

MILIK DEPDIBUD  
Tidak Diperdagangkan



# PERMAINAN RAKYAT DAERAH LAMPUNG



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

209/84

MILIK DEPDIKBUD  
Tidak Diperdagangkan

# PERMAINAN RAKYAT DAERAH LAMPUNG



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

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION  
SUPERVISOR'S REPORT

Case  
- F2  
208  
84

208 / 84  
25-6-84  
Mr

## PENGANTAR

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

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

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

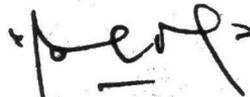
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Drs. Hifni Mugoddam; Adnan Bahsan SE; Drs. Fachrudin; Hilman Hadikusuma SH dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. H. Bambang Suwondo; Drs. Ahmad Yunus; Drs. Singgih Wibisono.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya,--

Jakarta, Januari 1984

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130117589.

## **SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

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

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

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

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

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

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

Jakarta, Januari 1984

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	vii
Bab I. PENDAHULUAN .....	1
1. Tujuan Inventarisasi .....	1
2. Masalah .....	1
3. Ruang Lingkup .....	2
4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Penelitian .....	3
5. Analisa Data .....	4
6. Membuat Laporan .....	4
Bab II. DESKRIPSI MACAM-MACAM PERMAINAN .....	5
A. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT ANAK-ANAK .....	5
I. MAIN GASING .....	5
a. Main Lampung .....	7
b. Main Jawa .....	7
c. Main Kodar .....	8
II. MAIN KEMILING DAN MAIN SABUN KAYU .....	10
a. Main Lobang .....	11
b. Main Kodar .....	13
c. Main Hahuluan .....	14
III. MAIN PANAH-PANAHAN .....	16
IV. MAIN BABEKHUKAN .....	19
V. MAIN LOLOK SIWOK .....	21
VI. MAIN U L A .....	23
VII. MAIN ANGGUK BERUK .....	25
VIII. MAIN TAMTAM BUKU .....	27
IX. MAIN CECFLUKAN .....	29
X. MAIN BENTENGAN .....	31
XI. MAIN MUSIK TANGGOW .....	33
XII. MAIN MEMALAMAN .....	37
B. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT REMAJA KHUSUS PERMAINAN BUJANG GADIS .....	40
XIII. MAIN BIAS .....	40
XIV. MAIN CEPU .....	44
XV. MUSIK MULI MENGENAI SEGANENGAN JAMOW BEPANTUN .....	47
XVI. MAIN SAKURA (PESTA TOPENG) .....	53

C. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT REMAJA DAN DEWASA .....	55
XVII. MAIN MEMANUKAN (DAS-DAS-AN) .....	55
XVIII. MAIN KOMBOK-KOMBOK-AN .....	61
XIX. MAIN MUL-MUL-AN .....	65
XX. NGERURUH KAYU AROW .....	69
XXI. C A N G G E T .....	72
XXII. N I G E L .....	77
XXIII. PERMAINAN BEDIKIR .....	79
III. DAFTAR LAMPIRAN .....	83
a. DAFTAR INFORMASI (RESPONDEN) YANG DIHUBUNGI .....	82
b. DAFTAR LOKASI PERMAINAN .....	84
c. GAMBAR PETA .....	89
1. Peta Kabupaten Lampung Utara .....	89
2. Peta Kabupaten Lampung Tengah .....	90
3. Peta Kabupaten Lampung Selatan .....	91
4. Peta Daerah Propinsi Lampung .....	92

## I. PENDAHULUAN

Penyajian naskah hasil inventarisasi Permainan Rakyat Daerah Lampung ini adalah merupakan kegiatan permulaan dalam menarik minat dan perhatian serta dalam menuju usaha yang lebih besar dengan hasil yang lebih lengkap dan sempurna pada waktu-waktu yang akan datang. Karena selama ini di daerah Lampung belum pernah ada usaha/kegiatan yang khusus ditujukan untuk mengadakan penelitian atau inventarisasi terhadap permainan rakyat daerah, sehingga data-data atau keterangan-keterangan yang berkenaan dengan object dari pada inventarisasi ini sulit diperoleh di kepustakaan. Oleh karenanya untuk mendapatkan bahan atau data-data yang diperlukan satu-satunya jalan yang dapat ditempuh hanya dengan terjun langsung ke lapangan. Namun demikian karena sulitnya pula mencari informasi yang mampu memberikan informasi-informasi yang diperlukan atau yang dapat menguraikan seluk-beluk permainan selengkapnya, sehingga dari sekian banyak macam/jenis permainan Rakyat Daerah yang telah berhasil dikumpulkan (diinventarisir) dalam inventarisasi ini, sebagian besar tidak diketahui asal usul dan sejarah perkembangannya. Justru karena itu, maka isi naskah ini masih ini masih banyak kekurangan-kekurangannya dan merupakan hasil maksimal yang dapat dibagikan pada saat ini. Oleh karena itu masih dirasakan perlunya diselenggarakan usaha-usaha penelitian yang mendalam dan analitis dikemudian hari.

### 1. Tujuan Inventarisasi.

Adapun yang menjadi tujuan dari pada inventarisasi tentang Permainan Rakyat Daerah Lampung ini adalah disamping merupakan salah satu usaha untuk menggali unsur-unsur kebudayaan daerah sebagai bagian yang integral dari kebudayaan Nasional dalam rangka menginventarisasikan perbendaharaan khasanah kebudayaan Nasional kita, juga bertujuan untuk memelihara dan menjaga kelestarian atau kelangsungan hidup Permainan Rakyat Daerah itu sebagai salah satu ciri budaya kebanggaan daerahnya serta perannya dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Lampung itu sendiri.

### 2. Masalah.

Perlunya diadakan inventarisasi Permainan Rakyat Daerah khusus daerah Lampung ini terutama didorong dan disebabkan semakin deras mengalir atau masuknya unsur-unsur kebudayaan-kebudayaan asing dewasa ini ke Indonesia atau ke daerah-daerah yang telah banyak mendesak dan menggeser kedudukan dan peranan kebudayaan kita sendiri, sehingga perannya semakin berkurang dalam kehidupan sosial budaya sebagian besar kebudayaan

kita. Hal ini dapat kita lihat dari kenyataan bahwa sebagian besar dari pada jenis-jenis Permainan Rakyat Daerah Lampung yang merupakan salah satu warisan budaya nenek moyang yang sangat berharga dan tinggi nilainya ini, yang dahulu fungsi dan peranannya dalam kehidupan sosial budaya masyarakat cukup besar bukan saja hanya sekedar sebagai hiburan yang mengasikkan di waktu senggang atau sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak dan para remaja, tetapi ia juga mengandung unsur-unsur pendidikan, latihan/pembinaan jasmani religius, tradisi/adat istiadat dan sebagainya. Namun kini semakin berkurang bahkan hilang peranannya di masyarakat, terutama di daerah-daerah dekat kota dan perkotaan, karena terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar atau negara lain seperti permainan catur, bridge, remi, gaple, dan sebagainya. Bahkan ada diantaranya yang telah hilang lenyap tidak diketahui bagaimana cara peraturan permainannya. Kalau keadaan ini terus berlangsung dan tidak segera diadakan usaha untuk mengatasinya, maka dikhawatirkan jenis-jenis permainan lainnya yang masih ada dan cukup dikenal serta digemari, akan semakin berkurang peranannya dalam masyarakat dan akhirnya akan lenyap pula ditelan oleh arus budaya asing dan modernisasi dalam pembangunan dewasa ini. Salah satu jalan untuk menentukan policy guna menjaga kelestariannya, dan untuk pembinaan serta pengembangan Permainan Rakyat Daerah yaitu dengan mengadakan inventarisasi dan penelitian yang kontinu.

### 3. Ruang Lingkup.

Yang dimaksud dengan Permainan Rakyat Daerah dalam rangka inventarisasi ini adalah segala kegiatan jasmani yang dilakukan secara tertib dan berpola oleh para pendukungnya dan merupakan khasanah budaya yang mereka peroleh dari generasi terdahulu dilingkungan masyarakat daerah Lampung.

Inventarisasi ini meliputi Permainan Rakyat Daerah Lampung yang memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. Mempunyai ciri khas daerah.
- b. Biasa diselenggarakan pada peristiwa tertentu.
- c. Bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif, religius.

Sedangkan ruang lingkup kegiatan meliputi Propinsi Daerah Tingkat I Lampung dengan pembagian daerah yang ditetapkan sebagai daerah asal maupun sebagai daerah penyebarannya atau sebagai daerah dimana Permainan Rakyat Daerah itu dilakukan. Berdasarkan ketentuan diatas secara geografis daerah Inventarisasi terdiri dari :

1. Kabupaten Lampung Selatan yang meliputi Kecamatan:
  - a. Kecamatan Talang Padang.
  - b. Kecamatan Kedondong.
  - c. Kecamatan Kota Agung.
  - d. Kecamatan Pada Suka.

2. Kabupaten Lampung Utara yang meliputi Kecamatan :
  - a. Kecamatan Menggala.
  - b. Kecamatan Penaragan.
  - c. Kecamatan Kotabumi.
  - d. Kecamatan Belambangan Pagar.
  - e. Kecamatan Krui.
3. Kabupaten Lampung Tengah yang meliputi Kecamatan :
  - a. Kecamatan Terbanggi.
  - b. Kecamatan Sukadana.
  - c. Kecamatan Gunungsugih.

Berdasarkan latar belakang sosial budaya dan dialek bahasa meliputi daerah :

1. Lampung Peminggir, daerah adat istiadat peminggir (non pepadun) dan dialek bahasa A.
2. Lampung dengan adat Pepadun yang meliputi daerah Abung Siwo Migo dan Lampung empat marga dengan dialek bahasa O.

#### 4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Penelitian.

Prosedur/proses inventarisasi dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan/menyusun questioner berdasarkan syarat-syarat Permainan Rakyat Daerah Lampung yang diinventarisasikan. Konsep questioner ini kemudian dibahas dalam rapat team peneliti untuk menyempurnakannya.
2. Kepustakaan :

Karena Daerah Lampung hingga saat ini belum pernah dilakukan penelitian atau inventarisasi mengenai Permainan Rakyat Daerah Lampung, maka sulit sekali untuk mengetahui/mendapatkan data-data atau keterangan-keterangan mengenai Permainan Rakyat Daerah Lampung melalui kepustakaan.

3. Survey Penentuan Daerah Inventarisasi.

Mengingat bahwa permainan rakyat yang akan diinventarisasikan harus memenuhi syarat-syarat :

- a. Bercorak khas daerah.
- b. Biasa diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu dan,
- c. Bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif.

Dan harus dapat mewakili semua daerah/golongan masyarakat orang-orang Lampung, maka daerah-daerah tempat dimana inventarisasi akan dilakukan ditetapkan berdasarkan latar belakang sosial budaya yaitu :

- a. Daerah/masyarakat yang adat istiadatnya tidak memakai pepaduan yang terdiri dari masyarakat Lampung Peminggir. Daerah ad-

ministrasinya meliputi sebagian besar Kabupaten Lampung Selatan.

- b. Daerah/masyarakat yang mempunyai adat pepaduan (Pepaduan artinya tahta atau kursi kebesaran dalam adat Lampung pepaduan, yaitu tempat kedudukan adat yang terakhir). Daerah administrasinya meliputi sebagian besar Kabupaten Lampung Utara dan Kabupaten Lampung Tengah. Sedangkan daerah Kota Madya Tanjungkarang-Telukbetung merupakan campuran dari kedua kelompok masyarakat tersebut diatas.

Didalam rangka survey penentuan daerah ini sekaligus dicatat nama-nama responden/informan yang dianggap dapat memberikan keterangan atau menguraikan seluk-beluk permainan selengkapnya dengan memadai (lihat lampiran).

#### 4. Metode penelitian/inventarisasi.

Metode inventarisasi yang dipergunakan ialah :

- a. Wawancara dengan tokoh-tokoh masyarakat/informasi leader yang merupakan informan pokok. Materi wawancara didasarkan pada daftar questioner yang telah disusun sebelumnya. Disamping itu dilakukan pula catatan-catatan terhadap hal-hal dan keterangan-keterangan yang tidak terdapat dalam questioner.
- b. Observasi atau dengan menyaksikan secara langsung peragaan/pelaksanaan dari tiap-tiap jenis permainan yang telah dikumpulkan.

#### 5. Analisa Data.

- a. Memeriksa semua jenis-jenis permainan yang telah dikumpulkan.
- b. Klasifikasi data menurut :
  1. Macam permainan.
  2. Daerah asalnya.
  3. Sifat-sifatnya.
  4. d.l.l.

#### 6. Membuat Laporan.

- a. Ditulis dalam bentuk draft yang kasar.
- b. Ditulis dalam bentuk yang sempurna (merupakan penyempurnaan yang pertama).

## II. DESKRIPSI MACAM-MACAM PERMAINAN

### A. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT ANAK-ANAK

#### I. MAIN GASING

##### 1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan oleh masyarakat Lampung Pesisir (Peminggir Pemanggilan) "Main Gasing". Demikian juga oleh masyarakat pemberian nama "gasing" kepada permainan ini tidak diketahui.

##### 2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini dilakukan pada waktu musim kemarau atau tidak ada hujan dan biasanya berifat musiman. Dan penyelenggaraannya tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu seperti misalnya: Upacara adat, perkawinan dan sebagainya ataupun suatu kepercayaan Relegio magis, melainkan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

##### 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segi tingkatan atau lapisan masyarakat.

##### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

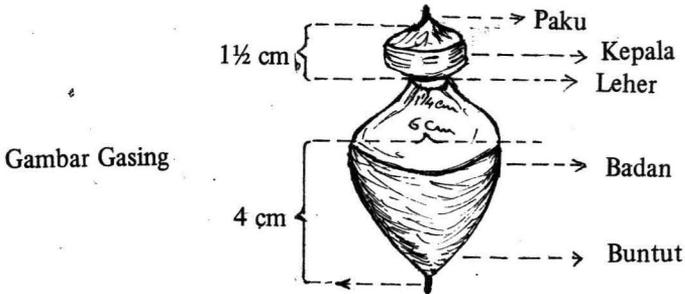
Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, hanya yang jelas sejak masa kanak-kanak para informasi dan penulis sendiri maupun dizaman generasi kakek-kakek buyut dahulu permainan ini sudah dikenal, digemari serta dipermainkan oleh rakyat (anak-anak). Dan menurut keterangan permainan semacam ini terdapat juga di daerah-daerah Sumatra lainnya, di Jawa dan bahkan mungkin di beberapa daerah Indonesia lainnya.

##### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini pada umumnya hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia antara 6 – 12 tahun dan dipermainkan oleh se-kurang-kurangnya 3 orang anak atau lebih dengan gasingnya masing-masing. Pembatasan jumlah peserta minimal 3 orang ini, dikarenakan dalam permainan ini para pesertanya diberikan 3 nama julukan yaitu: Raja, Penggawa, dan Bedua (Jongos). Penggawa ini dapat terdiri dari dua orang atau lebih, tergantung dari banyaknya peserta, untuk menentukan siapa yang menjadi raja, Penggawa dan Bedua ini tergantung pula dari hasil undian yang diadakan dalam permulaan permainan.

## 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan ini menggunakan bagi setiap anak sebuah benda dengan bentuk tertentu yang dibuat dari bahan kayu keras, kuat dan liat serta tahan pukulan dan tidak mudah sompel atau belah sewaktu diadu/dipukul yang dinamakan "gasing". Biasanya dibuat dari batang kayu petai cina, nangka atau sawo.



Bentuk gasing ini (lihat gambar) besarnya pada umumnya sebesar kepalan tangan anak-anak atau orang dewasa dan mempunyai bagian-bagian seperti: kepala, leher, badan, dan buntut, dimana tepat ditengah-tengah atas kepala dan buntutnya diberi paku kecil atau sedang yang ditumpulkan, gasing ini diputar dengan seutas tali pulasan sepanjang lk. 1 meter atau lebih yang dibuat dari tali karung goni, rami atau kain dan akan berpasing dengan baik sampai berdesing (berdengung) bunyinya, jika dalam pembuatannya benar-benar simetris serta ukuran-ukuran bagian kepala, badan, dan buntutnya berimbang, misalnya: panjang kepala  $1\frac{1}{2}$  cm, lebar kepala  $1\frac{1}{2}$  cm, leher sebesar  $1\frac{1}{4}$  cm (dekat kepala), tinggi leher 3 cm, tinggi badan sampai buntut 4 cm dan lebar badan 6 cm.

Cara memutar/memusingkannya adalah dengan melilit-lilitkan tali diatas pada bagian lehernya sampai separo badannya dengan erat dan rapi, kemudian gasing dan ujung tali dipegang erat-erat dengan sebelah tangan yaitu tangan kanan serta dibantingkan atau dipukulkan ke tanah dengan jalan diayun sehingga membentuk sudut bantingan  $+ 60^{\circ}$  (enam puluh derajat), biasanya permainan dilakukan di halaman rumah atau di tanah lapang yang tidak berumput.

## 7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik, lagu-lagu dan sebagainya.

## 8. Jalannya Permainan.

Permainan gasing ini ada 3 macam cara yaitu yang dinamakan :

- Main Lampung.
- Main Jawa.
- Main Kodar.

Penamaan dari ketiga cara permainan gasing tersebut di atas mungkin dilihat dari asal-usulnya dan perbedaan cara undian, atauran serta jalannya permainan sebagai berikut :

#### **a. Main Lampung**

Antara para peserta permainan terlebih dahulu mengadakan semacam undian dengan jalan masing-masing secara bersama-sama dan serentak mengadu lamanya berpusing gasing masing-masing, yang paling lama berpusingnya (paling akhir matinya) menjadi raja dan yang paling cepat (lebih dahulu) mati gasingnya menjadi bedua (jongos) sedang yang lainnya menjadi penggawa. Seperti telah disebutkan diatas yang menjadi penggawa ini dapat terdiri dari 2 orang atau lebih tergantung dari banyaknya peserta dengan urutan nama penggawa 1,2 dan sebagainya, yang ditentukan dari hasil undian diatas jika ada diantara peserta yang secara kebetulan bersamaan matinya, maka undian diulangi lagi antara mereka saja. Kemudian permainan dimulai dengan jalan mula-mula Bedua (jongos) memasang (memusing) gasingnya di tanah untuk selanjutnya dipukul dengan gasingnya oleh Penggawa 1 dan gasing Penggawa 1 ini dipukul oleh gasing Penggawa 2 dan seterusnya menurut urutan.

Jika pada waktu memukul tersebut gasing Penggawa 1 walaupun mengenai gasing bedua, tetapi lebih cepat mati atau tidak memusing sama sekali, maka dianggap kalah dan Penggawa 1 tersebut langsung turun derajatnya menjadi Bedua dalam giliran berikutnya dan Bedua yang mula-mula naik menjadi Penggawa 1, dan selanjutnya gasingnya dipukul oleh Penggawa 2. Akan tetapi pula jika gasing Penggawa 2 sewaktu dipukul langsung mati atau berpusing tetapi lebih cepat mati, sedang gasing Bedua yang telah naik jadi Penggawa 1 tersebut masih berpusing, maka ia naik lagi menjadi Penggawa 2 dan selanjutnya dipukul oleh gasing Raja. Demikian juga halnya jika gasing raja lebih cepat mati atau tidak berpusing sewaktu dipukul maka Raja turun menjadi Penggawa bahkan dapat menjadi Bedua. Demikian seterusnya dapat ganti berganti siapa yang jadi Raja, Penggawa dan Bedua selama berlangsungnya permainan ini yang ditentukan dari berpusing atau tidaknya gasingnya sewaktu dipukul sampai gasingnya ada yang sompel, pecah berantakan dan berakhirnya permainan.

#### **b. Main Jawa**

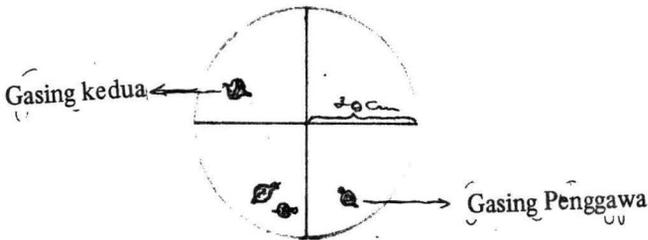
Seperti halnya dalam main Lampung, juga dalam Main Jawa ini terlebih dahulu diadakan semacam undian diantara para peserta permainan untuk menentukan siapa yang menjadi Raja, Penggawa dan Bedua. Akan tetapi andainya tidak dilakukan dengan jalan mengadu lamanya berpusing gasing masing-masing seperti pada Main Lampung, melainkan dengan menga-

dakan suit beberapa kali, siapa yang menang pada suit pertama kali jadi Raja, kemudian suit kedua atas ketiga jadi Penggawa dan yang kalah pada suit terakhir jadi bedua.

Dalam permainan Jawa ini juga tidak dipertandingkan lamanya berpusing gasing masing-masing atau dengan kata lain tidak peduli berpusing atau tidaknya sewaktu dipukulkan, pokoknya asal saja mengenai gasing lawan. Kalau tidak mengenai langsung jatuh derajatnya jadi Penggawa atau Bedua. Jalannya permainan, dimulai setelah undian dengan mula-mula bedua memasang gasingnya di tanah dan dipukul oleh Penggawa 1. Jika tidak mengenai maka langsung Penggawa 1 menjadi Bedua dan memasang gasingnya untuk secara berturut-turut dipukul Penggawa 2, Bedua yang telah naik menjadi Penggawa 1 dan Raja. Akan tetapi jika gasing raja sewaktu dipukulkan juga tidak mengenai gasing bedua, maka ia mendapat giliran menjadi bedua, demikian seterusnya ganti-berganti siapa yang menjadi Raja, Penggawa dan Bedua seperti halnya pada Main Lampung yang tersebut di atas.

### c. Main Kodar.

Berbeda dengan main Lampung dan Jawa, dalam main kodar ini terlebih dahulu dilapangan permainan dibuat suatu lingkaran di tanah yang dibagi 4 dan berjari-jari sepanjang lk 30 cm (lihat gambar) dan bagian-bagian tersebut misalnya kita beri nama masing-masing A, B, C dan D dan titik di tengah-tengahnya diberi nama R.



Gambar Daerah Lapangan Main Kodar.

Kemudian diadakan undian antara peserta permainan dengan jalan memukulkan gasingnya masing-masing secara berturut-turut kedalam lingkaran dengan sasaran titik R, siapa yang gasingnya sewaktu dipukulkan tepat mengenai titik R dia yang menjadi Raja, jika yang tepat mengenai titik R ini lebih dari seorang, maka undian harus diulangi lagi sampai hanya tinggal seorang saja lagi yang jadi Raja.

Para peserta lainnya dibuat urutan-urutan yang paling mendekati titik R dengan nama Penggawa 1, 2 dan seterusnya dan yang paling jauh dari titik R jadi Bedua. Jalannya permainan dimulai dengan meletakkan semua gasing

para peserta (kecuali gasing raja) dalam lingkaran dengan cara gasing Bedua diletakkan dalam bagian A, sedang gasing para Penggawa ditumpukkan antara bagian C dan D (lihat gambar).

Kemudian raja harus memukul secara berturut-turut semua gasing para penggawa dan Bedua yang diletakkan dalam lingkaran tersebut sampai keluar seluruhnya dari lingkaran, dengan mula-mula mengeluarkan gasing para Penggawa, kemudian gasing Bedua. Jika sewaktu dipukul tidak mengenai atau tidak ada yang keluar harus diulangi sampai keluar. Tetapi jika sewaktu dipukul tersebut gasing raja tidak berpusing walau sedikit-pun (mati) maka jatuh derajatnya dan langsung jadi Bedua dan gasingnya diletakkan dekat gasing Bedua pertama. Kemudian Penggawa I berdasarkan urutan yang paling mendekati titik R sewaktu undian atau Penggawa lainnya yang kebenaran gasingnya telah keluar dari lingkaran sewaktu dipukul raja yang telah jadi Bedui diatas naik jadi raja dan harus memukul pula sampai semua gasing yang ada dalam lingkaran. Jika keluar semua dan gasing raja setiap kali dipukul berpusat (berpusing) maka gasing-gasing pemain lainnya dikumpulkan kembali dalam lingkaran dan selanjutnya dipukul lagi oleh gasing Raja, demikian seterusnya sampai berakhirnya permainan. Jadi disini kedudukan sebagai Raja dalam permainan hanya dapat dipertahankan apabila gasingnya setiap kali dipukul dapat berpusing walaupun sedikit.

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

Pada waktu dulu menurut keterangan beberapa informan permainan gasing ini termasuk salah satu permainan yang sangat digemari anak-anak di mana-mana. Tetapi sekarang sudah kurang digemari terutama anak-anak di daerah-daerah dekat kota atau perkotaan sudah hampir tidak terlihat lagi mempermainkannya. Hal ini mungkin dikarenakan terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar daerah seperti main kelereng, layang-layang dan sebagainya atau oleh karena alat permainannya harus dibuat sendiri dan bahannya sulit didapat.

## **10. Tanggapan Masyarakat.**

Untuk menjaga jangan sampai permainan ini hilang terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar, maka sebagai salah satu jenis permainan asli rakyat yang turun temurun khas daerah, untuk kelestariannya perlu dipelihara bahkan kalau dapat dikembangkan. Karena masyarakat menganggapnya sebagai permainan yang murah bahkan tidak memerlukan biaya sama sekali, serta dari segi pendidikan dan moral anak-anak tidak merugikan, malahan dapat menunjang pendidikan jika dikembangkan sebagai salah satu cabang permainan olah raga anak-anak, sebab didalamnya terkandung nilai-nilai seperti fitas/kejujuran disamping keterampilan, kecekatan dan ketangkasan fisik anak-anak.

## II. MAIN KEMILING DAN MAIN SABUN KAYU

### 1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan Main Kemiling atau dalam bahasa Indonesia-nya Main Kemiri. Dikatakan demikian karena dalam permainan ini menggunakan buah kemiri sebagai alat permainan. Buah kemiri ialah semacam buah pohon yang isinya biasa dipergunakan sebagai salah satu bumbu masak didapur. Sedangkan main Sabun Kayu adalah sejenis permainan yang cara melakukannya sama seperti pada main kemiri, tetapi alat permainan yang dipergunakan ialah buah kayu yaitu semacam buah pohon daging buahnya setelah ditumbuk-tumbuk dan dicampur dengan air akan mengeluarkan busa seperti sabut biasa dan dapat dipergunakan untuk mencuci kain, perhiasan atau alat-alat rumah tangga lainnya.

### 2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu musim pohon kemiri atau pohon sabun kayu berbuah dan penyelenggaraannya dengan suatu sosial tertentu ataupun dengan suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya bersifat rekreatif yang ada juga manfaatnya yaitu si anak dapat mengumpulkan buah kemiri atau buah sabun kayu se banyak-banyaknya dari hasil permainan tersebut yang dapat dijual ke pasar atau untuk keperluan rumah tangganya.

### 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Sejarah perkembangan ini juga tidak diketahui. Akan tetapi menurut keterangan sudah dikenal, digemari dan dipertainkan sejak zaman kanak-kanak nenek moyang dahulu.

### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini juga pada umumnya hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia antara 6 – 12 tahun, dan dipertainkan oleh sekurang-kurangnya 2 orang anak atau lebih dengan masing-masing dari rumahnya membawa buah kemiri atau sabun kayu sebanyak-banyaknya.

### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan permainan ini seperti telah disebutkan di atas hanya berupa buah kemiri atau sabun kayu yang salah satu diantaranya yang lebih besar

dan berat dipergunakan sebagai alat penembak (pemukul) yang dinamakan "ketik" dan sebuah batu sebesar kepalan tangan anak-anak dipergunakan sebagai tanda patok. Buah kemiri sebagai alat penembak (ketik) dalam main kemiri ini biasanya tidak berisi daging kemiri lagi, melainkan isinya sengaja dikeluarkan dengan jalan membuat lobang kecil yang tidak kentara diujungnya dan kemudian dimasukkan kedalam sarang semut beberapa hari agar supaya isinya habis dimakannya. Selanjutnya diisi dengan timah cair atau hancuran besi bekas periuk dan lubangnya ditutup dengan bahan dari sarang (rumah-rumahan) sebangsa serangga yang dinamakan gala-gala atau hamalu (sebangsa sarang semut) yang dapat mengeras, dengan maksud agar lebih berat dan lebih mantap sewaktu dilemparkan (ditembakkan). Permainan ini dilakukan di halaman rumah atau di tanah lapang yang tidak berumput.

