PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SULAWESI UTARA

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan

PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SULAWESI UTARA

PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI KEBUDAYAAN DAERAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
1981/1982

PRAKATA

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Utara secara kontinyu, setiap tahunnya melakukan inventarisasi dan Dokumentasi terhadap aspek-aspek kebudayaan daerah.

Salah satu kegiatannya dalam tahun anggaran 1983/1984 sesuai Daftar Isian Proyek nomor: 245/XXIII/3/1983 tanggal 12 Maret 1983 adalah menerbitkan 3 (tiga) judul Naskah Kebudayan Daerah, hasil kegiatan Proyek tahun 1979/1980 dan 1980/1981 salah satu diantaranya adalah:

"Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Utara"

Pelaksanaan kegiatan pencetakan ini di daerah merupakan kepercayaan dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan kepada Proyek IDKD daerah. Untuk itu dengan terlaksananya kegiatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Direktur Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemimpin Proyek IDKD Pusat Jakarta, Bapak Gubernur KDH Tkt. I Sulawesi Utara, Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sulawesi Utara serta semua pihak yang telah berpartisipasi secara aktif.

Mudah mudahan penerbitan buku ini dapat berarti dan bermanfaat sebagai salah satu sumbangan dalam usaha menggali dan melestarikan kebudayaan Daerah, memperkaya kebudayaan Nasioanl serta menunjang pembangunan bangsa.

Manado, 7 April 1984

Pemimpin Proyek Inventarisasi
dan Dokumentasi Kebudayaan
Daerah Sulawesi Utara,

Drs.L.L. TICOALU
NIP. 130 178 215

PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah: Permainan anak-anak Sulawesi Utara Tahun 1981/1982.

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 akhli 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: Dra.Ny.J Sis-Amali, Dra.Ny.J. Sendewana-Runtuwene Dra.Ny.E. Inkiriwang-Kalangie Drs.J. Terok dan tim penyempurnaan naskah di pusat yang terdiri dari Drs.H.Bambang Suwondo, Drs.Ahmad Yunus, Sri Mintosih BA.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 6 Maret 1984

Pemimpin Proyek,

Drs. Bambang Suwondo
NIP. 130 117 589

SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI SULAWESI UTARA

Dengan rasa gembira dan penuh syukur, kami menyambut penerbitan buku hasil penelitian Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Utara tahun 1981/1982 ini, dengan judulnya:

"Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Utara"

Penerbitan naskah ini merupakan hasil realisasi kebijakan pembangunan pendidikan dan Kebudayaan dalam bidang pengembangan kebudayaan Nasional dimana dalamnya kita jumpai Sulawesi Utara sebagai salah satu daerah diantara sekian daerah lainnya yang membentuk satu kesatuan nasional, dengan milik kekayaan budaya daerahnya yang khas dan asli.

Salah satu aspek kebudayaan yang masih dikenal dan dapat kita jumpai dalam kehidupan masyarakat di daerah Sulawesi Utara, yang mengandung arti dan konsep tentang ajaran moral yang luhur adalah bentuk permainan anak-anak.

Permainan anak-anak sangat memegang peranan penting dalam pembentukan pola dan sikap hidup anak guna dapat menjadi anggota masyarakat yang berguna.

Sebagai bagian warisan budaya Nasional maka permainan anak-anak dirasakan perlu untuk dikembangkan dan ditingkatkan terus karena dengannya dapat membentuk sikap dan pola hidup masyarakat yang sangat penting relevansinya bagi menunjang program pembangunan.

Sebab itu usaha penerbitan buku naskah ini dan naskah lainnya hasil penelitian proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah perlu mendapatkan sambutan hangat dari masyarakat luas. Terutama sekali oleh generasi muda yang diharapkan dapat menekuni dan menghayati serta mengembangkannya agar seterusnya dapat memetik manfaat pengetahuannya secara tepat bagi tugas melanjutkan pembangunan.

Pada akhirnya yakinlah kami akan kegunaan penerbitan buku ini sebagai salah satu usaha nyata dalam upaya kita memperkaya khazanah kebudayaan Nasional, guna dapat menunjang pembangunan bangsa disektor Pendidikan dan Kebudayaan.

Manado, 7 Juli 1984

Kepala Kantor Wilayah Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan
Propinsi Sulawesi Utara,

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KANTOR WILAYAH
PROPINSI
SULAWESI UTARA

Drs. BARTHEL H. ADEN
NIP.: 130 122 524

SUSUNAN TEAM PENELITI

PENASIHAT	:	Prof.W.J. Waworoentoe Msc. Rektor Universitas Sam Ratulangi
	:	Drs. Serta Tarigan. Kepala Kantor Wilayah Dep. P dan K Propinsi Sulawesi Utara.
PIMPINAN PROYEK	:	B. Ginupit.
PENANGGUNG JAWAB UMUM	:	Prof.Drs.W.F.J.B. Tooy. Dekan Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi.
KETUA TEAM/PENANGGUNG JAWAB/ANGGOTA	:	Dra.Ny.J.Sis-Amali.
Anggota	:	Dra.Ny.J.Sendewana-Runtuwene.
	:	Dra.Ny.E.Ingkiriwang-Kalangie
	:	Drs.J.Terok.

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

I.1. Tujuan inventarisasi :

Masyarakat Indonesia yang dikenal sebagāi masyarakat majemuk (plural society) dalam kenyataan terdiri dari aneka ragam suku bangsa dengan aneka ragam kebudayaan atau adat istiadat.

Untuk meningkatkan dan memperkokoh Ketahanan Nasional, khususnya dibidang kebudayaan maka unsur-unsur kebudayaan daerah perlu digali, dibina, dikembangkan dan dilestarikan.

Permainan Anak-anak Daerah yang terdapat dan tersebar diberbagai daerah kawasan Nusantara merupakan salah satu unsur budaya yang menunjang dan memperkaya kebudayaan Nasional. Demikian pula halnya dengan Permainan Anak-anak di daerah Sulawesi Utara yang terdiri dari empat macam suku bangsa yaitu suku bangsa Sangir Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow dan suku bangsa Gorontalo. Terlihat adanya keaneka ragaman Permainan Anak-anak yang mengandung nilai-nilai positif sebagai kegiatan pembinaan ketrampilan dan sikap mental yang perlu diteliti dan disebar luaskan.

Dalam hal ini data dan informasi dari seluruh daerah khususnya daerah Sulawesi Utara perlu didokumentasikan melalui Proyek Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional Departemen Pendidikan dan Kebudayaan khususnya dibidang Pendidikan.

Untuk kepentingan ini telah diadakan kegiatan penelitian yang bertujuan:

a. Mengumpulkan dan menyusun bahan keterangan dari jenis-jenis Permainan Anak-anak yang tersebar di daerah Sulawesi Utara yang terdiri dari kelompok suku bangsa Sangir Talaud, Minahasa Bolaang Mongondow dan suku bangsa Gorontalo.
b. Memberikan informasi akan latar belakang dan nilai positif yang terkandung dalam Permainan Anak-anak terutama peranannya sebagai pembinaan sarana sosialisasi yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Sulawesi Utara.
c. Merangsang dan mengarahkan pengolahan kembali dan pengembangan jenis-jenis Permainan Anak-anak yang bernilai kultural edukatif dalam usaha menanamkan sikap mental dan ketrampilan jasmani hal mana tidak diperoleh dibangku sekolah maupun pendidikan formal lainnya.
d. Menyumbang data dan informasi Permainan Anak-anak dari daerah Sulawesi Utara yang diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang program Nasional berupa kebijaksanaan Departemen P dan K dalam Pendidikan dan Kebudayaan.

I.2. Masalah:

Pengumpulan dan penyusunan bahan keterangan Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Utara adalah merupakan penelitian lanjutan dari Penelitian Permainan Daerah tahun yang lalu. Inventarisasi data Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Utara sudah sewajarnya dilaksanakan karena adanya kecenderungan makin menghilangnya jenis-jenis Permainan Anak-anak tertentu. Hal ini penting mengingat unsur-unsur yang terkandung di dalamnya yang penting artinya dalam membina proses sosialisasi bagi anak-anak. Dalam kehidupan sosial anak-anak permainan anak-anak mempunyai arti penting. Kecuali berfungsi sebagai hiburan yang mengasyikkan diwaktu senggang ada persaingan untuk memperoleh kemenangan serta akibat-akibat tertentu dibalik kemenangan merupakan suatu hal yang dilakukan anak-anak tanpa disadari. Misalnya setiap anak yang bermain jujur dan selalu dapat memenangkan permainan akan memperoleh semacam penghargaan berupa disenangi atau dikagumi teman-temannya, sehingga baginya lebih mudah mengadakan hubungan sosial dengan teman-teman sebaya. Sebaliknya bila setiap anak bermain dengan tipu muslihat untuk memperoleh kemenangan maka ia akan dihindari atau dikucilkan oleh teman-teman dalam setiap permainan yang mereka adakan.

Sayang sekali bahwa akibat modernisasi banyak permainan anak-anak yang mulai menghilang terutama di kota-kota. Hal ini disebabkan oleh faktor: tempat permainan makin sempit, halaman rumah tidak seluas dahulu, sedangkan bermain dijalanan sudah sukar karena banyaknya arus lalu lintas. Juga anak-anak sudah tidak punya waktu banyak untuk bermain karena mereka sudah harus bekerja atau belajar.

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian di 4 kabupaten Propinsi Sulawesi Utara dijumpai kesulitan/masalah sebagai berikut:

a. Adanya kecenderungan makin berkurangnya minat anak-anak terhadap permainan Anak-anak daerah terutama jenis-jenis permainan ketrampilan jasmani yang lebih banyak diganti dengan jenis permainan modern.
b. Kesukaran merekam jenis-jenis permainan anak-anak yang hanya dapat dimainkan pada waktu musim tertentu dimana tidak bersesuaian dengan waktu turun lapangan para tenaga peneliti.
c. Kesulitan menyeleksi jenis permainan permainan Anak-anak yang walaupun bercorak khas daerah dan dilakukan oleh masyarakat pendukungnya tetapi kurang memenuhi persyaratan TOR karena aturan permainannya yang sangat sederhana dan kurang memiliki unsur religius magis misalnya permainan memercik air bedil-bedilan dan lain-lain.

d. Kesulitan mendapatkan informasi yang memadai akan latar belakang kesejarahan permainan anak-anak baik dalam informan maupun orang tua-tua, karena umumnya mereka berpendapat atau beranggapan permainan anak-anak kurang penting dibandingkan dengan unsur-unsur kebudayaan lainnya.

e. Hambatan utama yaitu kesukaran mengumpul data dan informasi mengenai jenis-jenis permainan anak-anak yang lokasinya bertebaran antar pulau seperti di daerah Sangir Talaud dan pada kecamatan yang jaraknya sangat berjauhan dimana situasi geografi dan lalu lintas sukar terjangkau seperti Bumbulan Popayato dikabupaten Gorontalo, kecamatan Bintauna dan Kotabunan di daerah Bolaang Mongondow, kecataman Tagulandang, Tabukan dan banyak tempat di Daerah Sangir Talaud serta beberapa kecamatan di daerah Minahasa yang letaknya berbatasan dengan Kebupaten Bolaang Mongondow.

I.3. Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial dan Budaya.

Jumlah jenis Permainan Anak-anak yang diinventarisasikan dalam naskah ini disesuaikan dengan jumlah ketentuan TOR yaitu 20 jenis dengan beberapa jenis tambahan. Jenis permainan anak-anak ini telah mewakili fungsi dan aspek yang bersifat edukatif, kompetitif dan rekreatif. Para pelaku permainan terdiri dari kelompok anak-anak (6-14 tahun) yang diragakan secara tunggal atau berkelompok oleh anak pria atau wanita maupun kedua-duanya bersama-sama.

Lokasi pengambilan data adalah pada 4 daerah Tingkat II Kabupaten se Propinsi Sulawesi Utara, yang mewakili sekaligus 4 kelompok etnis penduduk Sulawesi Utara yaitu Sangir Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow dan Gorontalo dengan latar belakang geografis dan sosial budaya yang berbeda.

Perbedaan corak budaya dari ke-4 kelompok suku bangsa ini terlihat dari bahasa, kesenian, adat istiadat dan unsur-unsur kebudayaan lainnya yang khas dari masing-masing daerah ini disamping persamaannya. Dari hasil inventarisasi Permainan Anak-anak daerah Sulawesi Utara ditemui jenis-jenis tertentu yang spesifik mewakili corak kebudayaan masyarakat pendukungnya, yaitu yang hanya pada satu kelompok suku bangsa tidak ditemui pada kelompok lainnya. Hal ini erat hubungannya dengan latar belakang adat istiadat dan lingkungan ekologis masyarakat pendukungnya misalnya:

- mokawalo, permainan ketangkasan menunggang kuda pada suku bangsa Sangir Talaud.
- mololiuan, permainan rekreatif biji kelereng di daerah Bolaang Mongondow.

- mohiyo, permainan ketrampilan menancapkan lidi di daerah Gorontalo.
- mawetik, permainan rekreatif biji jagung di daerah Minahasa.

Namun dari hasil inventarisasi ini ditemui persamaan menonjol pada beberapa jenis permainan yang walaupun telah diberi nama berbeda dan mempunyai aturan permainan bervariasi tapi corak dan fungsinya sama. Misalnya permainan sekolah-sekolahan, permainan ketrampilan, melempar, membidik untuk memenangkan biji-biji yang terdiri dari batu atau kelereng.

Yang dipilih dan dimuat dalam naskah ini adalah jenis permainan yang mewakili daerah dimana variasi dan aturan permainannya lebih kompleks.

Dari hasil pengumpulan data di daerah Sulawesi Utara dapat dilihat persebaran jenis permainan anak-anak yang meluas digemari dan dapat diserap oleh masyarakat pendukungnya adalah materi atau alatnya mudah didapat dan dibentuk oleh anak-anak serta tidak terikat oleh aturan-aturan adat setempat.

Banyak jenis Permainan Anak-anak khas daerah yang oleh masyarakat pendukungnya kini dianggap kurang sesuai dengan keadaan yang dilihat dari materinya dinilai sederhana dan kuno. Para orang tua lebih suka memilih permainan yang mahal dan yang diimport, karena mereka menganggap bahwa permainan semacam itu lebih baik dan berguna. Mereka kurang memperhatikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan terutama peranannya sebagai sarana sosialisasi dalam kehidupan masyarakat.

I.4. Pertanggung jawaban ilmiah presedur inventarisasi.

a. Tahap persiapan:

Pada bulan Juni 1981 para ketua Tim dan anggota dari masing-masing aspek mengadakan pertemuan dengan Pimpinan Proyek, mengenai persiapan untuk turun ke daerah penelitian di Sulawesi Utara.

Mengawali pengumpulan data, telah dibentuk tim peneliti/penulis aspek Permainan Anak-anak. Setelah tim terbentuk masing-masing anggota mengadakan studi kepustakaan sekali gus wawancara bebas untuk informan pangkal dengan para orang tua, budayawan dari ke 4 kelompok suku bangsa Sangir Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow yang berdomisili di Manado sebagai ibu kota Propinsi Sulawesi Utara.

b. **Tahap pengolahan data :**

Dalam tahap pengolahan data dan pengorganisasian data, sejak pengumpulan data dipakai sistim pengaturan, yaitu setiap jenis permainan dari tiap kelompok suku bangsa dibuat satu kartu dengan kartu tambahan untuk mempermudah klasifikasi data. Klasifikasi didasarkan pada urutan nama alfa betis yang mewakili tiap kelompok suku bangsa. Khusus untuk menterjemahkan nama, istilah dan ungkapan bahasa daerah dilakukan transkripsi dari simbol dan lafal bahasa daerah kepada padanannya bahasa Indonesia.

c. **Penulisan lapuran :**

Penulisan naskah ini telah mengikuti ketentuan TOR yaitu diawali dengan Pendahuluan, uraian data dari tiap jenis permainan yang mencakup :

a. Nama Permainan.
b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.
c. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.
d. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.
e. Deskripsi mengenai peserta/pelaku permainan.
f. Peralatan/perlengkapan permainan.
g. Iringan permainan.
h. Jalannya permainan.
i. Peranannya masa kini.
j. Tanggapan masyarakat.

Inventarisasi Permainan Anak-anak dalam naskah ini disusun secara alfabetis mencakup jenis-jenis Permainan dari 4 kabupaten di Sulawesi Utara tanpa mengelompokkan urutannya sesuai daerah budayanya.

Pada semua jenis permainan anak-anak diperjelas dengan gambar denah permainan/ilustrasi permainan dan alat permainan dalam ruang deskripsinya.

Sebagai lampiran dalam apendiks telah dicantumkan Peta persebaran permainan anak-anak daerah Sulawesi Utara bersama informan, daftar publikasi/kepustakaan. Sejumlah foto dan slides, kaset turut dilampirkan secara lepas dalam album untuk kepentingan dokumentasi Proyek Pusat.

Demikianlah perincian uraian dalam naskah ini.
Mudah-mudahan isinya dapat mencapai tujuan utamanya.

Manado, Nopember 1981

Dra.Ny.J.Sis-Amali
Ketua Tim/Penanggung jawab.

1. BILU-BILULU

a. **Permainan :**

Bilubilulu adalah permainan anak-anak daerah Gorontalo yang dimainkan diwaktu senggang.

Istilah *bilubilulu* dalam bahasa Gorontalo mengandung makna:

1. *Bilubilulu* yang berarti nama sejenis burung tekukur.
2. *Bilubilulu* yang berarti nama orang, dalam hal ini nama orang laki-laki.

Permainan ini dinamakan *bilubilulu* karena alat permainannya terbuat dari sebilah bambu yang tipis, kalau dimainkan diasosiasikan dengan seekor burung *(bilubilulu)* terbang. Yang mula-mula memainkannya atau mencetuskan ide permainan ini konon adalah seorang laki-laki yang bernama *Bilubilulu.*

Penamaan *bilubilulu* dalam permainan ini agak berbeda dengan di desa-desa lain yang menyebut permainan *bilubilulu* dengan istilah *mbaya-mbaya* (baling-baling).

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini diselenggarakan dalam berbagai kesempatan dalam mengisi waktu senggang sesudah selesai bekerja di siang hari. Pernah dipertandingkan dalam rangka merayakan Hari Besar Islam tahun 1964 di kecamatan Telaga.

Permainan ini bersifat musiman yang penyelenggaraannya bisa tersendiri dan tidak mutlak terikat dengan peristiwa sosial tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *bilubilulu* dimainkan oleh anak laki-laki. Tidak ada pembatasan dalam status sosial bagi yang bermain/berminat dalam permainan ini. Dapat dimainkan sewaktu-waktu oleh anak laki-laki dari berbagai lingkungan sosial. Umumnya yang dijadikan arena permainan adalah halaman luas yang berdekatan dengan semak-semak atau rerumputan.

Materi dan perlengkapannya sangat sederhana, penyelenggaraannya pun tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut keterangan informan yang berumur ± 50 tahun permainan ini dikenal sejak kanak-kanak. Sangat disayangkan kapan permainan ini dikenal sudah tidak diketahui lagi.

Dari penuturan salah seorang informan (40 tahun) permainan ini timbul dari ceritera rakyat yang mengisahkan seorang laki-laki yang bernama *Bilubilulu* yang mempunyai seekor burung. Ringkasan ceriteranya adalah

sebagai berikut: "Seorang laki-laki *(Bilubilulu)* menemukan seekor burung yang jinak dalam semak-semak. Burung ini dipelihara dan dijadikan teman bermain. Apabila burung ini disuruh terbang maka ia terbang, bersembunyi dan kemudian kembali lagi pada tuannya. Suatu saat permainan Bilubilulu dilihat oleh seorang puteri raja. Sang puteri tertarik dan setiap hari tanpa diketahui raja, secara diam-diam ia asyik menonton permainan burung bersama tuannya. Waktu raja menemukan sang puteri dan mengajaknya pulang, sang puteri tidak mau dan hanya menyebut kata *"bilubilulu"*. Burung diminta oleh raja, tapi sayang 3 hari kemudian burung tersebut mati. Puteri menangis dan meminta agar burung itu dapat diganti. Raja mengharuskan agar supaya *Bilubilulu* menggantinya, dan raja mengancam apabila *Bilubilulu* tidak dapat menggantinya ia akan dihukum pancung. Bilubilulu sangat ketakutan. Berhari-hari dia memikirkan sesuatu yang dapat menggantikan burung tersebut dan sekaligus menyenangkan hati sang puteri. Dalam kebingungannya Bilubilulu, melihat serumpun bambu, salah satu pohonnya ditebang. Sementara ia menebang bambu salah satu potongan bambu terlepas, terbang menjulang jauh dan menimbulkan suatu bunyi yang hampir sama dengan bunyi sayap burung yang terbang. Potongan bambu ini dicarinya dan kemudian dia coba untuk memukulnya jauh-jauh sehingga potongan bambu itu terbang dan menimbulkan bunyi yang mendengung. Bilubilulu senang hatinya. Dia menjumpai puteri dan membawa potongan bambu tersebut. Dia mengatakan bahwa dia membawa suatu permainan yang lebih menarik dari permainan burung. Sejak saat itu permainan *bilubilulu* mulai dikenal.

Dalam proses perkembangannya permainan *bilubilulu* mengalami perubahan. Pada saat permainan ini mulai dikenal potongan bambu yang menjadi alat permainan tidak diberi warna/dicat. Pada saat permainan ini mulai dipertandingkan, potongan bambu ini mulai diberi cat dengan bermacam-macam warna misalnya, warna merah, putih, hijau, kuning dan hitam.

Perhitungan angka kemenangan, dahulu dan sekarang sama yaitu berdasarkan perhitungan angka/point. Bedanya kalau dahulu dikenal sistem *"mobuhiya"* yaitu hutang point yang harus dibayar pada permainan/ronde berikutnya. Sekarang walaupun masih berdasarkan perhitungan angka, namun kadang-kadang disertai taruhan seperti alat permainan kelereng *(polingo)*, karet mainan dan lain-lain.

Arena permainan pun kadang-kadang tidak memerlukan semak-semak. Umumnya perhitungan permainan adalah berdasarkan jarak jauh dekatnya alat permainan dari tempat memukul *(bubu'a)*. Perhitungan angka yang terperinci timbul pada saat permainan bilubilulu mulai dipertandingkan.

e. **Peserta/Pemain.**

Peserta atau pemain *bilubilulu,* pada umumnya anak laki-laki berumur 7 sampai 14 tahun. Jumlah pemain paling sedikit dua orang dan paling banyak lima orang. Semua anak laki-laki boleh memainkannya dan penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu. Tidak terdapat pengelompokan pemain sesuai dengan status sosial. Umumnya dimainkan oleh anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan. Hal ini disebabkan oleh faktor antara lain, makin sempitnya atau berkurangnya tanah-tanah yang luas di daerah kota, sedangkan permainan *bilubilulu* memerlukan arena permainan yang luas dan berdekatan dengan semak-semak.

f. **Perlengkapan/peralatan permainan.**

Alat-alat yang digunakan dalam permainan *bilubilulu* adalah sejumlah *bilubilulu* (3 sampai 5 buah) yang terbuat dari pada bambu, berbentuk bulat panjang dengan ukuran panjang 5-6 Cm dan lebar 2-3 Cm, tipis 0,25 Cm. Makin tipis bambunya makin jauh jarak jatuhnya *bilubilulu.*

Alat-alat yang lain adalah :

- *Tuwito* yang terbuat dari bambu panjang 30 Cm, lebar 1 Cm, fungsinya adalah untuk mendorong bilubilulu pada waktu dipukul.
- *Panggulo,* alat untuk memukul *tuwito* terbuat dari bambu, panjang 30 Cm, lebar 5 Cm.
- Alat-alat pewarna tradisional: seperti kunyit *(alawahu)* untuk warna kuning, arang *(du'ito)* untuk warna hitam, daum rica/lombok *(du:ngo malita)* untuk warna hijau, kapur sirih *(tilo)* untuk warna putih. Kemudian untuk warna merah/oranye dipakai campuran kunyit dan kapur sirih.

g. **Iringan permainan.**

Permainan *bilubilulu* tidak membutuhkan atau tidak memakai alat pengiring.

h. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan *bilubilulu* dimulai lebih dahulu dibuat denah permainan yaitu jarak antara tempat memukul *(bubu'a) bilubilulu* dengan semak-semak sebagai sasaran permainan.

Pada permainan *bilubilulu* setiap peserta berusaha dan berlomba untuk memukul sejauh mungkin ke arah semak-semak dengan bantuan alat *tuwito* dan *panggulo* (alat pemukul).

Aturan permainan :

Pada waktu permainan bilubilulu mulai dipertandingkan dikenal macam-macam peraturan sebagai berikut:

- Peserta dinyatakan menang apabila pukulannya jauh dan bilubilulunya ditemukan lebih dahulu.

- Peserta dinyatakan menang apabila lebih dahulu menemukan bilubilulu salah satu peserta.
- Perhitungan angka kemenangan berdasarkan persetujuan peserta sebelum permainan dimulai misalnya: angka 5 untuk peserta yang lebih dahulu menemukan alat permainan, angka 3 untuk yang nomor dua dan angka 1 untuk yang nomor tiga. Kalau peserta lebih dari 3 orang, maka yang keempat dan kelima misalnya tidak mendapat angka.
- Berdasarkan jarak, untuk peserta yang lebih jauh mendapat angka 5, nomor dua mendapat angka 3 dan angka 1 untuk yang nomor tiga.

Jadi kalau seandainya ada peserta yang kebetulan jarak jatuhnya alat permainannya lebih jauh, sedangkan perhitungan berdasarkan penemuan kembali alat permainan, dia hanya menempati urutan kedua maka angka yang diperolehnya adalah 8 (5 + 3). Berdasarkan perhitungan angka seperti di atas maka setiap peserta berusaha memukul jauh alat permainannya. Dalam permainan ini dibutuhkan penglihatan dan pengamatan yang tajam dari peserta untuk mengamati/mengawasi jatuhnya alat permainan. Kadang-kadang ada peserta yang melakukan kecurangan yaitu dalam tahap pencarian alat permainan sengaja menginjak atau menutupi dengan daun alat permainan lawan. Kalau hal ini ketahuan maka yang berbuat curang dikurangi angka kemenangannya. Apabila seorang peserta terlalu sering melakukan kecurangan maka ia akan dikeluarkan dari kelompok bermain, dan dalam pergaulan sesama kawan sebaya orang tersebut akan selalu dikucilkan.

Berikut ini akan diuraikan jalannya permainan dari peserta A, B dan C. Masing-masing alat permainan ditandai dengan warna kuning untuk peserta A, merah untuk peserta B dan hijau untuk peserta C. Sesuai persetujuan sebelumnya untuk satu kali permainan diperlukan 5 kali memukul (5 ronde).

Tahap pertama.

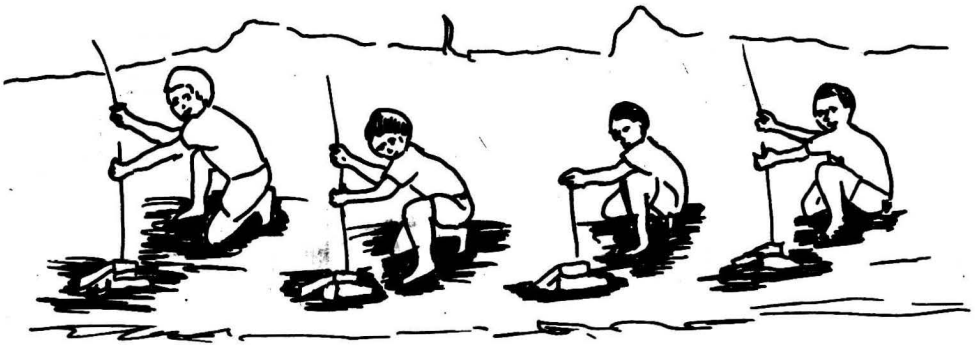
Peserta A, B dan C mengambil posisi jongkok berjajar dengan jarak masing-masing peserta ± 75 Cm. Alat permainan diletakkan masing-masing di atas sebuah batu gepeng atau batu bata. Masing-masing dalam siap memegang tuwito dan alat pemukul dan dengan posisi siap memukul.

Tahap kedua:

Dengan mendengar komando dari salah seorang peserta atau penonton, alat permainan ini dipukul secara serentak dengan sasaran semak-semak. Dengan penuh konsentrasi peserta A,B dan C memukul alat permainannya. Alat permainan yang kena pukulan tadi terbang mengeluarkan bunyi yang mendengung.

Tahap ketiga:

Peserta menuju ke semak-semak untuk mencari alat permainannya masing-masing.



BILU-BILULU

Pada ronde ini misalnya C berhasil menemukan lebih dahulu alat permainannya sehingga ia mendapat angka 5. Berdasarkan jarak jatuhnya alat permainan jatuh nomor dua dan mendapat angka 3. Jumlah seluruh angka kemenangan C menjadi 8 (5 + 3).

B menemukan alat permainan kedua sesudah C dan mendapat angka 3, jarak nomor tiga dan mendapat angka 1. Jumlah angka kemenangan adalah 4 (3 + 1). A menemukan alat permainan nomor tiga sesudah B angka adalah 1, sedangkan jarak jatuhnya alat permainan A menduduki urutan nomor satu dan mendapat angka 5. Jumlah angka kemenangan adalah 6 (1 + 5). Dalam ronde pertama peserta berhasil mengumpulkan angka A 6, B 4 dan C 8.

Demikian seterusnya permainan berlangsung dan berakhir dengan kemenangan:

1. B mencapai angka kemenangan 30.
2. C mencapai angka kemenangan 28.
3. A berhasil mencapai angka kemenangan 19.

i. **Peranannya masa kini.**

Dewasa ini permainan *bilubilulu* merupakan hiburan diwaktu senggang, terutama anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan. Sambil bermain mereka bersaing dalam soal ketrampilan dan ketelitian.

Dibandingkan dengan waktu dahulu permainan ini peranannya mengalami kemerosotan. Hal ini menurut para informan disebabkan oleh berbagai faktor seperti pengaruh permainan baru yang lebih menarik, faktor lain makin bertambahnya jumlah penduduk sehingga arena permainan yang membutuhkan arena yang luas mulai berkurang.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Dari beberapa orang tua sangat menyayangkan berkurangnya minat di kalangan anak-anak untuk melakukan permainan ini. Sebab kecuali berfungsi sebagai hiburan, ada persaingan untuk mencapai kemenangan.

Di samping itu latihan ketrampilan, ketelitian (ketajaman indera penglihatan terkandung dalam permainan *bilubilulu).*

2. DUI-DUI PAHA

a. **Nama permainan :**

Oleh masyarakat pendukungnya di daerah Sangihe Talaud permainan ini disebut *"dui-dui paha"*. Secara morphologis dui-dui paha merupakan kata majemuk yang terdiri atas kata dui = angkat (dui-dui = angkat-angkat) dan kata paha = para-para. Jadi dui-dui paha arti sebenarnya adalah angkat-angkat para-para. Para-para adalah sejenis alat yang digunakan untuk memanggang ikan, kelapa atau jagung yang terbuat dari bambu atau bahan lain dan cara membuatnya berbentuk anyaman bersusun berselang-seling.

Dalam permainan dui-dui paha, anak-anak mengadakan/mengatur telapak tangannya secara bersusun berselang-seling, seakan-akan telapak tangan merekalah yang menjadi para-para.

Makna lebih dalam yang terkandung dalam kiasan telapak tangan sebagai perlambang dari para-para tidak dapat dijelaskan oleh para informan. Konon dapat diinformasikan bahwa di daerah Sangir Talaud *para-para* merupakan alat fital bagi petani kelapa (untuk mengasapi kelapa) dan bagi nelayan (tempat untuk memanggang ikan-ikan).

Jadi mungkin karena para-para atau *paha* ini sangat besar peranannya dalam kehidupan masyarakat sehingga nama atau peristilahan permainan ini menggunakan *dui-dui paha* pada hal yang dimainkan oleh anak-anak pada waktu bermain ialah telapak tangan. Jadi sebenarnya yang diangkat-angkat adalah telapak tangan bukan para-para *(paha).*

Istilah *paha* selain digunakan oleh dearah Sangihe sebagai bahasa Sangihe, juga digunakan oleh daerah Minahasa (sebagai bahasa Minahasa (Tombulu, Tonsea dan sebagainya) dan dimaksudkan dalam arti yang sama yaitu *"para-para.*

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan dui-dui paha dimainkan pada waktu malam ditempat tidur menjelang tidur atau pada waktu jam-jam istirahat, sebagai alat untuk menarik anak-anak ke tempat tidur agar mereka tidak keluar pada waktu malam dan sesudah bermain mereka tertidur nyenyak.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *dui-dui paha* dimainkan oleh semua anak-anak pria/wanita pada semua lingkungan kelompok sosial, tidak dibatasi pada kelompok sosial tertentu misalnya kelompok sosial anak-anak bangsawan, anak-anak pelajar dan sebagainya.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Tidak diketahui dengan pasti bilamana permainan ini mulai dilakukan oleh masyarakat pendukung karena data-data historis yang tertentu dan tertulis tidak ada, selain dari pada data-data yang langsung diterima oleh generasi ke generasi yaitu dengan mengalami sendiri, melakukan sendiri atau sekurang-kurangnya melihat teman-teman anak-anak melakukan permainan ini.

Kira-kira 40 tahun permainan ini masih sangat populer (pada waktu informan masih kanak-kanak) setelah itu permainan ini mulai surut arus perkembangannya. Akhir-akhir ini perkembangannya dapat dikatakan tidak ada, sebaliknya diperkirakan pada waktu yang akan datang akan hilang sama sekali seperti halnya dengan permainan tradisional lainnya.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Pelaku permainan berpasangan (dua orang atau lebih), minimal sepasang dan maximal ditentukan o.eh kemampuan tempat tidur untuk menampungnya; terdiri atas jenis laki-laki atau wanita yang kurang lebih berumur 6-13 tahun.

Untuk memelihara hal-hal yang berhubungan dengan etika, maka pasangan yang bermain tentu saja sejenis kelamin, apalagi permainan ini dilakukan di tempat tidur.

f. **Peralatan permainan.**

Permainan *dui-dui paha* tidak menggunakan peralatan atau perlengkapan selama permainan dilangsungkan, selain dari pada menggunakan tangan dan jari-jari tangan.

g. **Iringan permainan.**

Sedang anak-anak menaik turunkan tangan mereka yang diletakkan bersusun berselang-seling tertutup maka mereka menyanyikan satu lagu dengan judul *"Dui-dui paha"* susunannya adalah sebagai berikut:

Nyanyian : Dui-dui paha
Tetange semban kunteha
Belae kunteha
Kuneneng, kuneneng
Tumpahea
Kutu, kutu, kutu .....

Terjemahan : Angkat-angkat para-para
Tinggalkan satu kunteha (sejenis burung nuri)
Tak usah kunteha
Kuneneng, kuneneng
Katak
Kutu, kutu, kutu .....

Dalam notasi digambarkan seperti di bawah ini :

5 5 5 5 4 .! 4.
Du i du i pa ha
5 5 5 5 ! 1 1 1 1 1 '3 !
Tentangesem- bau kuntahaBe
6 5 4 3 4 ! 3 ! 5 5 3 5 5 ! 1 1 1 1• !....
la e kunte ha ku nenengkunenengtumpahe a Kutu,

h. **Jalannya permainan.**

Permainan ini memerlukan arena (tempat) yang relatif sempit yakni sebesar tempat tidur apakah itu berupa tikar yang dialaskan di atas lantai rumah ataukah berupa ranjang ataupun sejenis dengan hal-hal tersebut yang pada dasarnya dapat dijadikan tempat tidur, memenuhi syarat sebagai arena (tempat penyelenggaraan permainan *dui-dui paha.* Bahkan lantai rumah yang bersih (telah disapu) juga mempunyai dapat dijadikan sebagai tempat permainan.

Persiapan-persiapan secara sangat sederhana dan tidak memerlukan waktu lama dalam rangka pelaksanaan permainan dui-dui paha. Sepasang anak dalam keluarga (atau lebih dari satu pasang) bersepakat untuk melakukan permainan dui-dui paha duduk bersimpuh berhadapan.

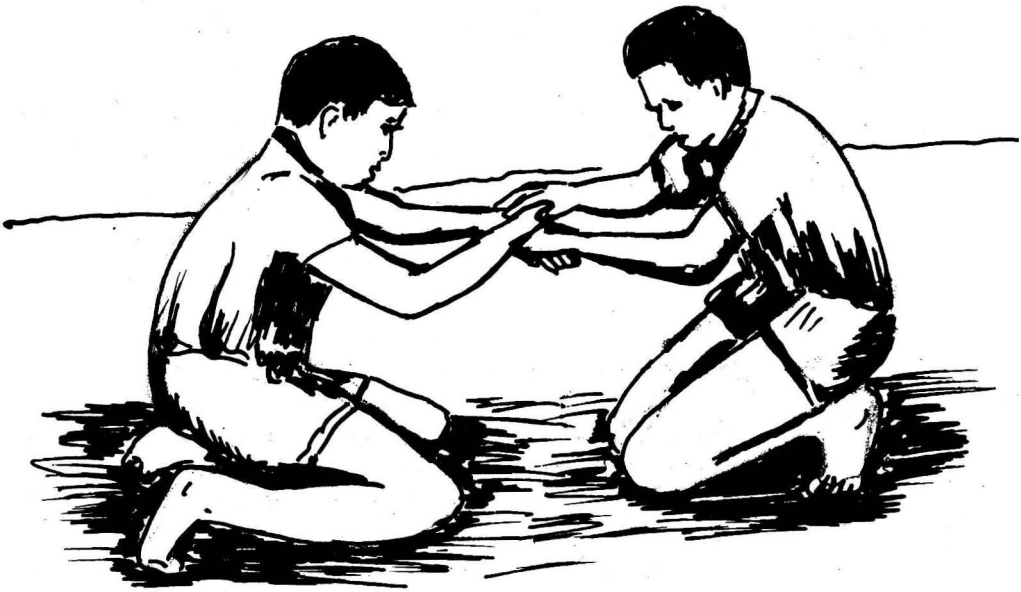
Kemudian permainan sudah dapat dilaksanakn dengan kegiatan yang diawali dengan meletakkan telapak tangan di atas tempat permainan.

Cara meletakkan tangan diatur secara tertentu yakni telapak tangan anak-anak bersusun berselang-seling tertutup.

Gerakan dilakukan dengan cara menaik-turunkan susunan tangan mereka sambil diiringi dengan lagu *"dui-dui paha"*. Pada saat nyanyian berakhir maka salah satu telapak tangan yang terbawah diletakkan terbuka di atas tempat tidur. Begitulah mereka terus bernyanyi sampai semua telapak tangan diletakkan terbuka bersusun.

Setelah semua telapak tangan terbuka bersusun, maka anak-anak masing-masing menarik tapak tangan ke arah ketiak masing-masing seiring lagu.

Kemudian tangan diarahkan ke kepala lawan mainnya sambil menggaruk-garuk kepala lawannya sampai lawannya tertawa terkekeh-kekeh geli; yang akhirnya permainan terhenti karena salah seorang anak tak tahan menahan rasa geli dan letih.



DUI-DUI PAHA

Konsekwensi kalah menang ditandai dengan munculnya seorang pemenang di samping seorang yang terpaksa mengalami kekalahan. Seorang yang dianggap kalah ialah peserta yang tak dapat menahan perasaan geli sambil tertawa akibat gerakan dan ketrampilan menggelitik lawannya dan akhirnya berhenti menggaruk kepala lawannya sebagai alamat menyerah. Sebaliknya yang dianggap menang ialah peserta yang dapat menahan rasa geli yang ditimbulkan oleh gelitikan kepala yang dilakukan oleh lawannya, dan tidak berhenti menggaruk-garuk kepala lawannya sebelum lawannya berhenti tanda pernyataan mengaku kalah.

