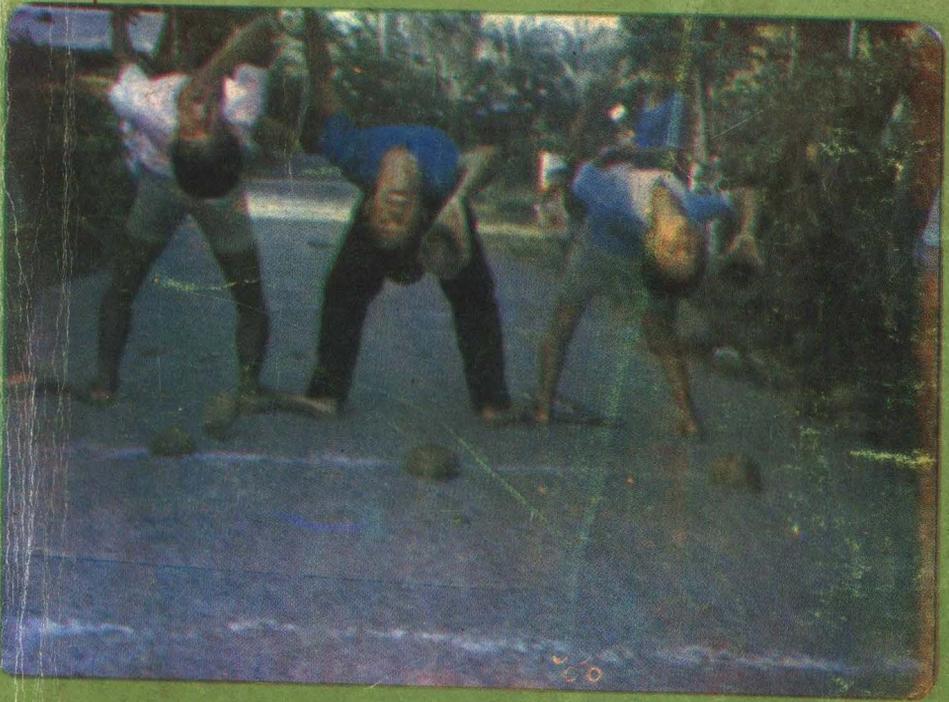




Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH MALUKU



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan.

PERMAINAN ANAK- ANAK DAERAH MALUKU

Editor : Drs. Singgih Wibisono
Drs. Suradi Hp.

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
1981 / 1982

P R A K A T A

Buku ini yang berjudul **PERMAINAN ANAK - ANAK DAERAH MALUKU**, adalah merupakan salah satu hasil kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Maluku, Tahun Anggaran 1981/1982, Sedangkan penerbitannya baru dapat dilaksanakan dengan Anggaran Tahun 1982/1983, setelah melalui proses penyuntingan yang dikerjakan oleh Tim Pusat.

Buku ini masih perlu disempurnakan karena usaha menginventarisasi dan mendokumentasi masih merupakan langkah awal yang belum mendalam.

Dengan selesainya buku ini dicetak, tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan bimbingan kepada :

Direktur Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pemerintah Daerah Maluku.

Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Maluku, Bapak Drs. Piet M. Syauta.
Kepala Bidang Permuseuman, Sejarah dan Kepurbakalaan, Bapak Max A. Manuputty BA. Pimpinan Universitas Pattimura Ambon.

Tim penulis naskah yang terdiri dari : Drs.C.Tahapary, Drs. Agus Kaya, John Limba BA, Sawal Halim BA, dan Max Pormes BA. Tim penyempurnaan naskah di pusat yang terdiri dari : Dr.S.Budhi Santoso, Drs.H.Bambang Suwondo, Drs. Ahmad Yunus, Drs. Singgih Wibisono dan Drs. Suradi Hp.

Semoga dengan terbitnya buku ini dapat memberikan manfaat bagi mengembangkan Kebudayaan Nasional.

Ambon, Agustus 1983

Pemimpin Proyek,

M. N A N L O H Y

NIP : 130123528.

P E N G A N T A R

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah :

PERMAINAN ANAK - ANAK DAERAH MALUKU.

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

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

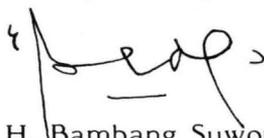
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut diatas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : **Drs. C. Tahapary, John Limba BA, Drs. A. Kaya, Sawal Halim BA, Max Pormes BA** dan tim penyempurnaan naskah di pusat yang terdiri dari : **Dr.S.Budhi Santoso, Drs.H.Bambang Suwondo, Drs. Achmad Junus, Drs.Singgih Wibisono, Drs. Soeradi Hp.**

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.-

Jakarta, Agustus 1983

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo.

NIP. : 130 117 589.

S A M B U T A N
KEPALA KANTOR WILAYAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROPINSI MALUKU

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, kami menyambut dengan gembira terbitnya buku **Permainan Anak - Anak Daerah Maluku**, sebagai salah satu hasil kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Maluku.

Buku ini akan menambah perbendaharaan pengetahuan tentang salah satu aspek dari warisan budaya bangsa khususnya Permainan Anak - Anak.

Usaha semacam ini perlu dikembangkan terus dan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga memungkinkan terbitnya buku ini kami ucapkan terima kasih.

Kepala Kantor Wilayah,

Piet M. SYAUTA.
NIP. : 130058777

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	i
PENGANTAR	ii
SAMBUTAN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. PERMAINAN ANAK - ANAK	7
1. Wenga	7
2. Tabor Muu	16
3. Ero Tampurung	25
4. Sikuwal Kui	34
5. Tev - Tev Komin	40
6. Katri	48
7. Taniru Sekolah Batu	57
8. Bor Vat	63
9. Lalavoar	68
10. Apiong	73
11. Omvil An Be	79
12. Galo - Galo Mafu	86
13. Congka	92
14. Ben Sos	100
15. Gole - Gole	107
16. Beklen	115
17. Jori - Jori	122
18. Asen	128
19. Enggo	134
20. Temar Kaun	141
LAMPIRAN :	146
1. Daftar Informan	146
2. Nama-Nama Permainan Rakyat Daerah Maluku Yang Telah Diterbitkan	151
3. Peta Propinsi Maluku	152
4. Peta Kabupaten Maluku Utara	153
5. Peta Kabupaten Maluku Tengah	154
6. Peta Kabupaten Maluku Tenggara	155

-----oOo-----

BAB I

P E N D A H U L U A N

Ketahanan Nasional suatu bangsa bukanlah semata-mata berorientasi pada kemampuan bangsa itu mempertahankan negara dan bangsanya secara fisik, namun dilihat juga dari penilaian bagaimana kemampuan bangsa itu sendiri mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai budaya aslinya.

Didalam Garis-Garis Besar Haluan Negara disebutkan bahwa nilai-nilai budaya ini perlu dibina terus dan dikembangkan guna memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebangsaan serta memperkokoh jiwa kesatuan Nasional.

Negara kesatuan Republik Indonesia yang berada dalam kawasan geografis ribuan pulau memiliki beraneka suku bangsa dan kebudayaan dimana keanekaragaman ini menyatakan kekayaan kebudayaan kita dalam Bhineka Tunggal Ika.

Manusia sebagai pendukung kebudayaan adalah makhluk yang tidak saja dikondisi oleh alam sebagai makhluk alam, tetapi juga berfungsi sebagai makhluk kebudayaan. Sebagai makhluk kebudayaan manusia dapat mengembangkan dirinya sedemikian rupa sehingga mampu membentuk norma dan tatanan kehidupan yang didasari nilai-nilai budaya yang luhur untuk kesejahteraan hidupnya baik secara perseorangan maupun untuk kehidupan bermasyarakat.

Berkembangnya kehidupan manusia sebagai makhluk kebudayaan ini dimungkinkan karena disebabkan oleh adanya kemampuan-kemampuan dan potensi-potensi pada diri manusia seperti pikiran (intelek), fantasi, kehendak, perasaan, imajinasi dan adanya usaha-usaha pengembangan potensi-potensi tersebut dalam aspek-aspek yang nyata.

Salah satu aspek kebudayaan yang merupakan salah satu perwujudan dari potensi-potensi yang dimiliki manusia adalah "permainan". Dalam laporan ini akan disajikan naskah khusus tentang "Permainan Anak-Anak Daerah Maluku".

Penyajian Naskah ini sebagai hasil pelaksanaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Maluku, bertujuan agar dapat dibaca oleh generasi mendatang guna disebarluaskan supaya tetap hidup dan berkembang. Disamping itu untuk menambah kepustakaan daerah sebagai bagian kebudayaan Nasional.

Hasil inventarisasi dan pendokumentasian aspek Permainan Anak-Anak Daerah Maluku yang diwujudkan dalam naskah ini, seyogianya belum sempurna dan masih jauh dari yang dikehendaki oleh Term of Reference antara lain Permainan Anak-Anak setidak-tidaknya memiliki tahap-tahap, peraturan-peraturan yang kompleks dan disertai iringan permainan.

Terhadap ketentuan-ketentuan ini hampir kebanyakan Permainan Anak-Anak daerah ini kurang memilikinya, sekalipun dengan sangat tabah dan teliti diusahakannya. Sehingga dengan demikian data-data ini disajikan apa adanya sesuai dengan kenyataan yang ada pada obyeknya.

Kesulitan-kesulitan lain yang dihadapi selama pelaksanaan inventarisasi berhubungan dengan keadaan geografis kepulauan Maluku yang terdiri dari ratusan pulau tersebar diantara lautan yang umumnya bergelora, menyebabkan sulit dijangkaunya dalam waktu yang singkat dan biaya yang terbatas.

Tidak ada kesulitan dalam hal mendapatkan data-data melalui para informan oleh karena mereka pada umumnya bersifat terbuka. Mereka mengerti dan bersedia membantu usaha inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan ini sebab dianggapnya sebagai upaya merangsang masyarakat terutama generasi muda untuk menghayati kembali kepribadiannya yang selama ini terpendam.

Dengan terungkapnya kembali nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh para leluhurnya dapatlah diharapkan bahwa kebudayaan daerah yang selama ini mengalami kemunduran dapat dilestarikan kembali. Melalui inventarisasi Permainan Anak-Anak dapat diketahui latar belakang kebudayaan Maluku yang berlandas pada asas gotong-royong, jiwa kepahlawanan dan asas musyawarah.

1. Tujuan Inventarisasi.

1.1. Tujuan Umum.

Kebudayaan daerah merupakan bagian dari kebudayaan Nasional sehingga Tujuan dari Inventarisasi ini adalah untuk menggali kembali kebudayaan daerah yang telah lama kurang mendapat pelayanan agar dapat didokumentasikan sebagai bahan publikasi untuk memperkaya dan memberi corak kepada kebudayaan Nasional.

1.2. Tujuan Khusus.

Diantara permainan anak-anak yang sempat di inventarisasi ternyata ada beberapa permainan yang telah dekat pada kepunahannya. Bila hal ini lambat ditangani menye-

babkan kerugian sebab itu kegiatan ini bertujuan mengumpulkan dan melestarikan kembali semua Permainan Anak-Anak Daerah Maluku agar turut berperanan dalam kehidupan sosial masyarakat.

2. Masalah.

Permainan Anak-Anak Daerah Maluku tersebar secara luas sampai kedesa-desa terpencil, sedangkan hingga sekarang kurang diadakan penelitian-penelitian untuk mencatat dan menginventarisasi permainan-permainan dimaksud. Kekurangan ini menyebabkan ada beberapa permainan yang tidak dikenal lagi sebab secara berangsur-angsur mengalami kepunahan.

Bila hal ini dibiarkan terlalu lama berselang akan terjadi kerugian yang besar sebab para generasi muda tak dapat mengungkapkan kembali data-data asli beberapa jenis permainan sebab generasi tua yang sebagai jembatan penghubung kebudayaan sudah tak ada lagi. Itulah sebabnya inventarisasi dan dokumentasi ini dirasa sangat penting dalam hal menghidupkan kembali jenis-jenis Permainan Anak-Anak yang terancam mundur dan lebih mengembangkan permainan-permainan yang sedang populer.

Kedudukan Permainan Anak-Anak dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan Nasional, namun dirasa juga penting dalam membina sarana sosialisasi dan sebagai sarana rekreasi dan hiburan.

Masalah khusus yang berkenaan dengan tradisi daerah dan kepercayaan setempat dalam hubungannya dengan inventarisasi jenis-jenis permainan ini kelihatan bahwa jenis-jenis permainan itu umumnya dilaksanakan oleh masyarakat pendukungnya karena suatu tradisi daerah atau kepercayaan setempat. Masyarakat sangat menggemari permainan-permainan itu dan memberikan tanggapan yang positif agar setiap permainan yang sudah mulai mundur dihidupkan kembali dengan cara-cara tertentu.

Masalah lain bahwa pernah juga diadakan inventarisasi dan dokumentasi Permainan Rakyat Maluku yang beberapa diantaranya dapat digolongkan dalam Permainan Anak-Anak sehingga agak mengurangkan kemungkinan untuk lebih banyak memperoleh data.

Dengan uraian-uraian diatas dapat disimpulkan permasalahan yang ada antara lain :

- 2.1. Inventarisasi dan dokumentasi dirasakan sangat penting dalam rangka pembinaan kebudayaan.

- 2.2. Belum terjangkaunya keseluruhan sumber-sumber data.
- 2.3. Permainan Anak-Anak mempunyai kedudukan penting sebagai sarana sosialisasi hiburan.

3. Ruang Lingkup.

Propinsi Daerah Tingkat I Maluku terdiri dari 4 kabupaten dan 2 Daerah Administratif. Kabupaten Daerah Tingkat II yaitu Maluku Utara, Maluku Tengah, Maluku Tenggara dan Kabupaten Daerah Tingkat II Kotamadya Ambon. Dan dua Daerah Administratif yaitu Daerah Administratif Halmahera Tengah dan Pulau Buru.

Melihat letak geografis daerah-daerah tersebut diatas maka Daerah Administratif Halmahera Tengah dapat dimasukkan kedalam kabupaten Maluku Utara sedang Daerah Administratif Pulau Buru dan Daerah Tingkat Kota Madya Ambon dimasukkan kedalam kabupaten Maluku Tengah ; sehingga dalam kesempatan ini diusahakan sedemikian rupa agar semua daerah Tingkat II terwakili dengan memperhatikan indikator agar data yang diperoleh selalu memenuhi persyaratan validitas.

Dengan demikian sesuai dengan waktu dan biaya yang ada ditetapkan lokasi inventarisasi sebagai berikut :

3.1. Daerah Tingkat II Maluku Utara dengan :

- Kecamatan Jailolo dan sekitarnya.
- Kecamatan Sahu dan sekitarnya.
- Kecamatan Tobelo - Galela.
- Kecamatan Tidore.

3.2. Daerah Tingkat II Maluku Tengah :

- Kecamatan Saparua dan Haruku.
- Kecamatan Amahei dan sekitarnya.
- Kecamatan Buru Utara - Timur.
- Kecamatan Hitu.

3.3. Daerah Tingkat II Maluku Tenggara :

- Kecamatan Kei Besar.
- Kecamatan Kei Kecil.
- Kecamatan Tanimbar Utara.
- Kecamatan Tanimbar Selatan.

4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi.

Proses pelaksanaan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak-Anak Daerah Maluku pada prinsipnya melalui tahap-tahap

sebagai berikut :

- 4.1. – Sebagai persiapan yaitu mempelajari dan mendalami pedoman kerja yang termuat didalam Term of Reference Permainan Anak-Anak yang diterima dalam pengarahannya di Cisarua – Bogor bulan Mei 1981. Setelah itu membuat suatu kerangka kegiatan yang menyangkut jadwal, materi, teknik kerja dan lain-lain.
 - Setelah memahami maksud dan materinya lalu disusun suatu daftar pertanyaan untuk mengungkapkan maksud tersebut.

4.2. Survey Kepustakaan.

Tahap ini merupakan suatu kegiatan membaca dan mencari buku-buku atau brosur-brosur atau tulisan-tulisan apapun di Perpustakaan yang ada kaitannya dengan materi. Selain untuk mengetahui Permainan Anak-Anak yang sudah dipublikasikan, dimaksudkan pula sebagai landasan teori dan penghimpunan informasi. Dalam survey kepustakaan ini ternyata tidak ada satupun data yang berkaitan dengan materi dan belum ada publikasi mengenai Permainan Anak-Anak daerah ini, sehingga data yang akan diperoleh hanya dari kuesioner dan wawancara.

4.3. Survey Penentuan Sampel Penelitian.

Dirasa perlu diadakan suatu survey pendahuluan ke-lokasi-lokasi yang direncanakan sebagai Sampel, sebelum dilakukan penelitian sesungguhnya. Hal ini bermaksud mengadakan pendekatan-pendekatan dengan sumber yang lebih mengetahui masalah yang akan diteliti. Dalam kesempatan ini sekaligus dapat diketahui apakah ada pihak-pihak yang kurang atau banyak mengetahui tentang kebudayaan Daerah Maluku terutama tentang Permainan Anak-Anak. Akhirnya dapat dipilih para informan dan dapat ditetapkan apakah daerah itu dapat atau tidak dijadikan sampel.

4.4. Pelaksanaan Penelitian Lapangan :

Penelitian lapangan dalam wujud pencatatan data Permainan Anak-Anak melalui kuesioner dan wawancara sebagai inventarisasi pada sampel penelitian yang telah ditentukan dalam ruang lingkup.

4.5. Pengelolaan Data dan Penulisan Naskah.

Setelah selesai pencatatan data-data di lapangan maka selanjutnya diolah.

Cara pengolahan yaitu didahului dengan mengedit data-data kuesioner dan selanjutnya memisahkan permainan-permainan yang datanya kurang relevan dengan Term of Reference. Sesudah itu di mulai penulisan Naskah laporan.

--- oOo ---

BAB II. PERMAINAN ANAK - ANAK

1. W E N G A

1.1. Nama Permainan.

Pulau Fordata terdapat di sebelah Utara pulau Yamdena, terletak di Kecamatan Tanimbar Utara Kabupaten Maluku Tenggara. Beberapa desa terdapat di pulau ini dan desa-desa ini mempunyai beberapa permainan anak-anak yang sama antara lain salah satu permainan yang disebutnya "WENGA"

Pulau lain yaitu pulau Selaru yang merupakan tetangga dari pulau Fordata ini masyarakatnya juga mengenal permainan ini dan diberikan nama yang sama padanya.

Nama Wenga dari kata "Wuliwenga" dari bahasa daerah yang artinya kulit bia atau kulit siput. Sebagai diketahui bahwa siput ada 2 macam yaitu yang mempunyai satu cangkang dan dua cangkang. Yang dimaksudkan disini yaitu siput yang mempunyai satu cangkang.

Siput yang mempunyai bagian **perut** yaitu bagian yang melekat pada habitat dan bagian **punggung** atau belakang yang letaknya sebelah atas.

Dalam kepentingan sebagai alat permainan Wenga, maka bagian punggung siput ini dipecahkan dan yang tinggal hanya bagian perutnya saja.

Siput yang hanya tinggal bagian perutnya ini kemudian dipakai sebagai alat permainan ini disebutnya "Wenga".

Dengan demikian nama permainan ini Wenga berasal dari kata Wuliwenga.

1.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Wenga ini biasa dilaksanakan pada waktu siang hari terutama waktu sore oleh anak-anak wanita. Orang dewasa yang menonton permainan ini sering-sering karena begitu asyik dan tertarik akhirnya ikut sama-sama memainkan permainan ini.

Penyelenggaraan permainan ini tidak berdasarkan sesuatu peristiwa didalam masyarakat. Permainan Wenga sebagai warisan asli budaya daerah daerah dan sejak lama telah ada dan berkembang didalam masyarakat, penyelenggaraannya tidak mempunyai kaitan apapun dengan peristiwa sosial dalam masyarakat atau upacara adat. Unsur-unsur relegio magispun tak terkandung dalam penyelenggaraan permainan ini.

1.3. Latar belakang sosial budaya.

Sebagai diketahui bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak didalam masyarakat tidak dibatasi pada anak-anak dalam lingkungan kelompok sosial tertentu. Di dalam masyarakat di daerah ini terdapat juga pembagian kelompok seperti di kepulauan Kei, hanya kelompok sosial yang ada didaerah ini sejak dulu mempunyai pengaruh dalam masalah-masalah perkawinan saja. Dalam hubungannya dengan permainan sebagai salah satu aspek kegiatan sosial dalam masyarakat mereka tidak mempunyai pengaruh apa-apa.

Permainan Wenga ini juga penyelenggaraannya tidak berhubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional dalam lingkungan masyarakat.

1.4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Hingga sekarang permainan ini masih tetap digemari oleh masyarakat dan selalu dimainkan oleh anak-anak dan kadang-kadang oleh orang dewasa.

Perkembangannya secara kronologis sejak dulu dari tahun ketahun hingga sekarang terasa tidak mudah untuk digambarkan, sebab menurut kebiasaan data-data ini tidak pernah ada dan daya ingatan para informan terbatas untuk mengungkapkan semuanya itu. Hampir tidak ada pencatatan data dalam aspek kebudayaan sebagai yang dilakukan oleh Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah sekarang ini menyebabkan sulitnya memperoleh gambaran mengenai perkembangan permainan ini.

Sebab itu kegiatan dari Proyek ini diharapkan dapat mengungkapkan kembali harta kebudayaan daerah yang selama ini terpendam.

1.5. Peserta / Pelaku.

1.5.1. Jumlahnya.

Jumlah pemain dalam permainan ini tidak terbatas menurut keadaan pemain saja.

1.5.2. Usianya.

Usia para pemain antara umur 7 tahun sampai 15 tahun.

1.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak wanita saja.

1.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak wanita dalam masyarakat dapat memainkan permainan ini dan tidak di khususkan bagi anak-anak golongan tertentu.

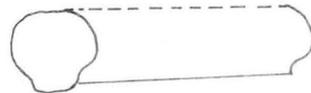
1.6. Peralatan / perlengkapan.

Permainan Wenga ini membutuhkan kulit siput saja bagi pelaksanaannya. Kulit siput yang telah dibuang bagian punggungnya yang disebut Wenga ini dimiliki oleh masing-masing pemain dan satunya lagi diletakkan sebagai sasaran menembak atau patokan.

Gambar 1. Alat Permainan.



Wuliwenga
(siput)



WENGA
(siput yang siap dipakai)

1.7. Iringan permainan.

Dalam pelaksanaan permainan Wenga ini tidak dipergunakan iringan permainan berupa lagu-lagu atau syair-syair.

1.8. Jalannya permainan.

1.8.1. Persiapan.

Sebagai persiapan para pemain mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam permainan ini yang disebut wenga. Alat ini biasanya telah lama disiapkan dan setiap selesai permainan alat ini disimpan untuk permainan berikutnya.

Setelah itu mereka membuat batas-batas arena permainan, dilanjutkan dengan membuat undian untuk mendapat urutan para pemain.

1.8.2. Aturan permainan.

Ada beberapa peraturan yang mesti ditaati dalam permainan ini ialah :

- 1) Siapa yang lebih dahulu memperoleh nilai tertinggi yang telah disepakati sebelumnya, dinyatakan sebagai pemenang pertama dan seterusnya.
- 2) Setiap lemparan yang salah dianggap mati dan diganti oleh pemain berikut.
- 3) Setiap tahap permainan yang berhasil mendapat nilai 1 (satu).
- 4) Nilai tertinggi ditetapkan misalnya 28.
- 5) Pemain dikatakan mati apabila lemparannya salah atau Wenganya jatuh waktu gici-gici.
- 6) Pemain yang mati pada sesuatu tahap harus mengulang tahap tersebut pada kesempatan yang berikut.
- 7) Pemain yang kalah harus menjalankan hukuman yang diberikan oleh para pemenang.

1.8.3. Tahap-tahap permainan.

Permainan Wenga ini pelaksanaannya dibagi dalam dua bagian yang masing-masing bagian mempunyai tahap-tahap tersendiri. Perbedaan antara kedua bagian permainan ini hanya terletak pada gerakan-gerakan tubuh dalam melakukan setiap tahapan.

Bagian pertama, dilakukan dalam keadaan tubuh tetap berdiri dibelakang garis batas, sedangkan gerakan-gerakan dalam bagian kedua dilakukan dengan gici-gici atau melompat-lompat kedepan dengan satu kaki.

Tahapan pertama (Bagian pertama).

Pemain yang akan memulai permainan berdiri dibelakang garis batas, lutut diangkat kedepan, betis tergantung telapak kaki lurus kedepan sejajar dengan tanah. Diujung kaki ini diletakkan Wenga sesudah itu Wenga ini dilemparkan kedepan dengan kaki, diusahakan kena pada Wenga lain yang diletakkan sebagai patokan di-depan.

Bila mengenai sasaran maka nilainya satu dan pemain ini meneruskan ketahap kedua dan bila kena dilanjutkan seterusnya ketahap berikut. Apabila lemparan-lemparan ini gagal, maka pemainnya mati dan di ganti oleh pemain berikut dan bila tiba gilirannya lagi maka ia harus mulai mengulang dari tahap yang gagal tadi ; demikian selanjutnya.



Wenga siap dilemparkan dengan kaki.

Tahap kedua.

Pemain berdiri dibelakang garis batas, muka menghadap kesamping kiri atau kanan dan sebelah kaki diangkat kebelakang. Telapak kaki agak diluruskan kebelakang dan Wenga diletakkan disebelah ujung telapak di bawah ibu jari kaki. Dalam posisi badan sedemikian Wenga dilemparkan kedepan dengan kaki tersebut menuju sasaran. Bila mengenai sasaran ia mendapat nilai satu dan meneruskan ketahap berikutnya, dan apabila gagal pemain itu diganti oleh pemain berikutnya dan harus mengulangi tahap yang gagal ini bila tiba giliran berikutnya.

Tahap ketiga.

Sikap berdiri seperti pada tahap kedua, sebelah kaki diangkat kebelakang alat Wenga diletakkan pada pergelangan kaki dan dilemparkan kedepan menuju sasaran. Bila kena sasaran maka nilainya satu dan bila tidak kena maka pemain berikutnya menggantikannya.

Tahap ini harus diulanginya lagi bila gilirannya kembali, begitulah seterusnya.

Tahap keempat.

Alat Wenga diletakkan diatas lutut dalam keadaan salah satu kaki diangkat dan muka menghadap kedepan. Dengan lutut alat ini dilemparkan kedepan kepada patokan sasaran dan peraturannya sama dengan tahap-tahap sebelumnya.

Tahap pertama (Bagian kedua).

Dalam tahap pertama bagian kedua ini pemain tetap berdiri dibelakang garis batas, lutut diangkat ke-



wenga dijatuhkan mengenai sasaran.

depan betis tergantung telapak kaki lurus kedepan, Wenga diletakkan diatas kaki. Dalam posisi badan sedemikian pemain dengan hati-hati gici-gici kedepan mendekati Wenga sasaran dan menjatuhkan Wenga yang ada diatas kakinya diusahakan mengenai sasaran. Bila mengenai sasaran maka nilainya 1,5 dan diteruskan dengan tahap kedua dan kalau salah diganti pemain berikut dan ia baru dapat mengulanginya pada giliran berikut.

Tahap kedua.

Setelah tahap pertama selesai pemain berjalan kegaris batas dan berdiri menghadap kedepan salah satu kaki diangkat kebelakang, Wenga diletakkan diatas betis dan dengan berhati-hati gici-gici kedepan dan menjatuhkannya kepada Wenga sasaran dan berjalan kembali kegaris batas. Bila kena maka ia mendapat nilai 1,5 dan peraturan seterusnya sama dengan tahap-tahap sebelumnya.

Tahap ketiga.

Dalam keadaan berdiri menghadap kedepan salah satu kaki diangkat kedepan, betis tergantung sejajar dengan tanah Wenga diletakkan diatas lutut dengan gici-gici kedepan diusahakan dijatuhkan kena pada Wenga sasaran. Bila berhasil diperolehnya nilai 1,5 dan bila gagal harus mengulang kemudian dan keadaan seterusnya sama dengan tahap-tahap tadi.

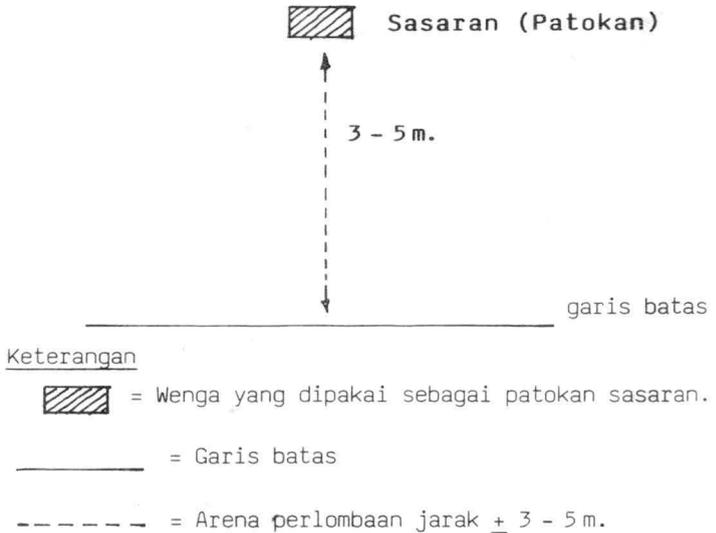
Tahap keempat.

Wenga diletakkan dikepala kemudian pemain berusaha gici-gici kedepan dengan hati-hati sekali agar jangan jatuh sebelum tiba ditempat tujuan. Dalam semua tahap pada bagian kedua ini, bila alat permainan yaitu Wenga ini jatuh sebelum tiba di sasaran maka dianggap mati.

Setelah tiba diatas sasaran maka Wenga yang ada dikepala dijatuhkan sedapat mungkin agar mengenai sasaran.

Peraturan penyelesaian tahap ini seterusnya sama dengan tahap-tahap sebelumnya.

DENAH PERMAINAN



1.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Bila ada pemain yang lebih dulu mencapai nilai tertinggi yang sebelumnya telah disepakati maka ia disebut pemenang pertama. Pemenang kedua yaitu yang berikut dari yang pertama dan seterusnya.

Sebagai konsekwensi maka pemain yang kalah harus menjalankan hukuman yang ditentukan oleh pemenang misalnya melompat-melompat dan mengeluarkan bunyi seperti katak sejauh \pm 10 meter.

1.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini menurut informasi dari beberapa orang tua yang dulu pernah mengalaminya semasa masih anak-anak bahwa sampai sekarang masih ramai dimainkan oleh anak-anak dan sering-sering sebab begitu asyiknya maka orang dewasa turut juga memainkannya.

Karena sifatnya sebagai sarana rekreasi bagi pengisi waktu terluang maka dapatlah dikatakan bahwa permainan ini menghimpun dan mempersatukan anak-anak sebagai generasi muda dimasa datang. Peranan ini cukup dihayati dan dibina terus sehingga tidak mudah diberikannya kesempatan bagi permainan-permainan yang

disebutnya permainan modern untuk mudah menyisihkannya. Masyarakat di desa Walerang dan di pulau Fordata ini masih utuh memiliki nilai-nilai budaya daerahnya antara lain yang terkandung dalam aspek permainan anak-anak.

Jelaslah bahwa permainan ini masih mempunyai perananan dikalangan masyarakat dan selalu dijunjung tinggi.

1.10. Tanggapan masyarakat.

Permainan Wenga ini merupakan permainan yang asli berasal dari daerah ini, bukan sebagai permainan yang didatangkan dari luar. Oleh karena keasliannya ini sehingga nilai-nilai budaya yang di kandungnya termasuk nilai-nilai moral cocok dengan adat kebiasaan daerah ini.

Tidak ada reaksi-reaksi dari masyarakat yang menyatakan apriori terhadap permainan ini, malah ditunjangnya permainan ini sehingga tetap hidup sampai sekarang.