### **7. Iringan Permainan.**

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu dan sebagainya.

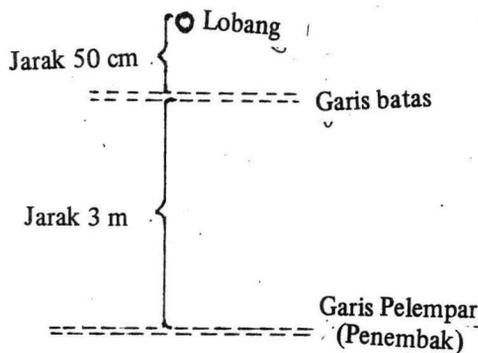
### **8. Jalannya Permainan.**

Adapun cara serta jalannya permainan dari kedua macam permainan ini sama saja, hanya bedanya terletak pada buah permainan yang dipergunakan yaitu buah kemiri atau buah sabun kayu. Cara permainannya ada beberapa macam variasi, tetapi yang umum banyak digemari dan dipertainkan ada 3 macam yaitu yang dinamakan :

- a. Main Lubang atau kadang-kadang juga disebut Main Kitar atau main Pancok.
- b. Main Kodar.
- c. Main Hahuluan.

#### **a. Main Lubang (Main Kitar atau Main Pancok).**

Dinamakan main lubang (atau dalam bahasa Indonesianya Main Lobang), karena sebelum permainan di mulai terlebih dahulu di tanah lapangan permainan dibuat sebuah lobang sebesar kemiri atau sebesar buah sabun kayu dan dua buah garis yang merupakan garis batas dan garis pelempar (penembak). Jarak antara lobang dengan garis pembatas ini lk  $\frac{1}{2}$  meter (50 cm) dan jarak antara garis pembatas dengan garis pelempar (penembak) lk 3 meter (lihat gambar). Jalannya permainan, misalnya permainan dilakukan oleh 3 orang anak. Permainan dimulai dengan mengadakan semacam undian terlebih dahulu antara para peserta permainan dengan jalan masing-masing secara berturut-turut melemparkan ketik penembaknya dari garis pelempar menuju ke lobang.



Jika ada peserta yang lemparannya tidak sampai ke garis batas harus diulangi. Siapa yang ketik penembaknya paling mendekati lobang atau secara kebetulan masuk lobang, maka dia yang menjadi pemain pertama. Demikian urutan pemain kedua dan ketiga selanjutnya ditentukan berdasarkan yang paling mendekati lobang, yang paling jauh dari lobang menjadi pemain terakhir dalam babak/ronde permainan tersebut.

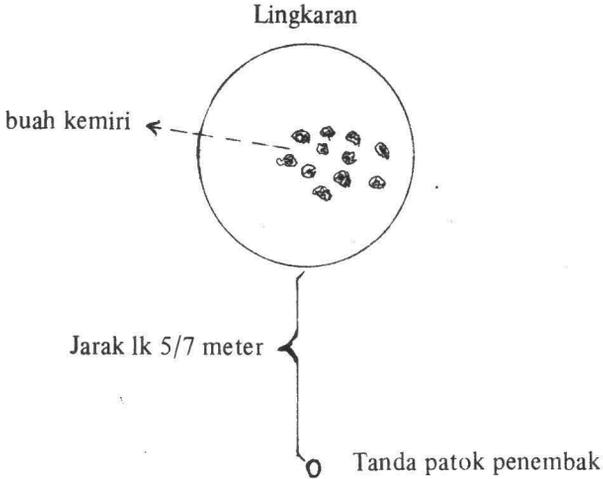
Setelah itu masing-masing pemain memberikan kemiri/sabun kayu masing-masing yang jumlahnya berdasarkan persetujuan bersama antara peserta misalnya: masing-masing 3 buah kemiri/sabun kayu kepada pemain pertama. Kemudian pemain pertama dari garis pelempar (penembak) melemparkan semua (sembilan buah) kemiri/sabun kayu permainan tersebut ke daerah sekitar garis batas dan lobang, jika sewaktu dilemparkan ada diantaranya yang tidak sampai ke garis batas, harus diulangi. Demikian pula jika dalam lemparan tersebut ada yang masuk lobang, maka langsung menjadi miliknya. Kalau buah permainan tersebut ada yang dempet atau sangat berdekatan satu dengan yang lainnya, oleh pemain yang lainnya harus dijarangkan dahulu dengan jarak lk 3 jari, selanjutnya pemain kedua atau pemain lainnya menunjuk buah kemiri/sabun kayu yang harus ditembak oleh pemain pertama. Kalau kena maka semua kemiri/sabun kayu permainan yang dilemparkannya tadi menjadi miliknya dan berakhirilah ronde permainan tersebut. Jika sebaliknya yang kena tembak bukan kemiri/sabun kayu yang ditunjuk, maka ia dianggap mati dan tidak boleh ikut meneruskan permainan dalam ronde tersebut. Tetapi kalau tidak pula mengenai kemiri/sabun kayu yang lainnya ia tetap dapat ikut serta bermain dalam ronde tadi setelah pemain-pemain lainnya mendapat giliran melempar dan menembak berdasarkan urutan dalam undian.

Apabila kemiri/sabun kayu yang ditunjuk untuk ditembak itu ialah kemiri/sabun kayu yang langsung masuk lobang sewaktu dilemparkan, maka untuk dapat memiliki semua kemiri/sabun kayu tersebut penembak harus dapat mengeluarkan buah kemiri/sabun kayu tadi dari lobang dan tidak hanya asal mengenai saja. Demikian seterusnya ronde demi ronde dan setiap kali

suatu ronde berakhir harus dimulai lagi dengan undian (dari awal), sampai ada yang kalah dan habis tidak mempunyai buah kemiri/sabun kayu permainan lagi.

**b. Main Kodar.**

Seperti dalam main lobang juga dalam main Kodar ini terlebih di tanah lapangan permainan dibuat suatu lingkaran yang diperkirakan berjari-jari 20 cm. Kemudian selanjutnya dibuat tanda patok tempat menembak dari batu sebesar kepalan tangan yang jaraknya dari lingkaran lk 5 s/d 7 meter (lihat gambar).



Gambar Denah Lapangan Main Kodar.

Penamaan Kodar pada cara permainan ini seperti halnya dalam salah satu cara permainan gasing di atas, mungkin dikarenakan digunakannya lingkaran dalam lapangan permainan dan aturan permainan, dimana buah permainan (kemiri/Sabun kayu) atau gasing peserta harus dipukul/ditembak sampai keluar dari lingkaran.

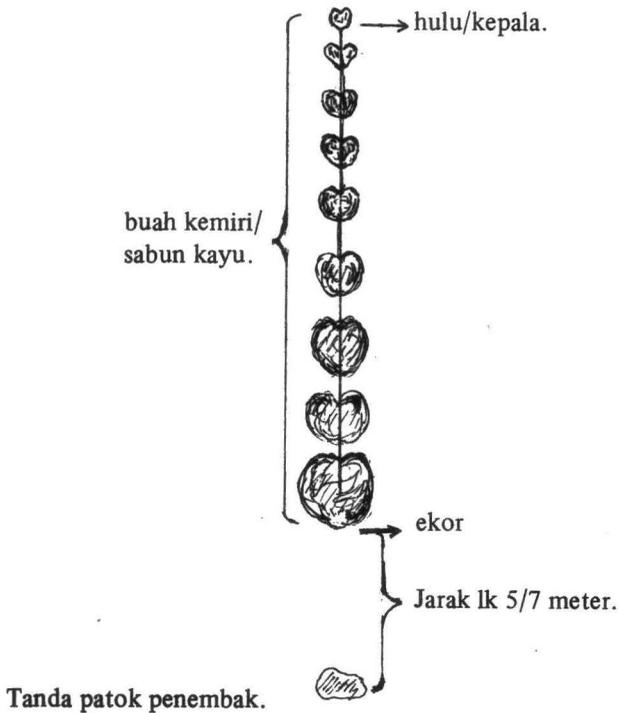
Permainan dimulai antara peserta (misalnya 3 orang anak dengan terlebih dahulu masing-masing memasukkan kedalam lingkaran buah kemiri/sabun kayu permainan (taruhannya) yang jumlahnya berdasarkan persetujuan bersama antara peserta misalnya: masing-masing 3 buah, selanjutnya mengadakan undian untuk menentukan siapa yang menjadi permainan pertama, kedua dan yang terakhir, dengan jalan masing-masing secara berturut-turut melemparkan ketik penembaknya dari lingkaran ke tanda patok penembak, siapa yang paling mendekati tanda patok maka dia yang menjadi pemain terakhir (kebalikan dari main lobang), sedang yang paling jauh dari patok

menjadi pemain (penembak pertama). Dalam main Kodar ini kalau kebetulan diantara peserta ada yang tepat mengenai tanda patok tersebut, maka langsung semua buah kemiri/sabun kayu yang ada dalam lingkaran tadi jadi miliknya dan permainan tidak dilanjutkan yang berarti berakhirnya ronde permainan tersebut. Dan selanjutnya dimulai lagi dengan ronde baru yang harus dimulai dari awal yaitu dengan memasukkan buah kemiri/sabun kayu taruhan masing-masing ke dalam lingkaran dan mengadakan undian lagi. Jika tidak ada yang mengenai tanda patok, maka yang menjadi pemain pertama memulai permainan dengan jalan menembakkan ketik penembaknya dari tempat jatuhnya ketik penembaknya dari tanda patok (sewaktu diadakan undian) ke buah-buah kemiri/sabun kayu yang ada dalam lingkaran sampai keluar lingkaran. Jika ada yang keluar maka langsung jadi miliknya. Apabila tidak maka ia harus menunggu sampai giliran pemain-pemain yang lainnya berdasarkan urutan-urutan dari hasil undian di atas menembak pula. Kalau diantara pemain sewaktu menembak ada yang ketik penembaknya tidak keluar dari lingkaran (masuk lingkaran) maka ia dianggap mati dan tidak boleh ikut melanjutkan permainan dalam ronde tersebut. Tetapi sebaliknya jika ketik penembaknya terlempar jauh dari lingkaran maka setelah tiba gilirannya selanjutnya dia dapat mengambil selah dahulu dengan tidak menembak langsung, melainkan dengan mendekati ketiknya kedekat lingkaran dengan hati-hati, sehingga jangan sampai masuk lingkaran, karena dianggap mati. Demikian seterusnya sampai buah kemiri/sabun kayu yang ada dalam lingkaran tersebut habis keluar semua ditembak pemain-pemain dan berakhirilah ronde tadi dan dilanjutkan lagi ronde-ronde berikutnya yang semuanya harus dimulai kembali dari awal.

### c. *Main Hahuluan.*

Hahuluan asal katanya dari "hulu" yang artinya dalam bahasa Indonesia "kepala" jadi hahuluan sama artinya dengan "arah kepala". Permainan hahuluan ini pada prinsipnya baik yang menyangkut aturan dan jalannya permainan hampir sama dengan Main Kodar. Hanya bedanya buah kemiri/sabun kayu permainan (buah taruhan) tidak diletakkan dalam suatu lingkaran di tanah lapangan permainan melainkan memanjang. Kemudian dibuat pula tanda patok penembak dari baru yang berjarak lk 5 atau 7 meter dari ujung deretan buah taruhan yang diletakkan di garis tersebut (buah yang menjadi ekor) lihat gambar. Selanjutnya setelah masing-masing peserta memasang buah taruhan permainan (buah kemiri/sabun kayu) pada garis tersebut secara memanjang yang jumlahnya menurut persetujuan bersama antara peserta, maka diadakan pula semacam undian seperti halnya dalam main kodar, yaitu dengan jalan masing-masing secara berturut-turut melemparkan (menembakkan) ketik penembaknya ke tanda patok penembak untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua dan seterusnya.

Siapa yang paling mendekati tanda patok menjadi pemain terakhir dan yang paling jauh menjadi pemain pertama (seperti halnya dalam main kodar). Jika ada di antara peserta yang mengenai tanda patok, maka seluruh buah taruhan yang dipasangkan di garis permainan tersebut langsung jadi miliknya dan ronde tadi berakhir dan dilanjutkan dengan ronde-ronde berikutnya yang harus dimulai lagi dari awal.



Gambar Denah Main Hahulan.

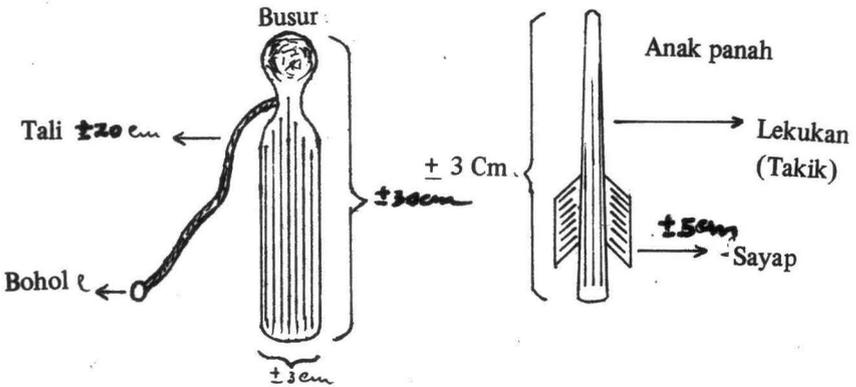
Jika tidak ada yang mengenai tanda patok, maka pemain pertama harus menembak terlebih dahulu buah-buah taruhan yang ada dalam deretan garis yang menjadi sasaran utama ialah buah kemiri/sabun kayu yang menjadi hulu (kepala), karena kalau tepat mengenai buah hulu tersebut, maka seluruh buah taruhan-taruhan diatas menjadi miliknya dan ronde tersebut berakhir, jika hanya mengenai yang terletak di tengah-tengah dan syaratnya pula harus keluar dari barisan (deretan) maka semua buah taruhan yang terletak di tengah sampai ekor saja yang dapat jadi miliknya dan selanjutnya dia harus menunggu sampai pemain-pemain lainnya dapat giliran menembak. Kalau tembaknya terlalu jauh dari garis (barisan buah taruhan)



kasan, pada umumnya hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia antara 8 – 12 tahun dan dilakukan oleh sekurang-kurangnya 2 orang anak atau lebih dengan panah masing-masing.

**6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Seperti telah disebutkan di atas, permainan ini menggunakan semacam alat seperti panah dan busur pada umumnya, hanya bedanya terletak dari bentuk busur pelembar anak panah yang dipergunakan tidak seperti busur yang dikenal, akan tetapi juga dibuat dari bambu yang tua dan keras serta lentur yang panjangnya + 30 cm dan lebar + 3 cm. Kemudian pada salah satu ujungnya dikaitkan seutas tali yang kuar, biasanya tali-tali rami atau kulit kayu rulang sepanjang + 20 cm dan pada ujung tali tersebut dibuat bohol. Anak panahnya juga dibuat dari bambu yang diraut sebesar lebih kecil sedikit dari batang pensil yang panjangnya + 35 cm dan satu ujungnya diraut sampai runcing. Dan ujung lainnya dibelah empat sepanjang + 5 cm serta pada belahannya dimasukkan secara berturut-turut 2 buah sayap yang dibuat dari daun kelapa yang kering yang dilipat sedemikian rupa dan kemudian diikat kembali dengan erat menjadi satu. Ditengah-tengah batang anak panah ini dibuat suatu takik (lekukan sedikit) untuk tempat menyangkutkan tali busur sewaktu anak panah akan ditembakkan (lihat gambar).



Gambar Alat Main Panah-Panahan

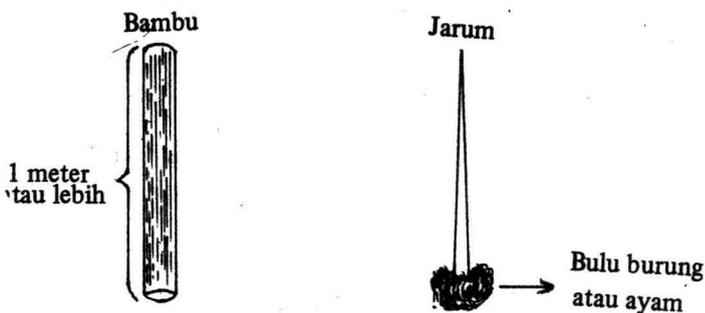
**7. Iringan Permainan.**

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyi-an, alat musik ataupun lagu-lagu dan sebagainya.

**8. Jalannya Permainan.**

Cara mempergunakannya: ujung tali busur yang mempunyai bohol dikaitkan dengan sekali ikatan dalam takik (lekukan) pada anak panah.

Kemudian anak panah dipegang pada ujungnya dekat sayap dengan tangan kiri dan tangan kanan memegang busur pada ujungnya yang tidak bertali. Selanjutnya anak panah dan busur dengan agak diayunkan sambil membidik, tangan kiri melepaskan anak panah pada sasaran. Jalannya permainan biasanya dengan bertanding siapa yang paling jauh atau siapa yang dapat mengenai sasaran yang ditentukan, misalnya binatang, buah kelapa, batang pisang dan sebagainya dalam jarak tertentu. Setiap anak paling sedikit mempunyai 2 atau 3 batang anak panah. Ada lagi yang sejenis dengan permainan panahan ini, baik mengenai fungsi/peranannya pada waktu dulu maupun aturan dan jalannya permainan hampir sama, yang dinamakan main sepuk. Permainan ini sangat mirip dengan senjata sumpit dari suku dayak di Kalimantan yaitu berupa sebatang bambu kecil tetapi tua (bambu pembuat suling) yang penjangnya lk 1 meter atau lebih dan pelurunya dibuat dari jarum atau paku kecil yang pada pangkalnya diikatkan dengan benang bulu-bulu burung atau bulu ayam yang halus sebagai sayapnya. Jarumnya. Jarum ini sewaktu akan ditembakkan ke sasaran dimasukkan kedalam bambu tersebut, kemudian dengan mulut ditiup dengan keras.



Gambar alat main Sepuk

### 9. Peranannya Masa Kini.

Walaupun di daerah-daerah pedesaan permainan panahan dan sepuk ini sudah sangat jarang sekali terlihat dipermukaan kecuali mungkin di daerah-daerah yang terpencil. Hal ini mungkin karena permainan ini termasuk jenis yang agak berbahaya yang dapat melukai orang atau kalau antara anak-anak tersebut terjadi perkelahian.

### 10. Tanggapan Masyarakat.

Meskipun permainan ini agak berbahaya, namun sebagai salah satu warisan budaya bangsa perlu dicatat dan kalau mungkin dikembangkan sebagai cabang pendidikan olah raga anak-anak seperti halnya olah raga

partahan dan menembak yang ada sekarang, dapat mempunyai pengaruh yang positif dalam arti melatih dan mencari bibit-bibit/calon-calon juara panahan atau menembak.

#### **IV. MAIN BABEKHUKAN.**

##### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Babekhukan" atau dalam bahasa Indonesianya Main Beruk-Berukan. Penamaan ini mungkin dikarenakan anak-anak yang melakukan permainan ini meniru-niru tingkah laku dan gerak-gerik dari pada binatang beruk yaitu sebangsa monyet atau kera.

##### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini dilakukan biasanya pada waktu malam hari di kala mulai terang bulan. Dan penyelenggaraannya tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya sekedar bersifat rekreatif walaupun ada sedikit mengandung unsur-unsur magisnya.

##### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

##### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui hanya sejak zaman nenek moyang dahulu sudah dikenal dan dipertainkan oleh rakyat. Menurut keterangan para informasi permainan ini dahulu mungkin ada hubungannya dengan suatu kepercayaan religio magis.

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

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia antara 8 — 12 tahun dan dipertainkan oleh sekurang-kurangnya 3 orang anak atau lebih.

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

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini hanya berupa 2 lembar kain sarung serta seorang anak yang bersedia dijadikan obyek (beruk-berukan).

##### **7. Iringan Permainan.**

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai iringan bunyi-bunyian atau alat musik, melainkan hanya berupa sebuah mantera yang sangat sederhana bunyinya sebagai berikut :

"Bekhuk angguk, samuda dayang-dayang, cebbah caberut, menjadi bekhuk ninggal, gal, gal".

#### 8. Jalannya Permainan.

Kain sarung sebanyak dua lembar tersebut di atas, selemba ditutupkan di kepalanya anak yang dijadikan obyek sehingga menutupi seluruh muka dan separo badannya, sedang kain yang lainnya dililitkan di pinggangnya dan pada bagian belakang sewaktu digulung-gulung, ditarik-tarik serta dibentuk seperti ekor, waktu melakukannya ketiga-tiga anak tersebut sambil berdiri dimana yang seorang berdiri dihadapan anak yang akan dijadikan obyek (beruk-berukan) sambil menggulung-gulung kain sarung yang dililitkan di pinggangnya dan yang seorang lagi berdiri di belakangnya sambil memegang dan menarik-narik ujung kain sarung yang digulung-gulungkan oleh temannya tadi. Sedang anak yang menjadi obyek hanya diam saja tidak bergerak. Anak yang berdiri dibelakang tadi juga bertindak sebagai pawang (dukunnya), dimana sewaktu dia menarik-narik dan meng-elus-elus ujung kain sarung yang akan menjadi ekor tersebut sambil membaca mantra tersebut diatas. Mantra ini dibacara ber-ulang-ulang beberapa kali sampai anak yang jadi obyek sudah mulai bergerak-gerak dan menunjukkan tanda-tanda (gerak-gerik) serta suara yang menyerupai beruk yang sebenarnya dan berusaha melepaskan diri dari pegangan kedua temannya. Kemudian kain sarung yang menutupi mukanya dibuka dan dia dilepaskan. Sambil bersuara seperti beruk anak tersebut melompat, berlari memanjat pohon dan sebagainya persis seperti beruk yang sebenarnya.

Pantangan dalam permainan ini ialah teman-temannya atau orang-orang lain yang menonton tidak boleh menyebut atau memanggil namanya, lebih-lebih sewaktu ia memanjat pohon atau sedang bergantung-gantung, berayun-ayun di cabang-cabang pohon yang tinggi. Karena apabila disebut atau dipanggil namanya badannya langsung menjadi lemah dan dapat jatuh dari atas pohon tersebut. Disinilah letak berbahayanya permainan ini atau kalau disuruh mengganggu orang (penonton) dapat mencakar dan menggigit.

Untuk menyadarkan kembali anak yang telah lupa diri ini hanya cukup dengan menyebut/manggil namanya beberapa kali, kemudian dipegang dan kedua mata serta telinganya dititip-tiup. Menurut keterangan/cerita dahulu di zaman kanak-kanak beberapa informasi pernah terjadi seseorang anak yang telah jadi beruk-berukan ini disuruh temannya menaiki tiang telepon dan meniti kawatnya, sedang anak tersebut terkenal penakut di kampungnya. Sungguh mengherankan dia dapat menitinya dengan baik seperti beruk (gorilla) dalam suatu pertunjukan sirkus. Tetapi setelah berada ditengah-tengah rintangan kawat namanya dipanggil temannya secara tidak sengaja untuk menyuruhnya turun. Anak itu langsung jatuh ke tanah (parit) dengan luka-luka dan patah kakinya. Permainan semacam ini ada juga yang

lainnya, yang dinamakan Kakambingan (kambing-kambingan) dan Tatikusan (Tikus-tikusan). Dengan melalui mantera-mantera tertentu pula dapat menjadikan anak yang dijadikan obyek menjadi lupa diri dan akan bertindak-tanduk bersikap, bersuara dan sebagainya. Seperti kambing atau tikus yang sebenarnya. Tetapi sayang para informasi pada umumnya sudah lupa bunyi mantera-manteranya, karena sudah hampir tidak pernah dipertainkan anak-anak lagi.

#### **9. Peranannya Masa Kini Di Pedesaan.**

Dahulu permainan ini di pedesaan sering dipertainkan anak-anak, terutama pada waktu bulan puasa dimana sekolah dan mengaji di liburkan. Tetapi sekarang sudah sangat jarang sekali di pertainkan. Hal ini mungkin dikarenakan pada umumnya para orang-orang tua sekarang melarang anak-anaknya ikut bermain sebab sering terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

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

Pada umumnya masyarakat sekarang sudah kurang menyenangkan dan melarang anak-anaknya ikut mempermainkannya. Tetapi sebagai salah satu unsur budaya warisan nenek moyang, perlu dicatat.

### **V. MAIN LELOK-LELOK SEWOK**

#### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Lelok-Lelok Sewok" atau kalau diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia secara harfiah Lelok-Lelok artinya di kepal-kepalkan, sewok artinya beras ketan yang sudah dimasak, jadi lelok-lelok siwok artinya ketan yang di kepal-kepalkan. Tetapi yang dimaksudkan bukan berarti main ketan yang di-kepal-kepalkan melainkan nama permainan ini diambil dari kata-kata permulaan dari suatu syair yang didendangkan dalam permainan ini.

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya sekedar rekreasi anak-anak semata-mata.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Sejarah Perkembangan permainan ini tidak diketahui, akan tetapi sudah

dikenal dan dipertainkan sejak zaman dahulu.

#### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini hanya khusus dilakukan oleh anak-anak perempuan saja yang berusia antara 7 – 12 tahun, dan jumlahnya se-kurang-kurangnya 6 orang atau lebih. Dalam permainan ini semakin banyak anak yang ikut serta akan semakin baik dan meriah.

#### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan ini tidak mempergunakan suatu alat apapun, melainkan misalnya 6 (enam) orang anak tadi dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu sebagian terdiri dari 4 (empat) orang anak dan bagian lainnya 2 orang anak.

Bagian 4 (empat) orang anak tersebut berbaris sambil memegang ujung belakang baju masing-masing dan bagian 2 (dua) orang lainnya menjadi semacam pintu gerbang dengan jalan berdiri berhadap-hadapan sambil sebelah tangan masing-masing diangkat ke-atas kepala dan berpegangan satu sama lain dengan jarak  $\pm$  1 meter.

#### 7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai iringan bunyi-bunyian atau alat musik, melainkan hanya berupa sebuah syair yang sangat sederhana, yang didendangkan dalam permainan tersebut yang bunyinya sebagai berikut: "Lelok-Lelok Sewok, lelok batang mangkudu, takebok kendo khangok, taluwah mainan maju jak *juyu*".

#### 8. Jalannya Permainan.

Permainan dimulai dengan kedua anak yang menjadi pintu gerbang ini secara ber-sama-sama mulai membacakan (mendendangkan) syair di atas. Se-waktu kata *Lelok* permulaan dari pada syair tersebut diucapkan, barisan 4 (empat) orang anak di atas mulai bergerak secara berbaris ber-pegang-pegangan ujung baju dan mengelilingi pintu gerbang beberapa kali dan kemudian yang dimuka memimpin barisan tersebut memasuki pintu gerbang dan keluar. Pada waktu akhir kata dari pada syair di atas diucapkan yaitu kata *juyu*, pintu gerbang ditutup dengan jalan kedua anak yang jadi pintu gerbang tersebut menurunkan tangannya kebawah secara serentak. Jika pada waktu menurunkan tangan tersebut ada anak dari barisan di atas yang tidak sempat lagi keluar karena terhalang oleh tangan kedua anak yang jadi pintu gerbang, maka anak tersebut mendapat hukuman menggantikan salah satu temannya jadi pintu gerbang, jika yang terhalang tadi 2 (dua) orang anak, maka keduanya menggantikan menjadi pintu gerbang. Demikian seterusnya sampai berakhirnya permainan.

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

Pada umumnya di-daerah-daerah pedesaan, permainan ini masih digemari dan dipertainkan anak-anak. Tetapi di-daerah-daerah dekat kota atau perkotaan atau di daerah-daerah yang terdapat campuran pelbagai suku, sudah hampir tidak terlihat lagi mempermainkannya.

## **10. Tanggapan Masyarakat.**

Permainan ini termasuk rekreasi anak-anak yang menggembirakan dan meriah serta dari segi pendidikan dan moral anak-anak tidak merugikan, oleh karenanya masyarakat pada umumnya tidak menaruh keberatan diselenggarakannya permainan ini, walaupun akan dikembangkan sebagai salah satu macam permainan anak-anak di-sekolah-sekolah.