Peranannya masa kini.

Permainan ini juga mengalami gejala-gejala menuju proses kepunahan seperti halnya dengan banyak permainan tradisional lainnya; walaupun disadari bahwa peranan dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat sungguh dapat dirasakan. Sekurang-kurangnya peranannya dalam pembinaan pendidikan dibidang etika (dari pada keluar rumah waktu malam lebih baik tinggal dalam rumah), di samping peranannya di bidang estetika (anak-anak berlatih menyanyi yang baik) dan sebagai hiburan.

Faktor-faktor yang mengakibatkan permainan ini mengalami gejala-gejala hampir punah, dikemukakan oleh informan yang sejak masa kanak-kanak termasuk pendukung permainan ini (sekarang beliau berumur 40 tahun), antara lain ialah berkurangnya waktu senggang untuk bermain karena mereka harus bekerja dan belajar.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Menurut informan, permainan ini sangat digemari anak-anak dahulu, dibandingkan dengan dewasa ini. Sekarang anak-anak kurang menggemarinya terutama di daerah perkotaan. Dapat dikatakan permainan ini tinggal hidup di daerah-daerah pedesaan bahkan daerah-daerah yang berjauhan jaraknya misalnya Sangihe Utara dan Sangihe Selatan. Menurut informan sudah terjadi perbedaan penyelenggaraan permainan secara tehnis, gerakan, sekaligus sanjak, irama dan lagunya.

Ini pun memanggil peneliti untuk berusaha dapat menginventarisir menganalisa lebih lanjut lagi.

3. KIMBE-KIMBE BULAENG PEPA

a. **Nama permainan**

Kimbe-kimbe bulaeng pepa adalah penyebutan masyarakat setempat dalam bahasa daerah Sangihe Talaud dan dikenal diseluruh daerah kabupaten Sangihe-Talaud. *Kimbe-kimbe bulaeng pepa* terdiri atas kata-kata: *kimbe-kimbe* = memijat-mijat; *bulaeng* = emas; *pepa* = pipih (tidak bulat).

Yang dimaksud dengan *bulaeng pepa* yaitu cincin emas yang bentuknya pipih. Dilihat dari segi arti sebenarnya yang dimaksud dengan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* yakni: memijat-mijat atau mengurut-urut cincin emas yang bentuknya pipih.

Akan tetapi pengistilahan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* sehubungan dengan permainan anak-anak di Sangihe Talaud ini diartikan khusus yakni: permainan membunyikan sendi-sendi jari.

Jari-jari tangan sebagai bagian tubuh manusia yang cukup mendapatkan perhatian karena fungsi atau peranannya yang sangat penting antara lain sebagai tempat memasang logam yang mahal (emas = bulaeng), karenanya sejenis permainan anak-anak di daerah Sangihe Talaud justru dikhususkan untuk membunyikan jari-jari sambil melagukan kidung yang berjudul sama dengan nama permainan itu sendiri, yakni: lagu *kimbe-kimbe bulaeng pepa.*

Mungkin juga makna lain yang tersirat di dalam pengistilahan nama permainan tersebut yakni: memberikan penekanan, penghargaan pada emas yang memang sulit didapat dan mahal harganya di daerah Sangihe Talaud. Dan emas tersebut (bulaeng pepa = cincin pipih biasanya dipasangkan pada jari-jari tangan.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* ini dilakukan pada setiap saat tidak tergantung pada satu peristiwa tertentu yang didasarkan pada kepercayaan magis religius.

Anak-anak berkumpul secara berpasangan minimal 2 (dua) orang sudah dapat dilakukan permainan ini, apakah bertempat di dalam ataukah di luar rumah, pada waktu pagi, tengah hari, petang hari ataupun diwaktu malam hari tidak terikat.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan kimbe-kimbe bulaeng pepa dilakukan tidak terbatas dalam lingkungan kelompok sosial tertentu dan juga tidak ada hubungannya dengan peristiwa tradisional dalam lingkungan (misalnya hanya di dalam lingkungan istana).

Selain itu pula permainan tersebut diselenggarakan tanpa memerlukan persyaratan secara sakral yang tidak boleh diabaikan begitu saja.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Permainan kimbe-kimbe bulaeng pepa diketahui dan dilakukan oleh masyarakat pendukungnya sejak dahulu kala. Sayang sekali data-data tentang permainan ini tidak tertulis, melainkan berdasarkan hanya pada kebiasaan-kebiasaan dari masyarakat untuk mengikuti apa yang dilakukan oleh orang-orang tua atau orang-orang yang mendahului mereka.

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua di daerah kabupaten Sangir Talaud, bahwa permainan ini sudah ada sejak mereka masih anak-anak.

Mengenai aspek sejarah permainan ini masih perlu diteliti lebih lanjut.

e. **Peserta/pelaku.**

Jumlah pemainnya minimal 4 orang (dua pasang) ini berarti boleh lebih dari 4 orang tetapi harus berpasang-pasangan. Tiap pasang merupakan satu group melawan pasangan lain.

Kelompok usia anak-anak yang melakukan permainan yakni kelompok siswa SD kelas I sampai dengan kelas VI dan mencakup pula kelompok siswa SLP kelas I dan II.

Dengan kata lain usia pelaku permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* mencakup usia kira-kira 6 s/d 13 tahun.

Selanjutnya jenis kelamin peserta/pelaku permainan tidak terbatas saja pada anak-anak pria ataupun hanya pada anak-anak wanita; hanyalah pasangannya harus terdiri atas sejenis kelamin. Yakni keduanya wanita ataupun keduanya pria.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* tidak menggunakan alat untuk perlengkapan, selain dari pada menggunakan jari-jari para pelaku permainan yang dipijat-pijat sambil melagukan lagu *kimbe-kimbe bulaeng pepa*

g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan yakni berupa lagu yang dinyanyikan secara vokalia tanpa instrumen. Lagunya sebagai berikut:

Kimbe-kimbe bulaeng pepa.

Kimbe-kimbe bulaeng pepa = Pijat-pijat logam pipih.
Tala mete-mete bukune uase = Tidak berbunyi bukunya besi.
Kalamona lutang nakatuhu sipera = Mendahului senapan menyusul meriam kuno.
Ra, ra, ra. = Ra, ra, ra.
Disertai notasi dapat dilukiskan sebagai berikut:

5 5 5 5 ! 5 6 5 3 4 . !
Kim be Kim be bu la-eng pe pa
4 4 4 4 4 4 4 ! 5 5 4 3 4 . !
Tala mete me teba kune u -a -se
5 5 5 5 5 5 5 5 ! 1 1 1 1 1 . !
Kala mona lutangmaka tuhusipe ra
1 1 1 !!
ra,ra,ra.

h. **Jalannya permainan.**

Permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* di daerah Sangir Talaud perlu diteliti lebih lanjut, agar dapat mengungkap secara jelas hubungannya

dengan permainan di daerah kabupaten lain, di mana terdapat pula permainan yang pada dasarnya ada persamaan dengan permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa,* hanya berbeda pada jalannya permainan, aturan permainan dan sebagainya.

Menjelang diselenggarakannya permainan inti, maka perlu diadakan persiapan-persiapan. Anak-anak berdiri berhadapan berpasangan (wanita dengan wanita atau pria dengan pria). Agar permainan akan lebih ramai dan sangat berkesan maka sebaiknya jumlah pasangannya lebih dari dua pasang hal mana ditandai pula dengan lagu iringan yang kemerduannya lebih baik bila dinyanyikan oleh beberapa orang.

Dalam usaha mencapai kemenangan dalam permainan maka aturan atau satu ketentuan harus ditetapkan terlebih dahulu. Setiap tangan sebanyak-banyaknya berbunyi 3 kali dalam pengertian bahwa tiap tangan ada 3 jari yang akan dibunyikan dan bunyi satu jari itu dihitung nilai 1 (satu).

Yang dianggap menang ialah yang mempunyai jari-jari yang paling banyak berbunyi. Kalau tiap tangan maksimal berbunyi 3 kali, berarti tiap anak maksimal memperoleh 6 bunyi jari 6 point.

Adapun tahap-tahap permainan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peserta/pelaku berdiri berpasangan dan berhadapan (tiap pasangan merupakan satu group).

KIMBE-KIMBE BULAENG PEPA

Keterangan gambar : A,B,C,D = nama group. A1, B1, C1, D1, = Pelaku pertama membunyikan jari-jari kawan. A2,B2,C2,D2 = Pelaku kedua membunyikan jari-jari kawan. A1 dan A2 = Pasangan dalam group.

2. Seorang anggota pasangan mengatur atau memegang jari-jari salah satu tangan dari kawannya.

3. Menggerak-gerakkan jari-jari tersebut sambil menyanyi.

Keterangan gambar :

a. Bila jari-jari no.3 yang akan dibunyikan maka yang akan digerak-gerakkan (ditarik-tarik) sambil menyanyi ialah jari-jari no.2 dan 4.
b. Jari-jari no.3 ditekan ke bawah sambil jari-jari No.2 dan 4 dirapatkan oleh genggaman kawannya. Jari no.3 harus berbunyi untuk mendapatkan point.

4. Melipat jari-jari yaitu jari yang di tengah ditarik ke bawah 2 jari di samping dipegang erat-erat.
5. Mengetuk-ngetuk lengan, lengan dari jari-jari yang dilipat dari bawah ke atas dan kembali.
6. Membunyikan jari di tengah dengan cara menekan ke bawah.
7. Jari yang di tengah harus berbunyi tanda mendapat nilai 1 (satu) bagi pasangan yang bersangkutan; dari tiga jari tiap tangan harus berbunyi 3 (tiga).
8. Selesai membunyikan jari-jari tangan dari kawannya, kemudian diadakan pergantian fungsi antara pasangan yang sama.
9. Tempat pelaksanaan di halaman rumah, di serambi dan lain-lain.

Akhirnya pihak pasangan yang menang ialah pasangan yang mendapat biji terbanyak yaitu banyaknya bunyi sendi-sendi jari tangan.

Konsekwensi kalah menang:

Melalui permainan ini jiwa sportivitas dikembangkan karena hal-hal sebagai berikut:

a. Telah menjadi kebiasaan bahwa setiap permainan ada yang kalah dan yang menang.
b. Bahwa pihak yang menang tidak berlaku sombong sebaliknya pihak yang kalah tidak akan merasa kurang harga diri.
c. Bahwa setiap pelaku/peserta permainan berpegang pada prinsip, "Tidak selamanya menang, atau tidak selamanya kalah".

i. **Peranannya masa kini.**

Walaupun permainan ini mempunyai nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan, namun menurut informasi yang didapat ternyata permainan ini makin mengalami kemerosotan dibandingkan dengan peranannya pada masa yang lampau.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kemerosotan, yang menyebabkan adanya perubahan peranan permainan dalam masyarakat antara lain: adanya alat-alat hiburan elektronik misalnya; radio, tape recorder dan lain-lain; di samping itu pula peranan sekolah-sekolah untuk memberikan pekerjaan-pekerjaan rumah kepada anak-anak sekolah; adanya urusan kepramukaan dan sebagainya, telah mengakibatkan waktu-waktu yang terluang bagi anak-anak sekolah, sebahagian besar telah terisi.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Disadari bahwa permainan *kimbe-kimbe bulaeng pepa* di samping mempunyai nilai rekreatif sebagai hiburan juga mengandung nilai-nilai edukatif yakni dalam segi moral dimana anak-anak harus berlaku jujur; dalam segi matematis: anak-anak harus mengenal bilangan satu dan seterusnya; dalam segi estetis: anak-anak dapat menyanyi dengan baik;

Akan tetapi dewasa ini masyarakat pendukungnya seakan-akan telah meninggalkan permainan ini, dan dikhawatirkan pada satu generasi mendatang data etnis semacam ini akan punah sama sekali.

Sebagai kesimpulan bahwa pemeliharaan atau pelestarian dari jenis permainan ini tidak ditangani secara berencana, oleh masyarakat pendukung, mungkin oleh sebagian mereka menganggapnya sebagai tradisi-tradisi kuno yang tidak bernilai dalam zaman modern ini.

4. KOKOTREK

a. **Nama Permainan:**

Kokotrek adalah nama permainan yang tidak mempunyai arti atau tidak mengandung makna. Kata kokotrek hanya dihubungkan dengan jalannya permainan. Permainan ini adalah permainan anak diwaktu senggang.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan kokotrek adalah merupakan kegiatan permainan bermusim dikalangan anak-anak. Dimainkan diwaktu-waktu senggang pada siang atau sore hari. Dimainkan juga pada saat-saat libur atau hari minggu. Oleh karena permainan ini permainan musiman maka jenis permainan ini sering hilang dan muncul lagi. Sebagai tanda munculnya permainan ini apabila kedengaran anak-anak berteriak bersahut-sahutan menyebut: *"Kokotrek"!.* Dengan terdengarnya teriakan ini tidak lama kemudian anak-anak sudah berkumpul dengan maksud akan bermain kokotrek.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan kokotrek merupakan suatu alat pergaulan bagi anak-anak. Sangat digemari dikalangan anak-anak baik pria maupun wanita. Anak-anak tersebut baik yang tinggal berdekatan/bertetangga atau dalam satu kompleks perumahan. Orang tua mereka tergolong dalam berbagai kelompok sosial yang secara kebetulan tinggal berdekatan. Kelompok sosial yang dimaksud adalah golongan pegawai, orang kaya, terpelajar, golongan menengah dan sebagainya.

Pada permainan kokotrek, anak-anak saling mengajak satu sama lain secara spontan sebab aturan permainan mudah dimengerti. Sehingga hasrat mereka untuk bergaul dan memupuk persahabatan terwujud melalui permainan.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut penuturan para informan, permainan kokotrek sudah ada sejak dahulu dan dimainkan terus dari generasi ke generasi sekarang. Dari salah seorang informan (50 tahun) didapat keterangan bahwa dia pernah memainkan kokotrek dan diketahui oleh orang tuanya.

Dalam proses perkembangannya permainan ini mengalami sedikit perubahan dalam segi peralatannya. Dahulu permainan kotrek dimainkan oleh anak-anak dengan memakai sebilah bambu yang panjangnya dua sampai tiga meter. Kedua ujungnya diletakkan batu. Akan tetapi permainan kokotrek yang dimainkan sekarang pada umumnya digunakan garis lurus sebagai pengganti bambu. Sebab untuk menemukan sebilah bambu adalah lebih sulit apalagi di kota-kota.
Untuk memudahkan jalannya permainan atau dengan kata lain agar rencana mereka tidak terhalang hanya disebabkan oleh ketidak adanya bambu, maka fungsi bambu dapat diganti dengan menarik garis di tanah.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Untuk memainkan kokotrek selalu jumlah pemain yang genap. Jumlah paling sedikit ada 4 orang sedangkan jumlah yang paling besar adalah 12 orang.

Usia anak-anak yang memainkannya dari umur 7 tahun sampai 14 tahun. Pada umur ini anak-anak sudah boleh lari cepat. Bagi anak-anak yang masih berusia rendah, selalu mendapat bimbingan dan petunjuk dari kelompok yang sudah besar. Permainan kokotrek jarang sekali dimainkan oleh pemain yang terdiri dari anak-anak wanita dan laki-laki. Dalam hal ini berdasarkan pertimbangan kemampuan berlari anak wanita tidak sama dengan anak laki-laki. Biasanya kokotrek dimainkan oleh kelompok anak-anak laki-laki saja ataupun sebaliknya.

f. **Peralatan permainan.**

Alat utama dalam permainan kokotrek adalah dua buah batu dan arena permainan seperti di halaman rumah. Selain itu pula anak-anak membutuhkan tempat persembunyian seperti di belakang rumah, di belakang pintu dan di kolong meja. Pekarangan rumah atau tanah yang luas dijadikan tempat benteng pertahanan yang akan dijaga ketat agar tidak ditembus musuh. Sebagai benteng dibuat garis lurus dengan kedua ujungnya diberi/diletakkan batu.

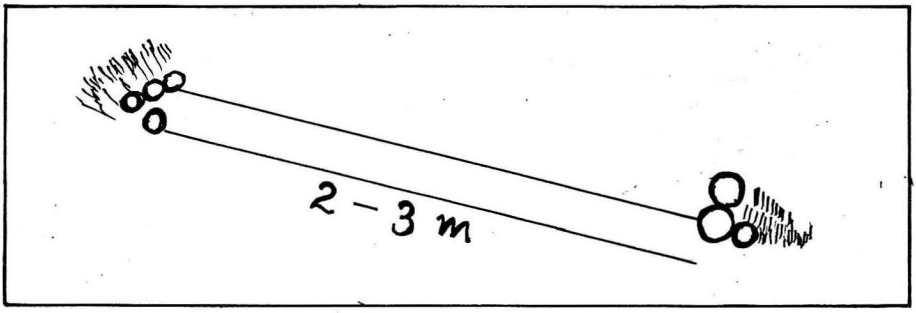
g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan dalam permainan kokotrek tidak ada selain teriakan-teriakan kokotrek selama permainan berlangsung.

h. **Jalannya permainan.**

Mula-mula anak-anak yang akan bermain berkumpul disuatu tempat yang mereka pilih sebagai arena permainan. Mereka mengambil pasangan lalu berbaris berpasang-pasangan dan membentuk dua barisan. Yang bertindak sebagai kepala dari kedua barisan berhadapan sejenak, untuk mengetahui siapa lawan dan siapa kawan. Kedua kepala barisan melakukan suten. Yang kalah barisan itulah yang akan menjaga "benteng" yang dalam permainan ini mereka sebut "gawang". Yang menang suten akan menjadi regu bersembunyi dikejar dan ditangkap.

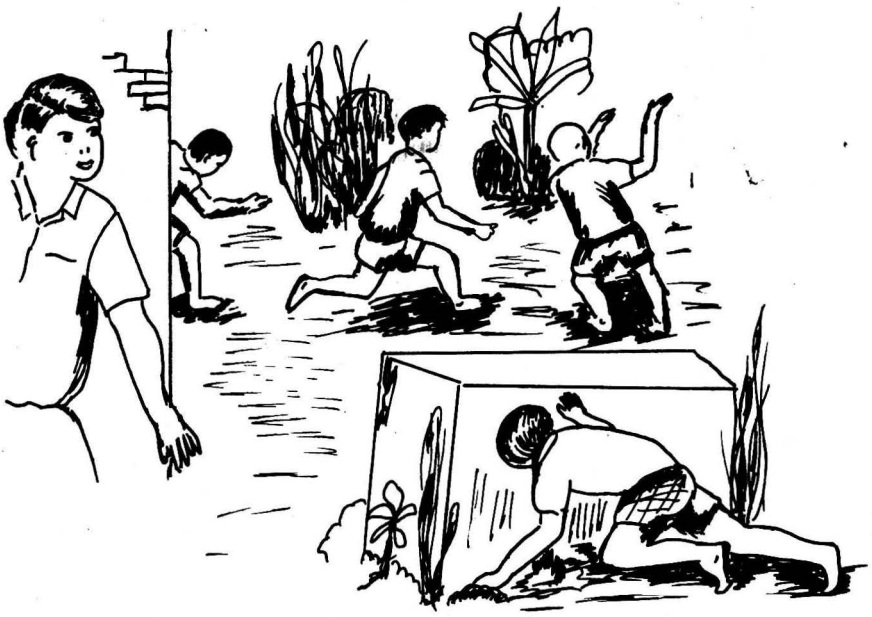
Gambar: (denah permainan)



Untuk memudahkan menyebut kedua regu pemain dalam hal ini akan diberi nama yaitu regu yang mencari musuh kita sebut saja regu A. Barisan/regu yang bersembunyi disebut regu B.

Sebelum regu B bersembunyi mereka dapat melihat dimana gawang diletakkan oleh regu A. Gawang dibuat oleh regu A dengan menarik garis lurus sebagai pengganti sebilah bambu. Panjang gawang berkisar 2 atau 3 meter. Selesai menyaksikan pasukan B cepat-cepat lari mencari tempat persembunyian. Pasukan A mengatur strategi untuk mencari dan menjebak musuh. Salah diantara regu A bertugas menjaga gawang. Yang dipilih biasanya adalah anak yang dianggap kuat dan cerdas agar jangan sampai gawang diterobos musuh.

Setelah siap semuanya, regu A berteriak dengan menyebut "kokotrek"!.....kokotrek!.....kokotrek. Sementara itu regu B membalas dengan teriakan: belum! apabila mereka belum selesai bersembunyi, atau sudah!.... apabila mereka sudah selesai bersembunyi. Regu A segera berpencar mencari tempat persembunyian regu B:



KOKOTREK

Gambar: (suasana permainan)

Apabila salah satu diantara mereka yang bersembunyi sudah kelihatan oleh musuh maka ia cepat-cepat keluar dari tempat persembunyian lalu berlari untuk menghindar penangkapan dari regu A. Regu A segera mengejarnya dengan maksud untuk menangkapnya. Seandainya regu A berhasil menangkapnya maka mereka berteriak: kokotrek! yang menandakan bahwa permainan selesai satu ronde dan regu B mendapat 1 point untuk satu orang yang kena tangkap. Sebaliknya pada saat mereka berkejar-kejaran lalu ada diantara regu B yang berhasil menerobos gawang maka mereka berteriak kokotrek, ini berarti regu B mendapat point 1 setiap orang yang dapat menerobos gawang. Untuk itu regu B selalu berusaha untuk menerobos gawang selama belum ada anggota regunya yang tertangkap. Setiap ada yang berhasil menerobos gawang, mereka berteriak kokotrek.

Pergantian pemain terjadi apabila salah seorang anggota regu B yang berhasil ditangkap.
Perhitungan angka adalah sebagai berikut:

- Seandainya regu A dapat menangkap salah seorang anggota regu B sebelum ada regu B yang berhasil menerobos gawang maka terjadi pergantian pemain dengan tidak ada yang mendapat angka.
- Apabila regu B berhasil menerobos gawang sebelum ada anggotanya yang tertangkap maka regu B mendapat angka 1 setiap anggota yang berhasil menerobos gawang. Misalnya sebelum regu A berhasil menangkap pada waktu itu sudah 3 orang regu B yang berhasil menerobos gawang maka regu A mendapat point 3. Angka ini harus ditebus oleh regu A pada ronde berikutnya.

Demikian permainan berlangsung terus sampai mereka merasa lelah. Bagi regu yang kalah biasanya membeli kacang atau pisang untuk regu yang menang, atau kalau tidak maka terjadi perhutangan angka yang harus ditebus pada permainan berikut

i. **Peranannya masa kini.**

Dilihat dari bentuk permainan kokotrek, ada unsur pendidikan, rekreasi dan kompetis yang terkandung di dalamnya. Dalam permainan ini di samping mereka bersukaria juga berusaha untuk mengalahkan lawan dan berusaha untuk mencari angka kemenangan.

Permainan kokotrek sampai saat ini masih tetap digemari anak-anak baik anak yang berdiam di kota maupun yang berdiam di daerah pedesaan.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Walaupun permainan kokotrek tidak selalu muncul dalam arena permainan anak-anak, namun permainan ini mengandung unsur-unsur yang bermanfaat bagi pertumbuhan sang anak. Unsur-unsur itu adalah:

- unsur komunikasi dan kompetisi yang berarti dapat mengembangkan kemampuan anak untuk memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan peluang terhadap kemenangan.
- menanamkan sifat-sifat kejujuran, sportivitas dan bermasyarakat.
- membantu pertumbuhan fisik sebab selain berekreasi anak-anak dapat berolah raga dengan berlari-lari.
- permainan kokotrek tidak membutuhkan biaya, mudah dilaksanakan dan nilainya tidak kurang dari permainan lainnya.

5. MARAM

a. **Nama permainan**

Istilah *maram* berasal dari dua kata yang dirangkaikan menjadi satu, terdiri dari kata *ma* artinya melakukan dan *ram* artinya dalam bahasa Indonesia bentuk segi empat. Adapun bentuk segi empat ini, ada yang berbentuk jajaran genjang dan ada pula berbentuk bujur sangkar.

Maram di sini (di dalam permainan ini) ialah memainkan jari-jari dengan sedemikian rupa sehingga memperoleh hasil yang berbentuk *ram* jajaran genjang. Maksud dari permainan ini ialah mencari siapa diantara peserta yang lebih cepat atau lebih trampil memainkan jari-jarinya untuk membentuk *ram* dari benang.

b **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak baik lelaki maupun wanita diwaktu-waktu senggang. Biasanya mereka itu melakukan permainan tersebut diwaktu sore hari, atau dapat pula dilakukan di siang hari oleh anak-anak sekolah disaat-saat bersenang (istirahat) di sekolah.

Sungguhpun permainan ini ada segi kompetisinya, akan tetapi tidak ditonjolkan pada pertandingan-pertandingan yang diadakan pada peristiwa-peristiwa tertentu antara lain memperingati Hari Proklamasi 17 Agustus 1945 (Hari Kemerdekaan), Hari Pendidikan dan lain-lain.

Dapat dikatakan permainan ini khusus terdapat dikalangan anak-anak yang saling menguji kemahiran, kecepatan dan ketrampilan mereka di dalam menggerakkan jari-jari untuk menjadikan benang yang seutas itu berubah menjadi bentuk *ram.*

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Menurut keterangan beberapa informan, yang mana masyarakat Minahasa di zaman dahulu banyak yang mata pencaharian pokoknya berburu. Hasil buruan bukan saja berupa binatang seperti babi hutan, rusa, babi rusa dan sapi hutan, melainkan terdapat pula diantara hasil buruan mereka beberapa jenis burung (enggang atau burung *tahun* menurut istilah Minahasa, tekukur, pipit dan lain-lain), tikus kalong dan lain-lain. Sering kali diantara mereka itu selain hasil buruan yang dibawa, juga terdapat beberapa jenis ikan yang diperoleh/ditangkap di sungai dan danau.

Alat-alat yang dipergunakan untuk berburu bukan saja tombak dan parang melainkan juga mereka mempergunakan jaring yang dibuat dari rotan atau ijuk.

Sebelum mereka berangkat berburu sudah tentu alat-alat yang bakal dipakai nanti perlu disiapkan termasuk membuat jaring. Untuk membuat

sebuah jaring diperlukan waktu 1 s/d 2 minggu lamanya bagi mereka yang sudah terampil, dan bagi mereka yang belum terlalu mahir biasanya sampai 1 bulan.

Sudah menjadi kebiasaan mereka bila membuat jaring dilakukan secara gotong royong. Di dalam kesempatan ini terjadilah persaingan-persaingan berupa penonjolan diri di dalam kemahiran serta keterampilan membuat jaring. Suasana disaat itu ramai sehingga menarik bagi anak-anak untuk menonton mereka. Melihat keadaan itu yang suasananya selalu ramai, anak-anak makin tertarik dan mulai belajar membuat jaring, saling mengajak meniru yang dilakukan oleh orang tua/dewasa tentang berlomba memperlihatkan kemahiran dan keterampilan membuat jaring dalam ukuran kecil. Alat yang dipergunakan oleh anak-anak masih berupa serat pisang atau serat dahan pohon aren.

Permainan ini masih sebagian besar dilakukan oleh anak-anak lelaki dan anak-anak wanita masih kurang sekali yang tertarik. Lama kelamaan permainan itu mulai digemari oleh anak-anak wanita disebabkan kaum wanita (dewasa) sudah mulai mengenal akan pekerjaan membuat renda yang bentuknya hampir sama dengan bentuk jaring. Akhirnya permainan itu sudah dimainkan oleh anak-anak lelaki dan anak-anak wanita.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa permainan *maram* itu pada dasarnya mempunyai kaitan dengan salah satu alat yang dipergunakan untuk mencari nafkah hidup di zaman dahulu berupa berburu, dan pelaksanaan permainan itu pula sudah sejak dahulu dikenal, yang kemudian dibawa-bawa oleh generasi yang berikutnya. Kalau dahulu permainan khusus dikalangan pemburu dan orang dewasa, maka pada generasi yang berikutnya agak berbalik yaitu khusus diketemukan pada anak-anak.

Masuknya alat-alat yang lebih praktis penggunaannya maka mulai terjadi penggeseran dibeberapa unsur kebudayaan yaitu jaring tidak dipergunakan lagi akibat didesak oleh senapang (bedil), penggunaan serat oleh anak-anak untuk permainan hilang akibat didesak oleh benang. Sungguhpun jaring itu tidak dipergunakan lagi akan tetapi cara membuatnya ke dalam bentuk yang lebih baik dan dipergunakan untuk menangkap masih terdapat hingga sekarang. Penduduk Minahasa masih banyak yang tahu membuat jala untuk menangkap ikan baik di danau, sungai, maupun di laut. Selain dari pada itu dibeberapa desa orang mempergunakan jala untuk menangkap burung pipit dan kalong (paniki di dalam bahasa Minahasa).

Telah dikemukakan bahwa permainan *maram* itu yang pada mulanya mempergunakan serat, berkembang menjadi permainan yang mempergunakan benang. Masuknya bangsa Jepang atau di zaman Jepang, permainan ini mulai merosot dalam arti relatif tidak diketemukan lagi. Di zaman Jepang

menurut keterangan, pakaian saja sudah sukar diperoleh apalagi untuk mencari benang, sehingga mengakibatkan pula anak-anak di zaman sekarang ini banyak yang sudah tidak tahu lagi akan permainan tersebut.

Ada kecenderungan permainan ini dapat dikembangkan lagi berhubung dasar-dasar membuat *ram* belum hilang karena masih banyak penduduk Minahasa yang tahu membuat jala dan kaum wanita banyak yang tahu membuat renda terutama renda yang banyak digunakan sebagai taplak meja.

e. **Peserta/pelaku.**

Peserta di dalam permainan ini khusus anak-anak baik lelaki maupun wanita yang berusia 8 s/d 15 tahun. Jumlah pelaku minimal 2 orang dan maksimal 4 orang. Selain dari pemain terdapat pula seorang yang bertindak sebagai wasit.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

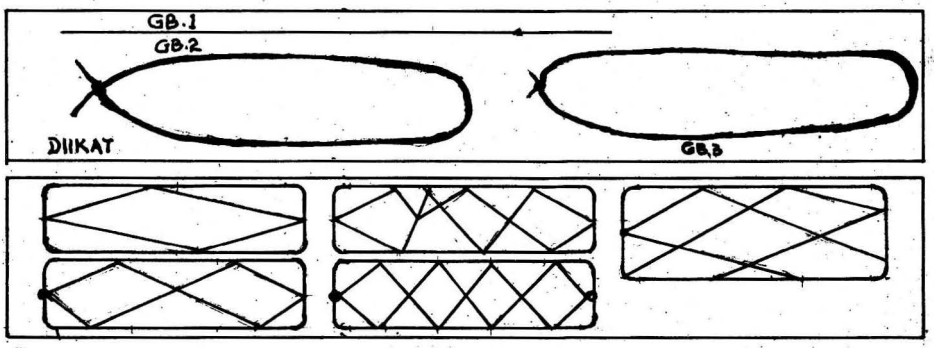
Alat-alat serta perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah seutas benang untuk setiap peserta yang berkisar 1 s/d 1½ m. Arena permainan dapat diadakan ditempat mana saja baik dalam keadaan jongkok, berdiri maupun duduk. Asalkan tidak terkena panas atau hujan.

Iringan permainan tidak ada.

g. **Jalannya permainan.**

Setiap peserta yang ingin mengikuti permainan ini, masing-masing sudah menyediakan benang. Benang itu dari ujung yang satu diikatkan pada ujung yang lain sehingga hasil ikatannya dapat berbentuk lonjong bagaikan kalung perhiasan wanita.

Gambar:



Sebelum permainan dimulai didahului dengan pembicaraan bersama agar mendapatkan suatu persetujuan tentang batas *ram* yang dilakukan. Bagi peserta yang sudah terampil tidak memakai batas atau berlomba sampai pada bentuk *ram* 5

Setelah tercapai persetujuan berdasarkan konsensus bersama, maka permainan mulai diadakan dengan mendengar aba-aba wasit yang biasanya dihitung dengan mengucapkan: satu,..... dua,..... tiga!

Setiap peserta dengan tenang sambil arah perhatiannya pada wasit yang sedang memberikan aba-aba. Jari-jari peserta mulai digerakkan setelah sebutan tiga keluar dari mulut si wasit. Perhatian setiap peserta berubah ke arah benang yang dijaringnya setelah aba-aba wasit tidak kedengaran lagi. Dapat ditambahkan di sini yang mana sebelum komando wasit diteriakkan, setiap peserta sudah siap dengan memasang benang yang sudah diikat (dari ujung yang satu ke ujung yang lain) di tangan kiri dan kanannya. Benang yang dipasang pada kiri kanan tangan masing-masing menyangkut pada jari-jari kelingking dan ibu jari.

Bila seumpamanya menurut persetujuan setiap peserta harus menyelesaikan semua *ram* atau tidak ada batasnya (sampai ram 5), maka permainan dilakukan secara teratur menurut tingkat-tingkatnya. Maksudnya yang pertama kali dibuat ialah ram 1, kemudian ram 2, dan seterusnya hingga berakhir di ram 5.

Untuk menjaga jangan sampai terjadi kecurangan maka setiap kali selesai satu babak (satu ram) setiap kali itu pula harus diperlihatkan pada wasit.

MARAM

Konsekwensi kalah menang.

Setiap peserta hanya diperkenankan bermain dengan satu utas benang saja dan tidak dibenarkan mengganti utas tali diwaktu permainan sedang berjalan. Hal ini disebabkan di dalam transisi dari permainan *ram* yang satu utas benang saja dan tidak dibenarkan mengganti utas tali di waktu permainan sedang berjalan. Hal ini disebabkan di dalam transisi dari permainan *ram* yang satu ke *ram* yang lainnya sering sipeserta mengalami kesulitan bila tidak terampil mengembalikan benang dalam keadaan semula. Di Minahasa dalam bahasa Melayu Manado disebut *talifuku* (benang yang sudah saling mengikat dengan sendirinya atau kusut). Dalam hal ini si peserta harus berusaha untuk memperbaikinya atau mengembalikannya dalam keadaan semula dan tidak diperkenankan untuk menggantinya. Bila terjadi demikian maka peserta itu dianggap kalah.

Permainan yang sedang berjalan baik dari permulaannya sampai berakhirnya, dilarang mempergunakan pembantu (alat) baik itu berupa benda maupun bagian dari anggota badan lainnya. Hal ini banyak kali terjadi peserta sering menggunakan mulutnya untuk membantunya.

Peserta yang melakukan hal itu dianggap kalah, karena yang hanya dibenarkan hasil karya dari jari-jari kedua belah tangannya.

Untuk menentukan pemenangnya ialah peserta yang dapat menyelesaikan semua ram yaitu dari ram 1 s/d ram 5. Akan tetapi bila dari semua peserta terdapat beberapa kesalahan di dalam penyelesaian permainan mulai dari permulaan hingga akhir, maka yang menang di sini ialah peserta yang paling sedikit membuat kesalahan.

Untuk hadiah atau imbalan bagi pemenang bermacam-macam dan itu terserah dari persetujuan bersama. Sering diantara mereka disuruh menyanyi bagi peserta yang kalah. Biasanya yang disebut kalah menurut tingkat-tingkatnya dan hukuman menyanyi menurut tingkatan kesalahannya pula. Umpamanya: ada yang menyanyi satu kali; ada yang menyanyi dua kali dan ada yang menyanyi 3 kali.

Sering pula peserta yang kalah disuruh menari; ada pula yang mengadakan taruhan karet/pengikat yang banyak dijual di toko dan lain-lain. Biasanya bila anak-anak menggunakan taruhan karet, maka tidak berlaku peraturan menurut tingkatan kekalahan sebagaimana dikemukakan di atas. Taruhan yang ditentukan jumlahnya semuanya dikumpul bersama dan siapa yang menang, maka semua jumlah taruhan itu diambil sipemenang.

Di atas telah disebut tentang wasit. Seorang wasit diharuskan tidak boleh memihak dan ia harus jujur dalam memutuskan suatu keputusan. Sebaliknya keputusan wasit adalah mutlak dan tidak boleh dibantah oleh peserta. Wasit itu dipilih oleh para peserta yang diambil dari salah satu anak-anak yang hadir. Selama wasit menjalankan tugasnya ia tidak diperkenan-kan untuk ikut serta di dalam permainan.

h. **Peranannya masa kini.**

Suatu hal yang sangat disesalkan berdasarkan beberapa keterangan dari informan-informan yang pernah melakukan permainan tersebut, yang mana permainan itu sudah jarang diketemukan di kalangan anak-anak. Ada kecenderungan permainan ini akan punah di kalangan anak-anak bila tidak ada lagi yang mengembangkannya atau meneruskannya. Besar kemungkinan disebabkan oleh menghilangnya cara membuat jaring di kalangan orang dewasa dan juga makin berkurangnya kaum wanita membuat renda disebabkan renda-renda sudah banyak dijual di toko (lebih muda dibeli dari membuat).

Di kalangan masyarakat nelayan sebenarnya masih ditonjolkan lagi cara-cara dahulu yang memperlihatkan satu sama lain saling berlomba dan suasananya sangat meriah.

i. **Tanggapan masyarakat.**

Di bagian depan telah dikemukakan yang mana beberapa di kalangan informan merasa prihatin terhadap permainan ini, sudah mulai hilang.

Permainan ini di samping merupakan rekreasi bagi anak-anak, juga terdapat beberapa lainnya yang bermanfaat bagi mereka seperti: unsur pendidikan, musyawarah, gotong royong dan keterampilan.

Dari segi pendidikan anak-anak melatih diri agar taat dalam peraturan yang berlaku, bersikap sportif dan jujur.

Untuk hal-hal yang menyangkut musyawarah dan gotong royong, diwujudkan dalam menentukan sesuatu yang berdasarkan persetujuan bersama, mereka saling mengajak satu sama lain sehingga terbentuk suatu kelompok kecil untuk mengadakan permainan *maram.*

Dari segi ketrampilan mereka memperlihatkan kecepatan jari-jari untuk menyelesaikan permainan yang memerlukan ketekunan, ketelitian serta keahlian.

Unsur-unsur tersebut menurut pendapat dari informan sangat disesalkan, karena secara tidak langsung melatih serta mendidik anak-anak melalui permainan *maram,* sedangkan permainan ini ada kecenderungan mulai mendekati pada kematian yang berarti akan punah.

Sebagai tambahan keterangan, mereka yang sampai pada saat ini masih optimis disebabkan sudah ada yang memperhatikannya, dengan demikian melalui inventarisasi dan pencatatan permainan rakyat ini, unsur-unsur tersebut akan ditonjolkan lagi dan akan dikembangkan.

6. MATOMBOK

a. **Nama permainan**

Permainan matombok adalah suatu permainan anak daerah Minahasa yang membidik sejumlah buah/biji kemiri dari jarak yang sudah ditentukan. Matombok mempunyai makna:
ma artinya melakukan sesuatu, sedangkan *tombok* artinya bidik. Jadi *matombok* artinya membidik.

b. **Hubungan permainan lain dengan peristiwa lain.**

Permainan matombok biasanya dimainkan pada saat-saat senggang di siang atau di sore hari. Permainan ini tidak dimainkan pada peristiwa-peristiwa tertentu seperti pada hari-hari Raya, pesta-pesta adat dan lain-lain. Bagi anak-anak sekolah permainan ini dimainkan pada saat-saat sebelum pelajaran di sekolah dimulai atau pada waktu-waktu jam istirahat.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh sejumlah anak-anak bila berkumpul di suatu tempat adalah melempar-lempar batu ke suatu sasaran. Maksud dari perbuatan ini adalah antara mereka saling menguji kemahiran atau siapa yang lebih jago melemparkan sesuatu dan tepat mengenai sasarannya. Tindakan mereka ini sering dianggap tidak terpuji oleh orang tua, karena merugikan orang lain yaitu sering menimpa atap rumah atau kaca, mengenai orang atau ternak orang. Akhirnya perbuatan mereka ini dialihkan ke permainan biji kemiri dalam bentuk permainan *matombok.*

Permainan matombok sangat digemari, dan merupakan alat pergaulan di kalangan anak-anak pria yang tinggal bertetangga. Orang tua mereka terdiri dari berbagai lapisan sosial yang ada dalam masyarakat, seperti golongan petani, pegawai orang mampu dan yang kurang mampu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Sudah menjadi kebiasaan pada masyarakat desa di Minahasa pekerjaan mencari buah kemiri dibebankan pada anak laki-laki. Pekerjaan tersebut dilakukan oleh anak-anak laki-laki pada musim kemiri berbuah. Buah kemiri bagi masyarakat Minahasa bermanfaat untuk digunakan sebagai bumbu masakan, ramuan obat dan bahan penerangan (lampu). Pada masa sekarang karena sudah ditemukannya bahan bakar seperti minyak tanah dan penerangan listrik, sehingga mengakibatkan penggunaan buah kemiri untuk bahan penerangan (lampu) sudah tidak ada. Yang masih digunakan adalah bumbu masakan dan ramuan obat.

