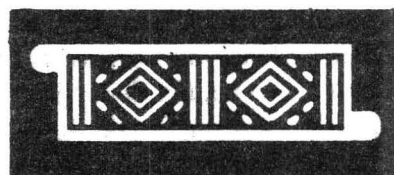
PINCI



BULAT



NYONYA



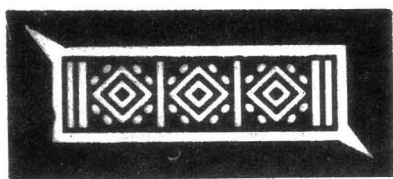
PLUMPUNG



JARUM GUNUNG



MIRING



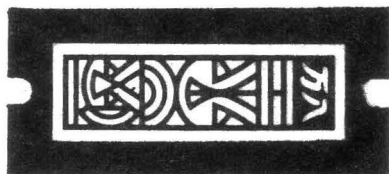
JARUM TIGA



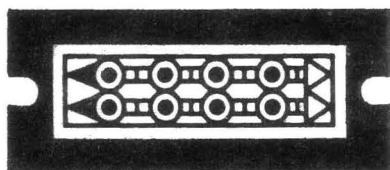
BENGKOK



JARUM MANIS



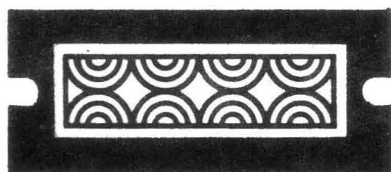
PECAH



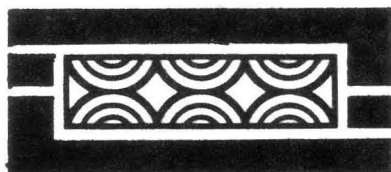
MANIS



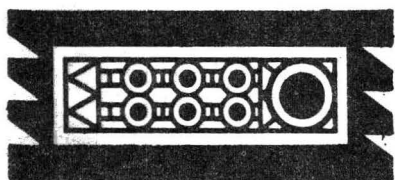
SISIR



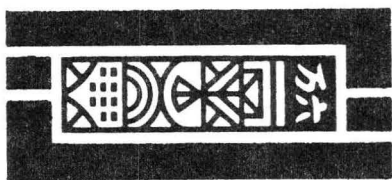
PICIS LAPAN



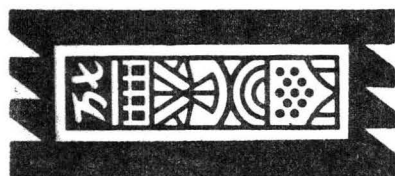
KEROK



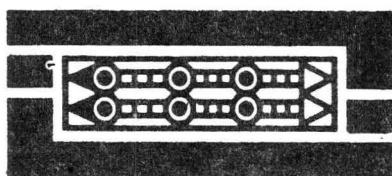
RAPAT



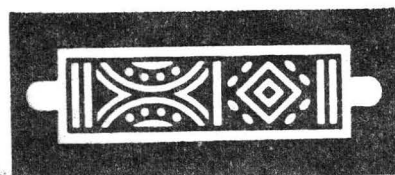
RUMAH



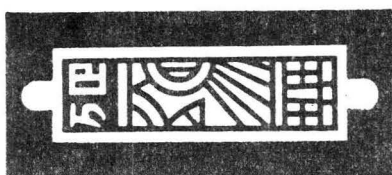
BULU



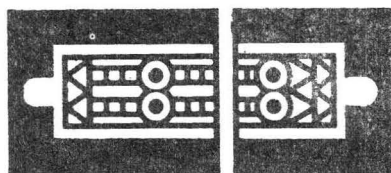
BAMBU



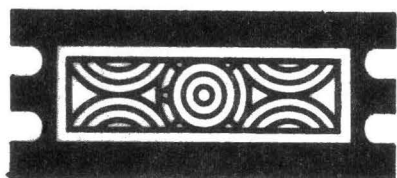
TAMBUR



PAYUNG



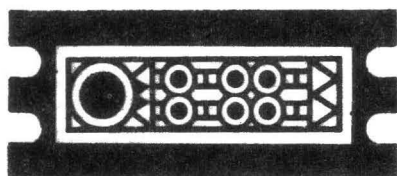
PINGGANG



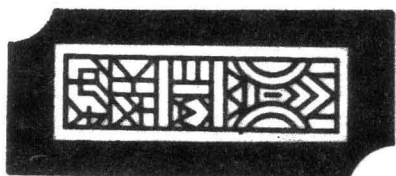
KANTONG



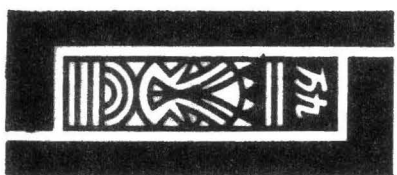
BABI



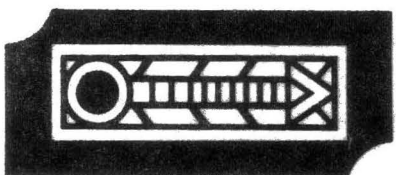
PANTAT



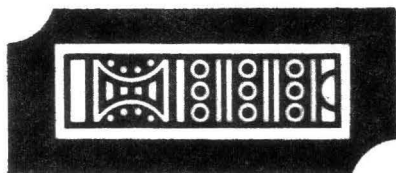
KUCING



TURUS



BEDUK



KASUT

Peranannya Masa Kini

Untuk para pemain sekarang bukan lagi sebagai pengisi waktu terluang dan hiburan tetapi sudah mengarah kepada judi. Judi itu berakibat kurang baik sehingga permainan itu ditiadakan secara tersembunyi saja.

Tanggapan Masyarakat.