# **VI. MAIN ULA**

## **1. Nama Permainan.**

Penamaan permainan ini asal-usulnya tidak diketahui, demikian juga agak sulit diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengenai arti atau pedoman dari kata Ula tersebut.

## **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Demikian pula permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

## **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

## **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Sejarah perkembangan permainan ini juga tidak diketahui, akan tetapi sudah dikenal, digemari dan dipertainkan sejak zaman dahulu.

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

Permainan ini hanya khusus dilakukan oleh anak-anak perempuan saja yang berusia antara 7 – 12 tahun dan jumlahnya se-kurang-kurangnya 2 (dua) orang anak.

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

Permainan ini hanya mempergunakan 5 (lima) buah batu kerikil sebagai

alat permainan dan mempunyai beberapa tahap permainan dalam setiap babak (*ronde*) permainan yang dinamakan : *Ngesai*, *ngakhua*, *nelu*, *ngepak*, *missing*, *mupun* dan *muput*.

Adapun maksud dari pada tahap-tahap tersebut dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan kira-kira sebagai berikut :

- *Ngesai* artinya satu-satu.
- *Ngakhua* artinya dua-dua.
- *Nelu* artinya tiga.
- *Ngepak* artinya Empat.
- *Mising* artinya membuang.
- *Mupun* artinya Mengumpulkan.
- *Muput* artinya Menamatkan.

Dalam permainan ini setiap anak (*peserta*) harus mempermainkan tahap-tahap tersebut mulai dari tahap *ngesai* sampai tahap terakhir yaitu *muput*, baru dianggap selesai dan selanjutnya dapat digantikan (*digilir*) oleh pemain-pemain lainnya. Tetapi jika dalam mempermainkan tahap-tahap itu dia mati, misalnya pada tahap *nelu*, maka dia langsung digilir oleh pemain lainnya dan baru dapat bermain lagi setelah pemain-pemain lainnya mendapat giliran. Setelah tiba gilirannya kembali, dia tidak mengulang dari awal (*ngesai*), tetapi hanya mengulang di tahap ia mati yaitu di tahap *nelu* tersebut sampai selesai.

## 7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai iringan bunyi-bunyian atau alat musik maupun lagu-lagu, melainkan pada setiap kali memainkan suatu tahap, si pemain harus menyebutkan tahap tersebut misalnya *ngesai*, *ngakhua* dan sebagainya, sampai di dengar oleh para peserta (para pemain lainnya).

## 8. Jalannya Permainan.

Permainan dimulai setelah masing-masing peserta misalnya 4 (*empat*) orang anak mengadakan semacam undian dengan cara *suit*, untuk menentukan pemain-pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Permainan ini dilakukan dengan duduk secara melingkar diantara peserta dan kelima buah batu kerikil tersebut diletakkan di tengah-tengah di hadapannya.

Cara permainan yang dilakukan pada tiap tahap hampir sama yaitu setiap kali melemparkan sebuah batu ke atas dengan tangan kanan dan kemudian dengan tangan itu juga disambut kembali dengan terlebih dahulu memungut sebuah batu yang terletak di tanah dan seterusnya sampai ke-empat-empatnya terpungut semua dalam genggamannya, ini dalam tahap permainan *ngesai* (*satu-satu*). Kemudian keempat batu tersebut diletakkan kembali di tanah dan dimulai tahap berikutnya yaitu tahap *ngakhua* (*dua-dua*). Tahap *ngakhua*, jika batu yang dipungut sebelum menyambut batu yang dilempar-

kan ke-atas itu dua buah sekali pungut dalam setiap kali lemparan ke-atas. Demikian pula dalam tahap *nelu*, tiga buah batu, *ngepak* jika ke-empat-empat dipungut sekaligus.

Jika telah sampai ditahap *ngepak* ini terus dilanjutkan dengan tahap *missing*, di mana keempat batu yang telah ada dalam genggamannya itu satu persatu dilepaskan (dijatuhkan) kembali di tanah dalam setiap kali melempar ke-atas. Jika telah jatuh semua, tetapi letak-letak batu-batu itu berjauhan satu sama lain sewaktu dijatuhkan, maka sebelum tahap muput, dapat dilakukan lebih dahulu tahap mupun (mengumpulkan). Mupun ini dapat dilakukan sekali, dua atau tiga kali tergantung dari letak batu-batu tersebut satu sama lainnya dengan cara sambil setiap kali melempar batu keatas, sebelum disambut terlebih dahulu mengumpulkan batu-batu yang terletak di tanah tersebut. Setelah terkumpul semua baru ditutup dengan tahap muput (tahap terakhir), yaitu dengan memungut ke-empat-empat batu tadi secara sekali gus sebelum menyambut batu yang dilemparkan keatas seperti halnya dalam tahap *ngepak*. Jika dalam mempermainkan suatu tahap terjadi batu yang dilemparkan ke-atas tadi tidak dapat disambut (jatuh) ataupun batu yang ada di genggamannya jatuh, maka dianggap mati dalam tahap tersebut dan permainan akan digilir oleh peserta lainnya menurut urutan hasil undian yang diadakan pada permulaan permainan.

Dalam permainan ini peserta dianggap menang (unggul) jika dalam setiap mempermainkan tahap-tahap dan ronde permainan tidak pernah jatuh batunya, sedang peserta lainnya yang kalah dianggap berhutang kepadanya.

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

Permainan ini pada umumnya sampai sekarang baik di daerah-daerah pedesaan maupun perkotaan masih digemari dan di permainan anak-anak.

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

Permainan ini walaupun sifatnya hanya sekedar rekreatif, tetapi ada juga manfaatnya yaitu melatih keterampilan dan kecekatan anak-anak, oleh karenanya masyarakat umumnya tidak menaruh keberatan diselenggarakannya permainan ini, bahkan jadi dikembangkan sebagai permainan anak-anak di-sekolah-sekolah.

### **VII. MAIN ANGGUK BERUK.**

#### **1. Nama Permainan.**

Nama permainan ini adalah Angguk beruk sedangkan untuk nama lain dalam permainan ini tidak dijelaskan. Sejangkan dalam bahasa Indonesianya sama dengan judul permainan tersebut di atas



Disebut Permainan Angguk Beruk sebab pelaku dari permainan ini apabila sudah dibacakan manteranya kepada orang yang menjadi pelakunya maka gerak gerik dan tingkah lakunya persis apa yang dilakukan oleh beruk.

## **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa lain.**

Adapun Permainan ini tidak mempunyai kaitan dengan peristiwa-peristiwa tertentu. Dan permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak ketika mereka sedang bersenda gurau pada waktu sore hari atau di waktu menjelang terang bulan (bulan purnama).

## **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan ini penulis tidak mendapatkan penjelasan atau keterangan dari informan yang penulis kunjungi hanya permainan ini didasarkan kreatif dan kompetitif saja.

## **4. Sejarah Perkembangan Permainan.**

Mengenai Sejarah Perkembangan ini juga tidak ada atau tidak ada orang tua yang mengetahui dari mana asal usulnya permainan ini dan permainan ini sudah dianggap suatu permainan rakyat semenjak zaman nenek moyang dahulu.

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

Dalam Permainan ini minimum dilakukan oleh 3 orang anak dan semakin banyak anak-anak yang memperlakukannya maka semakin meriahlah dalam penyelenggaraan permainan ini, dan anak-anak yang memperlakukannya masing-masing berusia antara 6 sampai 11 tahun dan boleh dipermainkan oleh anak laki-laki dan anak wanita.

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

Untuk penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan alat hanya asal ada anak yang mau menjadi pelakon utamanya yaitu menjadi beruk-berukan.

## **7. Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak diiringi dengan iringan bunyi-bunyian alat musik atau lagu dan sebagainya, hanya apabila akan menyelenggarakan permainan ini cukup membacakan mantera yang berbunyi sebagai berikut :

Angguk beruk, sing-sing juara matahari, situlutui menjadi, menjadi beruk tunggal. Mit darakni keretak ngalahkan tiung cabi rik ubi, kayu sungkai nunas sebidang bukuh, wat jelma luangan bangkai, diriku rang telimpuh.

## **8. Jalannya Permainan.**

Adapun jalan serta cara dalam penyelenggaraan permainan ini yaitu

Anak yang akan dijadikan beruk tunggal ini didudukkan sebagai posisi orang yang sedang sujud waktu bersembahyang tangan anak tersebut dipegang oleh dua orang anak-anak masing-masing sebelah tangannya. Anak yang akan dijadikan beruk tunggal itu memejamkan matanya dan tangannya diayunkan oleh teman-temannya. Sambil mengayunkan tangan siberuk tunggal temannya membacakan mantera sebagai berikut :

Angguk beruk, sing-sing juara matahari, situlutui menjadi, menjadi beruk tunggal, Mit darakni keretak ngalahkan tiung cabi rik ubi. Kayu sungkai nunas sebidang bukuh, wat jelma luangan bangkai diriku rang ni telimpuh.

Selesai mantera ini dibacakan tangan anak tersebut dilepaskan perlahan-lahan lalu dilangkahi 7 kali. Kemudian dibisikkan telinganya : kekotak-kekotak, akhirnya sambil berlalu, anak yang meiangkahi beruk tunggal tersebut berkata "dang niku jadi jelma ki mak tegelari".

Kalau beruk tunggal ini jadi dalam keadaan tidak sadar mengejar teman-temannya, menggigit, naik atas pohon sebagai kelakuan seekor beruk, kalau permainan ini sudah cukup lama atau ada anak yang takut digigitnya, maka kalau kita menyebutkan namanya maka dia akan sadar kembali, maka dengan demikian permainan berakhir.

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

Sekarang permainan ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak, hal ini mungkin disebabkan oleh anak-anak sudah sibuk dengan pelajarannya atau sudah ada hiburan lain, misalnya nonton televisi dan sebagainya.

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

Masyarakat menganggap permainan ini kurang baik karena pelaku utamanya tidak sadar, juga dikhawatirkan anak tersebut akan jatuh waktu naik pohon atau anak ada yang luka karena digigitnya.

### **VIII. MAIN TAMDAM - BUKU.**

#### **1. Nama Permainan.**

Nama Permainan ini adalah Tamtam-Buku sedangkan nama dalam bahasa yang lainnya tidak ada.

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa lain tertentu dan biasanya permainan ini dilakukan diwaktu malam terang bulan.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Sejarah Perkembangan Permainan ini juga tidak diketahui akan tetapi sudah dikenal dan dipermainkan serta digemari sejak zaman nenek moyang dahulu hanya apabila kita melihat bahasa yang dipakai dalam judul permainan ini adalah bahasa Indonesia maka permainan ini bukan asli permainan setempat.

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

Adapun permainan ini dilakukan oleh 4 (empat) orang anak dan makin banyak anak yang memainkannya maka makin meriahlah suasana permainan. Sedangkan permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki dan anak-anak wanita yang ber-usia antara 5 (lima) – 10 (sepuluh) tahun, juga permainan ini tidak mempunyai latar belakang sosial tertentu hanya bersifat kompetitif dan kreatif saja, disamping itu permainan ini umumnya diselenggarakan di halaman-halaman rumah.

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

Dalam penyelenggaraan Permainan ini tidak memerlukan peralatan.

#### **7. Iringan Permainan.**

Permainan ini dengan lagu atau pembacaan mantra sebagai berikut :

Tam-tam buku  
Solera tangga lim  
Mata pending mata paku  
Anak belakang tangkap satu.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Permainan ini dilakukan minimem atau sekurang-kurangnya oleh 6 (enam) orang anak, mula-mula 2 (dua) orang anak sebagai pimpinan sambil merentangkan tangannya dan berpegangan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Seorang dinamakan "bulan" dan yang lainnya dinamakan "bintang".

Anak-anak yang lain berbaris satu-satu dan mengelilingi si bintang dan si bulan, sambil bernyanyi :

Tam-tam buku  
Solera tangga lima  
Mata pending mata paku  
Anak belakang tangkap satu.

Kemudian berhenti didepan pintu (tangan yang direntangkan), dan bertanya pada si bulan dan si bintang:

- pintu apa ?
- pintu besi.

- boleh masuk apa tidak ?
- tidak.

Kalau jawabannya "tidak" maka anak-anak berkeliling satu kali lagi dan bernyanyi seperti tadi, selesai nyanyian itu berhenti dan bertanya lagi:

- pintu apa ?
- pintu kayu
- boleh masuk apa tidak ?
- boleh.

Maka anak-anak itu semuanya masuk pintu satu-persatu. Anak yang paling belakang ditahan oleh bulan dan bintang dan ditanya memilih bulan atau bintang. Sedangkan anak yang ditanya bebas memilih apakah ia mau memilih bulan atau bintang. Apabila ia memilih bulan maka ia harus berdiri dibelakang bulan dan kalau ia memilih bintang maka ia harus berdiri dibelakang bintang.

Permainan ini diteruskan lagi seperti semula sampai semua anak habis tertangkap. Kalau sudah habis tertangkap maka si bulan dan si bintang bertarik-tarikan dibantu oleh anak buahnya masing-masing sehingga dengan demikian maka selesailah permainan ini.

## 9. Peranannya Masa Kini.

Hingga sekarang permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak, sedangkan wujud dari permainan ini masih tetap dan tidak berubah.

## 10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat menganggap permainan ini cukup mengembirakan dikarenakan dalam penyelenggaraan permainan ini tidak membahayakan para pelaku atau anak-anak yang menyelenggarakan permainan ini, oleh karena itu masyarakat tidak berkeberatan apabila permainan ini dilakukan oleh anak-anak.

# IX. MAIN CECELUKAN.

## 1. Nama Permainan.

Nama permainan ini adalah Main Cecelukan sedangkan untuk nama lainnya dalam bahasa Indonesia informan tidak mengetahuinya.

## 2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan atau kaitan dengan peristiwa sosial tertentu atau hubungannya dengan suatu kepercayaan religio magis, biasanya permainan ini dilakukan oleh anak-anak pada waktu malam menjelang terang bulan.

## 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui sehingga permainan ini dianggap permainan asli setempat.

#### **5. Pesedrt/Pelaku Permainan.**

Permainan ini umumnya dilakukan oleh se-tidak-tidaknya 12 (dua belas orang) dan makin banyak para pelaku permainannya maka makin meriahlah dalam penyelenggaraan permainan ini. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan yang berusia lk 6 sampai dengan 15 tahun. Adapun permainan ini tidak mempunyai latar belakang sosial budaya tertentu hanya bersifat kompetitif dan kreatif saja.

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

Dalam penyelenggaraan permainan ini dilakukan di halaman rumah dan alat perlengkapan permainan adalah sebuah batu kecil.

#### **7. Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak mempunyai iringan bunyi-bunyian atau nyanyian dan lain sebagainya.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Permainan ini diselenggarakan oleh pemain-pemain sejumlah 12 orang anak atau lebih dan dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok menunjuk salah seorang menjadi ketua kelompok dan umumnya anggota kelompok memilih salah seorang yang paling besar karena anak yang paling besar lompatannya lebih jauh dari lompatan-lompatan temannya yang lain. Selanjutnya setiap kelompok membentuk suatu barisan sambil duduk berjongkok dengan kedua belah tangan terletak di antara kedua belah paha yang dikepitkan, sedangkan masing-masing jarak antara kedua barisan tersebut lk 2 meter. Sesudah itu ketua kelompok menentukan arah dan batas yang akan dituju. Lalu ketua kelompok I dan ketua kelompok II, misalnya ketua kelompok I menang maka ketua kelompok I yang menang suit menaruh batu kecil secara rahasia pada kedua tangan salah satu anggotanya disamping itu ketua kelompok tersebut mendekati masing-masing anggota kelompok yang seolah-olah menaruh batu kecil itu kepada masing-masing tangan anggotanya. Sedangkan ketua kelompok II yang kalah suit bertugas menerka atau menebak pada siapa batu kecil tersebut berada, bila terkaannya salah maka ketua kelompok I memindahkan anggotanya yang menyimpan batu tersebut sejauh satu kali lompatan dari ketua kelompok I tersebut menuju batas atau arah yang telah ditentukan pada waktu permainan akan dimulai. Apabila pemindahan anggota kelompok I sudah selesai dipindahkan maka permainan dilanjutkan kembali oleh kelompok I dan kelompok II terus menerus menebak sampai tebakannya benar, seandainya terkaan kelompok II benar maka kelompok II memulai permainan dengan menyem-

bunyikan batu kecil itu tadi kepada salah satu anggotanya sedangkan kelompok I menerka atau menebak dimana batu tersebut disembunyikan atau berada, begitu seterusnya sampai salah satu anggota dari kedua kelompok tersebut mencapai batas atau arah yang ditentukan, sehingga apabila salah satu anggota telah mencapai batas yang telah ditentukan tersebut maka kelompok anggota itulah yang menjadi pemenang dalam penyelenggaraan permainan ini.

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

Permainan ini sudah jarang dipertunjukkan oleh anak-anak lagi hal ini mungkin akibat dari pengaruh mainan yang sifatnya datang dari luar atau kebudayaan asing, sedangkan bentuk dalam penyelenggaraan permainan ini masih tetap atau tidak berubah.

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

Dalam penyelenggaraan permainan ini maka masyarakat tidak keberatan bahkan menyetujui apabila permainan ini dikembangkan kembali.

### **X. MAIN BENTENGAN**

#### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dalam bahasa daerah disebut main bentengan, sedangkan mengenai asal usul permainan ini tidak diketahui.

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak pada waktu malam terang bulan, dan penyelenggaraanya tidak mempunyai hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu seperti misalnya: upacara adat, perkawinan ataupun suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya sekedar kompetitif dan rekreatif.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Dalam penyelenggaraan permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, hanya yang jelas sejak dahulu permainan ini sudah dikenal dan dipertunjukkan oleh rakyat (anak-anak).

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

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh paling sedikit 8 (delapan) orang anak dan makin banyak anak yang menjadi peserta permainan ini makin meriahlah suatu penyelenggaraan permainan ini, juga permainan ini

hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia 6 sampai dengan 15 tahun, sedangkan tempat penyelenggaraannya dilakukan di luar rumah atau pada halaman rumah.

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

Adapun dalam penyelenggaraan permainan ini diperlukan sebatang pohon kayu atau tiang rumah sebagai benteng.

#### **7. Irian Permainan.**

Permainan ini dalam penyelenggaraannya tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik, lagu-lagu dan lain sebagainya.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Permainan bentengan ini terdiri dari 8 orang atau lebih dan jumlah pemainnya dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok memilih salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok tersebut, biasanya yang dipilih adalah anggota yang badannya besar dan cepat larinya. Setelah itu ketua kelompok menentukan sebuah pohon atau sebatang tiang rumah yang mempunyai fungsi sebagai benteng permainan, lalu para peserta permainan mengadakan undian untuk menentukan kelompok yang menang yang biasanya dilakukan dengan jalan bersuit antara ketua kelompok I dan kelompok II, misalnya setelah diadakan suit ternyata kelompok II yang menang maka kelompok I (yang kalah dalam bersuit) menjaga benteng sedangkan kelompok II (yang menang) berusaha merebut benteng yang dijaga oleh kelompok I. Selanjutnya kelompok II menyebar dan yang kurang cepat larinya bersembunyi lalu kelompok II mendekati benteng sedangkan kelompok II berusaha menjaga dan mempertahankan benteng, sehingga terjadilah saling kejar mengejar antara kelompok I dan kelompok II, dimana anggota kelompok I berusaha memegang anggota kelompok II sedangkan dilain pihak atau kelompok II berusaha untuk merebut benteng sambil menghindar agar supaya anggotanya jangan sampai dapat dipegang oleh anggota kelompok I (yang menjaga benteng).

Berikutnya kalau ada anggota kelompok I yang berhasil memegang anggota kelompok II, maka kelompok II kalah dan harus mengganti kelompok I untuk menjaga benteng sedangkan kelompok I berusaha untuk merebut benteng. Kalau ada kelompok I berhasil merebut benteng (cukup dipegang saja) maka kelompok I menang dan terus sebagai pihak yang akan merebut benteng.

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

Permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak sedangkan penyelenggaraannya masih tetap atau tidak ada perubahan.

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

Permainan ini ada juga bahayanya karena berkejaran di belakang rumah,

di dalam semak-semak, sehingga kaki anak-anak sering luka kena beling, paku, batu dan sebagainya, tetapi masyarakat tidak berkeberatan atas penyelenggaraan permainan ini.

## XI. MAIN MUSIK TANGGOW

### 1. Nama Permainan.

Permainan ini agak sulit diterjemahkan kedalam bahasa Indonesianya demikian juga tentang asal usulnya.

### 2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja ada waktu senggang bagi anak-anak dan tidak terikat pada peristiwa lain seperti adat, istiadat dan agama. Permainan ini benar-benar merupakan permainan rakyat yang bersifat umum dan bebas.

### 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja dan tidak membedakan status sosialnya asal anak-anak tersebut sudah bisa melakukan permainan ini.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan ini sudah dilakukan sejak dari zaman penjajahan Belanda diperkirakan permainan ini masuk melalui sekolah rakyat di desa-desa pada waktu itu. Bila waktu yang tepat masuknya permainan ini dan siapa penyebarannya serta bagaimana proses penyebarannya tidak ada para orang tua yang dapat memberikan penjelasan. Namun dapat diperkirakan bahwa permainan berasal dari luar, tetapi sekarang sudah dianggap masyarakat sebagai permainan daerahnya sendiri.

### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok anak-anak yang berusia lk 12 sampai dengan 17 tahun, dimana salah satu kelompok bertugas menjaga kelompok yang lain yang dimulai dari dalam garis persegi empat dengan ukuran lebih 2 meter dan panjangnya 4 meter.

Kelompok yang berada dalam garis persegi empat itu berusaha keluar tanpa tertangkap oleh tangan yang menjaga, sebab bisa sampai terpegang berarti berarti terjadi pergantian tugas untuk menjaga. Setelah mereka berhasil keluar dari dalam garis persegi empat mereka masih harus melampaui beberapa garis yang masing-masing dijaga seorang peserta dari kelompok yang bertugas menjaga. Setelah mereka berhasil melampaui semua garis pada satu arah, maka harus kembali lagi berusaha melampaui garis-garis penjagaan pada arah yang berlawanan tanpa tersentuh oleh tangan yang menjaga.

Adapun permainan ini biasanya dilakukan pada waktu istirahat belajar di sekolah dan pada waktu anak berlibur sekolah, waktu mereka tidak membantu orang tua atau kapan saja ada waktu senggang baik siang hari maupun pada malam hari (jika penerangan lampu mengizinkan), jadi permainan ini bisa dilakukan pada setiap saat, anak-anak remaja itu menghendakinya, dengan melalui permufakatan antara beberapa orang terlebih dahulu.

Peserta permainan tidak hanya terdiri dari anak-anak laki-laki tetapi dapat juga terdiri dari anak-anak wanita, dengan ketentuan bila pesertanya terdiri dari anak wanita maka harus wanita semuanya, kalau peserta terdiri dari anak laki-laki maka peserta permainan harus laki-laki semuanya. Jadi tidak dapat dicampur, separoh laki-laki-separoh wanita. Hal ini dimaksud untuk menjaga keseimbangan, kekuatan dan ketangkasan berlari dalam menjaga pihak lawan permainan dan sebaliknya untuk melampaui penjagaan pihak yang menjaga.

Disamping itu juga karena dianggap tidak sesuai dengan agama dan adat istiadat. Jumlah peserta permainan ini paling sedikit terdiri dari 6 (enam) orang yang dibagi dalam dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang dan paling banyak 10 (sepuluh) orang.

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

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan perlengkapan atau peralatan permainan, tetapi cukup anak-anak tersebut membikin garis yang berbentuk persegi empat yang berukuran 4 (empat) meter panjangnya dan 2 (dua) meter lebarnya.

#### **7. Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian alat musik maupun lagu-lagu dan lain sebagainya.

#### **8. Jalannya Permainan.**

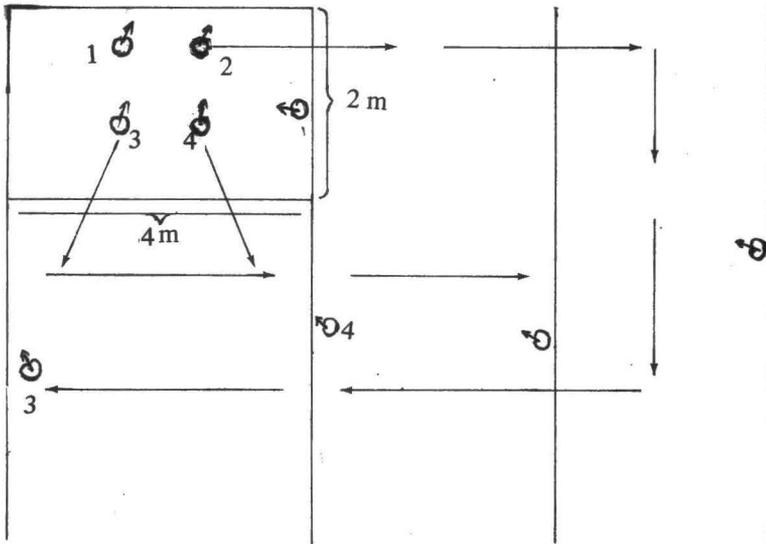
Mula-mula beberapa orang anak berunding untuk mengadakan pembagian kelompok dengan memperhitungkan keseimbangan kekuatan dan ketangkasan, setelah selesai pembentukan kelompok kedua kelompok melanjutkan perundingan mengenai cara untuk menentukan kelompok mana yang bertugas menjaga dan kelompok mana yang bertugas menerobos/melampaui penjaga itu. Ini dapat dilakukan dengan diundi pakai uang, "gedong-cawang" atau dengan suit. Pihak yang menang undian atau suit menjadi kelompok yang dijaga (kelompok yang berusaha melampaui penjagaan lawan) sedangkan kelompok yang kalah menjadi kelompok yang harus menjaga kelompok yang menang.

Setelah perundingan selesai barulah permainan dapat dimulai kelompok yang menang masuk kedalam garis persegi empat panjang (2 x 4 meter) yang dijaga oleh dua orang, seorang menjaga pada satu sisi garis yang panjangnya 4 (empat) meter sebab sisi garis yang (empat) meter lainnya berhimpit

pitan dengan parit bila permainan diadakan di jalan, berhimpitan dengan dinding/trotoar, sekolah bila permainan dilakukan di halaman sekolah, dan berhimpitan dengan tepi lapangan bila permainan diadakan di lapangan.

Lebar lapangan yang dipergunakan lk antara 5 dan 7 meter, sedangkan panjangnya tergantung pada jumlah peserta. Sedangkan yang seorang lagi menjaga pada sisi garis yang berukuran 2 (dua) meter yang terletak disebelah kanan penjaga sisi garis dengan ukuran panjang 4 (empat) meter. Kelompok yang berada dalam garis dengan ukuran 2 x 4 meter berusaha keluar tanpa tersentuh oleh tangan yang menjaga, sebab bila tersentuh berarti terjadilah pertukaran posisi kelompok yang menjaga beralih menjadi kelompok yang dijaga dan masuk kedalam garis persegi empat, panjang dan kelompok yang tadinya dijaga beralih menjadi pihak yang menjaga.

Orang yang menjaga pada sisi garis panjang dapat pula berusaha menyentuh salah seorang kelompok yang berada dalam garis persegi empat panjang itu, dengan dua kali lompatan. Pada lompatan pertama ia berusaha menyentuh salah seorang dari mereka yang berada dalam petak garis persegi empat panjang itu, dan pada lompatan yang kedua ia berusaha mencapai sisi garis (garis lebar) di sebelah kirinya. (lihat gambar disebelah).