Dengan tidak adanya reaksi-reaksi negatif terhadap permainan ini, maka cocoklah kenyataan ini dengan hasil wawancara, dimana sistem nilai masih tetap dalam keadaan yang tidak berubah pada masyarakat di daerah ini.

---- o0o ----

2. TAR BOR MU'U

2.1. Nama permainan : Tar Bor Mu'u.

Oleh masyarakat di desa Dulah Laut Kecamatan Kei Kecil permainan ini dinamakan Tar bor Mu'u artinya curi pisang. Secara etimologis Tar bor Mu'u berasal dari kata Tar bor artinya curi dan Mu'u artinya pisang. Pisang merupakan tanaman yang dapat tumbuh dimana saja dan merupakan sumber gizi masyarakat yang mengandung karbohidrat.

Masalah pencurian sudah lama dikenal orang apalagi yang terdapat dikota-kota besar, didesa-desa masalah ini sangat kurang atau hampir tidak ada. Permainan memberikan ilustrasi terhadap nilai-nilai budaya yang sudah dimiliki dan perlu dibina terus dan mencegah akan hal-hal yang tak boleh ada didalam masyarakat seperti pencurian dan lain-lain.

Secara edukatif permainan ini memupuk rasa hormat dan tanggung jawab terhadap jabatan yang dipikul serta menghargai milik orang lain.

2.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Biasanya permainan ini dimainkan pada waktu malam terang bulan antara pukul 19.00 sampai dengan pukul 21.00 oleh anak-anak pria dan wanita. Penyelenggaraan permainan ini tidak terpisahkan dari peristiwa-peristiwa sosial tertentu lainnya. Ada juga seorang dukun yang turut berperan dalam jalannya permainan ini, sehingga permainan ini mempunyai hubungan dengan pengaruh magis sebab kadang-kadang dihubungkan dengan kekuatan gaib.

2.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Sebagai diketahui bahwa permainan ini dimainkan oleh anak-anak dari semua kelas yang ada dalam masyarakat, jadi tak ada di-beda-bedakan antara golongan masyarakat yang satu dengan yang lainnya walaupun sesungguhnya didalam masyarakat desa Dulah Laut Kecamatan Kei Kecil dimana permainan Tar bor Mu'u ini diinventarisir terdapat 3 macam kelas masyarakat.

Dengan kenyataan ini bolehlah dikatakan bahwa permainan ini berfungsi sebagai alat penghubung sosial dikalangan anak-anak juga sebagai mata rantai budaya yang menghubungkan nilai-nilai budaya tradisional.

Bila dilihat cara dan jalannya permainan dapat dikatakan bahwa permainan ini juga berfungsi sebagai gambaran budaya dari se-

tiap masyarakat Kei Kecil pada waktu itu dalam bentuk mikro. Dari segi lain permainan ini merupakan sarana untuk melatih kebiasaan menghormati milik orang lain serta mencerca kebiasaan buruk seperti suka mencuri, dimana yang mencuri pasti dihukum.

2.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan ini juga telah dikenal sejak dulu kala, namun bila-mana dikenal dan siapa yang mula-mula memainkannya secara pasti, tidak dapat ditentukan. Permainan ini merupakan warisan budaya antar generasi. Permainan ini pernah dikenal dan dimainkan diseluruh desa di Kecamatan Kei Kecil terutama disekitar pulau Dulah Laut dan Dulah Darat.

Permainan ini sekarang sudah hilang samasekali dan hilangnya sudah sejak akhir perang dunia kedua disebabkan oleh kesibukan selama perang maupun sesudah perang termasuk kekejaman-kekejaman.

Oleh karena permainan ini biasa dimainkan dimalam hari sedang selama peperangan karena larangan pihak penguasa maupun karena takut dan lapar maka anak-anak tak dapat bermain. Waktu perang berakhir orang makin menjadi lesu dan harus bekerja keras untuk memulihkan diri serta keadaan lingkungan, dengan demikian gairah bermain dikalangan anak-anak khusus untuk jenis permainan ini menjadi semakin pudar. Selain itu juga disebabkan masuknya pengaruh modernisasi sampai kesegi permainan anak-anak.

2.5. Peserta / pelaku.

Jumlahnya.

Jumlah pemain sebanyak 13 orang dan terbagi menjadi :

1 orang raja

1 orang dukun

1 orang pencuri

1 orang pemilik pohon pisang

1 orang sebagai pohon pisang

8 orang berfungsi sebagai buah pisang

- Yang menjadi raja harus berikat kepala yang dibuat dari sepotong kain atau bila tidak ada kain boleh pula digunakan daun kelapa.
- Yang menjadi dukun harus menggunakan tongkat dan berlagak seperti katak dengan berjalan terbungkuk-bungkuk.

- Pencuri biasanya membawa kambot (kambot semacam bakul yang dianyam dari daun kelapa). Kambot diberi bertali dan diselempangkan dibahu dari kiri ke kanan.
- Yang menjadi pohon pisang biasa menggunakan kain selempang yang diselempang dari kiri ke kanan. Kain selempang ini boleh pula terdiri dari kain sarung. Khusus untuk pemeran pohon pisang ini dibutuhkan anak yang lebih besar tubuhnya.

Usianya :

Usia para pemain antara 7 tahun sampai dengan 16 tahun.

Jenis kelamin :

Permainan ini boleh dimain oleh anak-anak laki-laki semua, dan boleh pula campuran.

Kelompok sosial.

Pemain-pemain sebagai pendukung permainan ini berasal dari semua lapisan masyarakat tidak dikhususkan kepada golongan atau kelas tertentu saja dalam masyarakat.

Siapa saja yang berminat dan mengetahui peraturan permainan boleh ikut bermain.

Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah :

- Kambot (semacam bakul yang dianyam dari daun kelapa).
- Lekat (bahasa Kei artinya tongkat)
- Ngir (bahasa Kei artinya parang tiruan dari kayu)
- Hab-Hab (bahasa Kei artinya selendang)
- Rik-rikat (bahasa Kei artinya ikat kepala)

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan lagu atau sesuatu bunyi-bunyian.

Jalannya permainan :

Persiapannya.

Persiapan-persiapan yang dibuat menyongsong dilakukannya permainan ini yaitu menyediakan semua peralatan yang dibutuhkan termasuk pemain-pemain yang akan melakukannya.

Aturan permainan.

Sebenarnya permainan ini tidak mempunyai peraturan-peraturan selain beberapa ketentuan yang harus diingat waktu permainan berjalan.

Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama (persiapan).

Pemilihan pemain untuk jabatan raja, dukun, pencuri, pemilik pohon pisang, sebagai pohon pisang dan sebagai buah pisang dilakukan secara musyawarah dengan memperhitungkan beberapa



Pemeran pohon pisang di tengah.

hal misalnya kondisi fisik dan wibawa para pemain. Khusus dalam menentukan raja maka bila ada pemain dari kelas Mel-Mel (golongan yang berkuasa) diangkat menjadi raja kalau memang memenuhi persyaratan tadi.

Tahap kedua.

Pemain semuanya mengambil tempat sesuai posisi pada denah permainan. Pohon pisang berdiri ditengah sedangkan buah-buah

pisang duduk melingkarinya dengan kaki terlungur ke pusat lingkaran hingga bertumpu pada kaki yang menjadi pohon pisang.



Pemilik pohon pisang datang memeriksa.

Pemilik pisang kemudian datang untuk memeriksa apakah buah-buah pisangnya masih lengkap dan tidak dicuri orang. Setelah mengadakan pemeriksaan beberapa kali ternyata pisangnya masih utuh ia kemudian kembali lagi ketempat semula.

Tahap ketiga.

Sesudah pemilik pisang menghilang datanglah pencuri dengan sangat hati-hati menoleh kekiri dan kekanan sambil membungkukan badan dengan mata meliar. Dalam situasi ini tiba-tiba muncul pemilik pisang sehingga pencuri terpaksa menyelip atau menyembunyikan diri agar tidak terlihat oleh pemilik pisang. Bila pemilik pisang sudah kembali dan tidak melihatnya, ia lalu melanjutkan usahanya dengan berjalan terbungkuk-bungkuk lalu meraba kepala dari buah-buah pisang tersebut seolah-olah ingin mencari tahu apakah buah pisang itu sudah masak atau belum. Bila ternyata pisang itu masih mentah ia lalu marah-marah, mengapa

pisang itu belum masak atau masih mentah.

Karena pisang belum masak ia lalu dengan hati-hati pulang lagi ketempatnya. Tindakan pencuri ini dilakukan beberapa kali sampai nantinya pada suatu saat ia mendapatkan pisang itu sudah masak. Bila pisang itu diketemukan sudah masak maka ia dengan nada gembira dan muka berseri-seri mengatakan "Wo wara ak" yang artinya sudah masak (Wo wara = masak, ak = sudah).

Pisang yang sudah masak itu dicuri lalu dilarikannya. Waktu melarikannya pemain yang menjadi pisang yang tercuri diseret oleh pencuri sehingga seolah-olah terlepas dari tandannya. Pekerjaan mencuri dilakukan beberapa kali sampai akhirnya oleh pemilik pisang diketahui bahwa pisangnya sudah dicuri orang karena tandan pisang sudah nampak ada bagian yang kosong.

Tahap keempat.

Pemilik pisang kemudian datang memintakan bantuan dukun untuk mencari tahu siapa yang mencuri pisangnya dan kalau perlu dengan keahlian dukun melalui bantuan sihir, maka pencuri itu bisa ditangkap. Dukun kemudian berusaha membantu pemilik pisang



Pemilik pohon pisang mengadu kepada raja.

dengan memasang jerat dalam bentuk sihir disekitar pohon pisang tersebut.

Sesudah disihir tak lama kemudian pencuri itu datang lagi untuk mencuri. Karena mujarabnya sihir dukun itu maka sipencuri itu tak dapat lagi menemukan jalan kembali. Sementara ia berusaha menemukan jalan kembali maka ia ditangkap oleh pemilik pisang. Pada waktu ia tertangkap maka semua buah pisang yang belum sempat dicuri berdiri bersama-sama dengan pohon pisang dan buah pisang yang sudah dicuri tetapi tidak sempat dilarikan sebab ditemukan oleh pemilik. Pencuri lalu dibawa kehadapan raja bersama-sama pohon pisang dan buah pisang. Pohon dan buah pisang adalah sebagai bukti dihadapan raja.

Semua pisang yang sudah dicuri sebelumnya diambil semuanya dan dibawa kehadapan raja. Pisang-pisang itu dimasukkan keadalam kambot, bila kambot tak dapat menampung semuanya maka yang berlebihan dapat berjalan kaki tetapi tangannya dimasukkan ke dalam kambot yang dipikul oleh pencuri.

Tahap kelima.

Raja sesuai dengan bukti-bukti yang ada setelah melakukan pemeriksaan, menghukum pencuri dengan jalan menyuruh pencuri



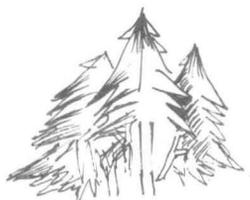
Pencuri dijatuhi hukuman.

memikul pemilik pisang dengan semua pisang hasil curian maupun pisang yang tidak sempat dicuri bersamaan dengan pohonnya secara bergantian untuk di bawa kesuatu jarak tertentu kira-kira sejauh 25 meter.

Ramainya permainan ini akan nampak pada saat pencuri melaksanakan hukuman sebab ia akan jatuh bangun memikul pikulan-pikulan itu sampai selesai.

Bila kambot cukup besar maka semua pisang dimasukkan sekaligus lalu ditarik dengan tali oleh pencuri. Dengan demikian pisang-pisang ini akan jatuh bangun didalam kambot itu. Jika permainan ingin diulangi, diadakan pergantian peran pemain dengan musyawarah.

Denah permainan.



Konsekwensi kalah menang.

Dalam permainan ini konsekwensi kalah menang kurang begitu diutamakan, hanya yang dipentingkan ialah bahwa apabila pencuri itu ditangkap dan diadili bila ternyata ia bersalah maka harus dihukum.

Bagi si pencuri sendiri harus mematuhi hukuman ini dengan menjalankannya yaitu memikul rekan-rekannya sesuai jarak yang ditentukan.

Peranannya masa kini.

Peranan dari permainan ini secara langsung sebenarnya tidak ada lagi sebab sudah lama permainan ini hilang hanya tinggal kenangan saja. Kenangan terhadap nilai-nilai budaya yang membina sikap masyarakat yang terdapat dalam permainan itu dapat dihayati sekarang.

Tanggapan masyarakat.

Semasih permainan ini populer tentu masyarakat memberikan tanggapan positif, dan sekarang meskipun permainan ini tidak populer lagi masyarakat juga tak pernah memberikan tanggapan yang negatif.

--- oOo ---

3. ERO TAMPURUNG

3.1. Nama permainan.

"Tampurung" adalah kata yang biasa dipakai sehari-hari untuk kata tempurung (batok kelapa) oleh penduduk di pulau Nusalaut khususnya didesa Akoon.

Kata Ero juga merupakan kata yang lasim dipakai dalam pergaulan dimana kata ini sama artinya dengan kayang dalam bahasa Indonesia. (Kayang = melengkungkan badan kebelakang sampai membentuk setengah lingkaran).

Permainan ini merupakan salah satu permainan rakyat dimainkan oleh anak-anak umur \pm 10 – 12 tahun didaerah Lease yaitu dipulau Haruku, Saparua dan Nusalaut.

3.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasa di mainkan pada malam hari waktu terang bulan antara pukul 19.00 sampai dengan pukul 21.00 dan tidak tergantung dari pada musim tetapi hanya pada terang bulan.

Sejak nenek-moyang dulu permainan ini sudah ada, dan hingga sekarang sudah mulai berkurang karena terdesak oleh beberapa keadaan misalnya dengan tersebarnya televisi hampir di semua desa menyebabkan waktu malam itu dipergunakan untuk menonton. Juga dengan sibuknya kegiatan pendidikan sekarang maka hampir semua waktu malam hari itu disediakan orang tua untuk anak-anaknya belajar.

3.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini lebih mementingkan ketrampilan jasmani dan bersifat rekreatif sebab anak-anak yang pada siang hari telah sibuk membantu orang tuanya, pada malam hari dibebaskan untuk mencari rekreasi.

Unsur kompetitif dan edukatif selalu terdapat dalam permainan ini yaitu bahwa setiap pemain / regu selalu berusaha untuk memenangkan lawannya dalam ukuran-ukuran yang sesuai peraturan dan kebiasaan ini akan membentuk mentalnya yang sportif. Siapa saja dapat ikut dalam permainan ini bila sudah mengetahui aturan-aturannya dan samasekali tidak terbatas pada golongan atau lapisan masyarakat tertentu.

3.4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Sebagai telah diuraikan di atas bahwa permainan ini sekarang

sudah agak menurun bila dibandingkan dengan dahulu, hal mana disebabkan kemajuan teknologi dalam penggunaan alat-alat permainan yang sudah maju, meluasnya media telekomunikasi yang hampir mencapai seluruh pelosok tanah air yang mungkin secara berangsur menyisihkan penggunaan alat-alat tradisional. Hal-hal inilah mungkin sebagai sebab musababnya permainan ini di kalangan masyarakat sekarang dan diwaktu mendatang.

3.5. Peserta / pelaku :

3.5.1. Jumlahnya.

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih asal genap, karena permainan ini selalu dimainkan oleh regu-regu yang berpasangan dengan lawan. Jadi jumlah pemain selalu 2, 4, 6, 8 dan seterusnya.

3.5.2. Usianya.

Anak-anak yang ikut dalam permainan ini umumnya berusia \pm 10 tahun sampai dengan 12 tahun, tetapi ada juga yang usianya masih kurang atau lebih dapat ikut, hal ini sangat bergantung dari Keadaan tubuhnya, sebab permainan ini lebih membutuhkan ketrampilan jasmani.

3.5.3. Jenis kelamin.

Anak-anak laki-laki dan perempuan dapat memainkan permainan ini. Oleh karena permainan ini lawan-lawannya berpasangan maka pasangan-pasangan ini umumnya selalu harus sama misalnya pasangan laki-laki dan pasangan wanita. Wanita tak boleh berpasangan dengan laki-laki. Contoh regu pemain yang berjumlah 6 orang terdiri dari 2 pasangan wanita dan 1 pasangan laki-laki.

Permainan ini boleh juga dimainkan masing-masing oleh anak-anak laki atau wanita.

3.5.4. Kelompok sosialnya.

Para pemain dapat berasal dari semua lapisan masyarakat tak dikhususkan untuk kelompok-kelompok tertentu, jadi membuka kesempatan sebesar-besarnya kepada siapa saja untuk ikut bermain bila telah mengetahui permainannya.

3.6. Peralatan / Perlengkapan permainan.

Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan ini hanyalah tempurung kelapa (batok kelapa) yang dilobangi bagian belakangnya setelah dagingnya dilepaskan.

3.7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak disertai dengan iringan musik.

3.8. Jalannya permainan.

3.8.1. Persiapannya.

Anak-anak yang ingin bermain mengumpulkan kawan-kawannya beberapa orang dalam jumlah genap dan mempersiapkan tempurungnya masing-masing dan de- nah permainan.

3.8.2. Aturan permainan.

Setelah persiapan sudah mantap para pemain mulai menetapkan aturan-aturan permainan sebagai berikut :

- 1) Menetapkan jumlah nilai tertinggi yang harus dicapai untuk mengakhiri satu permainan. Setiap regu yang lebih dulu mencapai nilai itu dinyatakan sebagai pemenang.
- 2) Tempurung yang jatuh terbuka dalam tahap pertama dikelompokkan sebagai kelompok / regu yang memulai permainan.
- 3) Tempurung yang jatuh dari ujung jari kaki waktu gici-gici (lompat-lompat dengan satu kaki) dalam tahap pertama dinyatakan gagal dan harus diulang kesempatan berikut demikian juga pada tahap-tahap selanjutnya.
- 4) Bila seorang anggota membuat kegagalan, maka gagallah seluruh kelompok.
- 5) Setiap regu harus membuat 5 gerakan dengan nilai 6.
- 6) Regu yang kalah harus menerima hukuman yang diminta oleh regu yang menang.

3.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Sebagai telah dikatakan tadi bahwa jumlah pemain-

nya selalu genap agar supaya dapat berpasangan. Semua pemain berdiri berhadap-hadapan, tempurung digenggam ditangan kanan dengan mukanya keluar. Dalam ke-



Tempurung dipegang.

adaan demikian tempurung itu dipukulkan dan dibiarkan jatuh ketanah. Waktu jatuh tentu ada yang terbuka dan ada yang tertutup, apabila kedua-duanya terbuka atau tertutup maka harus diulangi sampai salah satunya terbuka sedang lainnya tertutup. Bila sudah selesai maka pemain-pemain yang tempurungnya terbuka berkumpul menjadi satu regu, demikian juga pemain yang tempurungnya tertutup menjadi satu regu yang lain. Sebelum tempurung dipukulkan tadi telah dimusyawarahkan bahwa tempurung yang terbuka akan memulai permainan.

Regu yang memulai permainan misalnya regu A berdiri di depan garis dan regu lainnya yaitu regu B meletakkan tempurungnya berjejeran pada garis yang lain (lihat denah permainan).

Tempurung dijepit dari pinggirnya diantara ibu jari kaki kanan, kedua tangan dilipat di pinggang. Dalam ke-



Tempurung dijepit.

adaan demikian semua pemain melompat-lompat ke depan dengan kaki kiri melewati garis B dan belok kiri kembali ketempat semula. Tempurung regu B tak boleh disentuh dan tempurung yang dijepitnya juga tak boleh jatuh. Bila terjadi kesalahan dan pelanggaran maka regu ini gagal dan digantikan regu lain. Bila regu A ini berhasil maka regu ini mendapat nilai satu.

Tahap kedua.

Karena regu A tadi berhasil maka regu A melanjutkan permainan dengan memasukkan tempurung di lutut kanan, tangan dipinggang dan melompat-lompat kedepan dengan kaki kiri melewati garis B dan kembali ketempat semula. Bila tidak gagal maka regu ini mendapat nilai satu lagi. Gerakan ini agak sulit dan biasanya ada yang gagal. Bila gagal digantikan oleh regu B, dan regu B akan memulai dari gerakan pertama.

Tahap ketiga.

Dalam tahap ketiga ini tempurung dijepit dibawah lutut antara betis dan paha kanan, tangan dilipat diping-



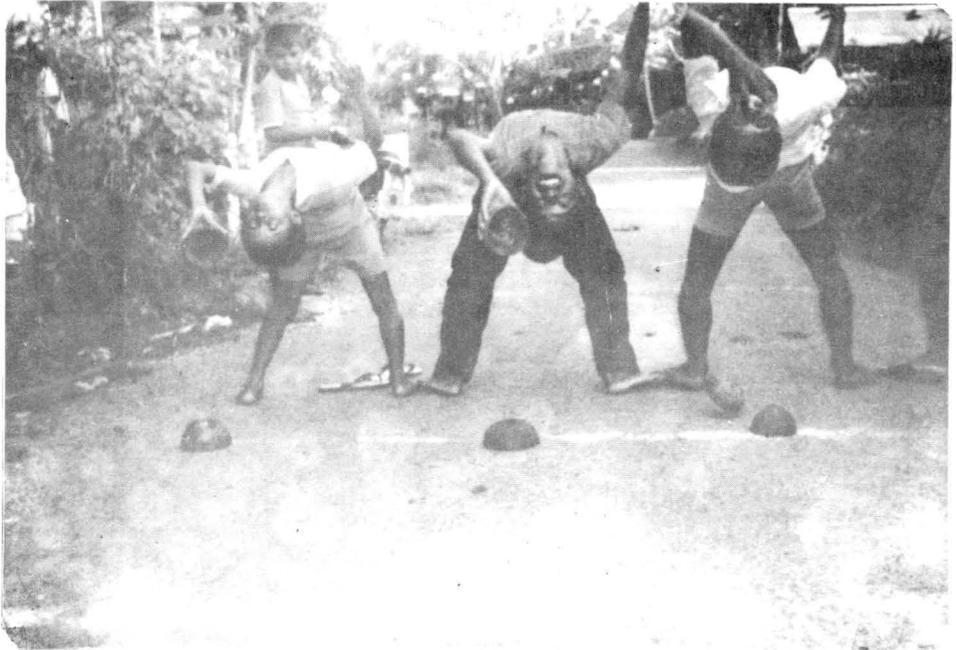
Tempurung dijepit dengan paha.

gang kemudian lompat-lompat kedepan melewati garis batas dan kembali dan mendapai nilai satu.

Tahap keempat.

Dalam tahap keempat ini tempurung dipegang ditangan kanan, tangan kiri dipinggang, angkat kaki kanan dan melompat-lompat kedepan garis batas dan tidak boleh melewati garis batas, disini berhenti dan berdiri dengan kedua kaki lalu membalik membelakangi garis batas tersebut dibelakang tempurung lawan.

Dengan sikap "Ero" (bahasa daerah artinya kayang) tempurung dilempar kebelang harus kena tempurung lawan yang ada ditanah, bila salah berarti gagal dan bila berhasil nilainya dua.



Melempar tempurung sambil kayang.

Tahap kelima.

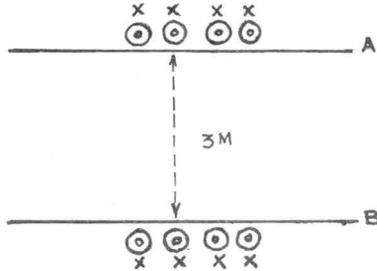
Dalam tahap terakhir ini tempurung dipegang dengan tangan kanan mukanya kebawah dan dari sisi kiri dilempar kedepan menuju tempurung lawan yang ada ditanah. Syaratnya tempurung lawan harus kena dan tetap tertutup. Bila kena tetapi tempurungnya terbuka berarti gagal dan diulang pada tahap lain. Untuk tahap ini nilainya satu, sehingga semua tahap ini nilainya enam Regu yang mencapai nilai ini lebih cepat merekalah yang menang.

3.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Regu yang menang dalam permainan ini ialah yang lebih dahulu memperoleh nilai enam berarti kurang banyak membuat kegagalan-kegagalan dalam tahap-tahap permainan. Regu yang kalah yaitu regu yang tak dapat mencapai nilai enam padahal permainan sudah berakhir. Regu yang kalah ini harus menerima / melaksanakan hu-

kuman yang diminta oleh regu yang menang misalnya regu yang kalah harus memikul / menggendong regu yang menang sejauh 30 meter dan lain-lain.

Denah / Arena permainan.



Keterangan.

- 1. = Tempurung
- 2. = Garis batas daerah permainan
- 3. = Batas daerah permainan + 6 m s/d 8 m
- 4. = Regu A dan regu B (A - B)
- X = Para pemain.

3.9. Peranannya masa kini.

Permainan "Ero Tampurung" ini sekarang sudah tak pernah dimainkan lagi dibandingkan dengan pada waktu dulu, maka keadaannya makin merosot.

Latar belakang yang menyebabkan permainan ini merosot / menurun, ialah adanya pengaruh bentuk-bentuk permainan yang agak modern dan sangat kompleks, alat-alatnya relatif dan murah dan mudah didapat. Dari segi lain anak-anak di desa lebih tertarik pada sesuatu permainan yang baru dengan alat-alat modern yang datang dari luar dan berkecenderungan untuk meninggalkan permainan-permainan aslinya, sebab dianggap sudah kuno.

Masuknya hal-hal yang baru yang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat ini disebabkan adanya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

3.10. Tanggapan masyarakat.

Mengingat fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana bagi anak-anak laki-laki dan wanita untuk mengisi waktu ter-

luang dan bertujuan membina dan membentuk ketrampilan jasmani mengandung unsur kompetitif, rekreatif dan edukatif yang tidak bertentangan dengan adat kebiasaan masyarakat setempat, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk dan dikembangkan serta perlu memberikan bimbingan dan pengarahannya demi kelanjutan generasi-generasi mendatang.

---- o0o ----

4. SIKUWAL KUI

4.1. Nama permainan :

Di kepulauan Tanimbar terdapat dua kecamatan yaitu Kecamatan Tanimbar Utara ibukotanya Larat dan Kecamatan Tanimbar Selatan ibukotanya Saumlaki, terdapat di Kabupaten Maluku Tenggara. Kepulauan Tanimbar ini terdiri dari beberapa buah pulau antara lain pulau Yamdena, pulau Selaru dan pulau Fordata.

Permainan anak-anak yang diinventarisasi ini secara umum terdapat di kepulauan Tanimbar dan khususnya terdapat di pulau Yamdena, pulau Selaru dan pulau Fordata dan terkenal dengan nama "Sikuwal Kui" artinya lempar bia (siput).

Nama lain untuk permainan ini dalam bahasa Indonesia ialah "Main kemiri", sebab kemiri dipakai sebagai salah satu alat dalam permainan dan dipakai sebagai taruhan.

Secara etimologis istilah "Sikuwal Kui" terdiri dari dua kata yaitu "Sikuwal" yang berarti melempar dan "Kui" artinya bia atau siput.

Masyarakat di kepulauan Tanimbar baik di pulau Yamdena atau di pulau Selaru dan di pulau Fordata, biasa mengenalnya dengan nama "Sikuwal Kui" yang berarti lempar bia atau main kemiri.

4.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan "Sikuwal Kui" ini lasimnya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan boleh juga anak-anak wanita atau campuran pada siang hari untuk mengisi waktu senggang dan pelaksanaannya tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu. Disamping itu juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan relegio magis.

Permainan ini kebanyakan dimainkan pada musim panen kemiri, sebab sebagai telah dikatakan tadi bahwa kemiri dipakai sebagai salah satu alat yaitu berupa taruhan.

4.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Sebagai diketahui bahwa di kepulauan Tanimbar khususnya di Kecamatan Tanimbar Selatan, terdapat kelompok-kelompok sosial tertentu dalam masyarakat misalnya kelompok Mela (bangsawan) dan kelompok Iria (budak / rakyat biasa), namun demikian tidak menyebabkan adanya pemisahan dalam keadaan sosial masyarakat.

Kedua golongan sosial tadi hanya berpengaruh dalam masalah-masalah perkawinan saja antara kedua golongan ini misalnya diantara mereka dilarang kawin-mawin, tetapi antara dengan anggota masyarakat lain sama saja seperti dalam permainan anak-anak tidak ada perbedaan prinsip.

Permainan "Sikuwal Kui" ini sangat disayangi oleh anak-anak di desa-desa antara lain didesa Walerang pulau Fordata tempat permainan ini dipungut.

4.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan "Sikuwal Kui" ini sudah ada sejak dulu kala namun agak sukar ditentukan bilamana dimulainya dan untuk diketahui bahwa permainan ini tidak berasal dari luar tetapi merupakan warisan budaya asli daerah setempat yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Peralatan yang dipakainya juga asli khas daerah dan permainan ini masih dimainkan sampai sekarang tanpa ada kemerosotan. Nilai-nilai budaya yang terkandung didalam permainan ini sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku didaerah ini pada umumnya dan merupakan aspirasi masyarakat, sebab itu terasa perlu permainan ini dibina terus dan dijaga kelestariannya diwaktu mendatang.

4.5. Peserta / Pelaku :

Jumlah.

Jumlah pemain yang biasa memainkan permainan ini selalu genap, jadi dua orang, empat orang dan seterusnya.

Usia.

Usia para pemain antara umur 6 tahun sampai 12 tahun.

Jenis kelamin.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki, boleh juga anak-anak perempuan dan boleh juga campuran.

Kelompok sosial.

Yang memainkan peranan ini yaitu anak-anak dari semua lapisan masyarakat dan tidak dikhususkan pada golongan-golongan tertentu saja.

4.6. Peralatan / Perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah :

- kulit bja (cangkang dari siput pelecipoda)
- kemiri
- tempurung kelapa
- sepotong kayu ukuran kira-kira 3 cm x 6 cm (tonggak)
- batu-batu kecil untuk mengundi.

4.7. Iringan permainan :

Permainan Sikuwal Kui ini tidak diiringi oleh lagu dalam pelaksanaannya.

4.8. Jalannya permainan :

Persiapan.

Anak-anak yang sudah berhasrat untuk bermain mulai mengajak teman-temannya. Bila sudah siap pemain yang dibutuhkan maka mereka mulai mempersiapkan peralatan yang diperlukan mengumpulkan kemiri untuk taruhan. Banyaknya tiap pemain sesuai yang dikehendaki bersama.

Aturan permainan :

Permainan ini dalam pelaksanaannya memerlukan beberapa aturan permainan.

1. Setiap pemain yang akan memulai lemparannya mesti berdiri dibelakang garis batas dan tidak boleh mengangkat salah satu kaki.
2. Cara melempar yaitu sikap tangan (tangan kanan) dari sisi badan kiri data kearah depan.
3. Bila tonggak terkena dan jatuh maka pemainnya dianggap menang dan dapat mengambil kemiri-kemiri teruhannya.
4. Kemiri yang dipakai untuk melempar kemiri-kemiri dalam tempurung waktu melempar ternyata keluar dianggap gagal. Lemparan yang berhasil yaitu apabila kemiri itu tak keluar, sedang yang sempat terlempar keluar kemiri-kemiri itu diambil oleh pelempar.
5. Pemain yang berhasil melempar dapat melanjutkan lemparannya.
6. Pemain yang lemparannya gagal diganti oleh pemain berikutnya.
7. Ditentukan secara musyawarah banyaknya kemenangan dalam setiap tahap misalnya 10 kemenangan.