Kalau sekarang tampaknya sudah menjadi judi maka permainan ini tidak dapat dikembangkan. Tetapi kalau kita kembalikan kepada fungsinya semula, maka ini perlu dikembangkan agar dapat menjadi permainan yang bersifat sehat dan segar.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Hamzah	Smd, 45 th	Guru Agama	SPG	Islam	Banjar, Indonesia	Sama- rinda
2.	A. Mah- mud	Tg. Se- lor, 40 th	Guru Agama	PGA Negeri	Islam	Bugis, Bulungan, Banjar, Indonesia.	Tg. Se- lor
3.	Badrun	Tg. Pa- las,	—	—	Islam	Bulung- an, Indo- nesia.	Tg. Pa- las
4.	Zainal Abidin	Smd. Sebe- rang, 58 th	Tani	SR 3 th	Islam	Bugis, Banjar, Kutai, Indonesia,	Smd. Se- berang

17. RETEK

Nama Permainan

Istilah retek berasal dari suku Tunjung. Retek artinya pekerjaan yang dilakukan secara berbalasan. Pelaksanaannya mengetek dengan jari telunjuk kepada bagian lawannya, dimana ia senangi.

Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan untuk mengisi waktu terluang. Permainan ini dilakukan secara kompetitif. Pada zaman dahulu permainan ini dilaksanakan pada upacara kelahiran anak, upacara perkawinan atau upacara duka.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Pada masa yang lalu permainan ini kadang-kadang dimainkan oleh orang-orang berilmu atau sakti. Para pemain harus mempunyai ilmu bertahan dan ilmu untuk memukul lawan sebab dengan ketekan jari musuhnya dapat luka parah. Jadi mempunyai suatu keanehan, tetapi dapat pula mengobatinya. Dan para pemain harus jujur dan terampil, tidak boleh membawa perasaan marah. Bagi yang kalah harus jujur mengakui kekalahannya. Oleh karena itu harus ada orang tua yang mengawasi para pemain.

Latar Belakang Sejarah dan perkembangannya.

Untuk mencari asal-usulnya permainan ini sudah sukar. Yang jelas permainan ini hidup dan berkembang di kalangan remaja.

Peserta/Pelaku

Para pelaku permainan ini adalah anak pria yang berusia antara 6 sampai 40 tahun. Jumlah peserta paling sedikit dua orang boleh lebih dan tidak terbatas. Dan mementingkan keterampilan dan ketahanan fisik.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Alat permainan ini adalah anggota tubuh, jari-jari tangan lutut, lengan dan rusuk. Jari sebagai alat pengetek atau jentikan sedangkan yang lain sebagai tempat menahan. Tetapi bagi yang lain salah, terampil dan berilmu mereka menggunakan rotan sebagai alat pe-

ngetek. Panjangnya 10 cm dan penampangnya kira-kira 1 cm.

Iringan (Musik) ; tidak ada.

Jalannya Permainan

Untuk melakukan permainan ini tidak ada lapangan khusus, mereka bermain sambil duduk di lantai atau di tempat-tempat yang mereka senangi.

Cara bermain ada dua cara yakni :

- a. Satu lawan satu disebut beloteng. Pemainnya hanya terdiri dari dua orang.
- b. Berkeliling (bergiliran) disebut libuuutu. Pemainnya lebih dari dua orang. Seorang pengetek berkeliling mengetek musuhnya satu persatu sampai semuanya selesai.

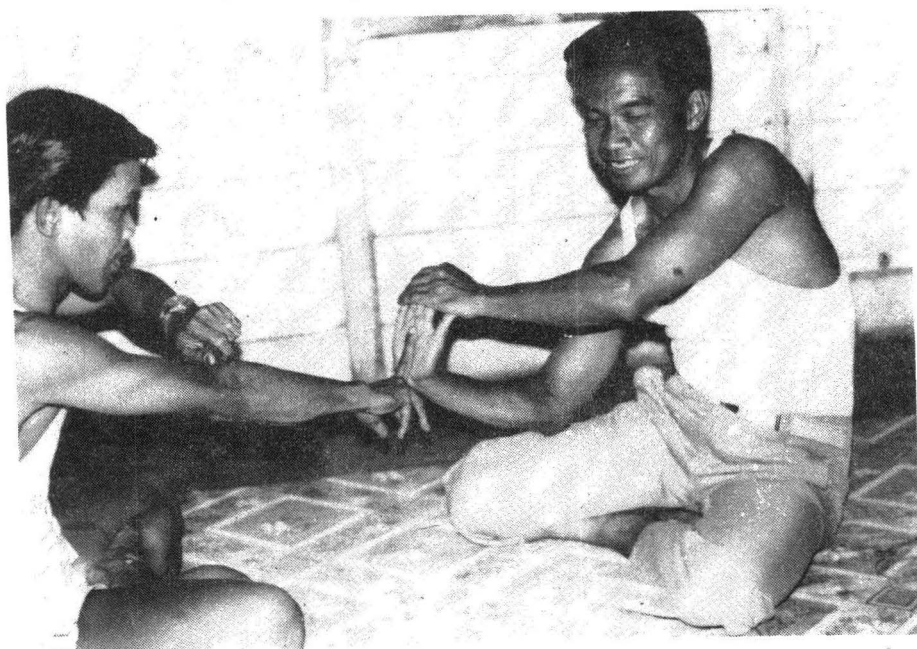
Apabila bermain hanya dua orang mereka bergantian mengetek/melentingkan jari (alatnya) ke arah lawannya.

Gambar RETEK





RETEK KELEPAK ANGAG
TELAPAK TANGAN YANG DIJENTIK



Letak menentukan siapa yang duluan mengetek biasanya tanpa undian, yang berdasarkan sukarela. Hanya sebelum bermain mereka berunding tentang bagian bagian yang dapat diketek (dijentik) misalnya tapak tangan, lengan, rusuk atau lutut. Juga ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis atau kelingking dan dapat pula dengan ibu jari kaki.

Bila telah selesai, permainan dimulai. Cara mengetek atau menjentik jari, yakni ujung jari telunjuk di pegang dengan ujung jari telunjuk dan ujung ibu jari tangan yang satunya. Setelah ujung jari telunjuk dipegang, jari tersebut dilentikkan berlawanan dengan buku jari dan dilepaskan ke arah tempat yang disediakan oleh lawannya (seperti ketetapan di atas). Jari dilentikkan dan dilepaskan sekeras-kerasnya setelah selesai lawannya membalas pula mengetek, demikian dilakukan berulang-ulang. Karena berbalasan maka permainan ini disebut retek.