Bila sasaran pada kedua lompatan itu berhasil dicapai terjadilah pergantian posisi, sebaliknya bila tidak tercapai atau bila hanya sasaran saja pada kedua kelompok yang berhasil dicapai maka pada kesempatan itu semua anggota kelompok yang dijaga akan menerobos keluar petak garis persegi

empat panjang itu. Jadi bila semua anggota kelompok atau salah seorang saja telah berhasil menerobos keluar baik pada saat kegagalan kedua lompatan seorang penjaga pada sisi garis panjang maupun dengan kecepatan dan ketangkasan mereka menerobos penjagaan kedua orang pada kedua sisi garis persegi empat panjang itu. Perlu diketahui jalan keluar dari petak garis persegi empat panjang itu hanya pada sisi yang dijaga, setelah berhasil keluar maka mereka pertama-tama akan berlari kejuruan sebelah kanan panjang garis sisi panjang dengan berusaha melewati semua garis yang masing-masing dijaga oleh seorang anggota kelompok-penjaga. Sedangkan dua orang menjaga petak garis persegi empat panjang dari penjaga garis panjang menjadi penjaga garis 1 (satu yang merupakan pertahanan terakhir dan penjaga garis lebar beralih menjadi penjaga garis 2 (dua) garis yang sejajar dengan garis persegi 4 (empat) yang dijaganya.

Bila semua atau salah seorang telah berhasil melewati semua garis penjagaan itu, maka mereka akan berlari kembali ke arah/jurusan yang berlawanan, dengan berusaha kembali melewati garis-garis penjagaan yang sebelumnya telah dapat dilewati, dan jika semua mereka atau salah seorang dari mereka telah dapat melewati semua garis penjagaan itu tanpa kena sentuhan tangan penjaga, maka berakhirlah permainan pada babak pertama dengan kemenangan kelompok yang dijaga. Perlu diperhatikan, bahwa bila salah seorang anggota kelompok yang dijaga dalam usahanya melewati garis-garis penjagaan berhasil tersentuh oleh tangan penjaga, tetapi sesudah salah seorang temannya berhasil terlebih dahulu melewati semua garis penjagaan pada kedua jurusan maka tangkapan (sentuhan) itu tidak sah, jadi kelompok yang dijaga tetap menjadi pemenang. Kemudian permainan babak kedua dapat dimulai kembali, dengan posisi kelompok-kelompok seperti pada posisi babak pertama. Tetapi bila salah seorang kelompok yang dijaga berhasil tertangkap (tersentuh tangan) salah seorang anggota kelompok penjaga baik selagi mereka berada dalam petak garis persegi empat panjang maupun diluarnya pada waktu mereka berusaha melewati garis-garis penjagaan, sebelum salah seorang temannya berhasil melewati semua garis penjagaan pada kedua jurusan arah seperti telah dijelaskan diatas, berarti permainan babak pertama berakhir dengan kemenangan kelompok penjaga. Kemudian permainan dalam babak kedua dapat dimulai lagi dengan penggantian posisi kelompok yang pada permainan babak pertama menjadi penjaga dan pada waktu babak yang kedua menjadi kelompok yang dijaga (masuk dalam petak garis persegi empat panjang), demikian seterusnya. Permainan ini akan berakhir, bila kedua belah pihak atau salah satu pihak tidak bersedia lagi untuk melanjutkan permainan.

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

Dibandingkan dengan peranannya pada masa-masa yang lalu, jelas sekali bahwa peranannya masa hampir hilang. Hal ini disebabkan oleh bebe-

rapa faktor antara lain :

- a. Adanya saingan dari permainan lain yang lebih menarik seperti badminton, main kasti, main volly-ball, main bola kaki, main kartu, catur dll.
- b. Tidak adanya pembinaan.
- c. Permainan ini lebih banyak membutuhkan tenaga.

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

Dilihat dari fungsi dan peranannya, masyarakat memandang permainan ini cukup baik karena dengan permainan ini dapat membentuk jasmani yang sehat, dan kerja sama yang kuat, saling mempercayai dan menghargai.

Dilihat dari segi nilai-nilai moral masyarakat memandang permainan ini bertentangan dengan adat-istiadat dan agama.

## **XII. MAIN MEMALAMAN.**

### **1. Nama Permainan.**

Permainan Memalaman artinya suatu permainan yang dibuat dari batok-batok kelapa yang sudah kering dan disusun sedemikian rupa pada sebuah tiang dengan garis menengah lk 2,5 cm dan tinggi lk 1 sampai dengan 2 meter yang biasanya didirikan di halaman rumah masing-masing penduduk di kampung-kampung yang bersangkutan.

### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Dalam penyelenggaraan permainan ini umumnya diadakan pada tiap-tiap bulan puasa dan dimulai pada malam tanggal 21 Ramadhan, atau diadakan pada tiap-tiap malam tanggal ganjil yaitu malam tanggal 21, malam tanggal 23, malam tanggal 25, malam tanggal 27 dan yang terakhir malam tanggal 29 puasa. Sehingga permainan memalaman ini mempunyai sifat *relegius*, hal ini dikarenakan permainan ini hanya diadakan pada waktu dan suasana bulan puasa, pada waktu berlangsungnya memalaman penduduk mengucapkan do'a kepada Allah Subhanahuwata'ala agar mereka diberi keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan akhirat. Disamping bersifat *relegius* permainan ini juga bersifat *Competitif* dan *Educative*.

Dikatakan bersifat *Competitif* karena dalam setiap peserta berusaha mendirikan memalaman yang lebih tinggi dari pada yang lain, sedangkan bersifat *Educative* karena dalam suasana karena dalam suasana malam memalaman anak-anak diberitahukan apa arti dan maksud dari diadakannya memalaman, serta ucapan apa yang harus mereka ucapkan.

### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini terbatas pada kelompok orang yang beragama Islam dengan tidak membedakan status sosialnya (kaya atau miskin, pangkat tinggi atau pangkat rendah, bangsawan atau rakyat biasa) dan lain sebagainya.

Yang penting dalam permainan ini semua mereka dapat bergembira dengan penuh rasa bahagia setelah mereka menunaikan ibadah puasa pada siang harinya dengan diiringi ucapan syukur dan permohonan ampun dari Allah S.W.T.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Permainan ini telah dilakukan sejak ratusan tahun yang telah lalu, jadi permainan ini sudah merupakan suatu tradisi yang telah turun temurun. Dari mana asalnya dan bagaimana latar belakangnya serta pada tahun berapa permainan tersebut masuk dan berkembang tidak dapat diketahui.

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

Peserta permainan ini terdiri dari setiap rumah tangga di kampung yang bersangkutan, sedangkan yang melakukan pekerjaan mendirikan memalaman adalah para remaja baik laki-laki maupun perempuan.

Bagi rumah yang tidak ada remaja, langsung dikerjakan oleh orang dewasa/orang tua. Semua peserta jelas terdiri dari orang-orang yang beragama Islam, dan memang hampir seluruh penduduk kampung orang lampung asli adalah beragama Islam.

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

Adapun yang dimaksud peralatan dalam permainan ini adalah terdiri dari :

- a. Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat memalaman yang terdiri dari batok-batok kelapa kering dibelah dua.
- b. Beberapa batang kayu bulat ukuran panjang 1 s/d 2 meter dan garis tengah lk 2,5 cm.
- c. Golok, linggis dalam bahasa daerah besi, tebeleng untuk menggali lobang tempat mendirikan tiang memalaman dan memotong kayu yang akan dipergunakan sebagai tiang, serta melobangi batok-batok kelapa (dalam bahasa daerah suru atau batok kelapa).

#### **7. Iringan Permainan.**

Jenis permainan ini tidak diiringi dengan musik, kelenongan ataupun nyanyian, selain dari pada ucapan dalam bahasa daerah yang lafadnya "Memalaman selikur" kalau memalaman itu baru dimulai pada malam tanggal 21 puasa, malam tigow likur jika memalaman diadakan pada malam tanggal 23 puasa dan seterusnya. Kemudian disusul dengan ucapan "Medow terang now dideniyow ino moneh terang now di salahni".

#### **8. Jalannya Permainan.**

Pada tiap-tiap menjelang malam tanggal tersebut diatas, mulai lk. 16.00 tiap-tiap rumah penduduk mulai mendirikan memalaman. Pekerjaan ini pada umumnya dilakukan oleh anak-anak remaja baik laki-laki maupun perempuan. Jika rumah itu tidak ada anak-anak pekerjaan itu dilakukan

oleh orang dewasa atau penghuni rumah itu sendiri.

Cara mendirikan memalaman itu adalah sebagai berikut: pertama-tama semua batok-batok kelapa yang dipergunakan untuk memalam dilobangi dengan besi atau kayu keras, besarnya lobang disesuaikan dengan besarnya tiang yang dipergunakan setelah selesai dilobangi batok-batok itu disusun dengan memasukkannya kedalam tiang yang sudah didirikan, setelah selesai didirikan memalaman itu ditinggalkan untuk kemudian pada lk jam 19.00 atau sesudah berbuka puasa dibakar secara serentak dan ber-ramai-ramai. Pembakaran dimulai dari bagian atas, yang kemudian merembet ke-batok-batok bagian sebelah bawah.

Pada saat ini seluruh kampung menjadi terang benderang anggota-anggota keluarga dari masing-masing rumah yang tidak pergi sembayang terawih, duduk diperanda rumah sambil menyaksikan memalaman mereka yang sedang menyala dan menjaga agar memalaman itu tetap menyala, serta tidak diganggu oleh pemuda-pemuda yang iseng.

Pada malam memalaman itu, banyak sekali orang-orang tua maupun muda-mudi yang berjalan-jalan hilir mudik disepanjang jalan desa dengan riang gembira. Pada saat mereka menyaksikannya dimana malam memalaman yang sedang menerangi berbagai penjuru kampung yang berlangsung lk selama 2 jam, keluarlah ucapan secara berulang-ulang dari masing-masing penduduk itu dengan lafad sebagai berikut :

"Memalam pitu likur (sesuai dengan malam tanggal berapa memalaman di-adakan) Medow terangnow di deniyow munih terangnow di salah nei". Ucapan ini merupakan permintaan (do'a) kepada tuhan agar supaya bagaimana terangnya mereka disinari cahaya memalaman di dunia ini begitu pula hendaknya terangnya di akhirat nanti. Maksudnya adalah agar Allah Subhanahuwata'ala memberikan kepada mereka keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan diakhirat.

Puncak dari pada permainan memalaman adalah pada malam tanggal 29 puasa merupakan malam terakhir, menurut istilah penduduk kampung yang bersangkutan "malam penutup". Pada malam penutup itu setiap rumah berusaha mendirikan memalaman setinggi-tingginya, dan hampir semua penghuni rumah keluar kejalan dan duduk diperanda rumah menyaksikan memalaman yang sedang menyala dengan terang benderang, dengan mengucapkan "Malam penutup". Medow terang now di doniyow inow moneh terang now di salahni".

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

Peranan permainan ini sampai sekarang masih dipandang oleh masyarakat desa penduduk asli Lampung terutama pada kampung-kampung di kecamatan Menggala, Panaragan, Kerta, sebagai hiburan sekaligus memeriahkan bulan suci "Bulan Puasa" dan merupakan saat-saat orang merenungkan kembali akan kebesaran Tuhan. Namun dilihat dari jumlah pesertanya

dibandingkan dengan beberapa puluh tahun yang lalu semakin berkurang, hal ini disebabkan antara lain :

- a. Keadaan ekonomi, yang memaksa orang bekerja keras, hingga tidak ada lagi waktu untuk hal-hal yang tidak produktif (karenanya waktu mereka pulang kerumah sudah terlalu lelah dan perlu untuk beristirahat).
- b. Kurangnya pembinaan sehingga generasi muda yang sekarang kurang menghayati, bahkan ada yang tidak mengetahuinya lagi. Terutama mereka yang sudah tinggal di kota-kota. Dalam rangka pembinaan ini, khusus bagi adat-istiadat/kebudayaan Lampung, memang merupakan masalah yang benar-benar memerlukan perhatian khusus. Karena hingga sekarang belum ada suatu badan atau lembaga (organisasi) yang menangani pengembangan adat-istiadat Lampung. Oleh sebab itu tidak mengherankan bila sebagian besar generasi muda Lampung saat ini tidak mengetahui apa dan bagaimana seluk-beluk adat-istiadat Lampung itu, terutama permainan memalaman dan lainnya.

oooOooo

## **B. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT REMAJA KHUSUS PERMAINAN BUJANG GADIS**

### **XIII. MAIN BIASA**

#### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Bias" atau kalau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia "Main Beras". Dinamakan demikian karena setelah satu alat permainan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah beras.

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini mempunyai hubungan yang erat sekali atau tidak dapat dipisahkan dari peristiwa-peristiwa sosial yang pada umumnya diselenggarakan oleh masyarakat penduduk asli Lampung, khususnya Masyarakat Lampung Pesisir seperti pada peristiwa-peristiwa: Upacara-upacara/Pesta-Pesta adat perkawinan, Sunatan, Upacara-Upacara Adat lainnya. Seperti angkat nama (naik pepadun), pengebakan adok (pemberian gelar) dan sebagainya. Oleh karenanya penyelenggaraannya hanya diadakan pada waktu peristiwa-peristiwa tersebut saja. Kalau dilihat dari cara bersifat rekreatif tetapi termasuk salah satu cara adat dalam penyelenggaraan pesta atau upacara adat tersebut di atas, yang dimaksudkan disamping untuk lebih menyemarakkan/memeriahkan suasana pesta/upacara, juga merupakan acara pertemuan/perkenalan bagi muda mudi yaitu suatu kesempatan yang baik yang jarang ditemui muda-mudi untuk saling berkenalan, memadu kasih/janji mem-

pererat hubungan, bercanda dan sebagainya, sambil bermain dengan bebas tetapi tertib dan dalam batas-batas adat serta norma-norma kesopan-santunan. Atau dapat dikatakan pula bahwa penyelenggaraan acara permainan ini adalah untuk memberi kesempatan bagi bujang gadis dalam mencari calon yang tepat bagi jodoh masing-masing yang tidak setiap waktu dapat diadakan atau ditemui, karena bagi masyarakat asli Lampung terutama di daerah-daerah pedesaan pada umumnya masih berlaku dengan ketat norma-norma dan tata cara adat, kebiasaan, agama serta lembaga-lembaga keadatan yang sehubungan dengan pergaulan muda-mudi. Menurut adat manjau (cara bertandang/bertemu) ke rumah gadis bagi bujang dalam masyarakat Lampung Pesisir pada umumnya masih berlaku adat manjau di balik dinding (nyubuk).

Demikian juga mengenai pakaian muda-mudi yang ikut serta dalam permainan ini harus secara adat pula yaitu: si bujang harus memakai kopiah/ikat pujuk, celana panjang dan kain belifat serta baju teluk belanga atau tangan panjang, berselendang sewaktu duduk harus menutupi paha (pangkuannya) dengan kain cempaka/kain batik panjang).

### 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat diselenggarakan dan dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak pula diketahui, tetapi yang jelas sejak zaman dahulu dikenal dan dipertandingkan dalam setiap peristiwa-peristiwa tersebut di atas.

### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini hanya dapat dilakukan oleh bujang dan gadis atau mereka yang belum kawin yaitu yang berusia antara: lk 15 tahun ke atas bagi peria (~~bujangan~~). lk 13 tahun keatas bagi wanita (gadis). (ukuran batas terendah usia remaja ini yang umumnya berlaku di daerah pedesaan). Jumlah pesertanya tergantung dari banyaknya bujang dan gadis yang ada dalam pesta/upacara tersebut, pada umumnya semua bujang dan gadis yang hadir dalam pesta/upacara ini diminta ikut serta.

### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan/Perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini bagi setiap pasang pemain terdiri dari :

- Sebuah nampian dari kuningan atau email, atau tampah dari bambu.
- Beras sebanyak lk 3 Kg.
- Sebentuk cincin dari salah seorang pemain.

Permainan ini termasuk jenis main tebak-tebakan dengan taruhan barang-barang yang dipakai oleh para peserta (pemain) seperti: kopiah/ikat pujuk, arloji, (jam tangan), gelang, kalung cincin, selendang, sapu tangan,

hiasan-hiasan rambut si gadis dan sebagainya. Akan tetapi barang taruhan ini setelah berakhirnya waktu permainan harus dikembalikan semua kepada pemiliknya atau bagi pasangan muda-mudi yang sudah mengikat janji/menjalin hubungan yang erat biasanya salah satu barangnya tidak dikembalikan untuk beberapa hari lamanya, dipinjam yang pada akhirnya juga dikembalikan kepada pemiliknya sewaktu menjau (bertandang) ke rumah si gadis bagi si bujang. Kalau gadis biasanya melalui seorang perantara untuk mengantarkan barang si bujang. Hal ini mungkin merupakan salah satu cara untuk menguji kepercayaan, kesetiaan dan kesungguhan hati masing-masing pihak. Karena umumnya taruhannya yang dipinjam ini adalah barang-barang berharga dari emas milik si pemain pasangannya.

### 7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyi-an atau alat musik, melainkan selama berlangsungnya permainan antara pasangan-pasangan pemain tersebut (bujang dan gadis) saling bercanda, mengajuk hati dan sindir menyindir dalam bentuk kata-kata kiasan, pantun, syair, segata dan adi-adi dalam bahasa daerah.

### 8. Jalannya Permainan.

Tempat penyelenggaraan permainan ini biasanya dalam rumah pihak yang menyelenggarakan pesta atau upacara adat tersebut atau dalam suatu tempat khusus yang dibuat untuk itu misalnya dengan mendirikan teratak/tarub atau kubu.

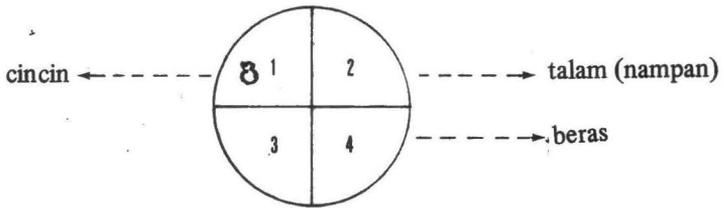
Permainan ini seperti telah disebutkan diatas dilakukan oleh bujang gadis secara berpasang-pasangan dan masing-masing pasangan duduk bersila atau bersimpuh menghadapi sebuah nampan yang telah diisi dengan beras sebanyak lk 3 Kg dan sebuah cincin dari salah seorang pemain diletakkan di atasnya.

Permainan ini selalu dipimpin oleh semacam protokol yang dinamakan "pangintuha makhantai" bagi bujang dan pangintuha muli bagi gadis. Tugas dari pada kedua penintuha ini di samping membuka dan menutup acara permainan, juga menyiapkan segala keperluan permainan serta mengatur jalannya permainan.

Setelah dibuka oleh Pangintuha, permainan dimulai dengan menentukan lebih dahulu siapa yang menjadi banda dan penembak bagi setiap pasangan dalam ronde pertama. Biasanya hal ini tidak dilakukan dengan melalui suatu undian, melainkan tergantung kepada kedua belah pihak (masing-masing pasangan) Umumnya pihak gadis mengalah jadi penebak dan bujang jadi bandar.

Apabila sudah ditentukan yang menjadi bandar dan penebak selanjutnya beres dalam nampan tersebut oleh banda terlebih dahulu diratakan dengan ujung jarinya dan diputar-putarkan beberapa kali sambil secara pelan-

pelan melepaskannya dalam beras tersebut, tetapi harus diingat betul-betul dimana letak dilepaskannya cincin tadi. Kemudian oleh bandar permukaan beras diratakan kembali serta dibaginya menjadi 4 (empat) bagian dengan ujung jarinya (lihat gambar).



Sesudah itu bandar menyuruh penebak (lawan pasangannya) untuk menebak dimana letak disembunyikannya cincin tadi diantara 4 (empat) bagian permukaan beras sambil masing-masing menyebutkan barang taruhannya yang diletakkan di sampingnya. Dalam hal ini si penebak hanya boleh menebak 1 (satu) bagian saja dengan jalan menunjukkan bagian itu dan mulai mencari sampai diketemukan/dikeluarkannya cincin dari dalam nampan yang berisi beras tersebut. Jika ternyata tebakannya salah dan bandar sendiri dapat mengetahui letak cincin dan mengeluarkannya dari beras yang ada dalam nampan, maka taruhan si penebak diambil oleh bandar. Akan tetapi kalau ditebak dan cincin dapat dikeluarkan penebak dari bagian beras yang ditabaknya, maka barang taruhan sibandar diambil sipenebak dan berakhirilah ronde tersebut. Jika si penebak salah dan sibandar sendiri lupa dimana letaknya cincin tadi disembunyikannya, maka dianggap seri dan barang-barang taruhan tetap kepada pemiliknya masing-masing. Selama permainan berlangsung dapat ganti berganti siapa yang menjadi bandar dan penebak tergantung dari habisnya barang taruhan salah satu pihak. Demikian seterusnya dilakukan ronde-demi-ronde sambil bercanda, sindir-menyindir, saling mengapik hati dan menyantap hidangan yang disediakan oleh pihak tuan rumah (pihak penyelenggara pesta/upacara sampai berakhirnya waktu penyelenggaraan permainan ini diselenggarakan sampai larut malam.

### 9. Peranannya Masa Kini.

Tetapi sekarang penyelenggaraan permainan ini sudah agak jarang dilakukan terutama di daerah-daerah dekat kota atau perkotaan. Hal ini mungkin dikarenakan permainan ini dalam penyelenggaraannya memerlukan perlengkapan-perengkapan seperti tersebut di atas yang agak sulit dipenuhi oleh penyelenggara pesta/upacara, lebih-lebih apabila pesertanya sangat banyak, oleh karena terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar daerah seperti main Presiden-Presidenan, teka-teki dan sebagainya yang

umumnya banyak dipertunjukkan bujang-gadis sekarang pada peristiwa tersebut serta tidak memerlukan alat apa-apa.

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

Walaupun penyelenggaraan permainan ini sekarang sudah agak jarang dilakukan terutama masyarakat-masyarakat Lampung yang tinggal dekat kota atau perkotaan, namun bukan berarti masyarakat Lampung sendiri sudah menaruh keberatan diselenggarakannya permainan ini pada peristiwa tersebut, tetapi mungkin disebabkan oleh keadaan.

Bagi masyarakat Lampung di pedesaan permainan ini masih tetap, bukan saja sebagai salah satu acara adat yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa-peristiwa tersebut di atas, tetapi juga sebagai salah satu tanda adat budaya Lampung warisan nenek moyang yang tidak dapat dihapuskan begitu saja. Karena selama masih berlaku norma-norma tata adat (hukum adat) Lampung yang sehubungan dengan pergaulan muda-mudi ini yang terkenal dengan nama "Cempala khebelas (12 per-atu-ran), maka penyelenggaraan acara-acara ini merupakan satu-satunya arena tempat bertemunya muda-mudi secara bebas.

### **XIV. MAIN CEPU**

#### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Cegu" atau dalam bahasa Indonesianya : "Main Tutup Cangkir/Gelas", karena salah satu permainannya yang dipergunakan dalam permainan ini ialah tutup cangkir atau gelas tempat air minum.

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini seperti halnya Main Bias tidak dapat dipisahkan dari peristiwa-peristiwa sosial yang umumnya diselenggarakan oleh masyarakat penduduk asli Lampung seperti telah disebutkan di atas. Bahkan penyelenggaraannya kadang-kadang bersamaan dengan main bias (tergantung dari permintaan pihak bujang gadis). Jadi ada sekelompok bujang gadis yang Main Bias dan Kelompok lainnya Main Cegu. Atau setelah main bias baru diadakan main cegu.

Demikian juga kalau dilihat dari cara dan jalannya permainan hampir mirip dengan Main Bias dan sifatnya pun hanya rekreatif se-mata-mata. Mengenai maksud serta fungsi/peranan diselenggarakannya permainan inipun dan cara serta aturan berpakaian dari pemain-pemainnya sama dengan Main Bias.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Demikian pula permainan ini dapat diselenggarakan dan dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini seperti halnya Main Bias di-atas juga tidak diketahui. Hanya yang jelas zaman dahulu dikenal dan dipertandingkan dalam setiap peristiwa-peristiwa tersebut di atas.

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

Seperti halnya dalam main bias permainan ini hanya dapat dilakukan oleh bujang dan gadis atau mereka yang belum kawin yaitu yang berusia antara :

- + 15 tahun keatas bagi bujang.
- + 13 tahun ke-atas bagi gadis.

Demikian mengenai jumlah pesertanya tergantung dari banyaknya bujang dan gadis yang hadir dalam pesta/upacara adat tersebut di atas.

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

Peralatan/Perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini bagi setiap pasang pemain terdiri dari :

- 5 sampai 6 buah cepu (tutup cangkir/gelas).
- Sebuah cincin dari salah seorang pemain.

Permainan ini seperti halnya Main Bias di-atas termasuk main tebak-tebakan dengan taruhan barang-barang yang dipakai oleh para peserta (pemain). Demikian juga semua barang-barang taruhan ini setelah berakhirnya waktu permainan dikembalikan kepada pemilikinya.

#### **7. Iringan Permainan.**

Sebagaimana halnya dalam Main Bias, penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian atau alat-musik, melainkan selama berlangsungnya permainan antara pasangan-pasangan pemain tersebut (bujang dan gadis) saling bercanda mengajuk hati, sindir menyindir dalam bentuk kata-kata kiasan, pantun, syair, segata dan adi-adi dalam bahasa daerah.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Tempat penyelenggaraan permainan, pasangan-pasangan pemain dan pimpinan serta aturan permainan sama dengan Main Bias. Demikian setelah dibuka dan dipersilakan oleh protokol pemimpin acara (pangintuha), permainan dimulai dengan menentukan lebih dahulu siapa yang jadi bandar dan penebak pertama kali dalam ronde tersebut, setelah ditentukan maka yang menjadi bandar terlebih dahulu pula harus memperlihatkan semua Cepu dan Cincin permainan kepada si-penebak. Kemudian semua cepu tersebut ditelungkupkan di-atas tilam/tikar dihadapannya, dan salah satu di-antaranya menutupi cincin yang harus di-perlihatkan kepada si-penebak. Selanjutnya dengan tetap tertelungkup ke 6 cepu tersebut di-atas saling di-pindah-pindah-

kan letaknya dengan jalan menggeser-gesernya satu sama lainnya dengan cepat dan hati-hati beberapa kali. Dalam hal ini juga si-bandar harus betul-betul mengingat letak cepu yang ber-isi cincin. Setelah itu sibandar diperlihatkan kepada penebak untuk menebak dan menunjukkan cepu tempat menyembunyikan cincin dengan jalan menyentuhnya sambil menyebutkan barang taruhan masing-masing, jika ternyata setelah dibuka salah dan si-bandar dapat memperlihatkan cepu yang berisi cincin, maka taruhan si-penebak diambil oleh bandar, demikian kalau sebaliknya. Tetapi jika si-bandar sendiri juga salah, maka penebakan di-anggap seri dan barang taruhan tetap kepada pemilik masing-masing. Demikian pula seterusnya dapat ganti-berganti yang menjadi bandar dan penebak dalam ronde demi ronde permainan sambil bercanda dan se-bagainya sambil menyantap makanan dan minuman yang di-hidangkan sampai berakhirnya waktu permainan.

### 9. Peranannya Masa Kini.

Walaupun permainan ini peralatannya hanya sederhana saja yaitu berupa tutup cangkir/gelas air minum yang biasanya dihidangkan dalam acara bujang-gadis ini, namun permainan ini sekarang sudah agak jarang pula dilakukan terutama di-daerah-daerah dekat kota atau perkotaan, yang juga mungkin di-sebabkan oleh datangnya jenis-jenis permainan yang berasal dari luar seperti halnya pada Main Bias di-atas.

### 10. Tanggapan Masyarakat.

Bagi masyarakat Lampung di-pedesaan, permainan ini masih tetap merupakan salah satu acara adat yang tidak dapat dipisahkan dari penyelenggaraannya pesta/upacara adat tersebut di-atas, seperti halnya Main Bias, Main sasukhatan, Main sasimbangan, dan sebagainya, oleh karenanya tidak pula dihapuskan.