8. Permainan akan berakhir bila semua pemain telah menyetujuinya.

Tahap-tahap permainan :

Tahap pertama : Tahap pertama ini disebut "Sikuwil Kui"

Pemain yang sudah siap untuk bermain misalnya empat orang. Mereka mencari nomor urut diantara mereka untuk memulai permainan dengan jalan mengundi dengan mempergunakan batu-batu kecil sebanyak empat buah, digoyang-goyang dalam genggamannya kedua tangan lalu dikeluarkan satu demi satu. Batu siap yang keluar nomor satu dialah yang memulai permainan dan seterusnya.

Pemain pertama memulai melempar tonggak dengan mempergunakan kulit bia. Bila tonggak jatuh maka pemain ini berhak mengambil semua taruhan. Setelah taruhan diganti ia masih meneruskan melempar, bila salah lemparannya baru diganti oleh orang berikut dan seterusnya.

Bila sudah berjumlah 10 kemenangan dalam tahap pertama ini dibuat oleh para pemain maka mereka berpindah ketahap kedua. Yang dimaksudkan dengan 10 kemenangan ialah 10 kali kemiri-kemiri taruhan diangkat.

Tahap kedua :

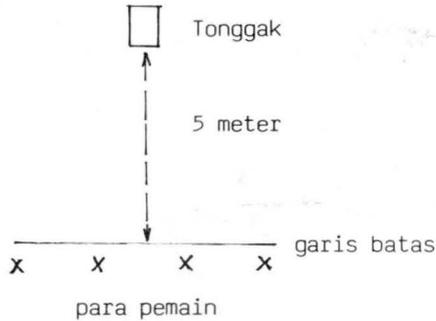
Tahap kedua ini disebut tahap **Sibaodin** yang artinya melempar kemiri. Kata Sibaodin adalah istilah yang berasal dari bahasa Fordata yang terdiri dari kata **siba** artinya lempar dan **odin** artinya kemiri yang dipakai untuk melempar.

Pemain dalam tahap kedua ini berpasangan duduk ditengah berhadap-hadapan sedang tempurung yang berisi kemiri taruhan diletakkan ditengah-tengah. Jumlah taruhan mulai dengan satu sampai sua saja. Setiap pasangan memulai bertanding mulai nomor satu melempar. Cara melempar dari arah kanan kekiri dengan hati-hati sekali agar kemiri yang dipakai sebagai alat untuk melempar tidak keluar dari tempurung tetapi yang keluar adalah kemiri-kemiri taruhan. Kemiri taruhan yang keluar diambil. Bila lemparan gagal yaitu alat pelempar keluar maka diganti oleh pemain berikut.

Bila sudah mencapai sepuluh kemenangan maka permainan diakhiri.

Denah permainan.

Tahap pertama.
(Sikuwal Kui)



Tahap kedua.
(sibaodin)



Keterangan :

- A = Tempurung berisi kemiri
- B = Pasangan pemain
- X = Para pemain.

Konsekwensi kalah menang :

Setiap pemain yang lemparannya berhasil dikatakan bahwa pemain itu menang dan sebagai konsekwensi dari kemenangan ini ia memperoleh kemiri dari :

- Tahap pertama (Sikuwal Kui) : Pemain yang dapat mero-bokkan tonggak, semua kemiri taruhan menjadi miliknya.
- Tahap kedua (Sibaodin) : Pemain yang menang yaitu pemain yang berhasil melempar keluar kemiri dari dalam tempurung. Satu, dua atau lebih butir yang sempat keluar itulah yang berhak diambil oleh pemainnya.

Pemain yang kehilangan kemirinya adalah pemain yang kalah.

Tidak ada hukuman yang harus dijalankan oleh setiap pemain yang kalah sebagai konsekuensi kalah menang tetapi konsekuensinya hanya bahwa pemain yang kalah itu menderita kerugian sebab ia kehilangan kemirinya, sedang pemain yang menang memiliki banyak kemiri sebagai akibat kemenangannya.

4.9. Peranan masa kini.

Permainan Sikuwal Kui ini dimainkan sebagai pengisi waktu terluang dan rekreasi disamping unsurnya yang kompetitif menyebabkan anak-anak bertanding dengan serius merebutkan kemenangan dan unsur-unsur edukatif yang dikandungnya menyebabkan anak-anak tidak terpengaruh untuk menjadikan kesempatan ini sebagai arena perjudian.

Unsur-unsur permainan inilah menyebabkan anak-anak usia muda terlibat dalam suatu kegiatan sosialisasi yang besar didalam masyarakat.

Permainan ini dirasa perlu untuk dibina terus demi pembinaan generasi dimasa mendatang.

4.10. Tanggapan masyarakat.

Oleh karena fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana bagi anak-anak laki-laki dan perempuan untuk mengisi waktu terluang serta bertujuan membina dan membentuk ketrampilan jasmani dan mengandung unsur kompetitif, rekreasi dan edukatif yang tidak bertentangan dengan adat kebiasaan masyarakat setempat, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk dan dikembangkan serta perlu memberikan bimbingan dan pengarahan demi kelanjutan generasi-generasi mendatang.

--- o0o ---

5. TEV - TEV KOMIN

5.1. Nama permainan : Tev-Tev Komin.

Permainan ini di namakan dalam bahasa daerah Kei "Tev-Tev Komin" artinya tumbuk serbuk embal.

Secata etimologis "Tev-Tev Komin" berasal dari kata-kata "Tev-Tev" artinya tumbuk dan "Komin" artinya serbuk embal yang masih melekat pada embal yang sudah selesai dijemur.

Sebagai diketahui bahwa salah satu makan pokok daerah Kei adalah Embal. Embal merupakan makanan yang sudah siap untuk dimakan terbuat dari ubi kayu yang diparut lalu dikeringkan kemudian dibakar dalam suatu acuan dari tanah (dalam bahasa Ambon porna). Bila sudah selesai dimakan dengan lauk-pauk yang lengkap yaitu ikan dan sayur sehingga merupakan porsi makanan yang bergizi.

Permainan "Tev-Tev Komin" sebagai salah satu permainan anak-anak di daerah Kei Besar dan Kei Kecil ini, ada mempunyai hubungan dan sekaligus memberikan penghayatan kembali tentang proses pembuatan makanan pokok dimaksud.

5.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan "Tev-Tev Komin" ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan pada umumnya pada siang hari, tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan juga tidak mempunyai hubungan dengan masalah magis maupun agama.

Permainan ini bertujuan mengisi waktu senggang dan membina kerja sama diantara pemain.

5.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

"Tev-Tev Komin" merupakan salah satu permainan anak-anak yang penyelenggaraannya meliputi semua lapisan masyarakat dan bukan hanya pada golongan tertentu saja. Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional dan tidak membutuhkan persyaratan tertentu bagi pelaksanaannya.

5.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan ini sudah dikenal sejak nenek moyang dan sampai sekarang masih merupakan warisan budaya antar generasi yang masih senang memainkannya. Kapan mulainya permainan ini dikenal tidak dapat ditentukan secara pasti karena tidak ada tulisan-tulisan tentang

hal ini. Tetapi yang pasti adalah bahwa permainan ini masih tetap merupakan warisan budaya dan digemari oleh semua lapisan dan kelas masyarakat. Permainan ini hampir merata diseluruh desa pada Kecamatan Kei Kecil dan Kei Besar.

5.5. Peserta / pelaku :

5.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain antara dua orang sampai lima orang.

5.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 6 tahun dan 10 tahun.

5.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan anak-anak perempuan dan umumnya dimainkan oleh semua anak-anak perempuan.

5.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak dari semua lapisan masyarakat boleh memainkan permainan ini, tidak diutamakan pada golongan tertentu.

5.6. Peralatan / Perlengkapan permainan.

Tidak ada alat-alat atau perlengkapan yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan permainan ini.

5.7. Iringan permainan.

Permainan ini juga tidak diiringi dengan lagu-lagu, tetapi untuk membantu jalannya permainan agar permainan itu berjalan serasi dan teratur maka dipergunakannya syair-syair, seperti tercantum pada tahap permainan.

5.8. Jalannya permainan :

5.8.1. Perisipan.

Beberapa orang anak yang ingin bermain mengumpulkan rekan-rekannya hingga cukup dan dimulailah permainannya.

5.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini tidak mempunyai peraturan-peraturan.

5.8.3. Tahap-tahap permainan :

Tahap pertama :

Semua pemain duduk dalam bentuk lingkaran dengan tangan dikepalkan dan disusun satu diatas yang lain (semua tangan pemain disusun menjadi satu).



Duduk sambil menyusun tangan.

Pemain yang tangannya tersusun paling atas hanya menyusun tangan kirinya saja sedangkan tangan kanan dipergunakan sebagai penumbuk untuk menumbuk susunan kepalan tangan yang ada. Waktu menum-

buk ia mengucapkan syair sebagai berikut :

”Tev-Tev Komin, Komin walase soi wala-wala masa kite kaito mean Bula sa sam ru bubur masa Vadilo, butembuten velar”. Syair ini bila diterjemahkan menjadi : ”Tumbuk-tumbuk serbuk sambil diaduk menjadi bubur”. Setiap kali diucapkan syair sampai dengan kata Velar maka kepalan yang paling bawah dibuka. Syair diulang dan penumbukan dilakukan seterusnya sampai semua kepalan terbuka.

Tahap kedua.

Sesudah semua tangan terbuka maka tangan tidak boleh diangkat sehingga berada dalam bentuk susunan tangan. Orang yang tadi menumbuk kemudian dengan jari telunjuk tangan kanannya mengebor susunan tangan tersebut. Pengeboran ini dilakukan diantara telunjuk dan jari tengah. Pengeboran ini berlangsung sampai tiga kali dan setiap kali mengebor diucapkan syair yang berbeda-beda.

Pengeboran pertama syair sebagai berikut :

”Sung-sung kerbuit, sumba veive”

Artinya : Tusuk dengan jari sampai sedalam-dalamnya. Waktu menyebutkan Sumba Veive ujung telunjuk yang dipakai untuk mengebor diciumkan kepada semua pemain. Para pemain setelah mencium lalu menyebutkan kata ”maat” yang berarti mentah.

Setelah para pemain mengucapkan ”maat” maka pengeboran kedua dilakukan. Setelah mengebor dengan mengucapkan syair yang tadi dan waktu pada kata ”sumba veive”, telunjuk yang mengebor kembali diciumkan kepada para pemain.

Para pemain setelah mencium lalu menyebutkan kata ”nabre” artinya separuh masak.

Setelah itu pengeboran ketiga dilakukan dengan mengucapkan syair tadi dan bila sampai pada kata Sumba Veive telunjuk lalu kembali diciumkan kepada para pemain. Pemain kemudian mengucapkan kata ”batahan rak” artinya sudah masak.



Tangan dibuka dan ditusuk.

Tahap ketiga.

Sesudah selesai proses pengeborannya ketiga kali, tangan peserta masih tetap dalam keadaan tersusun, kemudian oleh pemain yang tangannya dipakai mengebor dicubitnya satu persatu tangan yang tersusun.

Tangan-tangan itu satu demi satu diangkatnya dalam keadaan tercubit dan diletakkan pada sebelah menyebelah pundak temannya. Perlu ditambahkan bahwa setiap kali tangan dicubit dan dibawa kebahu temannya diucapkan syair "kisliman o rat en tub ngaban ya" yang berarti cubit tangan taruh dibahu.



Tangan diletakkan dipundak.

Setelah semua tangan terangkat dan berada dibahu teman-teman, maka terbentuklah suatu lingkaran dimana semua tangan yang membentuk lingkaran itu berada dikedua pundak teman.

Bila semua tangan telah berada dalam keadaan demikian maka para pemain beramai-ramai mengucapkan kata/syair "tesian nirahan der fra enleko0000". Syair ini merupakan komando yang sekaligus mengandung arti sebagai berikut : "Rumah ibu miskin terbuat dari kayu besi.

Ucapan ini seolah-olah mengandung makna bahwa masing-masing peserta tidak akan kalah karena memiliki

tenaga yang kuat waktu mengucapkan syair tadi. Para pemain berdiri dan saling dorong-mendorong dan berusaha membuktikan bahwa ucapan syair tersebut memang benar sesuai dengan kenyataan dimana ia tidak mampu ditolak oleh temannya.



Saling dorong.

Oleh karena setiap pemain berusaha memenangkan lawannya maka pada akhirnya semua pemain jatuh bertindasan dan dengan demikian berakhir permainan itu.

5.8.4. Konsekuensi kalah menang.

Konsekuensi kalah menang tidak ada dalam permainan ini karena sifat sebagai rekreasi dan pengisi waktu senggang saja.

5.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak di Kecamatan Kei Besar maupun Kei Kecil. Pelaksanaannya tidak memerlukan alat-alat dan persiapan-persiapan yang lama sehingga sangat mudah dan praktis dilaksanakan.

Nilai-nilai budaya yang dikandungnya juga mempunyai peranan masa kini, yaitu memupuk persahabatan antar pemuda dan anak-anak, melatih kekuatan jasmani sekaligus memberikan kesegaran rohaniyah.

Desa-desa di Kecamatan Kei Besar dan Kei Kecil tidak terhitung sebagai desa-desa terpencil karena komunikasi berupa radio dan televisi sudah tersebar dimana-mana. Setiap komunikasi yang lancar akan membawa perubahan-perubahan yang baru, yang turut mempengaruhi nilai-nilai budaya tradisional. Permainan Tev-Tev Komin sebagai suatu warisan budaya dari generasi kegenerasi hingga kini masih populer.

5.10. Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan permainan ini sebagai salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak laki-laki dan wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku dimasyarakat, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan perlu dipupuk dan dikembangkan terus serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang terarah dan terpadu.

---- o0o ----

6. K A T R I

6.1. Nama Permainan.

Kecamatan Saparua yang terletak di Kabupaten Maluku Tengah ibukotanya Saparua. Salah satu jenis permainan anak-anak yang sejak dulu kala telah dikenal oleh masyarakat dipulau Saparua dengan nama Katri. Katri bukanlah istilah bahasa daerah tetapi bahasa Indonesia.

Permainan ini untuk masyarakat dipulau Haruku, pulau Nusalaut pula Ambon dan pula Saeram dinamakan juga Katri.

Di daerah Tobelo dan Galela Kabupaten Maluku Utara permainan Katri ini dinamakan dalam bahasa daerah "Tokulele" yang artinya menyeberang jembatan.

Nama lain dari permainan ini dalam padanannya dalam bahasa Indonesia ialah "Pukul tunggang". Istilah katri bukanlah dari bahasa daerah melainkan diambil dari bahasa Indonesia, sedang padanannya pukul tunggang, diberikan nama demikian sebab dasar dari pada permainan ini ialah "memukul" kayu kecil yang disebut kayu katri. Sedang kata "tunggang" ini dimaksudkan karena hukuman yang akan wajib dilaksanakan oleh orang-orang yang kalah ialah "ditunggang" (dikuda) oleh orang-orang yang menang beberapa meter jauhnya.

Seperti diketahui bahwa pula Saparua terletak di dalam Kecamatan Saparua, pulau Haruku terletak di Kecamatan Haruku kesemuanya merupakan gugusan pulau-pulau yang disebut kepulauan Lease terdiri dari pulau Haruku, pulau Saparua dan pula Nusalaut.

6.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Katri ini merupakan suatu permainan yang sangat memerlukan ketrampilan dan kecekatan seseorang, yang biasanya dimainkan kapan saja apabila dikehendaki oleh para penggemarnya. Dengan demikian permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu. Itulah sebabnya permainan katri boleh dimainkan oleh siapa saja dan tidak terbatas pada suatu kelompok tertentu.

Permainan ini biasa dimainkan pada siang hari oleh anak-anak laki-laki namun sering-sering boleh dimainkan juga oleh anak-anak perempuan sendiri dan tidak secara campuran.

6.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Seperti telah dijelaskan diatas bahwa permainan ini boleh dimainkan oleh siapa saja dari golongan apapun tidak dibeda-bedakan.

Permainan ini mementingkan ketrampilan jasmani dan bersifat rekreasi. Unsur kompetitif dan edukatif selalu terdapat dalam permainan ini yaitu bahwa setiap pemain/regu selalu berusaha untuk memenangkan lawannya dalam ukuran-ukuran yang sesuai dengan peraturan dan kebiasaan ini akan membentuk mental yang sportif.

6.4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Permainan Katri ini sudah dikenal sejak dulu kala oleh masyarakat di kepulauan Lease, di pulau Ambon, di pulau Seram dan di pulau Buru. Sampai sekarang permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak dan masih memegang teguh pada sistem permainannya dengan tidak mendapat perubahan.

Biarpun disana sini timbul bermacam-macam permainan baru seperti sepak bola, kasti, younders, dan juga tersebar di toko-toko beraneka macam alat-alat permainan modern, namun kelihatan bahwa kesemuanya itu tak mengurangi perhatian anak-anak terhadap permainan katri ini.

Alat-alat permainan yang dibeli ditoko-toko dapat dimainkan secara individual namun lama kelamaan mereka bosan sebab sifat sosial dalam dirinya yang ingin mendapatkan kepuasan melalui interaksi dengan rekan-rekannya perlu mendapat perhatian.

Dengan demikian salah satu permainan anak-anak yang merupakan salah satu wadah pemenuhan hasrat dimaksud ialah permainan Katri.

6.5. Peserta / pelaku :

6.5.1. Jumlah.

Permainan ini biasa dimainkan secara perorangan maupun kelompok. Bila secara perorangan biasa berjumlah 2 sampai 3 orang dan bila berkelompok dapat 4 orang sampai 6 orang.

6.5.2. Usia.

Anak-anak yang ikut dalam permainan ini umumnya berusia 10 tahun sampai 15 tahun, namun ada juga yang usia lebih ataupun kurang dari batas tersebut.

6.5.3. Jenis kelamin.

Anak-anak laki-laki yang biasa memainkan permainan ini, dan sering-sering juga anak-anak wanita tetapi tidak pernah secara campuran.

6.5.4. Kelompok sosial.

Para pemain berasal dari semua lapisan masyarakat dan tidak dikhususkan kepada kelompok-kelompok sosial tertentu. Jadi memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siapa saja untuk ikut bermain bila telah mengetahui cara-caranya.

6.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan katri ini didalam pelaksanaannya hanya mempergunakan peralatan / perlengkapan berupa :

- Dua potong kayu yang bulat dengan garis tengah kira-kira 1,5 Cm sampai 2 Cm, yang satu panjangnya kira-kira 15 Cm dan yang satu lagi kira-kira 45 Cm, jadi perbandingan panjang 1 : 3. Alat-alat itu dibuat oleh anak-anak sendiri menurut keinginannya masing-masing.

Gambar peralatan sebagai berikut :

 Kayu panjang ± 45 cm.

 Kayu pendek ± 15 cm.

- Tanah lapang ukuran ± 10 x 30 m

6.7. Iringan permainan.

Permainan Katri ini didalam pelaksanaannya tidak menggunakan iringan musik atau bunyi-bunyian apapun juga.

6.8. Jalannya permainan.

6.8.1. Persiapan.

Para pemain yang telah siap untuk bermain beramai-ramai mempersiapkan alat-alat dan arena pertandingan, yaitu membuat lobang kecil yang agak serong ditanah, panjangnya kira-kira 15 Cm dan dalamnya ± 8 - 10 Cm sedemikian rupa sehingga apabila kayu yang pendek dimasukkan kedalam lobang yang serong itu maka ada ± 5 - 7 Cm yang tersembul keluar yang

membentuk sudut dengan permukaan tanah $\pm 30^\circ$
Lobang ini menurut panjang lapangan permainan.

Bila permainan ini dimainkan berkelompok maka mula-mula pemain dibagi menjadi kelompok, baru diadakan undian regu mana yang akan memulai pertandingan. Bila permainannya secara perorangan, langsung diadakan undian mencari urutan giliran.

6.8.2. Aturan permainan.

Setelah persiapan sudah mantap para pemain mulai menetapkan aturan-aturan permainan sebagai berikut :

- 1) Menetapkan beberapa jumlah nilai tertinggi yang harus dicapai misalnya 1000. Seseorang / regu yang mencapainya lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang.
- 2) Kayu yang pendek bila ditangkap oleh seseorang/ regu penjaga nilai ditentukan misalnya 5 (lima), dan pemain dinyatakan mati dan giliran pemain berikutnya.
- 3) Kayu yang pendek bila satu kali dipukul dari lobang dan tidak terangkat keatas dianggap gagal.
- 4) Bila kayu pendek dipukul dan terangkat keatas dan langsung dipukul transeval sejajar dengan tanah dan jatuh, maka jaraknya dari tempat jatuh dihitung ke-lobang dengan memakai kayu panjang sebagai ukuran. Setiap panjang kayu itu nilainya 1 (satu). Bila kayu ini waktu dipukul dan sempat ditangkap oleh regu penjaga lapangan nilainya 5 (lima) (lihat nomor 2 diatas), dan pemainnya dinyatakan gagal.
- 5) Bila kayu yang pendek dipukul dan terangkat keatas dan dipukul lagi satu kali keatas baru dipukul transversal, maka ukurannya dipakau kayu pendek, sedang apabila dua kali dipukul keatas baru dipukul transversal nilainya dua kali jarak, dan seterusnya menurut ketrampilan masing-masing pemain.
- 6) Permainan pada tahap kedua dinyatakan mati apabila :

- Kayu pendek yang dilambung keatas gagal dipukul oleh pemain.
- Kayu pendek yang dilempar oleh lawan kearah lobang gagal dipukul oleh pemain.

6.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Pemain yang akan memulai pertandingan berdiri diujung lobang menghadap lapangan permainan. Kayu pendek diletakkan melintang diatas lobang. Kedua kaki dibuka sedikit, ujung kayu yang panjang dipegang dengan kedua tangan sedang ujungnya yang satu lagi diletakkan didalam lobang dan menyinggung kayu yang pendek.

Dalam posisi yang demikian kayu yang pendek itu dicungkil sekuat-kuatnya kedepan (bila ditangkap pemain penjaga nilainya 5 dan pemain dinyatakan mati). Kemudian kayu yang panjang diletakkan melintang ditanah diatas lobang, sedang pemain lawan penjaga lapangan tadi berdiri ditempat kayu yang pendek jatuh tadi dan melemparkan kayu yang pendek itu kearah kayu panjang yang terletak ditanah. Bila kena maka pemainnya mati dan diganti dengan orang lain dalam kelompok atau pemain berikut bila permainan perseorangan.

Bila tidak kena maka pemain dapat melanjutkan ketahap kedua dan tahap pertama ini belum mendapat nilai.

Tahap Kedua.

Pada tahap kedua ini pemain memegang kayu pendek dan panjang sekaligus pada satu tangan, yang pendek disebelah depan dan panjang disebelah belakang, kemudian kayu pendek dilambung keatas dan dipukul sekuat-kuatnya kedepan dengan kayu yang panjang. Bila kayu kecil ini dapat ditangkap oleh lawan maka nilai 5 diperolehnya dan pemain dinyatakan mati lalu diganti pemain berikutnya.

Bila kayu kecil tersebut tak dapat ditangkap maka kayu itu diambil dan dilemparkan dari tempat jatuhnya tadi ke arah lobang dimana pemain tadi berdiri. Kayu



Kayu pendek akan dipukul.

ini diusahakan dipukul kembali sejauh-jauhnya oleh pemain tadi. Bila berhasil pukulannya maka mulai dihitung jarak jatuhnya dengan lubang dan kayu pendek itu sebagai alat ukurnya. Jumlah jarak yang dihitung dengan kayu itu menunjukkan jumlah nilainya. Andai-kata pukulannya salah maka dianggap mati dan diganti.

Tahap Ketiga.

Dalam tahap ketiga ini kayu pendek dimasukkan salah satu ujung lobang sedemikian rupa sehingga ujung yang satu lagi tersembul keluar $\pm 5 - 7$ Cm dan membentuk sudut $\pm 30^\circ$ dengan permukaan tanah.

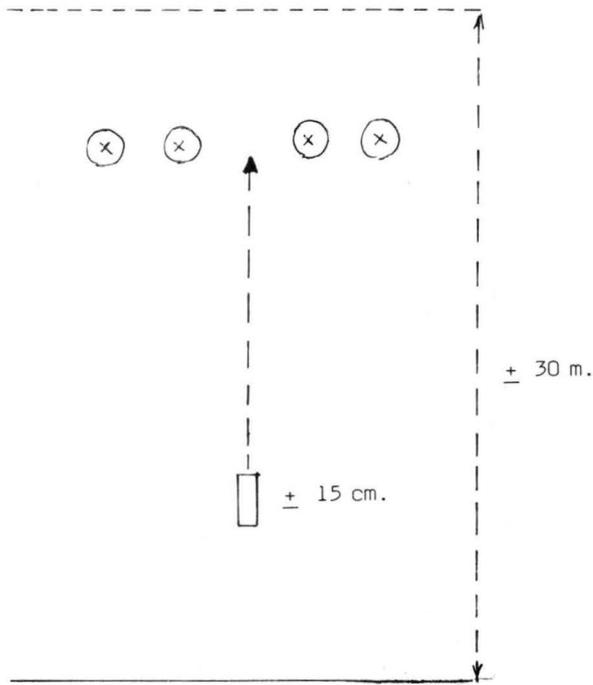
Kemudian kayu pendek dipukul dengan kayu panjang pada bagian ujung yaitu pada bagian yang tersembul, sehingga dengan demikian kayu pendek itu dapat terangkat melambung ke udara dan bila mungkin dipukul lagi ke atas beberapa kali barulah dipukul sejauh-jauhnya kedepan secara transversal. Bila kayu pendek dipukul, maka pemain dianggap mati.

Cara menghitung nilai dalam tahap ketiga ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bila kayu pendek waktu dipukul dari lobang melambung ke udara dan langsung dipukul kembali secara transversal kedepan maka ukurannya mempergunakan kayu panjang. Panjang jarak yang diukur dengan kayu panjang ini sama dengan jumlah nilainya.
- 2) Bila pada point 1 dan kayu pendek belum langsung dipukul transversal kedepan tetapi masih dipukul lagi satu kali lagi keatas baru kedepan, maka perhitungannya dengan ukuran kayu pendek.
Dan selanjutnya bila dipukul dua kali keatas, perhitungannya dengan kayu pendek dan dikali dua. Demikian pula bila dipukul tiga kali, dikali dengan tiga dan seterusnya.

Bila para pemain telah mencapai perhitungan nilai yang telah ditetapkan, maka permainan berakhir dan mereka/ kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Denah permainan.



Keterangan.

- X = pemain penjaga lapangan
- X = pemain yang akan bermain
- = lobang ditanah.
- = batas belakang
- - - - - = batas depan
- - - - - = batas daerah permainan.

6.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Setiap pemain / regu yang kalah mesti menjalankan hukuman yang telah ditetapkan. Bila ada peserta wanita maka hukumannya disesuaikan misalnya dengan mencubit telinganya saja. Sedang bagi peserta laki-laki yang kalah harus menggendong peserta yang menang sejauh 30 m pulang balik.

6.9. Peranannya masa kini.

Permainan Katri ini sekarang sudah agak jarang dimainkan oleh anak-anak bila dibandingkan dengan pada waktu dulu.

Hal-hal yang menyebabkan menurunnya perhatian anak-anak terhadap permainan ini tentu tak dapat disebutkan semuanya satu persatu namun oleh karena perhatian itu sedikit banyaknya dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, lingkungan dirumah, maupun lingkungan pendidikan dan kemajuan teknologi secara umum.

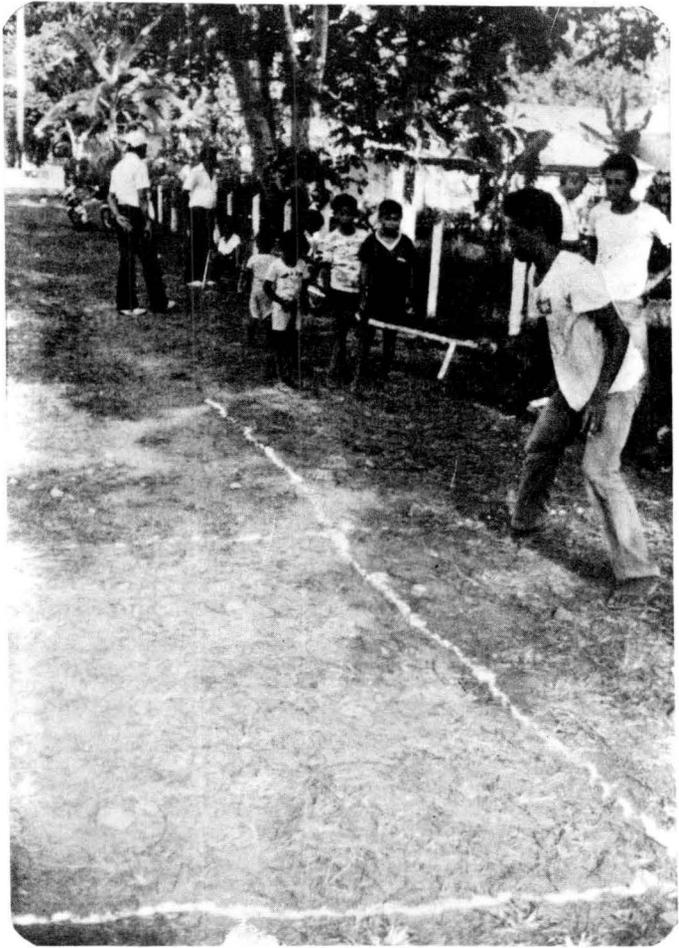
Keadaan lingkungan inilah yang secara berangsur-angsur memindahkan perhatiannya kepada permainan yang dianggapnya lebih relevan dengan waktu dan tempat. Demikian arti dan nilai-nilai yang berguna dari padanya diwarisi dan tetap dimiliki turun temurun sebagai alat pemersatu.

6.10. Tanggapan masyarakat.

Dapatlah dipahami bahwa permainan Katri ini juga merupakan salah satu sarana untuk anak-anak membina mental dan fisik yang berupa kepercayaan kepada dirinya sendiri, sportifitas mengakui keunggulan lawan, penampilan ketrampilan jasmani yang memadai. Unsur-unsur kompetisi, rekreasi dan edukasi yang dikandung oleh permainan ini menyebabkan permainan ini tidak pudar begitu saja dengan pudarnya perubahan lingkungan, namun masih tetap dihayati dan ditanggapi secara aktif.

Mengingat peranannya secara aktif masih dihayati setiap generasi turun temurun, maka disarankan agar permainan ini tetap didokumentasikan dan dikembangkan dimasa mendatang.

--- o0o ---



Kayu pendek akan dipukul.

ini diusahakan dipukul kembali sejauh-jauhnya oleh pemain tadi. Bila berhasil pukulannya maka mulai dihitung jarak jatuhnya dengan lubang dan kayu pendek itu sebagai alat ukurnya. Jumlah jarak yang dihitung dengan kayu itu menunjukkan jumlah nilainya. Andai-kata pukulannya salah maka dianggap mati dan diganti.

Tahap Ketiga.

Dalam tahap ketiga ini kayu pendek dimasukkan salah satu ujung lobang sedemikian rupa sehingga ujung yang satu lagi tersembul keluar $\pm 5 - 7$ Cm dan membentuk sudut $\pm 30^\circ$ dengan permukaan tanah.

