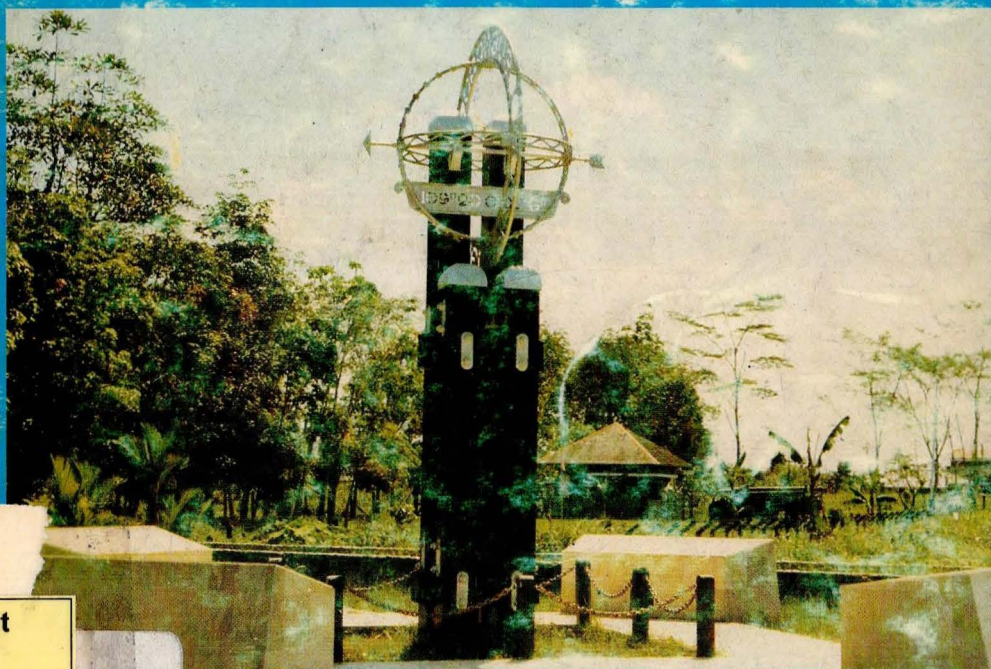




Milik Departemen P dan K
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT

DAERAH KALIMANTAN BARAT



Direktorat
Kebudayaan

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH

1980 - 1981

790.1922
THA
P

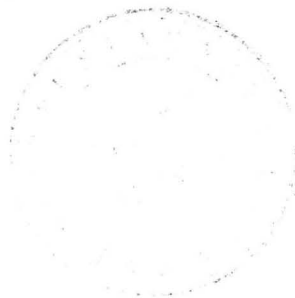
Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT

DAERAH KALIMANTAN BARAT

E d i t o r :

Drs. AHMAD YUNUS



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

TANGGAL	NO. INDUK
24 MAR 1983	482

P E N G A N T A R

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

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari :

YC. Thambunan Anyang, SH

Drs. A z w a r

Drs. Mursinah Moor.

Drs. Budiman

Ny. H. Irene A. Muslim, SH.

dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Bambang Suwondo, Ahmad Yunus, Singgih Wibisono, Dr. S. Budhisantoso, Soemantri Sastrosuwondo,

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.—

Jakarta, 28 Januari 1982.

Pemimpin Proyek

(Drs. Bambang Suwondo)

NIP. 130117589.

**SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROPINSI KALIMANTAN BARAT**

Materi yang mengandung informasi mengenai Kebudayaan Daerah Kalimantan Barat yang beraneka ragam coraknya sangat diperlukan, baik untuk keperluan masyarakat umum, maupun keperluan studi.

Namun pada kenyataannya, hal-hal mengenai kebudayaan tersebut kadang-kadang sulit diperoleh karena jarang ada informasi yang telah didokumentasikan ataupun dipublikasikan.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, maka usaha untuk menerbitkan dan menyebar luaskan penjelasan tentang kebudayaan daerah Kalimantan Barat, khususnya mengenai :

- Ceritera Rakyat Daerah Kalimantan Barat, dan
 - Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Barat,
- kepada masyarakat untuk dikenal dan diketahui sebagai bahan informasi dan dokumentasi, yang merupakan milik bangsa Indonesia, kami sambut gembira.

Akhirnya kami sampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada para Ketua Aspek beserta anggota-anggotanya yang dengan jerih payah telah dapat mewujudkan naskah kebudayaan daerah Kalimantan Barat dan terima kasih atas terbitnya kedua naskah tersebut.

Pontianak, Juli 1982.

Kepala Kantor Wilayah Departemen P dan K
Propinsi Kalimantan Barat.



DRS. TASNIM DAHLAN
NIP. 130073903.

K A T A - P E N G A N T A R

Sesuai dengan surat Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat tanggal 28 Januari 1982, Nomor 119/IDKD/I/1982, mengenai Pencetakan Naskah, maka untuk tahun anggaran 1981/1982 Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Barat, menerbitkan dan mencetak dua Naskah Kebudayaan Daerah, yaitu masing-masing :

1. Ceritera Rakyat Daerah Kalimantan Barat, dan
2. Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Barat.

Kedua Naskah ini merupakan hasil dari Tim Penulis di daerah, yang sudah bekerja secara terus-menerus serta dibarengi dengan kesungguhan. Meskipun demikian, kami menyadari bahwa Naskah ini tidak akan luput dari kekurangan sempurna dan oleh karena itu tegur sapa penyempurnaan akan kami terima dengan segala senang hati.

Keberhasilan penyusunan naskah-naskah ini, adalah merupakan suatu wujud kerjasama yang baik diantara sesama anggota Tim Penulis Naskah, maupun ban tuan berbagai pihak, terutama :

- Universitas Tanjungpura Pontianak beserta Lembaga Penelitian—nya,
- Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Kalimantan Barat,
- Pemerintah Daerah, baik Pemerintah Daerah Tingkat I Kalimantan Barat maupun Pemerintah Daerah Tingkat II di daerah ini.

Oleh karena itu kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik moral maupun material kami sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih.

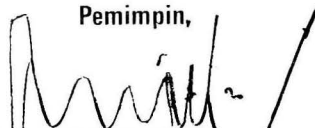
Akhirnya kami mengharapkan semoga penerbitan Naskah ini bermanfaat bagi masyarakat Indonesia umumnya dan masyarakat Kalimantan Barat pada khususnya.

Terima kasih.

Pontianak, 5 Juni 1982.

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan
Daerah Kalimantan Barat

Pemimpin,



Drs. BASITH BURAIDAH

NIP. 130516048.

KATA PENGANTAR

Naskah ini merupakan hasil penelitian di Kabupaten Sanggau, Pontianak dan Sintang dalam usaha menginventarisasi dan dokumentasi jenis-jenis dari permainan rakyat dari daerah Kalimantan Barat sebagai bagian dan guna memperkaya kebudayaan bangsa. Dengan harapan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat rencana penyusunan kebijakan Nasional di bidang kebudayaan. Naskah mana telah pula dievaluasi dan disempurnakan oleh Tim Penyempurnaan Naskah di Pusat.

Dalam naskah ini disajikan dua puluh empat jenis permainan rakyat yang dipungut/diangkat dari tiga Kabupaten tersebut di atas dalam wilayah Kalimantan Barat.

Perlu pula ditekankan di sini bahwa tempat daerah di mana jenis permainan dipungut bukan berarti bahwa dari tempat daerah tersebut asal permainan. Dalam hal ini mungkin saja permainan tersebut berasal dari daerah lain atau mungkin dikenal pula di daerah lain yang kebetulan dalam kesempatan ini belum terjangkau untuk diteliti, berhubung begitu luasnya daerah Kalimantan Barat. Dengan demikian kami menyadari bahwa hasil penelitian ini banyak kekurangannya, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya lebih menyempurnakan isi buku ini akan kami terima dengan senang hati.