Bagi yang merasa kuat bertahan, dapat minta dua atau tiga kali retek. Untuk menentukan pemenang ialah siapa yang paling kuat bertahan dan mengetek. Bagi yang kalah biasanya luka atau merasa sakit.

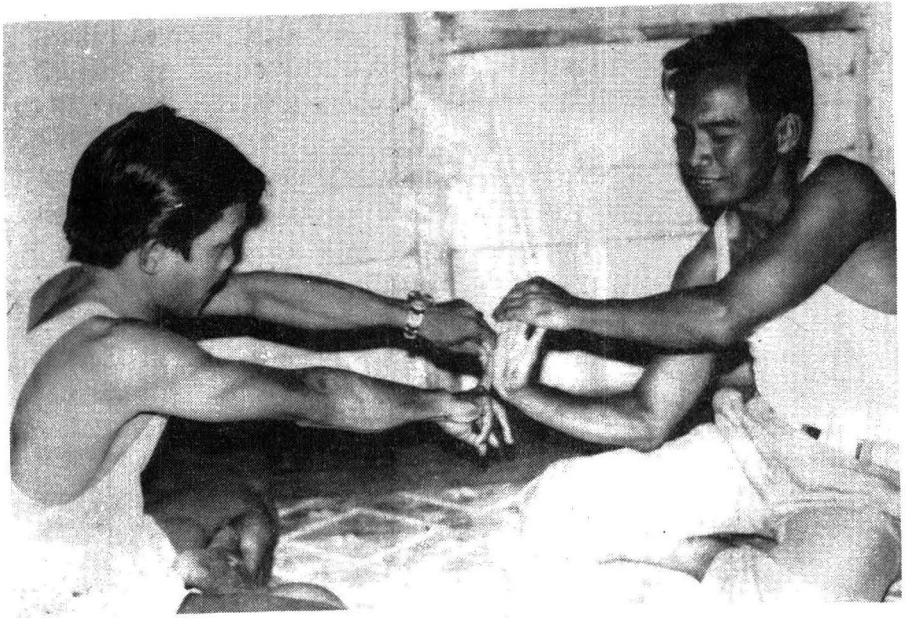
Nah disinilah mereka yang sakti menggunakan ilmunya. Bagi yang sama kuat kesaktiannya tidak ada yang sakit atau luka. Cara kedua ialah apabila pemain lebih dari dua orang, umpama ada tiga pemain A-B dan C. Mula-mula A mengetek B, kemudian B mengetek C lalu C mengetek A, jadi tidak berbalasan. Karena lawannya berbeda-beda. Inilah yang disebut bergiliran atau lebuntu.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah tidak ada lagi. Jadi yang masih mengenalnya hanya yang tua-tua, tetapi mereka sudah bermain itu lagi. Jadi hanya sebagai kenangan masa muda.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat itu permainan ini digemari oleh masyarakat sebab masyarakat waktu itu masih menggunakan ilmu-ilmu kesaktian. Karena yang paling kuat adalah orang yang berilmu, sehingga ia menjadi disegani dan dihormati oleh masyarakat.



DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Samuel Kasran	Melak, 43th	Penilik Kebuda- yaan.	SPG	Kris- ten	Tunjung, Benua, Banjar, Indonesia,	Sama- rinda
2.	Cebong	Tg. Isui 47 th	—	—	Kris- ten	Benua, Indonesia Tunjung	Tg. Isui
3.	Y. Etut	Melak 47 th	Kep.	SPG	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung.	Sama- rinda
4.	Martinus Kamatik	Melak, 48 th	Peg. Dep. Agama	—	Kris- ten	Benua, Indonesia, Tunjung	Sama- rinda
5.	Kornelis	Melak, 47 th	—	—	Kris- ten	sda	Sama- rinda

18. RUMBA – BIDUK

Nama Permainan

Rumba biduk artinya lomba perahu. Istilah ini kita temui dalam bahasa Bulungan. Istilah dalam bahasa Berau disebut luma pa-rrau, bahasa Kutai disebut belomba gubang, dalam bahasa Pasir dinamai lomba perahu.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa lain

Pada zaman dahulu permainan ini dilakukan pada saat diadakan erau (erau artinya keramaian), misalnya penobatan Raja, hari-hari besar (hari Raya Idul Fitri dan Hari Raya Idul Adha), merayakan hari kelahiran atau ulang tahun Kerajaan dan sebagainya. Setelah kita merdeka, permainan ini diadakan pada perayaan-perayaan nasional. Penyelenggaraannya pada siang hari yakni pagi atau sore.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini menggambarkan kekompakan, disiplin serta keterampilan. Bila para pendayungnya tidak kompak dan bersamaan niscaya perahu itu tidak akan laju serta antara satu dengan yang lain dayungnya akan bersentuhan. Pada masa yang lalu dalam melaksanakan lomba ini biasa digunakan ilmu-ilmu gaib (black magic). Sasarannya ialah yang duduk di depan atau di belakang. Oleh karena itu orang-orang yang menempati tempat tersebut harus orang-orang yang mempunyai ilmu penangkis black magic tersebut.

Latar belakang Sejarah Perkembangannya.

Sejak zaman dahulu perahulah yang digunakan sebagai alat perhubungan di daerah kita ini. Dari bentuk yang sangat sederhana sampai kepada bentuk-bentuk yang unik. Bahkan digunakan untuk mengarungi samudera yang luas, seperti kapal latih Angkatan Laut kita Dewa Ruci. Karena kebanggaan inilah kita merasa perlu trampil mendayung perahu dengan tehnik-tehniknya. Dalam pembinaan ini maka diadakanlah permainan dengan alat perahu ini yang dilombakan. Disamping itu permainan ini digunakan sebagai hiburan. Lomba perahu ini ada yang ber grup dan ada pula secara

perorangan. Yang perorangan ini merupakan perkembangan berikutnya. Ada yang mendayung dari depan perahu dan ada pula yang dari belakang.