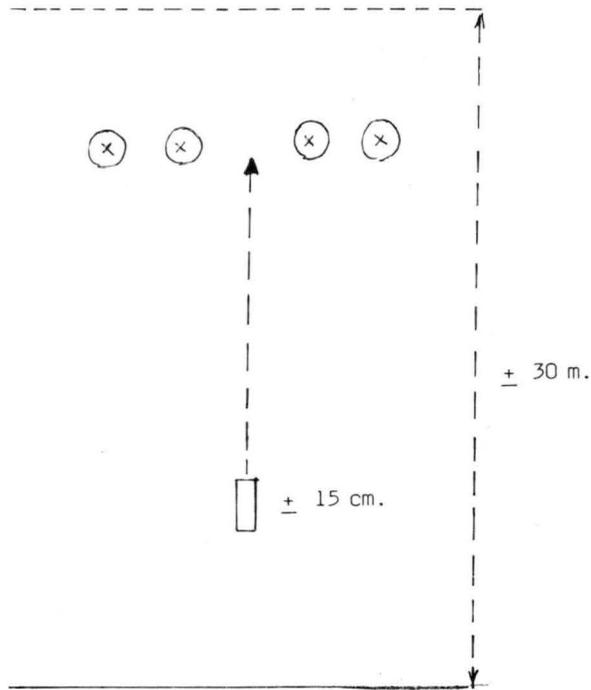
Kemudian kayu pendek dipukul dengan kayu panjang pada bagian ujung yaitu pada bagian yang tersembul, sehingga dengan demikian kayu pendek itu dapat terangkat melambung ke udara dan bila mungkin dipukul lagi ke atas beberapa kali barulah dipukul sejauh-jauhnya kedepan secara transversal. Bila kayu pendek dipukul, maka pemain dianggap mati.

Cara menghitung nilai dalam tahap ketiga ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bila kayu pendek waktu dipukul dari lobang melambung ke udara dan langsung dipukul kembali secara transversal kedepan maka ukurannya mempergunakan kayu panjang. Panjang jarak yang diukur dengan kayu panjang ini sama dengan jumlah nilainya.
- 2) Bila pada point 1 dan kayu pendek belum langsung dipukul transversal kedepan tetapi masih dipukul lagi satu kali lagi keatas baru kedepan, maka perhitungannya dengan ukuran kayu pendek.
Dan selanjutnya bila dipukul dua kali keatas, perhitungannya dengan kayu pendek dan dikali dua. Demikian pula bila dipukul tiga kali, dikali dengan tiga dan seterusnya.

Bila para pemain telah mencapai perhitungan nilai yang telah ditetapkan, maka permainan berakhir dan mereka/kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Denah permainan.



Keterangan.

- X = pemain penjaga lapangan
- X = pemain yang akan bermain
-  = lobang ditanah.
- = batas belakang
- - - - - = batas depan
- - - - - = batas daerah permainan.

6.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Setiap pemain / regu yang kalah mesti menjalankan hukuman yang telah ditetapkan. Bila ada peserta wanita maka hukumannya disesuaikan misalnya dengan mencubit telinganya saja. Sedang bagi peserta laki-laki yang kalah harus menggendong peserta yang menang sejauh 30 m pulang balik.

6.9. Peranannya masa kini.

Permainan Katri ini sekarang sudah agak jarang dimainkan oleh anak-anak bila dibandingkan dengan pada waktu dulu.

Hal-hal yang menyebabkan menurunnya perhatian anak-anak terhadap permainan ini tentu tak dapat disebutkan semuanya satu persatu namun oleh karena perhatian itu sedikit banyaknya dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, lingkungan dirumah, maupun lingkungan pendidikan dan kemajuan teknologi secara umum.

Keadaan lingkungan inilah yang secara berangsur-angsur memindahkan perhatiannya kepada permainan yang dianggapnya lebih relevan dengan waktu dan tempat. Demikian arti dan nilai-nilai yang berguna dari padanya diwarisi dan tetap dimiliki turun temurun sebagai alat pemersatu.

6.10. Tanggapan masyarakat.

Dapatlah dipahami bahwa permainan Katri ini juga merupakan salah satu sarana untuk anak-anak membina mental dan fisik yang berupa kepercayaan kepada dirinya sendiri, sportifitas mengakui keunggulan lawan, penampilan ketrampilan jasmani yang memadai. Unsur-unsur kompetisi, rekreasi dan edukasi yang dikandung oleh permainan ini menyebabkan permainan ini tidak pudar begitu saja dengan pudarnya perubahan lingkungan, namun masih tetap dihayati dan ditanggapi secara aktif.

Mengingat peranannya secara aktif masih dihayati setiap generasi turun temurun. maka disarankan agar permainan ini tetap didokumentasikan dan dikembangkan dimasa mendatang.

--- o0o ---

7. TUNIRU SEKOLAH BATU

7.1. Nama Permainan.

Desa Gurabati dimana permainan Anak-Anak ini dipungut terletak dipulau Tidore Kabupaten Maluku Utara. Masyarakat di desa Gurabati ataupun dipulau Tidore dan daerah-daerah sekitarnya menamakan permainan ini "TUNIRU SEKOLAH BATU".

Istilah ini berasal dari bahasa daerah Tidore dan secara etimologis "Tuniru" artinya bermain dan "Sekolah batu" adalah istilah dalam bahasa Indonesia, sebab permainan ini mempergunakan batu dan meniru murid-murid naik kelas di sekolah. Nama permainan ini adalah asli dari daerah ini dan tidak mendapat pengaruh dari daerah luar.

7.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Pelaksanaan permainan ini tidak didasarkan pada suatu peristiwa atau tradisi tertentu tetapi sangat bergantung dari kesempatan dan waktu dari anak-anak itu sendiri. Jadi penyelenggaraannya tidak terikat pada peristiwa-peristiwa sosial lainnya, tetapi berdiri sendiri-sendiri.

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan wanita tanpa adanya unsur-unsur kepercayaan religio magis yang terkandung dalam penyelenggaraan permainan tersebut.

7.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan Tuniru Sekolah Batu ini dapat dilakukan secara umum dan dapat dimainkan oleh siapa saja yang menggemarinya. Penyelenggaraannya tidak terbatas pada lingkungan kelompok sosial tertentu ataupun yang ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tradisional dalam lingkungan masyarakat.

7.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Menurut keterangan informan dan ditambah dengan beberapa orang tua yang pernah mengalami permainan ini semasa mereka anak-anak bahwa permainan ini sudah ada sejak nenek moyangnya dan diwariskan dari generasi ke generasi hingga sekarang.

7.5. Peserta / pelaku.

7.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain dalam permainan ini tidak dapat ditentukan secara pasti tetapi bergantung dari keada-

an pemain dan disini masing-masing regu 4 sampai 5 orang.

7.5.2. Usia.

Usia para pemain 6 sampai dengan 15 tahun.

7.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dapat dimainkan oleh pria dan wanita atau boleh juga campuran.

7.5.4. Kelompok sosial.

Semua anak dari golongan apa saja dapat ikut dalam permainan ini, tidak dikhususkan pada golongan tertentu saja.

7.6. Peralatan / perlengkapan.

Alat yang dipakai dalam penyelenggaraan permainan ialah :

- Batu kecil 2 buah untuk 2 regu yang berlomba.
- Sering-sering juga dipergunakan batu untuk tempat duduk para pemain, masing-masing sebuah.
- Kadang-kadang pemain memakai selimut sekedar untuk menghalangi pandangan lawan waktu menyembunyikan batu.

7.7. Iringan permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempergunakan iringan musik. Menurut keterangan mula-mula sekali permainan ini mempergunakan iringan musik, lama kelamaan hingga sekarang tidak lagi dan orang-orang tua sendiri sudah tidak tahu lagi nyanyian itu.

7.8. Jalan permainan.

7.8.1. Persiapan.

Setelah para pemain berkumpul, lalu dibagi menjadi dua regu, masing-masing regu dengan seorang pemain sebagai guru, dan lainnya murid.

Para pemain yang sudah siap untuk bermain mulai menyiapkan alat-alat dan membuat arena permainan di tanah. Setelah itu kedua regu mengadakan undian untuk menentukan regu yang bermain lebih dulu.

7.8.2. Aturan permainan.

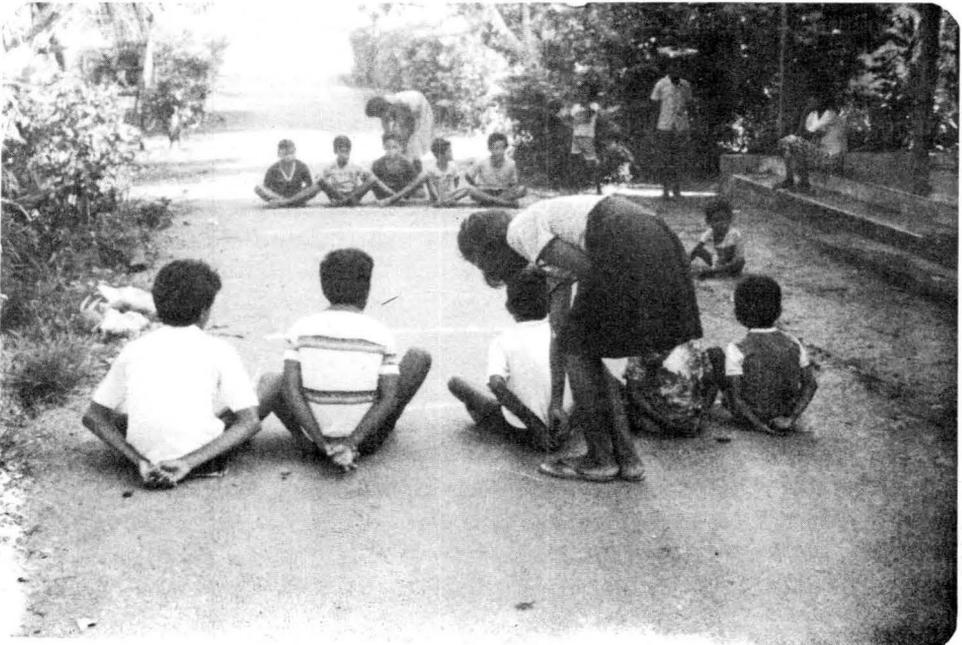
Permainan ini mempunyai beberapa peraturan antara lain :

- 1) Bila regu yang semua murid-muridnya lebih dulu naik sampai digaris depan dinyatakan sebagai regu yang menang.
- 2) Murid yang memegang batu bila salah di tebak maka ia naik kelas, tetapi bila tebakannya benar maka ia tetap tinggal kelas tersebut dan permainan dipindahkan kepada regu lain.
- 3) Hanya seorang murid saja yang boleh menebak pada setiap kali kesempatan menebak.
- 4) Regu yang kalah diberi hukuman.

7.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Permainan ini memerlukan 2 regu pemain masing-masing regu misalnya 5 orang murid dan seorang guru. Kelima murid ini duduk di garis pertama atau di kelas 1. berjejer dari kiri kekanan dan kedua tangan masing-masing dibelakang.



Menyembunyikan batu dibelakang.

Guru memegang batu kecil dan berdiri dibelakang mereka sambil berjalan menyembunyikan batu itu ditangan murid-muridnya satu demi satu sampai selesai dan batu itu harus ditinggalkan ditangan salah seorang pemain. Setelah itu guru berdiri kembali dibelakang mereka dan berteriak kepada regu lawannya untuk menebak batu berada ditangan siapa.

Seorang murid regu lawan menebak, bila salah tebakannya maka murid yang memegang batu naik kelas 2 atau pindah kegaris kedua dan permainan dilanjutkan. Tapi bila tebakannya tepat, maka permainan dipindahkan kepada regu lawan dan murid yang kena tebakan tidak naik kelas.

Tahap kedua.

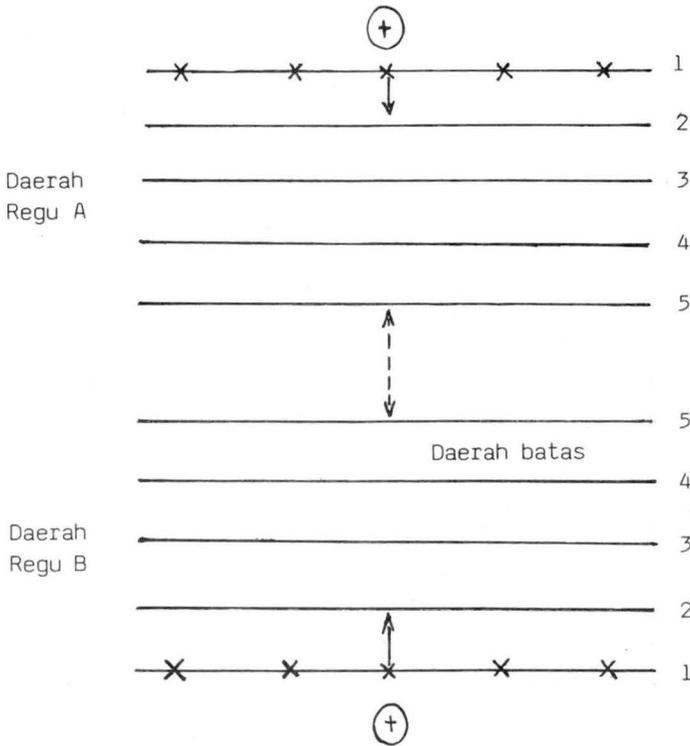
Regu lawan mulai bermain dimana guru berdiri dibelakang garis yang muridnya sedang duduk berjejer. Guru mengedarkan batu ketangan murid-muridnya dan meninggalkannya pada salah seorang murid. Kemudian diberi kesempatan salah seorang regu lawan menebak. Bila tebakannya kena maka permainannya berpindah sedang bila salah tebakannya maka murid yang bersangkutan naik kelas.

Tahap ketiga.

Tahap ketiga ini dan tahap-tahap selanjutnya dilakukan sama saja dengan tahap pertama dan kedua.

Setiap regu berusaha agar murid-muridnya cepat naik sampai dikelas tertinggi agar dapat menang. Gurunya dapat mengatur sedemikian rupa agar murid-muridnya dapat dinaikkan kekelas berikutnya dalam tahap yang paling sedikit dan teknik ini agar jangan diketahui oleh lawan.

Denah permainan.



Keterangan :

- X = Murid-murid
- + = Guru
- 1 s/d 5 = Kelas
- = Arah naik kelas.

7.8.4. Konsekuensi kalah menang.

Regu yang menang harus memberikan hukuman kepada regu yang kalah dan regu yang kalah mesti menjalankannya.

Umumnya hukuman ini berupa cubit telinga atau menggendong lawan sejauh 10 meter pulang pergi.

Sesudah melaksanakan hukuman, permainan dapat dimulai lagi dari awal.

7.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini menghimpun banyak anak-anak sekaligus sehingga mempersatukan mereka dalam kegiatan bersama dan memupuk rasa solidaritas lebih awal mulai dari masa kanak-kanak. Rasa persatuan dan kesatuan melalui permainan ini dapat terbina sedikit demi sedikit sehingga mempunyai pengaruh didalam kehidupan masyarakat.

Sampai sekarang permainan ini masih digemari oleh masyarakat tetapi apabila dibandingkan dengan waktu lampau dapat dikatakan bahwa sudah agak berkurang. Berkurangnya perhatian masyarakat ini bukan oleh karena dirasa permainan ini sudah kurang peranannya, namun sebab perhatian anak-anak sekarang beralih kepada perubahan-perubahan lingkungan hidup akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, misalnya waktu dan kesempatan diluar jam sekolah dan membantu orang tua dipakai untuk menonton televisi, kegiatan pramuka, pencinta alam, lintas alam dan lain-lain. Hal-hal ini merupakan hal-hal yang baru bagi mereka.

Perhatian kearah penghayatan kembali nilai-nilai budaya yang luhur yang dikandung oleh permainan ini perlu dimulai lagi sekarang dalam bentuk yang searah dengan perkembangan teknologi agar peranannya tetap terpelihara dan hidup.

7.10. Tanggapan Masyarakat.

Sebagai telah dikemukakan diatas bahwa permainan ini cukup mempunyai peranan dalam rasa solidaritas dalam masyarakat dan nilai-nilai budaya yang dikandungnya tak bertentangan dengan adat kebiasaan oleh karena permainan ini adalah asli daerah ini yang mengaspirasikan latar belakang kehidupan kebudayaan masyarakat pendukungnya.

Masyarakat memberikan sambutan yang cukup serius waktu yang lampau dan sekarang memberikan tanggapan yang positif dan mengharapkan agar bagi para generasi muda diberikan pandangan dan pengarahan yang bersifat edukatif dalam hal penghayatan kembali terhadap nilai-nilai budaya yang seakan-akan pudar itu.

--- oOo ---

8. BOR VAT

8.1. Nama permainan.

Permainan ini dimainkan diseluruh Kecamatan Kei Besar Kabupaten Maluku Tenggara. Oleh masyarakat di kecamatan ini permainan ini dinamakan BOR VAT artinya curi batu.

Secara etimologis Bor Vat berasal dari kata Bor artinya curi dan Vat artinya batu. Diberi nama demikian kepada permainan ini sebab sesuai dengan sifatnya yaitu masing-masing pemain dari tiap-tiap regu berusaha keras mencuri / merampas batu dari lingkaran lawannya dengan sekuat tenaganya, sedangkan pihak lawannya selalu mempertahankan bentengnya dan berusaha menangkap pencuri itu.

8.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu malam bulan purnama antara pukul 19.00 sampai pukul 22.00 oleh anak-anak laki-laki.

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan juga tidak mempunyai hubungan dengan masalah magis maupun agama.

Permainan Bor Vat ini diselenggarakan dengan tujuan melatih fisik, membina kerja sama para pemain dan mengisi waktu luang.

8.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Bor Vat merupakan salah satu jenis permainan anak-anak yang penyelenggaraannya meliputi semua lapisan masyarakat dan bukan hanya pada golongan tertentu saja. Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional dan tidak membutuhkan persyaratan tertentu dalam pelaksanaannya.

8.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan ini sudah dikenal sejak moyang-moyang dan sampai sekarang masih merupakan warisan budaya yang masih sering dimainkan. Bilamanakah permainan ini mulai dikenal tidak dapat ditentukan dengan pasti sebab tidak ada keterangan-keterangan berupa tulisan-tulisan tentang hal ini.

Permainan ini diangkat dari desa Ohinang Kecamatan Kei Besar Kabupaten Maluku Tenggara dan anggota masyarakat Kecamatan Kei Besar semuanya mengenal permainan ini.

8.5. Peserta / pelaku.

8.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain yang memainkan permainan ini berjumlah 10 orang sampai dengan 20 orang.

8.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 10 tahun sampai dengan 17 tahun.

8.5.3. Jenis kelamin.

Permainan Bor Vat ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja.

8.5.4. Kelompok sosial.

Tidak ada perbedaan golongan sosial anak-anak yang memainkan permainan ini, berarti dapat diikuti oleh anak-anak dari semua lapisan masyarakat.

8.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini yaitu beberapa buah batu kecil-kecil yang jumlahnya 5 sampai 10 buah.

8.7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan lagu-lagu, ataupun syair.

8.8. Jalannya permainan.

8.8.1. Persiapannya.

Anak-anak yang sudah siap untuk bermain membagi diri dalam dua kelompok dan masing-masing kelompok memilih pemimpinnya. Mereka mempersiapkan arena permainan yaitu membuat garis-garis lapangan dan menyediakan batu-batu untuk setiap kelompok.

8.8.2. Aturan permainan.

- 1) Tiap kelompok harus mempunyai pimpinan kelompok yang diangkat secara musyawarah.
- 2) Setiap orang dari setiap kelompok hanya diperkenankan mencuri/mengambil satu batu saja tidak boleh lebih pada setiap kali curian.
- 3) Waktu mengejar pencuri tidak boleh sampai mele-

1.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak wanita dalam masyarakat dapat memainkan permainan ini dan tidak di khususkan bagi anak-anak golongan tertentu.

1.6. Peralatan / perlengkapan.

Permainan Wenga ini membutuhkan kulit siput saja bagi pelaksanaannya. Kulit siput yang telah dibuang bagian punggungnya yang disebut Wenga ini dimiliki oleh masing-masing pemain dan satunya lagi diletakkan sebagai sasaran menembak atau patokan.

Gambar 1. Alat Permainan.



Wuliwenga
(siput)



WENGA
(siput yang siap dipakai)

1.7. Iringan permainan.

Dalam pelaksanaan permainan Wenga ini tidak dipergunakan iringan permainan berupa lagu-lagu atau syair-syair.

1.8. Jalannya permainan.

1.8.1. Persiapan.

Sebagai persiapan para pemain mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam permainan ini yang disebut wenga. Alat ini biasanya telah lama disiapkan dan setiap selesai permainan alat ini disimpan untuk permainan berikutnya.

Setelah itu mereka membuat batas-batas arena permainan, dilanjutkan dengan membuat undian untuk mendapat urutan para pemain.

1.8.2. Aturan permainan.

Ada beberapa peraturan yang mesti ditaati dalam permainan ini ialah :

- 1) Siapa yang lebih dahulu memperoleh nilai tertinggi yang telah disepakati sebelumnya, dinyatakan sebagai pemenang pertama dan seterusnya.
- 2) Setiap lemparan yang salah dianggap mati dan diganti oleh pemain berikut.
- 3) Setiap tahap permainan yang berhasil mendapat nilai 1 (satu).
- 4) Nilai tertinggi ditetapkan misalnya 28.
- 5) Pemain dikatakan mati apabila lemparannya salah atau Wenganya jatuh waktu gici-gici.
- 6) Pemain yang mati pada sesuatu tahap harus mengulang tahap tersebut pada kesempatan yang berikut.
- 7) Pemain yang kalah harus menjalankan hukuman yang diberikan oleh para pemenang.

1.8.3. Tahap-tahap permainan.

Permainan Wenga ini pelaksanaannya dibagi dalam dua bagian yang masing-masing bagian mempunyai tahap-tahap tersendiri. Perbedaan antara kedua bagian permainan ini hanya terletak pada gerakan-gerakan tubuh dalam melakukan setiap tahapan.

Bagian pertama, dilakukan dalam keadaan tubuh tetap berdiri dibelakang garis batas, sedangkan gerakan-gerakan dalam bagian kedua dilakukan dengan gici-gici atau melompat-lompat kedepan dengan satu kaki.

Tahapan pertama (Bagian pertama).

Pemain yang akan memulai permainan berdiri dibelakang garis batas, lutut diangkat kedepan, betis tergantung telapak kaki lurus kedepan sejajar dengan tanah. Diujung kaki ini diletakkan Wenga. sesudah itu Wenga ini dilemparkan kedepan dengan kaki, diusahakan kena pada Wenga lain yang diletakkan sebagai patokan di depan.

Bila mengenai sasaran maka nilainya satu dan pemain ini meneruskan ketahap kedua dan bila kena dilanjutkan seterusnya ketahap berikut. Apabila lemparan-lemparan ini gagal, maka pemainnya mati dan di ganti oleh pemain berikut dan bila tiba gilirannya lagi maka ia harus mulai mengulang dari tahap yang gagal tadi ; demikian selanjutnya.



Wenga siap dilemparkan dengan kaki.

Tahap kedua.

Pemain berdiri dibelakang garis batas, muka menghadap kesamping kiri atau kanan dan sebelah kaki diangkat kebelakang. Telapak kaki agak diluruskan kebelakang dan Wenga diletakkan disebelah ujung telapak di bawah ibu jari kaki. Dalam posisi badan sedemikian Wenga dilemparkan kedepan dengan kaki tersebut menuju sasaran. Bila mengenai sasaran ia mendapat nilai satu dan meneruskan ketahap berikutnya, dan apabila gagal pemain itu diganti oleh pemain berikutnya dan harus mengulangi tahap yang gagal ini bila tiba giliran berikutnya.

Tahap ketiga.

Sikap berdiri seperti pada tahap kedua, sebelah kaki diangkat kebelakang alat Wenga diletakkan pada pergelangan kaki dan dilemparkan kedepan menuju sasaran. Bila kena sasaran maka nilainya satu dan bila tidak kena maka pemain berikutnya menggantikannya.

Tahap ini harus diulanginya lagi bila gilirannya kembali, begitulah seterusnya.

Tahap keempat.

Alat Wenga diletakkan diatas lutut dalam keadaan salah satu kaki diangkat dan muka menghadap kedepan. Dengan lutut alat ini dilemparkan kedepan kepada patokan sasaran dan peraturannya sama dengan tahap-tahap sebelumnya.

Tahap pertama (Bagian kedua).

Dalam tahap pertama bagian kedua ini pemain tetap berdiri dibelakang garis batas, lutut diangkat ke-



wenga dijatuhkan mengenai sasaran.

lam masalah-masalah perkawinan saja, misalnya kedua golongan tersebut di larang kawin-mawin.

9.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan Lalavoar ini sudah ada sejak dulu kala. Menurut keterangan informan yang kini berusia 63 tahun bahwa ia waktu kecil dulu biasa memainkan permainan ini dan permainan ini sudah ada sebelum waktu itu lagi.

Permainan ini tidak berasal dari luar tetapi merupakan warisan asli dari generasi ke generasi di daerah ini. Nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan Lalavoar ini tidak bertentangan dengan adat kebiasaan yang berlaku di daerah ini pada umumnya dan merupakan aspirasi masyarakat yang mendukungnya. Sebab itu dirasa perlu dikembangkan dan dibina terus.

9.5. Peserta / pelaku.

9.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain yang biasa memainkan permainan ini tidak terbatas.

9.5.2. Usia.

Usia para pemain antara 7 tahun sampai 12 tahun.

9.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja.

9.5.4. Kelompok sosial.

Yang memainkan permainan ini yaitu anak-anak semua lapisan masyarakat dan tidak hanya untuk golongan-golongan tertentu saja.

9.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah :

- pelampung dari tangkai bunga kelapa yang sudah kering.
- rumah laba-laba yang dipakai sebagai benang.
- umpan, dari kuman
- batu-batu kecil.

9.7. Iringan permainan.

Permainan Lalavoar ini tak diiringi dengan lagu-lagu, tetapi selalu diiringi dengan syair-syair. Dan syair ini ada hubungannya de-

ngan agama yang berisi suatu doa.

Syair itu :

”Lalavoar laka
motik matik lelmala
eriratibawar omli”

artinya :

”Kami berdoa padaMu Tuhan
datanglah ikan-ikan itu
untuk memakan umpan dari
pelampung kami ini”.

Syair ini diucapkan berulang-ulang selama permainan ini berlangsung.

9.8. Jalannya permainan.

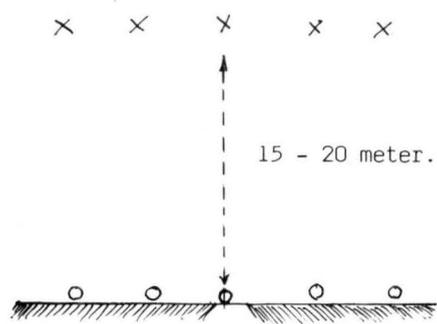
9.8.1. Persiapan.

Beberapa orang anak yang sudah sepekat untuk memainkan permainan ini mulai mengumpulkan alat-alatnya dan membuat peralatan yang diperlukan.

9.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini dalam pelaksanaannya tidak memerlukan peraturan-peraturan yang mesti ditaati oleh para pemain sebab permainan ini tak bersifat dan tak mengandung unsur-unsur kompetitif.

Denah Permainan



Keterangan :

- X = pelampung diair.
- O = para pemain ditepi pantai.

Permainan ini dilaksanakan hanya semata-mata untuk mengisi waktu terluang saja yang bersifat rekreasi. Para pemain tidak terikat pada suatu peraturan namun kehadiran mereka secara bersama-sama itu sangat dipatuhi oleh masing-masing sehingga rasa solidaritas ini tetap dijunjung tinggi.

9.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Dalam tahap pertama ini anak-anak dari tepi pantai mulai turun ke air hingga sampai dibatas perut dan dada. Mereka masing-masing meletakkan pelampungnya dipermukaan air sesudah umpan diikat pada ujung rumah laba-laba yang dipakai sebagai benang. Masing-masing dapat meletakkan beberapa pelampung, sesudah itu mereka mundur sedikit dan bersama-sama mengucapkan syair seperti telah disebutkan diatas.

Pelampung dibiarkan hanyut dibawa air dan mereka bersyair terus mengikutinya.

Bila ikan yang menangkap umpannya dan dibawa lari mereka melemparnya dengan batu dan memburunya. Bisa dalam keadaan demikian ada kemungkinan ikan itu tertangkap.

Tahap kedua.

Pada tahap ini semua pelampung diangkat dan dipindahkan ketempat lain yang lebih jauh sedikit yang diperkirakan banyak ikannya.

Ditempat yang baru ini pelampung-pelampung diletakkan diair lalu mereka mundur sedikit agar jangan mengganggu ikan yang akan mendekati umpannya.

Sebagaimana biasa yaitu anak-anak ini mulai menyebutkan syair tadi yang mengandung doa permohonan agar umpannya cepat-cepat ditangkap oleh ikan.

Bila sudah ada ikan yang tertangkap dan bila mereka sudah sepakat untuk mengakhiri permainan ini, maka diakhirilah permainan tersebut.



Pelampung akan dipindahkan.

9.9. Peranan masa kini.

Menurut keterangan bahwa apabila permainan Lalavoar ini sekarang dibandingkan dengan waktu lampau maka permainan ini sekarang masih memikat hati dan perhatian anak-anak khususnya anak-anak usia sekolah didesa Walerang pulau Fordata dan Kecamatan Tanimbar Utara pada umumnya.

Oleh karena ternyata bahwa permainan ini masih hidup dikalangan masyarakat maka disarankan agar permainan ini dipelihara terus diwaktu-waktu mendatang. Sebagai alat sosialisasi dikalangan generasi muda bangsa.

9.10. Tanggapan masyarakat.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik sebab dapat menghimpun anak-anak usia muda untuk berlatih hal-hal yang sesungguhnya sangat dibutuhkan dalam kedudukan sebagai anggota masyarakat.

Permainan Lalavoar ini melatih ketrampilan menangkap ikan, ketrampilan mana amat dibutuhkan bagi setiap anak laki-laki bila menjadi dewasa. Permainan ini juga tidak mengambil biaya, sebab alat-alatnya sangat sederhana dan dapat dibuat sendiri.

10. APIONG

10.1. Nama permainan.

Desa Hila Kaitetu terletak dipulau Ambon pada Kecamatan Hitu Kabupaten Daerah Tingkat II Maluku Tengah. Salah satu permainan anak-anak yang sempat dipungut dari desa ini dinamakan oleh penduduk setempat "Apiong". Anak-anak pada Kecamatan Baguala dan Sirimau dipulau Ambon biasa juga bermain permainan ini, begitu pula di Kecamatan Haruku beserta Kepulauan Lease dan pulau Seram dan Buru, semuanya menamakan permainan ini "Apiong".

Istilah Apiong berasal dari bahasa Indonesia dan tak ada padanan katanya yang lain dalam bahasa Indonesia. Apiong adalah nama alat permainan yang dibuat dari kayu dan didalam kayu itu dimasukkan paku.

10.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Apiong ini biasa dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja pada siang hari sebagai rekreasi mengisi waktu terluang dan pelaksanaannya tidak mempunyai kaitan dengan peristiwa-peristiwa lain yang bersifat kepahlawanan, adat istiadat, agama ataupun peristiwa-peristiwa sosial yang lain.

Pelaksanaannya hanya bergantung dari anak-anak itu sendiri, bila waktunya tersedia mereka mulai mengerjakan alat-alatnya dan apabila dilihat oleh anak-anak yang lain maka mulailah beramai-ramai mengikutinya.

10.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Sebagai telah diketahui bahwa permainan ini hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja dari segala lapisan masyarakat dan sama sekali tak dibeda-bedakan menurut golongan atau tingkatan dalam masyarakat.

Seperti juga dengan permainan-permainan lain maka permainan Apiong ini memerlukan Ketrampilan Jasmani. Sering-sering orang dewasa juga ikut memainkan permainan ini bila telah asyik menonton anak-anak.

Kenyataan membuktikan bahwa siapa saja dapat ikut bermain asal sudah mengetahui cara-cara dan peraturan-peraturannya.