Untuk contoh disini dikutip semacam segata dan adi-adi bujang gadis :

#### Segata bukhasan bujang-gadis

( Pantun – Perjanjian – bujang – gadis )

- Bujang : Api ki lawok angkat, - - - - - la dik !  
Nyimbin iwani kodo,  
Api ki kham mupakat,  
Dacok kikhani kkodo,
- Gadis : Api ki lawok angkat, - - - - - haamu la bang !  
Nyimbin iwani kodo,  
kitemon abang wat niat,  
Mak nihan kupa kodo,

- Bujang** : Mak nihan kupa kodo, - - - - - hamu la dik !  
 Kicikan nambi kakhna,  
 Mak nihan tidalihko,  
 Ki niat khadu saka,
- Gadis** : Way khilau niau tiau - - - - - la bang !  
 Iwa kincat ni lamon,  
 Ki niatmu na helau,  
 Lapah kham kicik satemon,
- Bujang** : Bingi je khadu khelom - - - - - la dik !  
 Kicikan khan khua khadu,  
 Lapah kham mulang pedom,  
 kakalau kham wat judu.

**Semacam adi-adi bujang gadis yang putus hubungan**

Hun incang-incang way rarem, bugis kanca melayu jak jawa. Ngenyam-kenyam haga nyam, nyam jambu, tegoh nyam pekhos moneh mak haga. Lain mondokh jak sikam, jak niku, canchih ngundang tamilih langsung. Lain banton juga alam, teduhku, palimbang bumi moneh kikhia. Payu ana ki khadu, jak ija. Kantu mangkung wat judu, kham khua. Kantu ganta nya mahap, jak niku. Jajama salepasan jak dusa, na-pun.

**XV. MUSIK MULI MENGANAI SEGANENGAN JAMOW BEPATUN.**

**1. Nama Permainan.**

Arti dari permainan ini ialah Musik Muli Menganai yaitu main bujang gadis seganengan jamou bopatang berarti teka-teki dengan berpantun.

**2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Permainan ini dilakukan dalam waktu diadakannya miyoh damaw dalam bahasa Indonesia disebut Jaga Damar, jaga damar merupakan kiasan yang berarti suatu waktu dimana terjadi pertemuan antara bujang dan gadis semalam suntuk.

Peroses terjadinya jaga damar ini disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengenai bekadow jamow moli yang dalam bahasa Indonesianya berarti : bujang memberikan kepada gadis bahan-bahan secukupnya untuk makan dan minum bersama antara bujang dan gadis.
2. Bekadow ini dapat terjadi diwaktu-waktu baik melalui permufakatan lebih dahulu atau secara seponatan sebagai tanda bahwa bujang benar-benar

mempunyai minat untuk mempersunting sang kekasih, juga dapat terjadi pada waktu adanya keluarga terdekat dari gadis melahirkan bayi atau pada waktu adanya gawi adat yaitu keramaian dalam proses perkawinan yang didasarkan ketentuan-ketentuan adat Lampung. Permainan ini bersifat kompetitif dan kreatif, karena disamping kedua boleh pihak bersaing untuk dapat menebak sebanyak kemungkinan secara benar maksud atau arti dari seganengan, merekapun harus cepat mengemukakan seganengan dan pantun yang tepat sebagai jawaban.

### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dilakukan terbatas pada remaja dengan tidak memandang latar belakang status sosialnya. Untuk seganengan dapat dilakukan dalam setiap pertemuan remaja yang sifatnya untuk bergembira atau mengisi waktu yang kosong tanpa ada persyaratan tertentu bagi setiap peserta. Untuk pantun hanya diadakan dalam pertemuan bujang dan gadis pada waktu jaga damar/bekadow.

### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Berdasarkan penjelasan tua-tua kampung permainan ini sudah ada semenjak berpuluh-puluh tahun yang lalu dan sudah turun temurun namun perkembangannya sangat lamban dan hanya dilakukan di-kampung-kampung yang jauh dari kota, hal ini disebabkan juga sangat kurangnya pembinaan kebudayaan Lampung baik itu dikota-kota maupun didesa-desa, oleh karena itu tidak mengherankan bila sebagian besar generasi muda Lampung sekarang tidak tahu apa-apa mengenai adat-istiadat Lampung / Kebudayaan Lampung.

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

Peserta dari permainan ini tidak terbatas, siapa saja diantara bujang dan gadis yang hadir dalam acara jaga damar dan bekado atau pertemuan lain dapat turut serta baik secara langsung yaitu langsung ikut seganengan atau bepantun (menyanyi), atau secara tidak langsung yaitu dengan mengajar atau memberitahukan seganeng (teka-teki) atau pentun kepada temannya yang sedang bermain (membantu teman-teman yang turut secara langsung). Bujang gadis yang ikut dalam acara jaga damar (miyoh damar) ini tidak pasti (tidak tetap), tetapi paling sedikit + 25 orang bujang gadis dan paling banyak dapat mencapai jumlah + 100 orang tergantung dari besar-kecilnya kado.

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

Di dalam permainan ini tidak dipergunakan alat/perlengkapan, sebab permainan ini berbentuk ungkapan-ungkapan dan kecerdasan dalam membuat seganeng dan pantun serta menebak arti dari seganeng. Jadi yang penting ialah bentuk bahasanya.

## 7. Iringan Permainan.

Adapun penyelenggaraan permainan ini tidak diiringi dengan bunyi-bunyian, alat musik, melainkan hanya merupakan suatu tanya jawab dalam bahasa kiasan yang berbentuk pantun.

## 8. Jalannya Permainan.

Antara Bujang dan Gadis mengadakan permufakatan terlebih dahulu mengenai permainan apa saja yang akan dilakukan dalam acara jaga damar tersebut. Sesudah ada kata sepakat dari kedua belah pihak, bahwa permainan itu berupa seganengan (teki-teki) dan pantun yang merupakan sindiran-sindiran, maka baru ditentukan pihak mana yang akan memulai lebih dahulu seganengan. Jika berdasarkan persetujuan itu pihak bujang mengucapkan seganengannya, dan pihak gadis bertugas menebak maksud dari pada seganengan itu, secara bersama-sama, setelah diketemukan apa arti dari seganengan itu, maka seorang tampil sebagai juru bicara. Tetapi bila pihak gadis tidak dapat menebaknya atau tebakannya salah berarti pihak gadis dinyatakan kalah.

Sesudah itu pada giliran berikutnya pihak gadis melalui juru bicara atau wakilnya diberi kesempatan untuk mengemukakan seganengannya dan pihak bujang bertugas menebaknya, bila tidak tertebak oleh pihak bujang, maka dinyatakan kalah sedangkan kalau dapat tertebak maka pihak gadis yang kalah. Demikianlah seterusnya secara bergantian, dari hasil beberapa banyak yang dapat ditebak oleh masing-masing pihak, maka ditentukanlah pihak pemenang yaitu yang hasil tebakannya lebih banyak yang benar.

Permainan ini memang mengasikkan, dan mengundang gelak tawa yang cukup ramai, terutama karena ungkapan-ungkapan dalam seganengan itu lucu, kadang-kadang kata-kata yang dipergunakan agak porno yang menimbulkan reaksi mengejek dari pihak gadis dibarengi tertawa, lebih rame lagi setelah diketahui maksudnya baik.

### Contoh-contoh seganengan :

#### 1. Ret Pet beku.

Kata ret singkatan dari keret yang berarti gobet adalah alat merumput dengan tangan sambil duduk. Kata pet merupakan singkatan dari kata tecepat yang berarti terselip, sedangkan kata beku singkatan dari ubi di teku yang berarti ubi atau singkong di tungku tempat masak.

Jadi arti dari "Ret pet beku" adalah gobet terselip singkong di tungku.

#### 2. Manok bulet dienggak tuhet.

Kata manok berarti ayam, bulet berarti bulunya yang keriting berkerul kedepan sedangkan tuhet berarti bekas orang menebang kayu yang menebang kayu yang tingginya  $\pm$  1 meter (tanggul). Jadi "manok bulet dienggak tuhet" dalam bahasa Indonesianya ayam keriting di atas tanggul yang artinya nenas atau dalam bahasa daerah adalah nanas.

3. Tebega-Tebegek Tekebang mangi massow.

Dalam bahasa Indonesianya "Terbuka-terkangkang dulu baru dapat" yang arti sebenarnya adalah alat untuk menangkap ikan yang dalam bahasa Lampungnya "Langgi" semacam jaring yang diberi bingkai, dan apabila hendak menangkap iring yang diberi bingkai, dan apabila hendak menangkap ikan bingkainya dibuka (sebangsa jaring).

4. Dawah iyow tegattung debingi yow kuwuk bembung.

Adapun dalam bahasa Indonesianya "siang ia tergantung malam ia masuk lubang" yang arti sebenarnya adalah "kunci pintu" untuk kunci pintu rumah di kampung pada umumnya dipergunakan kayu bulat atau persegi yang panjangnya disesuaikan dengan lebarnya pintu, diujung sebelah kiri dipaku dengan paku besar, hingga ia dapat berputar ditiang pintu sebelah kanan di buatkan lubang.

5. Menggeng pai mangi kuwuk.

Dalam bahasa Indonesianya adalah ngaceng dulu baru masuk yang arti sebenarnya adalah memakai cincin.

6. Kelapow seiris dapok dibow ke Batten.

Dalam bahasa Indonesianya kelapa seiris dapat dibawa ke Banten yang arti sebenarnya adalah bulan sabit.

7. Barang nyow pai sai paling adil dideniyow.

Dalam bahasa Indonesia adalah barang apa yang paling adil, sedangkan arti sebenarnya adalah dacin atau timbangan.

8. Ngeberem-berem upow bebayow.

Dalam bahasa Indonesia adalah membara seperti api/arang didalam tanah berarti kunyet, atau dalam bahasa lampung adalah konyew.

9. Kisek-kisek cir luwah wai andak.

Dalam bahasa Indonesianya adalah berbunyi keresik-kekeresik kemudian keluar air putih, yang arti sebenarnya atau yang dimaksud dalam kata kiasan ini ialah orang yang sedang mencuci beras dalam bakul atau dalam bahasa Lampung ngebasuh bias dilem bakul.

**Bepattun :**

Bepattun ini berarti berpantun, di mana diantara pihak bujang dan gadis saling bersahut-sahutan. Isi dari pantun-pantun itu berupa sindiran-sindiran antara fihak gadis dan bujang dan yang menurut sifatnya dapat berupa pantun yang mengandung harapan/keinginan yang saling menerima, dapat pula mengandung maksud saling menolak (tidak terdapat keserasian antara dua belah pihak).

**Contoh-contoh Pantun :**

**a. Yang bermaksud saling menerima :**

1. *Pihak Bujang :*

Nanem tebu areng di pinggir batang hari dilawet you kuselem di Batten kulayari.

Dalam bahasa Indonesia adalah : menanam tebu hitam di pinggir sungai, di laut ia kuselam di Banten ia kulayari.

Artinya merupakan suatu ungkapan mengenai rasa cinta yang mendalam sehingga dimanapun sipujaan hati berada akan ia cari.

2. *Jawaban Pihak Gadis :*

Be jow niku mas nyawo mak ku juk mejeng tappuk ibarat now jung sarat inow anggun ku di yow.

Dalam bahasa Indonesianya : mari kamu mas nyawa tidak saya izinkan duduk ditepi ibaratnya sarung jung sarat begitulah senang saya denganmu.

Artinya gadis mengungkapkan rasa cinta yang disertai kasih sayang yang mendalam terhadap sibujang.

3. *Jawaban Pihak Bujang:*

Ngawil betuk di lem taman pannow jambu-jambu pepitu nandak jaman mak urung niku jak ku.

Dalam bahasa Indonesianya, memancing ikan betok di dalam taman umpamanya buah jambu, tujuh kali berubah jaman pasti kamu milikku.

Artinya, bujang menyatakan tekad dan keyakinannya, bahwa walaupun bagaimana keadaan ia akan terus berjuang untuk memiliki sang kekasih.

4. *Jawaban Pihak Gadis :*

Ngedetar-detar selepow tatah dukat kubukak ken dikitab tung penejuk Tuhan.

Dalam bahasa Indonesianya, berdetar-detar bunyi orang membuka telapak yang bertatahkan dukat, saya bukakan kitab untung pemberian Tuhan.

Artinya sang gadis mengemukakan walaupun kita sudah saling mencintai namun ketentuan dari tuhan jua yang menentukan.

5. *Dijawab lagi oleh pihak bujang :*

Nge-keresk-keresek lewaweng di lem piyes, mati tegolek nyak yet api tadai kutegoh.

Dalam bahasa Indonesianya, ke-resek-ke-resek (bunyi harimau) dalam rumpun piyes (semacam rumput) mati tergeletak saya oun tidak apa-apa asal kehendak cinta saya sampai.

Artinya, Si bujang menyatakan tekatnya yang sudah tidak dapat diro-

bah lagi untuk mempersunting sang kekasih walaupun harus mengorbankan nyawanya sekalipun.

6. Dijawab lagi oleh fihak gadis :

Bintang pak bintang lemow, wat moneh bintang malih najin pak najin lemow adin sai di lem pilih.

Dalam Bahasa Indonesianya : ada empat, lima bintang ada pula bintang yang berpindah, walaupun ada empat, lima kekasih yang lain kakaklah yang terpilih.

Artinya : sang gadis menyatakan walaupun banyak yang mau dengannya, namun hanya dialah yang telah dipilihnya untuk menjadi pasangannya.

7. Yang Bersifat Negatif :

1. Pihak Bujang :

Punyu itu dikurung di lem sepit, nyak lain mak agow niku, tetapi oleh apakmu kikit.

Dalam bahasa Indonesianya : ikan lelek dikurung didalam karung (yang terbuat dari tikar) saya bukan tidak mau dengan kamu tetapi karena bapakmu kikir.

Artinya : Sibujang sebetulnya mau dengan gadis, tetapi ia membatalkan niatnya itu dikarenakan bapak sigadis bersipat kikir atau mata duitan.

2. Jawaban Pihak Gadis :

Way putih ngekirih-kirih way abung tembul batu pikken nyak akuk barih lamun kurang di atimu.

Dalam bahasa Indonesianya : air putih mengalir dengan suara kirih-kirih, way abung timbul batu, tinggalkan saya ambil yang lain, bila masih kurang berkenan dihatimu.

Artinya : Sungai Seputih (nama sungai yang terdapat di daerah Lampung) suaranya mengalir gemercikan Way Abung (juga nama sebuah sungai didaerah Lampung) timbul batu, tinggalkan saya ambil yang lain apabila masih kurang sesuai dihatimu.

3. Pihak Bujang Menjawab Lagi :

Bulung baru gugur pelekup, nyak lain gegoh niku layau peanggep-anggep.

Dalam bahasa Indonesianya : Daun waru jatuh tertelungkup, saya bukan seperti kamu sering beranggapan bahwa bujang-bujang itu menjadi kekasihnya.

4. Jawaban Pihak Gadis :

Bulung cabik terambai-rambai di wai, dang ngenah ikam sakik mak dapok dipetunai.

Dalam bahasa Indonesianya : Daun cabek terjurai ke air, walaupun saya orang yang melarat, tetapi tidak dapat dipermudah.

Artinya : Walaupun gadis orang yang tidak berada, dan sibujang orang kaya, tetapi si gadis tidak mau diperlakukan dengan se-wenang-wenang (dipermudah).

#### 9. Peranannya Masa Kini :

Peranan permainan ini sekarang telah makin menurun disebabkan :

- a. Kurangnya pembinaan terhadap kebudayaan Lampung.
- b. Digantikan oleh hiburan/permainan lain misalnya : orkes, band, main kartu, main presiden.
- c. Anggapan bahwa permainan itu sudah kuno atau sudah ketinggalan zaman, terutama bagi orang Lampung yang telah terpelajar dan sudah berada di kota.

Dengan demikian permainan ini sekarang hanya dimainkan di desa-desa terutama didesa yang belum banyak mendapatkan pengaruh dari kehidupan kota.

#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Dilihat dari fungsinya sebagian besar masyarakat desa dan para orang-orang tua, tetap memandangi permainan ini, sebagai permainan yang dapat memberikan hiburan yang cukup mengasikkan khusus bagi bujang dan gadis umumnya kaum remaja sesuai dengan tradisi masyarakat Lampung.

Sedangkan dilihat dari nilai-nilai moral, masyarakat desa dan orang-orang tua, memandangi permainan ini tidak bertentangan dengan ajaran agama dan sesuai dengan adat istiadat muli menganai. Melalui permainan ini para peserta diarahkan untuk dapat menyelami perasaan dan mengakui kemampuan orang lain.

### XVI. MAIN SAKURA (PESTA TOPENG).

#### 1. Nama Permainan.

Nama permainan adalah Sakura, Nama lain permainan ini adalah *Pesta Topeng*, dimana tiap laki-laki memakai topeng untuk menyembunyikan identitasnya.

#### 2. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan ini sudah ada sejak dahulu dan merupakan permainan asli,

sedangkan bentuk permainan ini juga tidak berubah pada umumnya permainan ini diadakan dalam rangka merayakan hari raya Idul Fitri yaitu pada tanggal 1 s/d 4 Syawal.

### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan.**

Permainan ini dilakukan oleh muda mudi tanpa memandang latar belakang tingkat sosial dari peserta – tersebut, dan permainan ini bersifat kompetitif, kreatif, setiap bujang dan gadis berusaha untuk menarik perhatian pihak gadis.

### **4. Peserta/Pelaku Permainan.**

Para peserta atau para pelaku permainan ini adalah muda-mudi yang berusia antara 15 s/d 25 tahun, dan jumlahnya tidak terbatas.

### **5. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Dalam penyelenggaraan Permainan ini maka diperlukan sebagai alat perlengkapan permainan adalah sebagai berikut : kain penutup muka, kaca, topeng, harmonika.

### **6. Tempat atau Lokasi Permainan.**

Tempat diselenggarakannya permainan ini adalah di halaman rumah dan di serambi rumah.

### **7. Iringan Permainan.**

Adapun sebagai iringan dalam permainan ini adalah rebana harmonika, disertai pantun yang isinya adalah untuk menarik perhatian pihak gadis.

### **8. Jalannya Permainan.**

Pada hari yang ditentukan misalnya kampung A akan mengadakan ke-ramaian, berduyun-duyunlah terutama muda-mudi menuju kampung A. Sebelum masuk kampung para bujang berhenti dulu di-semak-semak dipinggir jalan untuk memasang penutup muka atau topeng agar jangan mudah dikenal orang. Para gadis terus saja masuk kampung dan naik rumah keluarganya dan terus duduk diperanda rumah (rumah disini mempunyai tiang) para bujang setelah dandanannya beres, terus masuk kampung dan berkeliling dari rumah kerumah untuk melihat gadis-gadis yang duduk diserambi. Kalau sibujang sudah melihat gadis idamannya maka ia menuju kerumah dimana gadis itu berada. Bujang berada dihalaman rumah dan si gadis berada di atas rumah. kalau bujang mempunyai harmonika, maka dilagukannya beberapa nyanyian dan sering juga diikuti dengan gerakan seperti menari di hadapan gadis. Si gadis sering ketawa melihat tingkahlaku sakura ini, dan menyelidiki siapakah sakura

ini, dan menyelidiki siapakah sakura yang menggodanya itu. Kalau bujang sudah puas menari dan menyanyi, maka dia pindah mencari gadis yang lain, demikianlah seterusnya. Biasanya permainan ini berakhir pada + jam 12.00, para bujang pergi ke belakang rumah untuk membuka tutup muka atau topengnya. Setelah mereka makan dirumah famili masing-masing, sesudah itu pulang.

#### 9. Parananya Masa Kini.

Permainan Sakura ini sampai sekarang masih dilakukan, para muda mu-di masih sering dan senang dengan permainan ini, meskipun mereka sudah du-duk dibangku sekolah lanjutan atau Perguruan Tinggi.

#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Tanggapan Masyarakat terhadap permainan ini cukup simpatik, meski-pun bahaya perkelahian tetap ada, untuk mencegah yang tak diinginkan bia-sanya kampung, yang mengadakan keramaian, berjaga-jaga terus disekililing kampung. Kalau perlu pada waktu bujang masuk kampung, segala alat senjata yang dibawanya diserahkan pada keamanan kampung. Kalau mau pulang bo-leh diminta kembali.

\* \* \*

### C. GOLONGAN PERMAINAN TINGKAT REMAJA DAN DEWASA

#### XVII. MAIN MEMANUKAN ( DAS-DAS-AN)

##### 1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan "Main Memanukan" atau dalam bahasa Indo-nesianya "Main Ayam-Ayam-an". Tetapi kadang-kadang pula dinamakan "Main Das-Das-an", karena apabila dalam permainan terjadi kesalahan atau kelalai-an yang dilakukan oleh se-orang pemain, maka lawan mainnya (pasang-annya) akan meneriakkan kata "das" yang berarti hukuman akan diambil akibat kelalaiannya.

##### 2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini pada umumnya dipedesaan diselenggarakan hanya seba-gai pengisi waktu pada jam-jam istirahat di sore hari setelah bekerja berat di ladang, disawah atau dikebun pada pagi hari hingga siang harinya, atau pada waktu-waktu nganggur sambil menunggu musim panen tiba. Oleh karenanya penyelenggaraannya tidak ada hubungannya sama sekali dengan peristiwa-wa-peristiwa sosial ataupun dengan suatu kepercayaan relegio magis, melain-kan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

### 3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan dan lapisan masyarakat.

### 4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, hanya sejak zaman dahulu termasuk jenis permainan yang sangat digemari dan dimainkan orang.

### 5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini hanya dilakukan oleh kaum pria saja yang sudah remaja atau dewasa yaitu yang berusia antara  $\pm 15 - 45$  tahun. Golongan tua (45 tahun ke atas) sudah jarang yang mau memperlakukannya. Dalam golongan ini di pedesaan boleh dikatakan tidak mempunyai rekreasi yang sifatnya permainan. Permainan mirip dengan main catur dan dilakukan pula secara berpasang-pasangan dan dapat terdiri dari beberapa pasang pemain.

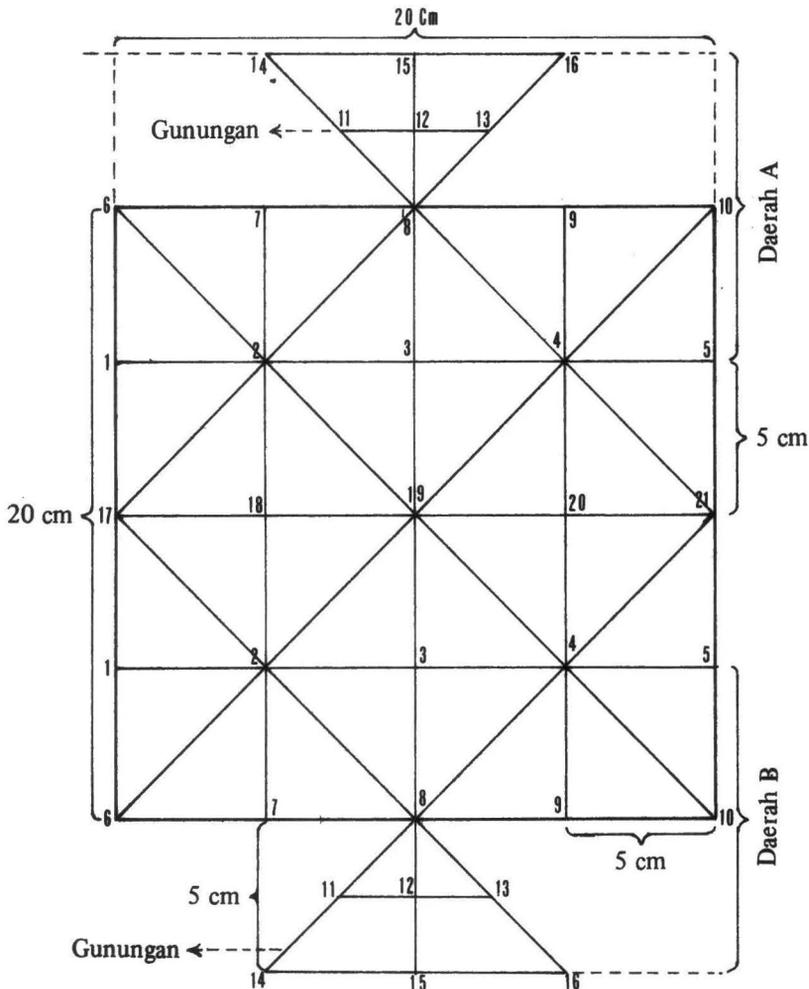
### 6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini ialah berupa sekeping papan atau langsung pada bangku tempat duduk dari kayu yang diberi gurat-gurat dalam bentuk garis-garis tertentu sebagai lapangan permainan seperti dalam permainan halma dan beberapa buah batu kerikal atau pecahan genteng sebagai buah permainan yang banyaknya 16 (enam belas) buah bagi masing-masing pemain.

Pada permainan memamukan (das-das-an) ini di atas permukaan papan atau bangku lapangan permainan tersebut terlebih dahulu dibuat 5 garis sejajar yang berjarak masing-masing  $\pm 5$  cm serta membujur dengan arah panjang papan/bangku, dimana garis-garis yang di tengah-tengah dibuat lebih panjang yaitu sepanjang  $\pm 30$  cm dan 4 buah garis lainnya masing-masing sepanjang  $\pm 20$  cm. Dan kemudian garis-garis tersebut di-atas di-potong-potong lagi oleh 5 buah garis sejajar lainnya yang berjarak pula masing-masing 5 cm yang melintang dengan arah lebar papan/bangku serta masing-masing panjangnya  $\pm 20$  cm pula. Berbeda dengan garis-garis lainnya, pemotongan garis yang ditengah-tengah tadi (yang panjangnya  $\pm 30$  cm) ialah pada titik-titik yang berjarak 5 cm dari kedua ujungnya. Sehingga terbentuklah sebuah bujur sangkar (segi empat) yang panjang sisi-sisinya masing-masing 20 cm. Kemudian pada titik-titik potong (pertemuan) antara garis-garis tersebut yaitu garis yang terletak ditengah-tengah dan keempat sudut dari bujur sangkar diatas dihubungkan pula dengan garis-garis lainnya yang melintang serta memotong pula titik pertemuan garis-garis tersebut dan keluar dari bujur sangkar, sehingga membentuk segi tiga (dua buah segi tiga) yang dinamakan *gunungan*, dan kedua segi tiga ini dipotong/dibagi lagi dengan garis lainnya sehingga jumlah ti-

titik tempat kedudukan di lapangan permainan ini banyaknya 37 buah titik.

Adapun titik-titik pertemuan dari pada garis-garis tersebut adalah merupakan tempat kedudukan dan perpindahan dari buah-buah permainan, sedangkan garis-garisnya adalah merupakan jalan-jalan untuk memindahkan/melangkahkan buah-buah tersebut dari suatu titik tempat kedudukan ke-titik tempat kedudukan lainnya atau jalan-jalan untuk memakan buah lawan. Dalam menjalankan (melangkahkan) buah atau memakan buah lawan dalam permainan ini dapat maju atau mundur (ke muka atau ke belakang) ke-samping kiri atau kanan tergantung dari garis-garis tersebut yang merupakan jalan-jalan untuk melangkah. (seperti terlihat dalam gambar berikut ini).



Gambar Denah Lapangan Permainan Memanukar (Das-Das-an)

Seperti telah disebutkan di atas dalam permainan Memanukan (Das-Das-an) ini, buahnya dinamakan manuk (atau dalam bahasa Indonesianya "ayam") dan masing-masing kedua belah pihak dari pasangan pemain tersebut mempunyai 16 buah permainan (16 buah ayam-ayaman) yang harus berbeda namanya seperti buah catur, gunanya untuk membedakannya dari buah lawannya dan biasanya yang dipergunakan sebagai buah adalah batu kerikil dan pecahan genteng.

#### **7. Iringan Permainan.**

Seperti pada permainan-permainan yang telah disebutkan di atas juga dalam permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik maupun lagu-lagu.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Permainan ini seperti telah disebutkan pula sangat mirip dengan permainan catur yaitu saling memakan buah lawan. Dan dalam setiap ronde permainan juga akan berlangsung lama dan penuh ketegangan serta mengasyikkan apabila para pemainnya sama-sama berpengalaman serta pandai mengatur siasat dan taktik permainan oleh karenanya dapat dimasukkan ke dalam golongan permainan kecerdasan.