Dalam pencarian buah kemiri, dalam perjalanan pulang, mereka menggunakan waktu sejenak untuk bermain kemiri. Permainan kemiri ada yang

dilakukan tanpa taruhan dan ada pula yang dilakukan dengan taruhan. Taruhan yang dipakai adalah buah kemiri. Lama kelamaan penggunaan buah kemiri untuk permainan matombok mulai berkurang disebabkan masuknya salah satu alat permainan anak-anak yang mudah diketemukan dan lebih menarik yaitu kelereng. Kelereng dengan mudah dapat dibeli oleh anak-anak di warung-warung yang terdekat dibandingkan dengan jarak perjalanan ke kebun atau hutan tempat kemiri bertumbuh.

Selain dari pada itu untuk mendapatkan buah kemiri sudah agak sulit disebabkan pohon-pohon kemiri sudah jarang ditemukan. Dahulu pohon kemiri ditanam dan dipelihara, sedangkan sekarang sudah tidak dihiraukan lagi, malahan ada yang sengaja membuangnya untuk diganti dengan tanaman lain. Sebagai akibat lain dari pada itu anak-anak sudah mulai meninggalkan penggunaan buah kemiri untuk dipakai di dalam permainan termasuk diantaranya permainan matombok.

e. **Peserta/pelaku:**

Jumlah peserta permainan matombok minimal 2 orang dan maksimum 5 orang. Sebagaimana telah dikemukakan di atas bahwa peserta terdiri khusus anak laki-laki dan tidak dimainkan oleh anak-anak wanita. Permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki, sebab melihat latar belakang alat permainan yang hanya dapat dilakukan oleh anak laki-laki yaitu dahulu pencarian buah kemiri hanya dilakukan oleh anak laki-laki. Anak wanita dianggap tidak pantas dan sanggup untuk mencari buah kemiri di hutan.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Alat-alat yang digunakan dalam permainan matombok selain buah kemiri, adalah denah permainan yang terdiri dari tempat membidik dan lingkaran sebagai sasaran permainan. Ukuran arena permainan paling kecil luasnya 5 x 5 meter dan paling besar 10 x 4 meter.

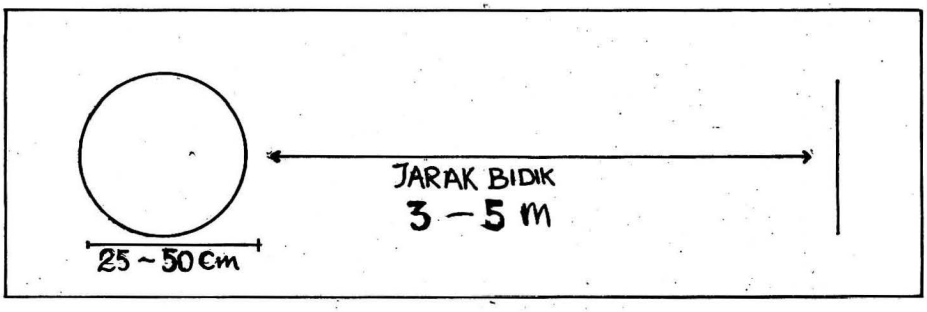
g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan tidak ada.

h. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan matombok dimulai, salah seorang peserta membuat denah permainan. Denah permainan atau tempat permainan biasanya di halaman rumah, halaman sekolah mesjid, atau di bawah pohon yang rindang serta tanahnya rata. Mula-mula dibuat lingkaran, besarnya lingkaran tergantung dari banyaknya buah kemiri. Makin banyak taruhan makin besar lingkaran yang dibuat. Garis tengah lingkaran kira-kira 25 cm sampai 50 cm. Jarak untuk membidik dan lingkaran sebagai sasaran permainan ada yang 3 meter, 5 meter, dan kadang-kadang sampai 10 meter. Makin banyak taruhan permainan dan makin ahli pemain, makin jauh untuk membidik.

Gambar denah permainan.



Berikut ini akan diuraikan jalannya permainan dari pemain A,B,C, dan D. Untuk menentukan siapa yang berhak memulai permainan maka peserta suten. Hasilnya adalah yang pertama adalah A, seterusnya B, C dan terakhir D.

Jumlah taruhan pada ronde ini adalah 20 buah kemiri (masing-masing peserta 5 buah) Kemiri yang dijadikan untuk membidik disebut *gaco* yang dipilih lebih besar dan bagus dari kemiri taruhan.

Pada ronde pertama yang mulai membidik adalah peserta A, A membidik dari jarak yang sudah ditentukan kearah sasaran/taruhan yang berada dalam lingkaran.

Pada ronde ini peserta A berhasil membidik sasarannya yaitu salah satu kemiri taruhan keluar dari lingkaran bersama-sama dengan gaco. Dengan demikian seluruh kemiri yang ada dalam lingkaran diambil peserta A. Permainan dilanjutkan dengan peserta B serta jumlah taruhan yang sama. Kali ini B berhasil membidik sasaran, permainan dilanjutkan peserta C. Peserta C berhasil membidik sasaran sayang *gaconya* tertinggal dalam lingkaran, sehingga C tidak mendapat apa-apa dan sebagai sanksinya peserta C tidak boleh ikut bermain. Hal ini merupakan sanksi bagi pemain yang pada waktu membidik gaconya tertinggal dalam lingkaran.

Permainan dilanjutkan oleh peserta D. D tidak berhasil membidik sasaran. Ronde berikutnya dimulai dengan menambah jumlah taruhan (masing-masing peserta menaruh kemiri dalam lingkaran 10 buah). Besarnya lingkaran dikarena ketambahan jumlah taruhan. Pada ronde ini peserta C tidak boleh ikut bermain sebagai sanksi atas kesalahannya pada ronde sebelumnya. Apabila pada ronde ini ada peserta yang berhasil menang, maka dimulai ronde berikut dengan mengikut sertakan peserta C. Jumlah ronde permainan tidak ditentukan tergantung dari kemauan bersama. Setiap peserta berusaha agar pada waktu membidik sasaran gaconya tidak boleh tertinggal dalam lingkaran yang ada taruhan. Biasanya kalau ada peserta yang kalah dan buah kemirinya sudah habis maka dia berhenti atau diganti oleh anak-anak lain. Peserta yang sudah menang dan mau berhenti

tidak diperkenankan. Kalau sampai terjadi ada peserta yang karena sudah menang dan berhenti dia akan diteriaki oleh teman-temannya "ruci..... ruci yang berarti curang, dan dianggap pengecut. Permainan dihentikan atas pesetujuan bersama.

Konsekwensi kalah menang.

Yang menang dalam permainan ini adalah peserta yang selalu berhasil membidik sasaran, dengan tidak meninggalkan gaco dalam lingkaran, sehingga dengan demikian dia memperoleh banyak taruhan.

i **Peranannya masa kini.**

Permainan matombok akhir-akhir ini sudah tidak ditemukan dalam kota kecuali di daerah-daerah pedesaan yang sekali-sekali dimainkan oleh anak-anak pada musim kemiri berbuah. Hal ini disebabkan oleh makin sulitnya mencari buah kemiri, sehingga permainan matombok yang memakai taruhan buah kemiri terdesak oleh permainan yang sejenis dengan memakai taruhan biji kelereng, dan aturan permainannya lebih rumit.

j **Tanggapan masyarakat.**

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari para informan, umumnya menyesalkan karena permainan ini mulai menghilang dari arena permainan anak-anak. Pada hal permainan ini mengandung unsur-unsur yang bermanfaat untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan. Unsur-unsur itu antara lain: latihan ketrampilan, sebagai alat komunikasi dengan teman-teman sebaya, berlaku sportif mengakui kekurangan diri sendiri dan mengakui keunggulan orang lain. Dari segi kegunaan alat permainan anak-anak diajarkan manfaat buah kemiri sebagai ramuan obat dan bumbu masak.

Sungguhpun di satu pihak terdapat unsur kelemahan, namun unsur-unsur yang bermanfaat lebih besar, unsur kelemahan yaitu tidak lain adalah anak-anak yang sudah lupa kewajibannya karena sudah keasyikan bermain, sehingga tugas yang diberikan orang tua untuk mencari buah kemiri dilalaikan. Tidak jarang orang tua merasa kesal, karena kemiri yang ditunggu-tunggu untuk dipergunakan sering habis di jalan karena anak yang disuruh kalah dalam taruhan permainan.

7. MAWETIK

a. **Nama permainan**

Permainan ini berasal dari bahasa daerah Minahasa yang terdiri dari kata *ma* dan *wetik*. *Ma* berarti melakukan sesuatu pekerjaan, sedangkan *wetik* artinya retak. *Mawetik* sering pula disebut *maletok*. *Ma* sama dengan melakukan sesuatu, *letok* sama dengan mekar. Jadi permainan *mawetik* atau *maletok* adalah suatu pekerjaan yang meretakkan sesuatu hingga mekar. Yang dibuat mekar ialah biji-biji jagung.

Hanya banyak kali orang menyebut *mawetik* saja karena seringkali istilah *maletok* itu kurang disenangi orang, sebab mengandung hal yang dianggap negatif oleh masyarakat. Istilah *letok* dapat pula diartikan buta. Di Minahasa apabila berjalan dengan sesuatu tujuan dan di tengah jalan bertemu dan melihat orang buta, maka tujuannya itu akan gagal atau sial.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini biasanya diadakan pada waktu sesudah panen padi, karena apabila sudah panen padi, maka dedak dari padi (konga) itulah yang akan dipergunakan dalam permainan itu. Dedak yang dipergunakan dalam permainan ini dibutuhkan agak banyak dan dikumpulkan pada suatu tempat untuk dibakar. Abu yang panas dari dedak itulah yang dipergunakan dalam permainan *mawetik*.

Pada penyelenggaraan permainan ini tidak ada unsur-unsur kepercayaan religis magis yang terkandung di dalamnya.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Anak-anak di desa-desa apabila sudah panen padi, mereka membantu orang tua membersihkan padi dan menjemurnya kemudian pergi menumbuk padi dengan maksud untuk mengumpulkan dedak dari padi itu.

Sekarang karena sudah ada gilingan padi, maka sudah lebih memudahkan anak-anak untuk mengambil dedak untuk dikumpulkan dan dibakar sebagai salah satu bahan dalam permainan mawetik ini.

Untuk dapat membantu orang tua maka anak-anak diberikan pekerjaan menumbuk padi ataupun menanam jagung, agar mereka dapat memperoleh jagung untuk dipergunakan dalam permainan itu.

Dalam permainan ini yang jadi unsur pokok utama adalah padi (hanya dedaknya saja) dan jagung. Untuk mendapatkan padi dan jagung maka orang harus bekerja lebih dahuhu sehingga anak-anak timbul gairah untuk bekerja membantu orang tua, sehingga menimbulkan spontanitas yang besar dari pihak anak-anak.

Permainan ini bersifat musiman pada kalangan anak-anak yaitu sesudah panen padi dan tidak berlangsung terus menerus sepanjang tahun.

Permainan ini hanya khusus terdapat di desa-desa dan tidak terdapat di kota-kota.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Dengan masuknya gilingan padi ke desa-desa, maka sudah memudahkan bagi anak-anak untuk mendapatkan dedak. Hanya sangat disayangkan, sesuatu hal yang menjurus pada sifat gotong royong yang terdapat pada anak-anak mulai lemah. Hal ini disebabkan karena waktu dahulu dedak terkumpul berkat kerja sama antara anak-anak dengan jalan menumbuk padi disuatu tempat ke tempat lain.

Disatu pihak anak-anak telah diringankan pekerjaannya untuk menumbuk padi, tapi dilain pihak gotong royong sebagai rekreasi bagi anak-anak mulai hilang. Tambahan pula ada kecenderungan permainan semacam ini akan hilang sama sekali disebabkan jagung-jagung yang dijual dipasar ataupun di toko tempat menjual kue-kue yang mekar begitu bagusnya karena adanya mesin-mesin spesial untuk itu. Dengan perkembangan teknologi menyebabkan punahnya permainan *mawetik* ini.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Jumlah peserta di dalam permainan ini, paling sedikit 2 orang dan paling banyak 6 orang. Adapun pesertanya tidak hanya terbatas pada kaum lelaki saja, melainkan kaum wanita juga ikut serta. Sungguhpun batas umur bagi peserta 6 sampai 12 tahun, akan tetapi seringkali tertarik juga orang yang sudah dewasa. Ikut sertanya orang dewasa hanya sekedar menambah semarak suasana permainan dan bukan sebagai peserta permainan. Memang tidak dapat disangkal banyak diantara orang dewasa yang ingin ikut serta di dalam permainan, akan tetapi mereka itu selalu ditertawakan orang karena permainan ini dianggap tidak pantas bila dilakukan oleh orang dewasa, disebabkan hanya khusus permainan anak-anak.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Bilamana ada kelompok anak yang ingin mengadakan permainan *mawetik,* mereka itu secara bergotong royong menyediakan bahan-bahan yang diperlukan untuk permainan tersebut. Sebelum bahan-bahan itu disiapkan, diadakan permupakatan lebih dahulu tentang tempat pelaksanaan permainan. Setelah ditetapkan tempat pelaksanaannya, baru dibicarakan bahan-bahan yang diperlukan. Biasanya bahan-bahan itu ada yang dilakukan secara gotong royong ada pula yang disediakan sendiri oleh peserta. Bahan-bahan yang disediakan secara gotong royong adalah dedak padi *(konga)* dan kayu bakar; sedangkan bahan-bahan yang disediakan oleh setiap peserta ialah jagung kering, tempat jagung dan sepotong lidi atau kayu (25 s/d. 30 Cm).

Dedak padi yang disediakan ½ karung s/d 1 karung. Dedak itu akan dibakar untuk diambil abunya, dan abu yang masih dalam keadaan panas itu digunakan untuk menggonseng jagung yang di dalam bahasa Manado disebut *songara.*

Alat yang digunakan untuk pengorek jagung yang berada diabu yang panas, adalah batang lidi atau kayu. Jagung yang sudah mekar/masak diisi dalam tempat jagung yang sudah tersedia. Biasanya tempat itu berupa batok kelapa (tempurung).

g. **Iringan permainan:**

Sebenarnya permainan ini tidak ada iringan permainannya. Hanya yang ada, syair yang dipakai oleh peserta sebagai bahan pembingung. Maksudnya syair yang diucapkan oleh seorang atau dua orang peserta dengan gaya yang dibuat-buat untuk membingungkan peserta lainnya sehingga arah perhatiannya terdapat jagung yang berada di abu yang panas terganggu dan akibatnya jagungnya hangus. Sudah tentu peserta yang kehangusan jagungnya akan mengalami kekalahan.

Adapun syair yang biasa diucapkan itu ialah:

- Asap-asap disini bobou bunga,
- Dan disana bobou busu.

Maksud bunyi syair itu ialah: " Asap-asap disini berbau harum (bunga), dan di sana berbau busuk".

Peserta yang mengucapkan syair ini seolah-olah sedang bercakap-cakap dengan asap, dan asap itu disuruhnya untuk menyerang lawan peserta. Peserta yang kena asap sudah tentu akan meneteskan air mata disebabkan matanya pedas dengan asap.

Bagi seorang peserta yang mengucapkan: "Asap-asap di sini bobou bunga", maksudnya di daerahnya (tempatnya berada) berbau harum yang berarti teman dan jangan diganggu; sedangkan ucapan: "Asap-asap di sana bobou busu", maksudnya di daerah sana atau orang-orang itu (peserta lainnya) berbau busuk yang berarti mereka itu adalah musuh dan perlu diusir atau diserang.

Setiap peserta dalam hal ini selalu mengucapkan syair tersebut, dan karena daerah yang mereka kelilingi itu terdapat timbunan abu dedak yang selalu berasap maka tidak luput diantara peserta ada yang kena asap. Bila seorang yang kena serangan asap itu berarti ia adalah musuh sang asap.

h. **Jalannya permainan.**

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa tempat yang dijadikan arena permainan secara mupakat ditentukan di suatu daerah tertentu. Daerah itu tidak lain adalah halaman rumah dari salah seorang peserta. Pada umumnya arena permainan berada di belakang rumah atau di sebelah (kiri/kanan)

rumah. Setelah di tempat yang ditentukan itu telah tersedia timbunan abu dedak panas, maka para peserta mulai bermusyawarah cara bagaimana permainan diadakan, berapa taruhannya dan siapa-siapa pesertanya. Setelah terjadi persetujuan maka setiap peserta yang sudah ditentukan mengambil tempat mengelilingi timbunan abu panas. Masing-masing peserta mempunyai jarak tertentu (1/4 meter) tempat duduknya atau tempat jongkoknya.

Selain daripada itu daerah tempat menggonseng *(songara)* jagung telah dibagi sama besar bagi setiap peserta.

MAWETIK

Bertindak sebagai wasit di dalam permainan ini adalah semua peserta. Sebagai tanda bahwa permainan dimulai, adalah berupa menghitung secara serentak atau secara bersama. Hitunglah ialah: satu,..... dua,..... tiga.

Adapun setiap peserta yang masing-masing di tangan kirinya menggenggam sejumlah biji jagung yang telah ditentukan dan tangan kanannya memegang alat pengorek (lidi atau kayu), setelah selesai aba-aba tersebut langsung menjatuhkan biji-biji jagung tersebut ke dalam abu panas yang berada di hadapannya.

Untuk menentukan siapa pemenang di dalam pertandingan ini, ialah peserta yang memperoleh jagung yang paling banyak mekar. Itulah sebabnya setiap orang dengan teknik yang sedemikian rupa mengorek-ngorek jagung yang berada di abu yang panas itu agar masak secara merata. Biasanya bila jagung itu masak secara merata akan membuat ledakan yang cukup keras dan ledakan yang keras itulah menghasilkan kwaliteit yang baik. Jagung yang termasuk kwaliteit yang baik mekarnya bagus dan besar.

Pada saat jagung sudah mulai mekar, disaat itu mulai terdengar syair pembingung sebagaimana telah dikemukakan di atas.

Suatu hal yang perlu dijaga oleh setiap peserta ialah jangan sampai jagungnya merembes ke daerah lain atau ke daerah peserta lainnya, karena jagung yang merembes ke daerah peserta lainnya sudah menjadi milik sipemilik daerah tersebut. Terjadinya perembesan tidak lain karena akibat dari ledakan yang keras dari jagung yang mekar. Itulah sebabnya bila jagung meledak keras seorang peserta akan gembira karena jagungnya itu mempunyai kwaliteit yang baik; akan tetapi di samping itu ia harus waspada jangan sampai merembes ke daerah lain yang berarti kerugiannya.

Untuk menentukan jangka waktu suatu permainan selesai tidak terbatas, karena bagaimanapun juga pada akhirnya jagung yang berada di abu panas mempunyai batas tertentu; dalam arti bila terlalu lama pasti akan hangus dan itu akan mendatangkan kerugian bagi pemiliknya. Batas waktu jagung berada di abu panas paling lama 5 menit, dan jagung yang saat-saatnya mulai bermekaran memakan waktu 2 s/d 3 menit. Jagung yang sudah mencapai batas 5 menit biasanya tidak mekar lagi dan disebut *retik* atau *nyanda polote.*

Dapat dikatakan secara otomatis jangka waktu yang ditentukan 5 menit tanpa peraturan, sebab bila melebihi lima menit, pasti akan hangus.

Setelah 5 menit masing-masing peserta mulai mengadakan pemeriksaan secara jujur serta menghitung siapa diantara mereka yang memiliki jagung mekar yang terbanyak, karena dialah yang menjadi pemenang disaat itu.

Setelah selesai dengan menentukan siapa pemenang, maka dimulai dengan lembaran baru berupa ronde berikutnya, dalam arti mulai dengan pertandingan baru dengan taruhan yang baru pula.

Peserta yang sudah tidak ikut lagi dapat mengundurkan diri dan orang tersebut dapat diganti oleh orang lain. Umumnya permainan *mawetik* yang masih pada ronde pertama belum memperlihatkan tanda-tanda ada yang mau berhenti, malahan hingga permainan berakhir tak seorangpun yang diganti.

Berakhirnya suatu permainan diukur dengan berakhirnya suatu ronde, sedangkan bubarnya permainan itu tidak tentu. Adakalanya disesuaikan dengan musyawarah bersama, adakalanya bubar disebabkan hari sudah gelap, dan adakalanya dibubarkan oleh orang tua peserta sendiri disebabkan ada diantara peserta lupa menjalankan tugas yang diberikan orang tuanya dan sebagainya.

Konsekwensi kalah menang.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa pemenang di dalam permainan ialah peserta yang memperoleh jagung mekar yang terbanyak, dan sebagai hadiah yang diperolehnya adalah memenangkan taruhan. Taruhan

bermacam-macam menurut persetujuan. Taruhan itu tidak lain berupa sejumlah jagung mekar.

Sebagai contoh peserta berjumlah 5 orang. Di dalam persetujuan taruhan, jagung dari tiap peserta 10 biji (yang mekar), dalam arti masing-masing peserta diharuskan memberi 10 biji jagung mekar bagi si pemenang.

Biasanya ditahap pertama taruhan jagung belum dapat dilakukan disebabkan masing-masing peserta belum memiliki jagung yang mekar. Untuk itu setiap peserta diperkenankan untuk mencari modal berupa jagung mekar lebih dahulu. Modal itu diperoleh dari hasil penggosengan *(songara)* secara ekstra. Setelah semua peserta sudah cukup memiliki modal, baru permainan dimulai dengan mengadakan taruhan.

Ada kalanya diantara peserta mengadakan taruhan secara ekstra di dalam permainan *mawetik* dengan tidak menggunakan siapa yang terbanyak jagung mekar. Cara yang digunakan adalah siapa yang lebih dahulu memperoleh jagung mekar, dialah pemenangnya. Taruhan yang demikian tidak lain hanya saling menguji keberanian seseorang untuk mengadakan taruhan dan menguji kwaliteit jagung masing-masing.

Di dalam permainan ini setiap keputusan yang diadakan atas persetujuan bersama, dianggap sebagai peraturan yang harus ditaati.

i. **Peranannya masa kini.**

Adapun peranan permainan mawetik pada masa sekarang ini sudah tidak menonjol lagi dan sudah mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan karena adanya kemajuan teknologi, seperti membuat jagung menjadi meletok (mekar) sudah ada mesinnya dan sudah lebih mudah untuk membelinya, mana lagi rasanya lebih enak. Dan pula menurut beberapa informan bahwa permainan itu sekarang ini sudah tidak perlu lagi, karena anak-anak banyak kali malahan merusak jagung yang sebenarnya mau dijadikan bibit oleh orang tua, sudah diambil oleh anak-anak. Kata mereka lebih baik membeli saja yang sudah dijual di pasar.
Hanya dari pihak anak-anak masih sekali-sekali lagi mengadakan permainan ini bila mereka melihat tumpukan dedak mereka saling mengajak untuk bermain. Tapi hal ini hanya terjadi di desa-desa, sedang di kota tidak ada lagi.

j. **Tanggapan masyarakat:**

Mengenai tanggapan masyarakat terhadap permainan *mawetik* ini pada masa sekarang memang dianggap tidak perlu lagi untuk ditonjolkan karena adanya kemajuan teknologi. Malahan sebagaimana yang diuraikan di atas yaitu tentang peranannya masa kini, anak-anak banyak sekali merusak jagung yang mau dijadikan bibit oleh orang tua, begitulah tanggapan dari beberapa informan.

Kalau dahulu sebelum teknologi maju, maka permainan ini dianggap sangat baik karena anak-anak di samping bermain juga mereka telah membantu orang tua di kebun dan menumbuk padi.

Menurut beberapa informan, permainan *mawetik* ini sangat digemari oleh anak-anak dan pula dari pihak orang tua juga menggemarinya pada masa dahulu. Tapi sekarang orang tua malah sering marah kalau anak-anak mau mengambil jagung untuk bermain. Malahan ada orang tua yang menyuruh anak-anak untuk pergi saja membeli jagung yang sudah jadi meletok yang dijual di pasar ataupun tempat jualan kue.

Demikianlah tanggapan masyarakat terhadap permainan *mawetik* pada masa sekarang ini.

8. MEKOMO

a. **Nama permainan :**

Oleh masyarakat pendukungnya terutama masyarakat kepulauan Sangihe permainan ini disebut *mekomo.*

Istilah *mekomo* berasal dari bahasa daerah Sangihe terdiri dari kata asal *komo* = kumpulan pasir kecil dan *me* yang dalam bahasa Indonesia sama dengan awalan *me.* Jadi *mekomo* berarti mengumpul pasir.

Makna yang terkandung dalam istilah *mekomo* antara lain memberikan satu ilustrasi bahwa permainan ini biasanya dilaksanakan oleh anak-anak yang hidup di pesisir pantai, yang banyak berpasir. Hal ini mengandung pula satu pengertian atau maksud, bahwa kegiatan apa saja yang kita laksanakan sebaiknya kita menggunakan alat-alat yang ada dalam lingkungan setempat. Bahwa permainan hanya menggunakan pasir dan sebuah batu kecil. Alat-alat ini ada ditempat pelaksanaan permainan, jadi pelaku permainan tidak perlu bersusah-susah mencari alat permainan.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini dilaksanakan setiap saat oleh anak-anak wanita dan pria pada tempat-tempat yang rindang di bawah pohon-pohon di tepi pantai dalam rangka hiburan, bukan secara khusus dilakukan karena satu peristiwa tradisional atau berdasarkan satu kepercayaan.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mekomo* diselenggarakan oleh seluruh lapisan masyarakat dipesisir pantai tidak terbatas pada lingkungan sosial tertentu. Demikian pula penyelenggaraannya diadakan secara bebas tidak disyarati dengan hal-hal yang sifatnya sakral, magis religius.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Tidak ada data tertulis sehubungan dengan permainan *mekomo.* Informan yang sekarang berumur 45 tahun memberikan informasi, bahwa permainan ini telah ada sejak ia masih kanak-kanak dan seluruh bagian dari permainan tidak mengalami perobahan, baik mengenai peralatan maupun pelaku dan jalannya permainan tetap sama dengan apa yang dialaminya sejak dahulu sampai sekarang.

e. **Peserta/pelaku.**

Pelaku permainan terdiri atas 2 orang (sepasang) anak yang berperan/berfungsi menyembunyikan batu dan yang seorang mencari batu tersebut pada kumpulan-kumpulan pasir.

Usia anak-anak mencakup 6 atau 7 tahun (kelas I,II SD) yang dapat terdiri atas anak-anak wanita ataupun laki-laki.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Alat yang digunakan terdiri atas pasir dan sebuah batu kecil (sebesar biji jagung). Batu dilemparkan bersama pasir yang akan menutup batu itu. Dari ke lima lemparan hanya satu lemparan yang diikuti batu.

g. **Iringan permainan.**

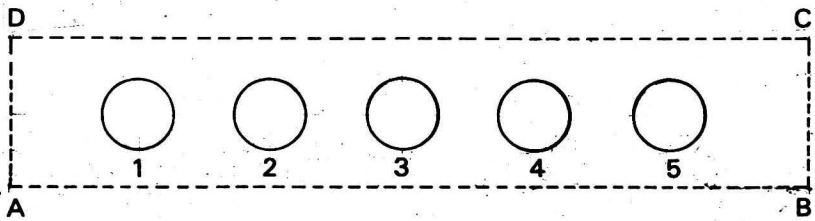
Permainan *mekomo* tidak menggunakan iringan permainan baik instrumental maupun vokal.

h. **Jalannya permainan.**

Mula-mula anak-anak peserta permainan mengadakan persiapan yakni dengan cara duduk berpasangan di atas tanah pasir, sambil membuat arena permainan dengan ukuran kira-kira 40 Cm x 40 Cm.

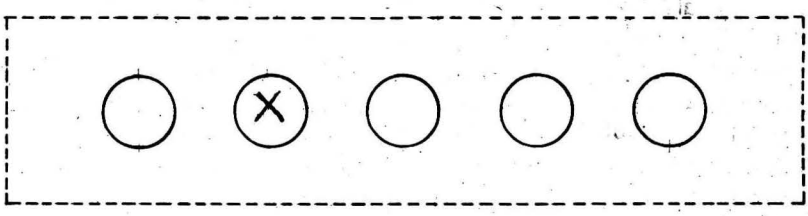
Tahap-tahap permainan.

1. Tahap-tahap permainan dimulai dengan mengadakan undian untuk menentukan siapa yang memperoleh giliran pertama menyembunyikan batu. Undian diadakan secara suten. Yang menang suten melaksanakan penyembunyian batu pada medan pasir dengan cara melemparkan batu bersama kumpulan pasir yang akan menyelubungi sebanyak 5 (lima) tumpukan kecil.



Keterangan gambar: ABCD = medan permainan.
1 s/d 5 = lemparan gumpalan pasir.

Bilamana sipelaksana penyembunyian batu melemparkan kumpulan (gumpalan) pasir 1 s/d 5, maka dari kelima lemparan pasir itu, satu diantaranya dilemparkan bersama batu kecil dan dilaksanakan menurut ketrampilan tertentu sehingga batu itu tidak timbul di atas lemparan pasir dengan maksud agar tersembunyi dalam kumpulan pasir yang dilemparkan dan sulit ditebak oleh lawannya dalam kumpulan pasir mana batu itu tersembunyi.



Keterangan gambar: 1 s/d. 5 = kumpulan pasir.
tanda X = batu kecil dalam pasir.

2. Sipenebak (pemain lawan) menebak dengan menunjuk dalam tumpukan pasir manakah batu itu disembunyikan.

Keterangan gambar: Batu disembunyikan pada tumpukan pasir no.2 Sipenebak (B) menunjuk tumpukan pasir no.3. Ini berarti salah tebak, maka terjadilah point bagi pelaksana (A).
Misalnya sebuah contoh sebagai berikut:
Batu dilemparkan/disembunyikan oleh pelakunya pada kumpulan pasir no.2 (lihat gambar) dan sipenebak yang mencari batu menunjuk kumpulan pasir no.3. Ini berarti salah menebak dan biji (point) kemenangan jatuh kepada pelaku penyembunyi.

3. Apabila tebakan benar maka diadakan pergantian pemain. Yang mula-mula menyembunyikan batu, kini menjadi penebak dan sebaliknya yang mula-mula menebak, sekarang menjadi pelaku menyembunyikan batu.

Begitulah permainan diteruskan sampai keduanya sudah merasa cukup puas dan letih, maka permainan diakhiri dengan kedudukan, ada yang menang dan yang kalah atau sama kuat (sama jumlah biji kemenangan. Konsekwensi kalah menang, sebagai akhir permainan, maka tentu saja besar kemungkinan bahwa ada yang kalah dan ada yang menang. Bagi yang menang merasa senang atas kemenangannya, tetapi tidak sampai berlaku angkuh (sombong) sedangkan bagi pihak yang kalah di samping perasaan belum puas atas kekalahan, masih mempunyai harapan untuk kali yang berikut dapat memperoleh kemenangan.

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan *mekomo* termasuk salah satu permainan di daerah Sangir Talaud yang sedang mengalami kemerosotan baik fungsi dan peranannya dalam kehidupan masyarakat pendukungnya diakibatkan oleh pengaruh perkembangan teknologi modern, pendidikan, komunikasi, dan dikhawatirkan pada satu waktu akan punah sama sekali; dan generasi yang akan datang tak dapat mewarisinya lagi.

j. **Tanggapan masyarakat:**

Di daerah-daerah pedesaan permainan *mekomo* masih dilakukan oleh anak-anak, sedangkan di daerah-daerah perkotaan sudah sangat jarang dijumpai.

Oleh masyarakat pendukungnya di pedesaan menanggapi permainan ini sebagai suatu kebudayaan tradisional yang berfungsi dan berperan dalam memberikan watak spesifik serta nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan daerah pesisir pantai kepulauan Sangir Talaud.

Melalui permainan *mekomo* yang diakhiri dengan adanya pihak yang kalah dan menang, maka anak-anak dilatih menahan diri menghormati kawan dan lawan mengakui kelebihan lawan baik fisik maupun mental.

9. MEPISO

a. **Nama permainan :**

Masyarakat kepulauan Sangihe menyebut nama permainan *mepiso* sesuai dengan bahasa daerahnya. *Mepiso* asal kata *piso* berarti *pisau* dengan imbuhan *me* yang fungsinya sama dengan awalan *me* dalam bahasa Indonesia yakni melakukan pekerjaan seperti yang dinyatakan oleh kata asal, atau dengan menggunakan kata asal (pada kata benda yang menyatakan alat).

Jadi *mepiso* berarti melakukan suatu (permainan) dengan menggunakan alat pisau.

Dalam permainan ini anak-anak sebagai pelaku permainan tidak menggunakan pisau yang terbuat dari pada kayu. Jadi permainan ini hanya merupakan pelambang bagaimana menggunakan pisau yang sebenarnya, menurut fungsi dan peranannya; maka penilaian masyarakat terhadap pisau itu cukup mendapat perhatian; kita lihat selanjutnya pada jalannya permainan, bahwa pada waktu pisau dihilangkan oleh yang meminjam, maka yang meminjamkan menuntut supaya pisau dicari sampai dapat.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Sebagai permainan hiburan dan latihan ketangkasan bagi anak-anak, permainan mepiso dilaksanakan di tepi pantai pada waktu petang.

Permainan mepiso tidak dihubungkan dengan peristiwa tradisional yang mengandung unsur-unsur kepercayaan religis magis.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan mepiso dilakukan oleh anak-anak dari semua kelompok sosial, tidak terbatas hanya pada kelompok sosial tertentu yang terikat dengan upacara-upacara/peristiwa tradisional, juga tidak disyarati dengan ketentuan-ketentuan yang sifatnya sakral yang merupakan keharusan dalam adat istiadat.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Data-data tertulis yang membuktikan mulai timbulnya permainan *mepiso* tidak diketahui selain dari pada data-data yang diterima dari generasi kegenerasi secara estafet dalam bentuk lisan dan secara langsung dioperasionalkan. Inipun membuktikan adanya kelemahan umum yang kita jumpai dalam masyarakat ialah: tidak adanya kebiasaan untuk membuat catatan tertulis, karena tidak dirasakan sebagai suatu kebutuhan. Mereka hanya butuh untuk melakukannya, bukan untuk mencatat apa yang dilakukan.

e. **Peserta/pelaku.**

Jumlah pemain kurang lebih meliputi 4 sampai 10 orang yang usianya diperkirakan sebaya dengan usia SD, 6 sampai 12 tahun, terdiri atas pria ataupun wanita seluruhnya, dari kelompok sosial dalam masyarakat di daerah Sangir Talaud.

Anak-anak pemain tidak dicampur wanita bersama pria berdasarkan pertimbangan-pertimbangan segi etika, karena pada waktu permainan sementara dilangsungkan anak-anak berpelukan dengan cara berdiri memanjang ke belakang sambil melilitkan tangan masing-masing pada perut kawan di depannya.

f. **Peralatan/perlengkapan.**

Alat yang digunakan adalah sepotong kayu sebagai pisau yang oleh masyarakat pendukungnya menamakannya *piso.*

Bahan atau jenis kayu adalah kayu yang cukup keras dan kuat tidak mudah patah, dengan ukuran kurang lebih 15-20 Cm dan bentuknya lurus dan tajam sebelah menyebelah, ujungnya agak meruncing. Perbandingan panjang antara mata pisau dan gagang (tempat pegang) yakni 2:1.

Cara menggunakannya bebas atau tidak ditentukan, karena pada waktu permainan dilangsungkan pisau itu seakan-akan tidak difungsikan sebagaimana mestinya, untuk mengiris atau memotong tetapi hanya merupakan perlambang dan dalam permainan hanya diwujudkan dalam bentuk pinjam meminjam, dan oleh peminjam dihilangkan olehnya, dan yang meminjamkan menyuruh dengan paksa supaya dicari sampai dapat.

g. **Iringan permainan.**

Permainan *mepiso* tidak menggunakan iringan permainan baik yang berupa instrumental maupun vokal.

h. **Jalannya permainan.**

Proses permainan diawali dengan persiapan-persiapan yang terdiri atas: mengumpulkan kawan-kawan sebanyak yang dikehendaki dengan penyampaian prasyarat dan peranan masing-masing yang terdiri atas: seorang pemimpin yang akan berdiri terdepan dilengkapi dengan sebuah pisau dan dibelakangnya berbaris berderet-deret ke belakang beberapa jumlah anak sebagai anak buahnya (± 5 orang). Seorang anak di luar barisan berfungsi sebagai peminjam pisau, selain itu berfungsi pula untuk merampas salah seorang anak buah dalam barisan.

Setelah persiapan di adakan, maka penyelenggaraan permainan dapat dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Anak-anak dalam barisan melilitkan tangan masing-masing pada perut kawan di depannya, kecuali yang terdepan, hanya dengan sebuah pisau pada tangannya.

Ketarangan gambar: A = Peminjam. B = Pemilik.
1 s/d 5 = Anak-anak pemilik.

2. Seorang anak di luar barisan dengan lagak seperti menangis datang di depan barisan dengan maksud hendak meminjam pisau.
3. Terjadilah dialog singkat antara peminjam dan pemilik pisau yang di depan barisan.

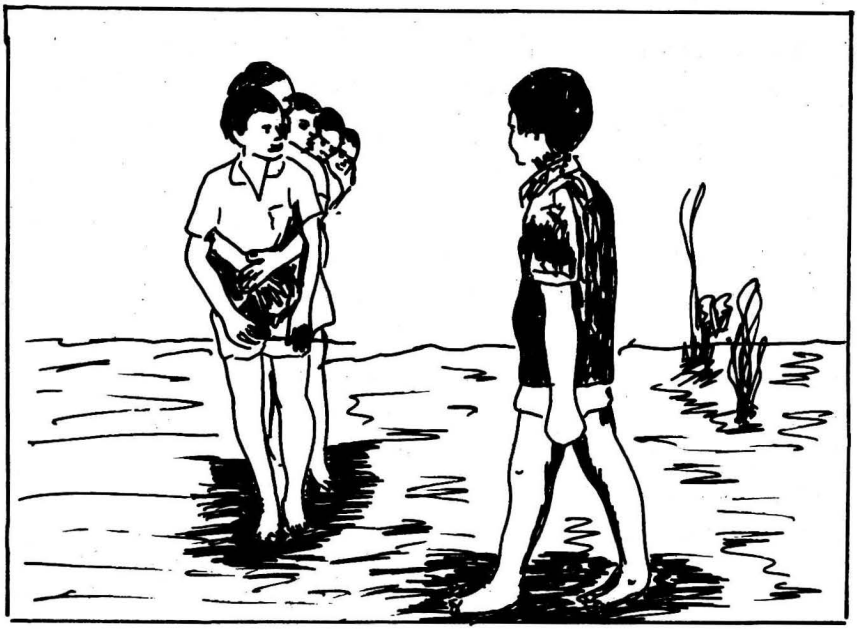
Bahasa Daerah.	Terjemahan
Peminjam : Mangedang piso	= Mau pinjam pisau
Pemilik : Gunang apa	= Untuk apa

Peminjam : Muhata kambing = Menyembeli kambing
Pemilik : Onggote isire temboe = Berikan kami kepalanya.
Pisau diberikan, peminjam pergi meninggalkan mereka.