Akhirnya kami sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sejak penelitian di lapangan sampai dengan diterbitkannya hasil penelitian ini dalam bentuk buku seperti sekarang ini.

Pontianak, Februari 1982.

P e n y u s u n ,

Y C, THAMBUN ANYANG, SH

Drs. A Z W A R

Dra. MURSINAH NOOR

Drs. BUDIMAN

Ny. H. IRENE A. MUSLIM, SH

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar dari Pusat	iii
Kata Sambutan Kakanwil Prop. Kalbar	v
Kata Pengantar Drs. Basith Buraidah	vii
Kata Pengantar Penyusun	ix
Daftar Isi	xi
 BAB I : PENDAHULUAN	 7
A. Tujuan Inventarisasi	
B. Masalah dan Pembatasan Masalah	
C. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis Sosial dan Budaya.	
D. Prosedur Inventarisasi	
 BAB II : NASKAH PERMAINAN RAKYAT	
1. Pin Sut	17
2. Jajak Sisir	26
3. J i r a k	32
4. Luncur – luncuran	37
5. Tapuk Anak	42
6. Satu – Satu Dalam Air	47
7. C a k A s i n	52
8. Sang Kerepet	59
9. B o s u k a n	64
10. Jodi Bui	72
11. Main Galah	79
12. Tapuk Tanggui	87
13. Sepak Beleg	94
14. Sangkelebu	101
15. B u l a n	108
16. B o k a h	115
17. Sinangkapan Tiang	128
18. Main Raje	134
19. L o g o k	140
20. Telok Penyok	148
21. Buah Limak	155
22. Lomba Karung	163
23. Lomba Memanjat Pinang	172
24. Pong Alo Alo	181
 LAMPIRAN – LAMPIRAN	 186

—oOo—

isusun oleh :

YC. THAMBUNAN ANYANG, SH

Drs. AZWAR

Drs. MURSINAH NOOR

Drs. BUDIMAN

Ny. H. IRENE A. MUSLIM, SH.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tujuan Inventarisasi.

Kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Aspek Permainan Rakyat baru dimulai untuk pertama kalinya pada tahun 1979 dan kegiatan sekarang ini pada tahun 1980 adalah merupakan kegiatan lanjutan tahap ke dua.

Pada tahun pertama telah diinventarisasi sebanyak 20 buah Permainan Rakyat, dan untuk tahun 1980 juga telah diinventarisasi 20 buah Permainan Rakyat yang ada di daerah Kalimantan Barat. Sampai sekarang ini penulis belum pernah menemukan adanya hasil penelitian tentang Permainan Rakyat di Daerah Kalimantan Barat, oleh karenanya Permainan Rakyat yang dikumpulkan pada tahun 1979 dan yang sekarang ini dikumpulkan adalah Permainan Rakyat di Daerah Kalimantan Barat yang memang belum pernah dikumpulkan. Proyek ini akan berkelanjutan sampai semua Permainan Rakyat yang ada di Daerah Kalimantan Barat dikumpulkan.

Untuk Daerah Kalimantan Barat walaupun sudah dikumpulkan 40 macam Permainan Rakyat sejak tahun 1979 sampai tahun sekarang ini namun masih banyak jenis Permainan Rakyat yang bersifat edukatif, kompetitif, rekreatif dan relegius magis dari daerah-daerah yang dalam kesempatan ini belum terjangkau karena berbagai faktor, terutama faktor geografis, prasarana dan sarana perhubungan.

Adapun tujuan inventaraisasi daripada Permainan Rakyat yang ada di Daerah Kalimantan Barat adalah :

1. Tujuan Umum

- a. Menyelamatkan kebudayaan Daerah sebagai sumber kebudayaan Nasional. Permainan Rakyat sebagai salah satu unsur daripada kebudayaan Bangsa perlu diselamatkan, di mana dewasa ini sudah ada Permainan Rakyat yang semula di kenal dan sering dilakukan oleh masyarakat pendukungnya menjadi jarang dilakukan untuk pada akhirnya menjadi lenyap dari kehidupan tradisional Rakyat yang bersangkutan karena pengaruh kebudayaan dari luar masyarakat pendukungnya.

- b. Memperkokoh kesatuan dan persatuan Bangsa. Dengan di-dapatkannya jenis Permainan Rakyat yang dikenal dan ter-sebar di seluruh wilayah Indonesia akan merupakan sarana sosialisasi dari rakyat Indonesia ke arah persatuan bangsa yang semakin kokoh.
- c. Memperkuat kepribadian Bangsa. Kebudayaan suatu Bangsa atau sukubangsa menunjukkan identitas dari kepribadian Bangsa atau Sukubangsa tersebut. Oleh karena itu penca-tatan dalam rangka menginventarisasi kebudayaan daerah ini untuk dibina dan dikembangkan penting artinya dalam mem-perkuat kepribadian Bangsa.
- d. Membina dan mengembangkan kebudayaan Nasional secara keseluruhan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus daripada inventarisasi Permainan Rakyat daerah ini adalah :

- a. Mendapatkan data tentang Permainan Rakyat yang ada/ pernah ada di daerah ini.
- b. Memperoleh informasi tentang keadaan dan perkembangan Permainan Rakyat dari daerah serta peranannya bagi ke-hidupan sosial budaya masyarakat penduduknya.
- c. Mengetahui apakah dengan kehadiran bentuk-bentuk per-mainan baru mendesak atau melenyapkan Permainan Rak-yat tradisional.
- d. Data yang diperoleh dapat dimanfaatkan oleh instansi Pe-merintah, khususnya Departemen Pendidikan dan Kebuda-yaan Republik Indonesia sebagai bahan pertimbangan ke-bijaksanaan dalam menyusun program bidang Pendidikan dan Kebudayaan baik di tingkat Pusat maupun di tingkat Daerah.

B. Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Masalah Umum

- a. Masih banyak permaiann rakyat sebagai warisan Budaya bangsa yang bersumber dan tersebar luas di berbagai Dae-rah di Indonesia sebelum ditangani dengan baik.

- b. Bangsa Indonesia masih belum menyadari dan mendalami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan rakyat yang bersumber dan hidup di Daerah-daerah.
- c. Bangsa Indonesia belum menyadari bahwa permainan Rakyat yang beraneka ragam dan berkembang dikalangan masyarakat di Indonesia mempunyai peranan dalam kegiatan sosialisasi.
- d. Sampai sejauh manakah pengaruh permainan baru terhadap permainan Rakyat.

2. Masalah Khusus

Permainan Rakyat di Daerah Kalimantan Barat disamping ada persamaan dengan permainan rakyat di daerah lain tentunya banyak pula permainan rakyat yang berbeda dalam wilayah Indonesia karena adanya masalah khusus yang merupakan latar belakangnya antara lain :

- a. Daerah Kalimantan Barat yang luasnya melebihi luas Pulau Jawa dan Madura tetapi penduduknya termasuk jarang serta belum lancarnya perhubungan antara kota terlebih daerah pedalaman.
- b. Tidak adanya literatur hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan bahan studi kepustakaan.
- c. Letak Geografis daerah Kalimantan Barat yang berbatasan langsung dengan Daerah Serawak (Malaysia Timur) dimana dalam sejarah Kalimantan Barat tercatat adanya PGRS/ PARAKU dan sisa G.30.S/PKI dan terbukti pula adanya bangsa Cina di Kalimantan Barat khususnya yang berada di Kabupaten Sambas dan Kabupaten Pontianak terlibat memberikan bantuan makanan dan keperluan lainnya.
- d. Arus modernisasi dan pembangunan sudah mulai terserap di daerah ini yang sedikit banyak mempengaruhi Permainan Rakyat tradisional setempat.
- e. Untuk ini jelaslah Permainan Rakyat di Kalimantan Barat perlu di inventarisasikan untuk kemudian dikembangkan sebagai sarana sosialisasi dan integrasi Bangsa di samping sebagai hiburan pengisi waktu-waktu senggang.