Peserta/Pelaku

Para pelaku permainan ini biasanya orang dewasa pria dan ada pula anak-anak pria. Biasanya tidak dibatasi umur, yang diutamakan adalah keterampilan dan tenaga si pelaku. Kebanyakan permainan ini dilakukan secara kelompok (dalam jumlah yang banyak) misalnya 20 sampai 30 atau 40 orang. Tergantung dari kemampuan muatnya perahu. Mereka mengutamakan tehnik, keterampilan dan kekuatan serta kekompakan mendayung.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Perahu yang ukurannya bermacam-macam. Tetapi yang dipakai berlomba biasanya panjangnya sampai 50 meter, yang dibuat khusus untuk itu. Ukuran yang dipakai pada zaman dahulu kalau panjang dipakai depa (sepanjang kedua tangan direntangkan termasuk lebar dada) sedangkan lebarnya perahu dipakai ukuran kilan (sepanjang ibu jari sampai ujung jari tengah).

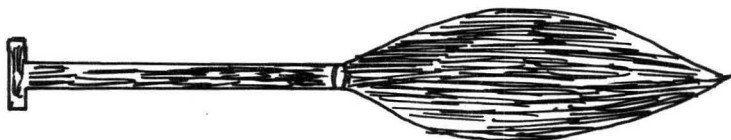
Dayung adalah untuk menggerakkan perahu, dalam bahasa Bulungan dinamai besai, dalam bahasa Berau dinamai bassai dan dalam bahasa Kutai dinamai pengayuh. Dayung ini dibuat dari kayu ulin, panjangnya kira-kira satu setengah meter, lebar matanya 10 cm, panjang tangkainya kira-kira 75 cm, memakai kepala seperti huruf T. Ini ukuran dayung untuk berlomba, sedangkan untuk dayung sehari-hari ada yang lebih besar. Sebab yang lebih besar itu lebih mudah dapat menggerakkan perahu yang besar. Untuk wanita mempunyai bentuk dayung tersendiri. Besarnya agak lebih kecil daripada dayung untuk berlomba, pada ujungnya tidak diruncing, tetapi dibuat berbentuk bulat panjang. Panjangnya kira-kira dua sampai dua setengah cm, sedangkan garis tengahnya kira-kira satu cm. Penggunaannya bukan untuk kekuatan tetapi merupakan musik mengirama para pendayung pria. Seorang wanita yang sudah mahir menggunakan dayung tersebut, pada saat mendayung dapat membunyikan air sesuai irama dayung pria. Ini biasanya digunakan bila ada perjalanan jauh atau malam hari. Gunanya sebagai cara untuk menghilangkan cape atau mengantuk, sehingga tidak terasa sudah sampai ke tujuan. Cara melakukan pen-

dayungan ialah para pendayung menghadap ke muka sesuai dengan arah perahu. Dayung itu dimasukkan ke dalam air lalu ditarik ke belakang sehingga perahu dapat bergerak ke depan. Kalau perahu sudah agak besar, mendayungnya dengan menghadap ke belakang. Dayungnya lebih panjang dan diikat pada dinding perahu. Cara penggunaannya ialah ujung dayung dimasukkan ke dalam air lalu ditarik ke belakang sehingga perahu dapat bergerak ke depan. Kalau perahu sudah agak besar, mendayungnya dengan menghadap ke belakang. Dayungnya lebih panjang dan diikat pada dinding perahu. Cara penggunaannya ialah ujung dayung dimasukkan ke dalam air lalu pendayung mengayunkan badannya ke belakang sehingga air terdorong ke belakang perahu sehingga perahunya maju. Dayung ini dalam bahasa Bulungan disebut dayung.

SKETS PERAHU DAN DAYUNG



Perahu (skets diperkecil)



Dayung (skets diperbesar)

Keterangan :

Dayung lebih kecil daripada perahu.

Iringan (Musik)

Untuk memberi semangat kepada para pendayung ada seorang yang khusus memberi irama. Dinding perahu di pukul-pukul dengan irama yang tertentu. Ritmiknya sebagai berikut :