4. Kemudian ia kembali lagi sambil melaporkan, bahwa pisau pinjamannya hilang, maka terjadilah dialog sebagai berikut:

   Pemilik : Piso issire suapa = Dimana pisau kami ?
   Peminjam : Nailang = Hilang
   Pemilik : Suapa = Dimana ?
   Peminjam : Su sasi = Di laut
   Pemilik : Dakoe urunge = Pergi selam.

   Peminjam pergi mencari pisau sesuai penugasan yang disampaikan kepadanya, tetapi tidak menyelam, selain dari pada hanya berjalan sampai menghilang sejenak dibalik pohon, atau batu dan sebagainya.
5. Si peminjam kembali dengan laporan tidak menemukan pisau lagi. Tetapi si pemilik menyuruh peminjam pergi untuk mencari pisau dan akhirnya pisau ditemukan dan kembali kepada pemiliknya.
6. Begitu ia menyerahkan pisau langsung bertanya kepada pemilik: *Pirang katau anau ?* = Beberapa orang anakmu ?
   Pemilik menjawab sesuai dengan jumlah anak-anak pemain segera peminjam meminta agar kepadanya dapat diberikan seorang dari anak-anak itu: *"Gelikeko ia sengkatau"* = Berikan saya seorang.
7. Karena permintaan tersebut tidak dikabulkan maka terjadilah rampas merampas anak.



MEPISO

Terjadinya rampas-merampas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Anak yang paling ujung (belakang) dapat direbut oleh si A sampai terlepas dari ikatan bersama kawan-kawannya, sementara itu si B harus mencegahnya dengan cara menghalang-halangi si A sambil keduanya berlari-lari ke kiri dan ke kanan dan sebaliknya.
b. Bila si A sudah dapat merebut anak yang terkebelakang (anak no.5) maka permainan babak I selesai dengan kemenangan pihak A. Akan tetapi bila si A tidak berhasil menangkap sambil memisahkan anak no.5 ini berarti kegagalan baginya, sebaliknya menjadi kemenangan si B.
c. Setelah selesai babak I dengan kemenangan atau kekalahan si A, maka permainan dilangsungkan kebabak II yakni terjadi pergantian peranan si A menjadi Pemilik sedangkan si B menjadi Peminjam.

   Pada babak ke-2 ini pertarungan berlangsung seperti pada bagian a, hanya si B yang harus merebut seorang anak yang paling ujung. Pada waktu itu susunan anak-anak dalam ikatan dapat dirobah misalnya no.5 jadi no.1, no.4 menjadi terkebelakang (paling ujung).
d. Pada akhir permainan akan terjadi kedudukan 2-0, yang berarti si A menang dua kali atau kalah dua kali atau kedudukan 1-1 berarti sekali menang dan sekali kalah. Menang dua kali artinya: sekali dapat merampas ditambah dengan sekali tidak kerampasan. Sekali menang berarti hanya dapat merampas atau hanya dapat mempertahankan.

i. **Peranannya masa kini.**

Dibandingkan dengan peranan dan fungsinya dimasa yang lalu permainan ini makin merosot, datangnyapun secara musiman dan tinggal berlaku pada masyarakat di pedesaan kepulauan Sangihe terutama sekitar kota Tahuna.

Merosotnya belum dapat ditelaah faktor-faktor apakah yang menyebabkannya, hanyalah dapat dikemukakan sebagai data bahwa kemajuan dibidang kebudayaan modern yang datangnya dari luar daerah sesudah Perang Dunia II cukup besar juga pengaruhnya pada peranan dan fungsi permainan *mepiso.* Demikian pendapat informan sambil menambahkan bahwa pengaruh alat-alat hiburan modern radio, tape recorder, film dan sebagainya sangat dirasakan mengalihkan atau merubah minat masyarakat pendukung tradisional.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Walaupun sangat disadari akan besarnya fungsi dan peranan *mepiso* sebagai permainan tradisional dalam rangka membina tradisi-tradisi masyarakat dibidang pendidikan moral dan fisik, akan tetapi dewasa ini

anak-anak makin kurang menghayati bahkan mengamalkannya.

Hal ini berarti bahwa peranan utamanya sebagai hiburan itulah yang menarik minat masyarakat dahulu. Setelah alat-alat hiburan modern memasuki wilayah masyarakat pendukung permainan *mepiso* dan sebagainya pada aspek hiburan khususnya langsung mengalami kemunduran. Setelah pada bidang rekreasi mengalami kemerosotan, maka akibatnya kemerosotan itupun mempengaruhi bidang-bidang lain, sebagai unsur-unsur dalam ikatan keseluruhan permainan itu sendiri.

Namun demikian permainan *mepiso* masih dilakukan secara musiman pada masyarakat pedesaan.

10. MOHIYO

a. Nama permainan :

Permainan mohiyo adalah permainan anak-anak daerah Gorontalo yang dimainkan pada saat-saat senggang. Permainan mohiyo adalah permainan yang mempergunakan lidi *(hiyo)* sebagai alat permainan.

Kata *mohiyo* berasal dari kata *mo* dan *hiyo, mo* berarti melakukan sesuatu pekerjaan, dalam hal ini *bermain,* sedangkan kata *hiyo* berarti *lidi.* Jadi *mohiyo* berarti *bermain lidi.* Arti lain dari kata mohiyo adalah membantu menyelesaikan sesuatu pekerjaan misalnya *mohiyo karaja* ..... (membantu kerja). Di samping itu *mohiyo* juga berarti *menemani* seseorang dalam perjalanan atau dalam rumah, misalnya *mohiyo oli* ..... (menemani si .....).

Dalam permainan ini istilah *mohiyo* lengkapnya adalah *moyitohu hiyo, moyitohu* artinya *bermain,* sedangkan *hiyo* berarti *lidi.* Jadi moyitohu hiyo berarti bermain lidi.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan *mohiyo* diadakan dalam berbagai kesempatan, terutama dalam mengisi waktu senggang sesudah selesai bekerja di siang hari atau pada sore hari. Permainan ini sering dilakukan setelah selesai upacara-upacara sekitar *life cycle* seperti sunatan, gunting rambut, perkawinan dimana banyak berkumpul kaum kerabat, tetangga bersama anak-anaknya.

Permainan ini bersifat musiman, penyelenggaraannya dapat sewaktu-waktu dan tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu. Permainan *mohiyo* pernah dipertandingkan pada saat upacara pembukaan Pasar Ampera di salah satu desa di kecamatan Telaga.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Seperti halnya permainan anak-anak yang lain, permainan *mohiyo* dilakukan oleh anak-anak dari semua lapisan sosial yang ada dalam masyarakat. Umumnya dilakukan oleh anak laki-laki. Materi dan perlengkapannya sangat sederhana dan penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut para informan, permainan *mohiyo* sejak dahulu sudah ada atau dikenal oleh masyarakat Gorontalo. Sejak kapan permainan ini dikenal, informan tidak dapat memberikan keterangan dengan pasti. Yang jelas permainan ini dikenalnya dan dimainkannya pada waktu masih kanak-kanak dan diketahui oleh orang tuanya. Dari salah seorang informan (40 tahun) yang banyak mengetahui dan banyak melakukan permainan ini, permainan *mohiyo* berasal dari ceritera rakyat yang secara ringkas adalah sebagai berikut: "Seorang anak wanita hidup dengan ayah dan ibu tirinya. Sianak hidupnya sangat menderita dibawah tekanan dan pukulan ibu tiri. Ia sering dipukul dengan sapu lidi *(a'ato hiyo)*. Karena tidak tahan menerima pukulan pada suatu waktu si anak merampas sapu lidi, kemudian lari dan menghilang di kebun. Sang ayah mencari tapi tidak bertemu sampai tiba saatnya malam. Dalam pencariannya sang ayah mendengar kabar bahwa disalah satu tempat dikaki gunung ada sekelompok anak-anak laki-laki dan wanita mengejar seorang anak wanita yang membawa sapu lidi. Sang ayah menemukan anaknya dalam keadaan menangis karena sapu lidi telah dirampas anak-anak itu dan sudah dipatah-patahkan. Si anak menangis dan tidak mau pulang, sehingga diketemukan oleh seorang kakek yang kemudian menghibur dan mengumpulkan potongan-potongan lidi yang berserakan. Anak-anak yang mengganggu sianak diberikan nasihat oleh sikakek, dan disuruh menghibur sianak dengan mengumpulkan potongan-potongan lidi yang kemudian dimainkan anak-anak.

Demikian asal mulanya permainan lidi dikenal anak-anak. Bagaimana bentuk permainan lidi pada waktu itu tidak diketahui lagi.

Dalam proses perkembangannya permainan ini mengalami perobahan dilihat dari jenis kelamin pesertanya. Sesuai dengan asal-usul permainan, dahulu permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki maupun anak wanita, sedangkan sanksi atau konsekwensi kalah/menang adalah berdasarkan perhitungan "*mobuhiya*" (utang angka yang harus ditebus pada permainan berikut).

Dengan sistem pemberian sanksi yang dikenal sekarang ini maka jarang anak wanita yang mau melakukannya, sehingga pada umumnya permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki. Pemberian sanksi bukan lagi berdasarkan sistem *mobuhiya*.

e. **Peserta/pelaku.**

Jumlah peserta minimal dua orang dan maksimal 4 orang. Dimainkan oleh anak-anak laki-laki umur berkisar 8-12 tahun. Berkurangnya peserta anak-anak wanita dalam permainan ini menurut anggapan sebagian para orang tua adalah karena menyangkut soal pemberian sanksi. Pada pemberian sanksi, yang menang harus menotok dahi peserta yang kalah. Hal ini dianggap tidak pantas dilakukan oleh anak wanita yang kebetulan kalah dalam permainan ini.

f. **Perlengkapan/peralatan.**

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan *mohiyo* adalah sebagai berikut :

- sejumlah lidi atau *hiyo* yang sudah dibengkokkan dengan ukuran tertentu.
- halaman rumah atau arena yang datar dan tanahnya berdebu agar supaya alat permainan lidi mudah dipatokkan. Ujung lidi yang menyentuh tanah dibuat runcing ujungnya supaya mudah tertancap.

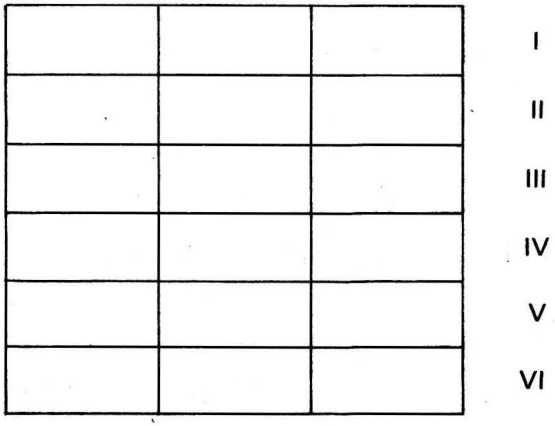
  Di atas tanah dibuat garis untuk membentuk kotak-kotak tempat menancapkan lidi.

g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan yaitu kata-kata heiyo 3 kali pada waktu lidi ditancapkan di tanah. Kata-kata heiyo 3 kali dan wuto'o kali pada waktu pemberian sanksi.

h. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan *mohiyo* dimulai pertama-tama dibuat denah di atas tanah, dan masing-masing peserta menyediakan sebatang lidi yang sudah dibengkokkan.



Denah di atas mempunyai kotak-kotak yang mempunyai ukuran panjang 15-20 Cm, lebar 7 Cm-10 Cm. Di sampingnya dibuat 3 buah lingkaran *(lilingo)* sebanyak jumlah pemain. Lingkaran berfungsi sebagai tempat duduk peserta yang kalah dan menang pada tahap pemberian sanksi. Masing-masing peserta yang kalah duduk bersila, sedangkan peserta yang menang berlutut.

Denah permainan yang mempunyai kotak itu mempunyai tingkatan, dan masing-masing tingkatan mempunyai nilai sebagai berikut :

1. Tingkat I mempunyai nama/nilai *wuwate* (besi)
2. Tingkat II mempunyai nama/nilai *waja* (baja)
3. Tingkat III mempunyai nama/nilai *tombaha* (tembaga).
4. Tingkat IV mempunyai nama/nilai *tala'a* (perak).
5. Tingkat V mempunyai nama/nilai *hulawa* (emas).
6. Tingkat VI mempunyai nama/nilai *intani* (intan).

Aturan-aturan permainan.

1. Peserta dinyatakan menang apabila lidi yang ditancapkan di atas tanah menjadi tegak dan tidak jatuh selama kata heiyo diucapkan 3 kali, kemudian peserta tersebut meneruskan permainan menancapkan lidi pada kotak berikutnya.
2. Peserta dinyatakan kalah apabila :
   - *lodehu,* alat permainannya jatuh atau rubuh.
   - *tapato,* maksudnya pada waktu lidi ditancapkan menyentuh garis kotak
   - *opatuwa,* peserta terlalu lama menancapkan lidi di atas tanah.
   - *lohi:po,* peserta yang diam-diam meniup lidi yang sementara ditancapkan oleh peserta lain, sehingga mengakibatkan lidi tersebut rubuh.

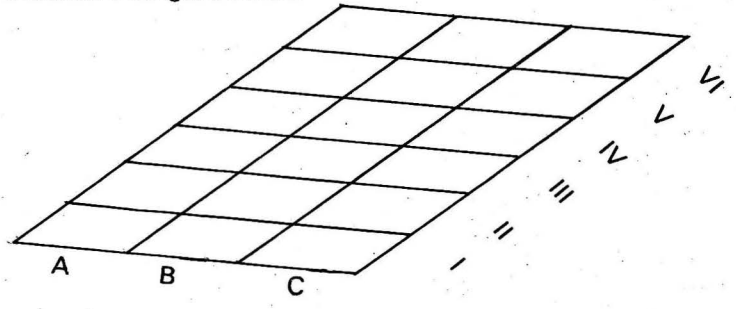
Berikut ini akan diuraikan jalannya permainan *mohiyo* dari peserta A, B dan C. Untuk menentukan siapa peserta yang memulai permainan, dilakukan dengan suten. Pada ronde pertama urutannya adalah sebagai beriikut:
Nomor satu B, kedua C dan terakhir adalah peserta A.

Peserta B mengambil lidi kemudian menancapkan dengan hati-hati ke dalam kotak I, dengan iringan tepukan tangan 3 kali dari peserta A dan C disertai kata *heiyo* 3 kali yang dilakukan dengan cepat.

Tepukan tangan dan kata *heiyo* (pindah) dipakai sebagai ukuran lamanya lidi tertancap di tanah. Pada ronde ini kebetulan lidi yang ditancapkan peserta B masih tetap tegak pada waktu tepukan tangan dan kata heiyo dari peserta A dan C, sehingga B berhak melanjutkan permainan dengan memindahkan lidi ke kotak II. Dengan hati-hati dan cepat sekali B menancapkan pada kotak II, sayang baru tepukan tangan kedua dari peserta A dan C, lidi B rubuh, sehingga terjadi pergantian pemain. C mengambil

lidi kemudian melakukan gerakan seperti apa yang dilakukan oleh peserta B, sementara itu A dan B bertepuk tangan, lidi peserta C masih tetap tegak. Peserta C mengangkat lidi, dipindahkan ke kotak II, kali ini gagal karena C membuat kesalahan yaitu memegang lidi terlalu lama pada waktu menancapkannya dikotak II. Permainan dilanjutkan oleh peserta A; peserta B dan C mengiringi gerakan A dengan tepukan tangan dan kata heiyo. Belum habis tepukan tangan B dan C, lidi peserta A rubuh. Permainan dilanjutkan peserta B dengan menancapkan lidi pada kotak III. Karena kurang hati-hati lidi peserta B menyentuh garis kotak III, sehingga terjadi pergantian pemain dan lidi dikembalikan pada kotak II.

Demikian seterusnya permainan heiyo *(mohiyo)* dilakukan berganti-ganti oleh setiap peserta. Permainan berakhir dengan kemenangan peserta C, posisi lidi adalah sebagai berikut:

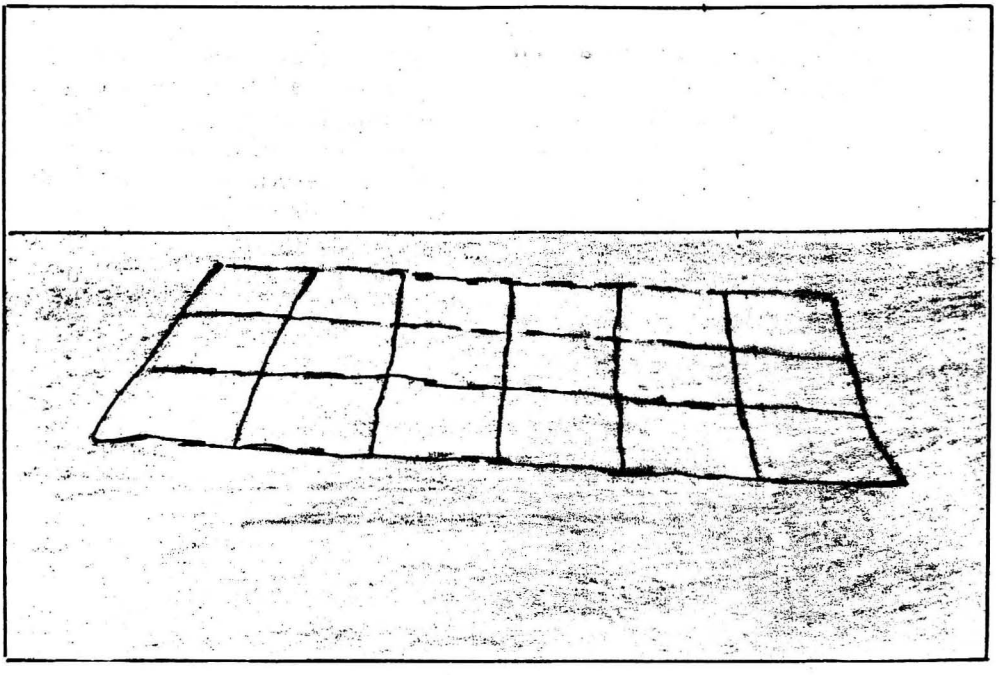


Pemberian sanksi diberikan oleh peserta C sebagai peserta yang menang. Peserta A dan B mengambil posisi duduk dalam lingkaran yang sudah dibuat sebelum permainan dimulai. Mereka duduk menghadap peserta C yang duduk dihadapan A dan B dengan posisi berlutut.

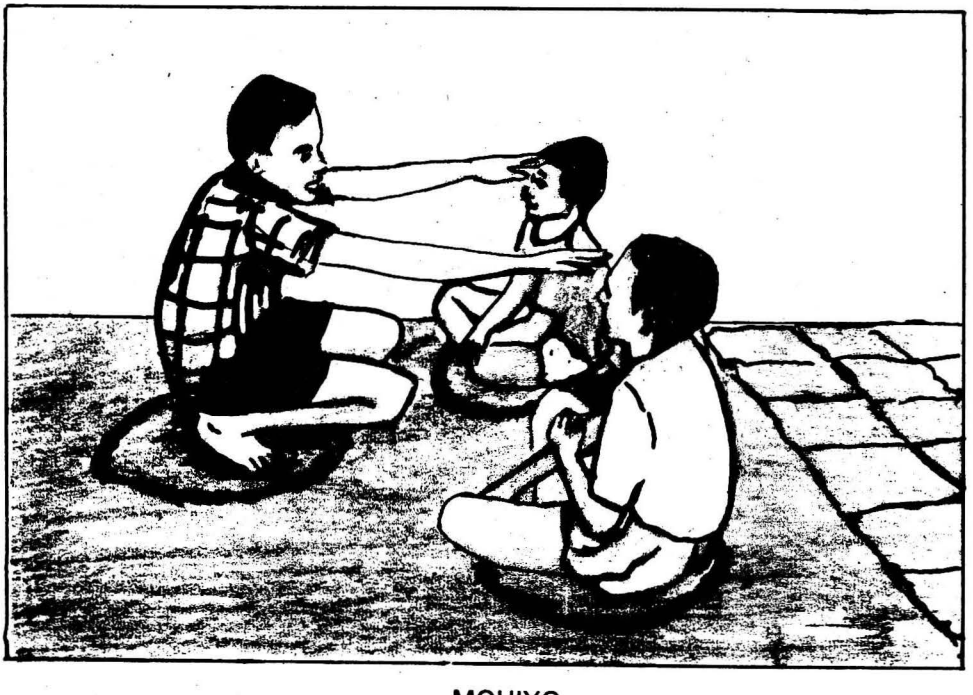
Peserta C bertepuk satu kali kemudian tepukan berikutnya, tangan kanan peserta C dipertemukan dengan tangan kanan peserta A, kemudian tangan kiri peserta C dipertemukan dengan tangan kiri peserta B. Tepukan tangan yang terakhir atau ketiga, tangan kanan peserta C dipertemukan kembali dengan tangan kanan peserta A. Setiap kali tepukan tangan diiringi dengan kata heiyo (tiga kali), kemudian disusul dengan kata *wuto'o* (otak) 3 kali.

Pada waktu kata *wuto'o* diucapkan peserta C menotok dahi peserta A dan B. Tangan kiri di dahi peserta A dan tangan kanan di dahi peserta B.

Tepukan tangan, kata heiyo oleh peserta sendiri dan disusul dengan kata wuto'o 3 kali oleh peserta yan menang maupun oleh penonton yang sengaja memberikan semangat bagi pemenang dan mengejek bagi peserta yang kalah; sanksi ini merupakan penghinaan bagi peserta yang kalah. Kata *wuto'o* yang berarti otak atau *mana otakmu* bermaksud mengejek peserta yang kalah yang dianggap tidak mempunyai otak atau pikiran sehingga kalah dalam permainan.



MOHIYO



MOHIYO

Dalam permainan mohiyo adalah suatu hal yang sangat memalukan apabila kalah. Sebaliknya peserta yang menang dianggap hebat dan terpuji sebab dalam permainan ini dia berhasil mencapai tingkat atas atau kotak VI yang bernilai intan.

Apabila peserta lebih dari tiga orang ini berarti yang kalah lebih dari dua orang, maka pemberian sanksi dilakukan sambil berdiri berhadapan. Menotok jidat peserta yang kalah dilakukan bergilir dan diusahakan pada waktu kata *wuto'o* diucapkan semua jidat peserta yang kalah dapat ditotok. Pada waktu pemberian sanksi peserta yang menang dilarang jangan sampai dapat menyentuh hidung peserta yang kalah. Kalau hal ini sampai terjadi, maka terjadilah pergantian yaitu yang tersentuh hidungnya akan menggantikan kedudukan peserta yang memberikan sanksi. Hal yang sedemikian ini jarang terjadi karena adanya anggapan dikalangan masyarakat bahwa menyentuh atau menunjuk hidung seseorang dianggap suatu penghinaan.

h. Peranannya masa kini.

Permainan mohiyo yang mengandung unsur pendidikan rekreatif dan kompetitif dewasa ini peranannya agak merosot dalam kehidupan masyarakat . Hal ini disebabkan oleh faktor berkurangnya minat anak-anak dalam permainan ini. Anak-anak lebih tertarik dengan permainan baru yang juga memakai alat lidi tapi sudah ditambah dengan alat permainan lain atau taruhan yaitu *karet mainan.* Permainan ini yang populer dalam arena permainan anak-anak sekarang yang dikenal dengan sebutan *tiga mumu* (tiga lidi).

i. **Tanggapan masyarakat.**

Para orang tua sangat menyayangkan berkurangnya permainan *mohiyo* dalam arena permainan anak-anak. Mereka berpendapat bahwa permainan ini mengandung unsur-unsur positif yaitu misalnya sifat sportivitas peserta yang kalah untuk menerima sanksi, walaupun sanksi itu dianggap suatu penghinaan. Dan bagi peserta yang menang sangat berhati-hati memberikan sanksi agar jangan sampai menyentuh hidung peserta yang kalah. Hal ini ada hubungan dengan sistem nilai yang ada dalam masyarakat yaitu merupakan tabu untuk menyentuh, apalagi menunjuk hidung seseorang, sebab hal ini adalah suatu penghinaan.

Oleh sebab itu walaupun menang tapi harus berhati-hati dalam memberikan sanksi pada peserta yang kalah.

11. MOHUTU PONGGO

a. **Nama permainan :**

Mohutu ponggo adalah permainan anak-anak daerah Gorontalo pada waktu-waktu senggang. Permainan mohutu ponggo adalah permainan dalam lingkaran *(lilingo).*

Mohutu ponggo terdiri dari dua kata yaitu *mohutu* dan *ponggo, mohutu* berarti *membuat* dan *ponggo* berarti *setan.* Jadi *mohutu ponggo* berarti *membuat setan* atau berbuat seperti setan. Dalam permainan ini *mohutu ponggo* berarti bermain setan-setanan. Pemakaian istilah ini tidak merata di wilayah Gorontalo, ada yang menyebutnya *moyitohu ponggo* yang berarti *bermain setan.* Di desa-desa lain tidak dikenal istilah ini tapi mereka mengenal permainan ini.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Seperti halnya dengan permainan anak-anak lain, permainan *mohutu ponggo* dimainkan pada waktu-waktu senggang. Permainan ini banyak dijumpai pada waktu upacara sekitar file chcle seperti perkawinan, sunatan dan gunting rambut, dimana banyak terkumpul kaum kerabat, tetangga bersama anak-anaknya. Permainan ini bersifat musiman, penyelenggaraannya dapat sewaktu-waktu karena materi permainan sangat mudah dan sederhana. Tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu serta unsur kepercayaan religius magis.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraannya permainan.**

Permainan mohutu ponggo dapat dijumpai pada arena permainan anak-anak dari semua lapisan sosial yang ada dalam masyarakat. Karena materi permainan sangat mudah dan sederhana, maka penyelenggaraannya tidak terikat oleh persyaratan-persyaratan tertentu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Para informan tidak dapat memberi keterangan sejak kapan permainan ini berada di daerah Gorontalo. Dikatakan bahwa sewaktu masih kecil mereka pernah melihat dan memainkannya, serta diketahui oleh orang tua mereka.

Dalam proses perkembangannya permainan ini hampir-hampir tidak mengalami perubahan.

Kecuali dalam pemberian sanksi atau konsekwensi kalah menang dalam permainan *mohutu ponggo* dulu dengan sekarang agak berbeda. Kalau dahulu peserta yagn kalah harus mentraktir teman-temannya misalnya membeli kacang atau pisang, tapi sekarang hal ini tidak berlaku lagi. Yang ada sekarang adalah sanksi moral yaitu akan dijauhi teman-teman dan tidak disenangi.

e. **Peserta/Pelaku.**

Permainan ini umumnya dilakukan oleh anak laki-laki umur sekitar 6 sampai 12 tahun, kadang-kadang juga dijumpai anak-anak wanita bergabung dengan anak-anak laki-laki. Atau sering kita jumpai anak-anak wanita sendiri tidak mau bergabung dengan anak laki-laki.

Jumlah peserta sesuai dengan kebutuhan atau tergantung dari jumlah anak-anak yang sudah terkumpul, misalnya 5 sampai 15 orang.

f. **Peralatan/Perlengkapan.**

Permainan *mohutu ponggo* tidak membutuhkan alat permainan selain dari arena tanah yang cukup untuk dibuatkan dua buah lingkaran. Biasanya arena permainan di halaman rumah yang luas, halaman Mesjid, halaman pasar dan halaman sekolah. Ukuran lingkaran *(lilingo)* permainan tergantung banyaknya jumlah peserta. Ada ukuran garis tengah 2 sampai 3 meter, dan lingkaran kecil ukuran 1 sampai 2 meter.

g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan tidak ada kecuali sorak-sorai penonton maupun peserta yang menambah semaraknya permainan ini. Yang kalah tambah penasaran, apalagi diiringi dengan teriakan peserta yang ada dalam lingkaran. Teriakan peserta adalah nama dari peserta yang kalah. Misalnya nama peerta si Ali, maka ia akan disoraki *"ponggo le Ali"* maksudnya *setannya Ali* atau *Ali dianggap setan.*

h. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan dimulai mula-mula dibuat denah permainan yaitu dua buah lingkaran *(lilingo)* di halaman rumah atau pasar. Untuk membuat lingkaran dipakai kapur sirih *(tilo)* atau kapur tembok *(hutamoputih).* Atau kadang-kadang kalau anak-anak mau cepat cukup dengan membuat garis lingkaran dengan sepenggal kayu.

A. *Lilingo damango* (lingkaran besar)
B. *Lilingo kikino* (lingkaran kecil)
Lingkaran besar berfungsi sebagai tempat berkumpulnya peserta dan dimulainya permainan. Lingkaran kecil tempat pelarian peserta yang sudah terdesak oleh peserta lain atau oleh jangkauan sang *"setan" (ponggo).*

Aturan permainan :

1. Untuk menentukan peserta yang menang dan kalah diadakan suten. Yang kalah dialah peserta yang menjadi *"setan"*.
2. Pada waktu sang "setan" mengelilingi lingkaran untuk menjangkau peserta yang dalam lingkaran tidak boleh melampaui garis lingkaran *(pilito).*

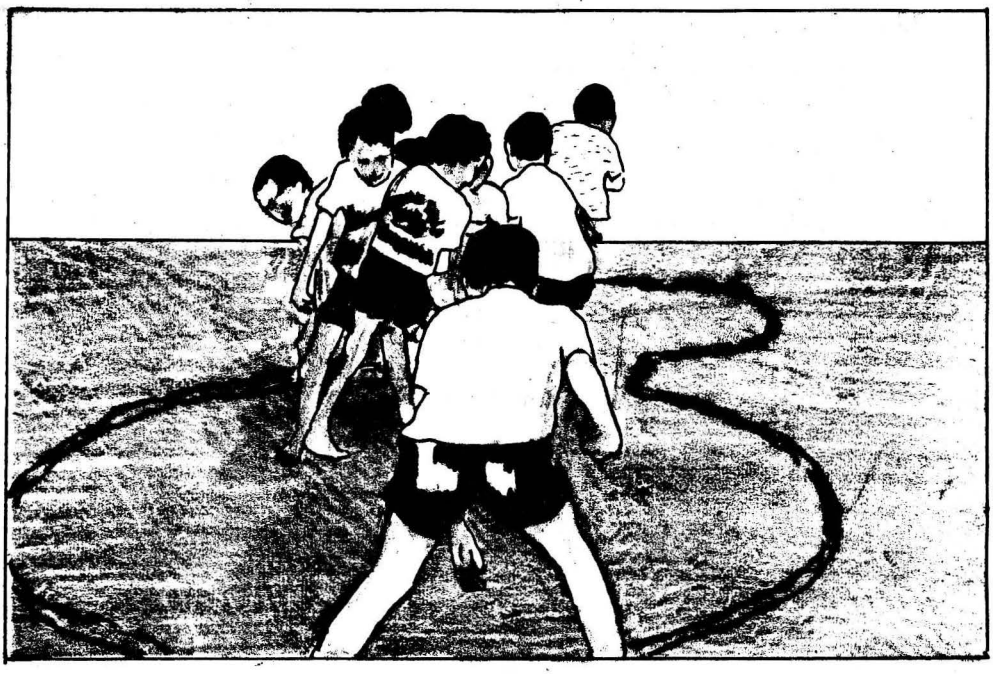
3. *Peserta yang terjangkau atau tersentuh oleh sang "setan (ilowa'upaliyo)* dianggap kalah dan keluar dari lingkaran menggantikan peserta yang menjadi "setan".
4. Apabila terjadi kecurangan di antara peserta yang ada dalam lingkaran misalnya mendorong kawannya agar supaya terjangkau oleh sang "setan" maka dia dikeluarkan dari permainan yang dalam istilah daerah disebut *diduwayitoliyo.*
5. Sebaliknya apabila sang "setan" yang bermain curang misalnya melampaui garis lingkaran pada waktu menjebak, maka semua peserta maupun penonton berteriak memprotes dan kadang-kadang mendorong sang "setan" keluar, dan setelah itu permainan dilanjutkan dengan memperingati sang "setan" agar tidak melakukan kecurangan *(mongakali).*

Untuk lebih jelasnya berikut ini akan diuraikan jalannya permainan mohutu ponggo dari sekelompok anak laki-laki (8 orang) di halaman sebuah pasar di desa Hutadaa, kecamatan Telaga, kabupaten Gorontalo.

Setelah para peserta mengadakan suten ternyata yang kalah dan sekali gus menjadi setan adalah peserta yang bernama Sidi. Peserta yang menang suten sejumlah 7 orang masuk ke dalam lingkaran dan berusaha untuk berada di tengah-tengah lingkaran atau teman-teman peserta agar tidak terjangkau oleh sang "setan". Begitu peserta permainan masuk dalam lingkaran mulailah sang "setan" beraksi berlari dengan mengitari lingkaran sambil berusaha untuk menjangkau atau menangkap *(mohe'upo)* teman-temannya yang berada dalam lingkaran.

Peserta yang ada dalam lingkaran berdesak-desak, ada yang berpindah tempat ke lingkaran kecil. Sambil bersorak para peserta meneriakkan *"ponggo le Sidi"*. Yang berarti awas dan waspada akan serangan setan Sidi. Sang "setan" dengan perasaan penasaran berusaha mencari-cari kesempatan untuk menjebak temannya. Peserta yang ada dalam lingkaran kecil tidak boleh terlalu banyak, sebab sang *"setan"* mudah untuk menjebaknya, disebabkan ukuran lingkaran yang lebih kecil.

Peserta yang terdesak di lingkaran besar lari kelingkaran kecil, namun di lingkaran ini tidak terlalu aman sehingga peserta selalu berusaha untuk kembali ke lingkaran besar bergabung dengan peserta lain. Selama permainan berlangsung ada salah satu "setan" yang karena penasaran disoraki temannya masuk dalam lingkaran dan menjebak salah satu peserta. Akibatnya dia diprotes oleh peserta lain yang ada dalam lingkaran.



MOHUTU PONGGO

Demikian seterusnya permainan berlangsung dengan iringan sorak-sorai penonton serta tawa ria penuh kegembiraan dari peserta, sampai mereka merasa puas dan lelah.

Konsekwensi kalah menang.

Konsekwensi kalah menang dalam permainan *mohutu ponggo* adalah berupa sanksi moral, yaitu peserta yang kalah merasa penasaran karena disoraki terus menerus oleh peserta lain maupun penonton. Yang dianggap hebat atau jagoan dalam permainan ini adalah peserta yang tidak pernah terjebak oleh sang "setan".

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan mohutu ponggo, walaupun peranannya dalam kehidupan masyarakat tidak semeriah dengan waktu lampau, namun masih dijumpai di dalam arena permainan anak-anak terutama di daerah pedesaan. Akhir-akhir ini permainan ini agak terdesak oleh permainan sejenis mohutu ponggo, yaitu *"mohehu lipu"* atau benteng (merebut negeri/benteng). Dibandingkan dengan mohutu ponggo unsur rekreatifnya sangat menonjol, di samping unsur kompetitif dan edukatif.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Kecuali berfungsi sebagai permainan yang bersifat sebagai hiburan, dalam permainan mohutu ponggo ada persaingan untuk selalu menang (berada dalam lingkaran), serta akibat-akibat tertentu dibalik kemenangan yang mereka lakukan tanpa mereka sadari. Misalnya setiap anak yang selalu bermain jujur, tidak pernah terjebak oleh sang "setan" selalu disenangi dan dikagumi kebolehannya. Sebaliknya setiap anak yang selalu bermain dengan tipu muslihat untuk memperoleh kemenangan, selalu kurang disenangi malahan akan dihindari oleh teman-temannya dalam permainan yang mereka adakan.

Kejujuran anak-anak sebagai peserta permainan adalah tidak bermain curang, baik berada dalam lingkaran sebagai peserta yang akan dijebak maupun sebagai peserta yang akan menjebak, misalnya tidak mendorong teman, atau selalu memperhatikan garis lingkaran. Bagi orang dewasa permainan ini menarik untuk ditonton, menyaksikan anaknya maupun anak tetangga yang dengan penuh kegembiraan serta tawa ria memainkan permainan ini, mempunyai arti tersendiri. Setidak-tidaknya dapat membangkitkan kembali ingatan dan kenangan semasa kecilnya. Bahkan tak kurang pula terlihat keinginan mereka untuk melakukannya atau turut bermain.

12 MOKALASAN

a. Nama permainan :

Mokalasan berasal dari kata *kalas* yang artinya kelas. Jadi *mokalasan* adalah kelas-kelasan.

Mokalasan adalah suatu permainan kelas-kelasan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak pria maupun wanita.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain:**

Permainan ini termasuk permainan musiman sebagai pengisi waktu senggang mereka, dan biasanya dimainkan pada waktu siang atau sore hari setelah anak-anak selesai melakukan pekerjaan di rumah atau sekembalinya dari kebun.

Pelaksanaannya tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu, tetapi setiap saat mereka menghendaki permainan ini dapat dimainkan.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mokalasan* dimainkan oleh anak-anak wanita maupun pria dari semua kelompok sosial yang ada dalam masyarakat. Melihat wujud dan materi dari pada permainan ini sangat sederhana dan mudah disiapkan dan tidak terikat oleh persyaratan-persyaratan tertentu.

Karena permainan ini sifatnya musiman, maka apabila permainan ini sudah muncul di desa A secara spontan desa-desa lain yang ada disekitarnya pun mulai bermunculan pula mengikuti permainan ini. Tetapi beberapa bulan kemudian permainan ini sudah bertukar pula dengan permainan lain, dan dengan sendirinya permainan ini mulai hilang pula.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Permainan *mokalasan* mulai dikenal sejak tahun 1906, yaitu pada waktu masuknya sekolah-sekolah zending di daerah Bolaang Mongondow. Ketika itu tidak semua anak-anak yang dapat mengecap pendidikan atau sekolah pada zaman penjajahan.

Sekolah-sekolah zending yang ada saat itu hanya sampai kelas III dan ada juga sampai kelas IV. Bila sampai kelas III biasa disebut dengan BVS (Bergeleke Volk School) dan jika sampai kelas IV disebut NZG (Nederlansch Zending Genootshap), dan sekolah-sekolah ini diatur oleh pemerintah Hindia Belanda.

Pada waktu itu muncul kreatifitas anak-anak dengan mencontoh keadaan sesungguhnya yang berlaku di sekolah, mereka yang mengadakan permainan semacam sekolah-sekolahan, yaitu dalam permainan tersebut terdiri atas guru, murid-murid dan sebagai pengganti alat tulis menulis

mereka menyiapkan dua buah batu.

Pada perkembangannya permainan ini hingga kini masih digemari oleh anak-anak karena bentuk permainan dan peralatannya tidak terlalu rumit dan sukar untuk dikerjakan. Beberapa orang anak saja terkumpul sudah dapat melakukan permainan dan segala tempat, batu mudah di dapat.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Jumlah pemain sekitar 8-16 orang anak yang terdiri atas dua kelompok, masing-masing kelompok terdapat empat sampai delapan anak. Usia pemainnya antara 5-12 tahun. Permainan ini dapat diikuti oleh anak-anak pria dan wanita.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Alat yang digunakan dalam permainan *mokalasan* adalah dua buah batu atau 2 biji kenari (kemiri) yang dijadikan alat untuk ditebak pada masing-masing kelompok oleh lawannya.

g. **Iringan permainan.**

Permainan ini tidak menggunakan alat pengiring.

h. **Jalannya permainan.**

Sebagai arena permainan dimulai pemimpin dari masing-masing kelompok akan membuat denah permainan yaitu membuat beberapa buah garis yang melambangkan kelas-kelas yang akan dilalui. Panjangnya garis tepergantung dari pada jumlah pemainnya, apabila banyak pesertanya sudah barang tentu garisnya panjang dan bila hanya beberapa orang pesertanya garisnya pendek. Jadi garisnya berkisar 1-2 meter. Kegunaan dari pada garis-garis tersebut adalah sebagai tempat berdiri para pesertanya.