3. Pembatasan Masalah

Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Barat yang di inventarisir dalam penelitian ini adalah Permainan Rakyat yang bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif dan religius magis. Bentuk Permainan Rakyat yang tidak dapat digolongkan sebagai permainan tradisional tidak diinventarisir seperti main kasti, bulu-tangkis, sepak-bola, juga permainan yang sangat sederhana, baik cara melakukannya maupun aturan mainannya tidak diinventarisir dalam penelitian ini.

C. Ruang Lingkup.

1. Sifat Permainan.

Permainan Rakyat dari Daerah Kalimantan Barat yang di inventarisasi dan di dokumentasikan ini adalah Permainan Rakyat yang bersifat kompetitif, edukatif, rekreatif dan magis religius.

Boleh dikatakan semua Permainan Rakyat yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat rekreatif, sebagai pengisi waktu yang senggang dan pelepas lelah. Disamping bersifat rekreatif juga ada yang berkaitan dengan unsur magis religius seperti permainan Bosukan dan Main Galah; ada yang bersifat edukatif seperti permainan Sang Kerepet, Telok Penyok dan Pong Alo-alo; ada yang bersifat kompetitif dan edukatif seperti permainan Pin Sut, Jajak Sisir, Jirak, Tapuk Anak, Satu-satu dalam air, Sepak Beleg, Bokah, Sinangkapan Tiang, Main Raja, Logok, Buah Limak, Lomba Karung dan Memanjat Pinang ; dan ada pula yang merupakan permainan ketangkasan seperti main Lun-cur-luncuran, Cak Asin, Jodi Bui, Sang Kelebu dan main Bulan.

2. Lokasi (Geografis dan Sosial Budaya)

Kalimantan Barat terletak pada garis Khatulistiwa dengan batas-batasnya sebelah utara berbatasan dengan Serawak Malaysia Timur, sebelah Timur berbatasan dengan Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur, sebelah Selatan berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah Barat berbatasan dengan Selat Karimata dan Laut Cina Selatan.

Kalimantan Barat termasuk daerah beriklim tropis dengan suhu yang cukup tinggi dan curah hujan yang cukup besar. Luas daerah Kalimantan Barat adalah 146.760 Km² lebih luas dari

Pulau Jawa + Madura, terdiri dari 7 Daerah Tingkat II yakni :

- Daerah Tingkat II Kodya Pontianak 40 km²
- Daerah Tingkat II Pontianak 18.860 km²
- Daerah Tingkat II Sambas 20.940 km²
- Daerah Tingkat II Ketapang 34.600 km²
- Daerah Tingkat II Sintang 23.640 km²
- Daerah Tingkat II Sanggau 18.260 km²
- Daerah Tingkat II Kapuas Hulu 30.420 km²

Sungai-sungai di Kalimantan Barat berfungsi sebagai alat komunikasi utama (arus barang dan penduduk) juga sebagai sumber air keperluan sehari-hari.

Sungai-sungai utama di Daerah Kalimantan Barat adalah :

- Sungai Kapuas, membujur dari Timur ke Barat dengan panjang $\pm$ 1143 km melewati 4 ibukota Daerah Tingkat II (Putussibau, Sintang, Sanggau dan Pontianak) dengan cabang-cabangnya yang besar-besar seperti Sungai Landak, Sungai Sekayam, Sungai Melawi, Sungai Embaloh, Sungai Sibau.
- Sungai Sambas di Kabupaten Sambas.
- Sungai Pawan di Kabupaten Ketapang.

Jumlah penduduk Kalimantan Barat menurut hasil sensus tahun 1980 berjumlah 2.486.068 jiwa. Penyebaran penduduk tidak merata dan mengenai kepadatan penduduk sekitar 17 orang setiap km².

Komposisi penduduk Daerah Kalimantan Barat menurut suku-bangsa sebagai berikut :

- Suku-bangsa Daya 41 %
- Suku-bangsa Melayu 39%
- Suku-bangsa Cina 12%
- Lain-lainnya 8 %

Sebagian besar penduduk Kalimantan Barat bekerja pada sektor pertanian. Dilihat dari komposisi penduduk menurut suku-bangsa maka penduduk suku-bangsa Daya yang dianggap sebagai penduduk asli Kalimantan merupakan penduduk yang

terbanyak dan tersebar serta berdiam dipedalaman Daerah Kalimantan Barat, meliputi 6 Daerah Tingkat II kecuali Kotamadya Pontianak.

Suku-bangsa Daya terdiri dari puluhan Sub Suku-bangsa yang masing-masing mempunyai bahasa, adat istiadat, Hukum adat dan sistim pelapisan sosial sendiri-sendiri yang saling berbeda-beda antara Suku Daya yang satu dengan suku Daya yang lainnya.

Suku-bangsa Melayu menududuki tempat kedua dilihat dari jumlah penduduk dan umumnya bertempat tinggal didaerah pantai dan ditepi-tepi sungai. Dialek dan beberapa kata dari bahasa Melayu dari setiap Daerah Tingkat II dalam wilayah Daerah Kalimantan Barat juga ditemukan adanya perbedaan-perbedaan yang dapat menunjukkan dari Daerah Tingkat II mana seseorang itu berasal.

Melihat keadaan Geografis dan komposisi Penduduk menurut suku-bangsa serta sub-sub suku-bangsa Daya yang ada di Daerah Kalimantan Barat maka penelitian pada tahun 1980 ini hanya dapat dilakukan pada 3 Daerah Tingkat II yaitu :

1. Daerah Tingkat II Sintang.
2. Daerah Tingkat II Sanggau.
3. Daerah Tingkat II Pontianak.

ad.1. Daerah Tingkat II Sintang luasnya 23.640 km² dengan batas-batasnya sebelah Utara berbatasan dengan Serawak Malaysia Timur, sebelah Barat dengan Daerah Tingkat II Sanggau dan Daerah Tingkat II Ketapang, sebelah Timur dengan Daerah Tingkat II Kapuas Hulu, sebelah Selatan dengan Daerah Tingkat I Kalimantan Tengah.

Daerah Tingkat II Sintang ini terbagi atas 18 Kecamatan, 1145 kampung dan jumlah penduduknya 263.279 jiwa (Sensus 1980).

Komposisi penduduk menurut suku-bangsa di Daerah Tingkat II Sintang sebagai berikut :

- Suku-bangsa Daya (terdiri dari 56 Sub Suku-bangsa/suku-suku) 66 %.

- Suku-bangsa Melayu 31 %.
- Suku-bangsa Cina 2 %.
- Suku-bangsa lainnya 1 %.

Dari Daerah Tingkat II Sintang ini baru dipungut Permainan Rakyat suku-bangsa Melayu yaitu Permainan Pin Sut, Jajak Sisir, Jirak, Luncur-luncuran, Tapuk Anak, Satu-satu dalam air, Cak Asin dan Sang Kerepet.

Sedangkan untuk Permainan Rakyat dari suku-bangsa Daya di Daerah Tingkat II Sintang yang terdiri dari sekitar 56 anak suku itu belum dipungut, mudah-mudahan dalam penelitian selanjutnya dapat di inventarisasi dan didokumentasikan.

ad.2. Daerah Tingkat II Sanggau luasnya 18.260 km², dengan batas-batasnya sebelah Utara berbatasan dengan Serawak Malaysia Timur, sebelah Barat dengan Daerah Tingkat II Pontianak, sebelah Timur dengan Daerah Tingkat II Sintang dan sebelah Selatan dengan Daerah Tingkat II Ketapang.