Lambar



Sedang

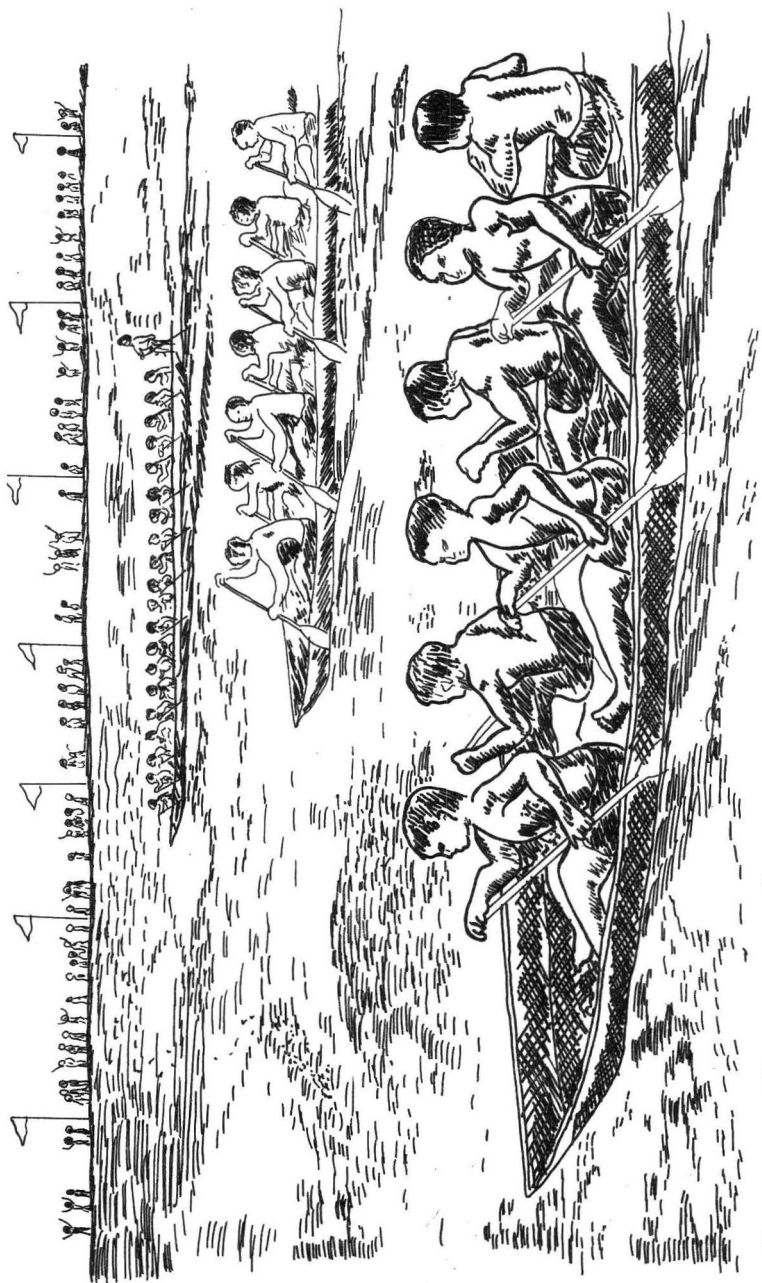


Cepat

Jalannya Permainan

Lomba pada masa yang silam diadakan dengan mengadu kampung-kampung, misalnya antara kampung A dengan kampung B dan kampung C dan seterusnya. Jumlah bagi setiap perahu biasanya tidak harus sama, tergantung dari kemampuan perahu. Kalau jumlah itu sesuai dengan ukuran perahu, walaupun pendayungnya sedikit, dapat mengalahkan perahu yang jumlahnya lebih besar. Disamping itu teknik pendayung juga sangat perlu, yakni cara mengayunkan badan dengan masuknya dayung ke dalam air. Jadi oleh karena itu orang yang membuat ritmik tadi harus seorang yang berpengalaman, disinilah letaknya peranan teknik tadi, dan berfungsi sebagai pemberi semangat. Yang lain juga tidak kalah pentingnya ialah pengemudi. Kalau pengemudi ini orang yang berpengalaman, niscaya perahunya dapat bergerak lancar. Sebab disamping arah perahu harus tetap lurus ia juga harus dapat meloncat-loncatkan perahunya dengan menghentakkan kakinya, seolah-olah perahunya terbang. Istilahnya dalam bahasa Bulungan untuk meloncatkan perahu itu disebut *ngunjat*. Sebelum berlomba ditentukan tempat start. *Finisnya di daerah Bulungan penentuannya ialah apabila salah satu perahu dapat melewati seluruh badan perahu lawannya ialah yang menang*. Pada daerah start semua haluan perahu harus sama, bila aba-aba dibunyikan maka semua pendayung mulai mengayunkan dayungnya. Apabila semua peserta belum ada yang terlampaui maka lomba itu dilanjutkan pula kembali ke tempat semula. Di daerah Bulungan tempat berlomba dimuka istana terletak dibagian sungai yang lebar dan lurus, panjangnya kira-kira dua kilometer. Start dimulai mengikuti arus dan dihilirnya ada Tanjung, oleh karena itu lomba bisa kembali lagi ke tempat start. Kalau masih belum ada yang kalah, maka lomba akan diulangi lagi, sampai terdapat pemenangnya. Tetapi biasanya bila sudah kembali melawan arus sudah ada yang menang, sebab arusnya deras dan tenaga sudah kurang. Demikian pelaksanaan lomba perahu ini.

ROMBA BIDUK



RUMBA BIDUK

Peranannya Masa Kini

Beberapa saat yang lalu lomba perahu ini pernah tidak ada tetapi sekarang digalakkan kembali dengan adanya olah raga dayung.

Bentuk perahu dan dayung serta tehniknya sudah disempurnakan, sesuai dengan persyaratan olah raga.

Tanggapan Masyarakat

Lomba perahu tradisional tampaknya akan disempurnakan, sesuai dengan kriteria olah raga. Start dan finisnya sudah diatur dan disempurnakan.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Badrun	Pg. Pa- las, 55 th	—	—	Islam	Bulungan, Indonesia,	Tg. Pa- las
2.	Sumbai	Tg. Pa- las, 54 th	—	—	Islam	Bulungan, Indonesia	Tg. Pa- las.
3.	Dt. Wir- mala	Tg. Pa- las 50 th	Peg. Kan- tor	SD	Islam	Bulungan, Indonesia,	Tara- kan
4.	M. Soleh	Tg. Se- lor, 55 th	Peg. DPR	SD	Islam	Bulungan, Banjar, Kutai, Indonesia	Sama- rinda
5.	Zainu- ddin	Smd, 50 th	Guru Agama	Normal Islam	Islam	Bugis, Banjar, Kutai, Indonesia.	Sama- rinda

19. B E B U L

Nama Permainan

Permainan Bebul artinya permainan berbaris dan lari membawa bola. Barisan peserta lurus ke belakang dan kaki di renggangkan.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dilaksanakan pada siang hari untuk hiburan.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan olahraga. Para pemain memerlukan kekuatan, keterampilan serta kerjasama antar individu. Permainan ini dilakukan berkelompok, tetapi memerlukan keterampilan individu masing-masing.

Latar belakang Sejarah Perkembangannya.

Untuk mengetahui asal-usulnya permainan ini sukar diketahui. Tetapi pada masa penjajahan Belanda sampai permulaan Kemerdekaan permainan ini sudah ditemukan di sekolah sebagai olahraga. Tetapi masa kini permainan ini sudah tidak ada lagi.

Peserta/Pelakunya

Umumnya yang melakukan permainan ini ialah anak-anak yang berusia antara enam sampai lima belas tahun. Para pelakunya boleh pria dengan pria, wanita dengan wanita atau campuran, asal jumlahnya sama antara satu kelompok dengan kelompok yang lain. Penilaiannya bukan perorangan tetapi kelompok. Oleh karena ini memerlukan kekompakan antara individu dengan individu kawannya.

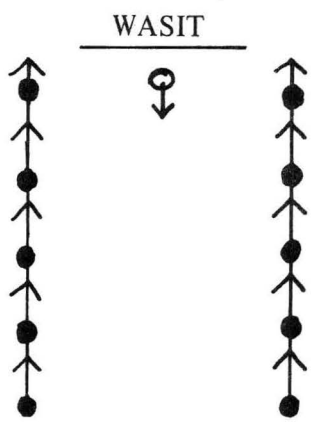
Peralatan/Perlengkapan Permainan

Bagi setiap kelompok harus menyiapkan sebuah bola. Bola ini sama bentuknya dan besarnya dengan bola kaki. Pada zaman dahulu bola ini dibuat dari getah para, tetapi setelah ada dijual bola untuk sepak bola mereka menggunakan bola tersebut.