Permainan ini biasanya dibagi dalam dua kelompok, dan setiap kelompok terdapat seorang guru dan murid-muridnya biasanya terdiri atas 3-7 orang anak. Jadi jumlah setiap kelompok antara 4-8 orang anak, karena permainan ini terdiri atas 2 kelompok maka jumlah peserta seluruhnya antara 8-16 orang anak dan dapat diikuti oleh anak-anak wanita maupun pria. Jarak antara kedua kelompok sekitar 1 meter.

Kedua kelompok ini akan saling berhadapan berdiri berjajar dan masing-masing kelompok terdapat seorang pemimpin yang bertindak sebagai guru dan tak lupa pula setiap kelompok menyediakan satu biji batu. Batu ini gunanya sebagai alat untuk ditebak yaitu pada siapakah batu ini disimpan diantara beberapa orang murid tersebut.

Jika guru dari pada kelompok lawan bisa menebak pada siapa batu itu berada, maka permainan ini berada kekelompok lawan. Tapi bila gurunya salah menebak maka permainan ini dilanjutkan dengan konsekwensi anak yang menyimpan batu tersebut dinaikkan kelas.

Sebelum permainan ini dimulai lebih dahulu pemimpin atau guru dari kedua kelompok (yang disebut saja A dan B) melakukan suten dan apabila ternyata B yang menang, maka dialah yang segera mulai.

Tahap I. Yang dilakukan adalah semua yang menjadi murid meletakkan tangannya di belakang, kemudian gurunya berjalan di belakang para muridnya sambil meletakkan batu di telapak tangan salah seorang murid, apabila pekerjaan ini telah selesai dilakukannya si B akan segera kembali ketempatnya berdiri sejajar dengan muridnya.

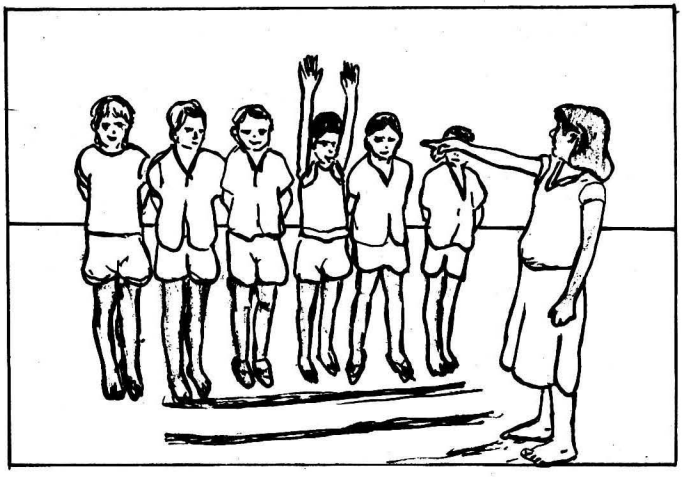
Tahap II. Si B menanyakan pada si A coba tebak pada siapa batu itu berada dan si A mengatakan pada si Mina, bila ternyata si A salah menebak, karena batu itu sebenarnya berada pada tangan si Norma, maka si Norma akan mengangkat kedua tangannya yang menyatakan bahwa batu tersebut benar ada pada tangannya. Dengan demikian kelompok B akan mendapat nilai 10 dan si Norma lalu pindah ke kelas II atau pindah ke garis bagian depan.

Sesudah itu si B kembali lagi melakukan pekerjaan seperti pada tahap pertama kali begitu selesai si B kembali lagi ketempatnya dan menyuruh si A menebak pada siapa batu berada dan si A mengatakan pada si Kartini dan memang benar-benar batu itu berada padanya maka permainan ini beralih pada kelompok yang dipimpin oleh si A, ini berarti kelompok yang dipimpin si B pada tahap ini hanya mendapat nilai 10.

Si A akan melakukan tahap permainan yang sama seperti dilakukan oleh kelompok yang dipimpin si B. Bilamana si B cermat dalam meneliti wajah-wajah dari pada murid si A, segera si B dapat menebak pada siapa batu itu berada, umpama si B menyebutkan pada si Waty dan benar-benar ada padanya, maka kelompok yang dipimpin oleh si A tidak mendapat nilai dan tidak ada pula yang naik kelas. Maka permainan ini dilanjutkan lagi oleh kelompok yang dipimpin si B demikianlah selanjutnya kedua kelompok ini saling mengadu ketelitian dan kecermatan dalam meneliti wajah-wajah dan gerakan-gerakan dari para murid.

Seandainya kelompok yang dipimpin oleh si B terlebih dahulu menamatkan muridnya sampai kelas III atau kelas IV sesuai persetujuan mereka dan lebih banyak mengumpulkan angka maka merekalah yang keluar sebagai pemenang.

MOKALASAN



MOKALASAN

Kesimpulan:

- Setiap murid yang tidak berhasil ditebak oleh si A atau si B mendapat angka 10 dan dinaikkan kelas.
- Bila tebakan tepat, maka permainan beralih pada kelompok berikutnya.
- Tidak bisa terjadi kecurangan dalam permainan ini karena pada saat dilakukan penebakan batu yang tersimpan pada seorang murid langsung ditunjukkan oleh yang bersangkutan kepada si penebak batu yang dipegangnya.

Selain unsur rekreasi dan kompetitif yang terkandung dalam permainan ini, unsur edukatifnya juga ada tak ketinggalan karena melalui permainan ini mereka dapat mengambil manfaatnya yaitu apabila seorang bersekolah sesudah tamat atau selesai ia dapat menjadi seorang guru atau juru tulis. Pada waktu itu bila sudah bisa menjadi guru atau juru tulis, masyarakat akan memanggilnya *tuang guru* atau *jurtulis.*

h. **Peranannya masa kini.**

Permainan *mokolasan* sampai saat ini digemari anak-anak sebagai permainan musiman, karena mudah untuk dimainkan dan tidak terikat oleh peristiwa dan waktu dan juga tidak menggunakan peralatan/perlengkapan yang sukar untuk dibuat dan dicari. Jika telah terkumpul beberapa orang anak, permainan itu sudah dapat dilaksanakan.

i. **Tanggapan masyarakat.**

Permainan *mokalasan* walaupun peragaannya tidak seramai/semeriah apabila dibandingkan dengan permainan-permainan lainnya, namun masih tetap bertahan hingga kini.

Masyarakat berpendapat bahwa ada keasyikan tersendiri yang diperoleh oleh anak-anak dalam hal tebak menebak dengan memperhatikan raut muka masing-masing pesertanya, demikian pula para pesertanya harus pintar menyembunyikan menahan ekspresinya supaya tidak nampak oleh si penebak.

Melalui permainan ini terbina unsur sportifitas dan solidaritas dari pada anak-anak dalam hubungan sosialnya. Dipihak lain anak-anak yang putus sekolah dapat menyalurkan keinginannya untuk bersekolah walaupun hanya dalam bentuk permainan *mokalasan.*

13. MEKAWALO

a. Nama permainan :

Kata *mekawalo* terdiri dari kata dasar *kawalo* dan prefiks *me. Kawalo* berasal dari kata Spanyol yang berarti *kuda,* sedang prefiks *me* dalam bahasa Sangir Talaud adalah sama fungsinya dengan prefiks *me* dalam bahasa Indonesia, yang membentuk satu kata kerja bila digabungkan dengan suatu kata benda. Sehingga dengan demikian arti kata *mekawalo* adalah menaiki kuda (naik kuda).

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Salah satu permainan anak-anak di Kabupaten Sangir Talaud, yang hampir tiap tahun selalu muncul ialah permainan yang disebut *mekawalo.* Dikatakan hampir tiap tahun selalu muncul, itu berarti bahwa permainan itu tidak berlaku secara terus menerus. Menurut pengalaman bahwa permainan anak-anak sepanjang tahun selalu berganti-ganti. Hal ini dapat dipahami dari segi psychologis bahwa jika anak-anak mengalami kebosanan bilamana permainan mereka hanya tetap pada satu jenis permainan.

Oleh sebab itu permainan selalu berganti-ganti dan pada suatu saat kembali pada permainan yang dahulunya sudah dilaksanakan.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mekawalo* dimainkan oleh anak-anak seluruh lapisan masyarakat di daerah Sangihe Talaud tidak terkhusus bagi sekelompok sosial tertentu, karena pelaksanaannya tidak disyarat dengan unsur-unsur tradisional yang sifatnya sakral mengandung kepercayaan magis religius.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Zaman dahulu di kabupaten Sangir Talaud tidak ada binatang kuda, sehingga namanya memakai bahasa Spanyol: *kawalow.* Kemungkinan binatang itu masuk pada waktu nusantara ini dijajah bangsa Spanyol, sehingga orang Sangir Talaud zaman dahulu menyebut binatang kuda sama dengan sebutan bahasa Spanyol.

Sejarah masuknya kuda di Sangir Talaud, tidak lepas juga dari sejarah masuknya Penyebar (Penginjil) agama Kristen (khususnya Katolik) di Sangir Talaud, dimana para penyebar Agama Kristen Katolik membawa masuk kuda, sebagai alat perhubungan yang lebih cepat pada waktu itu. Karena anak-anak pada waktu itu melihat orang naik kuda, baik Penginjil maupun menjaga kuda itu, maka terciptalah permainan anak-anak yang disebut *mekawalo* yang diperkirakan berlalu pada abad 16.

e. **Peserta/pelaku.**

Permainan ini dilaksanakan dengan berpasangan dan terdiri dari dua kelompok (kelompok A dan B) terdiri atas kelamin pria dengan kelompok umur 7-15 tahun.

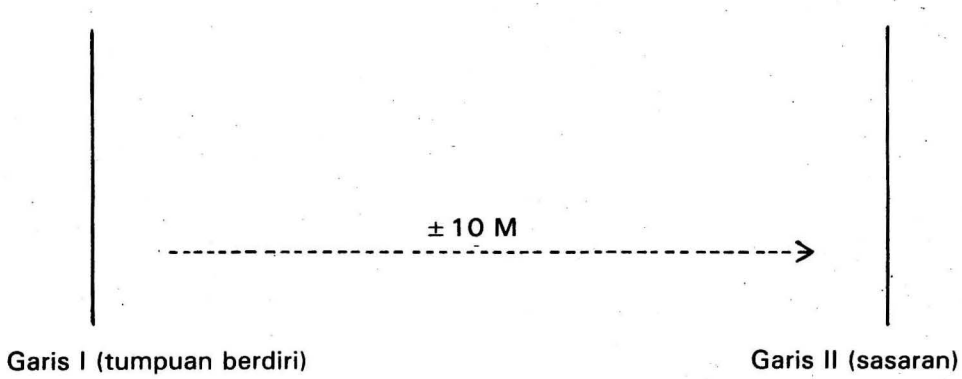
Permainan ini dilaksanakan hanya oleh kelamin pria karena sifat permainan ini menonjolkan ketahanan dan ketangkasan fisik selain dari pada pertimbangan kesusilaan atau etika.

Masing-masing kelompok mengangkat seorang, sebagai pimpinan/ketua yang kemudian pimpinan dari kedua kelompok itu menjadi pasangan yang pertama. Tiap-tiap pasangan diusahakan sama besar, sama tinggi dan sama berat.

Permainan ini dilaksanakan oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak terikat hanya pada satu kelompok sosial tertentu.

f. **Perlengkapan/peralatan.**

a. Permainan dilaksanakan pada suatu lapangan kecil yang dibatasi oleh dua buah garis. (lihat gambar):



Jarak kedua garis itu tidak ada ukuran tertentu hanya tergantung pada musyawarah anak-anak bermain. Diperkirakan jarak kedua garis itu paling jauh 10 meter.

b. Garis yang pertama adalah tempat berdiri anak dan garis kedua adalah garis sasaran melemparkan batu.

c. Alat permainan ialah masing-masing peserta menyiapkan sebuah batu tipis (bentuknya hampir bulat) yang mempunyai garis menengah kurang lebih 10 Cm.

g. **Iringan permainan.**

Permainan *mekawalo* dilaksanakan tanpa iringan lagu-lagu baik instrumental maupun vokal.

h. **Jalannya permainan.**

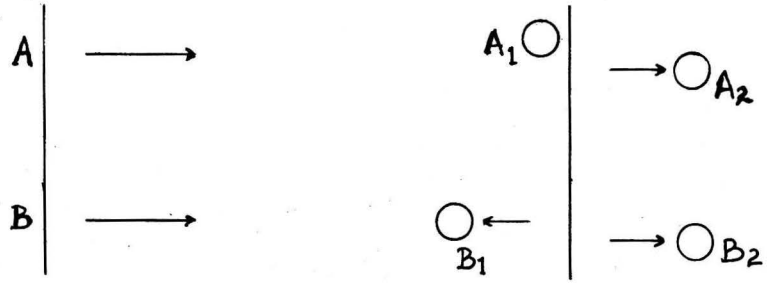
Sebelum permainan dilakukan, maka beberapa hal perlu dipersiapkan.

a. Menetapkan anggota dengan cara suten. Yang menang suten kelompok A, yang kalah suten kelompok B.
b. Kemudian semua peserta dari kedua kelompok berdiri sejajar pada garis tumpuan (I) sebagai persiapan melemparkan batu masing-masing ke arah garis sasaran.

Keterangan gambar : a = garis tumpuan. b = garis sasaran.
A = kelompok A. B = kelompok B.

Cara bermain dan peraturan permainan.

a. Lemparan undian naik kuda.
   - lemparan fase pertama.
     Anak-anak yang sudah berdiri sejajar pada garis tumpuan tadi, masing-masing melemparkan batunya ke arah garis sasaran dengan maksud agar lemparan itu sedapat mungkin mendapat jarak yang paling dekat dari garis sasaran.
   - lemparan fase kedua.
     Salah satu batu yang terdekat dari garis sasaran maka kelompok anak yang memiliki batu terdekat itu yang berhak mengadakan lemparan batu kedua.
     Misalnya: Salah satu anak dari kelompok A batunya terdekat pada garis sasaran, maka semua anggota kelompok A mengadakan lemparan kedua ini.

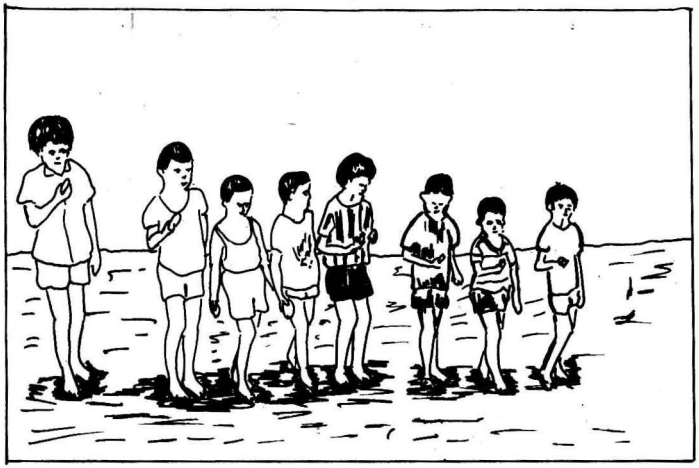


Pada lemparan fase kedua ini, semua batu dari kelompok B diberikan kepada kelompok A menurut pasangan masing-masing dan kelompok A melemparkan batu dari kelompok B itu ke depan. Jarak lemparan ini tidak terikat pada garis sasaran tersebut di atas boleh dilempar jauh bahkan juga dekat (bebas jarak). Kemudian kelompok A melemparkan batunya kearah batu kelompok B tadi dengan tujuan supaya kena menyentuh batu kelompok B itu menurut pasangan masing-masing.

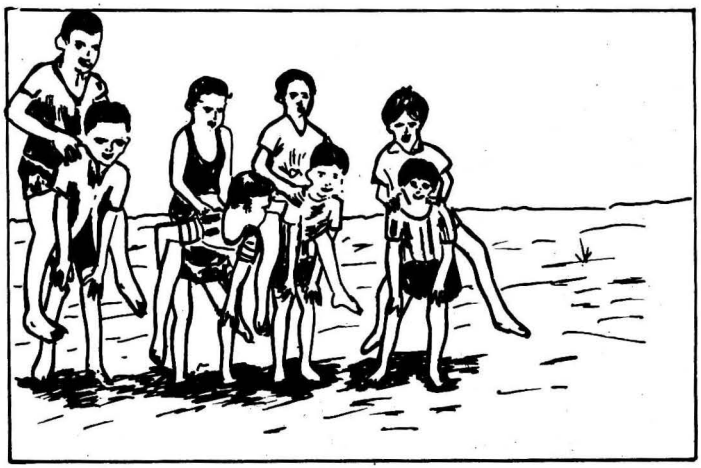
Bilamana lemparan itu tidak ada satu yang kena/menyentuh batu kelompok B, maka semua anak-anak kelompok A naik kuda artinya naik punggung kelompok B menurut pasangan masing-masing.

b. Lemparan batu fase ketiga dan seterusnya.

Lemparan batu fase ketiga dan seterusnya dilaksanakan sementara salah satu kelompok berada di atas punggung kelompok yang lain.



MEKAWALO



MEKAWALO

A = Kelompok di atas punggung (pengendara kuda)
B = Kelompok yang menjadi kuda.
Misalnya: Kelompok A naik kuda.
Kalau lemparan fase kedua tadi semua anak kelompok A sukses lemparannya, maka ketika mereka naik kuda, semua anggota kelompok mengadakan lemparan fase ketiga dengan cara batu kelompok B diberi kepada kelompok A yang akan melemparkan batu itu dengan arah bebas (ke Utara, Selatan, Barat, Timur) dengan jarak yang bebas pula. Selanjutnya A melemparkan batunya ke arah batu B tadi dengan maksud sampai kena menyentuh batu kelompok B tadi. Bilamana lemparan semua anggota kelompok A sukses maka kelompok B kalah satu point atau kelompok B menang satu point.

Tapi bilamana salah satu anggota tidak sukses maka harus diadakan revance oleh anggota yang lain yang sukses atas penunjukan yang kedua. Bila yang mengadakan revance itu gagal, maka harus direvance oleh orang lain yang sukses hanya dalam hal ini mengadakan revance untuk dua orang temannya. Bilamana revance untuk dua orang ini sukses maka baru dapat dihitung kemenangan satu point, tapi kalau gagal dan seterusnya yang mengadakan revance berikutnya gagal maka permainan dimulai dari 7a di atas.

c. Variasi lempar yang lain.

- Pada fase lemparan kedua tadi dijelaskan kelompok A yang mengadakan lemparan supaya dapat mengena/menyentuh batu kelompok B. Pada kesempatan ini kelompok B boleh juga meminta untuk melempari batu yang sudah dilemparkan kelompok A. Bila lemparan kelompok B salah satu saja kena, maka permainan dimulai lagi dari 7a. Tapi bila lemparan kelompok B seluruhnya tidak sukses maka kelompok A naik kuda, dan melaksanakan lemparan fase ketiga.
- Pada lemparan fase ketiga inipun kelompok B yang sementara menjadi kawalo (kuda) dapat meminta batu kelompok A untuk melempar ke arah batu kelompok B yang sudah dilemparkan kelompok A sebelumnya. Bilamana lemparan ini sukses maka kelompok A turun dari kawalo. Jika lemparan gagal semua, maka kelompok A menang satu point dan lemparan fase berikutnya dilaksanakan seperti lemparan ketiga dan juga dapat memakai variasi lemparan sebagaimana tersebut di atas.
- Pada saat mengadakan lemparan fase ketiga dan seterusnya maka keadaan berdiri kawalo yang ada penunggangnya tidak boleh dirobah. Bila pada saat melempar arah berdiri ke Utara maka keadaan berdiri itu tidak boleh dirobah pada saat melempar batu untuk mengena/menyentuh batu yang dilempar sebelumnya.

i. **Peranannya masa kini.**

Dahulu permainan ini mempunyai peranan yang menonjol dalam kehidupan masyarakat, tetapi dewasa ini peranan tersebut telah merosot.

Informan tidak menjelaskan faktor-faktor apa yang menyebabkannya. Apakah sejak masuknya sepeda, sepeda motor dan oto-oto ke daerah tersebut, ataukah karena pengaruh dari pada kesibukan anak-anak yang telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan di dalam dan diluar sekolah.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Masyarakat pendukung sadar akan fungsi dan peranan permainan ini.

Aspek sosial : Permainan ini dilaksanakan di luar rumah oleh beberapa anak. Menimbulkan kerja sama yang baik dari tiap kelompok. Dan tiap peserta harus mentaati peraturan permainan.

Aspek pendidikan : Mendidik tiap peserta untuk bertanggung jawab dan melaksanakan kerja sama melatih ketahanan fisik dan mental serta jiwa sportivitas dan kejujuran apalagi permainan ini selalu diakhiri dengan perasaan kalah atau menang.

Aspek ekonomi : Permainan ini tidak memerlukan biaya karena sasaran dan perlengkapannya memakai alam sekitar. Selain itu pula mempunyai fungsi dan peranan pada aspek rekreatif sebagai hiburan bagi anak-anak untuk mengisi waktu terluang.

14. MOKOROYO

a. **Nama permainan :**

Mokoroyo adalah permainan kelereng yang dimainkan anak-anak diwaktu senggang. Sangat disayangkan sulit untuk mencari padanan katanya dalam bahasa Indonesia.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini diadakan dalam berbagai kesempatan, terutama dalam mengisi waktu senggang sesudah selesai bekerja disiang dan sore hari. Permainan ini sering dilakukan setelah selesai pesta perkawinan, sunatan dan gunting rambut, dimana banyak terkumpul kaum kerabat, tetangga bersama anak-anaknya.

Permainan ini bersifat musiman yang penyelenggaraannya bisa tersendiri dan tidak mutlak terikat dengan peristiwa sosial tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mokoroyo* tidak terbatas pada anak-anak lapisan sosial tertentu tetapi dimainkan oleh anak-anak pada umumnya, terutama pada anak-anak yang hidup di daerah pedesaan.

Dapat dimainkan sewaktu-waktu, umumnya yang dijadikan arena permainan adalah halaman rumah atau di bawah pohon yang rindang serta rata tanahnya. Materi dan perlengkapannya sangat sederhana maka penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut keterangan beberapa informan yang berumur 50-70 tahun, permainan ini sudah dikenal sejak mereka masih kanak-kanak, juga diketahui oleh orang tua sebelumnya.

Dalam proses perkembangannya permainan *mokoroyo* mengalami sedikit perbedaan dengan 30-40 tahun yang lalu.
Dari segi materi permainan sudah berbeda dengan sekarang, dulu alat permainan bukan kelereng, melainkan biji buah *tiladu* (pohon sejenis palma yang buahnya berbentuk bundar, warna hitam dan licin) dan *tombili* (sejenis kerang warna keabu-abuan bentuknya lebih kecil dari kelereng). Lama kelamaan alat ini berganti dengan kelereng porsolen yang disebut *polingo* atau *kanike bolinggo.* Kemudian yang nampak sekarang dimainkan anak-anak, adalah kelereng yang terbuat dari kaca dan terdiri dari bermacam-macam warna. Sering juga dijumpai permainan *mokoroyo* dengan alat permainan karet mainan *(tangi)* yang disebut *mokoroyo lotangi.*

Pemakaian istilah dalam setiap peraturan permainan sudah jarang dikenal anak-anak misalnya istilah *moduwa* untuk tembakan yang mengenai 2 buki kelereng sekaligus.

e. **Peserta/pemain.**

Jumlah pemain paling sedikit dua orang dan paling banyak 4 orang (berpasangan). Usia dan jenis kelamin tidak terbatas. Pemain pada umumnya anak-anak, sering juga dijumpai anak-anak wanita memainkannya. Tidak terdapat pengelompokan pemain sesuai dengan status sosial. Semua orang boleh memainkannya dan penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

f. **Perlengkapan/peralatan.**

Alat-alat yang digunakan dalam permainan *mokoroyo* adalah sejumlah kelereng dan sebuah kelereng yang dijadikan inti permainan yang disebut *gaso (gaco).* Pada permainan *mokoroyo* yang memakai *tombili* maka

biasanya untuk *gaso* dipilih sebuah *tombili* ukuran besar dari tombili taruhan. Tombili ini diberi hiasan bintik-bintik dengan paku kecil yang dipanaskan.

Iringan permainan tidak ada.

g. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan dimulai maka dibuatlah denah permainan di atas tanah yang rata dan ditempat teduh.

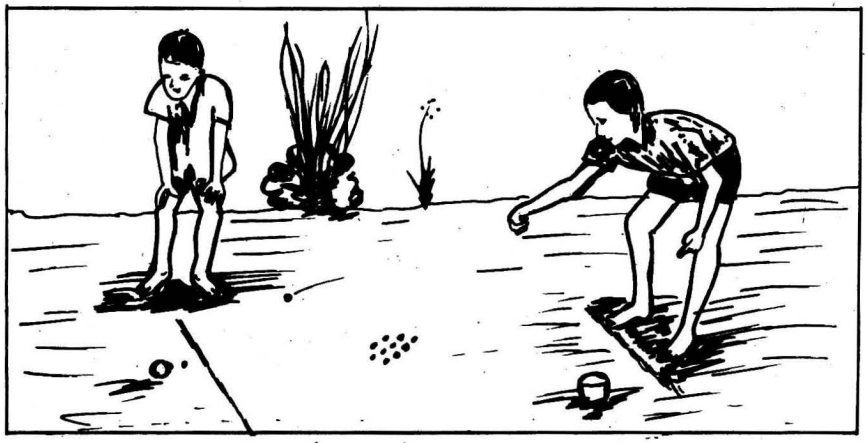
Permainan *mokoroyo* ada dua macam :

1. Permainan yang mempergunakan gaso dan dua buah kelereng sebagai inti permainan. Cara ini adalah cara yang umum dipakai.
2. Yang mempergunakan gaso dan semua taruhan dimainkan. Jumlah taruhan 3 sampai 10 biji.

Berikut ini akan diuraikan jalannya permainan dari dua orang anak A dan B (umur 9 dan 10 tahun). Dalam permainan ini A dan B mempergunakan cara pertama *gaso* sebagai inti permainan dan dua buah kelereng yang menjadi sasaran permainan yang selanjutnya akan disebut kelereng X dan kelereng Y.

Mula-mula A dan B menentukan taruhan masing-masing yaitu sebanyak 5 buah, sehingga jumlah taruhan menjadi 10 buah. Dari jumlah ini diambil 2 buah untuk dimainkan. Masing-masing memegang 1 buah gaso.

Permainan pertama disebut *mokuru/mongukuru* (mengukur jarak). A dan B bersuten dan ternyata B yang menang. B berdiri digaris *bubu'a* dan dengan hati-hati melemparkan gasonya dengan sasaran lubang *(huwango/poro)* dan ternyata kelereng B jatuh disekitar lubang jarak 9 Cm dari lubang. A melemparkan kelerengnya dan ternyata jatuh pada jarak 5 Cm dari lubang.



MOKOROYO

Menurut aturan permainan kelereng yang jatuh lebih dekat pada lubang yang pertama kali *modelo* (memainkan). A mengambil kelereng dua buah (X dan Y) kemudian melemparkan kedua-duanya dengan jalan menggelindingkannya. Ternyata kelereng jatuh tepat di atas garis batas *(pilito)* sedangkan kelereng Y jatuh dekat lubang. Permainan diulangi karena ternyata ada satu kelereng yang jatuh tepat di atas garis batas *pilito).*
Lemparan kedua posisi kelereng menjadi sebagai berikut:
A melemparkan gasonya dengan sasaran kelereng X dan ternyata mengena sehingga A menang *lo'ohama).*

Permainan dilanjutkan A dan B melemparkan *gaso* untuk mengukur jarak, sasaran utama adalah lubang, karena selain untuk mengukur jarak, juga pemain yang gasonya waktu dilemparkan terisi dilubang maka ia yang menang. Pada lemparan ini ternyata gaso A terisi dilubang sehingga A menang tanpa memainkan kelereng X dan Y. Permainan diulang lagi dengan taruhan masing-masing 5 buah. A melemparkan kelereng X dan Y kemudian membidikkan gasonya dan ternyata gaso A mengena kedua biji kelereng X dan Y. Hal yang demikian ini menyebabkan terjadi pergantian pemain. Dilanjutkan oleh B, B melemparkan kelereng X dan Y, kelereng Y jatuh dekat lubang sehingga waktu gaso dilemparkan dan mengena pada kelereng Y menyebabkan kelereng Y masuk ke lubang. Keadaan yang demikian ini disebut *loduwa* (permainan double).
Terjadi pergantian pemain, A melemparkan kelereng X dan Y. Pada waktu gaso dilemparkan kena pada kelereng X dan Y dan gaso ternyata terlempar mundur dan keluar dari garis batas. Keadaan ini disebut *motiga.*

B melanjutkan permainan dengan melemparkan kelereng X dan Y. Pada waktu gaso dilemparkan ternyata kena pada kelereng X dan Y. Akibat lemparan ini kelereng X terisi di lubang dan kelereng Y terlempar keluar garis batas. Keadaan ini disebut *moempat.* Demikian seterusnya permainan berlangsung terus, sampai salah satu pemain kehabisan kelereng karena kalah.

Kesimpulan :

1. Pemain dinyatakan menang apabila:
   a. Pada waktu lemparan *mokuru* gaso langsung terisi dilubang.
   b. Gaso mengena salah satu kelereng yang menjadi sasaran permainan.
   c. *Mo'ampat :* gaso mengena kedua kelereng sasaran permainan kemudian satu kelereng masuk kelubang dan satu keluar garis batas.
2. Pergantian pemain terjadi apabila terjadi situasi yang disebut moduwa, motiga dan gaso tidak mengena sasaran.

h. **Peranannya masa kini.**

Peranan permainan *mokoroyo* adalah pengisi waktu-waktu senggang. Di samping itu juga merupakan latihan ketrampilan dan ketelitian. Dibandingkan dengan pada waktu lampau permainan mokoroyo mengalami kemerosotan, karena adanya pengaruh permainan dari luar yang materi permainannya lebih menarik. Namun demikian sampai saat ini masih dijumpai, terutama di daerah pedesaan.

i. **Tanggapan masyarakat.**

Permainan mokoroyo pada akhir-akhir ini materinya kadang-kadang diganti dengan karet mainan *(tangi).* Selain unsur rekreatif, juga unsur kompetitif dan ketrampilan terkandung di dalamnya. Bagi anak-anak permainan ini lebih bersifat permainan untuk mencari keuntungan atau untuk mencapai kemenangan.

Setiap anak yang selalu dapat memenangkan permainan akan memperoleh semacam penghargaan berupa disenangi teman-temannya, dikagumi karena kebolehannya, sehingga lebih mudah baginya mengumpulkan teman-teman sebayanya.

Sebaliknya bila setiap anak yang selalu bermain dengan tipu muslihat untuk memperoleh kemenangan, kurang disenangi malahan akan dihindarkan oleh teman-teman sebaya dalam permainan-permainan yang lain.

15. MOKINDONGAN

a. **Nama Permainan :**

Pengertian *mokindongan* adalah berputar-putar. Maksud daripada berputar-putar ialah suatu benda/alat permainan yang terbuat dari pada *bulu tui* (bambu kecil), sepotong tempurung dan benang sebagai alat penariknya sehingga permainan ini dapat menghasilkan putaran-putaran yang bolak-balik.

Jadi permainan *mokindongan* adalah permainan daripada bambu yang bisa berputar-putar sesuai dengan selera sipemainnya.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini merupakan permainan musiman yang biasanya muncul pada saat-saat padi di sawah mulai membunting, tepatnya waktu itu anak-anak banyak yang turun ke sawah selesainya dari sekolah untuk menjaga burung-burung yang akan turun mengisap/memakan padi yang sedang berbuah/membunting itu.

Alat mokindongan ini mereka buat untuk digunakan menjaga padi, karena apabila *kindongan* ini ditarik talinya maka alat ini akan berputar-putar dan menghasilkan bunyi yang gaduh kedengarannya, sehingga bila ada burung-burung yang ingin turun memakan/mengisap padi, mereka akan segera lari terbang kembali lantaran ketakutan mendengar suara-suara yang bising atau gaduh itu.

Jadi pelaksanaan dari pada permainan ini tidak terikat oleh satu peristiwa tertentu, hanya apabila musim menjaga padi pada saat itulah ramainya anak-anak membuat alat permainan ini, selain dijadikan permainan punya faedah lainnya yaitu untuk mengusir burung-burung kecil yang ingin memakan padi.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mokindongan* dimainkan oleh anak-anak laki-laki dari semua kelompok sosial yang ada dalam masyarakat pendukungnya, dan pelaksanaan permainan ini pertama-tama pada waktu dahulu dilakukan di telaga-telaga/di sawah-sawah.

Permainan ini erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat pedesaan yang sebagian besarnya adalah terdiri atas petani-petani dan kehidupannya tergantung dari pada hasil pertaniannya. Maka muncul kreasi dari pada mereka membuat alat yang kira-kira bisa bermanfaat, sebagai alat bantu untuk mengusir burung pada waktu menjaga padi di sawah.

Dari alat bantu sebagai teman menjaga padi di sawah, kemudian berkembang menjadi alat permainan anak-anak yang cukup menarik bunyinya, yang sampai saat ini masih dimainkan walaupun tidak pada waktu musim padi menguning.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Sebagaimana telah dikemukakan di atas bahwa permainan *mokindongan* ini adalah merupakan alat bantu sebagai teman dikala menjaga/menunggu padi yang sedang menguning agar jangan dimakan oleh burung-burung. Kemudian alat bunyi-bunyian ini berkembang sebagai suatu permainan yang menarik dari pada anak-anak sebagai pengisi waktu senggang mereka.

Dalam perkembangannya, permainan ini tumbuh dikalangan masyarakat pedesaan yang mata pencahariannya bertani. Sehingga muncullah kreasi-kreasi yang sederhana yang dapat membantu/menolong untuk penghematan tenaga yang akan dikeluarkan secara berlebihan apabila tiada menggunakan akal.

Demikianlah permainan *mokindongan* ini masih terus berkembang hingga kini dibeberapa desa di daerah Bolaang Mongondow.

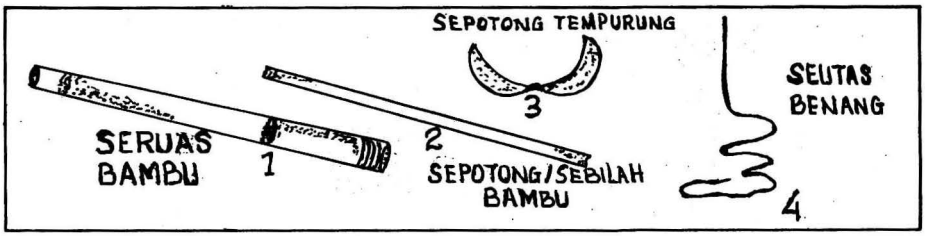
e. **Peserta/pelaku permainan.**

Permainan ini didominasi oleh anak-anak laki-laki, karena agak sukar bagi anak-anak wanita untuk membuat alat permainannya.

Jumlah pesertanya 3-9 orang anak yang berumur antara 6-13 tahun. Permainan ini dapat dimainkan oleh perorangan dan bisa pula berkelompok, tetapi setiap kelompoknya harus sama banyak, sebab akan dihitung point-nya setiap permainannya kemudian dikumpulkan bersama jika dimainkan secara berkelompok.

f. **Peralatan/perkengkapan permainan.**

Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah seruas bulu/bambu kecil, sepotong tempurung, sepotong bambu, seutas benang haag sebagai alat untuk menarik potongan bambu yang berada di dalam seruas bambu kecil tadi.



g. **Jalannya permainan.**

Pertama-tama anak-anak mencari/menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan, sesudah alat-alat itu tersedia mulailah mereka membuat alat permainan ini yang pertama dikerjakan mereka menyiapkan/memotong seruas bulu tui yang kering dan pada bagian bawahnya harus ada bukunya, maksud dari pada buku ini yaitu untuk menahan sepotong bambu yang lebih kecil dan dikerat sapai menjadi bulat dimasukkan ke dalam bambu kecil tadi. Potongan bambu yang dikerat hingga menjadi bulat tadi pada bagian ujungnya sepanjang 3 Cm dikerat sedikit lagi agar lebih kecil dari bagian lainnya. Kemudian dimasukkan sepotong tempurung yang bentuknya seperti bulan sabit dan pada bagian tengah tempurung dilubangi sebesar bulatan bambu tadi. Setelah tempurung itu dimasukkan ke dalam potongan bambu tadi, maka bagian atas dari pada bambu tersebut dibelah dua; dan pada bagian belahan ini disisipi sepotong bambu kecil yang berbentuk segi tiga, gunanya untuk menahan supaya tempurung itu tidak mudah terlepas/keluar dari potongan bambu tadi.

Kemudian pada bagian tengah diikatkan seutas tali yang panjangnya kira-kira 60 Cm, dan manfaat dari pada tali ini untuk menarik potongan bambu yang berada dalam *bulu tui*/bambu kecil agar dapat berputar-putar. Tetapi sebelumnya bagian tengah dari pada *bulu tui*/bambu kecil dibuat lubang segi empat sebagai tempat keluarnya benang.

Sesudah alat permainan ini selesai dibentuk/dikerjakan, maka anak-anak yang akan bermain melakukan suten terlebih dahulu, dan siapa yang menang dialah yang telebih dahulu akan melaksanakan permainan dengan persyaratan, setiap tarikan tali yang bambunya terputar dengan lancar kemudian secara otomatis dapat menggulung kembali benangnya dihitung point 10.

Tetapi bila talinya hanya tergulung setengah dihitung point 5, dan cara menariknya tidak boleh terhenti-henti atau terputus-putus, seharusnya secara otomatis begitu putaran/gulungan hampir habis segera ditarik lagi. Ada yang dapat melakukan tarikan sebanyak 12 kali secara berturut-turut tanpa mengalami kesulitan berarti dapat mengumpulkan point sebanyak 120.

MAKINDONGAN

Jadi umpamanya anak-anak yang akan bermain terdiri atas A,B,C, dan bila kelompok misalnya:

si A_1, A_2, A_3 = kelompok pertama.
si B_1, B_2, B_3 = kelompok kedua.
si C_1, C_2, C_3 = kelompok ketiga.

Pertama-tama si A yang akan melakukan permainan ini dan dia bisa mengerjakannya dengan baik melaksanakan tarikan sebanyak 9 dan pada tarikan ke 10 tersebut maka ia mengumpulkan point 90, kemudian berikutnya si C akan melakukan permainan, tetapi ia hanya dapat melakukan tarikan dengan lancar sebanyak 5 x dan 2 x benangnya hanya dapat kembali tergulung setengah, kemudian tersendat maka si C sudah dapat mengumpulkan nilai 60.

Sekarang gilirannya si B untuk bermain dan dia dapat memainkannya dengan lancar dan baik melakukan tarikan sebanyak 13 kali dan pada tarikan yang ke 14 barulah tersendat, maka si B sudah dapat mengumpulkan nilai 140.

Setelah diteliti siapa diantara mereka yang lebih banyak mengumpulkan angka, dan ternyata si B yang menang karena dia yang dapat mengumpulkan point paling banyak, yakni sebanyak 140, kedua si A sebanyak 90 dan ketiga si C sebanyak 60.