Daerah Tingkat II Sanggau ini terbagi atas 20 Kecamatan 1174 desa dan jumlah penduduknya 323.499 jiwa (Sensus 1980).

Daerah Tingkat II Sanggau ini penduduknya sebagian besar adalah suku-bangsa Daya yang terdiri lagi atas beberapa suku-suku sedikitnya ada 30 Sub Suku-bangsa Daya, antara lain Suku Daya Mualang, Suku Daya Pangkoda, Suku Daya Ribun, Suku Daya Benawas, Suku Daya Mahap, Suku Daya Pandu, Suku Daya Bedayuh.

Dalam penelitian sekarang ini untuk Daerah Tingkat II Sanggau dipungut Permainan Rakyat yang berasal dari Suku Daya Mualang dan Suku Daya Pangkoda yakni permainan Bosukan, Jodi Bui, Main Galah dan Tapuk Tanggui.

Pada periode berikutnya akan diteliti Permainan Rakyat dari Suku Daya yang lainnya lagi dan dari Suku-bangsa Melayu di Daerah Tingkat II Sanggau ini dipungut Permainan Sepak Beleg, Sangkelebu, Bulan, Bokah dan Pong Alo-alo.

ad.3. Daerah Tingkat II Pontianak, luasnya 18.860 km² dengan batas-batasnya sebelah Utara berbatasan dengan Daerah Tingkat II Sambas sebelah Selatan berbatasan dengan Daerah Tingkat II Ketapang, sebelah Timur berbatasan dengan Daerah

Tingkat II Sanggau dan sebelah Barat berbatasan dengan Laut Natuna.

Daerah Tingkat II Pontianak terbagi atas 19 Kecamatan 939 Desa dan jumlah penduduknya adalah 608.849 jiwa (Sensus 1980).

Komposisi Penduduk menurut suku-bangsa di Daerah Tingkat II Pontianak dapat digolongkan dalam :

- Suku-bangsa Daya 57 %.
- Suku-bangsa Melayu 29 %
- Suku-bangsa Cina 7,5 %.
- Suku-bangsa lainnya 6,5 %.

Dari Daerah Tingkat II Pontianak ini pada tahun 1979 telah dipungut Permainan Rakyat dari Suku-bangsa Daya yaitu dari Suku Daya Kendayan.

Dalam penelitian sekarang ini Daerah Tingkat II Pontianak masih dipilih sebagai lokasi penelitian akan tetapi yang diteliti Permainan Suku-bangsa Melayu yaitu Permainan Sinangkapan Tiang, Main Raja, Logok, Telok Penyok, Buah Limak, Lomba Karung dan memanjat Pinang.

Dari hasil penelitian pada tiga Daerah Tingkat II tersebut diatas dan penelitian pada tahun 1979, peneliti dihadapkan pada persoalan penyebaran Permainan Rakyat yang dipungut dari suatu suku-bangsa pada suatu daerah selalu didengar bahwa Permainan Rakyat yang dipungut itu adalah benar-benar Permainan yang berasal dari Suku-bangsa tersebut. Demikian pula untuk suku-bangsa lainnya yang bertempat tinggal di Daerah Tingkat II lainnya lagi terhadap Permainan yang sama, di klaim sebagai permainan yang berasal dari suku-bangsa itu pula karena mereka mengenal permainan itu sudah secara turun-temurun.

Dengan demikian peneliti/penulis dalam membuat Peta Persebaran Permainan Rakyat di Kalimantan Barat sementara ini belum dapat menentukan dimana sebenarnya permainan-permainan tersebut dikenal pertama kali dan kemana persebarannya. Dalam penelitian sekarang ini hanya dapat dibuat peta dimana Permainan itu dipungut dan didaerah mana saja permainan tersebut juga dikenal.

Mudah-mudahan dalam penelitian untuk periode selanjutnya Daerah Tingkat II. Kapuas Hulu dan Daerah Tingkat II Ketapang dapat terjangkau sehingga dengan demikian dapat terkumpul Permainan Rakyat yang benar-benar dapat mewakili Daerah Kalimantan Barat walaupun masih banyak Permainan Rakyat dari Sub Suku-bangsa Daya yang belum di inventarisasi dan didokumentasikan. Dan mudah-mudahan pula Permainan Rakyat dari suku-bangsa Cina (WNI) yang sudah lama menetap di Daerah Kalimantan Barat dalam rangka proses Integrasi bangsa dan Sosialisasi dapat di pungut pula pada penelitian periode selanjutnya.

Ada kemungkinan Permainan yang sudah di inventarisasi dan di dokumentasikan dikenal juga di daerah lain yang belum dapat dijangkau pada penelitian yang sudah dilakukan pada tahun 1979 dan 1980 ini.

D. Prosedur Inventarisasi

1. Informan

Informan dipilih dari kalangan masyarakat Melayu dan masyarakat Daya itu sendiri yang umurnya sudah diatas 40 tahun. Mereka yang dipilih sebagai informan adalah yang betul menetap di daerahnya sampai waktu sekarang ini. Informan juga dipilih orang yang oleh masyarakat yang bersangkutan dianggap mempunyai pengetahuan dan pengalaman cukup dalam masalah Permainan Rakyat yang diminta keterangan daripadanya. Para informan itu ada yang mempunyai kedudukan sebagai petani, pedagang, guru dan sebagai pemuka masyarakat dan sebagainya.

2. Metoda/Alat Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data/informasi mengenai Permainan Rakyat yang ada di daerah Kalimantan Barat Tim terjun langsung ke lapangan. Penentuan daerah penelitian adalah berdasarkan prioritas. Prioritas ini diambil atas dasar lingkungan/wilayah yang dekat menuju ke arah lingkungan/wilayah yang jauh dari ibukota propinsi tempat tinggal Tim Peneliti.

Alat pengumpul data adalah wawancara dan dilengkapi pula dengan observasi terhadap Permainan Rakyat yang ada.

Informan yang akan diwawancarai adalah orang-orang yang dianggap dapat memberikan keterangan berdasarkan pengalamannya, atau informan tersebut memang mempunyai keahlian dalam permainan itu.

Informan diperoleh atas dasar petunjuk dari Bupati/Camat/Kepala Kampung atau dari mereka yang bergerak dalam bidang Pendidikan dan Kebudayaan (Kantor Dep. P dan K Kabupaten/Kecamatan).

Wawancara dilaksanakan dengan berpegang pada pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya, sehingga data yang akan dikumpulkan sesuai dengan rencana yang dibuat.

Observasi dilakukan untuk menyelidiki tentang tingkah-laku, peristiwa, bahkan benda-benda yang dipergunakan dalam setiap Permainan Rakyat yang akan diinventarisir. Hasil observasi sedapat mungkin dipotret atau dilukiskan dengan gambar-gambar, berdasarkan wawancara dan observasi itulah lalu disusun tulisan draft pertama mengenai Permainan tersebut, dan setelah itu disusun dalam bentuk naskah seperti sekarang ini.

3. Jadwal Kegiatan

Pada bulan Agustus 1980 menyusun rencana penelitian, pengarahan dan melakukan penelitian kepustakaan. Dalam penelitian kepustakaan tidak diketemukan adanya tulisan tentang Permainan Rakyat dari Daerah Kalimantan Barat. Pengumpulan Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Barat ini dilakukan pada bulan September dan Oktober 1980. Pada bulan Nopember 1980 dimulai penyusunan laporan akhir dan selesai pada awal bulan Desember 1980. Pada pertengahan bulan Desember 1980 penjiilidan selesai dilakukan.

Selanjutnya kami ketengahkan inti daripada laporan ini yang berupa naskah daripada Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Barat itu sendiri.

BAB II

NASKAH PERMAINAN RAKYAT

1. Pin Sut

Nama Permainan.

Pin Sut adalah merupakan suatu nama permainan yang terdapat di Daerah Kabupaten Sintang. Permainan ini merupakan permainan dari anak-anak suku Melayu di Daerah tersebut.