10.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Menurut informasi yang diperoleh dari beberapa orang tua

yang dulu masih usia anak-anak, bahwa permainan ini ramai dimainkan terutama waktu sore dimana anak-anak telah selesai membantu orang tuanya bekerja maka waktu sisa itu dibiarkan untuk rekreasi.

Tetapi sekarang permainan ini hampir tak dilaksanakan lagi didesa Hila Kaitetu ini dan juga di desa-desa sekitarnya dan umumnya disemua tempat yang pada waktu dulu permainan ini populer.

Dapat dikatakan bahwa permainan ini sudah merosot dan kemerosotannya barangkali akibat perubahan-perubahan dalam masyarakat. Perubahan-perubahan yang menyebabkan anak-anak lebih tertarik pada hal-hal yang baru misalnya alat-alat permainan yang baru, mereka lebih tertarik memainkan permainan yang alat-alatnya siap dipakai daripada alat-alat buatan sendiri. Timbul dihati mereka bahwa membuat alat-alat dan memainkan permainan tradisional ini adalah suatu tanda ketinggalan zaman.

10.5. Peserta / pelaku.

10.5.1. Jumlah.

Permainan ini umumnya dimainkan secara perorangan dari 2 sampai 5 orang.

10.5.2. Usia.

Anak-anak yang ikut dalam permainan ini umumnya berusia 10 tahun sampai 15 tahun dan sebagai dikatakan diatas bila terlalu asyik maka orang dewasa juga dapat ikut bersama.

10.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja.

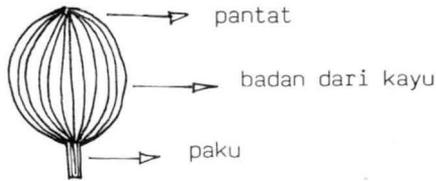
10.5.4. Kelompok sosial.

Para pemain berasal dari semua lapisan masyarakat dan tidak diutamakan kepada kelompok-kelompok sosial tertentu.

10.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan Apiong ini dalam pelaksanaannya membutuhkan alat-alat sebagai berikut :

- 1) Apiong yang dibuat dari kayu keras dan dimasukkan paku didalamnya.



2) Tali nyimu yang panjangnya \pm 1,5 meter.

10.7. Iringan permainan.

Tidak ada lagu-lagu atau nyanyian yang dipakai dalam penyelenggaraan permainan ini.

10.8. Jalannya permainan.

10.8.1. Persiapan.

Anak-anak yang berhasrat bermain mulai mengumpulkan rekan-rekannya dan bila sudah cukup maka dimulailah permainan. Permainan ini tidak membutuhkan arena permainan yang harus dipersiapkan sebelumnya.

10.8.2. Aturan permainan.

Aturan permainannya tak begitu kompleks tetapi sangat sederhana yaitu sebagai berikut :

- 1) Apiong yang dilemparkan kepada apiong lawan dikatakan berhasil apabila :
 - kena kumpulan Apiong lawan yang ditumpukan ditanah.
 - Setelah kena pada kumpulan Apiong lawan tadi masih tetap menari (berputar-putar dengan paku ditanah) dan bukan dengan pantat.
- 2) Nilai 1 diberikan kepada lemparan pertama kepada kumpulan Apiong lawan.
- 3) Nilai 2 diberikan kepada lemparan kedua dan selanjutnya terhadap masing-masing Apiong yang telah terpecah tadi akibat point 2 diatas.
- 4) Orang yang menang ialah yang lebih dulu mengumpulkan nilai tertinggi yang ditentukan.

5) Nilai tertinggi adalah misalnya 200 dan bila ada yang terbelah nilainya 10.

10.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Para pemain yang telah siap mula-mula menentukan nomor urut untuk bermain. Setelah itu yang nomor satu siap untuk bermain sedang nomor dua dan seterusnya mengumpulkan Apiong-Apiongnya di tanah.

Pemain pertama mulai melilitkan tali nyimu pada Apiong tersebut mulai dari paku berangsur-angsur terus melilitkan badan Apiong sampai dipertengahan badannya dan ujung tali dibuat buku lalu dijepit diantara jari manis dan jari kelingking dimana Apiong tersebut tetap dipegang dengan tangan kanan.



Melempar Apiong.

Dalam keadaan demikian Apiong dilemparkan kepada kumpulan Apiong lawan yang terletak dita-

nah. Pelemparan ini dengan arah paku dibawah dengan suatu teknik yang baik sehingga Apiong itu terlepas dari lilitannya dan tali tetap terjepit ditangan sedang Apiong tadi kena pada sasaran dan dapat berputar-putar (menari) ditanah.

Bila lemparannya gagal artinya kena sasaran tetapi Apiong tidak berputar ditanah atau tidak kena dan menari / tidak menari, maka dianggap mati dan diganti oleh pemain berikut.

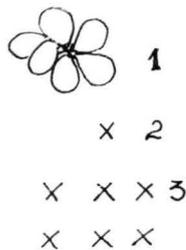
Dan bilalemparannya berhasil, maka diteruskan melempar masing-masing Apiong yang telah bercerai-berai tadi dengan masing-masing lemparan yang berhasil nilainya 2.

Tahap kedua.

Untuk melanjutkan pada tahap kedua maka keadaannya sama dengan tahap pertama hanya bedanya pada permulaan dimana Apiong lawan ditanam ditanah dengan posisi berdiri dalam suatu kumpulan dan seterusnya seperti biasa saja.

Waktu melempar diusahakan agar Apiong lawannya terbelah dua dan menurut pengalaman pada tahap kedua ini banyak Apiong yang terbelah sebab letaknya berdiri tegak dan memperoleh nilai 10.

Denah permainan.



Keterangan.

1. Kumpulan Apiong di arena permainan.
2. Pemain yang akan bermain.
3. Pemain-pemain yang lain.

10.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Setiap pemain yang kalah bersedia melakukan hukuman yang ditetapkan oleh pemenang pada saat itu. Jadi hukuman ini tak perlu dimusyawarahkan sebelumnya dan biasanya hukuman yang ditetapkan dapat diterima sebab tidak melebihi batas.

10.9. Peranannya masa kini.

Walaupun permainan ini telah merosot sebab perubahan-perubahan masyarakat namun bila dianalisa lebih jauh bahwa ada unsur-unsur utama yang ditinggalkan oleh permainan ini yang pada masa sekarang ini sedang giat dikumandangkan misalnya Demokrasi. Permainan ini mempunyai peranan menghimpun anak-anak untuk mengenal nilai-nilai budaya bangsa seperti unsur gotong-ro-yong, demokrasi yang secara mendasar mulai tertanam secara tak sadar.

Demi peningkatan nilai budaya dalam kawasan memperkaya kebudayaan Nasional, maka peranan ini tetap dipelihara dalam wadah yang baru dan tetap dalam wujud permainan.

10.10. Tanggapan masyarakat.

Mengingat peranannya yang begitu aktif menggerakkan semangat anak-anak dan remaja yang cukup berarti dalam peningkatan kebudayaan daerah sekaligus menyokong suatu kebudayaan Nasional yang luas, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat positif dan disarankan agar dicari alternatif yang baru dalam penghayatan kembali terhadap permainan ini.

--- o0o ---

11. OMVIL AN BE

11.1. Nama permainan.

Salah satu jenis permainan anak-anak yang telah lama dikenal oleh masyarakat dipulau Dula Laut dan juga Dula Darat di Kecamatan Kei Besar dan Kecamatan Kei Kecil kabupaten Maluku Tenggara yang lasimnya permainan ini dikenal dengan nama "Omvil an be".

Nama permainan ini dalam bahasa daerah Kei artinya "pilih yang mana". Secara etimologis nama permainan ini terdiri dari kama "Omvil" artinya pilih dan "an be" artinya yang mana.

11.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan "Omvil an be" biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki tetapi bila anak-anak laki-laki tidak cukup dapat ditambah oleh anak-anak perempuan pada malam hari waktu bulan purnama.

Permainan "Omvil an be" dilaksanakan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis.

11.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan dari seluruh lapisan masyarakat dan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu misalnya kelas Mel-Mel (golongan yang berkuasa), atau kelas Ren-Ren (golongan menengah yang menjadi tangan kanan golongan Mel-Mel, ataupun kelas Iri (golongan bawah dan merupakan budak) yang terdapat di Kecamatan Kei Kecil Kabupaten Maluku Tenggara. Hal ini sudah disebutkan waktu menerangkan tentang permainan Jori-Jori.

Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak laki-laki pada pulau Dula Laut dan hampir merata disemua desa di Kecamatan Kei Kecil dan Kei Besar.

11.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Secara kronologis latar belakang sejarah perkembangan permainan ini agak sukar dijelaskan, n, hal ini disebabkan karena permainan ini sudah berkembang sejak dulu kala pada desa-desa dalam kecamatan yang telah disebutkan diatas, dan sampai sekarang masih tetap dimainkan dan digemari walaupun sudah agak berkurang bila dibandingkan dengan zaman dahulu.

11.5. Peserta / pelaku.

11.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain yang biasa memainkan permainan ini berkisar antara 10 orang sampai 20 orang.

11.5.2. Usia.

Usia para pemain antara umur 7 tahun sampai 15 tahun.

11.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan bila anak-anak laki-laki tidak cukup, maka boleh ditambahkan oleh anak-anak perempuan dan pada umumnya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja.

11.5.4. Kelompok Sosial.

Yang memainkan permainan ini yaitu anak-anak dari semua lapisan masyarakat dan tidak dikhususkan pada golongan tertentu.

11.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat yang dipergunakan hanya satu saja yaitu seutas tali rotan atau tambang sepanjang 20 m sampai 25 meter. Bila tidak ada tali rotan atau tambang dapat juga dipergunakan kayu yang panjang.

11.7. Iringan permainan.

Pada waktu permainan ini dilakukan maka ada nyanyian / lagu yang dipakai untuk mengiringnya. Lagu pengiring ini dalam bahasa daerah asli sekarang sudah tidak diketahui lagi dan biasa dinyanyikan terjemahannya saja sebagai berikut :

Si jauh si jauh adik, kakak, sudah jauh
05 5 6 5 3 4 5 6 5 4 3

Hampir jauh hampir jauh tidur malam terkejut
5 1 2 5 4 3 1 2 3 4 3 2 1

Limau nipis terguling guling Ca ri pin tu di-
5 5 1 7 6 5 6 5 3 1 3 5 2 4

mana ma suk ya tuan (nona)
3 2 1 1 1 1 1 . . .

Lagu pengiring ini dinyanyikan berulang kali sampai selesai permainan tahap pertama.

11.8. Jalannya permainan.

11.8.1. Persiapan.

Biasanya dibulan purnama banyak anak-anak duduk-duduk bercerita atau bersenda gurau. Dalam kesempatan ini mereka saling mengajak teman-temannya untuk bermain Omvil an be. Kalau ajakan ini disetujui, mereka lalu memilih dua anak diantara mereka yang besar fisiknya. Kedua anak yang terpilih ini diberi nama samaran biasanya dari nama-nama benda dilangit misalnya bintang dan bulan dan diusahakan mempunyai huruf awal yang sama.

Nama yang sudah disetujui menjadi rahasia yang hanya diketahui oleh kedua anak tadi dengan maksud agar sebentar dalam memilih tidak ada yang ingin memilih karena melihat kekuatan fisik dari pemilik nama itu.

11.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini dalam pelaksanaannya tidak mempunyai peraturan yang kompleks hanya ada beberapa ketentuan yang mesti dipatuhi yaitu regu yang menang dua kali dinyatakan sebagai pemenang. Bila terjadi sama kuat maka permainan diulang atau dilanjutkan pada malam berikutnya.

11.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Kedua pemain yang memiliki nama samaran lalu berdiri dengan tangan saling bertolak dengan kuatnya didepan kepala masing-masing. Semua peserta kemudian berdiri dalam posisi melingkari kedua pemain tadi dengan saling bergandengan lalu berjalan dalam bentuk lingkaran dan melagukan nyanyian tadi sampai selesai. Irama jalan sesuai dengan irama lagu dan barisan ini kemudian memasuki rentangan tangan kedua pemain tadi seolah-olah melewati pintu. Setelah orang terakhir melewati pintu maka kedua pemain menurunkan tangan dan mengurungnya dan salah



Kedua pemain berpegang tangan ditengah lingkaran.

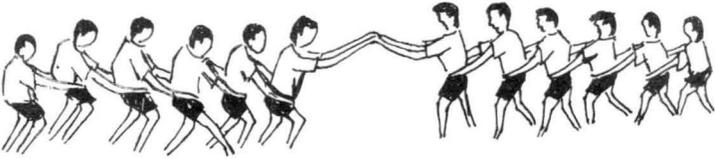
seorang diantara kedua pemain itu menanyakan dengan suara yang tak boleh didengar oleh rekan-rekannya yang lain pilih bulan atau bintang. Bila ia menjawab bintang maka ia segera berdiri dibelakang pemain yang menggunakan nama samaran bintang.

Selesai itu tangan kedua pemain membentuk pintu kembali, barisan berbaris lagi seperti biasa sambil bernyanyi, setelah tiba pada orang terakhir ia dikurung dan ditanyakan seperti yang tadi. Bila ia menjawab bulan maka ia berdiri dibelakang pemain yang mempergunakan nama samaran bulan. Demikian perlakuan ini diteruskan sampai semua pemain terkurung dan menanyakan pilihannya.

Tahap kedua.

Semua pemain yang telah menyatakan pilihannya kini disuruh melilitkan tangannya diperut teman depannya sedang pemain terdepan menjepit erat-erat tangan pemain dibelakangnya. Kedua regu yaitu regu

Tahap kedua :



Kedua regu tarik - menarik.

bintang dan bulan memperbaiki posisi berdirinya untuk saling tarik menarik.

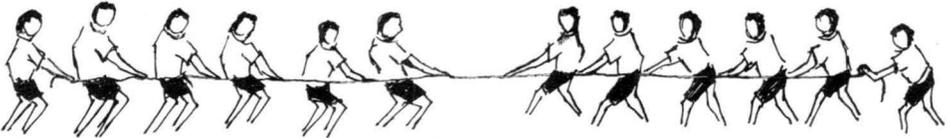
Bila semua sudah siap maka pemain yang paling ujung memberi aba-aba, yoooo Kemudian diikuti oleh semua pemain dengan aba-aba yang lebih panjang lagi, yoooooooo Kemudian disusul dengan aba-aba ketiga kali yoooooooo maka mulailah kedua pihak tarik menarik sekuat tenaga. Selama suasana tarik menarik teriakan yoooooo tetap dikumandangkan oleh kedua belah pihak.

Tarikan ini berakhir setelah ada salah satu pihak yang terpaksa terseret oleh pihak lainnya.

Tahap ketiga.

Sesudah selesai tarik menarik dan mendapat kepastian regu mana yang kuat / menang maka permainan ini belum selesai tetapi dilanjutkan dengan tarik

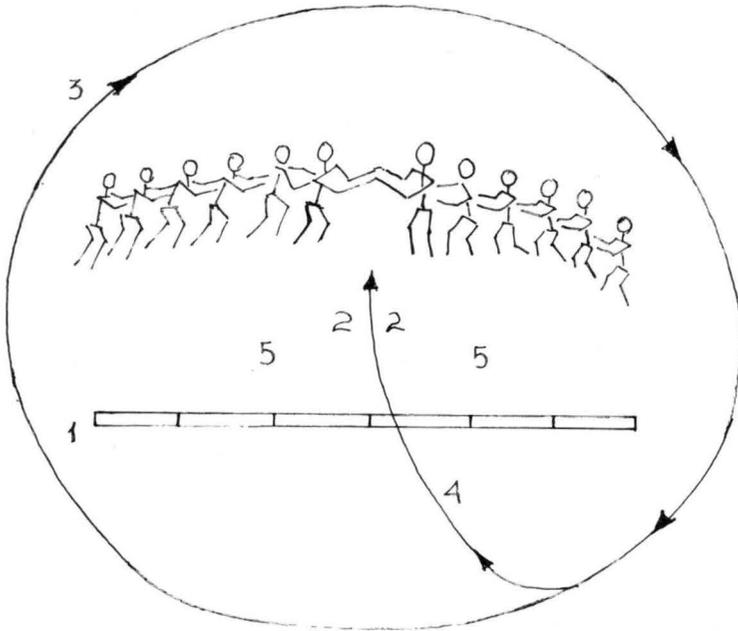
Tahap ketiga :



Kedua regu tarik tambang.

rotan atau tarik tambang. Regu yang menang sekarang dan menang pada tahap kedua tadi dinyatakan sebagai pemenang maka permainan dilanjutkan besok malam.

Denah permainan.



Keterangan .

- 1 = rotan, tali untuk alat tarik-menarik.
- 2 = dua pemain dengan nama-nama samaran.
- 3 = gerakan melingkar
- 4 = barisan memasuki pintu
- 5 = dua regu yang terbentuk.
- = arah gerakan pemain pada tahap 1

11.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Konsekwensi kalah menang tidak ada dalam permainan ini sebab sifatnya hanya sebagai pengisi waktu terluang dan rekreasi saja.

11.9. Peranan masa kini.

Sampai sekarang permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak di Kecamatan Kei Kecil maupun Kecamatan Kei Besar walaupun frekwensinya sudah berkurang bila dibandingkan dengan masa-masa yang silam.

Berkurangnya frekwensi permainan ini disebabkan oleh berkembangnya permainan-permainan yang modern seperti sepak-bola, kasti, kelereng dan lain-lain.

Disamping faktor-faktor diatas, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara pikirnya masih "kolot" telah berubah sifatnya menjadi "progresif" yang suka sekali dan cepat menerima hal-hal yang baru.

Khususnya bagi anak-anak yang berada didesa-desa Kecamatan Kei Kecil dan Kecamatan Kei Besar mereka masih mempertahankan sistem nilai budaya dari permainan ini dan sebagai buktinya mereka sering memainkan permainan ini.

11.10. Tanggapan masyarakat.

Apabila dilihat fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak untuk mengisi waktu luang dan melatih kekuatan fisik yang kuat serta mengandung nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk dan dikembangkan serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu dan berkelanjutan bagi generasi-generasi mendatang.

Walaupun fungsi dan peranan permainan ini seperti telah dijelaskan diatas makin lama makin berkurang/menurun namun warga masyarakat setempat tetap menggemarinya, semoga dapat dikembangkan pada waktu-waktu mendatang.

12. GALO - GALO MAFU

12.1. Nama Permainan.

Salah satu jenis permainan anak-anak yang terdapat didesa Gurapari pulau Tidore Kabupaten Maluku Utara oleh masyarakat disini disebutnya "Galo-Galo Mafu". Galo-galo mafu = semacam permainan gatheng di Jawa. Nama Galo-Galo Mafu" adalah istilah asli dari daerah Tobelo tanpa mendapat pengaruh dari daerah luar.

Secara etimologis nama "Galo-Galo Mafu" terdiri dari dua suku kata yaitu "Galo-Galo artinya bermain dan "Mafu" artinya batu. Jadi "Galo-Galo Mafu" artinya bermain batu, sebab alat yang dipakai dalam permainan ini ialah batu.

Baik masyarakat didesa Gurapati dan umumnya dipulau Tidore dan Kecamatan Jailolo memberikan nama yang sama kepada permainan ini.

12.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Bila anak-anak mempunyai waktu senggang maka mereka melakukan permainan ini. Jadi penyelenggaraannya tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan sesuatu peristiwa didalam masyarakat. Anak-anak setelah membantu orang tuanya bekerja dirumah atau di tempat lain mereka dapat mempergunakan waktu selebihnya untuk rekreasi dan diisi antara lain dengan permainan ini. Dalam suasana yang sangat gembira anak-anak dari semua anggota masyarakat boleh melakukan permainan ini dimana penyelenggaraannya tidak terpisah dari peristiwa-peristiwa sosial tertentu lainnya didalam masyarakat.

Unsur-unsur kepercayaan religio magis juga terkandung dalam penyelenggaraan permainan ini.

12.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini sangat digemari dan disenangi oleh masyarakat dan dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu, tetapi dilaksanakan secara bebas dan oleh siapa saja pada waktu mana saja.

Permainan Galo-Galo Mafu bukanlah milik suatu golongan tertentu, tetapi semua orang boleh ikut bermain asal mereka telah mengerti syarat-syarat permainannya dan penyelenggaraannya tidak dianggap sakral.

12.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Menurut informasi dari beberapa orang tua yang pernah mengalaminya bahwa permainan ini sudah dikenal didaerah Tidore sejak dahulu kala, sehingga sudah turun-temurun diketahui dan sampai pada saat ini masih tetap digemari dan tetap dimainkan.

Baik didalam daerah-daerah Tobelo maupun di Ternate dan Jailolo permainan ini disebutnya juga Galo-Galo Mafu hanya ada terdapat sedikit perbedaan didalam cara-cara bermain, atau aturan-aturan permainan maupun iringan permainan berupa lagu-lagu atau nyanyian-nyanyian.

Pada saat pelaksanaan inventarisasi masih terdapat orang melaksanakan permainan ini dengan penuh semangat, biarpun sudah agak berkurang bila dibandingkan dengan masa lampau.

12.5. Peserta / pelaku.

12.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain dalam permainan ini sebanyak 2 orang.

12.5.2. Usia.

Usia para pemain 6 sampai dengan 15 tahun.

12.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh wanita saja.

12.5.4. Kelompok sosial.

Semua anak dari golongan apa saja dapat memainkan permainan ini, tidak dikhususkan pada golongan tertentu saja.

12.6. Peralatan / perlengkapan.

Permainan ini tidak banyak menggunakan alat-alat, karena alat-alat yang dipakainya hanya sederhana sekali yaitu batu-batu kecil sebanyak lima buah.

12.7. Iringan permainan.

Tidak ada lagu-lagu atau nyanyian-nyanyian yang dipergunakan sebagai pengiring dalam pelaksanaan permainan ini. Jadi permainan ini dilakukan tanpa iringan musik.

12.8. Jalan permainan.

12.8.1. Persiapan.

Para pemain yang sudah siap untuk bermain mulai mencari batu-batu kecil sebanyak 5 buah.

12.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini mempunyai beberapa peraturan sebagai berikut :

- 1) Batu yang dilemparkan keatas bila gagal ditangkap dianggap mati, dan giliran bermain berpindah.
- 2) Siapa yang mencapai nilai 5 atau 10 lebih dahulu dianggap sebagai pemenang.
- 3) Pemain yang kalah harus bersedia menjalankan hukuman yang diberikan oleh lawan.

12.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Lima buah batu tadi digenggam dalam satu tangan saja lalu dihamburkan ketanah. Setelah itu dipungut salah satu diantaranya.

Tahap kedua.

Batu yang dipungut tadi dilemparkan keatas dan ditangkap kembali sementara ini sambil memungut satu demi satu 4 buah batu yang ada ditanah sampai selesai. Bila ternyata batu yang dilambung keatas itu gagal ditangkap pada hal ternyata keempat batu ditanah belum semuanya terpungut misalnya masih sisa satu buah lagi, maka permainan berganti, dan bila ia mendapat giliran bermain lagi maka pemain ini harus mulai bermain dari permulaan tahap ini. Bila tahap ini berhasil maka nilainya 1.

Tahap ketiga.

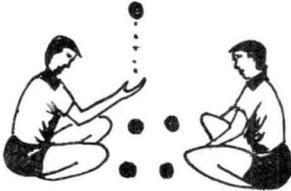
Setelah 4 buah batu tadi selesai dipungut dari tanah berarti sekarang 5 buah batu digenggam di tangan pemain. Kelima batu ini ditaburkan kembali ditanah dan diambil salah satu diantaranya kemudian dilambung keatas sementara memungut satu demi satu keempat buah sisanya sampai sele-

Tahap pertama :



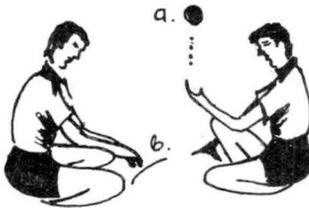
Kedua pemain duduk ditana, kelima buah batu dihamburkan ditana.

Tahap kedua :



Sebuah batu dilemparkan keatas.

Tahap ketiga :



a = batu yang dilemparkan keatas.

b = sebuah garis yang dibuat ditana.

Tahap keempat :



Kedua belah tangan kebelakang untuk membagi batu batu pada masing-masing tangan. Pemain yang lain melihat saja.



Pemain yang lain disuruh menebak.

sai seperti pada tahap kedua. Hanya bedanya yaitu waktu batu keempat atau terakhir diambil bersama dengan itu dibuat dengan tangan yang sama sebuah garis ditanah sementara langsung menangkap batu yang dilambungkan tadi. Bila berhasil tahap ini maka nilainya 1.

Tahap keempat.

Semua batu berada didalam tangan. Batu disembunyikan dengan kedua tangan dibelakang. Waktu kedua belah tangan kebelakang tadi batu-batu dibagi dalam dua tangan lalu salah satunya diacungkan kedepan dengan tertutup lalu diberi kesempatan kepada lawan untuk menebak ada berapa buah batu didalam tangan itu. Bila terbakannya benar, maka permainan beralih kepada lawan tetapi bila salah berarti pemain ini mendapat nilai 1.



Lawan disuruh menebak.

12.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Pemain yang kalah menerima dan menjalankan hukuman yang diminta oleh pemenang. Umumnya hukumannya tidak berat hanya berupa cubit telinga atau ditutup matanya dibawa keliling sementara memegang sebuah batu, batu itu dijatuhkan di suatu tempat dan disuruh cari kembali.

12.9. Peranannya masa kini.

Sebagai telah dikatakan didepan bahwa permainan ini boleh dimainkan oleh siapa saja dalam waktu apa saja. Jadi peranannya menghimpun anggota masyarakat dan secara tidak langsung membina persatuan dan kesatuan dalam masyarakat.

Oleh karena permainan ini secara terus menerus diturunkan kepada generasi berikutnya maka dengan tak sadar unsur-unsur budaya yang terkandung didalamnya turut dipertahankan hingga sekarang, dimana unsur-unsur tersebut sedang diinventarisir untuk dibina dan dilestarikan.

Hingga sekarang permainan ini masih digemari oleh masyarakat tetapi sudah agak berkurang sedikit apabila dibandingkan dengan waktu lampau. Sebab-sebab kekurangan perhatian ini bukan sebab peranannya dirasa berkurang tetapi sebab perhatian anak-anak dialihkan kepada kemajuan-kemajuan yang pesat yang menjangkau sampai ke pelosok tanah air. Adanya alat-alat permainan yang baru, berkembangnya beberapa permainan modern sebagai akibat kemajuan teknologi sangat meminta perhatian anak-anak ini lebih cepat.

Namun demikian permbinaan kembali melalui lembaga pendidikan perlu dilakukan pelestarian kembali harta budaya tersebut agar tetap menjadi milik bangsa kita bersama.

12.10. Tanggapan masyarakat.

Oleh karena permainan ini adalah asli yang menggambarkan latar belakang kebudayaan yang sangat cocok dengan adat istiadat daerah setempat maka masyarakat memberikan tanggapan yang sangat positif kepada permainan ini dan mengharapkan agar nilai-nilai ini dibina terus dan dikembangkan.

--- oOo ---

13. CONGKA

13.1. Nama permainan.

Permainan ini merupakan salah satu permainan anak-anak dari desa Amahei Kecamatan Amahei dipulau Seram Kabupaten Maluku Tengah. Masyarakat didesa Amahei dan umumnya dipulau Seram dan kepulauan Lease memberikan nama pada permainan ini ialah "Congka". Di Jawa disebut : Dhakon.

Istilah Congka ini adalah nama daerah (Local name) dari sejenis siput Gastropoda yang terdapat pada batu-batu dekat pantai. Nama ilmiah (Scientific name) dari siput Gastropoda ini ialah *Cypraea caput serpentis*. Jenis siput ini dapat dimakan dan biasa diambil oleh penduduk waktu air surut. Kemudian direbus dan cangkangnya dipecahkan, lalu dagingnya dimakan sebagai sumber protein.

Diberikan nama demikian kepada permainan ini oleh karena cangkang dari siput ini dipergunakan untuk melaksanakan permainan tersebut.

Nama ini tidak mempunyai padanan yang lain dalam bahasa Indonesia.

13.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Jenis siput ini musim panennya yaitu musim pancaroba Timur Barat dan selama musim Barat. Pada musim-musim ini siput ini banyak diambil penduduk untuk dimakan dan anak-anak mengumpulkan untuk mempergunakan cangkangnya dalam permainan ini.

Jadi barangkali dapat dikatakan bahwa permainan ini mempunyai hubungan dengan musim panen siput ini. Tetapi tidak mempunyai hubungan unsur-unsur kepercayaan religio magis ataupun dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu dalam masyarakat.

13.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini biasanya dimainkan pada umumnya oleh anak-anak perempuan dan kurang sekali dimainkan oleh anak-anak laki-laki.

Anak-anak dari semua anggota masyarakat boleh memainkan permainan ini sesuai dengan kegemarannya asal saja mereka sudah mengetahui peraturannya dan bukan hanya diutamakan untuk anak-anak tertentu saja didalam suatu lingkungan masyarakat.

13.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Untuk menjelaskan latar belakang sejarah perkembangan permainan ini secara jelas dan sistematis dari tahun ketahun atau dari periode ke periode terasa agak sukar dilaksanakan dan hanya berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, bahwa permainan ini sudah ada sebelumnya dan diturunkan dari generasi kegenerasi sampai sekarang ini.

Permainan ini merupakan warisan asli daerah dengan ciri-ciri khas penggunaan alat perlengkapan yang terdapat dalam lingkungan hidup perairan dimana dalam perkembangannya hingga sekarang tetap asli tidak mendapat pengaruh dari luar.

Anak-anak sekarang masih menggemarinya dan biasa memainkannya untuk mengisi waktu luang sebagai rekreasi.

13.5. Peserta / pelaku.

13.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain yang biasa memainkan permainan ini adalah 2 orang.

13.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun.

13.5.3. Jenis kelamin.

Umumnya anak-anak perempuan yang memainkan permainan ini.

13.5.4. Kelompok sosial.

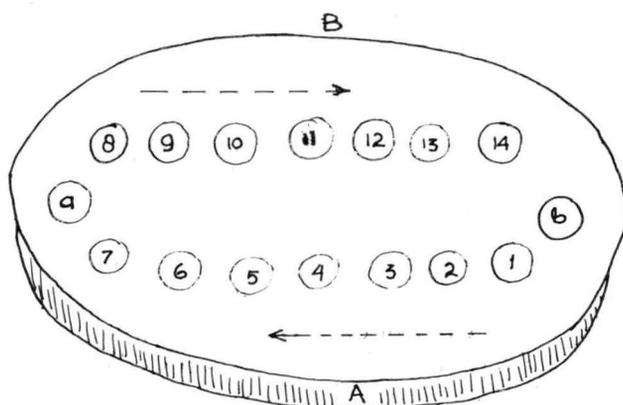
Yang memainkan permainan ini adalah anak-anak dari semua lapisan masyarakat tidak dibedakan golongan, kedudukan ataupun agama. Siapa saja boleh melaksanakannya asal telah mengetahui ketentuan-ketentuannya.

13.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan Congka ini didalam pelaksanaannya memerlukan peralatan sebagai berikut :

- 1) Cangkang siput Gastropoda yang disebut biji Congka berjumlah antara 42 biji sampai dengan 98 biji.
- 2) Satu alat Congka yang bentuknya seperti perahu :

- panjangnya \pm 75 cm.
- lebarnya \pm 16 cm.
- tebalnya \pm 6 cm.
- mempunyai 2 lobang besar disebelah ujung (kepala) garis tengahnya \pm 10 cm, dalamnya \pm 3 cm.
- mempunyai 14 lobang kecil, garis tengahnya \pm 6 cm, dalamnya \pm 2 cm.