Mengenai aturan dan jalannya permainan ini untuk lebih jelasnya misalnya semua titik-titik pertemuan garis-garis tersebut dalam lapangan permainan yang merupakan tempat-tempat kedudukan dan berpindahnya buah. Permainan kedua belah pihak permainannya yaitu dari gunung sampai kedaerah batas masing-masing kita beri nomor 1 sampai dengan 16 sesuai dengan jumlah buah (ayam) masing-masing, sedangkan titik yang berada ditengah-tengah kita beri nomor 17 sampai dengan 21. Daerah tempat titik-titik kedudukan buah yang bernomor 1 sampai dengan 16 ini untuk masing-masing pihak kita beri nama daerah A (yang nomornya berwarna biru) dan daerah B (yang nomor-nomornya berwarna merah), serta buahnya kita beri nama masing-masing A1, A2, A3, s/d A16 dan B1, B2, B3, s/d B16. Permainan dimulai setelah masing-masing pihak meletakkan buah permainannya masing-masing pada titik bernomor 1 s/d 16 tersebut, sedangkan titik-titik nomor 17 s/d 21 tidak diisi (dikosongkan). Titik-titik ini adalah merupakan tempat-tempat kedudukan buah-buah yang akan dilangkahkakan atau dijalankan pada permulaan permainan (lihat gambar).

Setelah siap kemudian keduanya menentukan siapa yang melangkah (menjalankan) buah terlebih dahulu. Biasanya kalau sekarang dengan jalan mengadakan undian (suit), dahulu tidak, melainkan siapa yang lebih tua umurnya sebagai penghormatan dari yang muda. Jadi siapa yang menang dalam suit atau atau yang lebih tua umurnya ini yang melangkahkakan buah lebih dahulu. Buah yang harus dijalankan pada permulaan permainan ini ialah

salah satu buah yang berada pada titik-titik nomor 1 sampai dengan 5 yang berada digaris depan. Tetapi yang harus dijalankannya hanya satu buah saja, demikian pada giliran berikutnya, setiap kali jalan hanya boleh dilangkahkan satu buah saja.

Misalnya yang jalan pertama kali adalah pihak A, maka A, dapat melangkahkan buah A1, A2, A3, A4, atau A5, ketitik-titik nomor 17, 18, 19, 20, dan 21. Akan tetapi harus diingat, jika buah yang dilangkahkan untuk pertama kali itu buah A1, A3 atau A5 maka dapat langsung dimakan oleh pihak lawan (pihak B). Umpamanya : A1 harus dilangkahkan ketitik nomor 17 (karena merupakan satu-satunya jalan), maka pada giliran B jalan dapat langsung dimakannya dengan buah B1, walaupun pada giliran berikutnya B1 dapat dimakan A dengan buah A6. Demikian pula halnya jika yang dilangkahkan itu buah A3 atau A5. Untuk menghindari dimakan lawan, maka buah yang harus dijalankan pihak A itu hendaknya buah A2 atau A4, tetapi Az harus dijalankan ketitik 17 atau kalau A4 ketitik 21. Sebab jika A2 dilangkahkan ke-titik-titik 18 atau 19 demikian juga jika A4 ketitik-titik 19 atau 20, maka dapat dimakan B dengan buah B3, B3, dan B4.

Jadi pada prinsipnya dalam permainan ini buah lawan dapat dimakan, jika terletak dititik-titik yang ada garis jalan untuk melangkah, sedang searah (lurus) dengan garis tersebut baik kekiri atau kekanan dan kemuka atau kebelakang) ada titik-titik (tempat kedudukan) yang kosong atau yang telah di tinggalkan oleh buah lawan tadi. Kecuali dalam setiap kali giliran jalan yang hanya dapat dilangkahkan satu langkah saja, maka dalam memakan buah lawan, setiap buah dapat dilangkahkan beberapa kali dengan memakan semua buah-buah lawan yang ada di jalur garis-garis jalan atau tempat kedudukan yang kosong.

Tetapi pula setiap buah tidak dapat dijalankan dengan melangkahi buah sendiri walaupun ada jalan dan titik kosong di jalan tersebut, misalnya : buah A6 akan dilangkahkan ke titik 17 dengan melangkahi buah A1. Sebaliknya kalau buah lawan (pihak B) dapat dilangkahkan dengan memakan buah B yang dilangkahi misalnya buah B2 telah menduduki A2, maka buah A6 dapat melangkahinya ke titik 19 atau A7 ke titik 18 sambil memakan buah B2 tersebut. Jadi seperti dalam main catur, juga dalam permainan ini setiap kali akan menjalankan (melangkahkan) buah harus diperhitungkan dan diusahakan dapat memakan buah lawan dengan tanpa pihak lawan dapat membalas memakan buah kita. Dengan taktik dan siasat permainan seperti halnya dalam main catur di atas, juga dalam main Memanukan (Das-Dasan) ini, kita dapat memakan buah lawan se-banyak-banyaknya dalam sekali jalan dengan hanya mengorbankan satu buah saja.

Akan tetapi berbeda sedikit dengan main catur, apabila pada giliran kita jalan ada kesempatan memakan buah lawan atau sengaja pihak lawan memberi umpan sebagai taktik, tetapi tidak kita makan melainkan kita menjalankan buah yang lain baik karena sengaja atau kita tidak mengetahui atau lupa,

sedang pihak lawan mengetahui, maka ia akan meneriakkan kata "Das", dan kita dihukum dengan 3 (tiga) buah ayam yang diambilnya dari titik-titik tertentu sehingga dia dapat memakan pula buah kita sebanyak-banyaknya sewaktu melangkah.

Contoh : misalnya pada giliran kita jalan buah lawan B4 sudah dilangkahkan ketitik 19, seharusnya dimakan buah A2, tetapi kita lupa atau tidak mengetahui, sehingga kita melangkahkan buah lain misalnya A4 ketitik 21.

maka B setelah meneriakkan kata "Das", terlebih dahulu sebelum melangkah makan buah kita, akan menghukum kita dengan tiga buah permainan (ayam) yang diambilnya dari nomor-nomor titik tertentu, sehingga dia dapat pula memakan buah kita sebanyak-banyaknya, sewaktu melangkah. Umpamanya buah-buah yang diambilnya sebagai hukuman tersebut ialah buah A8, A14 dan A16, sehingga sewaktu dia melangkahkan buah B4, dapat memakan secara berturut-turut lima (5) buah A dengan melangkah maju-mundur, kemuka dan kebelakang, serta kekiri dan kekanan yaitu buah A3, A11, A15, A13 dan A12 Secara sekaligus. Selanjutnya jika dalam permainan buah kita atau buah lawan sudah ada yang melangkah mencapai gunung pihak lawannya sebanyak 7 kali langkah baik dengan makan buah lawan maupun tidak dengan tanpa perlawanan (terbendung) oleh pihak lawan, maka buah tersebut menjadi raja dan dapat memakan buah lawan sebanyak-banyaknya sekaligus (sekali jalan/melangkah) dengan syarat jika buah-buah lawan tersebut terdapat atau terletak dalam satu deretan garis lurus dan dalam jumlah yang ganjil misalnya : 3,5 dan 7. Jika dalam jumlah genap seperti : 2,4 dan 6 tidak dapat.

Contoh : Seperti tersebut diatas tadi buah lawan (pihak B) yaitu buah B4 dengan memakan buah-buah A sudah mencapai gunung pihak A dan telah melangkah sebanyak 5 kali, jadi disini berarti tinggal 2 (dua) kali melangkah lagi buah B4 tersebut akan menjadi raja.

Keistimewaan buah yang telah jadi raja ini adalah disamping dapat memakan buah lawan sebanyak-banyaknya sekaligus jika jumlahnya ganjil seperti tersebut di atas, tetapi sebaliknya tidak dapat dimakan oleh pihak lawan, juga dapat dijalkan dengan melampaui beberapa titik-titik tempat kedudukan dalam sekali langkah dengan ketentuan-ketentuan apabila di-titik-titik tersebut tidak ada buah dari kelompoknya (buah sendiri) atau ada buah dari pihak lawan yang jumlahnya genap.

Misalnya seperti buah B4 tadi sudah jadi raja, dapat dilangkahkan dengan melampaui beberapa titik dalam sekali langkah, asal saja dalam garis langkahnya tidak terdapat buah B yang lainnya atau buah lawannya (pihak A) yang jumlahnya genap, kalau ganjil dapat langsung dimakannya.

Demikian jalannya permainan dalam main Memanukan (Das-Das-an) ini akan lebih tepat berakhir jika buah yang telah jadi raja ini sudah lebih dari satu dan kemenangan dalam permainan ini terletak dalam habisnya buah la-

wan di lapangan permainan, lebih-lebih setelah ada buah yang menjadi raja yang dapat memakan buah lawan sebanyak-banyaknya dengan tanpa dapat dimakan oleh pihak lawan.

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

Pada umumnya di-daerah-daerah pedesaan permainan ini sampai sekarang masih digemari dan dipertainkan orang. Tetapi di-daerah-daerah dekat kota atau perkotaan sudah hampir tidak dipertainkan orang lagi. Hal ini mungkin juga disebabkan oleh terdesak jenis-jenis permainan lain yang berasal dari luar daerah/negara lain seperti main catur, halma, gapple, remi dan sebagainya yang kini banyak dipertainkan orang.

## **10. Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat umumnya menganggap permainan ini sebagai salahsatu peninggalan (warisan) budaya nenek moyang yang sangat berharga seperti halnya tulisan huruf Lampung dan sebagainya itu, yang kesemuanya jelas menunjukkan betapa sudah tingginya budaya dan intelegensia nenek moyang kita dahulu dan apabila dibandingkan tidak kalah dengan bangsa-bangsa lain di-dunia ini, seharusnya kita merasa bangga dan memeliharanya dari kepunahan, oleh karenanya sangat disayangkan dan disesalkan sekali jika ada sementara masyarakat Lampung sendiri yang sudah tidak menghargai lagi warisan budaya nenek moyangnya ini karena apabila kita bandingkan dengan misalnya permainan catur yang berasal dari negeri lain itu, kiranya pula tidak kalah mengasyikkan serta mutu permainannya. Bahkan tidak atau memalukan jika sekiranya dikembangkan dan di ketengahkan sebagai salah satu cabang permainan yang dipertandingkan dalam kegiatan-kegiatan olah raga otak seperti main catur, bridge dan sebagainya itu.

## **XVIII. MAIN KOMBOK-KOMBOK-AN.**

### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Kombok-kombok-an", tetapi juga kadang-kadang masyarakat menamakannya "Main Macan-Macan-an" atau dalam bahasa Indonesianya "Main Harimau-Harimau-an". Dinamakan demikian mungkin dikarenakan salah/satu alat permainan yang dipergunakan dianggap sebagai harimaunya.

### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Penyelenggaraan permainan ini seperti-halnya Main Memanukan (Das-Das-an) diatas adalah hanya sekedar sebagai pengisi waktu-waktu senggang dari pada Masyarakat di pedesaan. Oleh karenanya penyelenggaraannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial ataupun dengan suatu

kepercayaan religius magis, melainkan juga hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Sejarah perkembangan permainan ini juga tidak diketahui, hanya sejak zaman dahulu termasuk jenis permainan yang digemari orang.

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

Seperti pada main Memanukan (Das-Das-an), permainan ini umumnya hanya dilakukan oleh kaum pria saja yaitu anak-anak usia remaja atau dewasa yang berumur antara  $\pm 15 - 45$  tahun dan dilakukan oleh dua orang sebagai pasangan/lawan serta dapat terdiri dari beberapa pasang pemain.

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

Permainan Kombok-Kombok-an (Macan-Macan-an ini), mempergunakan lapangan permainan yang sama dengan main Memanukan (Das-Das-an) diatas yaitu berupa sebilah papan atau langsung pada bangku tempat duduk dari kayu yang diberi guratan-guratan dalam bentuk garis yang sama. Hanya bedanya terletak dari permainan dan banyaknya buah permainan serta aturan dan jalannya permainan yang berlainan.

Dalam permainan Kombok-Kombok-an (Macan-macan-an) ini buah permainannya hanya terdiri dari 22 buah batu kerikil. Dimana 21 buah dianggap sebagai kambing yang dimainkan oleh seorang pemain dan 1 (satu) buah batu kerikil yang lebih besar serta berbeda warnanya dari 21 buah kambing tersebut dianggap sebagai komboknya (macannya) yang dimainkan oleh pasangannya (lawannya) sedangkan aturan dan jalannya permainan pada perinsipnya pihak kambing sebagai mangsa (makanan) si macan harus berusaha mengepung si macan sehingga mati langkah dengan mengorbankan buah kambing se-dikit-dikitnya. Sebaliknya pihak macan harus berusaha memakan habis buah-buah kambing tersebut dengan tanpa terkepung atau terjepit.

### **7. Iringan Permainan.**

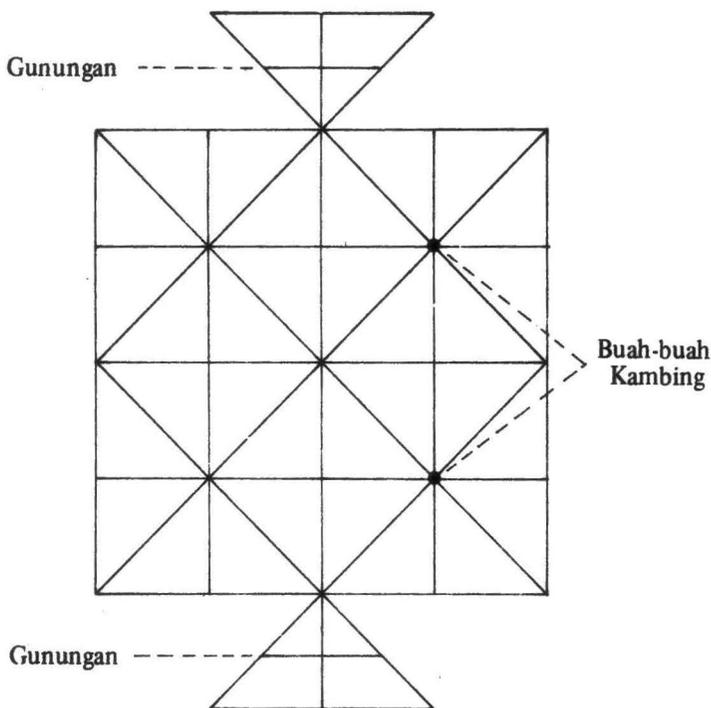
Seperti pada permainan Memanukan (Das-Das-an) juga dalam permainan ini tidak disertai iringan bunyi-bunyian, alat musik maupun lagu-lagu.

### **8. Jalannya Permainan.**

Seperti telah disebutkan di atas, permainan kombok-kombokan (Macan-

Macan-an) ini mempergunakan lapangan permainan yang sama dengan main Memanukan (Das-Das-an).

Permainan dimulai dengan terlebih dahulu antara kedua pemain menentukan siapa yang memegang buah kambing dan memegang buah macan pertama kali. Biasanya dalam hal ini ditentukan berdasarkan persetujuan bersama kedua belah pihak, karena pada ronde-ronde berikutnya dapat saling bergantian. Setelah ditentukan maka pihak yang memegang buah kambing harus memulai dengan memasang 9 (sembilan) buah kambing pada titik-titik kedudukan dilapangan permainan yang telah terletak di tengah-tengah dalam 3 baris dan masing-masing baris terdiri dari 3 buah kambing (lihat gambar).



Lapangan Main Kambik-Kombok-an (Macan-Macan-an).

Kemudian oleh pihak kambing kepada pihak Macan dipersilahkan lebih dahulu untuk memakan sekaligus 3 buah kambing yang terdapat dalam 3 baris tersebut. Cara memakannya tidak diharuskan dalam satu baris, melainkan dapat saja yang terletak dititik-titik kedudukan diantara ketiga baris tersebut diatas misalnya: buah-buah kambing yang berada dititik nomor 2,4 dan 8 dan sebagainya, asal tidak lebih dari tiga buah kambing. Setelah memakan itu pihak macan harus meletakkan buah macan (simacan) disatu

titik di lapangan permainan yang berdekatan dengan buah kambing atau jauh dari buah kambing. Dalam meletakkan si macan pertama kali ini harus benar-benar diperhitungkan dan hati-hati, sehingga jangan sampai si macan diletakkan dititik-titik kedudukan yang mudah terdesak/terjepit oleh buah kambing yang dapat mengakibatkan si macan mati langkah dalam waktu yang singkat yang berarti pula berakhirnya permainan dalam ronde tersebut dan menangnya pihak kambing, titik-titik kedudukan yang mudah terdesak tersebut misalnya: titik-titik yang berada di daerah dekat gunung, digunungnya atau yang terletak disudut-sudut lapangan permainan.

Kemudian setelah si macan diletakkan, giliran berikutnya pihak kambing memasang 12 buah kambing sisanya berturut-turut dengan secara bergilir dengan langkah-langkah pihak macan dilapangan permainan. Setiap kali giliran hanya satu buah kambing saja yang dapat dipasang, oleh karenanya dalam memasang sisa-sisa buah kambing ini juga harus penuh perhitungan dan selalu harus memakai taktik pengepungan si macan. Karena dalam setiap giliran jalan si macan dapat sambil memakan buah kambing. Oleh sebab itu apabila pihak kambing salah pasang atau salah perhitungan, si macan dapat pula memakan buah kambing sebanyak-banyaknya dalam sekali jalan, sebab dalam permainan ini seperti halnya buah yang telah jadi raja dalam Main Memanukan (Das-Das-an) diatas, si macan dapat memakan buah kambing sebanyak-banyaknya, jika terletak dalam satu deretan garis lurus dan dalam jumlah yang ganjil yaitu: 3, 5, 7 dan sebagainya. Disamping cara di atas, si macan dapat pula makan buah kambing sebanyak-banyaknya jika letak buah-buah kambing tersebut pada titik-titik dalam jalur-jalur yang memungkinkan si macan dapat melangkah beberapa kali sambil makan dalam sekali giliran jalan, karena seperti juga dalam main Memanukan (Das-Das-an, dalam main Kombok-kombok-an (Macan-Macan-an) ini baik buah kambing maupun buah macan dapat dijalankan maju atau mundur ke kiri atau ke kanan dan ke muka atau ke belakang tergantung dari garis-garis yang merupakan jalan untuk melangkah, serta melangkahnya harus pula selangkah demi selangkah dalam setiap kali jalan, kecuali dalam hal makan bagi si macan dengan ketentuan seperti tersebut di atas. Demikian seterusnya, sampai berakhirnya ronde tersebut jika si macan tidak dapat jalan lagi (mati langkah) atau di pihak kambing kehabisan buah.

Jadi letak keunggulan masing-masing pihak dalam permainan ini, jika di pihak macan sampai berakhirnya ronde permainan tersebut tidak terjepit (terpojok) atau mati langkah dan dapat memakan buah kambing sebanyak-banyaknya, sedang dipihak kambing jika dapat memojokkan si macan hingga mati langkah dalam waktu yang singkat dengan korban buah kambing sedikit-dikitnya.

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

Permainan ini seperti halnya Memanukan (Das-Das-an) di atas, di-

daerah-daerah dekat kota atau perkotaan sudah jarang dipergunakan, tetapi di daerah-daerah pedesaan masih cukup banyak penggemarnya. Hal ini mungkin juga disebabkan oleh terdesak jenis-jenis permainan yang berasal dari luar seperti main catur, halma, bridge, gapple, dan sebagainya itu.

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

Walaupun permainan ini kurang mengasyikkan dan tidak serumit main Memanukan (Das-Das-an), namun sebagai salah satu warisan budaya nenek moyang yang menciptakannya cukup berharga patut dipelihara serta diperkenalkan untuk kelestariannya bagi generasi-generasi berikutnya.

### **XIX. MAIN MUL—MUL—AN**

#### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan "Main Mul-Mul-an", dan asal usul dinamakan demikian tidak diketahui. Tetapi menurut keterangan dari salah seorang informan, asal kata "Mul" ini mungkin berasal dari singkatan kata-kata "Gemul" dalam bahasa daerah Lampung yaitu nama dari sebangsa binatang buas yang dalam Indonesianya dinamakan "Beruang".

#### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Demikian juga dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial ataupun dengan suatu kepercayaan religio magis, melainkan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Permainan ini juga dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

#### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Mengenai Sejarah Perkembangan Permainan ini juga tidak diketahui, tetapi sudah sejak dahulu dipergunakan orang.

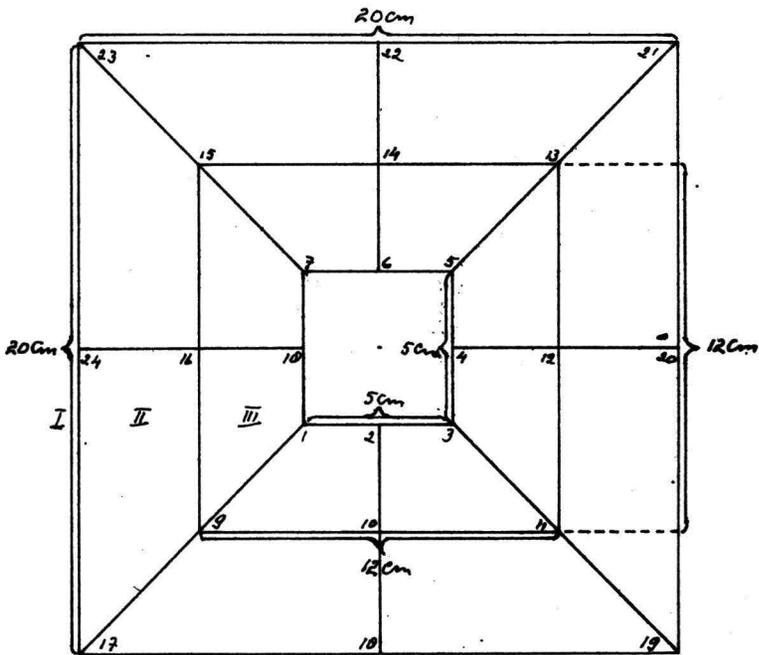
#### **5. Peserta/Pelaku Permainan.**

Permainan ini umumnya juga hanya dilakukan oleh kaum peria saja yaitu anak-anak remaja atau dewasa yang berusia antara 15 — 45 tahun dan dilakukan oleh dua orang pemain sebagai pasangan/lawan serta dapat terdiri dari beberapa pasang pemain.

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

Permainan Mul-Mulan ini sebenarnya sangat mirip dengan main kombok-kombok-an (Macan-Macan-an) di atas. Bedanya hanya letak dalam penamaan dan jumlah buah permainan serta garis-garis pada lapangan permainan

dan beberapa aturan permainannya. Dalam permainan ini buahnya hanya terdiri dari 17 buah batu kerikil, dimana 16 buah dianggap sebagai mangsa (makanan) yang dimainkan oleh seorang pemain dan 1 buah yang agak lebih besar dan berbeda warnanya dari mangsa dianggap sebagai Mulnya yang dimainkan oleh lawannya. Sedang lapangan permainannya dibuat sebagai berikut : di atas permukaan sekeping papan atau langsung di atas bangku tempat duduk tersebut, terlebih dahulu kita buat suatu bujur sangkar (segi empat) yang panjang sisinya masing-masing lk 20 cm. Kemudian di dalamnya kita buat pula bujur sangkat ke II yang lebih kecil yang panjang sisinya masing-masing lk 12 cm yang jaraknya dengan sisi bujur sangkar pertama (I) lk 4 cm. Selanjutnya didalam bujur sangkar ke II ini kita buat lagi bujur sangkar ke III yang lebih kecil lagi yang panjang sisi-sisinya masing-masing 5 cm dan jaraknya dengan sisi-sisi bujur sangkar ke II lk 4 cm pula, sehingga diperoleh susunan 3 buah bujur sangkar yang masing-masing sisi-sisinya berjarak 4 cm. Kemudian keempat titik sudut dari ketiga bujur sangkar ini kita hubungkan satu dengan yang lainnya dengan garis-garis sisinya yang sejajar kita hubungkan pula dengan garis-garis lainnya (lihat gambar).



Gambar Dengan Lapangan Main Mul-Mul-an.

Sehingga dalam lapangan permainan Mul-Mul-an ini terdapat sejumlah 24 titik tempat kedudukan. Seperti halnya dalam lapangan permainan Me-

manukan dan kombok-kombok-an di atas, juga dalam lapangan permainan Mul-Mul-an ini semua titik pertemuan garis-garisnya adalah merupakan tempat kedudukan dan perpindahan dari pada buah-buah permainan, sedangkan garis-garisnya merupakan jalan-jalan untuk memindahkan/melangkahkan buah-buah tersebut dari suatu titik tempat kedudukan ke titik tempat kedudukan lainnya atau untuk memakan buah lawan (mangsa) bagi pihak Mul. Demikian juga dalam menjalankan buah atau memakan buah lawan baik pihak mangsa maupun pihak Mul dapat melangkahkan buahnya maju atau mundur, ke muka atau ke belakang dan kekiri atau kekanan tergantung dari garis-garis yang ada dalam lapangan permainan.

#### **7. Iringan Permaian.**

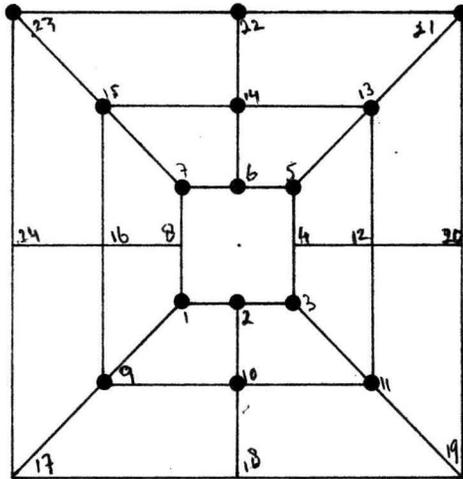
Juga dalam permainan ini tidak disertai dengan bunyi-bunyian, alat maupun lagu-lagu.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Seperti telah disebutkan diatas jalannya permainan ini pada prinsipnya hampir sama dengan Main Kombok-Kombok-an (Macan-macanan), yaitu berusaha memojokkan si Mul sehingga mati langkah dalam waktu yang singkat dengan korban buah (mangsa) yang sedikit-dikitnya. Dan sebaliknya bagi pihak si Mul berusaha untuk dapat memakan sampai habis semua buah mangsa yang terdapat dalam lapangan permainan dengan tanpa terpojok atau mati langkah oleh lawan.

Demikian juga dalam melangkah buah baik pihak mangsa maupun pihak Mul harus menjalankannya selangkah demi selangkah kecuali dalam hal makan bagi si Mul dapat melangkah beberapa kali jika letak buah mangsa pada titik-titik dalam jalur-jalur yang memungkinkan si Mul dapat melangkah beberapa kali sambil memakan mangsa-mangsa yang terdapat dalam jalur tersebut dalam sekali giliran jalan. Selanjutnya permainan dimulai dengan terlebih dahulu kedua belah pihak menentukan siapa yang memegang buah mangsa dan siapa yang memegang buah Mul, pada ronde pertama biasanya dalam hal ini juga tergantung dari persetujuan kedua belah pihak, karena pada permainan ronde-ronde berikutnya dapat saling berganti, yang jalan lebih dahulu dalam permulaan permainan ini adalah pihak yang memegang buah mangsa (seperti pada Main Kombok-Kombokan) dengan memasang sebanyak 6(enam) buah mangsa di lapangan permainan dengan cara meletakkannya di titik-titik dalam dua deretan garis lurus yang sejajar di lapangan permainan misalnya di-titik-titik 1, 2, 3, dan 9, 10, 11, atau di-titik : 13, 14, 15, dan 21, 22, 23 (lihat gambar).