Iringan Musik : tidak ada.

Jalannya Permainan.

Permainan ini memerlukan seorang wasit sebagai pemimpin permainan. Sebelum dimulai, bola dari masing-masing kelompok harus diletakkan di depan barisan. Para pemain lurus ke belakang, kaki masing-masing peserta diregangangkan, semua pemain menghadap ke arah yang sama ke depan. Jumlah peserta pada setiap kelompok harus sama. Jarak antara satu dengan yang lain kira-kira satu meter, dan sama. Jarak antara satu dengan barisan kira-kira dua meter.



Pada saat membunyikan peluit pertama semua pemain menundukkan badan dan kedua tangan siap untuk menerima bola dari pemain yang di depan memegang bola. Setelah peluit kedua berbunyi pemain yang di depan menggulingkan bola tadi melalui antara kedua kaki, diterima oleh kawan di belakangnya terus digulingkan sampai ke akhir barisan.



Pemain belakang yang menerima bola yang terakhir harus lari sekuat-kuatnya ke depan barisan, terus mengulangi permainan seperti semula (menggulingkan lagi bola itu seperti semula). Pada saat pemain belakang lari ke depan semua pemain mundur satu langkah. Permainan ini berlangsung terus sampai semua peserta kembali ke tempat semula lagi dan susunannya tidak boleh berubah. Untuk menghitung pemenang ialah dengan cara barisan mana yang paling dahulu selesai menyusun kembali seperti semula (masing-masing pemain kembali ke tempat semula).

Versi yang lain ada juga, yakni bola dimainkan melewati atas kepala. Bola harus diberikan kepada teman yang di belakangnya dengan memegang bola dengan kedua belah tangan dan yang menerima harus dengan kedua belah tangan pula. Apabila bola itu jatuh di hitung mati satu. Jadi untuk menghitung pemenang ialah sama dengan cara diatas dan tidak pernah mati. Bila terjadi semua kelompok ada yang mati, maka yang menang adalah yang jumlah matinya sedikit. Tetapi bila yang terdapat ada yang mati sedang-



kan barisan itu lebih dahulu selesai, sedangkan yang nomor dua tidak pernah mati, maka yang nomor dua itulah yang menang. Jadi tanpa suatu keadilan dalam penentuan pemenang.

Peranannya Masa Kini

Sekarang permainan ini sudah tidak ada lagi. Mungkin terdesak oleh olah raga yang sudah lebih kompleks serta banyaknya jenis-jenis permainan yang lebih menarik. Serta masa kini hiburan sudah banyak pula jenis ragamnya.

Tanggapan Masyarakat.

Menurut masyarakat tempat asal permainan ini, yakni di daerah Bulungan, mereka menanggapi sangat positif. Sebab di dalam permainan itu banyak gerak-gerak senam. Sehingga permainan ini banyak mengandung unsur-unsur olah raga. Disamping itu banyak pula di dalamnya terdapat kejujuran, disiplin serta kerjasama antara individu-individu para pemain.

DAFTAR INFORMAN

No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat seka- rang
1.	Dt. Wirana- ta	Tg. Pa- las 50 th	Peg. Kt. Camat	SD	Islam	Bulungan, Indonesia	Tara- kan
2.	M. Soleh	Tg. Se- lor, 55 th	Angg. DPR	SD	Islam	Bulungan, Bugis, Indonesia,	Sama- rinda
3.	E. Mat. Haran	Tgr, 60 th	—	SD	Islam	Kutai, Bu- lungan Indonesia,	Tg. Pa- las
4.	M. Mu- hamad	Tg. Se- lor, 40 th	Guru Agama	PGA Negeri	Islam	Bulungan, Bugis, Banjar, Indonesia,	Tg. Se- lor.
5.	Zainudin	Smd, 50 th	Guru Agama	Normal Islam	Islam	Bugis, Ban- jar, Kutai Indonesia.	Sama- rinda

20. SENTARUM TELIUQ UNEEKNG TELUU' (Berlomba lari dengan tiga kaki)

Nama Permainan

Nama permainan ini berasal dari bahasa Dayak Tunjung yang disebut dengan istilah "Sentaruh Teliuq Uneekng Teluu'" yang apabila diterjemahkan; sentaruh = bersaing; Teliuq = berlari; uneekng = kaki; Teluu' = Tiga. Jadi apabila diterjemahkan berarti bersaing berlari dengan tiga kaki.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa yang bersifat religius maupun upacara-upacara adat. Hanya saja permainan ini kadang-kadang dimainkan sebagai perlombaan pada waktu perayaan atau hari ulang tahun Kemerdekaan. Jadi permainan ini adalah sebagai hiburan saja.

Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini adalah milik masyarakat baik dari kelas bangsawan maupun rakyat biasa, bahkan boleh dikatakan adalah banyak dimainkan oleh anak-anak dari kelas masyarakat biasa.

Sejarah Perkembangannya.

Meskipun jenis permainan namanya berasal dari bahasa Dayak Tunjung, tetapi permainan ini sudah menyebar di daerah-daerah Kalimantan Timur. Sedang dari mana dan siapa pencipta permainan ini tidak ada yang tahu.

Para Pelaku Permainan

- Jumlah pemain paling sedikit empat orang atau dua pasang.
- Usia para pelaku dari enam sampai belasan tahun. Dan kadang-kadang dimainkan pula oleh orang-orang dewasa untuk memeriahkan perayaan.
- Jenis kelamin; baik pria maupun wanita boleh bermain. Tetapi biasanya setiap pasangan terdiri dari satu jenis kelamin saja. Wanita saja atau pria saja.
- Dalam bermain diperlukan kekompakan.

Alat Permainan

Peralatan yang diperlukan dalam permainan adalah seutas tali dari bahan apa saja. Biasanya dipakai tali dari bahan kain apakah itu berupa sputangan besar atau serpihan kain. Hal ini dimaksudkan agar tidak sakit. Tetapi perlu diketahui disini bahwa tali pengikat tersebut bukan dari bahan yang lentur seperti karet misalnya, karena hal itu akan memudahkan pasangan tersebut untuk berjalan. Permainan ini memerlukan tempat yang luas dan rata jadi seperti sebuah lapangan yang kecil tanpa rintangan.