Gambar : Alat congka.

Keterangan

- a = Lobang besar (kepala) untuk pemain A.
- b = Lobang besar (kepala) untuk pemain B.
- 1 s/d 14 = Lobang kecil (rumah).
- 1 s/d 7 dihadapan pemain A.
- 8 s/d 14 dihadapan pemain B.
- Pemain A dan B duduk berhadapan.
- = Arah mulai main (andaikata A mulai main).
- A = pemain , B = pemain.

13.7. Iringan permainan.

Permainan Congka ini didalam pelaksanaannya tidak menggunakan iringan musik ataupun lagu-lagu.

13.8. Jalannya permainan.

13.8.1. Persiapan.

Para pemain yang hendak bermain mempersiapkan peralatannya yaitu alat Congka yang memang alat ini telah tersedia dan siap dipakai setiap saat. Selain itu mereka menyiapkan biji-biji Congka paling sedikit 42 biji dan paling banyak 98 biji.

13.8.2. Aturan permainan.

Permainan Congka ini dapat dimainkan dengan 2 cara yaitu cara pertama dengan mempergunakan 42 biji yang biasa disebut "Congka ikan" dan cara kedua mempergunakan 98 biji yang disebut "Congka tembak". Untuk kedua cara ini mempunyai persamaan yang banyak sekali dan perbedaan hanya pada beberapa hal saja. Peraturannya adalah sebagai berikut :

- 1) Pemain selalu duduk berhadapan, alat congka diletakkan melintang kekiri – kekanan. Biji diangkat selalu dari arah kanan kekiri.
- 2) Lobang besar (kepala) yang berada disebelah kiri pemain menjadi miliknya begitu juga dengan 7 lobang kecil (rumah) yang berada didepannya.
- 3) Waktu membagi biji-biji kerumah-rumah pada cara-cara pertama, bila ternyata biji terakhir kena pada rumah yang kosong maka pemain itu mati dan diganti pemain lain.
- 4) Waktu membagi biji-biji kerumah-rumah pada cara kedua, apabila ternyata biji terakhir kena pada salah satu rumah yang kosong dari pada ketujuh rumahnya, ini berarti bahwa rumah lawan yang berhadapan dengan rumah tersebut "tertembak", misalnya rumah 1 dan 14, 2 dan 13 dan seterusnya. Akibat dari tembakan maka isinya serta biji penembak tadi diangkat dan diletakkan pada kepala pemain yang menang.

- 5) Permainan berakhir apabila biji-biji habis dari rumah-rumah dan semuanya telah berada di-kepala.
- 6) Pemain yang menang ialah yang memiliki biji yang terbanyak waktu permainan selesai.
- 7) Permainan dapat diulang beberapa kali sesuai permufakatan para pemain sendiri.
- 8) Diadakan undian untuk memulai permainan.

13.8.3. Tahap-tahap permainan.

Cara pertama.

Para pemain duduk berhadapan dan masing-masing mengisi biji-biji congka kedalam rumah masing-masing 3 biji. Rumah A adalah 1 s/d 7 dan B adalah 8 s/d 14.



Bermain congka.

Bila A mulai bermain maka mulai mengangkat biji dari salah satu rumah miliknya dan dibagi arah kekiri ke rumah-rumah berikutnya masing-masing

satu biji. Sebagai contoh A mulai mengangkat biji-biji pada rumah ke 2 dan dibaginya kerumah ke 3, ke 4 dan ke 5. Rumah kelima sekarang telah menjadi 4 biji, diangkatnya semua biji dari rumah kelima ini lalu dibagikannya kepada rumah ke 6, ke 7, kepala a, ke 8. Rumah ke 8 isinya menjadi 4 biji, diangkatnya biji-biji ini dan dibagikan kerumah ke 9, ke 10, ke 11 dan ke 12. Rumah ke 12 diangkat selanjutnya bijinya dibagi kerumah ke 13, ke 14 lewat b, sebab b adalah kepala pemain B yang merupakan lawannya, kemudian ke 1 dan ke 2.

Sekarang ternyata rumah kedua ini sebelumnya kosong dan sekarang telah berisi 1 biji. Bila terjadi keadaan demikian berarti A mati dan diganti dengan B.

Pemain B akan memulai permainannya dengan mengangkat salah satu dari rumah-rumah miliknya yaitu 8 s/d 14 dan selanjutnya arah kekiri. Bila lewat dikepalanya diletakkan biji satu tetapi bila lewat di kepala a tidak diisinya. Demikian dilakukan seterusnya sampai biji-biji dirumah-rumah habis. Bila biji-biji telah habis semua pada rumah-rumah dan sudah terkumpul dikepala-kepala maka permainan berakhir untuk menentukan pemenang, maka biji-biji dihitung misalnya A = 25 biji dan B 17 biji.

Biji-biji A ini bila dibagi kerumah-rumahnya maka ada kelebihan 4 biji, sedangkan B kalah 4 biji, jadi A menang atau "ikan". Sesudah ini permainan diulang kembali sampai ada kesepakatan untuk berhenti. Pemenang terakhir adalah pemain yang memperoleh kemenangan terbanyak.

Cara kedua.

Cara bermain dalam cara kedua ini semuanya sama dengan cara pertama, hanya ada 2 perbedaan utama yang perlu diperhatikan yaitu :

Pertama.

Pada setiap rumah terdapat 7 biji berarti jumlah seluruhnya adalah 98 biji.

Kedua.

Waktu membagi biji-biji kerumah-rumah dan biji terakhir kena pada rumah yang kosong dimana rumah yang kosong ini berada pada kawasannya sendiri, maka ini berarti bahwa pemain bersangkutan "menembak" rumah lawan yang letaknya berhadapan dengan rumah yang kosong tadi. Rumah yang tertembak dan yang menembak isinya diangkat dan dimasukkan kekepala pemain bersangkutan.

Tetapi apabila biji terakhir tadi kena pada rumah yang kosong dalam kawasan rumah-rumah lawan ini berarti pemain tersebut mati, oleh karena ia tidak mungkin menembak rumah pada kawasannya sendiri. Cara kedua ini disebut "Congka tembak"

13.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Pemain yang menang yaitu apabila mendapat kemenangan lebih banyak dari lawannya pada waktu mereka sepakat untuk berhenti. Yang menang memberikan hukuman kepada yang kalah dan yang kalah harus menjalankannya.

Hukuman disini umumnya pemain yang kalah disuruh meletakkan alat Congka diatas kepala dalam bahasa Ambon "keku Congka" selama beberapa menit.

18.9. Peranannya masa kini.

Keadaan masyarakat sekarang agak berbeda dengan keadaan di waktu-waktu yang lampau. Perbedaan ini dapat dilihat dari segi-segi yang ada kaitannya sebagai variabel penghalang perkembangan permainan ini seperti munculnya permainan-permainan yang baru misalnya sepak bola, kasti, rounders atau terjualnya beraneka alat-alat permainan sebagai kemajuan teknologi.

Hal-hal lain yang juga mempengaruhi ialah kemajuan dibidang pendidikan dimana anak-anak disibukkan selain tugas-tugas disekolah juga tugas-tugas diluar sekolah seperti kegiatan pramuka, olah raga, pencinta alam, televisi dan sebagainya.

Variabel-variabel inilah yang mengakibatkan agak merosotnya permainan ini sekarang bila dibandingkan dengan yang lampau, sehingga nilai-nilai budaya yang terpaut dalam sistim budaya daerah disini dirasakan menurun.

Perlu juga diingat bahwa desa-desa dimana permainan ini dipungut dulunya masih jauh dari kota, tetapi sekarang pengaruh proses komunikasi dan transportasi meningkat menyebabkan desa-desa ini dapat meniru keadaan diperkotaan sekaligus secara berangsur mengubah cara berpikir mereka.

13.10. Tanggapan masyarakat.

Walaupun sebagai telah dijelaskan diatas bahwa peranan permainan ini makin hari makin menurun / merosot, namun anak-anak sebagai warga masyarakat masih menggemarinya sehingga sebenarnya fungsi dan peranan permainan ini masih berarti terutama dimasa-masa mendatang.

Oleh sebab itu demi pembinaan serta pelestarian nilai-nilai budaya yang dikandung oleh permainan ini dapat dikembangkan diwaktu-waktu mendatang, maka masyarakat menanggapinya sangat positif dan menyarankan kepada Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan agar dapat memberikan bimbingan dan pengarahan kepada generasi muda didaerah ini.

--- o0o ---

14. B E N S O S

14.1. Nama permainan.

Menurut bahasa daerah Kei permainan ini bernama "Ben Sos" artinya permainan bambu. Secara etimologi "Ben Sos" terdiri dari dua kata yaitu "Ben" artinya bambu dan "Sos" artinya permainan. Permainan ini dimainkan didesa Ururat dan desa-desa sekitarnya. Desa Ururat terdapat di Kecamatan Kei Besar terletak sebelah Selatan Kota Elat.

Permainan ini biasa dimainkan pada musim panen kenari, yaitu bulan Oktober dan Nopember, sebab kenari (bahasa setempat Uar) merupakan alat permainan utama.

Selain unsur rekreasi maka unsur kompetitif amat besar didalam permainan ini, karena kenari-kenari itu dijadikan semacam taruhan. Permainan ini biasa dimainkan pada siang hari, yaitu pagi-pagi dan terutama sekali pada waktu sore antara pukul 16.00 sampai dengan pukul 18.00.

14.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Sebagai telah dikatakan di atas bahwa permainan ini dilaksanakan berhubungan dengan musim panen Uar (kenari) sebab kenari dipakai sebagai alat utama. Panen kenari itu terjadi antara bulan Oktober dan Nopember setiap tahun, sehingga pada waktu itu dimana-mana disekitar desa ini anak-anak sibuk bermain.

Dengan demikian permainan Ben Sos ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa lain seperti peristiwa sejarah dan lain-lain.

Unsur-unsur kepercayaan religio magis juga tidak terkandung dalam permainan ini, oleh karena permainan ini hanya merupakan suatu permainan pengisi waktu terluang dan rekreasi.

14.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan Ben Sos ini tidak dilakukan secara terbatas dalam lingkungan kelompok sosial tertentu, tetapi dilakukan oleh anak-anak dari semua lapisan masyarakat. Juga penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional daerah ini.

Kenyataan yang dapat disaksikan yaitu bahwa siapa saja boleh ikut bermain baik yang beragama Kristen maupun yang beragama Islam.

14.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalami ketika masih kanak-kanak bahwa permainan ini sudah ada sejak nenek moyang dan sampai sekarang masih tetap dimainkan karena diwariskan dari generasi kegenerasi.

Permainan Ben Sos ini menurut informasi sampai sekarang tetap populer malah frekwensi permainannya semakin bertambah bila dibandingkan dengan waktu silam, disebabkan penduduk semakin bertambah dan sukar mendapat saingan dari permainan-permainan modern, sebab permainan ini bermusim. Bila tiba musimnya maka seluruh perhatian diarahkan kesana sebab kenari merupakan salah satu hasil penting, dan musim ini berlangsung hanya dua bulan sehingga perhatian masyarakat dapat dipusatkan.

Pengaruh-pengaruh yang datang selama musim ini tak mendapat sambutan sehingga permainan ini tetap lestari. Jadi tidaklah mengherankan apabila permainan ini sampai sekarang masih populer dan dimainkan bukan saja oleh anak-anak tetapi juga oleh para pemuda dan orang dewasa.

14.5. Peserta / pelaku.

14.5.1. Jumlah.

Permainan ini tidak menentukan jumlah pemain yang pasti, tetapi berkisar antara 3 sampai 5 orang.

14.5.2. Usia.

Usia para pemain antara 7 tahun sampai 15 tahun, tetapi sebagai telah dikatakan diatas kadang-kadang karena begitu asyiknya sampai ada juga orang dewasa yang ikut bermain.

14.5.3. Jenis kelamin.

Yang memainkan permainan ini hanya anak-anak laki-laki saja sedang anak wanita tidak pernah.

14.5.4. Kelompok sosial.

Para pemain berasal dari semua golongan masyarakat jadi tidak merupakan permainan khusus untuk salah satu golongan.

14.6. Peralatan / Perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini yaitu :

- Bambu belah sebanyak satu bilah yang panjangnya minimal 1 meter dan maksimal 2 meter.
- Dua potong kayu yang berfungsi sebagai tiang tempat meletakkan bilahan bambu tadi dengan panjang antara 20 sampai 30 cm. Bila kayu tidak ada, dapat dipakai bambu atau gaba-gaba (pelepah sagu).
- Buah kenari (Uar) sebanyak-banyaknya oleh setiap pemain. Dari buah-buah kenari ini dipilih sebuah yang agak besar dan baik untuk dijadikan gacu (bahasa daerah Man) yaitu alat untuk melempar. Sebuah kenari lagi yang dipilih untuk dijadikan tempat sasaran lemparan yang dalam bahasa daerah setempat disebut uwun.

14.7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan nyanyian, ataupun musik.

14.8. Jalannya permainan.

14.8.1. Persiapannya.

Beberapa orang anak yang sudah bersiap untuk bermain mulai mempersiapkan lapangan permainan. Bambu atau kayu yang akan dipergunakan sebagai tiang lalu dipancangkan ditanah. Diatas tiang yang sudah terpancang itu diletakkan bilahan bambu secara melintang bertumpu pada kedua tiang tersebut.

Selanjutnya pemain mulai menyepakati besarnya taruhan. Besar taruhan yang pertama ditentukan dengan melihat jumlah buah kenari tersedikit yang dimiliki oleh salah seorang pemain. Taruhan ini tidak tetap tetapi boleh berubah-ubah.

Sebelum permainan ini dimulai setiap pemain sudah harus memiliki satu buah kenari khusus untuk melempar yang disebut gacu (Man). Sebagai persiapan terakhir maka taruhan-taruhan diatur diatas bilahan-bilahan bambu. Bila taruhan terlalu banyak sehingga tak termuat oleh bilahan bambu maka sisanya ditumpukkan ditanah.

14.8.2. Aturan permainan.

Ada beberapa peraturan yang merupakan ketentuan yang harus ditaati oleh pemain ialah :

- Setiap pemain mesti memiliki kenari dalam jumlah yang banyak.
- Lemparan gacu harus betul tertuju pada uwun.
- Bila lemparan uwun tidak berhasil maka pemain yang Mannya terjauh yang akan memulai melempar bilahan bambu diikuti oleh pemain berikut yang Mannya terjauh nomor dua.
- Buah kenari taruhan harus ditaruh sebelum permainan dimulai.
- Waktu melempar tidak boleh berdiri melewati garis.
- Bila karena sesuatu hal yang tak disengaja dalam melemparkan Man tidak sampai pada uwun, maka pada waktu melempar bilahan, pelemparnya harus berdiri sejajar dengan uwun.

14.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Sebuah kenari diambil bukan dari kenari taruhan lalu diletakkan berhadapan dengan bilahan bambu dengan garis tempat berdiri dengan jarak kira-kira 10 m sampai 15 m. Kenari ini disebut kepala (bahasa daerah uwun).

Para pemain kemudian secara berurutan diberi kesempatan melempari uwun dengan Man yang sudah disiapkan. Bila seorang pelempar melempar uwun itu kena maka dinyatakan menang dan dapat mengambil semua taruhan.



Pemain melempar uwun dengan man.

Tahap kedua.

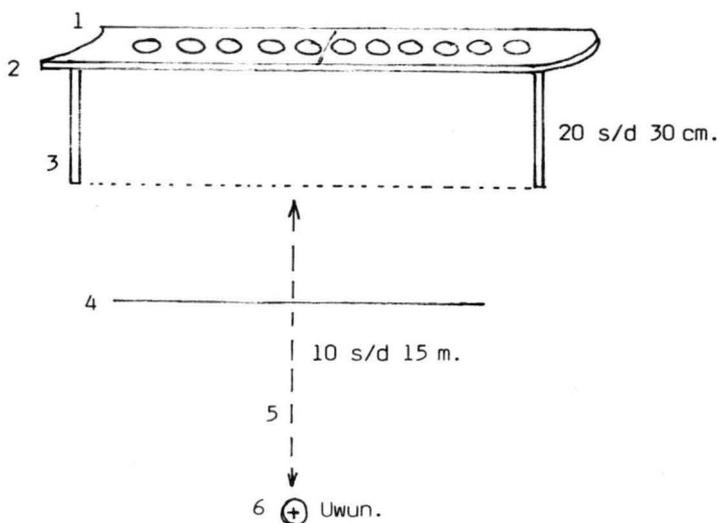
Bila semua pelembar dalam tahap pertama tadi gagal (tidak kena uwun) maka mereka lalu mulai melempar bilahan bambu dari tempat Man mereka masing-masing. Lemparan bilahan bambu ini dimulai oleh pemain yang Mannya terletak paling jauh dari bilahan bambu sewaktu melempar uwun dalam tahap pertama tadi. Kemudian disusul oleh pemain berikut yang Mannya terletak nomor dua sesudah itu disusul oleh pemain berikutnya secara berurutan menurut jauhnya Man sampai selesai.

Bila lemparan bilahan ini kena dan bilahan bambu itu jatuh maka pelembar dinyatakan menang dan ia berhak mendapat semua kenari taruhan. Bila hanya beberapa buah kenari saja yang jatuh maka itu saja yang diambilnya. Andai kata semua pemain sudah selesai melempar padahal masih ada juga kenari yang belum jatuh maka permainan diulang lagi

tanpa taruhan hanya untuk menghabiskan kenari sisa saja ; tetapi bila ternyata kenari yang sisa ini terlalu sedikit maka atas musyawarah bersama lalu di tambah.

Perlu ditambahkan bahwa setiap permulaan permainan dimulai dengan melempar uwun dengan Man.

Denah permainan.



Keterangan.

- 1 = Kenari
- 2 = Bilah bambu
- 3 = Tiang 20 s/d 30 cm.
- 4 = Garis tempat berdiri pemain
- 5 = Jarak tiang dengan uwun
- 6 = Uwun

14.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Sebagai konsekwensi yang kalah akan kehilangan kenarinya sedang yang menang akan banyak memiliki kenari-kenari taruhan.

14.9. Peranannya masa kini.

Unsur kompetitif dan rekreatif dari permainan ini sangat besar sekali sehingga permainan ini bertujuan untuk mengisi waktu

senggang dan sebagai saran pertaruhan disamping untuk membina ketrampilan melempar secara tepat dari para pemain.

Permainan ini sampai sekarang masih lebih populer sebab dimainkan oleh orang-orang lebih banyak lagi dari dulu, sebab permainan ini bermusim jadi kurang mendapat saingan dari permainan yang lain. Peranannya sekarang untuk menghimpun para remaja dan memperkuat perasaan persatuan sebagai bangsa Indonesia yang berada di pelosok-pelosok tanah air.

14.10. Tanggapan masyarakat.

Mengingat fungsi permainan ini sebagai wadah rekreasi dan pengisi waktu senggang serta peranannya masa kini sebagai penghimpun anak-anak dan para remaja, memperkokoh persatuan dan kesatuan masyarakat dimana nilai-nilai moral yang dikandungnya tidak bertentangan dengan adat kebiasaan yang berlaku maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan seyogianya harus dibina terus, dan dikembangkan di masa-masa mendatang.

Walaupun jalan permainannya sederhana dan peraturan-peraturannya tidak kompleks sehingga kelihatannya permainan ini sempit nilai budayanya namun bila dipikirkan arti dan peranannya khusus didaerah setempat maka permainan ini perlu dipertahankan terus.

---- oOo ----

15. GOLE – GOLE

15.1. Nama permainan.

Pulau Halmahera terdapat di Kabupaten Daerah Tingkat II Maluku Utara Propinsi Maluku. Pada pulau ini terdapat Kecamatan Jailolo dengan desanya bernama Jailolo.

Penduduk desa Jailolo mempunyai mata pencaharian sebagai petani yang kebanyakan mengusahakan palawija seperti umbi-umbian, jagung, kacang tanah dan ada juga yang menanam Cengkih, Coklat dan kelapa. Dari hasil kelapa dibuat minyak goreng dan kopra.

Kebanyakan penduduk didesa ini beragama Islam, namun disana sini juga terdapat desa-desa yang penduduknya beragama Kristen. Kedua penganut agama ini hidup sangat rukun dibuktikan dengan persatuan dan kesatuan yang selama ini terpelihara.

Permainan ini menurut penduduk didesa Jailolo dan sekitarnya dalam wilayah Kecamatan Jailolo dinamakan "Gole-Gole" dalam bahasa daerah Jailolo artinya tendang / sepak dengan kaki. Di Kecamatan Sahu dan Kecamatan-Kecamatan lain di Kabupaten Maluku Utara juga memberikan nama yang sama kepada permainan ini. Tidak ada padanan lain dalam bahasa Indonesia untuk nama permainan ini.

Diberikan nama demikian sebab gerakan-gerakan dalam permainan lebih banyak mempergunakan kaki dan yang ditendang adalah tempurung kelapa atau "Cafi".

15.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Gole-Gole ini lasimnya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan boleh juga anak-anak perempuan atau campuran pada siang hari didalam bulan puasa. Beramai-ramai anak-anak memainkan permainan ini didalam bulan puasa hanya semata-mata untuk mengisi waktu senggang dan pelaksanaannya tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu. Dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan atau agama.

14.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Sebagai diketahui bahwa permainan ini dimainkan oleh anak-anak didalam masyarakat dan tidak dibeda-bedakan dalam golongan-golongan sosial tertentu.

Fungsi permainan ini sebagai alat penghubung sosial dikalangan anak-anak, juga sebagai mata rantai budaya yang menghubungkan nilai-nilai budaya tradisional tetapi tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional dalam masyarakat.

15.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya pada waktu masih kanak-kanak yaitu permainan Gole-Gole ini sangat ramai dimainkan pada waktu bulan Ramadhan. Hingga sekarang permainan ini masih tetap dimainkan walaupun sudah agak berkurang bila dibandingkan dengan waktu-waktu lampau.

15.5. Peserta / pelaku.

15.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain selalu harus genap jadi mulai dari dua, empat, enam dan seterusnya.

15.5.2. Usia.

Usia para pemain antara 7 tahun sampai usia 14 tahun.

15.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan boleh juga oleh anak-anak perempuan atau bersama-sama merupakan campuran.

15.5.4. Kelompok sosial.

Pemain-pemain sebagai pendukung permainan ini berasal dari semua lapisan masyarakat tidak dikhususkan kepada golongan atau kelas tertentu saja dalam masyarakat. Siapa saja yang berminat dan mengetahui peraturan permainan boleh ikut dalam permainan.

15.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah :

- Tempurung kelapa.
- Batu-batu kecil.
- Gonofu (kulit kelapa yang sudah dihaluskan sebagai sabut).

15.7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan lagu-lagu atau sesuatu bunyi-bunyian ataupun syair-syair.

15.8. Jalannya permainan.

15.8.1. Persiapan.

Persiapan-persiapan yang dibuat menyongsong dilakukannya permainan ini yaitu menyediakan semua peralatan yang diperlukan termasuk pemain-pemain yang akan berlomba dan mempersiapkan arena perlombaan. Sebagai hal yang paling penting juga menentukan jenis hukuman yang harus dilakukan kelompok yang kalah.

15.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini mempunyai beberapa peraturan yang mesti dituruti waktu perlombaan ialah :

- 1) Kelompok yang menang adalah yang lebih dulu mencapai nilai tertinggi 30.
- 2) Dalam tahap pertama tak ada pemain yang mati dan masing-masing memperoleh nilai 0,5
- 3) Pada tahap ketiga setiap gole yang langsung kena sasaran dapat menebus seorang yang mati di tahap sebelumnya, sehingga dapat bermain di tahap ketiga itu.
- 4) Hanya pemain yang tidak mati di tahap kedua dapat bermain di tahap ketiga.
- 5) Satu kali "heja" yang berhasil dapat menebus seorang pemain dan nilainya 1.
- 6) Setiap pemain yang berhasil di dalam tahap ketiga memperoleh nilai 0,5
- 7) Setiap pemain yang berhasil didalam tahap kedua mendapat nilai 1.

15.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Misalnya jumlah pemain dalam masing-masing kelompok 4 orang. Orang pertama melakukan "gole"



Tempurung ditendang.

atau tendang tempurung dengan tumit menuju batu dan gonofu pertama di depannya. Bila tendangan ini tidak kena atau tidak sampai maka diteruskan tendangan itu mulai dari tempat tempurung tadi berada, dan diusahakan beberapa kali sampai kena. Dilanjutkan dari tempat tempurung tadi ditendang ke arah batu / gonofu nomor 2, 3 dan 4 dan peraturannya sama dengan batu / gonofu pertama tadi. Dan apabila tendangan tadi langsung kena atau "kobe" lalu diteruskan kepada batu / gonofu ke 2 dan seterusnya. Bila selesai pemain ini kembali ke tempat tunggu dan diganti pemain kedua, ketiga dan keempat masing-masing menggole seperti orang pertama tadi. Dalam tahap pertama ini tak ada pemain yang mati.

Tahap kedua.

Orang pertama memegang tempurung dan lari secepat mungkin menyentuh batu / gonofu di depannya dengan tempurung itu dan segera kembali ke tempatnya. Waktu pemain ini kembali, maka cepat-cepat ia di "dusu" (diburu) oleh pemain lawan yang berdiri di belakang batu / gonofu itu, dan diusaha-



Pegang tempurung lari menyentuh gonofu dan kembali.

kan menyentuhnya sebelum ia melewati garis batas daerah mati. Bila ia kena sentuhan disebut "bou" (mati) sebelum melewati garis batas daerah mati maka ia disebut mati akibatnya diganti pemain berikut dan ia tak boleh bermain pada tahap ketiga. Tetapi apabila berhasil lewat tanpa kena sentuhan, maka diperoleh nilai 1 dan dilanjutkan oleh pemain berikut sampai terakhir. Apabila semua "bou", maka terjadi pergantian regu lawan.

Jumlah nilai dan jumlah pemain yang mati dalam tahap ini dapat dihitung.

Tahap ketiga.

Hanya pemain yang tidak mati dalam tahap kedua boleh bermain dalam tahap ketiga ini.

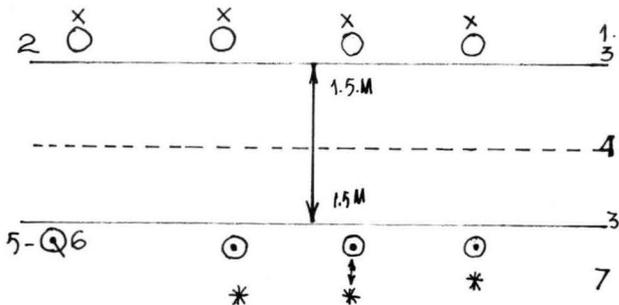
Orang pertama yang tidak mati mulai main. Mainnya sama dengan tahap pertama dan apabila waktu melakukan "gole" satu kali langsung "kobe" batu / gonofu maka hal ini dapat menebus seorang rekannya yang mati tadi dan sekarang ia boleh bermain lagi.

Apabila tendangan tadi langsung "kobe" maka ia tak boleh melakukan tendangan lagi menuju batu / gonofu kedua tetapi ia harus mengadakan "heja" artinya menjepit tempurung antara dua lutut dan melompat paling banyak dua lompatan baru menjatuhkan "cafi" atau tempurung pada batu / gonofu kedua. Bila berhasil maka dapat pula menebus seorang rekannya yang mati. Dari sini "cafi" di "gole" seterusnya ke batu / gonofu ketiga dan keempat dan kembali semula lalu giliran orang berikut.

Apabila pemain ini tak berhasil menebus rekan-rekannya maka pada giliran berikutnya ia berusaha agar dapat menebus rekan-rekannya.

Sesudah tahap ketiga selesai dan permainan akan diulang dari permulaan lagi, maka yang akan dimulai ialah regu yang menang sebab regu-regu selalu berusaha untuk mencapai angka tertinggi untuk cepat menang dan mengakhiri permainan.

Denah permainan.



Keterangan :

- 1 = Pemain yang akan melakukan perlombaan.
- 2 = Tempurung
- 3 = Batas daerah permainan
- 4 = Batas daerah mati
- 5 = Batu
- 6 = Gonofu (kulit kelapa / sabut)
- 7 = Pemain yang menunggu.
-  = Batas daerah permainan 3 meter
-  = Jarak pemain yang menunggu 1 meter.

15.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Akhir dari permainan ini yaitu ada kelompok yang menang dan ada kelompok yang kalah. Kelompok yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati pada permulaan permainan misalnya : kelompok yang kalah ditutup matanya dan disuruh memegang batu yang tadi dipergunakan waktu bermain, dibawa berkeliling lalu disuruh lepaskan setelah diputar-putar beberapa kali dibuka matanya, kemudian masing-masing disuruh mencari batunya kembali.

Setelah semua batu ditemukan kembali maka permainan dapat dibubarkan atau masih dapat diulang kembali.

15.9. Peranannya masa kini.

Permainan Gole-Gole ini sampai sekarang masih mempunyai peranan yang berarti terbukti dari masih dilakukannya permainan ini pada waktu bulan puasa. Sebagai telah dikatakan diatas bahwa sebagian besar penduduk di Kecamatan Jailolo ini beragama Islam sehingga disamping anak-anak ini menjalankan ibadah puasanya maka waktu-waktu senggang juga dapat dipergunakan untuk bermain sebagai rekreasi dimana rasa solidaritas antara mereka dapat dipupuk.

Rasa solidaritas ini diwariskan dari dulu jadi tidak ada kemerosotan yang terjadi dalam permainan ini hingga dewasa ini. Memang dewasa ini terjadi kemajuan-kemajuan disegala bidang termasuk bidang teknologi yang memungkinkan meluasnya alat-alat komunikasi seperti radio, televisi dan lain-lain yang turut meng-

ambil sebagian waktu dari anak-anak untuk menonton. Namun demikian permainan Gole-Gole tetap dimainkannya.

15.10. Tanggapan Masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak laki-laki dan wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dan nilai-nilai moral yang sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku di masyarakat, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan terasa perlu dipupuk dan dikembangkan terus serta perlu memberikan bimbingan dan pengarahan yang terarah dan terpadu.

--- oOo ---

16. B E K L E N

16.1. Nama permainan.

Namlea adalah ibukota Kecamatan Buru Utara Timur terdapat di pulau Buru Kabupaten Maluku Tengah. Satu jenis permainan anak-anak yang sejak dulu dikenal oleh masyarakat disini ialah BEKLEN.

Desa-desa lain di pulau Buru yaitu Kecamatan Buru Utara Barat dan Buru Selatan memberikan nama yang sama kepada permainan ini. Di pulau Ambon dan Kepulauan Lease mengenal permainan ini juga dan dinamakannya "Beklen".

Untuk masyarakat ditempat-tempat tersebut diatas nama Beklen artinya kulit bia atau kulit siput. Kulit siput disini dimaksudkan kulit siput dari jenis Gastropoda yaitu yang mempunyai satu cangkang yang agak bulat. Oleh karena kulit siput ini dipakai dalam permainan ini maka disebut permainan "Beklen".

16.2. Hubungan dengan peristiwa lain.

"Beklen" merupakan permainan anak-anak yang membutuhkan juga ketrampilan para pemain dan umumnya dimainkan kapan saja bilamana dikehendaki, dan tidak terpaut pada suatu adat istiadat atau tradisi dalam masyarakat ataupun suatu peristiwa sosial yang tertentu. Oleh sebab itu permainan Beklen dapat dimainkan oleh siapa saja dan tidak hanya terbatas pada suatu kelompok saja dalam masyarakat. Permainan ini biasa dimainkan pada siang hari di waktu anak-anak mempunyai waktu terluang dan permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak perempuan saja.