Dalam bahasa Indonesianya, Pin Sut adalah merupakan permainan dengan memakai undian dengan jari atau tos. Permainan ini dilakukan sejak nenek moyang mereka. Jadi permainan ini merupakan permainan asli dari suku Melayu di Daerah Kabupaten Sintang Kecamatan Kota.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Pin Sut ini dapat dilakukan setiap saat, tanpa terikat oleh sesuatu peristiwa-peristiwa Sosial Budaya dari masyarakat setempat. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak sebagai pengisi waktu. Baik pengisi waktu ketika anak-anak penggembala sedang menggembalakan ternaknya, maupun anak-anak di kampung sewaktu sedang senggang, misalnya menjelang sore hari, di mana anak-anak sedang menunggu senja mendatang. Jadi permainan ini dapat dilakukan disembarang tempat asalkan lapang.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dapat dilakukan oleh semua kelompok Sosial dalam masyarakat. Di dalam permainan ini juga tidak ada suatu ikatan tertentu bagi penyelenggaraan permainan.

Sejak dahulu permainan yang bersifat Kompetisi, hanyalah merupakan permainan anak-anak diwaktu senggang. Misalnya pada sore hari setelah pekerjaan membantu orang tua mereka selesai. Sambil menunggu datangnya malam maka mereka memainkan permainan ini. Ataupun pada malam terang bulan, dimana biasanya anak-anak bermain-main.

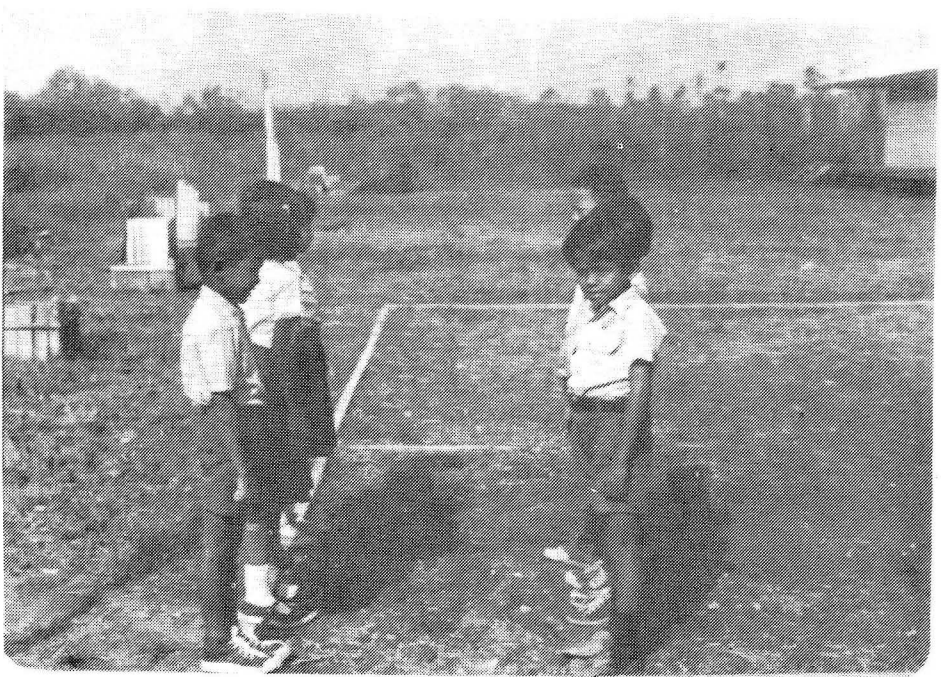
Demikian juga pada anak-anak penggembala sambil menunggu ternaknya, mereka mengisi waktu luang itu dengan permainan Pin Sut ini. Hal inilah yang menyebabkan semua kelompok masyarakat dapat melakukan permainan Pin Sut tanpa terikat oleh waktu atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Seperti telah diutarakan di muka, bahwa permainan Pin Sut ini dikenal oleh masyarakat Kabupaten Sintang sejak nenek moyang mereka. Menurut informan permainan Pin Sut yang merupakan permainan asli daerah Sintang, hingga kini masih dikenal masyarakat tanpa mengalami perubahan yang berarti.

Peserta/Pemain-pemainnya.

Permainan Pin Sut hanya dapat dilakukan oleh 8 (delapan) orang pemain. Dimana delapan orang anak ini membagi diri menjadi dua kelompok. Kebanyakan yang memainkan adalah golongan anak-anak, yang biasanya berkisar sampai umur 12 tahun. Permainan ini biasanya dilakukan oleh kelompok anak laki-laki dan juga kelompok anak-anak perempuan.



Tahap persiapan ; kedua kelompok membentuk dua baris secara berbanjar.—



Salah satu anggota dari kelompok yang menang berdiri semakin jauh kedepan.

Permainan Pin Sut yang hanya dapat dilakukan delapan orang anak, tidak dapat dikurangi atau ditambah pemainnya. Hal ini disebabkan di dalam undian atau tos dengan jari, hanya ada tiga jari yang dapat dipergunakan sebagai undian, yaitu jari kelingking, jari telunjuk dan ibu jari. Sedangkan yang satu anak dalam satu kelompok sisanya, merupakan pimpinannya atau yang melakukan undian.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan Pin Sut ini tidak menggunakan alat-alat tertentu. Yang diperlukan dalam melaksanakan permainan ini hanyalah tanah yang lapang. Misalnya halaman, lapangan ataupun ladang tempat menggembala ternak (kambing, sapi).

Pada hakekatnya ukuran dari tanah lapang ini ditentukan oleh ke dua kelompok yang memainkan permainan Pin Sut ini. Sedangkan ukuran minimal dari panjang tanah lapang adalah 40 langkah dari anak-anak yang memainkannya.

Adapun gambar ukuran tanah lapang itu seperti tertera dibawah ini.



KETERANGAN

- AB = minimal 40 langkah
- A = tempat awal dari permainan (start).
- B = tempat akhir dari jarak yang harus ditempuh , dan kemudian kembali ke A lagi.

Adapun di dalam permainan Pin Sut ini tidak ada kewajiban menggunakan pakaian tertentu, sebab seperti telah diutarakan bahwa permainan ini tidak ada ikatan dengan peristiwa-peristiwa tertentu.

Iringan Permainan.

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian atau nyanyian, dan memang sejak semula permainan ini tidak ada iringannya.

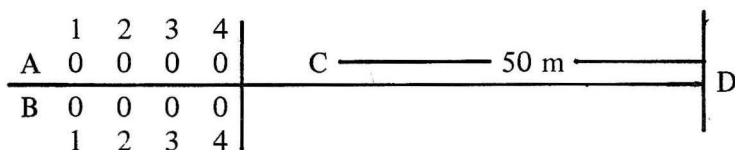
Jalannya Permainan.

— Persiapan Permainan.

Sebelum permainan Pin Sut ini dimulai maka dua orang sebagai pimpinan memilih tiga orang sebagai anggotanya. Jadi tiap regu/ kelompok terdiri dari empat orang. Setelah itu ke dua regu membuat perjanjian berapa panjang jarak yang harus ditempuh ke dua kelompok tersebut.

Misalnya jarak itu 50 meter. Kemudian mereka menyiapkan garis start dan garis 50 meter dari start.

Agar lebih jelasnya kita dapat melihat skema di bawah ini.



KETERANGAN

A = Regu A yang terdiri dari no. 1 atau A1 sebagai pimpinan yang akan mengadakan Pin Sut dengan B1.

Sedangkan A2, A3, & A4 adalah anggota-anggotanya.

B = Regu B yang juga mempunyai anggota tiga orang dan B1 sebagai pimpinan.

CD = Jarak yang harus ditempuh anggota ke dua regu dan telah mereka tentukan misalnya 50 meter.