Sesudah itu permainan ini diulangi lagi dari pertama dan si B lah yang terlebih dahulu akan memulai permainan, dan pada game berikut ini si B hanya dapat melakukan tarikan putaran dengan lancar 6 x dan 3 x benangnya hanya tergulung kembali sebahagian, jadi berarti si B hanya dapat mengumpulkan angka/nilai 75.

Kemudian digantikan pula oleh si A dan dalam permainan berikut ini si A bisa melakukan tarikan lancar sebanyak 7 kali dan 3 kali putaran bambu itu hanya dapat menggulung kembali benangnya setengah bagian. Jadi berarti si A dapat mengumpulkan angka sebanyak 85.

Sesudah itu digantikan pula oleh si C dan si C dalam permainannya sudah dapat menunjukkan kebolehannya, dapat melakukan tarikan sebanyak 13 kali kemudian pada tarikan yang ke 14 tersendat maka si C sudah dapat memperoleh angka sebanyak 130. Jadi pada game berikut ini ternyata si C yang paling banyak mengumpulkan angka dan si C lah yang keluar sebagai pemenang, kemudian no. 2 si A dan no.3 si B. Pada game yang ke 3 ini si C yang main pertama karena dia yang menang.

Ternyata pada permainan berikut ini si C hanya mampu melakukan tarikan putaran yang baik sebanyak 8 x dan pada tarikan putaran yang baik sebanyak 8 x dan pada tarikan yang ke 9 ia tersendat, maka ia hanya mampu mengumpulkan angka 80. Berikutnya si C digantikan oleh si A dan si A dalam melaksanakan permainannya hanya mampu melakukan tarikan

putaran dengan baik sebanyak 7 kali dan sudah dapat memperoleh angka 70.

Kemudian si B yang akan menggantikan si A bermain dan pada putaran atau game yang ke 3 ini si B kembali menunjukkan kebolehannya si B memperlihatkan kembali kemahirannya menarik tali sehingga potongan bambu yang ada tempurungnya berputar-putar dengan cepat sekali dan menghasilkan bunyi trek-ke-ke-tek-ke-tek-ke-tek-ke-tek-ke-tek yang panjang dan nyaring sebanyak 15 kali tarikan dan pada tarikan yang ke 16 tarikannya tersendat.

Jadi si B sudah dapat mengumpulkan angka sebanyak 150. Pada game yang ke 3 ini si B yang keluar sebagai pemenang kemudian yang ke 2 si C 80 dan ke 3 si A 80.

Kemudian hasil dari ketiga game ini dijumlahkan menjadi satu siapa yang dapat mengumpul angka yang paling banyak dialah yang benar-benar memenangkan permainan ini.

Kita akan melihat hasil yang telah dikumpulkan oleh si A pada game I, II, III, 90,85,70 jumlah angka seluruhnya 245. Si B sudah dapat mengumpulkan angka pada game, I, II, III 140,75,150 jumlah 365. Si C mengumpulkan angka pada game I,II,III, sebanyak 60,130,80 jumlah 270.

Setelah dilihat dari jumlah yang dapat dikumpulkan oleh masing-masing pemain pada tiga game permainan maka yang dapat mengumpulkan angka paling banyak adalah si B yaitu 365 secara otomatis si B lah yang memenangkan pertandingan. Nomor 2 adalah si C dapat mengumpulkan angka sebanyak 270, dan nomor 3 si A sudah dapat mengumpulkan angka sejumlah 245.

Dalam permainan *mokindongan* sering diadakan taruhan misalnya dengan karet mainan atau biji kelereng.

h. **Peranannya masa kini.**

Permainan ini dibeberapa desa masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak sebagaimana permainan musiman, walaupun alat permainan ini sudah tidak berfungsi lagi sebagaimana mulanya permainan itu ada yaitu sebagai alat pembantu untuk mengusir burung yang akan makan padi di sawah maupun di ladang. Apabila musimannya permainan ini maka disana sini terdengarlah bunyi trek-ke-tek-ketek-tek-ke-tek-ke-tek yang beruntung dan sambung menyambung yang dimainkan oleh anak-anak beramai-ramai pada waktu sore.

i. **Tanggapan masyarakat.**

Permainan ini disenangi oleh masyarakat pendukungnya, sebab tanpa mengeluarkan biaya anak-anak sudah dapat memiliki alat permainan ini.

Bunyi yang dihasilkan oleh permainan ini, apabila anak-anak yang memainkannya sudah terampil/pandai akan enak kedengarannya. Selain itu pula permainan ini merupakan rekreasi atau hiburan bagi anak-anak di pedesaan yang haus akan hiburan.

Tak luput pula melatih keterampilan anak-anak untuk mengerjakan sendiri alat-alat permainannya tanpa mengeluarkan uang sedikitpun.

16. MOLOLIUAN

a. **Nama permainan :**

Mololiuan asal katanya *lui* yang berarti melewati sedangkan *mololiuan* adalah saling melewati.

Mololiuan merupakan satu permainan perlombaan yang terdiri atas beberapa buah kelereng dan kulitan pohon pisang sebagai tempat untuk melaksanakan perlombaan.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini merupakan permainan musiman dari pada anak-anak sebagai pengisi waktu senggang mereka.

Pada waktu dahulu permainan ini dimainkan pada saat musimnya anak-anak bermain tanah liat hal mana tanah liat itu dibentuk berbagai macam ragamnya dan salah satu bentuk yang dibuat mereka adalah bentuk yang bulat seperti kelereng. Dan bulatan tanah liat inilah yang dipergunakan mereka untuk perlombaan itu. Akan tetapi sesudah adanya kelereng maka tanah liat ini diganti dengan buah kelereng. Jadi pada waktu musimnya permainan kelereng, saat itu pulalah permainan *mololiuan* dilaksanakan.

Pada musimnya permainan ini suasana di kampung yang biasanya tenang, menjadi ramai pada saat permainan ini dilaksanakan karena banyak anak-anak yang berkumpul untuk menyaksikan permainan ini.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mololiuan* ini merupakan kreatifitas dan perwujudan daya imaginasi dari pada anak-anak, yang berada di desa yang umumnya kurang mendapat hiburan, tetapi mereka sering mendengarkan tentang adanya pacuan kuda, dimana kuda-kuda perlombaan itu akan berlomba saling mendahului satu sama lainnya. Jadi dengan daya imaginasi mereka, mereka berkreasi mengadakan permainan ini dengan menggunakan alat-alat sederhana yang mudah didapat disekeliling mereka yaitu kulitan batang

pisang sebagai pengganti lapangan dan kelereng sebagai pengganti kudanya.

Dengan demikian secara spontan dapat memenuhi kebutuhan hiburan bagi anak-anak untuk bermain tanpa membedakan pelapisan sosial atau perbedaan kaya miskin dari pada orang tuanya masing-masing. Walaupun sebenarnya ada diantara anak-anak itu yang orang tuanya mampu untuk membelikan permainan-permainan yang berharga untuknya, tetapi permainan itu kurang dirasakan oleh si anak fungsi sosialnya dalam kehidupannya.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut informasi yang didapat dari orang-orang tua (umur rata-rata 50 tahun) bahwa permainan ini pernah dimainkan mereka pada waktu mereka masih anak-anak, sebagai pengisi waktu-waktu senggang mereka.

Alat permainannya mula-mula dibuat dari pada tanah liat yang dibentuk bulat seperti bentuk kelereng. Dalam perkembangannya alat permainan mengalami proses perubahan, pada saat masuknya kelereng diganti dengan biji-biji kelereng.

Permainan ini diasosiasikan dengan perlombaan kuda, dimana kegiatannya dikembangkan dengan pengaturan strategi kulitan-kulitan batang pisang dihubungkan satu sama lainnya secara berbelah-belah sebagai arena permainan.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Peserta permainan *mololiuan* adalah anak-anak lelaki yang berumur sekitar 7-15 tahun.

Jumlah anggotanya terbatas antara 4-7 orang dalam satu game tepergantung dari pada lebarnya kulitan batang pisang; dan permainan ini dapat dibagi dalam beberapa regu permainannya sesuai dengan beberapa banyak anak-anak yang ingin mengikuti perlombaan ini dan setiap regunya akan sama banyaknya. Diantara beberapa regu dari pemainnya akan ditunjuk salah seorang yang mereka percayai sebagai penjaga garis star.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Peralatannya terdiri atas batang pisang yang sudah dikuliti dan beberapa buah kelereng. Alat ini dibentuk dari sebatang pisang dan dipilih pohon pisang yang besar dan tinggi agar arena permainannya bisa agak lebar dan panjang. Panjang batang pisang biasanya antara 2-2½ meter dengan garis tengah sekitar 20-30 Cm tepergantung dari besarnya pohon pisang itu.

Pohon pisang itu sesudah ditebang kemudian dikuliti dan kulitan-kulitan batang pisang itu kemudian dihubungkan satu sama lainnya dibentuk berkelok-kelok sesuai persetujuan bersama.

Kemudian untuk mencapai hasil permainan yang baik maka dipilih lokasi yang agak bergunung supaya kulitan batang pisang itu dapat diatur menurun dan berliku-liku agar kelereng-kelereng yang akan dilombakan dapat meluncur dengan lancar.

g. **Jalannya permainan.**

Pertama-tama yang akan dipersiapkan adalah lokasi tempat pelaksanaan permainan, setelah lokasi didapat, maka batang pisang yang telah disiapkan untuk dijadikan arena pertandingan dan tak lupa pula persiapan buah kelereng bagi masing-masing pemainnya. Sesudah semua perlengkapan permainan tersedia dan telah diatur, maka para pemainnya sudah harus siap melaksanakan pertandingan.

Sebelum permainan dimulai mereka akan memilih salah seorang diantara mereka yang akan melepas perlombaan ini, dan seorang pula yang bukan peserta untuk bertindak sebagai wasit. Wasit ini harus menanti pada garis finish untuk melihat yang mana terlebih dahulu tiba.

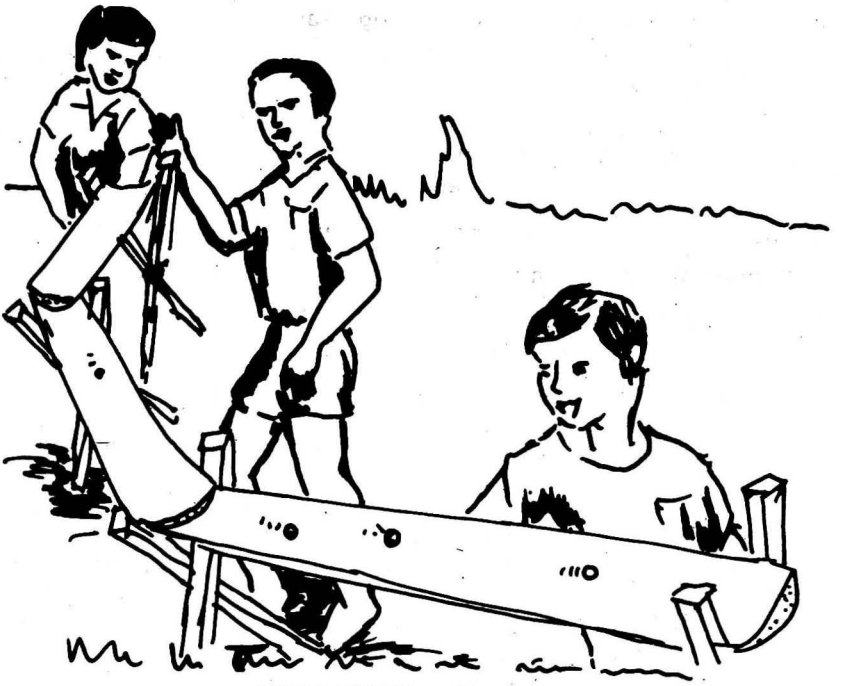
Pada waktu pelaksanaan start akan segera dimulai, masing-masing regu pemain mengutus seorang wakilnya untuk melakukan suten, untuk mencari regu mana yang akan main pertama, kemudian sesudah itu regu yang akan main pertama terdiri atas 5 orang menyerahkan kelerengnya pada salah seorang teman mereka yang akan melepas perlombaan itu, dan kelereng-kelereng ini diletakkan berjajar di atas kulitan batang pisang dan ditahan dengan sepotong bambu yang berukuran panjang 50 Cm dan tinggi 5 Cm.

Dengan disaksikan oleh para peserta, orang yang bertindak sebagai penjaga garis start menghitung 1,2,3 dan diangkatlah bambu yang menjadi penahan kelereng, maka meluncurlah kelereng-kelereng itu dengan cepatnya hingga mencapai finish.

Tetapi tidak jarang pula ada kelereng yang terlempar keluar dari batang pisang itu, karena pada waktu kelereng-kelereng itu meluncur dengan cepatnya saling bersentuhan pada bagian tikungan sehingga mengakibatkan kelereng yang lainnya terlempar keluar. Pada saat kelereng-kelereng itu meluncur anak-anak dengan ramainya berteriak-teriak menyaksikan kelereng-kelereng yang dijagoinya.

Kelereng mana yang akan pertama tiba difinish, maka anak yang mempunyai kelereng itulah yang menang dari regu ini. Untuk mengenal kelereng masing-masing, peserta menggunakan kelereng warna-warni seperti: merah, putih, biru, kuning dan hijau.

Setelah itu permainan dilanjutkan oleh regu berikutnya yang terdiri atas 5 orang pula melakukan cara start yang sama, dan tentunya ada salah seorang diantara peserta ini yang akan keluar sebagai juara.



MOLOLIUAN

Bila pesertanya terdiri atas empat atau lima regu, maka peserta yang keluar sebagai pemenang dari setiap regunya akan berlomba pula untuk mencari siapa yang akan keluar sebagai juara I, II, III.

Dalam pelaksanaan perlombaan ini masing-masing anak ada unggulannya yang akan menjagoi permainan ini, dan tidak jarang pula anak-anak berani bertaruh kelereng mana yang akan keluar sebagai pemenangnya. Anak-anak yang bertaruh bukan hanya anak-anak yang melaksanakan permainan, tetapi anak-anak yang menontonpun ikut bertaruh, biasanya anak-anak yang menonton lebih banyak dari pada anak-anak peserta permainan.

h. **Peranannya masa kini.**

Mololiuan di beberapa desa di Kabupaten Bolaang Mongondow masih diragakan sekali-sekali, walaupun tidak seperti dahulu lagi, karena di desa-desa para orang tua sudah melarang anak-anak merusak tanaman pisang, sebab tanaman ini bisa menambah penghasilan keluarga.

Permainan ini mengandung unsur-unsur rekreasi, juga aspek kompetitif dan tak ketinggalan pula unsur pendidikan karena melalui permainan ini secara tidak disadari mereka sudah mulai menggalang rasa persatuan dan kesatuan yaitu mereka dapat berkumpul dan bermain bersama-sama.

i. **Tanggapan masyarakat.**

Umumnya masyarakat di desa-desa Bolaang Mongondow memberikan reaksi positif akan permainan ini, karena dengan peralatan yang sederhana mereka sudah dapat bermain. Hanya sayangnya dewasa ini tumbuhan pisang tidak bisa dirusak semaunya, kecuali apabila pisang sudah masak, maka batangnya sudah dapat ditebang.

17. MOLUHUTO

a. **Nama permainan :**

Permainan *moluhuto* adalah permainan anak-anak daerah Gorontalo pada waktu-waktu senggang. Permainan *moluhuto* adalah permainan yang menggunakan alat permainan biji buah pinang yang sudah tua, keras dan bentuk yang sempurna.
Kata *moluhuto* dalam permainan ini adalah bermain biji pinang, *luhuto* berarti *biji pinang,* biji pinang biasa dipergunakan oleh orang tua sebagai teman sirih untuk dimakan bersama-sama dengan kapur sirih yang dalam istilah bahasa daerah Gorontalo dikenal dengan *momama* (makan sirih pinang).

Dalam permainan *moluhuto,* istilah ini berarti *mo* = melakukan sesuatu pekerjaan dalam hal ini *bermain,* dan *luhuto* adalah berarti *biji pinang.*

Arti lain dari kata *moluhuto* adalah *meluncurkan* atau menurunkan sesuatu buah dari pohonnya.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan *moluhuto* diadakan dalam berbagai kesempatan terutama dalam mengisi waktu sesudah selesai bekerja atau sesudah anak-anak pulang dari sekolah.

Permainan ini bersifat musiman yang timbul dimana-mana kemudian menghilang lagi dalam arena permainan anak-anak. Penyelenggaraannya dapat sewaktu-waktu dan tidak mutlak terikat oleh peristiwa sosial tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *moluhuto* tidak terbatas pada anak-anak dari lapisan sosial tertentu, tetapi dimainkan oleh anak-anak pada umumnya terutama pada anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan. Dapat dimainkan sewaktu-waktu, umumnya yang dijadikan arena permainan adalah halaman rumah atau dibawah pohon yang rindang dan tanahnya rata. Materi dan

perlengkapan-nya sangat sederhana dan penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut keterangan beberapa informan yang berumur 40-60 tahun, permainan ini sudah dikenal sejak mereka masih kanak-kanak dan diketahui oleh orang tua sebelumnya. Sangat disayangkan para informan tidak mengetahui lagi dengan jelas asal usul permainan ini.

Dalam proses perkembangannya, permainan *moluhuto* mengalami perobahan baik materi permainannya maupun konsekwensi kalah menang. Dari salah seorang informan yang berumur 40 tahun didapat keterangan bahwa pada mulanya alat permainan adalah dari batu-batuan yang mempunyai bentuk seperti biji buah pinang (luhuto). Namun karena agak sulit mencari bentuk batu seperti biji pinang yaitu ujung sebelah meruncing dan ujung sebelah lainnya mendatar, maka lama kelamaan diganti dengan biji pinang yang tua. Seperti diketahui bahwa biji pinang ini mudah didapat dimana-mana karena dahulu orang tua-tua di daerah Gorontalo mempunyai kebiasaan makan sirih pinang *(momama).*

Konsekwensi kalah menang dalam permainan ini kalau dahulu pemberian sanksi ditunda atau diberikan beberapa hari kemudian setelah permainan berakhir. Sekarang pemberian sanksi diberikan, begitu selesai permainan.

e. **Peserta/pemain.**

Jumlah peserta paling sedikit dua orang dan paling banyak 6 orang (berpasangan). Usia dan jenis kelamin peserta tidak terbatas, tapi umumnya dimainkan oleh anak laki-laki (umur 8-12 tahun). Sering juga dijumpai anak-anak wanita memainkannya. Para orang tua tidak senang kalau anak wanita bermain bersama-sama dengan anak laki-laki. Mereka beranggapan bahwa hal ini kurang pantas dilakukan oleh anak-anak wanita. Kalau ada anak-anak wanita yang ingin melakukan permainan ini maka mereka akan mencari teman wanita yang sebaya dan tidak bercampur dengan anak laki-laki.

f. **Perlengkapan/peralatan.**

Alat-alat yang digunakan dalam permainan *moluhuto* adalah sejumlah biji pinang (luhuto) yang tua dan keras serta mempunyai bentuk yang sempurna yaitu ujung sebelah meruncing dan ujung lainnya mendatar. Hal ini perlu agar biji pinang mudah dimainkan atau digelindingkan. Selain biji pinang juga diperlukan sejumlah lidi ukuran 15-20 Cm yang berfungsi sebagai patok *(pato'o).* Patok ini menjadi sasaran permainan dan sebagai pembatas antara wilayah/daerah permainan setiap peserta.

g. **Iringan permainan :**

Alat pengiring dalam permainan moluhuto tidak ada.

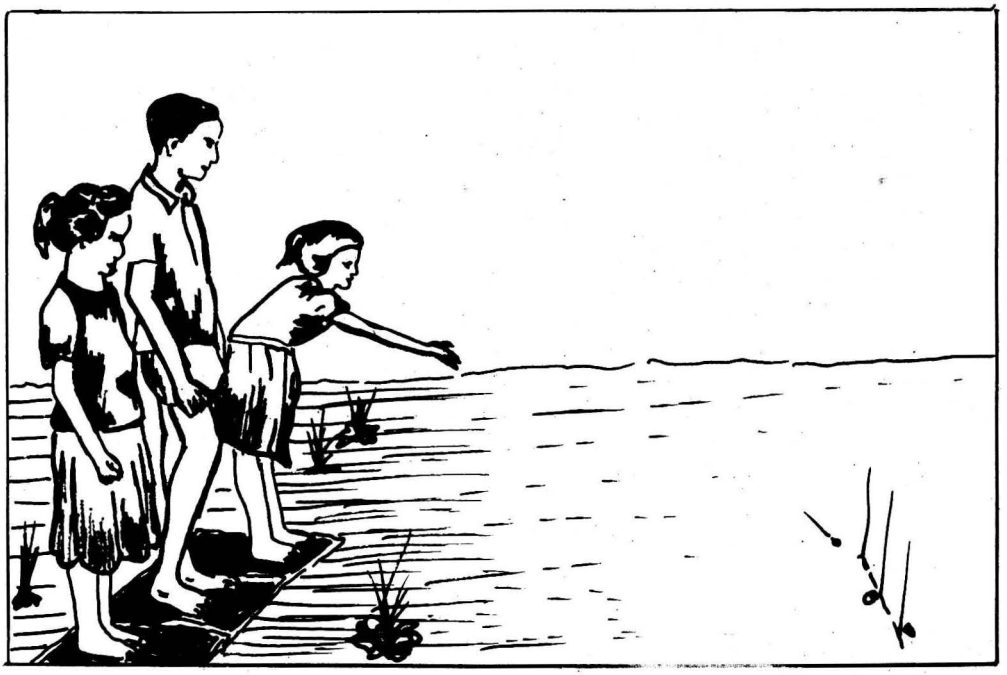
h. **Jalannya permainan.**

Sebelum permainan dimulai, dibuat denah permainan di atas tanah yang rata dan di tempat teduh. Patok *(pato'o)* yang dibuat atau disediakan sesuai dengan jumlah pemain, demikian pula jumlah biji pinang (luhuto).

Patok lidi berfungsi sebagai sasaran permainan dan pembatas wilayah permainan dari masing-masing peserta.

Pada permainan ini peserta dianggap menang apabila pada waktu biji pinang dilemparkan kearah patok, bagian ujung yang datar menghadap kepatok. Sebaliknya peserta dianggap kalah apabila biji pinang yang dilemparkan tidak menghadap ke arah patok.
Biji pinang yang menang disebut *ta'uwa* dan yang kalah disebut *montuyi.* Bagi peserta yang menderita kekalahan disebut *punai.* Perhitungan angka kemenangan adalah sebagai berikut:

- Dalam permainan yang pesertanya satu persatu (single) mendapat angka kemenangan 1.
- Permainan yang pesertanya berpasangan (2 orang) masing-masing mendapat angka kemenangan ½.



MOLUHUTO

Untuk jelasnya berikut ini akan diuraikan jalannya permainan dari peserta A, B, dan C.

Sebelum permainan dimulai telah disepakati bahwa untuk satukali permainan peserta harus 5 kali *modeehu* (melemparkan biji pinang kearah patok).

Penentuan peserta yang berhak untuk memulai permainan adalah dengan jalan bersuten *(mosute)*. Pada ronde ini yang berhak memulai permainan adalah B, kemudian A dan terakhir adalah peserta C.

B memulai permainan dengan melemparkan biji pinang kearah patok. Kali ini B tidak mendapat angka bagian yang datar dari biji pinang tidak menghadap kearah patok *(montui)*.
Giliran berikut adalah peserta A, A melakukan gerakan mode:hu tapi gagal sehingga tidak mendapat angka. Pada waktu peserta C melakukan gerakan *mode:hu,* biji pinang yang dilemparkan bagian yang datar menghadap kearah patok *(ta'uwa)* sehingga C berhasil mendapat angka kemenangan 1. Demikian seterusnya ronde pertama berakhir dengan kemenangan A (angka 3), nomor dua adalah peserta C (angka 2), dan nomor tiga adalah peserta B (angka 0).

Menurut aturan permainan yang berhak meneruskan permainan hanyalah peserta yang mendapat nomor 1 dan 2, sedangkan yang jatuh nomor 3 dianggap gugur *(punai)*.

Pada ronde berikutnya yang berhak bermain peserta A dan C sedangkan peserta C dianggap *punai* (gugur). Apabila pada ronde kedua ternyata A menang, maka permainan dilanjutkan dengan ronde ketiga, peserta masih tetap A dan C. Pada ronde ketiga ini apabila A menang maka A berhak diangkat menjadi pemimpin dan berhak mendapat gelar *Ta'uwa* (Kepala). Tapi seandainya pada ronde kedua peserta A kalah maka permainan dimulai lagi dengan ronde yang baru dengan mengikut sertakan peserta yang kalah (peserta B). Seorang peserta diangkat jadi *Ta'uwa* apabila berturut-turut 3 kali dapat memenangkan pertandingan.

Pada permainan berpasangan perhitungan angka agak berbeda. Misalnya pasangan peserta A dan B melakukan gerakan *mode:hu,* peserta A menang sedangkan peserta B gagal maka pasangan ini tidak mendapat angka. Kemudian pasangan peserta C dan D melakukan gerakan *mode:hu,* apabila peserta C menang dan demikian pula peserta D, maka pasangan ini mendapat angka kemenangan 1 (½ + ½). Demikian seterusnya permainan dilanjutkan sampai 5 kali ronde. Pasangan peserta yang kalah (nomor tiga) tidak berhak untuk ikut pada ronde berikutnya.

Konsekwensi kalah menang.

Yang menang dalam permainan ini adalah peserta yang dapat memenangkan permainan 3 kali berturut-turut. Peserta yang menang diangkat menjadi *Tauwa* dan berhak mengambil seluruh alat permainan (biji pinang dan lidi) serta berkuasa dalam hal penggunaan lapangan atau arena permainan. Tidak diperkenankan siapa saja yang menggunakan arena permainan tanpa izin dari *Ta'uwa,* demikian juga lanjutan permainan ditentukan oleh *Ta'uwa.* Sebaliknya peserta yang kalah tidak diperkenankan bermain *luhuto* dengan orang lain atau anak-anak lain. Larangan untuk bermain dengan anak-anak lain tergantung dari lamanya penentuan permainan lanjutan. Biasanya permainan dilanjutkan pada besok harinya dan paling lama 2 hari kemudian.

Seorang *Ta'uwa* bisa dicabut haknya apabila melanggar ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak menepati janji atau tidak datang pada saat permainan dilanjutkan.
2. Terlambat tiba di tempat permainan atau didahului oleh peserta lainnya.

Apabila hal ini terjadi maka semua alat permainan dan haknya sebagai *Ta'uwa* dicabut, alat permainan diserahkan kembali kepada peserta masing-masing.

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan *luhuto* akhir-akhir ini sudah jarang dimainkan, kecuali di daerah-daerah pedesaan. Dibandingkan dengan waktu yang lampau peranannya dalam kehidupan sehari-hari sudah agak berkurang. Salah satu penyebabnya adalah makin berkurangnya biji pinang, disebabkan karena makin berkurangnya kebutuhan biji pinang, dibandingkan dengan pada masa yang lampau dimana pada umumnya orang tua-tua pemakan sirih pinang *(hipomamawa).* Dengan demikian anak-anak sangat mudah mendapatkan biji pinang yang dapat dijumpai pada setiap rumah penduduk sebagai bahan pelengkap, sirih, kapur dan tembakau.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Dari kalangan orang tua-tua sangat menyayangkan permainan ini sudah jarang dijumpai dalam arena permainan anak-anak. Selain dari unsur rekreatif dan kompetitif yang jelas terkandung dalam permainan ini, juga pendidikan sangat menonjol dalam permainan ini Para informan yang berpendidikan, cukup menilai bahwa konsekwensi kalah menang dalam permainan *moluhuto* sangat penting sebagai alat pendidikan terutama dari segi kepemimpinan. Dalam hal ini seorang yang menang dan diangkat jadi *Ta'uwa* (Kepala) tidak boleh berbuat sesuka hati walaupun dia mempunyai hak-hak tertentu. Apabila Ta'uwa bersalah peserta lain yang kalah berhak memecat dan mecabut hak-haknya sebagai Ta'uwa.

Hal tersebut diatas sangat sesuai dengan salah satu sistem pemerintahan masyarakat Gorontalo. Seorang raja berkuasa penuh atas seluruh kerajaan beserta isinya, namun tidak berarti raja boleh berbuat semena-mena. Salah satu *tuja'i* (syair) yang berisi nasihat yang diucapkan oleh *batebate* (pemangku adat) pada waktu penobatan seorang raja antara lain berbunyi: *"Huta, dupoto, taluhu, tawu lo'ito Eya" "Bodila pe'i poluli liyo hilawo"*. Yang pengertiannya adalah: "Tanah, angin, air, dan orang/penduduk adalah kepunyaan Tuanku (raja), akan tetapi tidak untuk dibuat sekehendak hati.

18. MONONAKOAN

a. **Nama permainan Mononakoan :**

Mononakoan asal katanya *nako* yang berarti saya punya Mononakoan artinya *mencari kepunyaan saya.*

Dalam permainan *mononakoan* ada dua orang anak yang akan mencoba mencari barang-barang mereka, setelah ditanya kesana-sini tiada ada yang mengakui kepunyaan mereka, maka terpaksa mereka mengambil kembali dengan kekerasan benda-benda mereka.

b **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan *mononakoan* biasanya diselenggarakan oleh anak-anak pada waktu senggang sebagai pengisi waktu mereka. Yaitu dikala jam-jam bersenang di sekolah dan sore hari di rumah.

Bila dilihat sekilas lintas permainan ini hanya merupakan rekreasi atau hiburan bagi anak-anak tetapi setelah diteliti lebih jauh nampaklah dalam permainan ini unsur pendidikannya, selain berfungsi sosial sebagai tempat pergaulan dari pada anak-anak sehari-hari.

Permainan ini tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu maupun tingkatan kelas dalam masyarakat pendukungnya.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mononakoan* dilaksanakan oleh anak-anak dari semua kelompok sosial yang ada dalam masyarakat pendukungnya, dan pelaksanaan permainan ini dilakukan di halaman-halaman rumah yang agak luas. Sebab biasanya diikuti oleh anak-anak yang jumlahnya banyak.

Pada waktu-waktu senggang anak-anak biasanya berkumpul untuk bermain bersama. Karena kesederhanaan aturan permainannya dan tanpa menggunakan perlengkapan yang susah didapat, mengakibatkan permainan ini digemari oleh anak-anak. Terutama pula permainan ini cepat

menyebar, sebab tidak hanya dimonopoli oleh kelompok sosial tertentu, sifat dari pada permainan ini terutama merupakan rekreasi yang sehat bagi anak-anak dalam pergaulannya sehari-hari.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Menurut informasi yang didapat bahwa permainan ini sudah ada sejak beberapa generasi yang lampau. Ketika itu waktu dari pada anak-anak masih banyak yang lowong, karena tidak semua anak-anak yang dapat duduk dibangku sekolah dan kalaupun ada hanya sampai kelas 3.

Pada waktu dahulu orang-orang tua tidak banyak membatasi kegiatan dari anak-anak karena sesudah mereka selesai bekerja membantu pekerjaan orang tua, anak-anak tidak diharuskan seperti sekarang ini untuk mengulang pelajaran yang didapat di sekolah, karena pada waktu itu anak-anak tidak banyak yang bersekolah, jadi waktu senggangnya dimanfaatkan untuk kegiatan bermain/rekreasi.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Mononakoan dimainkan oleh anak-anak wanita dan pria yang berumur antara 6-13 tahun dan jumlah pesertanya antara 8-20 orang anak. Dalam pelaksanaan permainan ini mereka bisa bercampur yaitu pria dan wanita dapat main bersama-sama tanpa mengurangi hak dan kewajibannya masing-masing yaitu saling menghormati.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Arena permainan ini adalah halaman rumah yang cukup luas dan beberapa jenis tumbuhan sebagai pengganti sirih, pinang, tembakau, kapur sirih. Misalnya mereka mengambil daun pisang dan beberapa jenis bunga-bungaan yang akan diletakkan di atas tanah. Benda-benda ini melambangkan barang-barang yang akan diminta oleh yang empunya.

g. **Iringan permainan.**

Iringan permainan tidak ada selain dialog antara peserta permainan yang berada diluar lingkaran dan anak-anak yang sedang membentuk lingkaran. Dialog itu ialah: "Ogayaipa mama'an, ogoyaipa insilan, ogoyaipa in labaku" Dan dijawab: "Diya"

h. **Jalannya permainan.**

Pertama-tama mereka bersepakat berapa banyak yang akan ikut dalam permainan ini, sesudah itu barulah mereka menentukan aturan permainannya dan sama-sama suten. Yang kalah (2 orang) akan berada di luar lingkaran sebagai pencari barang kepunyaan mereka yang hilang. Anak-anak yang lain menyiapkan sepotong daun pisang diletakkan di atas tanah, di atas daun pisang ini disimpan beberapa jenis daun dan bunga-bungaan.

Anak-anak yang berjumlah sekitar 14 orang membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan satu sama lainnya mengelilingi dedaunan dan bunga-bungaan yang mereka telah siapkan sebelumnya. Di luar lingkaran berada 2 orang anak sebagai peserta yang kalah suten dan yang berusaha untuk mendapatkan "barang-barang mereka" yang berada dalam lingkaran. Kedua anak ini kemudian berjalan berlawanan arah mengitari lingkaran sambil berkata kepada anak-anak yang sedang membentuk lingkaran: "Ogoyaipa o'buyu" (berikan kami sirih), yang dijawab serentak oleh anak-anak yang sedang membentuk lingkaran: "diya" (tidak ada)

Sambil berjalan mengelilingi lingkaran kembali, kedua anak ini mengatakan "ogoyaipa mama'an" (berikan kami pinang, yang dijawab secara serentak "diya". Sambil berjalan terus kedua anak ini berkata "ogoyaipa insilon" (berikan kami kapur), yang dijawab "diya' (tidak ada). Kedua anak masih meminta terus tetapi dijawab "diya'

Setelah selesai kedua anak ini meminta terus dengan cara baik-baik kepunyaan mereka dan sepotong atau sebuah pun tidak diberikan, pada saat anak-anak yang sedang membentuk lingkaran lengah, kedua anak ini masuk menerobos ke dalam lingkaran merebut semua benda-benda yang berada di dalamnya dan sesudah itu mereka berusaha untuk menerobos keluar.

MONONAKOAN

Jika salah seorang diantaranya tertangkap sebelum memasuki garis lingkaran yang sudah disiapkan sebelumnya maka keduanya akan mendapatkan angka 50, atau jika keduanya tertangkap, semua benda-benda itu tidak dapat diambil kembali. Dan pada ronde ini 2 orang anak tersebut tidak mendapat angka. Tetapi apabila kedua-duanya cepat memasuki garis lingkaran, maka keduanya akan mendapat angka 100.
Bagi peserta yang tidak mendapat angka akan diteriaki oleh teman-temannya: "tolor, tolor (telur)".

Permainan dilanjutkan kembali dengan memilih 2 orang anak yang menjadi pencari barang. Pemilihan ini diadakan dengan jalan suten. Bagi peserta yang sudah selesai menjadi pencari barang, akan bergabung kembali dengan membentuk lingkaran dengan teman-teman yang lain.

Demikianlah permainan berlangsung sampai semua peserta mendapat giliran semua. Setelah selesai permainan mereka menghitung angka-angka yang mereka peroleh. Bagi peserta yang mendapat angka paling sedikit dinyatakan kalah. Mereka membentuk lingkaran, peserta yang kalah (sering lebih dari 2 orang), masuk dalam lingkaran. Sambil melompat-lompat peserta yang menang menuding peserta yang kalah dan berteriak: "Tolor, tolor", yang artinya telur atau *nol.*

Demikian permainan berlangsung sampai mereka merasa capai dan puas. Bagi peserta yang kalah merasa penasaran diteriaki teman-temannya sehingga selalu berusaha untuk mendapat angka 100.

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan ini masih dikenal oleh anak-anak di daerah pedesaan Bolaang Mongondow, walaupun tidak semeriah dahulu. Sampai saat ini permainan momonakoan masih digemari, hal ini disebabkan oleh persyaratan atau aturan permainan yang rumit, serta peralatan permainan yang mudah didapat dilingkungan alamnya.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Umumnya masyarakat menilai bahwa permainan ini mengandung unsur pendidikan. Anak-anak dilatih agar jangan mengambil hak orang lain, dan mengerti hak dan kewajiban terhadap sesama manusia. Selain unsur pendidikan, unsur kreasi terkandung dalam permainan momonakoan.

19. MONOMOING

a. **Nama permainan :**

Monomoing berasal dari kata *tomoing* dan makna dari pada perangkat kata ini yaitu *loreng,* nama sejenis alat penangkap ikan yang biasa dipakai di sungai.

Penamaan ini langsung dapat dipakai oleh masyarakat Bolaang Mongondo terutama masyarakat yang berdiam di sekitar aliran sungai yang agak besar.

Maksud dari pada permainan *monomoing* yaitu membuat alat *tomoing* (loreng) dalam bentuk mini untuk dijadikan alat permainan penangkap ikan pura atau tidak sungguhan.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Apabila musim hujan tiba kita dapat melihat anak-anak begitu riang dan ramai mandi-mandi di hujan, sambil mereka mandi-mandi mereka melakukan permainan ini.

Biasanya diikuti oleh anak-anak laki-laki sekitar 5-10 orang anak, dan alat permainannya ditempatkan pada selokan-selokan jalan atau pada tempat yang mendapatkan aliran air hujan yang cukup banyak. Adegan-adegan seperti ini hanya dapat dilihat pada waktu musim penghujan berlaku dimana selokan-selokan masih terdapat air yang mengalir.

Bila musim kemarau tiba, kita tidak akan melihat anak-anak memainkan permainan ini karena disana-sini kering tidak terdapat air yang mengalir kecuali di sungai-sungai.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Kehidupan anak-anak di pedesaan pada umumnya orang tua kurang mampu menyediakan/membeli permainan yang dijual di toko-toko, sebab itu anak-anak di pedesaan lebih banyak kreasinya menciptakan/menyontoh apa-apa sebenarnya yang dilakukan oleh orang tuanya dengan menggunakan peralatan yang sederhana dan mudah didapat dari seputar lingkungannya.

Anak-anak di pedesaan walaupun masih kecil seringkali sudah diharapan oleh orang tua untuk membantu pekerjaan. Kadang-kadang anak-anak ditugaskan untuk pergi ke sungai untuk melihat ikan hasil jebakan ayahnya dengan menggunakan alat *tomoing* (loreng).

Dengan demikian tumbuh dalam benak anak-anak suatu kreasi untuk meniru apa yang dikerjakan oleh orang tuanya dalam bentuk permainan. Tentu saja tidak tumbuh pada semua anak-anak gagasan ini tetapi salah

seorang diantaranya yang kemudian dicoba untuk membuatnya dan setelah berhasil barulah mewujudkan suatu permainan tanpa mengeluarkan biaya, sebab dengan potongan-potongan sisa-sisa bambu atau menggunakan ranting-ranting dari pada pohon alat ini sudah dapat dibentuk.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa permainan *monomoing* itu sebenarnya merupakan perwujudan daripada kreasi anak-anak meniru pekerjaan orang tua dalam melakukan penangkapan ikan dikuala (sungai).

Di dalam pelaksanaan permainan ini anak-anak laki-laki memperlihatkan unsur-unsur kompetisi, siapa yang lebih terampil membuat alat ini, karena apabila alat permainan ini tidak dibuat dengan baik maka pada saat dilanda dengan aliran air yang deras alat permainan ini akan rusak terbawa air dan tidak akan mendapatkan hasil.