16.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan Beklen merupakan salah satu permainan anak-anak yang penyelenggaraannya meliputi semua lapisan masyarakat dan bukan hanya pada golongan tertentu saja.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan tidak perlu memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu dalam masyarakat baru dapat dilaksanakannya. Tetapi boleh pada setiap waktu mana saja yang dikehendaki dapat diadakannya.

16.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Bilamana permainan ini dikenal dan mulai dimainkan agak sedikit sulit untuk dijelaskan, sebab kurangnya keterangan yang berhubungan dengan hal dimaksud. Hanya dapat dikatakan bahwa permainan ini sudah sejak nenek moyang dan sampai sekarang sudah melewati beberapa generasi.

Generasi sekarang juga masih menyambut permainan ini dengan penuh semangat dan gembira. Permainan ini hampir merata diseluruh desa pada pulau Buru, Ambon dan kepulauan Lease.

16.5. Peserta / pelaku.

16.5.1. Jumlah.

Permainan ini dapat dimainkan dalam regu / kelompok dan dapat dimainkan secara perorangan. Bila dimainkan secara perorangan jumlah pemain dua atau tiga orang, dan secara kelompok 4 - 6 orang.

16.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 6 tahun sampai 10 tahun.

16.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak perempuan saja.

16.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak dari semua lapisan masyarakat boleh memainkan permainan ini dan tidak dikhususkan pada golongan tertentu.

16.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan Beklen ini dalam pelaksanaannya mempergunakan peralatan / perlengkapan berupa :

- Kulit bia atau kulit siput sebanyak 6 buah.
- Bola tenis atau bola dari karet 1 buah. Pada waktu dulu dimana bola-bola ini belum ada dipergunakannya buah jeruk yang sebesar bola tadi, sebab buah jeruk ini juga mempunyai daya melenting seperti bola.

16.7. Iringan permainan.

Tidak ada lagu-lagu yang dipergunakan sebagai iringan dalam pelaksanaan permainan ini.

16.8. Jalan permainan.

16.8.1. Persiapan.

Para pemain yang akan bermain mulai mempersiapkan alat-alatnya yaitu bola dan kulit siput. Kulit siput ini biasanya sudah disiapkan jauh sebelumnya, yaitu diambil dari laut waktu air surut lalu dibiarkan sampai dagingnya busuk dan habis baru diambil lalu disimpan agar sewaktu-waktu dapat dipergunakan.

Bila permainan ini mau dilaksanakan dengan beregu maka para pemain dibagi dalam 2 regu lalu diundi regu mana yang akan memulai permainan.

16.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini mempunyai beberapa peraturan yang harus ditaati oleh para pemain sebagai berikut :

- 1) Menentukan jumlah nilai yang harus dicapai untuk memenangkan permainan.
- 2) Dalam permainan tangan tidak boleh menyentuh siput yang lain.
- 3) Bila harus dilambungkan keatas, setelah jatuh melenting baru di tangkap dengan tangan yang sama.

16.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Sebagai diketahui bahwa permainan ini dimainkan dalam keadaan duduk diatas tanah yang keras atau diatas lantai, agar bolanya dapat melenting.

Dengan sebelah tangan keenam buah beklen dan bola dilambungkan keatas sementara itu kulit siput dilepaskan ketanah perlahan-lahan dan bola setelah melenting kembali dari lantai / tanah ditangkap lagi dengan tangan yang sama selanjutnya kulit siput itu diangkat satu demi satu sampai semuanya terangkat. Setiap kulit siput diangkat, bola dilambung



Bola dilambungkan.

dulu dan setelah melenting baru ditangkap lagi demikian seterusnya sampai keenam kulit siput terangkat semuanya. Pada angkatan terakhir ini bila berhasil maka segera dilepaskan kembali untuk dilanjutkan ketahap berikut. Bila tidak berhasil artinya ada kulit siput yang tertinggal di tanah berarti mati dan harus diulang kemudian apabila telah tiba giliran lagi. Bila tahap ini dapat diselesaikan maka nilainya 1 (satu).

Tahap kedua.

Tahap kedua ini disebut tahap **buah terbuka** artinya semua siput yang dilepaskan di tanah bila ada yang tertutup harus dibuka dulu semuanya barulah dimainkan.

- Semua siput dan bola digenggam dengan satu tangan sementara bola dilambung keatas dan beklen dilepas di tanah. Beklen yang posisinya

tertutup diusahakan dibukanya dengan melambungkan bola keatas sementara ini buah-buah dibuka dan bola ditangkap kembali setelah melenting di tanah.

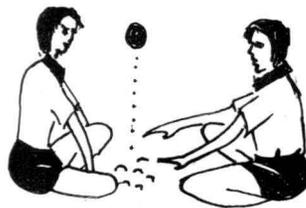
Jadi gerakan-gerakan dasar yang selalu ada yaitu melambungkan bola keatas - bola jatuh di tanah/ melenting keatas kembali baru ditangkap.

- Siput yang semuanya telah terbuka diangkat masing-masing 2 buah, berarti akan diangkat dalam 3 kali dan dalam 3 kali lambungan bola. Setiap angkatan yang salah mesti diulang kemudian. Pada angkatan ketiga yang merupakan angkatan terakhir periode kedua ini, segera baklen dilepaskan kembali barulah bola yang melenting itu ditangkap. Bila tahap ini berhasil maka mendapat nilai 2 (dua).

Tahap kedua :



Tahap ketiga :



Tahap ketiga.

Tahap ketiga ini sebagai kebalikan tahap kedua yaitu disebut tahap **buah tertutup** artinya semua buah yang akan diangkat harus di tutup sebelumnya.

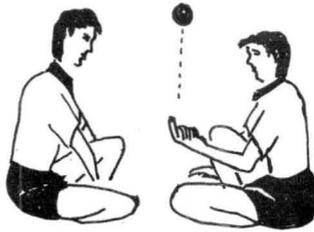
Selanjutnya diangkat sekali 3 buah berarti diangkat dalam 2 kali dengan lambungan bola. Oleh karena buah yang tertutup ini sulit diangkat maka nilainya 3 (tiga) apabila tahap ini berhasil.

Tahap keempat.

Tahap ini merupakan kelanjutan tahap pertama, kedua dan ketiga, yaitu beklen diangkat sekaligus satu kali dalam keadaan tertutup dan sekali lagi dalam keadaan terbuka. Disini diperlukan kecekatan yang cukup tinggi sebab buah-buah itu licin jadi agak sulit diangkat sekaligus.

Bila periode ini berhasil maka nilai yang diperoleh adalah 4 (empat). Jumlah seluruh nilai adalah 10 dan siapa / regu apa yang lebih dahulu mencapainya merekalah yang menang.

Tahap keempat



18.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Dalam permainan ini orang atau regu yang kalah harus menjalankan hukuman yaitu dicubit telinganya oleh orang atau regu yang menang.

16.8. Peranan masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak di Namlea pulau Buru, pulau Ambon dan kepulauan Lease. Anak-anak dihimpun dalam suasana persahabatan dan persatuan sehingga permainan ini merupakan sarana pengisi waktu terluang dan berperan dalam pembinaan generasi muda.

16.9. Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak dan generasi muda umumnya dan juga mengandung nilai-nilai budaya yang sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku di masyarakat maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan seyogianya dipupuk dan dikembangkan terus melalui bimbingan dan pengarahan yang terarah.

--- oOo ---

17. J O R I - J O R I

17.1. Nama permainan.

Permainan ini dipungut dari daerah kepulauan Kei di Kabupaten Maluku Tenggara. Kepulauan Kei terdiri atas dua Kecamatan yaitu Kecamatan Kei Kecil dan Kecamatan Kei Besar. Pulau Dulah Laut dimana permainan ini dipungut terletak di Kecamatan Kei Kecil. Menurut keterangan informan nama permainan ini sukar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia sebab sulit dicari padanannya, sehingga agar mencegah timbulnya berbagai tafsiran mana nama permainan ini dibiarkan apa adanya.

Nama permainan ini dikenal bukan saja di Kecamatan Kei Kecil tetapi pada seluruh kepulauan Kei.

17.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pria dan wanita secara campuran dimalam hari waktu terang bulan antara pukul 19.00 sampai dengan pukul 21.00. Permainan ini tidak tergantung pada musim, tetapi lebih banyak bergantung pada ada atau tidaknya cahaya bulan dan cuaca yang cerah dan sama sekali tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu ataupun dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis.

Permainan ini bertujuan membina sikap para pemain serta ketrampilan menebak dan mengandung unsur edukatif agar para pemain tidak bertindak curang.

17.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh umum tidak terbatas pada golongan-golongan masyarakat tertentu, sekalipun telah dikenal bahwa dipulau Dulah Laut terdapat kelas-kelas dalam masyarakat seperti :

1. Kelas Mel-Mel (yang berkuasa)
2. Kelas Ren-Ren (golongan menengah yang menjadi tangan kanan golongan Mel-Mel)
3. Kelas Ir-Iri (golongan bawah dan merupakan budak)

Adanya kelas-kelas dalam masyarakat ini dalam hubungannya dengan penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai pengaruh apa-apa. Perbedaan golongan hanya berpengaruh dalam masalah perkawinan saja. Berarti permainan ini dapat dimainkan oleh

anak-anak pria dan wanita dari kelas masyarakat apa saja.

17.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan Jori-Jori ini sudah ada sejak nenek moyang dan diperkirakan kira-kira pada abad ke XVIII dan masih dimainkan sampai sekarang walaupun sudah agak berkurang. Berkurangnya permainan ini dimainkan pada dewasa ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu akibat kemajuan pembangunan bangsa Indonesia hampir disegala bidang termasuk bidang teknologi, sehingga radio dan televisi mengalir sampai ke desa-desa akibatnya waktu senggang dimalam hari dihabiskan dengan menonton berbagai acara televisi, juga oleh hal-hal lain seperti pengaruh permainan-permainan modern, kesibukan anak-anak belajar dimalam hari sebab meluasnya sekolah-sekolah dasar sampai ke pelosok-pelosok.

17.5. Peserta / pelaku.

17.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain dalam permainan ini sebanyak 12 orang. Jumlah pemain tidak boleh lebih dari 12 orang, tetapi boleh kurang hal ini berhubungan dengan iringan musik yang menyertainya.

17.5.2. Usia.

Usia para pemain antara 6 tahun sampai 15 tahun.

17.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak wanita dan pria.

17.5.4. Kelompok sosial.

Sebagaimana telah diuraikan diatas bahwa permainan ini boleh dimainkan oleh anak-anak dari semua lapisan masyarakat tidak terkecuali, asal mereka telah mengetahui peraturan permainannya.

17.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini ialah biji "wasanbuan" (biji asam Jawa) sebanyak satu buah. Bila ditempatkan yang banyak batu-batu kecil tak boleh alat ini diganti dengan batu sebab dalam pelaksanaan permainan batu mudah diganti dengan batu yang lain.

17.7. Iringan permainan.

Permainan ini diiringi dengan nyanyian yang namanya Jori-Jori. Nyanyian pengiring ini dinyanyikan oleh semua pemain kecuali penebak dan biasa diulangi pada setiap kali permainan dilakukan pada saat biji diedarkan. Nyanyian pengiring seperti dibawah ini.

J O R I - J O R I

Jo	ri	Jo	ri	i	ni	wa	ti	wa	ti	kom
5	5	6	6	5	5	5	5	6	6	6
bi	kom	ban	sia	ru	tun	te	la			
5	5	6	6	5	5	6	6			
ko	rom	bi	we	ba	we	bu	sa	bu	sa	re
6	6	5	5	6	6	1	1	1	1	1..

17.8. Jalannya permainan.

17.8.1. Persiapan.

Anak-anak yang ingin bermain mengumpulkan kawan-kawannya sebanyak 12 orang. Setelah itu mereka menyiapkan lapangan permainan dan membuat sebuah garis lurus tempat para pemain duduk. Mereka menyiapkan biji asam Jawa. Kedua belas pemain ini memilih diantara mereka seorang menjadi penebak dan seorang lagi menjadi pengedar biji, sisanya 10 orang menjadi pemain.

17.8.2. Aturan permainan.

Ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi yaitu peserta dilarang sangat membuat hal-hal yang dapat mempermudah penebak misalnya tertawa atau menunjuk temannya yang memegang biji sehingga mudah ditebak oleh penebak.

Peserta yang melanggar ketentuan ini akan diperingati oleh pengedar, bila hal ini terulang sampai tiga kali maka peserta itu dikeluarkan dan diganti dengan orang lain.

17.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

- 10 peserta duduk berbaris pada garis lurus yang dibuat tadi menghadap penebal dalam jarak 5 meter dengan kedua lengan bersilang dibelakang dan telapak tangan menghadap keatas.
- Pongedar biji berdiri dibelakang para pemain yang sedang duduk ditanah.
- Kecuali penebak maka pongedar biji dan 10 pemain mulai melagukan lagu Jori-Jori. Sementara nyanyian ini berlangsung pongedar biji menggenggam biji ditangannya dan dengan sikap membungkuk mengedarkan biji itu dari tangan ke tangan pemain yang sedang duduk dengan tangan bersilang di belakang. Bila nyanyian selesai pongedar berhenti dan berdiri tegak lagi.
- Penebak sekarang diberi kesempatan untuk menebak di tangan siapakah biji itu ditinggalkan. Untuk menebak ini perlu ketelitian sebab itu tadi waktu biji diedarkan ia harus memperhatikan dengan sungguh-sungguh.
- Bila tebakannya benar maka pemain yang kena itu gugur tak boleh diganti, sedang penebak dikatakan berhasil dan boleh menjadi penebak untuk tahap berikutnya, tetapi apabila tebakannya salah maka penebak diganti oleh pongedar biji dan ia menjadi pemain sedang pongedar digantikan dengan pemain lain, dan permainan dilanjutkan.

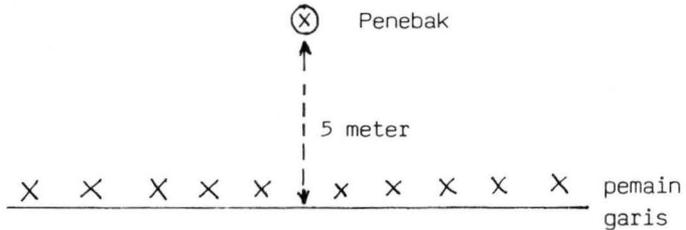
Tahap kedua.

- Pemain dan pongedar kembali menyanyikan Jori-Jori dan mengedarkan biji sampai nyanyian selesai, baru penebak diberi kesempatan untuk menebak dan keadaannya berlaku seperti diatas.

Tahap selanjutnya.

- Dalam tahap-tahap selanjutnya sudah tentu jumlah peserta makin berkurang sebab setiap waktu ada yang kena tebakan dan dianggap gugur.
- Pada putaran terakhir dimana peserta hanya tinggal satu orang saja maka kedua tangannya kebelakang seperti biasa dan pengedar hanya mengedarkan biji ketangan kanan dan kiri saja dan meninggalkannya pada salah satu tangan. Penebak menebak ditangan kanan atau kiri. Bila tebakan tak berhasil maka diulang lagi sampai berhasil dan permainan usai.

Denah permainan.



X = Pengedar.

17.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Bila seorang penebak berhasil sampai permainan selesai ia akan mendapat pujian dari teman-temannya dan malah akan menjadi bahan ceritera besok paginya di sekolah. Apabila ia salah menebak maka konsekwensinya ia harus diganti dan ia pindah menjadi pemain.

Pemain yang kena tebakan konsekwensinya gugur dan harus keluar.

17.9. Peranannya masa kini.

Salah satu fungsi dari permainan ini khususnya pada anak-anak yaitu sebagai sarana rekreasi disamping bersifat edukatif dan kompetitif. Permainan ini pada waktu sekarang sudah kurang didukung oleh anggota masyarakat sebab terdesak oleh permainan-permainan modern dan beberapa hal yang lain seperti telah diuraikan sebelum ini.

Namun sifatnya yang edukatif dan kompetitif ini tak begitu saja hilang dari anggota masyarakat pendukungnya tetapi melalui kegiatan-kegiatan yang lain seperti pramuka, regu pencinta alam dan lain-lain, sehingga walaupun wujud permainan itu tak sempat mempertahankan dirinya lebih lama di dalam masyarakat sebab tersisih oleh permainan yang dianggapnya lebih mutahir namun peranannya dalam sikap hidup yang edukatif dan kompetitif dalam kehidupan sosiologis selalu nampak. Generasi muda perlu menghayati ini terutama anak-anak usia sekolah untuk belajar lebih giat dan bersaing lebih sehat demi pembangunan bangsa.

17.10. Tanggapan masyarakat.

Pembangunan bangsa yang nyatanya pesat maju menyebabkan pembangunan yang hampir menyeluruh tersebar kedesa-desa. Desa-desa yang sedang mengalami pembangunan sebagai sesuatu yang baru tidak tergopoh-gopoh melepaskan sesuatu yang dianggapnya telah usang seperti warisan nilai-nilai budaya. Masyarakat di desa ini dan Kecamatan Kei pada umumnya masih memberikan tanggapan yang positif berarti masih mengakui nilai-nilai luhur yang dikandung oleh permainan ini tidak bertentangan adat kebiasaan setempat yang berlaku.

Sebagai diketahui bahwa didesa Dulah Laut ini terdapat tiga jenis jelas didalam masyarakat dan permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua kelas bersama-sama tanpa perbedaan. Ternyata nilai-nilai moral yang dikandung oleh permainan ini tak bergeser dari dulu sampai sekarang walaupun masyarakat sekarang telah menerima pembaharuan-pembaharuan.

--- o0o ---

18. A S E N

18.1. Nama permainan.

Desa Waai dimana permainan ini dipungut terletak di pulau Ambon Kecamatan Salahutu Kabupaten Daerah Tingkat II Maluku Tengah. Selain desa Waai desa-desa lain juga dipulau Ambon mengenal permainan ini dan dikenalnya dengan nama yang sama yaitu "ASEN". Nama "Asen" padanannya dalam bahasa Indonesia ialah "Main tali".

Diberikan padanan nama demikian bukanlah berarti bahwa ada tali yang dipergunakan dalam pelaksanaan permainan ini, tetapi ada garis-garis ditanah yang kelihatannya sebagai tali yang digariskan ditanah sebagai arena permainan.

18.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Asen ini selalu dimainkan pada malam hari waktu bulan terang oleh anak-anak laki-laki dan wanita dari semua lapisan masyarakat sehingga permainan ini tidak merupakan warisan suatu kelompok sosial tertentu. Pelaksanaan permainan ini membutuhkan tempat yang agak luas oleh karena itu umumnya permainan ini dilaksanakan di jalan raya atau tanah lapang.

Perlu dijelaskan bahwa pelaksanaan permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis.

18.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Seperti telah dikatakan diatas, bahwa jenis permainan anak-anak ini dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua lapisan masyarakat dan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu. Permainan ini sangat menyenangkan para pemainnya sehingga penyelenggaraannya selalu menimbulkan kegembiraan yang sangat besar.

18.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan ini sudah dikenal sejak nenek moyang dan sampai sekarang masih tetap dimainkan dan merupakan warisan budaya bagi generasi ke generasi.

Bilamana permainan ini mulai dikenal agak sulit ditentukan dengan jelas, tetapi yang jelas adalah bahwa permainan ini sampai sekarang masih merupakan warisan budaya dan digemari oleh semua lapisan masyarakat. Untuk diketahui bahwa selain

di pulau Ambon, ditempat-tempat lain dalam Kabupaten Maluku Tengah juga permainan ini dikenal dan selalu dimainkan.

18.5. Peserta / pelaku.

18.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain antara 5 orang sampai 8 orang.

18.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 6 tahun dan 10 tahun.

18.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki atau anak-anak perempuan dan boleh juga campuran.

18.5.4. Kelompok sosial.

Sebagai telah dijelaskan diatas bahwa permainan ini dimainkan oleh anak-anak dari semua lapisan masyarakat dan tidak hanya untuk golongan-golongan tertentu.

18.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Jenis permainan anak-anak ini didalam pelaksanaannya tidak memerlukan alat-alat apapun, kecuali mempergunakan garis ditanah.

18.7. Iringan permainan.

Permainan Asen ini tidak menggunakan iringan permainan berupa lagu-lagu atau musik ataupun syair-syair.

18.8. Jalan permainan.

18.8.1. Persiapan.

Semua pemain yang sudah siap untuk bermain mulai mempersiapkan arena pertandingan, yaitu membuat garis-garis ditanah dengan menggunakan pasir putih. Karena permainan ini pada waktu malam bulan terang, maka kalau hanya membuat garis ditanah saja kelihatannya kurang jelas bagi para pemain, sebab itu sudah menjadi kebiasaan untuk mempergunakan pasir putih yang diambil dari pan-

tai. Sesudah itu secara musyawarah para pemain diatur dalam dua kelompok (kelompok A dan B), barulah diadakan undian untuk menentukan regu mana yang akan memulai pertandingan dan regu mana yang akan menjaga lapangan.

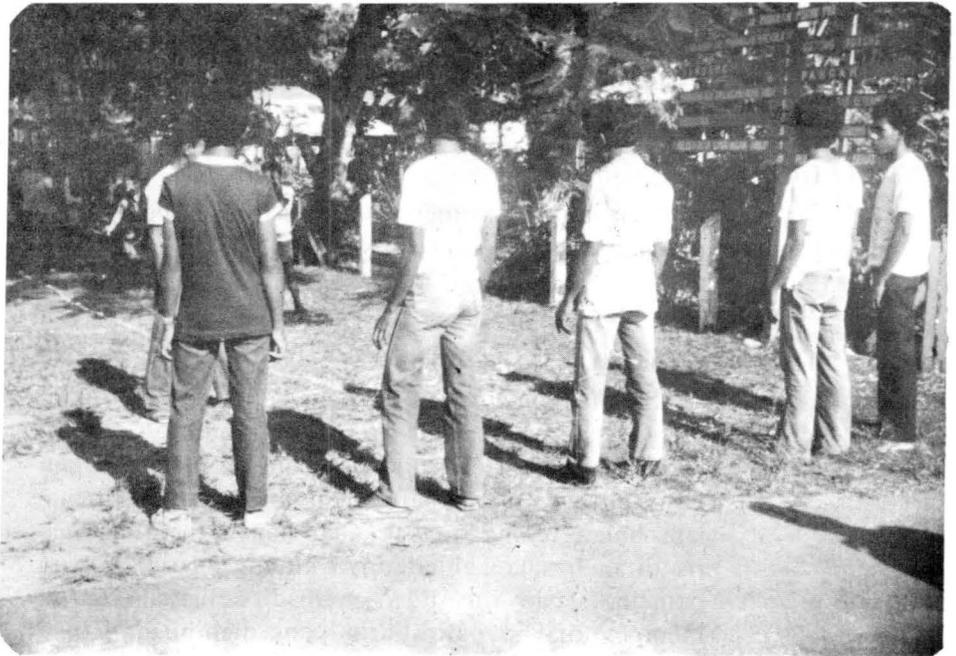
18.8.2. Aturan permainan.

Ada beberapa hal yang perlu diingat dalam pertandingan yaitu :

- 1) Apabila seorang dapat di tek (disentuh) oleh musuh, berarti mati dan regu itu harus diganti.
- 2) Apabila salah seorang dapat melewati garis-garis sampai kembali ketempat semula dengan tanpa disentuh ini berarti regu itu menang dan nilainya satu.
- 3) Regu yang menang ialah regu yang lebih dulu mencapai nilai yang telah ditetapkan.

18.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.



Pemain siap memasuki permainan.

Semua anggota regu yang kalah waktu undian penentuan permulaan permainan bertugas menjaga lapangan, yaitu masing-masing menjaga garisnya yang sudah ditetapkan.

Regu yang menang akan memulai pertandingan ; caranya ialah :

- Mereka berdiri dimuka garis menunggu komando dari penjaga garis nomor 1. Bila penjaga garis ini sudah mengatakan Asen, maka semua pemain yang akan mulai bermain turut mengatakan "Asen" dan berusaha lari memasuki / melewati garis-garis.
- Diusahakan dengan ketelitian dan kecermatan melewati garis-garis itu sampai yang terakhir dibelakang dan berusaha kembali lagi kedepan tanpa mendapat sentuhan dari musuh.
- Bila seorang saja dapat disentuh oleh musuh maka matilah semua regu itu dan harus diganti tanpa memperoleh nilai.
- Apabila salah seorang saja dapat kembali dengan selamat tanpa mendapat sentuhan maka regu ini dikatakan berhasil dan mendapat nilai satu.

Perlu diingat bahwa dalam arena pertandingan selain garis-garis melintang yang harus dijaga oleh masing-masing pemain, ada juga garis membujur dari depan kebelakang yang dijaga oleh penjaga garis pertama.

Garis ini mempunyai fungsi untuk memperkecil ruang gerak para pemain yang sedang melakukan permainan, sebab apabila semua pemain telah melewati garis depan maka seakan-akan pemain depan tak ada tugas lain, tetapi kesempatan ini ia dapat menjaga setiap pemain yang melewati garis tengah itu waktu pemain itu berusaha lari kekiri-kekanaan untuk mencoba melewati setiap garis kebelakang.

Penjaga garis depan ini juga dapat berdiri di garis bujur itu membendung pemain-pemain yang berada dalam suatu ruang segi empat bersama-sama rekannya penjaga garis berikut.

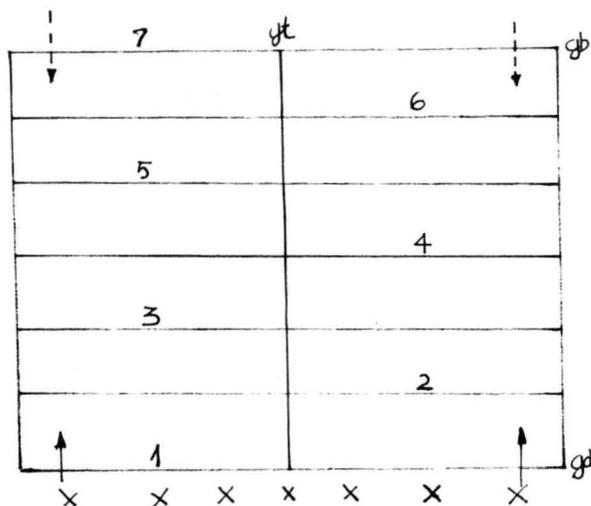
Tahap kedua.

Semua pemain kembali berada di depan garis di muka penjaga garis pertama dan menunggu komando dari penjaga garis pertama. Setelah ada komando "Asen", maka semuanya mengucapkan "Asen" dan lari masuk ke dalam arena pertandingan.

Jalannya pertandingan ini selanjutnya sama dengan tahap pertama.

Begitulah seterusnya permainan ini diulang-ulang sampai selesai yaitu apabila salah satu kelompok telah memiliki nilai tertinggi yang telah disepakati bersama.

Denah permainan



Keterangan :

X = Pemain-pemain yang akan memulai pertandingan.

- 1 s/d 7 = Para pemain penjaga garis.
- gd = Garis depan
- gb = Garis belakang
- gt = Garis tengah
- = Arah masuk
- = Arah kembali

18.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Dalam permainan ini yang menurut kebiasaan kurang dihiraukan konsekwensi dari kelompok yang kalah, maksudnya apakah kelompok ini mesti harus diberikan hukuman atau tidak, hal ini dirasa bukanlah menjadi masalah.

Sebab bila sesuatu kelompok telah dinyatakan sebagai kelompok yang menang maka mereka sudah merasa puas lebih dari kepuasan bila mereka memberi hukuman bagi kelompok yang kalah.

Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa konsekwensi bagi kelompok yang menang bahwa mereka akan lebih merasa gembira sedang konsekwensi dipihak lain bagi kelompok yang kalah tidak ada hanyalah mereka mengakui keunggulan lawannya.

18.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak di desa Waai dan desa-desa lain di pulau Ambon dan sekitarnya.

Nilai-nilai budaya yang dikandungnya juga mempunyai peranan masa kini yaitu memupuk persahabatan antara anak-anak sebagai generasi muda dalam masyarakat, melatih kekuatan jasmani sekaligus memberikan kesegaran rohaniah.

18.10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat memberikan tanggapan yang positif terhadap permainan ini sebab mengingat fungsi dan peranannya dari dulu sampai sekarang masih dapat diterima oleh masyarakat.

Nilai-nilai budaya yang dikandung permainan ini tidak hilang ditelan masa tetapi sempat diwarisi dari generasi kegenerasi, hingga sekarang nilai-nilai tersebut tetap subur, walaupun volumenya berkurang bila dibandingkan dengan dahulu kala.

Masyarakat menganggap perlu melestarikan permainan ini, selanjutnya demi pemeliharaan unsur-unsur budayanya, melalui usaha peremajaan kembali dikalangan generasi muda.

19. E N G G O

19.1. Nama permainan.

Desa Soauku tempat permainan anak-anak ini dipungut terletak di Kecamatan Amahei dipulau Seram Kabupaten Maluku Tengah. Jenis permainan anak-anak ini telah dikenal sejak dahulu kala oleh masyarakat di pulau Seram dan kepulauan Lease juga di Galela dengan nama "Enggo" dan lasim disebut main "Enggo".

Nama lain dari permainan ini tidak ada dan istilah "Enggo" tidak diketahui artinya.

19.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini merupakan salah satu permainan anak-anak yang biasa dimainkan oleh anak-anak laki-laki atau anak-anak perempuan, dapat juga campuran, pada waktu kapan saja bila mereka kehendaki.

Dan pelaksanaannya tidak berdasarkan atau tidak mempunyai hubungan dengan suatu peristiwa lain dalam masyarakat dan boleh dimainkan oleh siapa saja yang menggemarinya.

Jadi pelaksanaannya sangat tergantung dari anak-anak itu sendiri. Bila waktunya tersedia maka dikumpulkan kawan-kawannya lalu mulai bermain.

Biasanya permainan ini dimainkan pada malam hari kira-kira jam 19.00 sampai jam 21.00.

19.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan "Enggo" ini merupakan salah satu permainan anak-anak yang penyelenggaraannya meliputi semua lapisan masyarakat dan bukan hanya pada golongan tertentu saja.

Untuk diketahui bahwa permainan ini digemari oleh anak-anak sehingga menarik perhatian dan minat mereka walaupun sudah agak merosot bila dibandingkan dengan waktu lampau.

Permainan ini tidak mendapat pengaruh dari luar, sehingga pada prinsipnya tidak mengalami perubahan-perubahan dalam struktur permainannya.

19.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak dapat diuraikan secara kronologis, hal ini disebabkan karena permainan ini sudah ada sejak nenek moyang dan tidak adanya data

berupa tulisan-tulisan ataupun petunjuk-petunjuk.

Walaupun demikian dari generasi kegenerasi permainan ini tetap ada dan tetap diwarisi sampai sekarang ini, yang tetap digemari oleh anak-anak dan masyarakat setempat sebagai suatu sarana rekreasi mengisi waktu terluang.

19.5. Peserta / pelaku.

19.5.1. Jumlah.

Permainan "Enggo" ini boleh dimainkan secara perorangan dan disebut "Enggo sembunyi" dengan jumlah peserta kira-kira 6 orang sampai 12 orang, dan boleh juga dimainkan dengan beregu / kelompok dengan jumlah pemain 8 orang sampai 10 orang dan disebut "Enggo Raja".

19.5.2. Usia.

Usia para pemain berkisar antara 7 sampai 13 tahun.

19.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki, atau anak-anak perempuan, dan boleh juga campuran.

19.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak dari semua lapisan masyarakat dapat memainkan permainan ini dan bukan diutamakan untuk anak-anak golongan tertentu saja.

19.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak membutuhkan suatu alat atau perlengkapan apapun, hanya para pemain membutuhkan tempat-tempat untuk bersembunyi.