Setelah itu giliran pihak Mul untuk meletakkan si Mul disalah satu titik di lapangan permainan seperti juga dalam main kombok-kombok, disini si Mul harus dilefakkan dititik-titik yang tidak mudah terdesak atau terpojok. Titik-titik kedudukan yang mudah terdesak ini ialah titik-titik sudut dari



Gambar Main Mul-Mul-an.

pada bujur sangkar pertama (I) : Demikian juga dalam giliran-giliran jalan berikutnya harus diusahakan langkah-langkah yang tidak mudah terdesak. Kemudian giliran berikutnya adalah pihak mangsa memasang 10 buah mangsa sisanya berturut-turut dengan secara bergilir dengan langkah-langkah pihak Mul. Pemasangan sisa mangsa inipun juga seperti pada main kombok-kombok-an harus dengan cara atau teknik pengepungan dan berusaha memojokkan si Mul sehingga mati langkah dan harus diusahakan agar setiap buah mangsa tidak dapat dimakan oleh si Mul. Buah mangsa yang dapat dimakan si Mul ialah jika buah tersebut terletak dititik antara titik tempat kedudukan si Mul dengan titik kosong seperti misalnya : Si Mul berada di titik No. 1, buah mangsa di titik nomor 2 sedang titik nomor 3 kosong, maka si Mul dapat dilangkahkkan ketitik nomor 3 dengan memakan buah mangsa dititik nomor 2 tersebut. Demikian pula si Mul dapat memakan buah mangsa sebanyak-banyaknya dalam sekali giliran jalan, jika letak-letak buah mangsa dalam jalur-jalur yang memungkinkan Mul dapat melangkah beberapa kali dalam sekali jalan Misalnya: Si Mul berada di titik nomor 1, sedangkan buah-buah mangsa terletak dititik-titik nomor 2, 11, 20, 13, 6 dan 15. Titik-titik nomor 3, 19, 21, 5, 7, dan 23 kosong, maka si Mul dapat dilangkahkkan dari titik nomor 1 ke titik-titik nomor 3, 12, 21, 5, 7 dan sampai titik nomor 23 tersebut dengan memakan buah mangsa dititik-titik nomor 2, 11, 20, 13, 6 dan 15 tersebut di atas.

Demikian seterusnya sampai berakhirnya ronde permainan tersebut, jika Si Mul terkepung oleh buah mangsa sehingga mati langkah atau di pihak mangsa kehabisan buah mangsa karena dimakan si Mul. Jadi sama halnya dengan main kombok-kombok-an (macam-macam-an), letak keunggulan masing-masing pihak dalam permainan ini jika pihak Mul sampai berakhir-

nya ronde permainan tersebut tidak terpojok atau mati langkah dan dapat memakan buah mangsa sebanyak-banyaknya sedang di pihak mangsa, jika dapat memojokkan si Mul hingga mati langkah dalam waktu yang singkat dan dengan korban buah mangsa yang sedikit-dikitnya.

#### 9. Peranannya Masa Kini.

Sama dengan permainan-permainan di atas yaitu sudah jarang dipertainkan orang di daerah-daerah dekat kota atau perkotaan, tetapi di daerah-daerah pedesaan masih cukup banyak penggemarnya. Hal ini berkemungkinan juga disebabkan oleh terdesak jenis-jenis permainan yang berasal dari luar tersebut seperti main catur, halma, bridge, gapleh dan sebagainya.

#### 10. Tanggapan Masyarakat.

Walaupun permainan ini juga kurang begitu mengasyikkan bila dibandingkan dengan main Memanukan (Das-Das-an) di atas, tetapi telah turut mehambah (memerkaya) perbendaharaan macan-macan jenis permainan rakyat asli daerah yang berasal dari warisan nenek moyangnya. Oleh karenanya sudah sepatutnya pula jika dipelihara dan dijaga kelestariannya bagi generasi-generasi yang akan datang.

## XX. NGERURUH KAYU AROW

### 1. Nama Permainan.

Namanya adalah Ngeruruh Kayu Arow yang asalnya memetik/mengambil buah suatu pohon, Kayu arow berati sebatang pohon buatan yang terdiri dari satu tiang dengan 7 (tujuh) tingkat masing-masing tingkat terdiri dari 12 cabang. Pada tiap-tiap cabang diberi buah yang terdiri dari antara lain di tampah, tikar, kendi bakul, kain adat (kain tapis dan kain jungsarat). sekarang telah dipergunakan juga sebagai buah antara lain baju kaos, handuk, saputangan, kemeja, sarung, dan lain-lain.

Kesemua barang-barang itu digantungkan pada tiap-tiap cabang kayu arow tersebut. Dengan demikian "Ngeruruh Kayu Arow berati memetik/mengambil buah (barang-barang) yang tergantung pada cabang-cabang kayu arow.

### 2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Waktu/peristiwa/suasana diadakan permainan ngeruruh kayu arow yaitu Kayu Arow ini didirikan pada waktu diadakannya begawei Ibal Serbo yaitu suatu peralatan perkawinan secara besar-besaran berdasarkan adat (tata cara adat) dengan memotong kerbau.

Upacara Ngeruruh Kayu Arow ini, dilakukan pada saat akhir dari begawe (pesta adat) atau setelah semua acara-acara adat yang lain selesai dilaksanakan dengan disaksikan oleh para perwatian (orang-orang yang hadir

pada upacara gawai tersebut) terutama oleh seluruh anggota keluarga besar yang bergawai.

### 3. Peserta/Pelaku Permainan.

a. Peserta permainan ini (yang berhak ngeruruh kayu arow) terdiri dari semua menulung anak laki-laki dari saudara perempuan yang mengadakan peralatan (gawe adat) baik saudara perempuan yang sekandung ataupun saudara perempuan misan.

b. Jumlah peserta siapa saja asal ia merasa termasuk dalam kelompok menulung, berapa saja jumlahnya tidak ada pembatasan.

c. Umur peserta.

Batas umur peserta tidak ada ketentuan yang pasti, tetapi karena ngeruruh kayu arow harus terdiri dari peserta yang dapat memanjat, maka dapat diperkirakan para peserta berumur lk 14 tahun ke atas. Juga tidak diadakan perbedaan apakah sudah kawin atau belum, jadi semua menolong laki-laki dapat berlomba ngeruruh kayu arow asal mereka mampu memanjatnya.

### 4. Jalannya Permainan.

Ngeruruh kayu arow diadakan pada saat akhir gawai dan pada siang hari (dapat pagi hari, tengah hari, sore hari). Sebelumnya pada semua menulung telah diberitahukan supaya sudah hadir pada hari/tanggal dan jam yang telah ditentukan.

Pada saat itu semua peserta telah diberitahukan, bila saatnya diberitahukan, bila saatnya mereka diperkenankan untuk memanjat ngeruruh kayu arow (memetik buah pohon kayu arow) dengan suatu aba-aba apakah dengan tembakan senjata api atau dengan memukul gong, dll. Pada saat aba-aba diberikan tandanya peserta telah diperkenankan untuk memetik buah kayu arow pada saat itu terjadi persaingan yang cukup sengit diantara peserta diiringi oleh sorak sorai penonton. Persaingan/perebutan memetik buah kayu arow ini berlangsung kira-kira 10 menit. Dalam waktu yang singkat itu masing-masing peserta berusaha mendapatkan/memetik sebanyak-banyaknya buah kayu arow. Dengan habisnya buah kayu arow dipetik oleh para peserta berakhirilah permainan Ngeruruh Kayu Arow.

### 5. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini hanya terbatas kepada mereka yang tergolong menulung (keluarga atau anak laki-laki dari saudara perempuan, orang yang mengadakan gawai, diluar itu menurut adat tidak diperkenankan karena permainan ini, memang khusus diadakan untuk mereka, sebagai tanda ucapan terima kasih dari kelamow (saudara laki-laki Ibu) terhadap semua jerih payah mereka dalam membantu pelaksanaan gawai (pesta adat) sekaligus merupakan hiburan bagi mereka.

## 6. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Perkembangan Permainan ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan adat istiadat Lampung, terutama yang menyangkut adat pepadun, khususnya adat begawi ibel serbow. Oleh karena itu permainan ini diperkirakan mulai berkembang, sejalan dengan perkembangan adat-istiadat Lampung itu sendiri, maka atas dasar penjelasan orang tua-tua kampung permainan ini berkembang lk pada abad ke 14 Masehi, setelah utusan raja Lampung pergi serbow ke Banten (minta restu raja Banten), perlu dijelaskan bahwa permainan ngeruruh kayu arow ini merupakan salah satu bagian dari isi pepadun mega yang terdiri dari antara lain :

1. Payung Ptuih
2. Bidak Putih
3. Baju Putih
4. Kekudung Putih
5. Keris Nyelelang
6. Rata Putih
7. Jepano Putih
8. Burung Garuda Putih
9. Paccah Aji Putih
10. Lawang kuri
11. Kayu Arow cabang 12 tingkat 7
12. Selampai Putih
13. Kandang rarang putih
14. dan lain-lain.

## 7. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Peralatan/Perlengkapan khusus bagi peserta tidak ada, kecuali peralatan yang diperlukan untuk mendirikan kayu arow yang terdiri dari antara lain: tiang untuk batang kayu arow disamping itu juga peralatan untuk membuat yang terdiri dari golok, gergaji, sugu, pahat, dan lain-lain.

## 8. Peranannya Masi Kini.

Peranannya masa kini tetap berpegang dalam kehidupan masyarakat, karena ia merupakan permainan yang merupakan satu kesatuan dengan gawi adat ibel srebow, yang sampai sekarang masih tetap berlaku.

Tetapi didalam pelaksanaannya secara praktis sudah jauh berkurang dibandingkan masa dahulu (terutama pada jaman penjajahan Belanda). Hal ini disebabkan antara lain :

- a. Sistim gawi ibal serbow sekarang banyak dilakukan tidak secara lengkap seperti dahulu, tetapi telah banyak yang dibayar dengan uang termasuk kayu aro.
- b. Keadaan sosial ekonomi, pada umumnya untuk melaksanakan gawi ibel serbow dibutuhkan biaya yang cukup besar, tenaga yang banyak dan waktu yang lama. Oleh karena itu kebanyakan orang-orang/keluarga yang mengadakan gawi ini adalah orang-orang yang mampu.
- c. Faktor psikologi.

Dulu (terutama pada jaman penjajahan Belanda), setiap ada perjodohan antara anak-anak orang Lampung mereka berusaha menyelesaikan upacara perkawinannya dengan cara begawi ibel serbo, walaupun harus mengambil utang, lada dan lain-lain, demi gengsi atau supaya kesohor atau dipuji orang,

atau karena ia harus bersaing dengan tetangga, anggota keluarga yang lain, maka demi nama baik keluarganya ia bersedia berkorban apa saja.

Sekarang keadaannya sudah berubah, kebanyakan orang yang mengawinkan anak-anak mereka baik yang berduit maupun yang kurang mampu, tidak lagi terikat oleh keadaan seperti dahulu semuanya tergantung pada keadaan dan permufakatan kedua belah pihak. Kalau juga harus ditempuh jalan begawi ibel serbow, hanya yang penting-penting saja yang dilaksanakan, yang lain dibayar dengan uang.

Tetapi di beberapa tempat masih adatnya sangat terikat dengan tata-cara yang lama namun jumlahnya makin sedikit.

### **9. Iringan Permainan.**

Permainan ini tidak diiringi dengan bunyi-bunyian apapun selain daripada sorak sorai masyarakat yang menyaksikan perasingan antara para peserta untuk saling mendahului memanjat, dan berusaha dapat memetik sebanyak-banyaknya buah kayu aro.

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

Tanggapan Masyarakat terhadap permainan ini dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Bagi mereka orang-orang tua, terutama tua-tua adat memandang permainan ini hal yang wajar dan harus dilaksanakan bila diadakan gawei ibel serbow.
- b. Bagi generasi muda, banyak yang kurang mengenal/sedikit memahami permainan ini, hal ini disebabkan oleh kurangnya/sedikitnya usaha dan kegiatan baik oleh masyarakat terutama tua-tua adat ataupun dari pihak pemerintah setempat dalam menjaga kelestarian adat istiadat Lampung, khususnya permainan rakyat.
- c. Bagi beberapa tokoh-tokoh agama memandang adat istiadat gawi ibel serbow, sebagai penghambur waktu dan material (dengan sendirinya termasuk ngeruruh kayu arow) yang sia-sia bahkan dapat menimbulkan efek negatif bagi ketenangan dan kebahagiaan rumah tangga penganten/ rumah tangga yang mengadakan gawei.

## **XXI. CANGGET**

### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan Cangget, disebut demikian karena permainan ini diadakan dalam bentuk tarian pada waktu ada pesta adat atau didalam pada gawei ibel serbow, dimana dalam rangka memeriahkan/merayakan malam perkawinan yang dilakukan berdasarkan adat Lampung.

### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Waktu/Peristiwa/suasana diadakannya permainan cangget diadakan

pada waktu malam hari dan diadakan dalam suasana gawe atau acara adat sebagai berikut :

- a. Gawi Ibel Serbow yaitu suatu peralatan perhiasan secara adat Lampung.
- b. Turun Duwai artinya maju (pentanten perempuan) bersama suaminya (penganten laki-laki) bersama-sama turun kekalai.
- c. Cacak Pepadun merupakan suatu upacara adat yaitu menaiki tachta kerajaan (kebangsawanan) menjadi suttan (sultan) atau pangkat kebangsawanan.

### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.**

Dari segi latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan maka permainan ini hanya dilakukan oleh kelompok (golongan masyarakat) yang telah ditetapkan berdasarkan ketentuan adat Lampung yaitu oleh :

- a. Penglaku .
- b. Penggawa .
- c. Wakil dari mega tiuh atau suku.

Diluar dari kelompok-kelompok diatas tidak diperkenankan sama sekali, dilihat dari kelompok-kelompok yang menarik didalam barisan, dan warna-warna pakaian dan talam tempat menari jelas menggambarkan status sosial dari kelompok itu.

### **4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.**

Berdasarkan keterangan orang tua-tua permainan ini berkembang sejalan dengan berkembangnya adat istiadat Lampung, yang dimulai kira-kira pada abad ke 14 masehi setelah utusan raja Lampung pergi sebowa ke Banten (meminta restu pada sultan Banten).

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

a. Secara global peserta atau pelaku permainan ini terdiri dari bujang gadis (istilah daerah muli-menganai) dan penggawo (orang yang telah mempunyai isteri), adapun jumlah pesertanya tergantung pada jumlah wakil-wakil yang dikirim oleh mega, tiuh dan suku.

b. Secara adat pesertanya terdiri dari :

1. Penglaku (yang mengurus pelaksanaan cangget dan mewakili mega, tiuh (kampung), dan suku dalam kampung yang begawi itu.
2. Pelangan (gadis yang akan penganten).
3. Penggawa (laki-laki yang sudah beristeri (bapak dari kedua penganten).

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

Peralatan atau perlengkapan permainan pada umumnya terdiri dari pakaian adat antara lain :

- a. Selampai putih.
- b. Talam dengan lapisan putih, kuning dan merah.

- c. Payung putih, kuning dan merah.
- d. Bidak putih, kuning dan merah.
- e. Keris.
- f. Gelang.
- g. Siger.
- h. Tapis (sarung adat).

#### 7. Iringan Permainan.

Adapun bunyi-bunyian yang mengiringi permainan ini adalah tetabuhan/kelintang, semacam gamelan yang terdiri dari :

- a. Gong besar. (tetabuh)
- b. Gong kecil. (palow)
- c. Rojeh.
- d. Gendang.
- e. Canang.

#### 8. Jalannya Permainan.

Pertama ditunjuknya atau diangkatnya para penglaku yang akan mengurus cangget oleh wakil adat dalam suatu pepung (musyawarah adat dan mewakili tiap-tiap mega, tiah dan suku).

Penglaku itu terdiri dari penglaku penggawo (orang yang telah beristri) penglaku mengenai dan penglaku muli (bujang gadis). Setelah itu pada siang harinya disuruhlah dua orang ngerahi yaitu dua orang penglaku yang disuruh memukul canang yaitu pemberitahuan kepada seluruh mega, tiuh dan seluruh suku-suku dalam kampung dimana gawei diadakan, yang isinya bahwa nanti malam semua supaya berkumpul di sesat (balai adat) dengan membawa serta bujang gadis.

Pada waktu malam diadakan cangget, setelah semua yang diundang hadir dalam sesat, barulah turun (datang) gadis di dalam kampung, kemudian disusul dengan turunnya gadis tetamu sesudah itu barulah datang pelanggan (gadis yang akan penganten) dengan pakaian sesuai dengan isi pepadunnya (sesuai dengan pangkat status kebangsawannya) dan duduk ditempat yang sudah disediakan dihiasi. Urutan tempat duduk para tetamu/khalayak yang hadir diatur oleh penglaku sebagai berikut :

1. Gadis pengentuho (ketua) duduk disebelah atas dekat arep (depan) pepadun disusul oleh gadis pangkat mega dengan pakaian putih, berikutnya dengan pangkat ituh dengan pakaiannya kuning, dan selanjutnya gadis pangkat suku dengan pakaian merah dan cindai (kain tutup kepala yang halus), baru disambung oleh gadis pilangan (gadis dari keluarga gadis yang akan penganten). Setelah itu penglaku membariskan pihak bujang fihak bujang semua dengan cara-cara mengatur fihak gadis tadi, dengan berpakaian bidak (kain adat) dan berkopiah (memakai peci) dan tidak memakai baju. Selesai itu semua bujang gadis disuruh berbaris menurut

tua dan pangkatnya yang disusul dengan "Makulemai" yaitu penglaku mengumumkan/menyebutkan nama-nama bujang gadis yang berbaris tadi, setelah itu, perwatin (orang-orang yang hadir dalam suatu sidang/musyawarah adat yang terdiri dari penyimbang-penyimbang atau ketua adat, tua-tua dan orang-orang yang faham akan adat baik yang berseangkatan atau berstatus mega, tiuh dan suku) memilih penglaku yang paling tua dan mengerti untuk memukul bendi (canang) untuk memberitahukan atau mengumumkan serta mengingatkan beberapa ketentuan cangget (menari) :

1. Acara Cangget.
2. Ketentuan-ketentuan cangget yang harus dipatuhi dan hukuman yang akan diberikan kepada siapa yang melanggarnya yaitu :
  - a. Nyeberang baris (melewati barisan) orang yang sedang menari dan duduk dalam sesat dendanya 1 (satu) kerbau dengan uang 10 real (dulu jaman koloniah dengan nilai \$ 20,- gulden).
  - b. Memakai pakaian lain dari pada yang sudah ditetapkan didenda dari 5 sampai dengan 10 real.
  - c. Bidak paccaw jak tuwet (memakai kain adat diatas lutut) mesti ditarik oleh penglaku orangnya tidak boleh marah.
  - d. Siapa yang menimbulkan rusuh (ribut) dan perkelahian, baik dari perkara lama atau baru, didalam gawei itu didenda serta sepuluh (10 rial), dan mengganti semua kerugian yang diderita oleh semua orang.
  - e. Siapa pejenok-jenok (melihat-lihat seperti ada yang sedang dicari), pasubuk-subuk (mengintip), maka dia akan ditanya oleh orang yang jaga gawe dengan memegang tombak apabila sampai 3 (tiga) kali ditanya ia tidak menjawab, penjaga tersebut terus menikamnya.

Setelah kesemua hal tersebut di atas selesai barulah penglaku memerintahkan agar supaya semua bujang yang berada dalam barisan mundur dahulu, sebab tarian (cangget)segera akan dimulai. Tari-tarian itu dilakukan berdasarkan urutan-urutan sebagai berikut :

1. Injak Sanak, dengan gadis berpakaian apa saja asal pantas dan bujang memakai keris ngetepi luah (diselipkan pada pinggang sebelah kiri dengan mengarah keluar).
2. Injak Mega, dengan pakaian gadis selampai putih, payung putih dan menari di atas talam putih dan kalau pilangan mega turut menari maka ia berada di belakang mega dengan pakaian turut pakaian mega, baru diikuti oleh gadis-gadis yang lain. Tetapi di atas mega (di depan gadis mega) tadi ada seorang gadis menari tidak dengan pakaian mega yang dinamakan pepebus embun (pembersih halangan/rintangan), yang bujang berpakaian bidak dengan keris nyekelang (melintang di pusat).
3. Injak Tiuh, gadis memakai selampai kuning dan payung kuning, setelah

pilangan dapat lagi turut menari, yang laki-laki pada waktu itu tari mega penggawo pakai baju dan selimut serta sabuk putih, yang bujang menari dengan pangkat tiuh, memakai bidak yang bagus dan keris taji ro, bertempat di belakang penggawo tadi).

Diatasnya didepan sekali ada seorang penggawo yang menari sebagai pebebus imbun (membersihkan/menyingkirkan semua halangan dan rintangan jika ada) sedang yang menari di belakang sekali dinamakan pebetut dengan keris ngetepi luah. Kemudian diikuti oleh tari sebayan (tari besanan) artinya bapak penganten bujang dan penganten perempuan menari sambil berputar-putar yang bapak penganten laki-laki kemudian mencium bapak penganten perempuan. Sesudah menari sebayan maka penganten laki-laki dan perempuan "sujud" pada mertuanya masing-masing.

4. Injak suku, gadisnya memakai selampai merah, payung merah dan yang laki-laki penggawo memakai pangkat tiuh, pakai bidak kuning, keris tajiro (keris dengan bentuk tertentu) baju dan kopiah hitam, pebetutnya (seorang yang menari dibaris paling belakang) memakai bidak sebagai keris nyepi dilem (dipakai atau diselipkan dengan gagangnya menghadap ke dalam). Yang bujangnya memakai selimut sepantasnya dengan keris ngetepi keluwah (terselip di pinggang sebelah kiri dengan gagang menghadap keluar).
5. Injak Penglaku :

Dalam injak penglaku gadisnya berpakaian sepantasnya saja, Penggawonya pangkat suku, dengan memakai bidak sebagai merah, keris ngetepi keluwah, pakai kopiah, tidak boleh pakai baju, pebetutnya pakai bedak selagi, keris ngetepi dilem, lantas menari juga, penglaku penggawo dan penglaku lainnya dengan memakai bidak yang pantas, keris ngetepi dilem.

Lain dari pada kelima macam/urutan di atas dibolehkan untuk menari lagi, tetapi tidak mempergunakan ketentuan adat lagi. Sesudah selesai menari, maka penglaku memberitahukan/mengumumkan pada bujang dan gadis, agar semua berganti pakaian tetapi harus kembali lagi ke sesat (balai adat) untuk melakukan ngedio permainan dengan masing-masing pihak membacakan sair atau sajak secara bersahut-sahutan sampai pagi.

## 9. Peranannya Masa Kini.

Dibandingkan dengan peranannya masa lampau, terdapat kemerosotan yang cukup memperhatikan, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor :

1. Tidak adanya pembinaan.
2. Untuk melaksanakan cakak pepadun turun duwai dan begawi ibel serbow, membutuhkan waktu, uang dan tenaga yang banyak.

Karena permainan ini erat hubungannya dengan upacara-upacara adat tersebut maka sekarang kebanyakan orang menganggap hal-hal yang demikian hanya membuang-buang waktu yang tidak ada manfaatnya.

3. Sebagian besar dari upacara-upacara gawe (adat istiadat sudah dapat diselesaikan dengan membayar sejumlah uang tertentu, sehingga suatu gawe (upacara-upacara adat) yang seharusnya berlangsung 7 hari, dengan cara membayar sejumlah uang dapat diselesaikan dalam waktu 1 (satu) hari.

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

Sebagian anggota masyarakat Lampung terutama golongan remaja, orang-orang Lampung yang sudah tinggal di kota dan golongan alim ulama memandang permainan ini bersifat mubazzir, mengingat kompleknya permainan dan banyak syarat-syarat dan alat pakaian yang diperlukan serta sangat ditonjolkan sifat-sifat faedah atau rata-rata dari status sosial yang boleh ikut dalam permainan.

Namun bagi anak-anak kampung tokoh-tokoh adat tetap memandang upacara adat inklusif permainan cangget, merupakan keharusan yang harus dilakukan dalam setiap gawei adat. Karena disamping ia merupakan hiburan, ia juga menggambarkan kebesaran dan status sosial dari masing-masing golongan dalam masyarakat.

## **XXII. MAIN NIGEL**

### **1. Nama Permainan.**

Permainan ini dinamakan Nigel, sebab pada perinsipnya merupakan kelanjutan dari permainan Cangget, yang dilakukan pada siang hari, adapun perbedaannya dengan sangget, selain dilakukan pada siang hari, pesertanya semua terdiri dari peria, sedangkan cara melaksanakan tarian ini adalah tangan agak diangkat ke atas.

Mengenai tata cara dan ketentuan-ketentuan pelaksanaannya semua sama dengan pelaksanaan Cangget.

### **2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.**

Nigel dilakukan pada waktu siang hari dan diadakan dalam suasana gawe adat/upacara adat sebagai berikut :

- a. Gawe Ibel serbow yaitu suatu peralatan perkawinan secara adat Lampung.
- b. Turun Duai artinya maju (penganten) perempuan dan mengian (penganten laki-laki), perti bersama-sama turun ke kali, akan tetapi tempat mandi penganten laki-laki dan tempat mandi penganten perempuan terpisah.
- c. Cakak Pepadun merupakan suatu upacara peresmian atau penobatan seseorang menjadi bergelar sultan dengan menaiki takhta kebangsawanan (pepadun).

### 3. Peserta/Pelaku Permainan.

Peserta semua terdiri dari peria dan dibagi dalam kelompok-kelompok sebagai berikut :

- a. Penglaku (yang mengurus dalam pelaksanaan gawei) dan terdiri dari wakil-wakil Mega, Tiuh, dan suku yang ada dalam kampung yang bergawei, semua terdiri dari menganai (bujang).
- b. Penggawo (orang laki-laki yang sudah mempunyai isteri, termasuk orang tua laki-laki dari kedua penganten).
- c. Pelangan (Penganten laki-laki).

### 4. Jalannya Permainan.

Seperti diutarakan di atas pada dasarnya jalannya permainan nigel sama dengan permainan cangget. Kira-kira jam 10.00 dan jam 4.00 semua orang baik bujang gadis maupun semua penyimbang adat yang hadir pada malam cangget disesat, pada siang harinya hadir kembali di sesat dengan makan dan minum.

Kemudian penglaku atas nama perwatin (orang yang ikut dalam musyawarah adat), mengumumkan bahwa nigel segera akan dimulai. Semua yang menigel baik bujang-bujang maupun penggawo harus memakai bidak (kain adat) dan berpasangan dengan orang-orang sama pangkat dan pepadunnya. Adapun urutan-urutan nigel itu adalah sebagai berikut :

#### a. Injak Sanak.

1. Injak sanak dengan bujak-bujang memakai keris ngetepi luwah.
2. Injak tiuh dengan mengenai (bujang-bujang) memakai keris taji-ro.
3. Injak Migo dengan mengenai (bujang) memakai keris nyeleng-kang.
4. Pelangan (penganten laki-laki) turun menigel.

#### b. Tigel Penggawa.

1. Injak Sanak, Penggawa kerisnya ngetepi luwah.
2. Injak suku, Penggawa kerisnya ngetepi luwah.
3. Injak Tiuh, Penggawa kerisnya taji-ro serta mulai pakai baju.
4. Injak Mega, Penggawa kerisnya nyekelang dengan selimut sabuk, kupiah, menurut pakaiannya menari pada waktu malam (cangget).
5. Pelangan (yang punya gawei) dinamakan tigel sesabaian dengan pakaian sepantasnya saja, keris turut pangkat pepadunnya. Walaupun menigel sesabaian (besanan) ini kedua orang tua penganten laki-laki dan penganten perempuan berputar-putar, kemudian orang tua penganten perempuan mencium penganten laki-laki, dan penganten bujang tadi memegang buntut bidak mertuanya. Setelah nigel sesabaian selesai maka penganten laki-laki sujud pada mertuanya dan pada orang tuanya sendiri. Dengan selesainya urutan pelaksanaan nigel di atas selesailah permainan nigel.

Adapun mengenai deskripsi yang lainnya tentang permainan nigel ini

seperti latar belakang sosial budaya, latar belakang sejarah, alat yang dipakai serta bunyi pengiringnya dan sebagainya sama dengan permainan cangget. Karena seperti telah diutarakan pada permulaan penjelasan permainan nigel adalah pada dasarnya merupakan lanjutan dari pada permainan cangget.

### **XXIII. PERMAINAN BEDIKIR**

#### **1. Nama Permainan.**

Nama permainan ini adalah bedikir, terjemahannya didalam bahasa Indonesia berzikir. Isinya merupakan puji-pujian terhadap Tuhan, Nabi dan para sahabatnya.

#### **2. Sejarah Perkembangan Permainan.**

Permainan ini ada dan berkembang setelah agama Islam masuk, sedang-oleh para penyebar agama Islam. Cara permainan mungkin sudah berubah dari daerah asalnya karena sudah disesuaikan dengan adat istiadat di daerah setempat.