Iringan Musik

Permainan ini tidak diiringi oleh musik maupun nyanyian.

Jalannya Permainan

Permainan ini selalu dimainkan dengan berpasangan. Oleh sebab itu dalam permainan ini diperlukan kekompakan dengan teman bermainnya (pasangannya). Karena tanpa adanya kekompakan permainan ini tidak dapat berjalan. Karena pemainnya berpasangan, maka apabila terjadi kekalahan ataupun kemenangan hal tersebut adalah ditanggung pasangan pemain tersebut. Jenis permainan ini adalah kompetitif, karena permainan ini yang menonjol adalah sifat persaingan atau pertandingan. Apabila anak-anak bermain tidak diperlukan latihan khusus, sebab jenis permainan ini adalah sebagai hiburan atau pengisi waktu senggang.

Jalannya permainan tidak sulit, sebelum bermain dicarilah teman sebagai pasangannya. Jadi setiap calon pelari terdiri dari dua orang. Untuk setiap pasangan sebaiknya dicari yang sama tinggi. Apabila sudah di dapatkan teman sebagai pasangannya, maka kaki kiri dan kaki kanan setiap pasangan diikat menjadi satu. Lebih jelasnya, setiap satu pasangan dipersiapkan untuk berlari dengan "tiga kaki", yaitu satu kaki dari masing-masing pemain dan ditambah satu kaki yang terdiri dari kaki kanan dan kaki kiri pasangan tersebut yang sudah diikat menjadi satu.

Caranya berlari tangan kanan dan tangan kiri setiap pasangan saling merangkul dengan tujuan agar pasangan itu dapat kompak dalam berlari, sehingga tidak saling terpisah. Sedang untuk berlari dengan "tiga kaki", setiap pasangan mempunyai cara-cara tersendiri yang merupakan usaha mereka untuk mencari jalan yang paling mudah untuk berlari. Jadi cara bermainnya bersifat obyektif.



tif. Hanya saja disini perlu diingat tata tertib permainan yang telah disepakati bersama yang harus ditaati. Misalnya saja dari mana harus mulai berlari dan sampai batas mana harus berakhir. Jadi lapangan permainan harus diberi batas garis start dan garis finish. Pada waktu start lari, kaki tidak boleh melewati garis start dan sebagainya.

Biasanya cara yang paling mudah dan sering dipakai adalah



pada waktu melangkah kedua kaki yang terikat itu harus bersama-sama maju, sedang kaki kanan dan kiri pasangan tersebut tertinggal dibelakang. Langkah berikutnya pada waktu kaki kanan dan kiri yang tidak terikat tadi melangkah maka pada waktu melangkah kaki tersebut harus bersama-sama diangkat maju. Sebab apabila tidak bersama-sama maka pasangan tersebut akan jatuh. Demikian cara berlari atau berjalan dengan tiga kaki yang sering dipakai

oleh para pemain.

Seperti perlombaan jenis permainan lainnya, maka jenis permainan ini apabila dilombakan sebelum dimulai didahului pula dengan suatu tanda aba-aba. Dimulai dari garis start dan berakhir di garis finish. Pasangan yang lebih dahulu sampai pada garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

Peranannya Masa Kini

Dahulu banyak dimainkan oleh anak-anak, tetapi sekarang sudah jarang kita temui lagi, hal ini disebabkan karena banyaknya alat-alat permainan modern yang sudah masuk dan mendesak permainan anak-anak jaman dahulu.

Tanggapan Masyarakat.

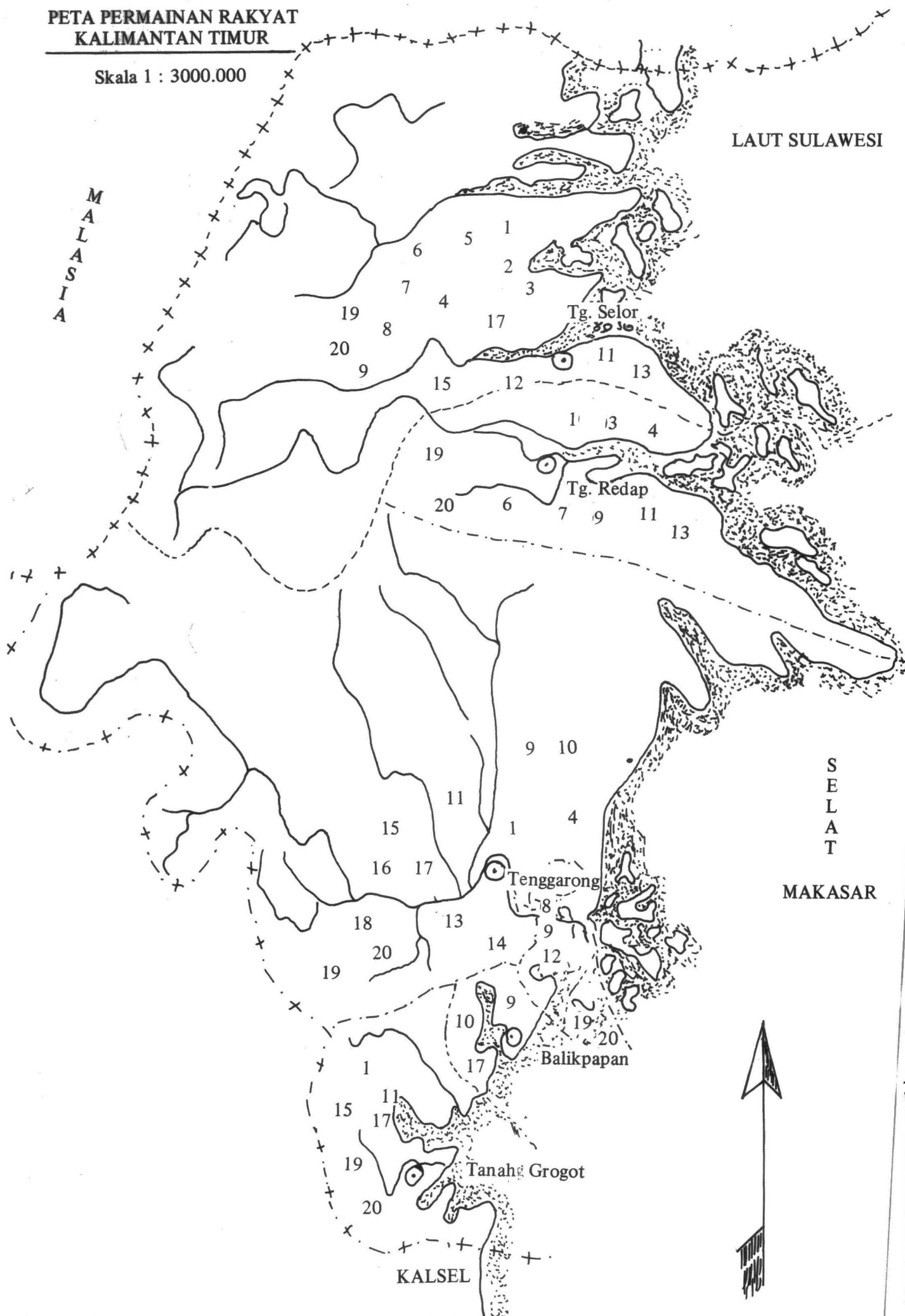
Pada waktu sekarang ini jenis permainan ini masih dapat kita lihat pada saat-saat tertentu saja. Misalnya pada waktu perayaan Hari Kemerdekaan. Tetapi pada saat sekarang ini, jenis permainan ini juga dimainkan oleh orang-orang dewasa, seperti halnya permainan lomba lari karung apabila dimainkan akan mengundang gelak dan tawa para penonton.