Setelah persiapan selesai regu A dan B berjajar seperti dalam gambar di atas.

— Aturan Permainan

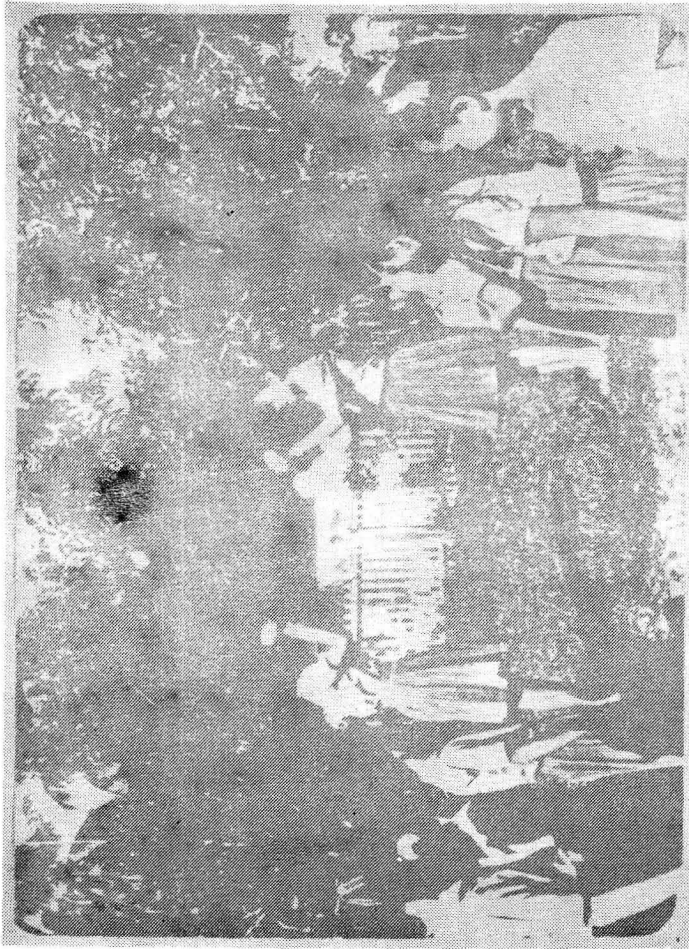
Pimpinan regu tugasnya hanya mengundi saja. Sedangkan anggota-anggotanya tugasnya melangkah sebanyak kemenangan dari undian Pin Sut tersebut :

- Jari kelingking = 6 (enam) langkah.
- Jari telunjuk = 10 (sepuluh) langkah.
- Ibu jari = 20 (dua puluh) langkah.

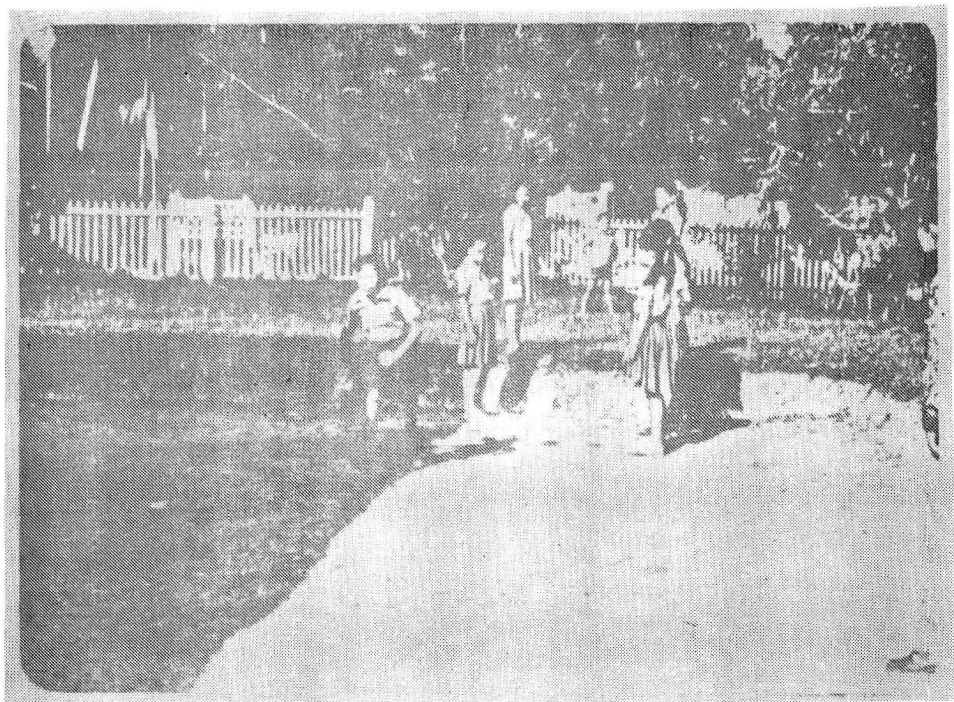
Setelah sampai di titik D mereka kembali menuju titik C siapa yang anggotanya mencapai titik C terlebih dahulu kelompok itulah yang dinyatakan menang.

— Permainan

Pimpinan regu masing-masing saling mengadakan Pin Sut. Misalnya A menang Pin Sut dengan jari kelingking, maka A4 harus melangkah ke arah D sebanyak enam langkah.



Suzanne and Pin Sat



Suasana Main Pin Sut.

Peranan Masa Kini.

Permainan ini dikalangan masyarakat suku Melayu Sintang, pada masa kini masih juga dilakukan oleh anak-anak.

Namun permainan ini sudah tidak sesering pada masa lampau. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya ragam permainan baru yang datangnya dari luar. Disamping itu konsekwensi mendukung bagi yang kalah, merupakan hal yang kurang menarik bagi anak-anak yang fisiknya kurang kuat atau lebih kecil dari teman sepermainannya.

Tanggapan Masyarakat.

Karena permainan ini tidak ada hal-hal yang bersifat negatif, bahkan secara tidak langsung dapat menambah daya tahan bagi anak-anak dalam mengangkat benda yang berat, berarti dapat membentuk fisik anak menjadi kuat, sehingga menguntungkan bagi orang-orang tua, untuk membantu mengangkut barang (pupuk, hasil panen dan lainnya). Disamping itu ada unsur edukatifnya, yakni mendidik anak agar pandai berhitung, maka permainan ini dianggap baik oleh masyarakat setempat.



2. J a j a k S i s i r

Nama Permainan.

Jajak Sisir adalah nama salah satu permainan rakyat dari suku Melayu di Kabupaten Sintang. Jajak Sisir merupakan bahasa Melayu Sintang, yang dalam bahasa Indonesia mempunyai arti menjual atau menjajakan sisir.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini juga tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu. Jajak Sisir dapat dilakukan pada setiap waktu oleh anak-anak, dan hanya sebagai pengisi waktu dikala senggang.

Latar Belakang Sosial Budaya

Karena Jajak Sisir ini tidak ada ikatan dengan peristiwa-peristiwa tertentu, dan hanya dilakukan anak-anak di waktu senggang, maka permainan ini juga dapat dilakukan oleh semua kelompok sosial dalam masyarakat.

Latar Belakang Sejarah

Permainan Jajak Sisir ini juga telah lama dikenal oleh masyarakat suku Melayu Kabupaten Sintang.

Adapun asal permainan ini menurut informan juga sebagai permainan asli suku Melayu Kabupaten Sintang ini.

Demikian juga dengan permainan itu sendiri hingga kini tidak mengalami perubahan yang berarti. Artinya dengan semakin berkembangnya kebudayaan masyarakat, maka dalam penerapannya seringkali anak-anak mempergunakan istilah sendiri atau bahasa Indonesia, namun arti dan maknanya tetap sama.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan ini dapat dilakukan oleh minimal empat orang atau lebih. Semakin banyak anggotanya semakin mengasyikkan.