Demikianlah permainan ini pertama-tama berkembang dikalangan anak-anak yang hidup disekitar tepi sungai yang besar, dengan meniru pekerjaan orang tua mereka terwujudlah permainan ini, kemudian diikuti oleh anak-anak di desa-desa sekitarnya.

Permainan ini ramai dimainkan oleh anak-anak pada waktu musim penghujan atau beberapa waktu setelah musim hujan berlaku dimana aliran-aliran selokan masih deras mengalir membawa sisa-sisa air hujan dari pegunungan.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Peserta pemain ini terdiri atas anak-anak pria yang berumur sekitar 7-13 tahun dan biasanya diikuti oleh sekitar 10 orang anak. Anak-anak wanita kurang pantas memainkan permainan *monomoing* karena permainan ini dianggap hanya untuk pria dilihat dari segi hubungannya dengan mata pencaharian penduduk sebagai penangkap ikan.

Permainan ini bisa dimainkan berpasangan dan dapat juga berkelompok, bila banyak anak yang terkumpul pada waktu bermain di hujan.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah beberapa potongan bambu yang berukuran sekitar 70 Cm, patahan ranting/cabang kayu yang berukuran panjang sekitar 1 ½ meter dan bergaris tengah sekitar 5-7 Cm, daun pisang dan beberapa buah batu. Maksud dari pada batu-batu ini adalah untuk meninggikan bagian depan dari pada bambu-bambu yang akan dijadikan alat *tomoing.*

Kegunaan daun pisang untuk mengarahkan air supaya masuk kejalur alat *tomoing/lereng* yang akan menampung ikan nantinya.

g. **Jalannya permainan.**

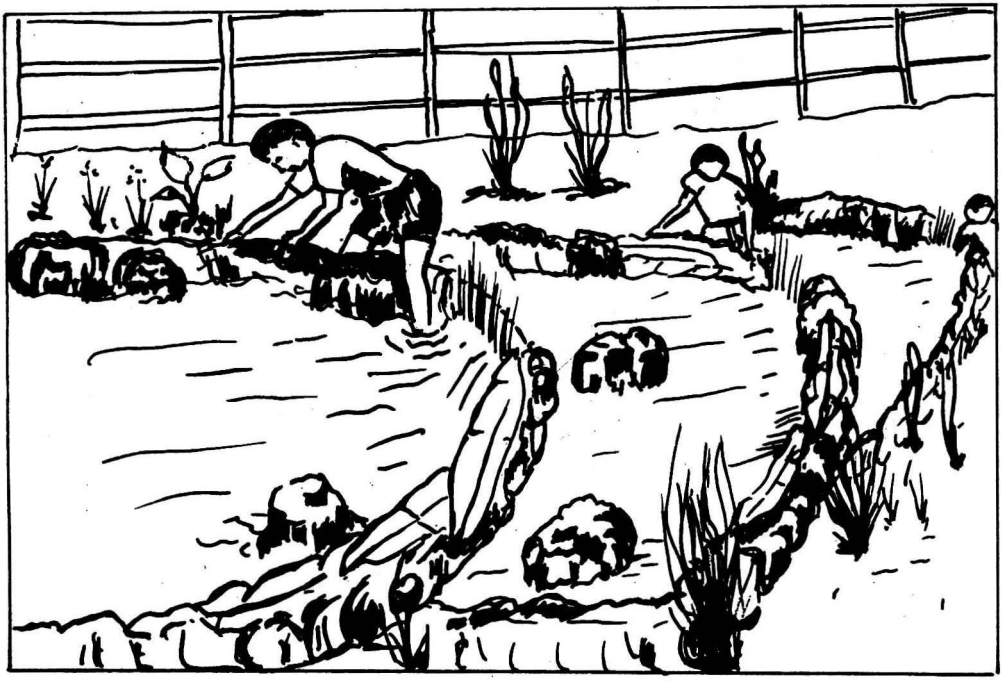
Pekerjaan pertama yang akan dilakukan oleh anak-anak adalah mencari bambu, kemudian dibelah menjadi 6 bagian dan dipotong kira-kira 70 Cm panjangnya.

Kalau seandainya tidak ada bambu maka mereka mengambil cabang-cabang kayu kecil sebagai penggantinya. Setelah itu mereka mencari pula bambu atau cabang kayu yang berukuran panjang kira-kira 1 ½ meter 2 potong dan bambu ini tidak dibelah tetap utuh.

Apabila bahan-bahan ini sudah ada, barulah mereka mencari batu-batu atau sepotong kayu yang panjangnya kira-kira ½ meter 1 potong. Kemudian sesudah anak-anak dapat mengumpulkan alat-alatnya masing-masing, maka mereka mulai mengerjakan alat *tomoing (loreng).*

Tiap-tiap anak atau berdua dan bisa juga berkelompok membuat permainannya ditepi jalan dimana air mengalir agak banyak.

Pekerjaan pertama yang dilakukan meletakkan bambu atau kayu atau batu-batu yang berukuran kira-kira ½ meter panjangnya secara melintang dibagian depan, kemudian diatas bambu atau kayu atau batu-batu diletakkan potongan-potongan bambu atau cabang-cabang kayu kecil yang berukuran panjang kira-kira 70 Cm sebanyak 7-10 potongan secara berjajar dengan jarak antara satu sama lainnya ± 2 Cm.



MONOMOING

Setelah pekerjaan ini selesai diambilah 2 potong bambu atau kayu yang berukuran ± 1½ meter diletakkan dibagian samping dari pada potongan-potongan bambu tadi memanjang ke depan agak menyerong. Kemudian diambillah daun pisang untuk diletakkan pada bambu atau kayu yang berada dibagian samping.

Kegunaan dari pada daun ini adalah untuk menampung jalannya air agar tidak merembes keluar.

Kalau sudah selesai pembuatan *tomoing (loreng),* anak-anak mulai ramai berteriak-teriak mengikuti aliran air dimana terletak alat-alat *tomoing/loreng* mereka yang sudah diatur berjajar dengan jarak kira-kira 1-2 meter.
(gambar lihat halaman berikut).

Daun-daun atau rerumputan maupun sampah yang masuk/terperangkap dalam *tomoing/loreng* mereka yang tidak dapat dibawa oleh air lagi dianggap sebagai ikan-ikan yang terperangkap. Siapa yang lebih banyak menampung rerumputan pada alat *tomoingnya/loreng,* maka dialah yang menang, sebab dianggap mendapat ikan yang paling banyak, seringkali pula alat *tomoing* mereka hanyut bersama dengan rerumputan yang dibawa air, apabila pembuatannya asal jadi.

Kalau alat permainan *tomoing* yang rusak itu berada dibagian depan maka dia akan merusak alat *tomoing* yang berada didepannya, maka ramailah anak-anak akan memerolok-olokkan kawannya yang kehilangan permainan, diakibatkan oleh permainan yang asal jadi.

Jadi permainan ini tidak terikat oleh segala peraturan yang rumit, tetapi juga sederhana dan secara tidak disadari permainan ini sudah mendidik anak-anak bagaimana seharusnya membuat alat penangkap ikan yang baik, yang dapat menghasilkan, apabila mereka sudah besar dan menjadi dewasa. Selain itu pula permainan ini merupakan hiburan yang menarik dikala hujan turun sambil mandi mereka bermain bersama ditengah hujan.

Dan unsur kompetitifnya pula tidak ketinggalan, sebab tiap-tiap anak berusaha membuat alat permainannya sebaik mungkin sehingga dapat menampung rerumputan/sampah sebanyak mungkin serta dapat bertahan pada arus yang agak deras.

h. **Peranannya masa kini.**

Permainan ini pada beberapa desa di daerah Bolaang Mongondow hingga kini masih dimainkan oleh anak-anak, karena penangkapan ikan secara tradisional sampai saat ini masih digunakan oleh masyarakat di pedesaan.

Walaupun teknologi modern dewasa ini sudah begitu maju dengan pesatnya, tetapi masih banyak hal-hal yang tradisional tetap dipelihara dan berkembang dalam kehidupan masyarakat pedesaan. Anggapan sebagian masyarakat hal-hal yang tradisional ini lebih membawa mereka pada suasana kekeluargaan/keakraban dengan nilai gotong-royong dan rasa solidaritas yang tinggi antara satu sama lainnya. Selain itu pula secara tidak langsung permainan ini sudah dapat mendidik generasi-generasi berikut agar dapat melakukan suatu pekerjaan yang bermanfaat dan bisa menambah penghasilan bagi keluarga.

i. **Tangggapan masyarakat.**

Meskipun permainan ini hanya dilakukan oleh anak-anak pria, tetapi manfaatnya besar sekali terhadap anak-anak tersebut, karena melalui permainan ini mereka sudah belajar untuk melakukan suatu pekerjaan yang berguna untuk kehidupan mereka, terutama dalam hubungan dengan mata pencaharian penduduk sebagai penangkap ikan. Akibatnya permainan ini disenangi juga oleh masyarakat, walaupun seringkali membuat jengkel para ibu, karena akibat dari permainan ini, bila sudah terlalu lama bermain besoknya mereka akan menjadi sakit.

20. MOSINSITAN

a. **Nama permainan :**

Mosinsitan berasal dari kata *sinsitan* yang berarti lemparan mendatar. Sedangkan permainan *mosinsitan* berarti melakukan lemparan mendatar dipermukaan air dengan menggunakan alat batu ceper yang kecil dan tipis.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini adalah permainan sepanjang tahun dari pada anak-anak sebagai pengisi waktu pada saat mandi, permainan ini dilakukan pada waktu pagi atau petang dan hari minggu biasanya ramai sekali karena banyak anak-anak yang terkumpul di sungai untuk mandi maupun hanya datang sekedar bermain.

Kalau dilihat dari sifat permainan ini, merupakan rekreasi dan juga mempunyai unsur kompetitif, selain itu pula ditinjau dari fungsinya dalam pergaulan sehari-hari, maka permainan ini tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu maupun tingkatan kelas tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *mosinsitan* dimainkan oleh anak-anak dari semua kelompok sosial yang ada dalam masyarakat pendukungnya, dan penyelenggaraan

permainan ini hanya dapat dilakukan di sungai yang agak melebar/ditelaga atau di kolam pemeliharaan ikan.

Permainan ini erat hubungannya dengan sosio kultural masyarakat setempat yaitu: kebiasaan mereka melakukan mandi, cuci kakus (MCK) di *kuala* (sungai). Anggapan masyarakat setempat apabila pekerjaan tersebut di atas tidak dilakukan di kali (sungai) mereka tidak merasa puas atau bersih. Hingga kini kehidupan yang sudah membudaya secara turun-temurun itu masih terus bertumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat setempat.

Permainan ini merupakan hiburan/rekreasi mereka pada waktu sedang atau hendak mandi.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Suatu kebiasaan sejak dahulu dari masyarakat Bolaang Mongondow yaitu mandi-mandi di *kuala/*sungai.

Bila kita melihat/meninjau lokasi daerah itu memang memungkinkan bagi masyarakatnya untuk mandi di *kuala/*sungai, sebab desa-desa yang tersebar di wilayah ini hampir sebagian besar dilalui ole kuala-kulaa (sungai-sungai). Itulah sebabnya kuala/sungai merupakan tempat berkumpul dari pada orang-orang untuk melakukan mandi cuci, kakus.

Pada ketika itulah anak-anak yang sedang berkumpul untuk mandi, mencuci dan membuang hajat menggunakan kesempatannya untuk bermain bersama-sama kawannya.

Perkembangan permainan ini sejak dahulu hingga sekarang tidak mengalami perubahan, hanya tidak semeriah lagi seperti pada waktu dahulu.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Khususnya permainan ini didominasi oleh anak-anak pria, jika ada anak wanita yang ingin melakukan permainan ini hanya sekedar iseng saja.

Jumlah peserta 4-12 orang anak dan umur antara 7-15 tahun. Permainan ini bisa dimainkan perorangan dengan menghitung angka siapa yang lebih banyak mengumpulkan angka, demikian pula dapat dimainkan beregu, tetapi jumlah anggota setiap regunya harus sama.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Tentu saja peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah: 1. *kuala* (sungai) atau talaga (kolam tempat pemeliharaan ikan) 2. batu ceper yang tipis dan kecil.

Biasanya anak-anak memilih kuala/sungai yang lebar walaupun tidak seberapa dalamnya. Lebarnya antara 10-15 meter dan mereka mencari tempat yang airnya tidak mengalir deras, dan bila perlu ditempat yang air-

nya agak tenang. Maksudnya yaitu agar anak-anak dapat melihat dengan jelas akan loncatan batu yang terjadi dipermukaan air, oleh karena berapa banyak loncatan yang terjadi demikian banyak pula angka yang diperoleh.

g. **Iringan permainan.**

Pada saat akan melaksanakan permainan diikuti dengan satu bait syair yang dilagukan kemudian setelah tiba pada kata yang terakhir, batupun dilempar di atas permukaan air dengan cara membungkukkan badan sedikit agar mencapai hasil yang baik. Bunyi syair yang dilagukan mengiringi permainan ini adalah sebagai berikut:

2̄ 2̄ | 5̄ 2̄ 2̄ | 5̄ · 5̄ 5̄ | 5̄ 5̄ 3̄ 3̄ | 5̄ 3̄ 5̄ 5̄ | 3̄ 0 |
Sinsitan sinsi tan tongonu no baloianKotaliban
artinya: lemparan-lemparan berapa buah rumah yang dilempari atau tansibi Tonsibi dongan tolu gopotan taliban pulu burung tansibi yang meloncat-loncat 3 kali loncatan baru berpuluh-puluh kali.

h. **Jalannya permainan.**

Pertama-tama pada waktu anak-anak hendak melaksanakan permainan ini mereka berembuk apakah permainan ini akan dimainkan perorangan atau apabila banyak anak-anak yang ingin ikut bermain diatur beregu dengan membagi beberapa kelompok yang sama banyaknya.

Setelah itu bila dilakukan perorangan semuanya melakukan suten bersama-sama untuk mencari siapa yang pertama kemudian diikuti oleh yang lainnya. Dan apabila beregu setiap kelompoknya mengirimkan wakilnya untuk melakukan *hompila hom,* untuk mencari siapa terlebih dahulu melakukan permainan.

Setelah tahap ini selesai dilanjutkan dengan:

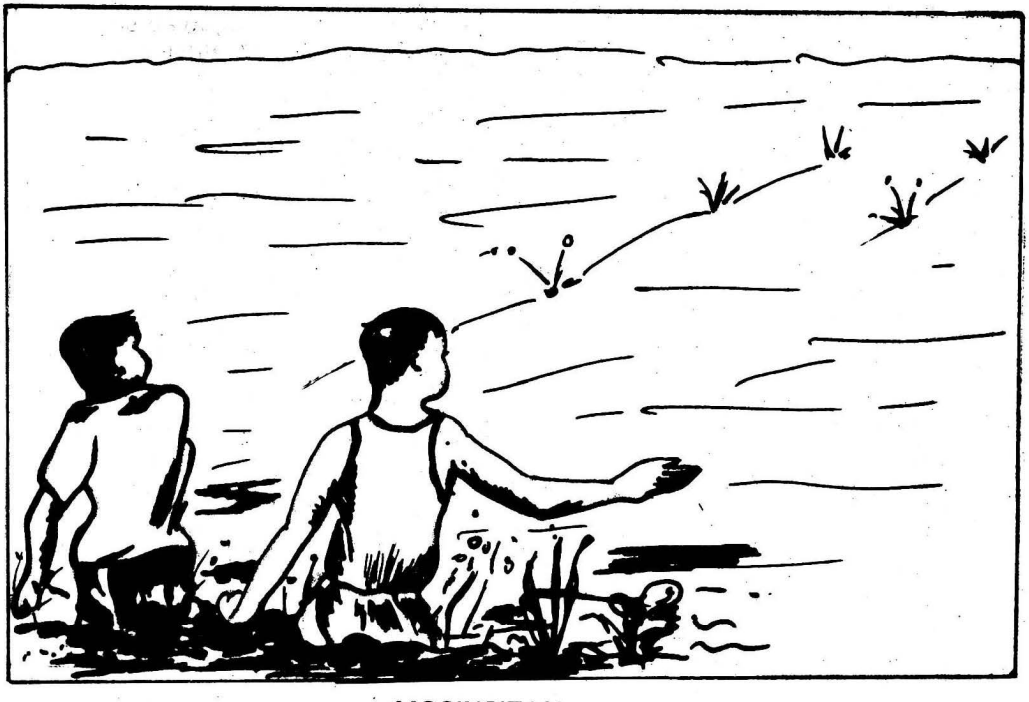
Tahap I. Kalau dimainkan perorangan maka satu persatu akan tampil melaksanakan permainannya. dan bila beregu, setiap regunya yang akan tampil sekaligus melaksanakan permainan.

Tahap II. Sesudah setiap pemainnya siap untuk melaksanakan lemparan, dengan mengambil posisi setengah membungkuk ke samping kanan atau kiri sesuai tangan mana yang kita gunakan, maka terlebih dahulu para pemainnya akan melagukan 1 bait syair (yang tertera pada iringan permainan) dan akhir baitnya langsung dilakukan lemparan yang mendatar di atas permukaan air dan akan dilihat berapa banyak lompatan batu yang dilemparkan di atas permukaan air.

Tahap III. Lompatan-lompatan batu ini harus dihitung oleh setiap pemainnya, karena makin banyak pula angka yang dicapai. Setiap lompatan dihitung angka 5, jadi bila terjadi 10 lompatan maka si A

akan mendapat nilai 50, dan apabila si B lompatan batunya hanya 7, maka ia mendapat nilai 35 dan C hanya 5 lompatan, ia mengumpulkan nilai 25.

Tahap IV. Apabila permainan ini dilakukan perkelompok 3 orang, maka nilai yang didapat oleh si A,B dan C dijumlahkan, jadi kelompok ini sudah dapat mengumpulkan nilai sebanyak 110.



MOSINSITAN

Sesudah kelompok I yang terdiri dari A,B,C sudah dapat mengumpulkan nilainya dilanjutkan pula oleh kelompok II yang terdiri atas D,E,F akan melakukan permainan yang sama seperti yang dilakukan oleh kelompok I ternyata si D memperoleh 8 loncatan mengumpulkan nilai 40, si E 9 loncatan mendapat nilai 45 dan si F 6 loncatan nilai 30, jadi jumlah si D,E,F = 40 + 45 + 30 = 115.

Setelah itu dilanjutkan lagi kelompok III dengan melakukan persiapan yang sama seperti kelompok I tanpa melupakan lagu yang akan mengiringi permainan. Kelompok III ini terdiri atas si G,H dan I. Ternyata si G dapat membuat loncatan sebanyak 11 loncatan mendapat nilai 55 dan H hanya mendapat 4 mengumpulkan angka 20 kemudian si I memperoleh loncatan sebanyak 5 kali mendapat nilai 25. Jumlah angka yang didapat oleh si G,H dan I adalah 55 + 20 + 25 = 100.

Ternyata yang mengumpulkan angka paling banyak adalah kelompok II sebanyak 115 dan kelompok I sebanyak 110 kemudian kelompok II sebanyak 100. Jadi yang menang adalah kelompok II.

Konsekwensi kalah menang.

Bagi peserta yang kalah harus berusaha untuk menebus kekalahannya pada permainan berikutnya karena dianggap mempunyai hutang angka pada peserta yang menang.

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan ini masih berlaku/dimainkan oleh masyarakat Bolaang Mongondow, karena hingga kini kebiasaan mandi di sungai masih terus berlaku di tengah-tengah kehidupan masyarakat setempat, dan nampaknya masih sukar ditinggalkan kebiasaan ini, sehingga permainan ini masih hidup dan berkembang di beberapa desa di daerah Bolaang Mongondow.

Secara tidak disadari melalui permainan ini sudah membantu membentuk kepribadian anak-anak supaya bersifat jujur karena pada saat permainan dilakukan, masing-masing peserta menghitung angka, jadi tanpa wasit.

J. **Tanggapan masyarakat.**

Walaupun permainan ini hanya terbatas pada anak-anak pria saja tetapi disenangi pula masyarakat setempat karena pada waktu anak-anak bermain para orang tua maupun muda yang turut mandi senang juga menyaksikan permainan ini, sehingga ramailah mereka bersorak-sorak apabila melihat ada diantara anak-anak yang mampu melempar dan terjadi loncatan yang banyak.

21. PICAH BAN.

a, **Nama permainan :**

Arti dari nama permainan ini tidak ada hubungannya dengan alat yang digunakan waktu bermain. *Picah ban* dalam bahasa Melayu Manado mengandung maksud *ban yang dipecahkan.* Sehubungan dengan kegiatan permainan, maka yang kalah diibaratkan dengan *ban picah,* sehingga bagi yang kalah dalam permainan ini dialah yang menjadi pusat perhatian dari semua pemain.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan *picah ban* ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa lain, sehingga sewaktu-waktu dapat dimainkan ditempat mana saja, asalkan

tempat itu memungkinkan untuk bermain. Juga permainan ini tidak dimainkan di dalam peristiwa-peristiwa tertentu, seperti pada hari-hari raya, pesta-pesta adat dan lain-lain, sebagai permainan yang mengandung unsur kompetisi untuk umum. Hanya kerap kali diadakan oleh anak-anak sekolah disaat-saat sebelum pelajaran dimulai atau pada waktu bersenang dan liburan, anak-anak saling mengajak satu sama yang lain untuk bermain.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *picah ban* pada umumnya digemari oleh anak-anak terutama pada sekolah dasar. Adapun anak-anak yang memainkan permainan ini biasanya yang tinggal berdekatan rumah, ataupun teman sekolah.

Orang tua anak-anak ini tergolong di dalam berbagai lapisan sosial, ada yang tergolong pada lapisan intelek, kaya, orang kebanyakan dan sebagainya.

Oleh karena mudahnya peraturan dalam permainan ini maka anak-anak besar kecil dapat diajak bermain, secara spontan. Dalam permainan ini masing-masing peserta berlomba mempertaruhkan kemampuan lari dan kecerdasan memperhitungkan waktu agar tidak terlambat. Tidaklah menjadi masalah apabila dalam suatu kelompok permainan *picah ban* ada yang sudah besar dan yang lainnya adalah anak kecil. Dengan demikian hasrat mereka untuk bergaul dapat diwujudkan dan dibina melalui permainan tersebut.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Diceriterakan oleh orang-orang tua bahwa permainan *picah ban* sudah lama dimainkan, baik di kota Manado, maupun pada desa-desa di wilayah daerah Minahasa. Tidak ada informasi yang pasti mengenai asal mula dan sejarah perkembangan permainan *picah ban* ini. Melihat cara menyebutkannya adalah dalam bahasa Melayu Manado, namun belum dapat menjamin apabila dikatakan bahwa permainan tersebut mula asalnya adalah dari kota Manado. Sebab pada umumnya bahasa Melayu Manado sudah agak lazim digunakan kaum muda dan anak-anak di pelosok-pelosok daerah Minahasa. Demikian pula permainan *picah ban* bukan hanya dimainkan oleh anak-anak di kota Manado dan sekitarnya melainkan sudah jauh manyebar sampai ke desa-desa yang ada di Minahasa.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Adapun peserta di dalam permainan ini adalah anak laki-laki dan wanita, yang berumur 6 sampai dengan 14 tahun. Setiap ronde diikuti oleh 7 orang. Pergantian dapat dilakukan apabila ada yang sakit dan yang mengalami kekalahan dapat pula digantikan oleh kawannya yang baru.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Pada permainan *picah ban* tidak banyak menggunakan alat. Hanya yang diperlukan adalah suatu tempat yang agak luas, panjangnya kurang lebih 15 meter dan lebar berkisar pada ukuran 10 meter. Ukuran ini sudah tentu bisa lebih dan dapat pula kurang dari itu, tergantung dari keadaan tempat yang akan digunakan, juga terserah dari persetujuan bersama dari peserta. Yang menjadi ukuran tetap ialah tempat dimana mereka akan berdiri untuk saling bertukaran tempat dan pula bagi yang berdiri ditengah berusaha merebut tempat itu. Tetapi ukuran inipun dapat dibagi atas dua ketentuan, ialah: 1. Panjang 4 meter, lebar 2 meter.
2. Panjang 6 meter, lebar 3 meter.

Hal ini tergantung dari para pesertanya, kalau pesertanya terbanyak yang masih kecil, misalnya umur 6 sampai 10 tahun, mereka memakai ukuran panjang 4 meter, lebar 2 meter, tapi kalau pesertanya terbanyak berumur 10 sampai 14 tahun, mereka memakai ukuran panjang 6 meter dan leber 3 meter.

Batas-batas dari ukuran itu ditaburi dengan kapur supaya jelas dapat dilihat oleh para pemain, karena mereka tidak boleh keluar dari batas tersebut. Barang siapa yang keluar dari batas yang sudah ditentukan, maka dialah yang akan menggantikan anak yang berdiri ditengah.

g. **Iringan permainan.**

Pelaksanaan dari pada permainan ini sebenarnya tidak ada iringannya. Hanya saja yang ada ialah kata-kata dari anak-anak yang menduduki ke 6 tempat itu seperti: "*bajalan, bajalan,.....* ban picah! picah! ban!".
Hal ini sengaja dilakukan demikian untuk mengganggu perhatian dari anak yang berdiri ditengah, supaya ia bingung tempat mana yang ia harus rebut.

Tapi iringan lagu dalam permainan ini memang tidak ada.

h. **Jalannya permainan.**

Mula-mula semua pemain mempersiapkan dahulu arena permainan pada lapangan dimana mereka akan bermain. Adapun jarak dari pada lapangan permainan itu tidak terikat pada suatu ketentuan, melainkan terserah dari keadaan lapangan dimana permainan itu akan diadakan. Apabila lapangannya besar, maka sudah tentu jaraknya akan lebih panjang, tapi kalau lapangan kecil maka jaraknya akan lebih pendek.

Apabila lapangan yang digunakan sudah selesai diatur, maka pemain-pemain segera menuju lapangan II sebagai tempat start dalam berlomba sebentar. Mereka semua berdiri dibelakang garis lapangan II dalam keadaan siap untuk lari. Salah satu diantara ketujuh pemain itu yang ditunjuk atas persetujuan bersama untuk memberi aba-aba. Anak yang sudah ditunjuk itu berteriak: "*Picah ban*". Ketujuh pemain segera berlari dengan sekuat tena-

ga menuju ke ujung lapangan I. Di tempat ini hanya disediakan 6 tempat, sehingga ke 7 orang pemain itu harus berusaha untuk mendapatkan tempat. Mereka berlomba menempati setiap tempat satu orang.

Oleh karena hanya 6 tempat, maka sudah tentu ada salah seorang yang tidak kebagian tempat. Anak tersebut harus berdiri ditengah dari ke 6 tempat, dimana ke 6 anak itu berdiri. Anak yang berdiri di tengah ini harus berusaha merebut salah satu dari ke 6 tempat itu. Dan ke 6 anak yang sudah mendapat tempat itu harus saling bertukaran tempat, disaat itu anak yang berdiri di tengah berusaha merebut salah satu tempat. Pada waktu mau bertukaran tempat, mereka berjalan di tempat sambil berkata: bajalan! bajalan..... *picah ban!*

Selesai mereka mengucapkan kata *picah ban,* segera ke 6 anak yang memiliki tempat itu saling menukar tempatnya. Adapun pasangan yang dapat menukar tempatnya ialah: A dengan B, A dengan D, C dengan B, C dengan F, B dengan E,F dengan E, E dengan D.

Dalam hal ini jika yang ditengah berhasil merebut salah satu tempat, maka anak yang tidak mendapat tempat itu menggantikannya berdiri ditengah.

Permainan dilanjutkan lagi dengan bertukaran tempat dan anak yang ditengah selalu harus berusaha merebut salah satu tempat. Untuk satu ronde permainan dilakukan lima kali pertukaran tempat. Apabila dalam salah satu ronde ini anak yang berdiri ditengah tidak dapat merebut salah satu tempat, maka ia dinyatakan kalah yang dimahkotai dengan gelar *"ban picah"*. Anak tersebut dikerumuni oleh teman-temannya kemudian didorong ke depan dan berjalan sambil jongkok yang diikuti oleh teman-temannya dari belakang sambil berteriak-teriak *"ban picah", ban picah"*. Mereka berjalan mengitari lapangan permainan itu dan anak yang kalah akan mengikuti perintah dari kawan-kawannya dengan kata lain ia tidak boleh melawan.

Biasanya setiap anak yang kalah disuruh oleh teman-temannya mengitari lapangan arena permainan satu kali kemudian menuju kembali ke tempat start untuk memulaikan kembali permainan baru. Untuk ronde yang baru ini, maka semua peserta permainan mulai start dari tempat yang sudah ditentukan (ujung lapangan II). Apabila ada diantara pemain yang mau berhenti, maka ia dapat digantikan oleh temanya yng lain. Begitu juga kalau permainan sementara berlangsung dan ada yang karena sakit, maka ia dapat saja diganti oleh temannya yang lain. Tapi kalau seandainya tidak ada yang menggantikannya, maka biasanya permainan terus berhenti. Apabila yang kena giliran ditengah lalu mau berhenti, maka peserta yang lain akan memprotesnya, katanya ruci, serta kena giliran mau berhenti. Jadi yang dapat digantikan atau yang boleh berhenti kalau permainan sementara

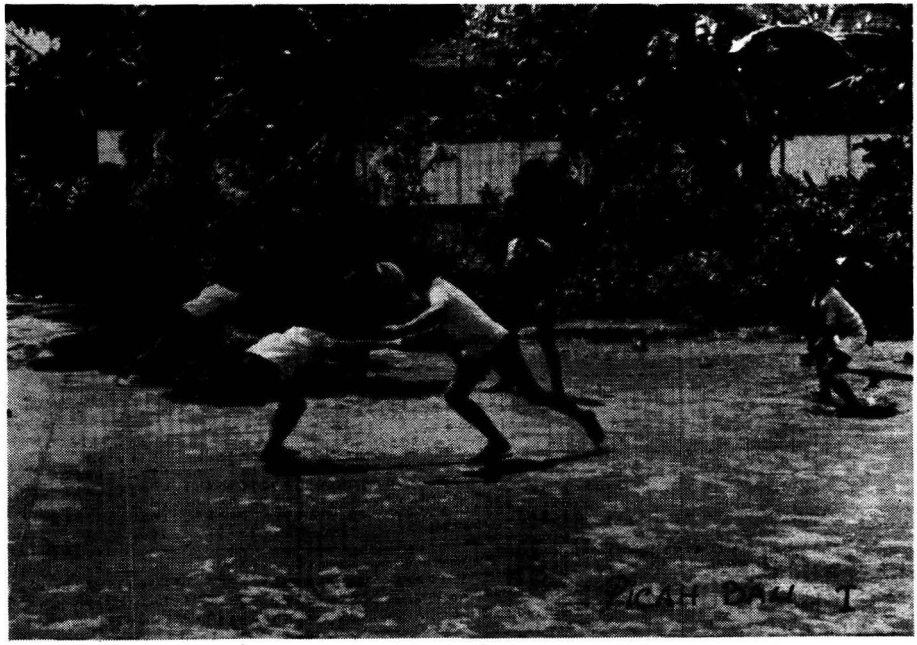
berlangsung hanyalah anak yang menempati ke 6 tempat itu dan anak yang ditengah (yang mendapat giliran) tidak boleh minta berhenti, kecuali sakit atau hal-hal yang lain yang dapat disetujui oleh semua peserta permainan.

Demikianlah permainan ini dilakukan dalam beberapa ronde, sampai mereka merasa puas baru berhenti.

Konsekwensi kalah menang :

Adapun konsekwensi kalah menang dalam permainan ini, ialah bagi anak yang kalah diberi gelar *"ban picah"*. Kemudian anak yang kalah ini harus berjalan sambil berjongkok di depan dari anak-anak yang lain, dan semua yang berada dibelakang dari anak yang kalah ini berteriak-teriak, *"ban picah, picah ban"* sambil mendorong anak itu.

Anak yang dinyatakan menang dalam permainan ini adalah anak yang tadinya berdiri ditengah (yang mendapat giliran) berhasil merebut salah satu dari ke 6 tempat itu. Dalam permainan ini yang menjadi perhatian adalah anak yang kalah, karena anak inilah yang nantinya diberi julukan dengan gelar "ban picah". Anak yang menang dalam permainan ini tidak mendapat apa-apa, tapi ia hanya berusaha merebut salah satu tempat dari ke 6 anak itu.



PICAH BAN

PICAH BAN

i. **Peranannya masa kini.**

Permainan *picah ban* digemari oleh anak-anak yang berumur diantara 6 sampai 14 tahun. Pada masa kini anak-anak gemar sekali bermain, apa lagi diwaktu senggang, seperti sore hari, di sekolah waktu istirahat dan dimana saja kalau anak-anak sudah berkumpul bilamana waktu memungkinkan untuk bermain. Malahan mereka saling pergi mencari satu dengan yang lain supaya dapat bermain. Kalau mereka sudah bermain, sangat ramai sekali terlebih lagi kalau sudah ada yang kalah. Biasanya pada permainan lain yang menjadi perhatian adalah yang menang, tapi permainan *picah ban* ini lain lagi, karena yang menjadi perhatian adalah yang kalah.

Permainan *picah ban* dewasa ini dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di kota maupun yang tinggal di desa. Kelihatannya permainan *picah ban* sekarang ini sangat menonjol dan rupanya digemari oleh anak-anak laki-laki dan wanita.

j. **Tanggapan masyarakat.**

Karena adanya aturan yang sederhana dalam permainan ini, memberi kesempatan yang meluas dikalangan anak-anak kecil maupun yang sudah besar berbaur satu sama lain dan semuanya diperlakukan sama rata.

Arena permainan *picah ban* merupakan suatu penampilan yang komunikatif yang juga mempunyai nilai edukatif. Dalam aturan yang berlomba merebut tempat untuk berdiri, hal ini mendorong dan mendidik anak-anak supaya berusaha mencapai cita-cita serta percaya diri sendiri. Sunguhpun mereka bermain dengan kakak-kakaknya, namun anak-anak yang masih kecil tidak merasa rendah diri dalam menyadari kemampuannya yang tidak seimbang dengan kakaknya itu. Juga dalam permainan ini dapat membina kesadaran yang ada pada anak-anak yang sudah besar untuk menyadari prestasi yang ia akan capai tentu melebihi dari yang masih kecil. Melalui permainan *picah ban* anak-anak dapat mendidik dirinya menempuh jalan yang bijaksana dan mewujudkan suatu keseimbangan. Juga dalam permainan ini tidak memerlukan biaya seperti pada permainan-permainan yang lain. Justru karena itulah maka tanggapan masyarakat terhadap permainan *picah ban* ini positif.

22. PULU-PULU.

a **Nama permainan :**

Pulu dalam bahasa daerah Sangir Talaud sama artinya dengan *Hulu* atau *Penghulu* dalam bahasa Indonesia.

Pulu-pulu berarti bermain *penghulu-penghuluan.* Permainan yang mengandung arti bahasa menurut pengalaman masyarakat pada waktu itu ada kaum pengacau keamanan dalam kampung (desa) yang beroperasi pada waktu malam hari, sehingga pimpinan kampung harus membentuk pasukan keamanan (peronda malam) yang berani dan tangkas yang akan memberantas kaum pengacau itu.

Terkandung makna dalam permainan ini bahwa jadi penghulu atau pemimpin dalam masyarakat harus berjiwa pahlawan dan patriotik demi keamanan, ketertiban dan kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan permainan ini anak-anak memperoleh latihan baik fisik maupun mental untuk menjadi manusia-manusia yang mawas diri dan berani membela tanah air.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pria pada waktu petang atau malam hari/terang bulan di tepi pantai atau halaman yang cukup luas, sebagai latihan ketangkasan dan fisik dan ketahanan mental. Tidak mengandung unsur kepercayaan yang membatasi kebebasan waktu pelaksanaan atau bukan dilakukan untuk memperingati peristiwa tradisional/adat istiadat tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Permainan *pulu-pulu* dimainkan oleh semua kelompok sosial di daerah Sangir Talaud, bukan hanya oleh kelompok sosial tertentu untuk memperingati satu peristiwa tradisional dan di samping itu permainan ini bebas dilakukan karena tidak disyarati oleh unsur sakral yang membatasi permainan ini dalam cara pelaksanaannya.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Kapan timbulnya permainan ini di daerah Sangir Talaud tak dapat ditentukan dengan pasti karena peninggalan secara tertulis tidak ditemukan. Akan tetapi menurut informasi bahwa permainan ini diketahuinya sejak kecil kurang lebih 40 tahun yang lalu, bahkan pada zaman itu permainan ini sudah lama dilakukan oleh anak-anak yang hidup sebelumnya.

Dewasa ini permainan *pulu-pulu* nampaknya tidak berkembang dan dikhawatirkan pada puluhan tahun yang akan datang mengalami kepunahan.

e. **Peserta/pelaku.**

Jumlah peserta terdiri atas dua regu dan masing-masing regu berjumlah 5 orang. Permainan *pulu-pulu* ini memang dilaksanakan secara beregu, tiap regu lima orang dan salah satu diantara kelimanya diangkat sebagai pemimpin atau kepala regu.

Para pelaku diperkirakan berumur 7 - 14 tahun yang terdiri atas jenis kelamin pria. Karena permainan memerlukan ketangkasan dan ketrampilan tertentu, maka yang biasa melakukannya adalah jenis kelamin pria.

f. **Perlengkapan/peralatan.**

Tiap-tiap pemain memakai sepatu dari *tempurung kelapa* yang diikat dengan *sepotong tali* dan dipegang oleh kedua belah tangannya.

Di samping itu digunakan juga *2 seludang* sebagai obor serta mengenakan *topi* dari pada *daun.*

Cara memakainya, lihat gambar.

PULU-PULU

Keterangan gambar : 1 = topi daun. 2 = tali penghubung dua belah tempurung kelapa. 3a = 3b = tempurung kelapa sebagai sepatu. 4 = seludang kelapa kering (mudah menyala), dipegang oleh 2 orang pemimpin.

g. **Iringan permainan.**

Sementara permainan pulu-pulu dilakukan oleh pelakunya ada pula lagu yang dinyanyikan selama permainan berlangsung tanpa diiringi instrumen (alat bunyi-bunyian).
Lagunya berjudul: Pulu-pulu mohong e beohe (Si Pulu mulut mencong). Untuk lengkapnya disertai notasi dibawah ini tercatat sebagai berikut.

Pulu-pulu mohong e beohe.

I. Regu Peronda.

1 $\overline{1\ 1}$ 1 . 1 ! $\overline{2\ 1}$ 7 6 5 . !
Pulu pulu mo hong e beo he

2 2 2 2 2 . 1 7 1 ! 2 1 7 6 5 . !
Buangkalu rame Alakeng Solai kite

II. Regu Perusuh.

5 5 5 5 5 6 7 ! 1 . 5 567 ! 1 . 0 0 !
I kame ne Sorangapa Tatupotokang.

Terjemahan: I. Regu Peronda: Si Pulu mulut mencong
Buah kayu damai
Diambil langir kita.
II. Regu perusuh: Kalian mau kemana
Akan kucencang.

Pelaksanaan lagu diawali oleh regu peronda (I) kemudian disambut oleh regu perusuh (II) diulangi terus sampai terjadi pertempuran, yang diakhiri dengan kekalahan regu perusuh ditandai dengan rebahnya (terguling) semua anggota perusuh.

h. **jalannya permainan.**

1. Persiapan-persiapan dilaksanakan dengan mengadakan alat-alat perlengkapan yang diperlukan. Setelah kedua pasukan selesai memakai perlengkapan, maka kedua pemimpin pasukan, baik pasukan peronda maupun pasukan perusuh mengumpulkan dan mengatur pasukannya masing-masing dalam barisan ditempat tertentu, belum berada pada arena permainan.
2. Permainan dapat dimulai dengan munculnya pasukan peronda (masuk arena permainan) lengkap dengan peralatannya lalu mengadakan ronda keliling desa (desa yang bernama Pulu mohong e beohe) sambil bernyanyi: Pulu-pulu mohong e beohe. Buang kalu rame. Alakeng sola i kite.
3. Sementara pasukan peronda bernyanyi-nyanyi, tiba-tiba muncul gerombolan perusuh *"Si Pulu mulut mencong"* sambil bertanya dan mengancam melalui nyanyian: " I kamene sorong apa. Tatu potokang.