19.7. Iringan permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempergunakan iringan musik dan lagu-lagu apapun.

19.8. Jalannya permainan.

19.8.1. Persiapan.

Para pemain yang sudah siap untuk bermain mencari tempat yang agak luas dan baik untuk tem-

pat bersembunyi. Bila permainan ini dilakukan secara perorangan maka diadakan undian untuk mencari urutan pemain mulai nomor 1 dan seterusnya. Selain itu mereka juga menetapkan suatu tempat yang disebutnya "hong". Dan bila permainan diselenggarakan secara berkelompok, maka mula-mula para pemain dibagi dalam 2 kelompok. Sesudah itu masing-masing kelompok memilih ketuanya yang diberi gelar "raja". Untuk kepentingan permainan berkelompok perlu dibuat sebuah lingkaran ditahan dengan garis tengah 3 meter sampai 5 meter.

19.8.2. Aturan permainan.

Permainan ini tidak mementingkan jumlah nilai dan tidak ada perhitungan nilai dalam permainan ini. Ada beberapa peraturan yang sebelum permainan dimulai mesti disepakati bersama yaitu :

- 1) Pemain yang bersembunyi dikatakan mati apabila penjaga "hong" dapat tepat menyebut namanya dan dimana tempatnya bersembunyi.
- 2) Pemain dikatakan mati bila dikejar dan dapat disentuh atau di "tek".
- 3) Untuk permainan berkelompok apabila sudah separuh dari anggota kelompok yang di tek maka dinyatakan kelompok ini mati dan diganti oleh kelompok lain.
- 4) Apabila raja (ketua regu) di tek maka regunya dinyatakan mati dan diganti oleh regu lain.

19.8.3. Tahap-tahap permainan.

Cara pertama.

Bila permainan ini dilaksanakan secara perorangan misalnya 6 orang maka orang yang mendapat undian terakhir akan menjaga "hong", sedangkan 5 orang lainnya lari bersembunyi.

Hong ini fungsinya sebagai rumah dapat berupa pohon, tembok rumah, tiang atau apapun yang telah disepakati sebelum bermain.

Permainan dimulai dengan penjaga hong menutup matanya dan pemain-pemain lain lari bersembunyi.

Penjaga hong berteriak : Sudah atau belum. Bila mereka berteriak sudah, maka penjaga hong membuka matanya dan menebak kira-kira mereka berada dimana.

Penjaga hong boleh menjauhi hong untuk mengintai mereka tetapi selalu harus berhati-hati sebab mereka yang bersembunyi selalu berusaha keluar dengan tiba-tiba untuk memegang hong dan berteriak "Enggo".

Contohnya bila penjaga hong dapat melihat si A yang sedang bersembunyi maka diteriakinya : "Hasing" si A, dan ia harus memegang hong, sebab dalam keadaan demikian si A dapat lari cepat-cepat memegang hong agar hasing tadi batal. Bila si A tadi di "hasing" maka si A mati dan berhenti bermain, tetapi bila ia berhasil memegang hong sebelum dipegang oleh penjaga hong maka "hasing" batal dan permainan diteruskan sebagai biasa.

Bila kelima-limanya telah di hasing maka permainan diulang seperti biasa dan orang kelima yang menjaga hong begitu seterusnya. Tetapi apabila baru 4 orang di hasing dan orang ke 5 tidak artinya ia dapat memegang hong dan berteriak Enggo, maka kelima-limanya dapat bermain kembali sedang penjaga hong tetap.

Permainan ini tidak memperhitungkan jumlah nilai atau waktu sebagai ukuran lamanya permainan dilaksanakan tetapi permainan dapat dinyatakan selesai apabila semua pemain telah cukup puas dan sepakat bersama untuk berhenti.

Cara kedua.

Permainan ini dilaksanakan dengan cara kedua yaitu apabila dimainkan secara beregu dan sebagai telah dikatakan tadi disebutnya "Enggo raja".

Masing-masing kelompok menarik undian dilakukan oleh raja untuk menentukan siapa yang mulai bermain dan siapa yang menjaga lingkaran / lapangan.

Kelompok penjaga lapangan membagi tugas misalnya untuk mengejar lawan, menjaga lingkaran

dan lain-lain. Sedangkan yang mulai bermain berlari kesana kemari dan diburu oleh musuh untuk di tek. Dapat juga mereka bersembunyi dan lari masuk lingkaran dan berteriak Enggo. Caranya bermain dalam permainan kelompok ini yaitu kelompok penjaga lapangan mengejar lawan dan mengeteknya. Bila ketekannya kena berarti pemain

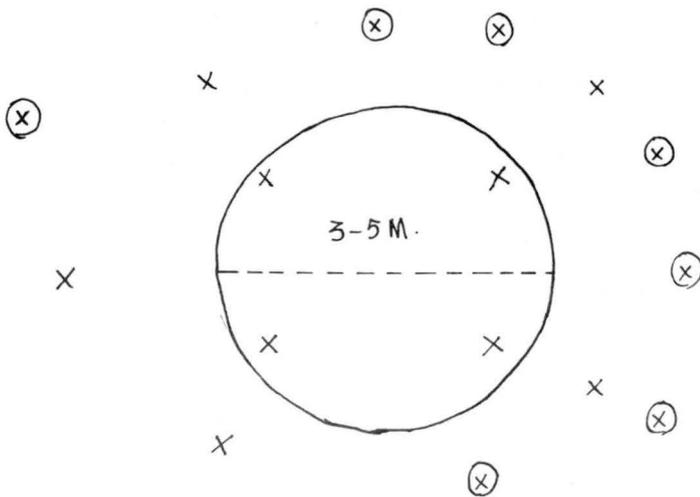


Permainan enggo raja.

itu mati dan berhenti bermain. Kelompok yang bermain berusaha menipu lawannya untuk memasuki lingkaran tanpa di tek. Bila sudah beberapa orang mati, tetapi raja tidak, artinya raja dapat masuk lingkaran dan berteriak Enggo, maka kawan-kawan yang mati tadi hidup kembali dan dapat bermain lagi, sebaliknya meskipun semua pemain lolos masuk lingkaran tetapi rajanya mati maka batallah semuanya.

Hal yang lain-lain tak berbeda jauh dengan cara yang pertama.

Denah permainan



Keterangan.

- A = lingkaran dengan garis tengah 3 - 5 meter.
- X = pemain penjaga lapangan.
- X = pemain yang sedang bermain.

19.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Tidak ada hukuman atau konsekwensi lain bagi pemain / kelompok yang kalah yang harus dijalankannya sebagai akibat dari kekalahannya, namun yang amat dibutuhkan disini yaitu kepuasan dalam permainan. Jadi walaupun kalah tetapi mereka mendapat kepuasan dalam permainan.

19.9. Peranan masa kini.

Sebagai telah dikatakan di atas bahwa permainan ini cukup menarik perhatian dan minat anak-anak namun sudah merosot bila di bandingkan dengan zaman dahulu.

Kemerosotan ini barangkali disebabkan karena mendapat saingan dari permainan-permainan yang modern sekarang.

Permainan ini merupakan warisan asli dari daerah ini dan tidak berasal dari daerah lain sehingga nilai-nilai budaya yang dikandungnya adalah sebagai warisan asli, sebagai pantulan kekayaan kebudayaan dan sekaligus sebagai peranannya masa kini.

19.10. Tanggapan masyarakat.

Nilai-nilai budaya yang antara lain dalam bentuk nilai-nilai moral yang dipantulkan oleh permainan ini tidak bertentangan dengan adat kebiasaan setempat yang berlaku, sehingga masyarakat tidak memberikan tanggapan yang negatif malah masyarakat memberikan tanggapan yang positif dan menyarankan agar permainan ini dapat dikembangkan diwaktu-waktu mendatang.

---- o0o ----

20. TEMAR KAUN

20.1. Nama permainan.

Permainan "Temar Kaun" dipungut dari desa Wururat Kecamatan Kei Besar Kabupaten Maluku Tenggara. Masyarakat di Kecamatan Kei Besar khususnya desa Wururat memberikan nama bagi permainan ini ialah "Temar Kaun" artinya panah gaba-gaba (bahasa daerah Ambon artinya pelepah pohon sagu).

Secara etimologis "Temar Kaun" berasal dari kata "Temar" artinya panah dan "Kaun" artinya pelepah sagu. Permainan "Temar Kaur" ini dimainkan pada tengah hari pada waktu musim buah-buahan dan pada waktu panen jagung. Anak-anak laki-laki saja yang biasa memainkan permainan ini sebab agak berbahaya. Biasa anak-anak ini setelah bekerja membantu orang tuanya memetik buah-buahan atau memanen hasil jagung mereka perlu beristirahat memulihkan kekuatannya kembali. Waktu istirahat ini dipergunakan untuk melaksanakan permainan ini.

20.2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa-peristiwa penting dalam masyarakat juga tidak mempunyai hubungan unsur-unsur kepercayaan religio magis didalam pelaksanaannya.

Permainan ini hanya biasa dimainkan pada waktu panen buah-buahan dan panen jagung. Pada waktu panen buah-buahan ini anak-anak laki-laki lebih banyak berada diluar rumah untuk membantu orang tua memungut hasil. Dalam kesempatan istirahat mereka gunakan untuk melakukan permainan ini.

20.3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan "Temar Kaun" ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja dari semua lapisan masyarakat. Sebagai diketahui bahwa di Kabupaten Maluku Tenggara ini khususnya Kecamatan Kei Besar dan Kei Kecil terdapat kelas-kelas dalam masyarakat, namun dengan adanya kelas-kelas ini tidak menyebabkan adanya perbedaan dalam memainkan permainan ini. Anak-anak dari semua kelas boleh bermain bersama tanpa perbedaan.

20.4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan "Temar Kaun" sudah dikenal sejak dulu kala dan merupakan warisan dari generasi kegenerasi. Agak sulit rasanya un-

tuk ditentukan kapanakah permainan ini mulai dikenal namun yang jelas bahwa sampai sekarang permainan ini masih dimainkan secara ramai.

Permainan ini dikenal juga didesa-desa lainnya di Kecamatan Kei Besar.

20.5. Peserta / pelaku.

20.5.1. Jumlah.

Jumlah pemain antara 2 orang sampai 5 orang.

20.5.2. Usia.

Usia para pemain antara 7 tahun sampai dengan 12 tahun.

20.5.3. Jenis kelamin.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja sebab agak berbahaya karena menggunakan panah.

20.5.4. Kelompok sosial.

Anak-anak dari semua lapisan masyarakat boleh memainkan permainan ini dan tidak dikhususkan pada golongan tertentu.

20.6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini ialah :

- 1) Busur panah yang dibuat dari bilahan bambu kira-kira 50 cm.
- 2) Tali rotan secukupnya sebagai tali busur.
- 3) Anak panah dibuat dari tulang daun sagu.
- 4) Sepotong gaba-gaba panjang kira-kira 100 cm dan lebar antara 2 cm sampai dengan 3 cm.
- 5) Anak panah yang dipakai untuk taruhan.

20.7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan sesuatu lagu atau nyanyian.

20.8. Jalannya permainan.

20.8.1. Persiapan.

Anak-anak mulai mencari bambu yang kuat dan tali rotan untuk membuat busur panah. Setelah bu-

sur selesai mereka pergi lagi mencari daun sagu yang telah tua yang kering. Daun sagu ini diambil sebanyak mungkin kemudian daunnya dibuang kecuali bagian belakang ditinggalkan sedikit sebagai kemudi bagi tulangnya yang dipakai sebagai anak panah itu. Anak panah ini panjangnya antara 30 cm sampai 50 cm.

Satu diantara anak-anak panah yang sudah dibuat diambil dan dijadikan gacu atau man.

20.8.2. Aturan permainan.

- 1) Waktu memanah para pemanah tidak boleh berdiri dimuka garis batas yang jauhnya 15 meter dari sasaran.
- 2) Pemanah tidak boleh diwakili dalam pelaksanaan pemanah kecuali atas persetujuan semua pemain.
- 3) Urutan pemain ditentukan secara musyawarah.

20.8.3. Tahap-tahap permainan.

Tahap pertama.

Sebagai tempat yang aman untuk permainan ini dipilih tempat yang mempunyai latar belakang tanggul / gundukan tanah atau pohon-pohon besar



Pemain siap menembak.

untuk mengamankan setiap anak panah yang tidak kena sasaran.

Mereka memancangkan dua tiang dan di atasnya dipasang gaba-gaba sebagai sasaran panahan.

Pemain pertama mulai melakukan panahannya. Bila panahan tidak kena sasaran maka diteruskan oleh pemain berikutnya dan seterusnya. Bila ternyata tembakan semua pemain meleset maka permainan diulang lagi dalam tahap kedua.

Tahap kedua.

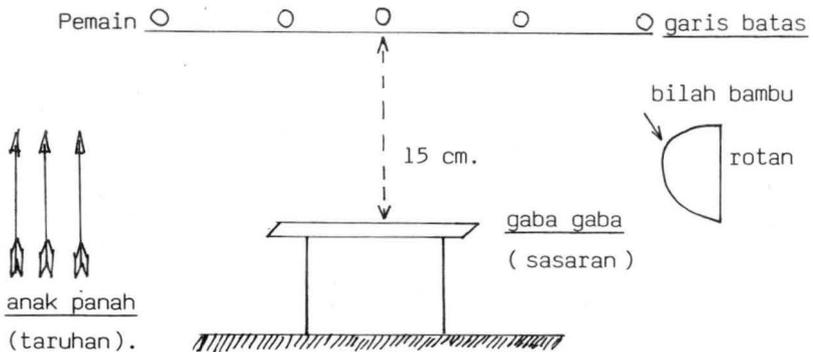
Pemain melanjutkan tembakannya sesuai nomor urutan tadi. Bila orang pertama ini berhasil mendaratkan anak panahnya pada sasaran maka ia mengambil semua taruhan. Demikian juga bila orang kedua, ketiga atau seterusnya berhasil kena sasaran maka mereka berhak mengambil anak panah taruhan.

Tahap ketiga.

Semua pemain meletakkan kembali taruhannya masing-masing dan permainan dilanjutkan mulai nomor berikut dari pemenang tadi.

Permainan ini berlangsung terus sebagai biasa dan bila semua pemain sudah bersepakat untuk mengakhirinya, diakhirilah permainan ini.

Denah permainan.



20.8.4. Konsekwensi kalah menang.

Pemain yang berhasil mendaratkan anak panahnya pada sasaran maka ia dikatakan sebagai pemenang dan ia berhak mengambil semua anak panah taruhan, sedangkan pemain yang kalah kehilangan anak panahnya.

20.9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak di Kecamatan Kei Besar Kabupaten Maluku Tenggara. Selain unsur rekreasi yang terdapat dalam permainan ini dimana anak-anak setelah lelah membantu orang tuanya memanen buah-buahan lalu ingin melepaskan lelahnya itu dengan memainkan permainan "Temar Kaun" ini, terdapat juga unsur persaingan (kompetisi) masing-masing pemain berusaha untuk memenangkan permainan.

Apakah taruhan anak panah ini sering-sering dapat diganti dengan taruhan-taruhan yang lain misalnya uang dan lain-lain. Menurut keterangan informan tidak pernah, sebab permainan ini diwariskan apa adanya seperti pada waktu dulu tanpa taruhan uang. Ini berarti bahwa keadaan kemajuan sekarang tak dapat mempengaruhi anak-anak itu untuk membelokkan permainan ini sebagai arena perjudian. Dengan demikian permainan ini juga mengandung unsur-unsur edukatif yang berperan membina mental anak-anak masa kini.

20.10. Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini sebagai salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak laki-laki untuk mengisi waktu luang, dan mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku di masyarakat maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan perlu dipupuk dan dikembangkan terus serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang terarah dan terpadu.

--- oOo ---

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. DAFTAR INFORMAN

No. 1 Permainan Wenga :

1. N a m a : J. Lalaar
2. Tempat / tgl. lahir : Walerang, 28 - 5 - 1918
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia.
7. Alamat sekarang : Walerang Tanimbar.

No. 2 Permainan Tarbor Muu :

1. N a m a : G.H. Rahawarin
2. Tempat / tgl. lahir : Dula Laut, 23 - 10 - 1937
3. Pekerjaan : Penilik Kebudayaan
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : PGSLP 1966
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah
7. Alamat sekarang : Elat.

No. 3 Permainan Ero Tampurung :

1. N a m a : D.H. Tahapary
2. Tempat / tgl. lahir : Akoon, 31 - 1 - 1923
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Guru - B
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Akoon, Nusalaut

No. 4 Permainan Sikuwal Kui :

1. N a m a : J. Lalaar
2. Tempat / tgl. lahir : Walerang, 28 - 5 - 1918
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah & Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Walerang Tanimbar.

No. 5 Permainan Tev-Tev Komin :

1. N a m a : H. L. Rahawarin
2. Tempat / tgl. lahir : Ohoiwirin, 15 - 7 - 1940
3. Pekerjaan : Guru S.D. Haar
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : SPG 1966
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah & Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Ohoiwirin (Kei).

No. 6 Permainan Katri :

1. N a m a : J. Mayaut
2. Tempat / tgl. lahir : Paperu, 9 - 3 - 1924
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Paperu, Saparua.

No. 7 Permainan Tuniru Sekolah Batu :

1. N a m a : Haji Husain Adjaran
2. Tempat / tgl. lahir : Gurabati, 62 tahun
3. Pekerjaan : Pedagang
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah & Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Gurabati, Tidore.

No. 8 Permainan Bor Vat :

1. N a m a : G. H. Rahawarin
2. Tempat / tgl. lahir : Dula Laut, 23 - 10 - 1937
3. Pekerjaan : Penilik Kebudayaan
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : PGSLP 1966
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah, Indonesia & Belanda.
7. Alamat sekarang : Elat.

No. 9 Permainan Lalavoar :

1. N a m a : J. Lalaar
2. Tempat / tgl. lahir : Walerang 28 - 5 - 1918
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah & Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Walerang, Tanimbar.

No. 10 Permainan Apiong :

1. N a m a : Abdilah Hatue
2. Tempat / tgl. lahir : Hila/Kaitetu, 28 - 4 - 1908
3. Pekerjaan : Petani
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah, Bahasa Indonesia dan mengerti Bahasa Belanda.
7. Alamat sekarang : Hila/Kaitetu - Ambon.

No. 11 Permainan Onvil An Be :

1. N a m a : G. W. Rahawarin
2. Tempat / tgl. lahir : Dula Laut, 23 - 10 - 1937
3. Pekerjaan : Penilik Kebudayaan
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : PGSLP 1966
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah, Bahasa Indonesia dan Bahasa Belanda
7. Alamat sekarang : Elat.

No. 12 Permainan Galo-Galo Mafu :

1. N a m a : Haji Husain Adjaran
2. Tempat / tgl. lahir : Gurabati, 62 tahun
3. Pekerjaan : Pedagang
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Gurabati, Tidore.

No. 13 Permainan Congka :

1. N a m a : Petrus Wattimena
2. Tempat / tgl. lahir : Amahei, 15 Oktober 1923
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Kristen – Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Amahei, Seram.

No. 14 Permainan Ben Bos :

1. N a m a : V. J. Moryaan
2. Tempat / tgl. lahir : Ururat, 17 - 4 - 1916
3. Pekerjaan : Pensiun Guru
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : O. V. O. / SGB
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah Kei, Bahasa Indonesia.
7. Alamat sekarang : Ururat (Kei Besar).

No. 15 Permainan Gole- Gole :

1. N a m a : Saadun Kadoea Teapon
2. Tempat / tgl. lahir : Susupu, 1900
3. Pekerjaan : Pensiun Pegawai Negeri
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia.
7. Alamat sekarang : Susupu.

No. 16 Permainan Beklen :

1. N a m a : J. Limba
2. Tempat / tgl. lahir : Namlea, 28 Pebruari 1922
3. Pekerjaan : Pengusaha Minyak Kayu Putih
4. A g a m a : Kristen – Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Guru – B
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Namlea, Buru.

No. 17 Permainan Jori-Jori :

1. N a m a : G. H. Rahawarin
2. Tempat / tgl. lahir : Dula Laut, 25 - 10 - 1937
3. Pekerjaan : Penilik Kebudayaan
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : PGSLP 1966
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah, Bahasa Indonesia dan Bahasa Belanda.
7. Alamat sekarang : Elat.

No. 18 Permainan Asen :

1. N a m a : J. Papilaya
2. Tempat / tgl. lahir : Waai, 15 - 3 - 1918
3. Pekerjaan : Pensiun
4. A g a m a : Kristen Protestan
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Teknik
6. Bahasa yang dikuasai : Waai, Ambon.
7. Alamat sekarang :

No. 19 Permainan Enggo :

1. N a m a : Sedek Lewenussa
2. Tempat / tgl. lahir : Soauku, 17 - 8 - 1937
3. Pekerjaan : Petani
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar
6. Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia
7. Alamat sekarang : Soauku, Seram.

No. 20 Permainan Temar Kaun :

1. N a m a : V. J. Moryaan
2. Tempat / tgl. lahir : Ururat, 17 - 4 - 1940
3. Pekerjaan : Pensiun Guru
4. A g a m a : Kristen
5. Pendidikan terakhir : O. V. O / SGB
6. Bahasa yang dimiliki : Bahasa Daerah Kei dan Bahasa Indonesia.
7. Alamat sekarang : Ururat (Kei Besar).

2. Nama-Nama Permainan Rakyat
Daerah Maluku yang telah diterbitkan

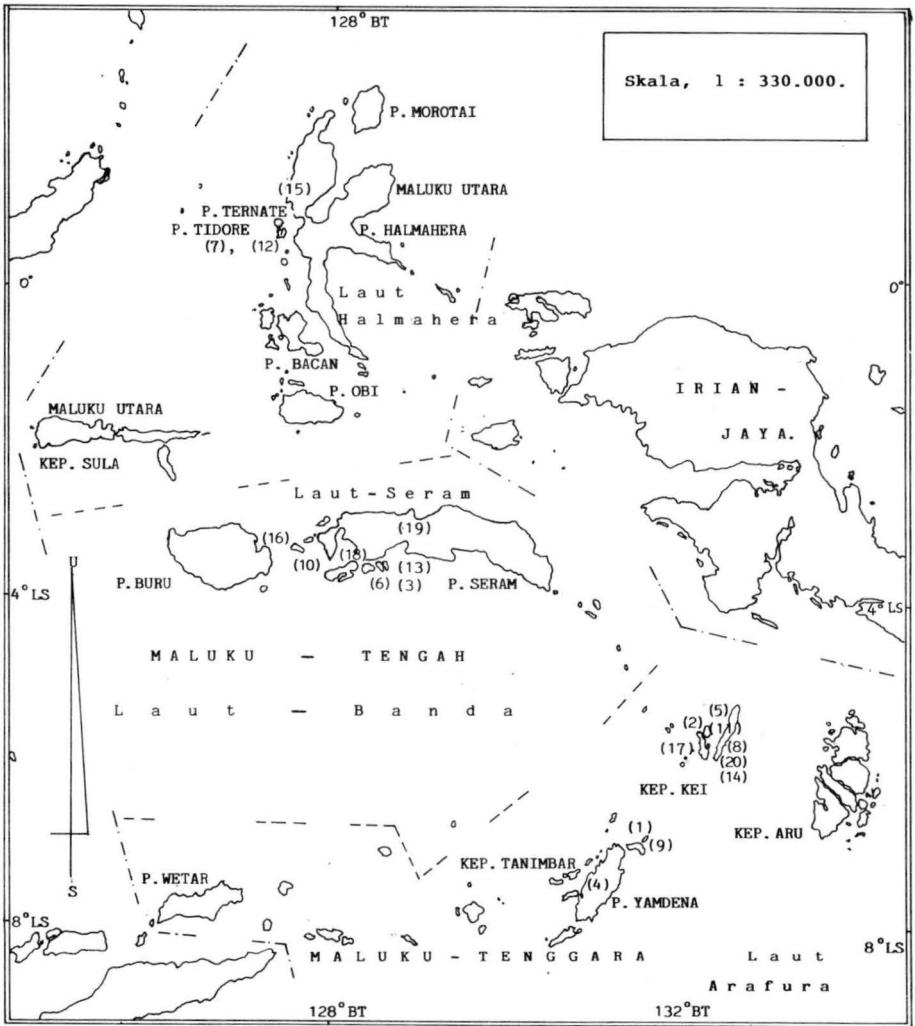
- Judul karangan : PERMAINAN RAKYAT DAERAH MALUKU
 - Nama pengarang : M.A. Manuputty, BA. Cs.
 - Penerbit : Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan.
 - Tahun penerbit : Tahun 1980 / 1981
 - Jumlah halaman : 240 halaman.
-

1. Permainan : Rhitin Vatuk
2. Permainan : Makahi
3. Permainan : Rampuat Kakaran
4. Permainan : Madudutu Lese
5. Permainan : Rsai Duing
6. Permainan : Cobo - Cobol Kokou
7. Permainan : Ranait
8. Permainan : Kola-Kola
9. Permainan : Sife-Siflyoi / Manut Selarmanat
10. Permainan : K e p e
11. Permainan : Sum Lere Radu Bulan Nir Ouwe
12. Permainan : Tadu Lada
13. Permainan : Galo - Galo
14. Permainan : Tan Besi
15. Permainan : Paka - Paka
16. Permainan : Ciko - Guru
17. Permainan : Rose Tutop
18. Permainan : Ancong - Ancong
19. Permainan : Gici - Gici
20. Permainan : L e b a

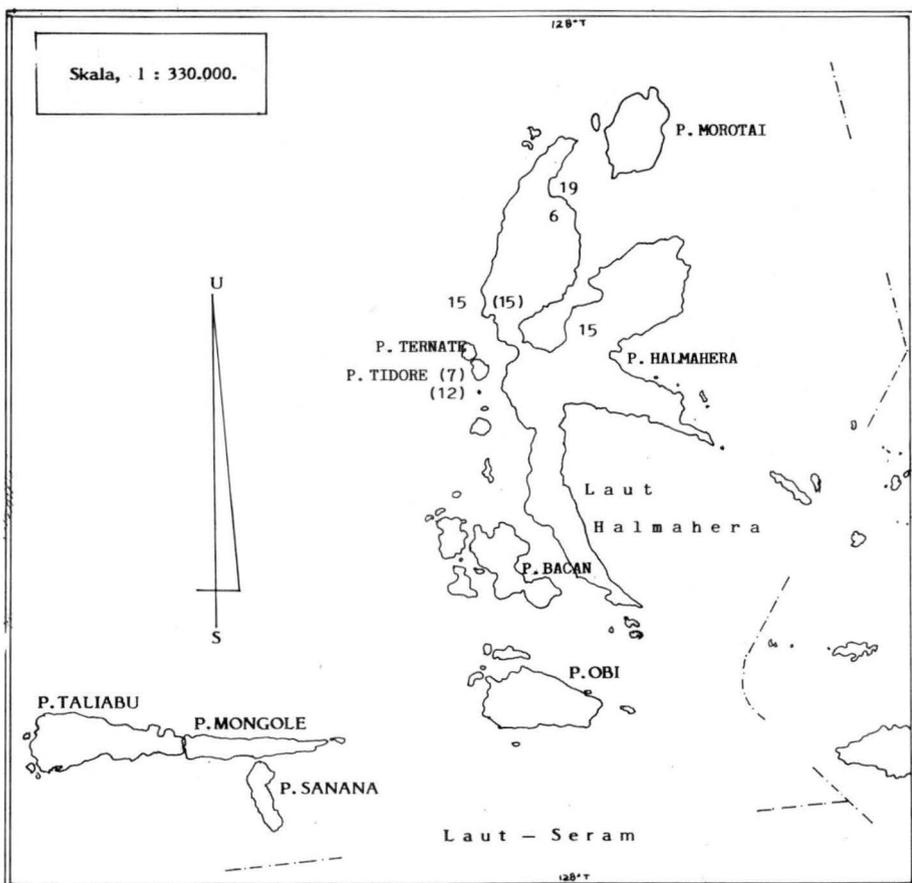
--- oOo ---

3. PETA.

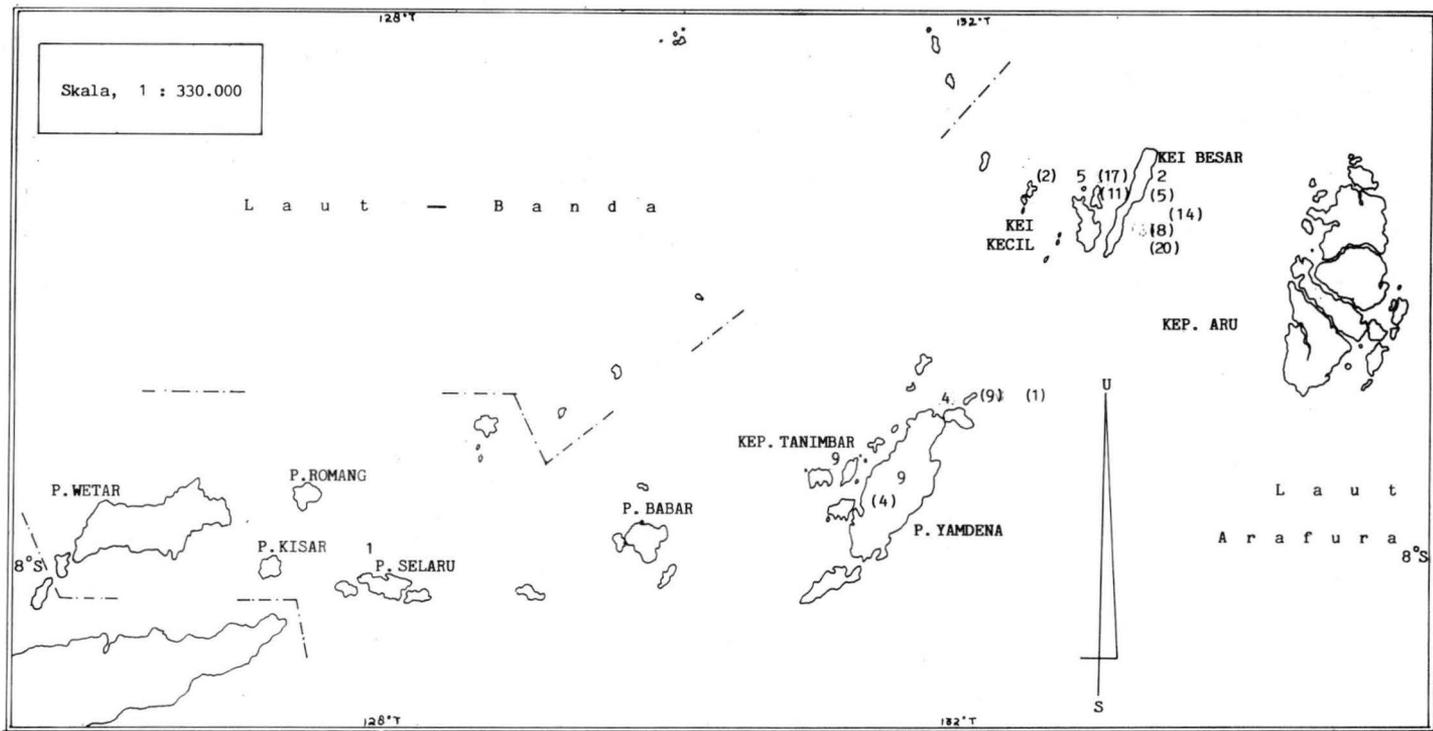
3.1. PERSEBARAN PERMAINAN ANAK - ANAK DI MALUKU.



3.2. PETA PERSEBARAN PERMAINAN ANAK - ANAK DI MALUKU UTARA.



3.4. PETA PERSEBARAN PERMAINAN ANAK - ANAK DI MALUKU TENGGARA.



Perc. KMB.