#### **3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan.**

Permainan ini dilakukan oleh orang laki-laki dewasa dan orang tua, tanpa memandang status sosialnya. Permainan ini bersifat kompetitif, kreatif, tiap orang berusaha berlagu sebaik mungkin.

#### **4. Peserta/Pelaku Permainan.**

Pesertanya adalah orang laki-laki dewasa dan orang tua yang umurnya antara 20 s/d 70 tahun, sedangkan jumlah pesertanya tidak terbatas.

#### **5. Peralatan/Perlengkapan Permainan.**

Adapun sebagai perlengkapan Permainan ini adalah ; kopiah, baju jas serta sarung.

#### **6. Iringan Permainan.**

Sebagai iringan dalam penyelenggaraan Permainan ini adalah terbangnan, kerencing dan terbangnan besar. Sedangkan berdikir ini diadakan untuk merayakan perkawinan, Maulid Nabi Muhammad S.A.W, Sunatan, mendiami rumah baru.

#### **7. Tempat Penyelenggaraan Permainan.**

Tempat diselenggarakannya Permainan ini di dalam rumah atau di dalam teratak /tarub.

#### **8. Jalannya Permainan.**

Permainan ini dipimpin oleh jenang (protokol). Permainannya dibagi

atas kelompok yang terdiri atas 3 atau 4 orang, Sebagai pembukaan para peserta melagukan lagu Assala yang terdapat dalam kitab berzanji. Sesudah itu jenang menyerahkan kepada group yang akan berlagu dan setiap group akan mendapat giliran. Pada umumnya permainan ini dibagi atas :

- a. Lagu.
- b. Tunsech.
- c. Turun Awal.
- d. Turun Akhir.

umpamanya group A melakukan lagu yang berjudul :

Nudul Nadal Munadi

ya Allah pi jabbar qurba isu

ya Allah Nasrun masrun min ala.

ya Allah- Uzyaa ma ii nurul mu nazi.

Artinya :

Memanggil-memanggil yang memanggil

Hai Allah yang maha Besar, dekatkan saya.

Hai Allah pertolongan-pertolongan dari yang maha tinggi

Hai Allah, berikanlah besertaku cahaya yang memanggil:

Lagu ini harus diikuti para peserta dan group yang berlagu diam (group A); terbangun mulai dipukul. Selesai ini, group A berlagu meneruskan melihat surat berzanji, dengan irama yang sama, dengan lagu umpama pada surat Tanaqal, selesai lagu diteruskan dengan *Tunsech* pada buku berzanji, oleh group A dan hadirin mengikuti dengan irama yang sama dengan yang dibawa-wakan group A, tetapi bukan dalam berzanji, umpamanya :

Allah uzli yullah usli

Nikmal uzli dstnya.

Artinya : Allah tak ada permulaan

Hai Allah yang tak ada permulaan.

Anugrah yang tak ada permulaan.

pukulan terbangun pada lagu dan turun sech sama, sesudah turun sech dilanjutkan dengan *turun awal*.

Group A melagukan Turun Awal pada kitab berzanji dan pukulan sudah berobah (pukulan pak) dan kemudian diikuti oleh para peserta, umpamanya.

Allah lia aini lia aini 2 x

Allah lia aini minal hudro 1 x

Allah ya Abubakar, ya Mustapa sailillah 2 x

Allah ya Umar, ya nuro linus lillah.

Allah ya Ali, ya sahidul mursalin 2 x.

Artinya :

Ya Allah matakku untukku,

matakku untukku.

Ya Allah matakku untukku, dari pada kehadiran.  
Hai Allah hai Abubakar, hai yang dipilih, pedang Allah.  
Hai Allah Umar, hai cahaya bagi cahaya Allah.  
Hai Allah hai Urtman, hai nabi yang penghabisan  
Hai Allah hai Ali, hai yang menyaksikan para rasul.

Dan terakhir tibalah pada puncak kegembiraan dalam permainan ini yaitu *turun akhir*. Pukulan terbang pada turun akhir ini disebut *tabuh harak* yang menghampiri irama Mars.

Setelah selesai pembawa lagu melagukan dalam kitab berzanji dengan irama turun akhir, maka seluruh hadirin/peserta mengikuti dengan gembira dan irama Mars sampai selesai, umpama:

Allah ya rasulullah  
Allah ya habiballah  
Allah sai deman sahro (3 x).  
Muhammad kud ratul aini.

Artinya :

Hai Allah hai rasulullah  
Hai Allah hai kekasih Allah  
Hai Allah yang mempunyai orang yang harum namanya.  
Nabi Muhammad kehendak matakku.

sesudah berdirir ini dilanjutkan dengan :

seorang melagukan salawat dan seorang ngerawi membaca dalam kitab berzanji. Apabila acara berdirir ini akan ditutup diasanya fiadakan tegak melayu, umpamanya:

Allah ya Nabi, Sallam 'alaika.  
Allah ya rasul, sallam alaika.  
Allah salawatullah alaika dst.nya.

Artinya :

Hai Allah hai Nabi, Selamat atasmu  
Hai Allah hari rasul, selamat atasmu.  
Ya Allah doa Allah terhadapmu (Muhammad).

## 9. Peranannya Masa Kini :

Permainan ini sudah jarang dimainkan, generasi muda enggan mempelajarinya karena sukar. Sedang orang tua makin lama makin berkurang.

## 10. Tanggapan Masyarakat.

Sebagai orang tua tidak menyetujui permainan ini karena lagunya tidak sesuai dengan Al Qur'an, sehingga artinya akan berubah, sedangkan orang-orang muda lebih senang dengan orkes.

\*\*\*oO\*\*\*

## III. DAFTAR LAMPIRAN

## a. DAFTAR INFORMAN ( RESPONDEN ) YANG DI HUBUNGI

Keterangan mengenai informan (Responden)

No.	N A M A	TEMPAT DAN TGL LAHIR	PEKERJAAN	AGAMA	PENDI- DIKAN	BAHASA YANG DI KUASAI	ALAMAT SEKARANG
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Hamdan, Gelar Raja Kutanegara.	Kedondong, 12-1-1926	Guru S.D. Inpres Tanjungrejo, Kedon- dong.	Islam	SGB	Lampung, Indonesia Sunda, Jawa.	Kedondong Tengah No.239 Kecamatan Kedondong.
2.	H.A. SAYUFI, AS	Kedondong, 22-1-1925	Kepala Kampung Kedondong.	Islam	SD	Lampung Indonesia Sunda, Jawa.	Kedondong Tengah No. 233 Kecamatan Kedondong.
3.	Ismail Alfian, Gelar Minak Singa Negara.	Kedondong, 4-1-1941	T a n i	Islam	SMP	Lampung Indonesia, Sunda dan Jawa.	Kedondong Tengah No. 75 Kecamatan Kedondong.
4.	Saadah, Gelar Batin Ratu Intan.	Kedondong, 12-1-1929.	T a n i	Islam	SD	Lampung, Indonesia, Sunda dan Jawa.	Kedondong Tengah No. 69 Kedondong.
5.	Indra Kesuma	Surabaya, 14-6-1938	Kepala Kampung Way Harong.	Islam	SMP	Lampung, Indonesia, Sunda, Jawa.	Way Narang RK.I RT.II Ke- dondong.
6.	Bahrumsyah Dharma Wijaya Gelar Dalem Ratu Mega.	Tanjung Rusia 40 Tahun	Kepala Kampung Tanjung Rusia.	Islam	SMA	Lampung Indonesia, Sunda, Jawa.	Tanjung Rusia No. 1 Keca- matan Parada Suka.
7.	Syamsuddin, Gelar Kimas Jaga Suku.	Tanjung Rusia 45 Tahun.	Tani Menteri Kese- hatan Yapuri.	Islam	SPK	Lampung, Indonesia dan Sunda.	Tanjung Rusia No. 62 Ke- matan Parada Suka.
8.	Nahrawi Wahab	Kota Agung 50 Tahun	T a n i	Islam	SD	Lampung Indonesia, Sunda.	Banding Agung, No. 178 Ke- camatan Talang Padang.
9.	Arifin H. Manan	Tanjung Siyem, Limau 45 Tahun.	Tani/Dagang	Islam	SD	Lampung Indonesia, Sunda.	Banjar Negeri Blok IV No. 268 Kecamatan Talang Padang.
10.	Chaidir Anwar	Liwa, 21 April 1942.	Guru SMP Negeri Liwa.	Islam	PGSLP	Lampung dan Indone-	Pasar Liwa.
11.	A. N a h a r	Liwa, 2-3-1933	Guru SD	Islam	SPG	Indonesia	L i w a.
12.	M. Nur	Sukarame, Liwa; 7-8-1936.	Penilik Kebudayaan.	Islam	SPGN	Lampung, Indonesia.	L i w a.

## Keterangan mengenai informan (Responden)

No.	N A M A		PEKERJAAN	AGAMA			ALAMAT SEKARANG
1	2	3	4	5	6	7	8
13.	H. A. Syarifuddin	Pagar Dewan	Pensiunan Kepala Kantor UM Agama.	Islam	Madrasah.	Indonesia, Lampung.	Jln. Veteran No. 41 Teluk
14.	Mustafa Akuan	Pagar Dewa	Dagang.	Islam	SD dan Madrasah.	Indonesia, Lampung.	Jln. Veteran No. 39.
15.	Saibatin	Pagar Dewa	Pensiunan Guru Agamayah.	Islam	Madrasah Ibtida'yah.	Lampung dan Indonesia.	Jln. Aman No. 31 Kotabumi.
16.	Hi. Sa'ih.	Pagar Dewa	Peg. PUPN Cab. Lampung.	Islam	SMA	Lampung dan Indonesia.	Jln. Selat Gaspar No. 65 Gunung Mas T. Betung.
17.	Hasan Basic.	Negara Batin Jabung. Kab. Lampung Tengah.	Ex. Kepala Kampung	Islam	SMP	Lampung dan Indonesia.	Negara Batin Kecamatan Jabung.

## b. DAFTAR LOKASI PERMAINAN.

### a. Kabupaten Lampung Utara :

#### 1. Kecamatan Menggala.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- XI. Main Musik Tanggow.
- XII. Main Memalaman.
- XXV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bapattun.
- XVII. Main Memanukan (Das-Das-an).
- XX. Ngeruruh Kayu Arow.
- XXI. C a n g g e t.
- XXII. N i g e l .

#### 2. Kecamatan Panaragan.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- VI. Main Ula.
- XI. Main Musik Tanggow.
- XVII. Main Memalaman.
- XV. musik Muli Menganai Seganengan Jamo Bepattun.
- XIII. Main Memanukan.
- XX. Ngeruruh Kayu Arow.
- XXI. C a n g g e t.
- XXII. N i g e l .

#### 3. Kecamatan Kota Bumi.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- XI. Main Musik Tanggow.
- XII. Main Memalaman.
- XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bepattun.
- XVII. Main Memanukan.
- XX. Ngeruruh Kayu Arow.
- XXI. C a n g g e t.
- XXII. N i g e l .

#### 4. Kecamatan Mesuji.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling.
- XI. Main Musik Tanggow.
- XII. Main Memalaman.
- XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamo Bepattun.

- XIII. Main Memanukan.
5. Kecamatan K e r t a.
- I. Main Gasing.
  - II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
  - XI. Main Musik Tanggow.
  - XII. Main Memalaman.
  - XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bepattun.
  - XVII. Main Memanukan (Das-Das-an).
6. Kecamatan Belambangan Pagar.
- I. Main Gasing.
  - II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
  - XI. Main Musik Tanggow.
  - XII. Main Memalaman.
  - XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bepattun.
  - XVII. Main Memanukan.
  - XX. Ngeruruh Kayu Arow.
  - XXI. C a n g g e t.
  - XXII. N i g e l.
- b. Kabupaten Lampung Tengah.
1. Kecamatan Terbanggi.
- I. Main Gasing.
  - II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
  - XI. Main Musik Tanggow.
  - XII. main Memalaman.
  - XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamo Bepattun.
  - XVII. Main Memanukan (Das-Das-an).
  - XX. Ngeruruh Kayu Arow.
  - XXI. C a n g g e t.
  - XXII. N i g e l.
2. Kecamatan Gunung Sugih.
- I. Main Gasing.
  - II. Main Kemiling Dan Main Sabun Kayu.
  - XI. Main Musik Tanggow.
  - XII. Main Memalaman.
  - XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bepattun.
  - XVII. Main Memanukan (Das-Das-an).
  - XVIII. Main Kumbok-kombokan.
  - XX. Ngeruruh Kayu Arow.
  - XXI. C a n g g e t.
  - XXII. N i g e l.

3. Kecamatan Sukauana.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- XII. Main Memalaman.
- XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamo Bepattun.
- XVII. Main Memanukan.
- XVIII. Main Kombok-Kombokan.
- XX. Ngeruruh Kayu Arow.
- XXI. C a n g g e t.
- XXII. N i g e l.

4. Kecamatan Padang Ratu.

- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- VI. Main Ula.
- XI. Main Musik Tanggow.
- XII. Main Memalaman.
- XV. Musik Muli Menganai Seganengan Jamow Bepattun.
- XVII. Main Memanukan ( Das-Das-an ).
- XVIII. Main Kombok-Kumbokan.
- XX. Ngeruruh Kayu Arow.
- XXI. C a n g g e t.
- XXII. N i g e l.

c. Kabupaten Lampung Selatan.

1. Kecamatan Kota Agung.

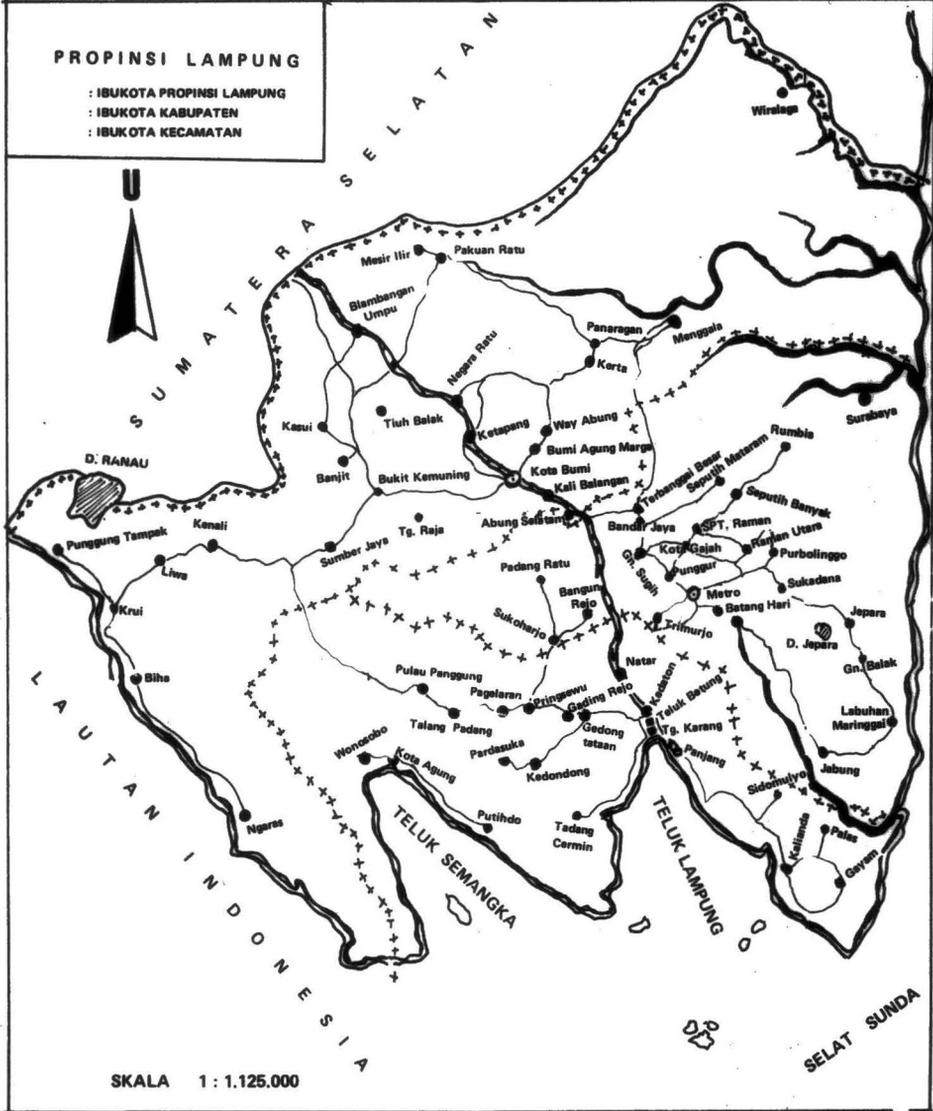
- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling dan Main Sabun Kayu.
- III. Main Panah-Panahan.
- IV. Main Babekhukan.
- V. Main Lelok-Lelok Siwok.
- VI. Main Ula.
- VII. Main Angguk Beruk.
- VIII. Main Tantam Buku.

2. Kecamatan Talang Padang.

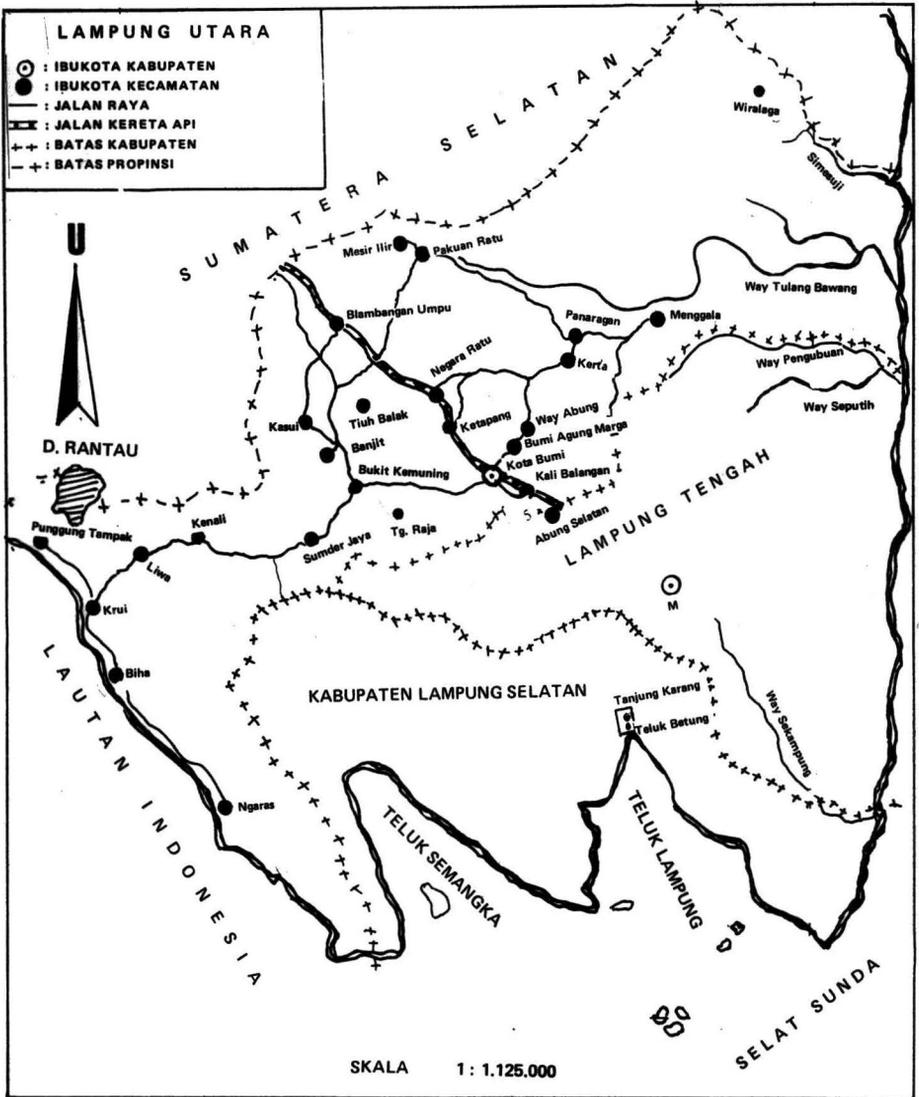
- I. Main Gasing.
- II. Main Kemiling Dan Sabun Kayu.
- III. Main Panah-Panah-an.
- IV. Main Babekhukan.
- V. Main Lelo-Lelok Siwok.
- VI. Main Ula.
- VII. Main Angguk Beruk.

PROPINSI LAMPUNG

- : IBUKOTA PROPINSI LAMPUNG
- : IBUKOTA KABUPATEN
- : IBUKOTA KECAMATAN



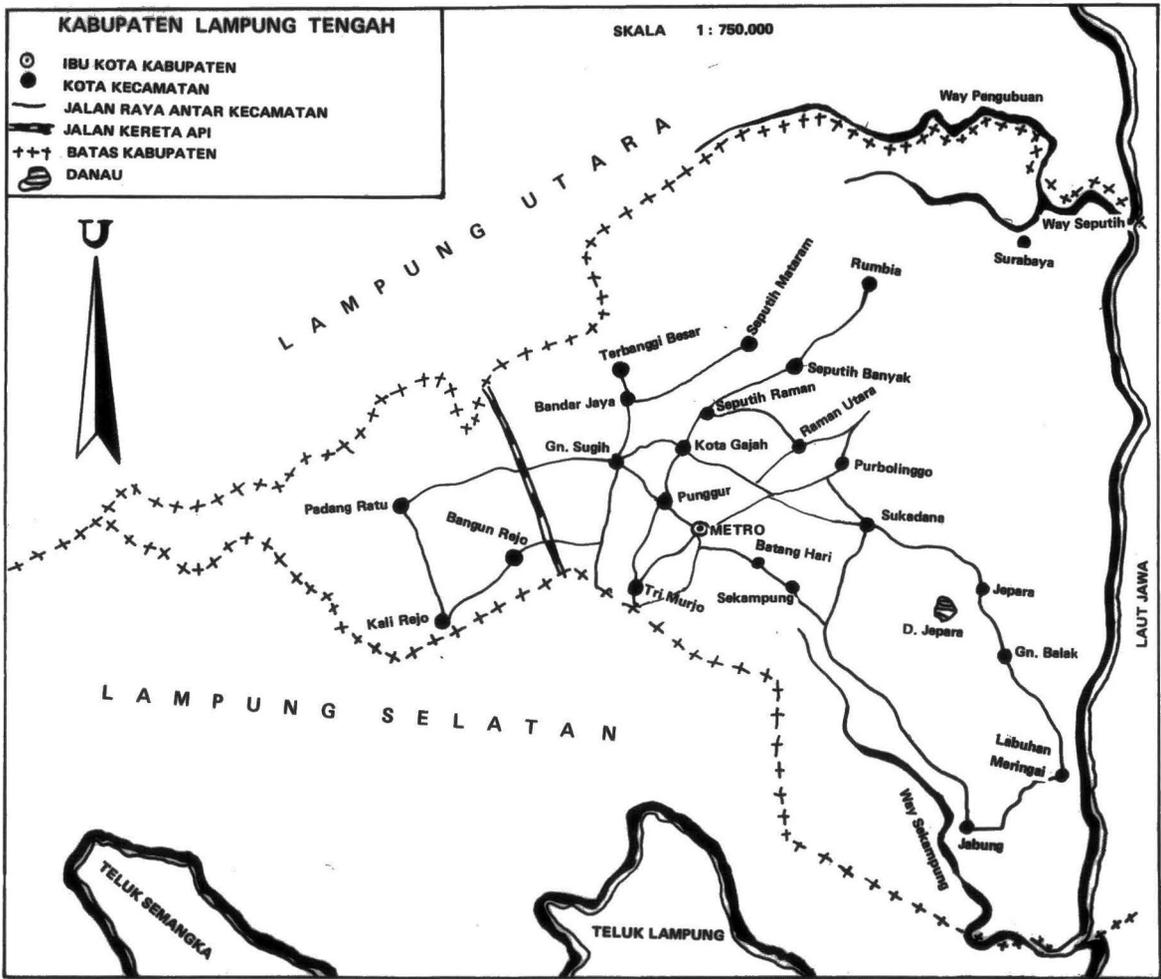
SKALA 1 : 1.125.000

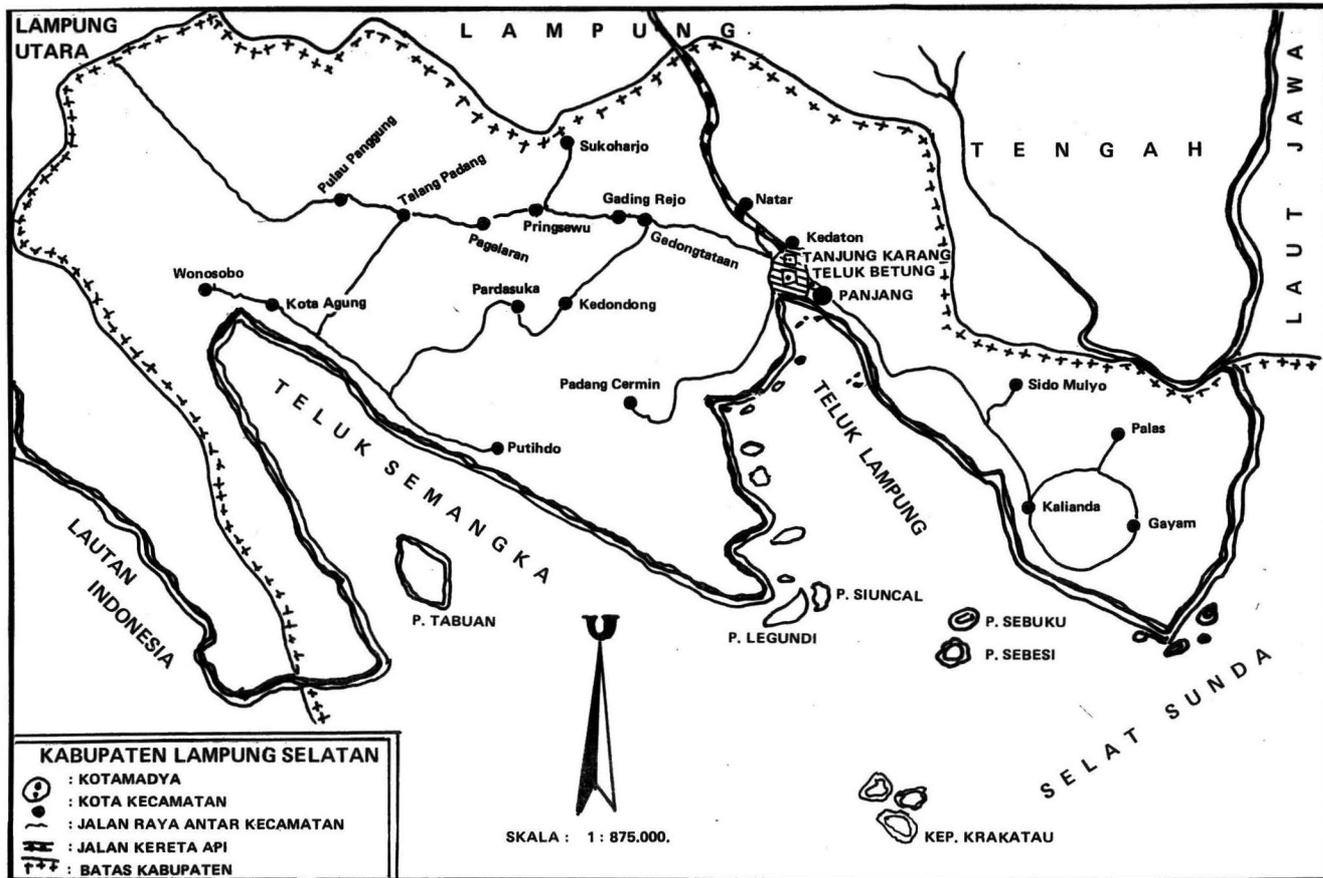


# KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

SKALA 1 : 750.000

- IBU KOTA KABUPATEN
- KOTA KECAMATAN
- JALAN RAYA ANTAR KECAMATAN
- JALAN KERETA API
- +++ BATAS KABUPATEN
- ☪ DANAU





2

7  
P  
Kebud.



004739.3

E4.1