Adapun permainan ini sebetulnya dapat dilakukan oleh semua golongan umur, namun kebiasaannya yang memainkan adalah anak-anak sekitar umur 12 tahun. Jenis kelamin yang menjalankan permainan ini biasanya anak laki-laki, sebab permainan ini memerlukan ketangkasan, sehingga anak-anak perempuan biasanya kurang menyenangkannya.



Dialog antara "penjaja sisir" dengan "pimpinan pembeli sisir".

Karena permainan ini tidak ada ikatannya dengan peristiwa sosial tertentu, maka biasanya tidak ada perbedaan antara anak-anak bangsawan ataupun rakyat biasa.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Di dalam permainan ini hanya menggunakan sepotong lidi atau kayu atau apa saja yang berfungsi sebagai sisir yang dijual.

Iringan Permainan

Pada permainan Jajak Sisir tidak ada iringan bunyi-bunyian ataupun lagu, hanya didalam permainannya sendiri ada dialog antara penjual dan pembeli.



Penjaja sisir berusaha memegang salah seorang pembeli sisir, sedangkan pembeli sisir berusaha agar tidak dapat dipegang.

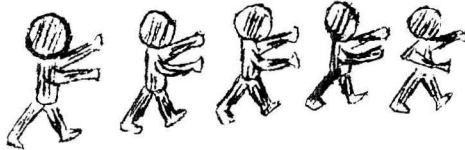
Jalannya Permainan

— Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai sejumlah anak melakukan undian dengan " hom—pim—pah " untuk menentukan yang kalah menjadi penjaja sisir. Kemudian yang lain membuat barisan ke belakang, dengan salah satu atau yang terdepan sebagai pimpinan. Sedangkan yang lainnya dianggap sebagai kekayaan atau anggota dari pimpinan atau pembeli sisir.

— Pelaksanaan Permainan.

Permainan ini dimulai dengan pembeli sisir dan anggota-anggotanya siap berbaris ke belakang, kemudian si penjual menjajakan sisirnya dan terjadilah dialog antara penjual dan pembeli.



Anggota pembeli



Penjual sisir

- Penjual (+) : Sisir, sisir,
sapai mau meli
- Pembeli (–) : Kamik mau meli,
berepai rega.
(+) : Dua puluh limak.
(–) : tau kurang jom
(+) : Jom tau

Sisir yang ditawarkan tadi dilihat pembeli dan anggota-anggotanya dan akhirnya disimpan atau dibuang oleh anggota pembeli tersebut.

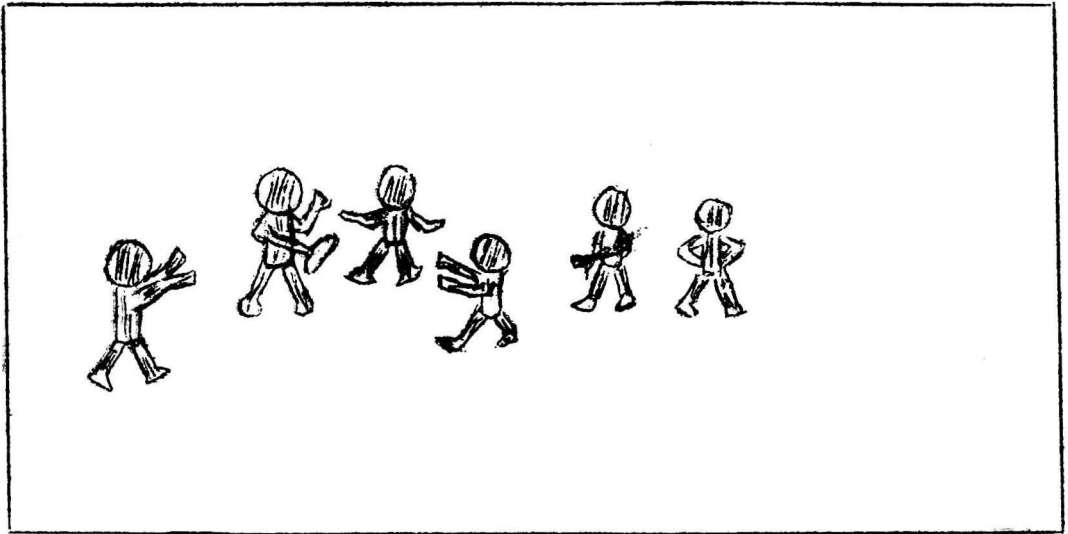
Kemudian pembeli berkata lagi :

- : wah, sisir lesi
+ : tau digegek jom
– : tau.

Pada saat itu penjual mencari barangnya/sisir yang dijual tadi, karena pada saat menyembunyikannya atau membuangnya sipenjual tidak melihat , maka penjual akan berkata pada pembeli lagi :

Permainan Jajak Sisir ini biasanya dilaksanakan di halaman rumah.

Gambar : Waktu si penjual akan mengambil ayam yang dipilih.



Peranan Masa Kini

Permainan ini bersifat ketangkasan yang berguna bagi kesehatan dan sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak mengenai dunia perdagangan, maka permainan ini sejak dahulu sampai sekarang peranannya sebagai adu ketangkasan di samping sebagai latihan keterampilan dalam dunia perdagangan.

Tanggapan Masyarakat.

Karena permainan ini tidak ada segi negatifnya, maka masyarakat sejak dahulu menerima permainan ini untuk anak-anak dengan senang hati dan mengharapkan agar dapat dipelihara serta dilakukan oleh generasi selanjutnya.

— * * —

3. J i r a k

Nama Permainan

Jirak adalah salah satu permainan rakyat suku Melayu—Sintang. Istilah “Jirak” itu sendiri tidak mempunyai arti yang khusus. Menurut informasi dari masyarakat Melayu di Sintang, permainan ini sudah dikenal sejak nenek moyang mereka. Jadi istilah “Jirak” itu sendiri adalah istilah permainan suku Melayu tersebut.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dapat dilakukan setiap waktu, terutama waktu anak-anak senang memainkannya, atau sedang musim main Jirak. Namun demikian permainan ini tidak ada ikatan penyelenggaraannya dengan peristiwa-peristiwa Sosial tertentu. Sehingga permainan ini dapat terlepas dari peristiwa-peristiwa Sosial yang ada dalam masyarakat.

Latar Belakang Sosial Budaya

Seperti telah dikatakan bahwa permainan Jirak tidak ada ikatan dengan peristiwa-peristiwa Sosial tertentu. Maka permainan ini tidak terbatas pada suatu kelompok Sosial tertentu. Hanya karena sifat dari permainan ini biasanya memakai taruhan, maka kelompok-kelompok permainan itu juga terbagi ke dalam macam taruhannya.

Latar Belakang Sejarah

Menurut informasi yang diterima, permainan ini juga sudah lama dikenal masyarakat suku Melayu Sintang, sejak nenek moyang mereka. Sehingga permainan ini juga dianggap sebagai permainan asli masyarakat Melayu Sintang.

Pada masa-masa terakhir ini Jirak tidak lagi dengan berbagai macam taruhan, tetapi kebanyakan hanya dengan kelereng taruhannya.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan Jirak ini tidak ditentukan berapa jumlah maksimal pemainnya. Permainan ini minimal dilakukan oleh dua orang, bahkan lebih banyak lebih baik menguntungkan bagi pemenang.

Adapun usia dari pemain tidak ditentukan. Berdasarkan kebiasaan pada akhir-akhir ini hanya anak-anak sampai dengan umur 15 tahun



Tahap permulaan; para pemain mengadakan undian dengan jalan hom pim pah dsb.

yang masih memainkannya. Hal itupun terbatas pada anak laki-laki saja.