   Keterangan gambar: A = pasukan perusuh. B = pasukan peronda. A1 = Pemimpin pasukan perusuh, B1 = pemimpin pasukan peronda.
4. Terjadilah pertempuran sengit, sepak terjang, yang pada akhirnya gerombolan perusuh si Pulu mulut mencong dikalahkan (semuanya terguling di tanah).

5. Dengan tertumpasnya gerombolan perusuh maka berakhirlah permainan. Pasukan perusuh yang dinyatakan kalah merasakan akibat kekalahannya, bahwa mereka belum mampu melawan pasukan penjaga keamanan. Sebaliknya pasukan peronda yang menang, merasakan dirinya mampu menjalankan tugasnya sebagai penjaga keamanan.

Konsekwensi kalah menang dalam permainan ini, terutama hanya dibebankan pada segi moril, bukan pada segi material, misalnya memperoleh atau kehilangan barang taruhan karena menang atau kalah dalam permainan/pertarungan.

i. **Peranannya masa kini.**

Sama halnya dengan permainan-permainan tradisional lainnya, permainan *pulu-pulu* juga sedang mengalami proses kepunahannya. Kecuali di daerah-daerah pedesaan ini sudah tidak/jarang sekali diselenggarakan oleh masyarakat daerah Sangir Talaud.

Faktor-faktor yang menyebabkan kemerosotan dibandingkan dengan peranannya di masa lalu tak dapat dijelaskan oleh informan yang kini berumur 55 tahun.

j. **Tanggapan masyarakat:**

Dahulu masyarakat menanggapi permainan ini dengan kesadaran, bahwa fungsi dan peranannya dalam kehidupan masyarakat sangat dibutuhkan terutama dalam aspek pendidikan kewiraan, kepahlawanan, karena pada masa itu situasi dan kondisi masih diselubungi oleh belum mantapnya pemerintahan sehingga keamanan dan ketertibanpun sering terganggu, dengan adanya gerombolan perusuh. Betapa pentingnya ketahanan dibidang pertahanan dan keamanan sangat dirasakan masyarakat diwaktu itu sehingga permainan ini dianggap oleh masyarakat pendukungnya sebagai sarana latihan untuk memberantas unsur-unsur yang melanggar keamanan dan ketertiban. Dibandingkan dengan masa kini permainan ini ditanggapi hanya semata-mata sebagai hiburan dan ketangkasan yang tidak bertujuan secara khusus misalnya untuk keamanan wilayah, sehingga masyarakatpun makin lama makin berkurang menanggapi peranan/fungsi permainan ini.

23. TENGGEDI

a. **Nama permainan :**

Permainan *tenggedi* adalah permainan anak-anak daerah Gorontalo, yang bersifat sebagai hiburan diwaktu senggang dan sekaligus merupakan latihan ketangkasan dan keseimbangan badan.

Istilah *tenggedi* berasal dari dua kata: *lumengge deyitato. Lumengge* artinya *timbul* atau *naik* sedangkan *deyitato* berarti *ke atas.* Jadi *lumengge deyitato* berarti *naik ke atas.* Pengertian lain dari istilah *tenggedi* adalah *tengge-tengge* yang bermakna *berjingkrak.*

Permainan *tenggedi* adalah permainan anak-anak berjalan dengan naik atau mempergunakan dua potongan bambu.

b. **Hubungan dengan peristiwa lain.**

Menurut informasi dari kalangan orang tua-tua, permainan tenggedi dikenal oleh masyarakat Gorontalo, sejak zaman kerajaan. Dimainkan oleh anak-anak laki pada waktu senggang. Permainan tenggedi dimainkan pada saat-saat tertentu yang timbul secara spontan kemudian hilang berganti dengan permainan lain.

Akhir-akhir ini permainan *tenggedi* dimainkan pada saat Peringatan Hari-hari Besar Islam seperti pada Hari Raya Idul Fitri. Diselenggarakan dengan permainan rakyat lainnya seperti memecahkan periuk belanga, memanjat batang pohon pinang dan lain-lain.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Dari ceritera rakyat yang dituturkan oleh informan, permainan *tenggedi* berasal dari permainan rakyat biasa yang kemudian dimainkan juga oleh anak-anak raja. Pada waktu permainan ini digemari anak raja-raja timbul istilah dari salah seorang raja yang mengatakan: *"yitohu limongoli ta totibawa mowali yitohu ta toyitato"* yang pengertiannya adalah kira-kira demikian: "permainan rakyat/golongan bawah boleh menjadi permainan kami golongan atas".

Permainan *tenggedi* yang berasal dari permainan rakyat biasa kemudian menjadi permainan anak raja-raja, lama kelamaan menjadi permainan umum. Semua orang dari segala lapisan sosial yang ada dalam masyarakat boleh memainkannya. Penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan tertentu.

c. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Permainan *tenggedi* telah lama dikenal oleh masyarakat Gorontalo. Dari seorang kakek yang berumur ± 70 tahun diperoleh keterangan bahwa permainan ini dimainkannya pada masa kanak-kanak dan diketahui juga oleh orang tuanya.

Dari salah satu ceritera rakyat ada yang mengisahkan bahwa permainan tenggedi mula-mula timbul karena keinginan seorang anak wanita dari salah seorang raja yang ingin bermain bersama-sama temannya yang berasal dari golongan rakyat biasa. Pada waktu itu raja mengatakan bahwa teman-teman anaknya yang kebetulan tiga orang anak wanita bersaudara, boleh bermain dengan anaknya tapi harus mempunyai syarat. Syarat itu adalah ketiga bersaudara ini harus datang ke tempat bermain anak raja dengan tidak menginjakkan kaki di atas tanah. Ayah dari ketiga bersaudara memikirkan alat apa yang bisa dipakai oleh anak-anaknya untuk mendatangi dan bermain bersama anak raja. Dalam keadaan kebingungan karena selalu didesak anak-anaknya timbul pikiran untuk mengambil sepotong bambu yang dibuatkan tempat menginjak kaki. Kemudian sang ayah menyuruh mencoba salah seorang anaknya untuk naik di atas potongan bambu dan ternyata berhasil. Alat ini yang kemudian menjadi populer dengan istilah *tenggedi.*

Ukuran tinggi bambu dan tempat menginjakkan kaki disesuaikan dengan ukuran tinggi badan dari masing-masing anak. Anak-anak ini kemudian dilatih oleh ayahnya untuk berjalan dengan *tenggedi.* Setelah mereka mahir, mereka mendatangi anak raja, sambil berjalan dengan mempergunakan *tenggedi.* Anak raja tertarik dan meminta agar dibuatkan alat yang serupa untuknya. Mereka bermain besama-sama sambil disaksikan oleh sang raja. Pada saat itu raja membolehkan permainan yang berasal dari kalangan bawah ini menjadi permainan anak raja-raja, dan golongan bangsawan. Lama kelamaan permainan *tenggedi* menjadi permainan umum.

Dalam proses perkembangannya permainan tenggedi mengalami perobahannya. Dilihat dari sejarah asal-usul mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak wanita, kemudian dimainkan oleh anak laki-laki. Dan dewasa ini permainan tenggedi hanya dimainkan oleh anak laki-laki, yang kemudian menjadi salah satu kegiatan dalam acara kepramukaan.

Dari segi ukuran tinggi jenjang *(lintongo)* tempat menginjakkan kaki, dahulu dipakai ukuran fisik, sekarang dipakai ukuran Centimeter misalnya jenjang pertama 50 Cm, jenjang kedua 75 Cm dan jenjang ketiga 90-100 Cm. Dari segi ukuran fisik jenjang pertama dipakai ukuran lutut *(hu'u),* jenjang kedua pinggang *(wohuta)* dan jenjang ketiga dipakai ukuran uluhati *(ngango loduhelo).*

Pada waktu yang lampau penyelenggaraannya hanya sebagai pengisi waktu-waktu senggang, tapi sekarang diselenggarakan dalam mengisi acara-acara Perayaan Hari-hari Besar Islam, misalnya pada waktu Hari Raya Idul Fitri. Dan akhir-akhir ini sudah ditingkatkan menjadi salah satu acara dalam kegiatan kepramukaan.

d. **Peserta/pelaku permainan.**

Peserta atau pelaku dalam permainan *tenggedi* adalah anak laki-laki umur 9-14 tahun. Para peserta tidak hanya terbatas pada anak-anak, tapi juga para remaja menggemari permainan ini. Anak-anak wanita umumnya tidak diizinkan lagi oleh para orang tua mereka karena dianggap permainan *tenggedi* tidak pantas dilakukan oleh anak-anak wanita.

Jumlah peserta tergantung dari kebutuhan, minimal dua orang dan maksimal 5 orang. Peserta permainan ini sengaja dibatasi mengingat dalam perlombaan nanti para peserta akan saling mendahului lawannya.

e. **Peralatan/Perlengkapan.**

Peralatan permainan *tenggedi* terdiri dari sejumlah potongan ujung bambu yang agak tua dan kuat. Ukuran tinggi bermacam-macam dari ± 1 ½ M, 2 M dan 2 ½ M, garis tengah bambu 2 sampai 3 Cm. Pada potongan bambu, dibuatkan 3 buah lubang atau kadang-kadang hanya satu lubang. Tinggi lubang disesuaikan dengan tinggi peserta yang akan memakainya. Pada salah satu lubang dimasukkan sepotong bambu dengan ukuran 15 Cm sampai 20 Cm panjangnya. Potongan bambu atau kayu ini berfungsi sebagai tempat untuk menginjakkan kaki peserta.

f. **Iringan permainan :**

Alat pengiring dalam permainan tenggedi tidak ada.

h. **Jalannya permainan :**

Pada permainan *tenggedi* dikenal bermacam-macam cara, ada yang berjalan dengan *tenggedi* dengan menempuh jalan yang lurus. Jarak yang ditempuh tergantung dari keahlian dan persetujuan, misalnya ada yang harus menempuh jarak 50 Meter, 100 meter, dan 200 Meter. Dari jarak lurus ini ada dua cara untuk menempuhnya yaitu :

1. Berjalan lurus sampai mencapai daerah finish, 50 Meter 100 Meter dan 200 Meter tanpa berputar.
2. Berjalan lurus mulai dari tempat start *(bubu'a)* kemudian berbalik menuju tempat start semula yang sekaligus berfungsi sebagai tempat finish. Perhitungannya adalah sebagai berikut. Jarak yang ditempuh misalnya 100 meter maka diukur jarak start dengan tempat berputar sejauh 50 meter, sehingga jarak yang ditempuh pergi pulang ialah 100 meter.

Cara yang pertama (jalan lurus) umumnya dilakukan oleh anak-anak yang masih belajar *tenggedi.* Sebaliknya cara yang kedua dilakukan oleh peserta yang sudah ahli, sebab untuk berputar membutuhkan keahlian dan ketrampilan fisik peserta.

3. Berjalan dengan *tenggedi* sambil mengitari lingkaran. Ukuran lingkaran ada yang mempunyai garis menengah 5 M dan ada yang 10 meter. Hal ini tergantung dari keahlian dan persetujuan peserta. Cara ini sama dengan cara pada waktu dulu (pada waktu permainan *tenggedi* baru dikenal). Cara yang kedua ini membutuhkan arena yang luas dibandingkan dengan cara yang pertama.

TENGGEDI

Sebelum pertandingan dimulai peserta dibagi dalam kelompok berdasarkan jarak dekat dan jarak jauh. Jarak dekat misalnya 50 meter, tinggi tempat menginjakkan kaki di *tenggedi* juga lebih rendah dibandingkan dengan peserta yang menempuh jarak jauh.

Dalam pertandingan permainan tenggedi yang mengitari lingkaran, ditentukan lebih dahulu berapa kali seorang peserta harus mengitari lingkaran. Ada peserta yang satu kali putaran, ada yang dua sampai tiga kali putaran.

Pada waktu pertandingan dimulai, mula-mula para peserta mengambil tempat yang agak tinggi (ini tidak mutlak) untuk memudahkan peserta naik ke atas *tenggedi.* Aba-aba untuk komando start diberikan oleh petugas start dengan perhitungan 1,2,.....3 atau dengan mengibarkan bendera/secarik kain. Pada waktu aba-aba start dimulai para peserta yang terdiri dari 3 sampai 5 orang telah siap dengan kaki sebelah sudah diatas tenggedi, kemudian berjalan dengan mengatur keseimbangan badan agar tidak mudah jatuh. Dengan iringan sorak sorai dan tepukan tangan penonton yang masing-masing menyoraki sambil memberikan semangat terhadap peserta favoritnya, para peserta berjalan dan berusaha untuk saling mendahului lawannya.

Yang dinilai dalam pertandingan tenggedi adalah kecepatan mencapai finish dan keseimbangan mengatur badan. Peserta dianggap kalah apabila dalam pertandingan menuju finish tidak dapat mengatur keseimbangan badan sehingga mengakibatkan peserta tersebut jatuh. Apabila ada seorang peserta jatuh, kadang-kadang peserta ini dapat mengganggu konsentrasi peserta lain; sehingga bagi yang kena pengaruh konsentrasinya terganggu juga ikut jatuh.

Pada permainan tenggedi yang mengitari lingkaran para peserta dilepas satu persatu. Misalnya ada pesta A, B, dan C. Mula-mula A dilepas, kemudian setelah kira-kira menempuk jarak sepertiga lingkaran maka peserta B dilepas lagi, seterusnya peserta C.

Yang dinilai dalam pertandingan ini adalah kemampuan peserta untuk mengatur keseimbangan badan dan kemampuan berapa kali seorang peserta dapat mengitari lingkaran.

Umumnya yang melakukan permainan *mengitari lingkaran* adalah anak-anak yang sudah berumur belasan tahun.

Dalam pertandingan *tenggedi* sering terjadi kecurangan peserta, misalnya ada seorang peserta yang jatuh sementara peserta lainnya masih ada yang berada dibelakangnya.
Menurut peraturan permainan peserta tersebut harus cepat-cepat mengangkat tenggedi dan menghindar untuk memberikan jalan kepada peserta dibelakangnya. Tapi kalau peserta itu mau berbuat curang maka dia

tidak cepat-cepat menghindari, malah sengaja melintangkan tenggedi agar supaya peserta dibelakangnya terganggu dan kadang-kadang ada yang jatuh. Bagi peserta yang sudah trampil kejatuhan peserta ini tidak mengganggu, sebab dengan cepatnya dia menghindar mengambil jalan lain dan terus melangkah menuju garis finish.

i. **Konsekwensi kalah menang.**

Pada pertandingan tenggedi yang dikoordinir oleh Panitia misalnya pada Hari-hari Besar Islam, disediakan hadiah bagi pemenangnya, berupa buku tulis, pinsil, sabun, kaus, handuk dan sandal.

j. **Peranannya masa kini.**

Permainan tenggedi yang kini mulai digalakkan menghilang dari arena permainan anak-anak. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya minat anak-anak untuk melakukan permainan ini.

Pada akhir-akhir ini dapat dijumpai permainan tenggedi melengkapi permainan rakyat lainnya terutama pada perayaan Hari-hari Besar Islam.

k. **Tanggapan masyarakat.**

Pada akhir-akhir ini permainan *tenggedi* mulai digalakkan dan menjadi salah satu kegiatan kepramukaan. Sebagian para orang tua merasa senang dengan digalakkannya permainan ini.

Karena dalam permainan ini mereka melihat adanya unsur pendidikan. Misalnya seorang peserta yang berbuat curang, langsung dikenakan denda/sanksi dengan mengeluarkan peserta tersebut dari kelompok permainan.

24. TUSAK PERENG

a. **Nama permainan :**

Tusak pereng adalah permainan anak-anak daerah Minahasa. Diberi nama demikian sebab diasosiasikan dengan arti kata dari istilah tersebut. *Tusak Pereng* berarti *kucing buta.* Pada permainan Tusak-pereng (yang selanjutnya akan disebut kucing buta) satu diantara peserta permainan diikat matanya dengan sapu tangan kecil sehingga anak tersebut tidak bisa melihat dianggap "kucing buta". Dibandingkan dengan istilah daerah *Tusak pereng* istilah "kucing buta" lebih populer disebagai nama permainan oleh masyarakat pendukungnya.

b. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan kucing buta merupakan pengisi waktu senggang bagi anak-anak dalam berbagai kesempatan. Melalui permainan merupakan arena pergaulan anak-anak yang mereka lakukan disetiap kesempatan yang tidak terikat oleh sesuatu peristiwa tertentu.

c. **Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Kucing buta dimainkan oleh anak-anak dari berbagai kelompok sosial yang ada dalam masyarakat dimana permainan ini dikenal. Penyelenggaraan permainan tersebut dapat dilakukan di halaman rumah atau di samping rumah apabila luasnya memungkinkan.

Untuk menjadi peserta permainan tidak dibatasi pada anak-anak yang tergolong dalam suatu lapisan sosial tertentu, melainkan anak-anak dari semua kelompok sosial yang ada dalam masyarakat. Anak-anak wanita maupun laki-laki dapat bermain bersama-sama tanpa ada pembedaan.

d. **Latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Permainan kucing buta diwaktu lampau berkembang luas dikalangan anak-anak karena tidak memilih waktu dan situasi, dimana mereka berkumpul disitulah mereka melaksanakan permainan tersebut. Akan tetapi pada masa sekarang ini permainan kucing buta sudah agak dilupakan oleh anak-anak. Hal ini disebabkan karena sudah terlampu banyak jenis permainan anak-anak. Apabila kebetulan mereka berkumpul dan ada satu diantara mereka yang sudah tahu akan permainan ini baik aturan permainan dan lagu yang mengiringnya maka anak yang mengetahui ini akan segera mengajak dan mengajarkan kepada anak-anak lain. Pada saat itu anak-anak lain akan segera mengetahui dan melaksanakan permainan. Hal ini mudah dilaksanakan pada saat itu juga karena materi dan aturan permainannya mudah dimengerti. Dengan demikian permainan kucing buta, walaupun sudah jarang dimainkan akan tetapi tidak mudah menghilang dalam ingatan anak-anak.

e. **Peserta/pelaku permainan.**

Untuk bermain kucing buta tidak terbatas pada jumlah yang besar. Jumlah minimal peserta adalah berkisar 6-7 anak yang berumur 7 sampai 14 tahun. Penyelenggaraan permainan adalah campuran anak laki-laki dan wanita. Atau kadang-kadang dilaksanakan oleh anak-anak wanita saja, ataupun oleh anak-anak laki-laki saja.

f. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

Dalam permainan kucing buta tidak banyak menggunakan alat. Alat yang disediakan adalah sebuah atau sehelai sapu tangan atau handuk kecil yang berfungsi sebagai pengikat muka dari anak yang sebentar menjadi

kucing buta. Selain itu pula diperlukan arena permainan di halaman atau di samping rumah.

h. **Iringan permainan**

Iringan permainan dalam permainan kucing buta adalah lagu :
Kucing bu-ta
a-pa yang - kau ca-ri
co-ba ca-ri di-se-belah ki-ri
a-tau ka-nan, co-ba ra-ba-raba.

Notasi lagu:

5 5 1 1 5
Kucing bu - ta

5 3 12 1 2 1
A-pa yang kau ca-ri

5 5 2 5 3 3 2 1 2 4
co-ba ca-ri di se-be-lah ki-ri

6 6 5 3 2 2 1 7 2.1
a-tau ka-nan, co-ba-ra-ba-raba

h. **Jalannya permainan.**

Pertama-tama setelah anak-anak berkumpul, menunjuk salah seorang yang bertindak sebagai pemimpin dalam pemilihan kucing buta. Biasanya yang dipilih adalah anak yang disenangi anak-anak dalam pergaulan karena sering menang dan selalu bermain jujur dalam segala macam permainan yang mereka adakan. Setelah anak itu terpilih segera anak tersebut merentangkan tangannya dan membuka telapak tangannya sambil menghadap ke bawah. Semua kawan-kawannya yang mau ikut serta mengangkat jari telunjuk lalu disentuhkan pada telapak tangan itu.
Kemudian pemimpin tersebut mengucapkan "satu, duaaa tiga". Segera anak-anak yang menyentuh telapak tangan pemimpin menariknya dengan cepat, sebab kalau terlambat dialah yang akan digenggam dan dijadikan kucing buta yang pertama dalam permainan ini. Seandainya hal tersebut sudah dilakukan lalu belum ada telunjuk yang tertangkap maka harus diulangi lagi sampai ada jari telunjuk yang tertangkap.
Siapa yang jari telunjuknya tertangkap diantara mereka segera matanya ditutup dan kepalanya diikat dengan sapu tangan atau handuk kecil. Dibuat sedemikian rupa sehingga matanya tidak bisa melihat. Anak yang diikat matanya itulah yang menjadi kucing buta. Teman-temannya yang lain segera membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan. Kucing buta berada dalam lingkaran, kemudian sambil meraba-raba dia berjalan kearah kanan, sementara teman-temannya menyanyi lagu sebagai berikut:

Kucing buta apa yang kau cari,
Coba cari disebelah kiri
Atau kanan, coba raba-raba

Selesai menyanyi mereka berhenti sejenak untuk memberikan kesempatan kepada kucing buta untuk menangkap salah satu anak yang sedang membentuk lingkaran, dan kemudian dengan jalan menerka ia menyebut nama temannya yang dipegangnya. Untuk mengetahui nama temannya itu ia meraba raba badan maupun baju anak tersebut.

Apabila ia salah menyebut nama temannya, ia menyebut nama teman-temannya lain sampai ia benar atau tepat menerka nama temannya. Setelah kucing buta dapat menerka nama temannya yang dia pegang maka ikatan matanya segera dibuka dan yang menggantikan dia menjadi kucing buta adalah temannya yang dapat diterka namanya. Setelah kucing buta yang baru sudah ditutup matanya maka mulailah dia berjalan ke kanan diiringi oleh lagu seperti semula. Seandainya ia dapat menangkap temannya yang sudah pernah menjadi kucing buta, maka temannya segera memberitahukan. Kucing buta melepaskannya kemudian berjalan lagi sambil diiringi lagu, menangkap dan menerka nama temannya uantuk menggantikan dia. Permainan berakhir apabila semua peserta sudah mendapat giliran memerankan kucing buta.

Dalam permainan ini sering terjadi kecurangan, yaitu peserta yang menjadi kucing buta kadang-kadang tanpa diketahui temannya, diam-diam mengangkat ke atas ikatan kepalanya sehingga samar-samar dia bisa melihat kaki atau baju temannya yang dia pegang, sehingga dengan mudah dia dapat menerka nama temannya. Apabila hal ini ketahuan oleh teman-temannya maka ia akan diteriaki dan disoraki dengan kata-kata: "ruci..... ruci yang artinya curang. Apabila salah seorang kucing buta sering melakukan kecurangan maka ia akan dikeluarkan dari permainan.

i. **Peranannya masa kini.**

Ditinjau dari segi cara dan bentuk permainan kucing buta, maka permainan ini mengandung unsur pendidikan dan rekreasi, sebab dalam permainan ini anak-anak bergembira ria melihat tingkah kucing buta yang berusaha menerka nama teman yang dia pegang. Sayang permainan ini sudah agak jarang dimainkan karena pengaruh banyaknya jenis permainan baru yang dimiliki anak-anak. Sehingga dengan demikian mereka tidak mengingat lagi permainan kucing buta.

j. **Tanggapan masyarakat.**

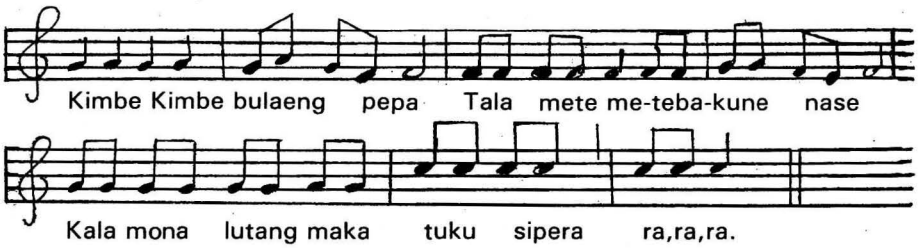
Meskipun permainan ini tidak setiap hari dijumpai dalam arena permainan anak di daerah Minahasa, namun masih tetap dalam ingatan anak-anak. Permainan tersebut sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan demi pengembangan daya kreasi anak, terutama dalam pertumbuhan dan

perkembangan jiwa anak. Selain unsur rekreasi yang jelas terkandung dalam permainan kucing buta, juga unsur pendidikan. Anak-anak diajar untuk tidak berlaku curang, sebab siapa yang berlaku curang maka ia akan dikucilkan baik dalam arena permainan maupun pergaulan anak-anak. Indra melihat atau ketajaman penglihatan dan perasaan juga dilatih dalam permainan kucing buta.

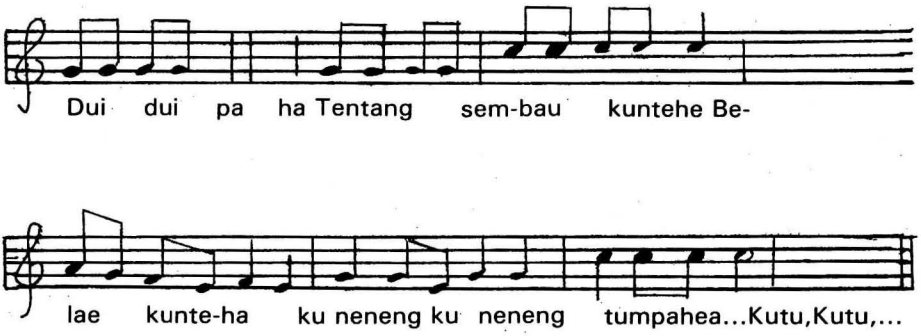
LAMPIRAN

Lagu-lagu Permainan Anak Daerah Sangir Talaud dalam Not Balok.

1. Kimbe-Kimbe bulaeng pepa.

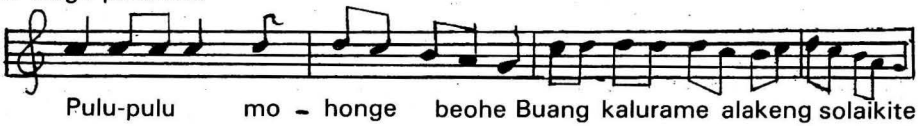


2. Dui-dui paha.

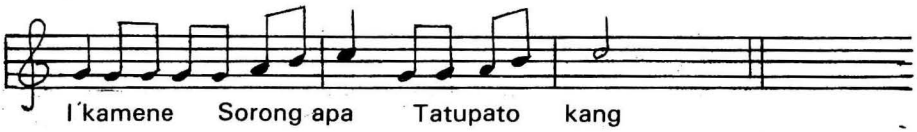


3. Pulu-pulu.

I. Regu peronda.



II. Regu Perusuh.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. *Adat istiadat Daerah Sulawesi Utara.* Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya. Dep. P dan K 1977/1978.
2. Budi Santoso. *Permainan Rakyat,* Ceramah Pengarahan Tenaga peneliti. Cisarua Bogor 1979.
3. *Informasi Umum Sulawesi Utara.* BAPPEDA, Manado 1975.
4. Pateda Mansur. *Kamus Bahasa Gorontalo.* Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Dep P dan K 1977.
5. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Utara.* Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya. 1979/1980.
6. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Utara.* Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya.
7. Sidharta M. *Permainan Rakyat.* Ceramah Pengarahan Tenaga peneliti/Penulis Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional. Cisarua Bogor 1981.
8. Tatimu E. *Kepulauan Sangir Talaud.*
9. Term Of Reference (TOR), Petunjuk Pelaksanaan Permainan Anak-anak Daerah. 1981/1982.
10. Kouderen. Games and Dances of Celebes.

DAFTAR INFORMAN

Sangir Talaud :

1. Nama : Harmonsius Legrans
   Tempat/Tgl lahir : Tagulandang, 22 Februari 1927
   Agama : Kristen
   Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan Kandep P dan K kabupaten Sangir Talaud.
   Pendidikan : N.S. '51 , Fak. Hukum tahun 1963 (2 tahun)
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Bah. Sangir Talaud.
   Alamat sekarang : Tahuna, jln. Towo.

2. Nama : A.J. Manumpil.
   Tempat/tgl lahir : Tamako, 12-11-1927
   Pekerjaan : Pegawai Dep. P dan K Kab. Sangir Talaud.
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SGA
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Daerah.
   Alamat sekarang : Kolongan Kab. Sangir Talaud.

3. Nama : Ny. Sasue-Dalope
   Tempat/tgl lahir : Kulur 12-1-1935
   Pekerjaan : Kepala SDN Inpres Manganitu
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SPG
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Daerah
   Alamat sekarang : Manganitu.

4. Nama : Stevenson Pandesolang Bentelu
   Tempat/tgl lahir : Tariang Lama, 5-9-1942
   Pekerjaan : Guru SMP. Negeri Tahuna
   Agama : Kristen Protestan
   Pendidikan : PGSLP.
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah

MINAHASA :

1. Nama : W. Tumbelaka
   Tempat/tgl lahir : Paso, Juni 1926
   Pekerjaan : Kepala Desa (Hukum Tua)
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SD
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Bahasa Minahasa.
   Alamat sekarang : Paso Kecamatan Kakas Kab. MINAHASA

2. Nama : D. Tumuju
   Tempat/tgl lahir : Kakas 14-5-1910
   Pekerjaan : Tani
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SD
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Bah. Daerah Minahasa
   Alamat sekarang : Kakas Kecamatan Kakas Kab. Minahasa.

3. Nama : E. Tambayong.
   Tempat/tgl lahir : Paso, Juni 1908
   Pekerjaan : Tani
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SD
   Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Bah. Daerah Minahasa.
   Alamat sekarang : Paso Kec. Kakas Kab. Minahasa.

4. Nama : L. Umboh.
   Tempat/tgl lahir : Remboken 18-9-1936.
   Pekerjaan : Guru
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SGA
   Bahasa yang dikuasai : Bah. Belanda, Indonesia dan Minahasa
   Alamat sekarang : Leleko Kec. Remboken, Kab. Minahasa

5. Nama : T. Mailangkey.
   Tempat/tgl lahir : Remboken Mei 1933
   Pekerjaan : Tani
   Agama : Kristen
   Pendidikan : SLA
   Bahasa yang dikuasai : Bah. Belanda, Indonesia, Minahsa
   Alamat sekarang : Leleko, Kec. Remboken Kab. Minahasa.

6. Nama : M. Mamahit.
Tempat/tgl lahir : Remboken Maret 1925
Pekerjaan : Tani
Agama : Kristen
Pendidikan : SLP
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia, Bah. Minahsa.
Alamat sekarang : Talikuran Kab. Minahasa.

Bolaang Mongondow.

1. Nama : O.U. Mokoagow
Tempat/tgl lahir : Moyag, Kec. Modayag, Kab. Bolaang Mongondow.
Agama : Islam
Pendidikan : zending
Bahasa yang dikuasai : Bah. Daerah dan Bah. Indonesia
Alamat sekarang : Moyag Kec. Modayag Kab. Bol. Mongondow

2. Nama : A.F. Makadao
Tempat/tgl lahir : Moyag/65 tahun
Pekerjaan : Pensiunan Guru
Agama : Kristen
Pendidikan : SGB
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah, Bah. Indonesia.
Alamat sekarang : Moyag, Kec. Modayag Kab. Bol. Mongondow

3. Nama : Harun Bonde
Tempat/tgl lahir : Dumoga/37 tahun
Pekerjaan : Pegawai Dinas Kehutanan Dati II
Agama : Islam
Pendidikan : SLP
Bahasa yang dikuasai : Bah. Daerah, Bah. Indonesia
Alamat sekarang : Doloduo Kec. Dumoga Kab. Bol. Mongondow.

4. Nama : Saluhan Bonde
Tempat/tgl lahir : 40 tahun
Pekerjaan : Tani
Agama : Islam
Pendidikan : SD
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Doluduo Kecamatan Dumoga.

5. Nama : Hamim. S.S.
Tempat/tgl lahir : 55 tahun
Pekerjaan : Pensiunan Dep. P dan K
Agama : Islam
Pendidikan : N.S.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Belanda, Indonesia, Daerah
Alamat sekarang : Desa Otam kec. Pasi.

6. Nama : Paputungan T
Tempat/tgl lahir : 48 tahun
Pekerjaan : Guru
Agama : Islam
Pendidikan : SPG
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Mongkonai kecamatan Lolayan.

GORONTALO :

1. Nama : T.D. Maksud
Tempat/tgl lahir : Suwawa/52 tahun
Pekerjaan : Penilik Kebudayaan Kec. Suwawa
Agama : Islam
Pendidikan : SLA
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia, Daerah (Suwawa Gorontalo).
Alamat sekarang : Desa Duano Kecamatan Suwawa Kab. Gorontalo.

2. Nama : A. Damiti
Tempat/tgl lahir : Hutadaa/41 tahun
Pekerjaan : Kepala kampung (Ayahanda)
Agama : Islam
Pendidikan : SD
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Hutadaa Kec. Telaga Kab. Gorontalo

3. Nama : Tj. Monoarfa.
Tempat/tgl lahir : Telaga/40 tahun
Pekerjaan : Pegawai Kandep P dan K Kab. Gorontalo
Agama : Islam
Pendidikan : SLA
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Hulawa Kec. Telaga Kab. Gorontalo

4. Nama : H. Dolu
Tempat/tgl lahir : Bulotadaa/55 tahun
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Agama : Islam
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Bulotadaa Kota Utara Komad. Gorontalo

5. Nama : B. Rauf. BA
Tempat/tgl lahir : Wumialo/42 tahun.
Pekerjaan : Guru
Agama : Islam
Pendidikan : Sarjana Muda
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Umialo Kotamadya Gorontalo

6. Nama : Haji Jahja.
Tempat/tgl lahir : Umialo/53 tahun
Pekerjaan : Pegawai Syara' Komad Gorontalo
Agama : Islam
Pendidikan : Mulo
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia, Arab dan Daerah
Alamat sekarang : Umialo Kotamadya Gorontalo

7. Nama : H.K. Jusuf
Tempat/tgl lahir : Tapa/53 tahun
Pekerjaan : Penilik Kebudayaan Kandep Kec. Tapa
Agama : Islam
Pendidikan : SLA
Alamat sekarang : Talumopatu Kec. Tapa Kab. Gorontalo

8. Nama : S Dai
Tempat/tgl lahir : Payunga/42 tahun
Pekerjaan : Tani
Agama : Islam
Pendidikan : SD
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah
Alamat sekarang : Payunga kec. Batudaa Kab. Goronalo

9. Nama : Djahara
Tempat/tgl lahir : Paguat/65 tahun
Pekerjaan : Ibu rumah tangga.
Agama : Islam
Pendidikan : SD
Alamat sekarang : Bumbulan/Kec. Paguat Kab. Gorontalo

10. Nama : H. Rachman
Tempat/tgl lahir : Kayu Merah/53 tahun
Pekerjaan : Peg. Kandep P dan K Kec. Limboto
Pendidikan : SLA
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Kayu Merah Kec. Limboto Kab. Gorontalo

11. Nama : Kaabah T.L
Tempat/tgl lahir : Kwandang/76 tahun
Pekerjaan : Bekas Kepala kampung
Agama : Islam
Pendidikan : SD
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia dan Daerah
Alamat sekarang : Desa Molingkapoto Kec. Kwandang

12. Nama : Husain DJ.
Tempat/tgl lahir : Suwawa/42 tahun
Pekerjaan : Petugas P3NTR
Agama : Islam
Bahasa yang dikuasai : Bah. Indonesia, Suwawa dan Gorontalo
Alamat sekarang : Desa Bube Kec. Suwawa.

LAMPIRAN

1. Dui-dui paha
2. Kimbi-kimbe bulaeng pepa
3. Mekomo
4. Mepiso
5. Mokawolo
6. Pulu-pulu
7. Kokotrek
8. Moram
9. Matombok
10. Mawetik
11. Pica ban
12. Tusuk pereng
13. Mokalasan
14. Mokindongan
15. Mololiuan
16. Momakoan
17. Mosisintan
18. Monomong
19. Bilu-bilulu
20. Mohiyo
21. Mohutu ponggo
22. Mokoroyo
23. Moluhuto
24. Tenggedi

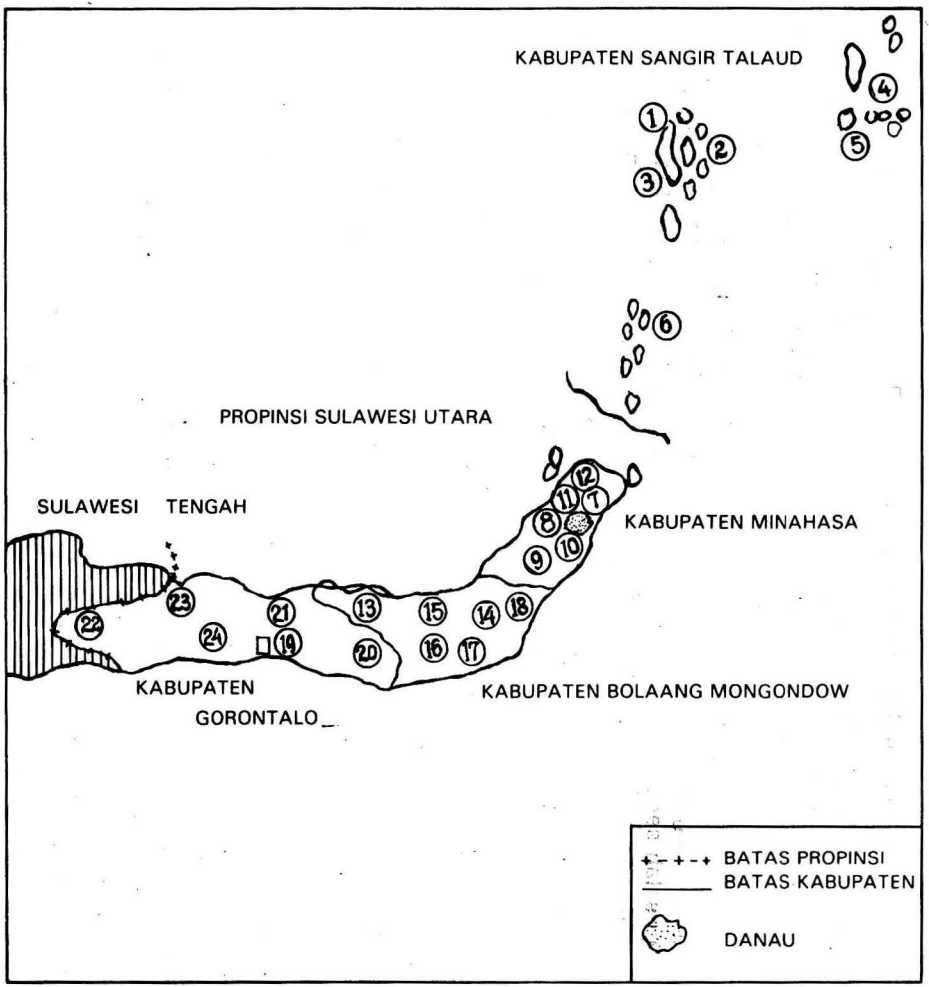
PAD di Kab. Sangir Talaut

PAD di Kab. Minahasa

PAD di Kab. Bolaang Mongondow

PAD di Kab. Gorontalo

PETA PERSEBARAN PERMAINAN ANAK-ANAK DI



PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SULAWESI UTAR