DAFTAR INFORMAN

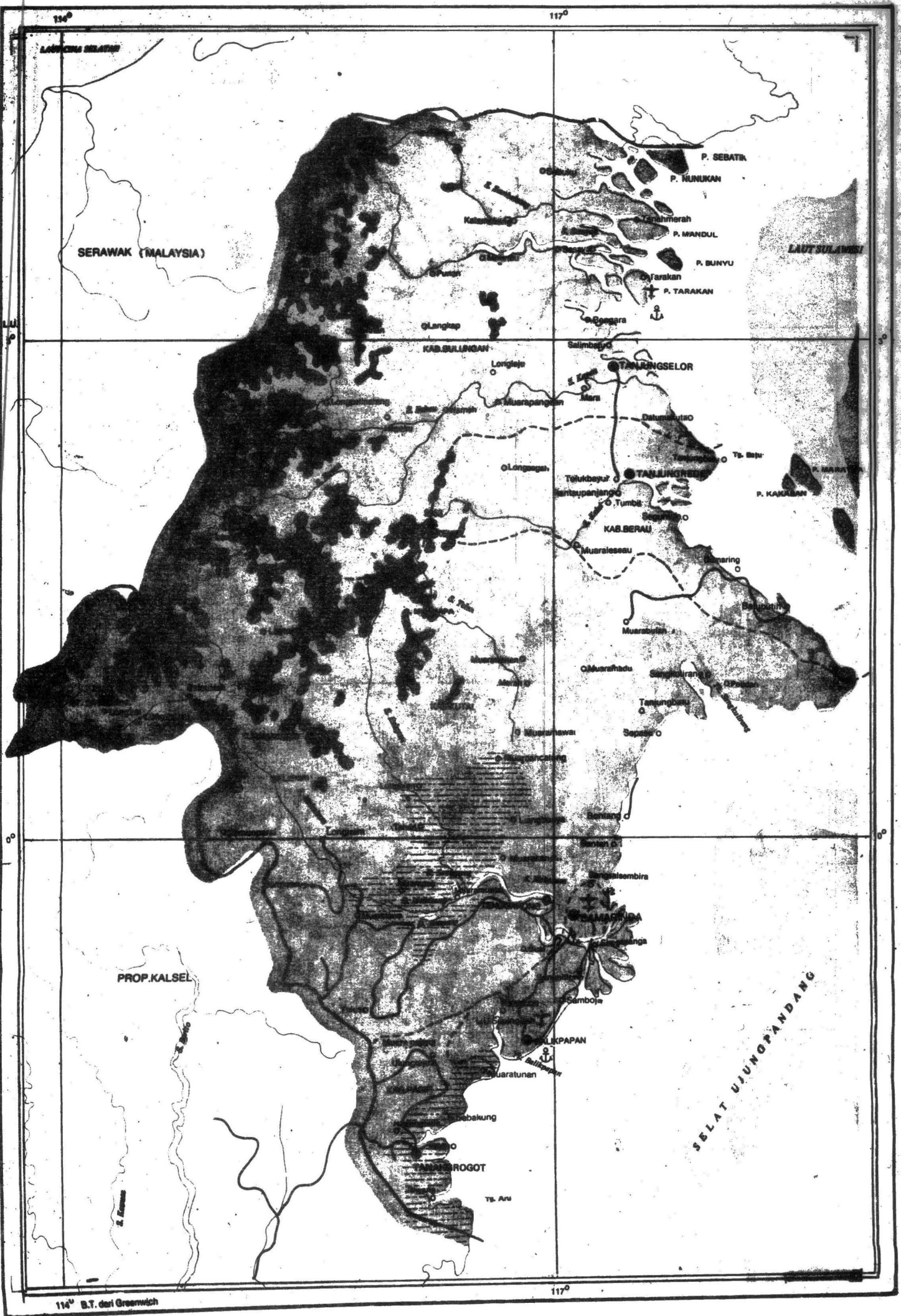
No.	N a m a	Tempat tgl. lahir	Pekerjaan	Pendidikan	Agama	Bahasa yang dikuasai	Alamat
1.	Samuel Kasran	Melak, 43 th	Penilik Kohud	SPG	Kris- ten	Benua, Tunjung, Indonesia	Sama- rinda
2.	Y. Etut	Melak, 48 th	Kep. SD. Negeri	SPG	Kris- ten	Benua, Tunjung, Indonesia	Sama- rinda

PETA PERMAINAN RAKYAT
KALIMANTAN TIMUR

Skala 1 : 3000.000



PROPINSI KALIMANTAN TIMUR



Tidak diperdagangkan untuk umum