Permainan Jirak ini terdapat baik di Desa maupun di Kota. Jadi tidak terbatas pada anak bangsawan, anak kota, dan rakyat biasa atau orang desa.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

- Alat-alat main :
 - 1) Uang
 - 2) Kelereng
 - 3) Pecahan pinggan
- Tempat main :
 - 1) Halaman rumah/sekolah
 - 2) Tanah yang lapang



Pemenang undian pertama melemparkan jirak (kelereng dsb.) dari garis pelempar.

Iringan Permainan

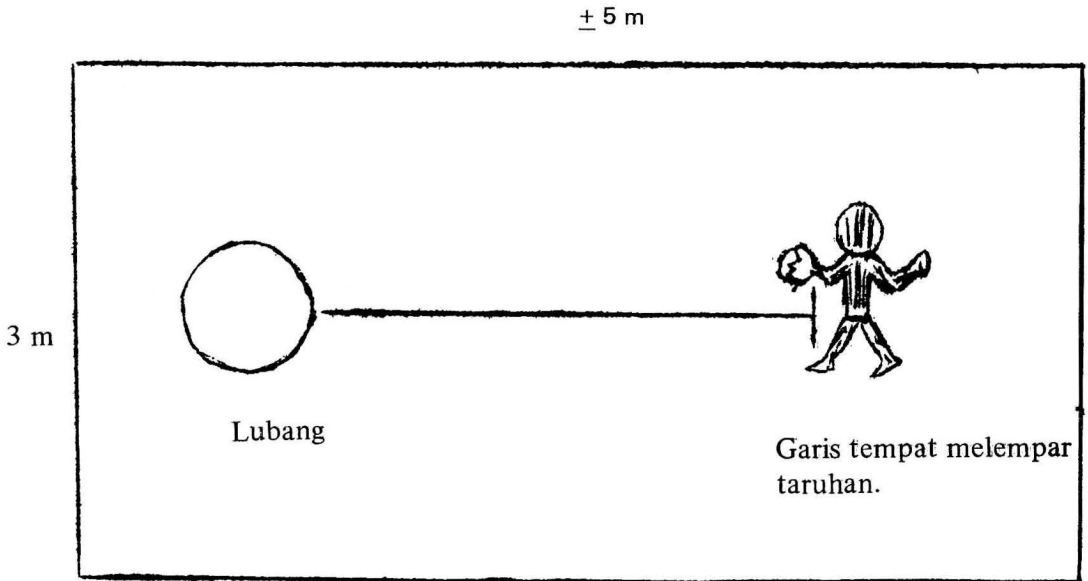
Permainan Jirak ini tidak menggunakan iringan musik atau bunyi-bunyian sama sekali.

Jalannya Permainan

— Persiapan

Pertama-tama membuat lobang yang besarnya dapat menampung secara pas semua taruhan. Kemudian pemain mengadakan perjanjian dengan membuat jarak-jarak lempar dari lobang tersebut.

Adapun skema dari arena permainan dapat dilihat seperti berikut.



— Pelaksanaan Permainan

Para Pemain mengadakan perjanjian tentang jumlah taruhan dan macam taruhan. Misalnya uang lima rupiahan atau kelereng atau pecahan pinggan sebanyak lima buah setiap orang. Kemudian mereka Pin Sut atau hom—pim—pah untuk menentukan pemenang dan urutan selanjutnya. Pada pemenang dan urutan selanjutnya akan mendapatkan urutan melempar taruhan yang telah dikumpulkan, yang dimulai dari pemenang dan sampai yang terakhir kalah. Pada setiap pelemparan ini kalau taruhan dapat masuk ke lobang maka taruhan yang masuk lobang itu menjadi hak si pelempar. Demikian seterusnya hingga taruhan itu habis, baru kemudian mulai taruhan yang baru lagi.

Peranan Masa Kini

Untuk mencegah terjadinya perjudian, maka taruhan uang sudah jarang dilakukan. Sedangkan yang masih hanya taruhan kelereng.

Tanggapan Masyarakat.

Untuk mencegah perjudian, maka permainan ini yang memakai taruhan uang dilarang, sedangkan mengenai taruhan kelereng dan pecahan pinggan tidak ada tanggapan negatif dari masyarakat.



4. Luncur — luncuran

Nama Permainan

Luncur-luncuran merupakan salah satu nama permainan meluncur di tebing sungai pada masyarakat suku Melayu Sintang.

Istilah “ Luncur-luncuran ” mempunyai arti permainan meluncur dari atas tebing sungai, baik dengan alat ataupun tidak.

Permainan ini adalah permainan asli penduduk Melayu Sintang, disebabkan karena penduduk ini kebanyakan bertempat tinggal di tepi sungai yang tebingnya dalam.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini biasanya dilakukan pada musim kemarau. Dimana pada musim kemarau itu air sungai Kapuas dan sungai Melawi yang melewati kota Sintang sedang surut, sehingga sungai yang dalam itu akhirnya akan menjadi tebing yang tinggi pada musim kemarau tersebut.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan atau sangkut paut dengan suatu peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya

Daerah Kalimantan Barat yang terkenal dengan daerah rawa pada umumnya, menyebabkan kehidupan manusia disibukkan dengan masalah air. Baik transportasi, mata pencaharian sebagian besar menggunakan jasa air. Demikian juga halnya dengan Kabupaten Sintang, yang bahkan dibelah tiga oleh sungai Kapuas dan sungai Melawi. Hal ini menyebabkan penduduk sekitarnya sudah terbiasa bermain dalam air. Antara lain adalah permainan yang dilakukan oleh penduduk di sekitar kedua sungai tersebut yaitu “Luncur-luncuran”.

Luncur-luncuran sebagai permainan rakyat, dapat dilakukan oleh semua kelompok masyarakat terutama suku Melayu di Kabupaten Sintang.

Latar Belakang Sejarah

Luncur-luncuran dikenal oleh masyarakat suku Melayu di Sintang, sudah sejak nenek moyang mereka. Hal itu dikarenakan letak geografis yang memungkinkan permainan ini, seperti yang telah diuraikan di atas. Oleh karenanya sampai saat sekarang permainan ini masih tetap ada, tanpa ada perubahan, kecuali keseringannya dilakukan yang semakin menurun.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan ini yang mempunyai sifat olah-raga dan ketangkasan tidak ditentukan jumlah pemainnya. Permainan ini dapat dilakukan perorangan atau berkelompok. Demikian juga mengenai golongan umur dari pemain tidak ada batasnya. Hanya kebanyakan Luncur-luncuran ini dilakukan oleh anak laki-laki sampai dengan umur 15 tahun.

Adapun permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki, karena permainan ini mengandung resiko dan tidak disenangi oleh anak-anak wanita.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan Luncur-luncuran ini tidak banyak menggunakan alat, bahkan untuk meluncurnya sendiri ada yang tidak mempergunakan alat.

Adapun alat tersebut antara lain :

- gayung/ember : untuk mengguyur tanah tebing agar licin.
- papan, sampan rusak atau sampan yang sudah tidak dapat dipakai lagi untuk meluncur.

Iringan Permainan.

Dalam permainan ini tidak ada suatu iringan apapun yang ada hanya berupa tepuk-tangan diantara kawan-kawan sepermainan atau yang menonton bila ada yang membuat kesalahan dalam melakukan peluncuran.

Jalannya Permainan

— Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai para pemain mengambil air dari sungai dengan gayung atau ember untuk diguyur pada tanah tebing yang curam.

Dengan papan atau kakinya mereka membuat tebing yang diguyur air tersebut diratakan agar licin. Setelah licin baru permainan itu sendiri dilakukan.

— Pelaksanaan Permainan

1) Tanpa Alat :

Pada permainan tanpa alat ini biasanya dilakukan oleh anak-anak sampai dengan umur 10 tahun. Hal ini dikarenakan per-

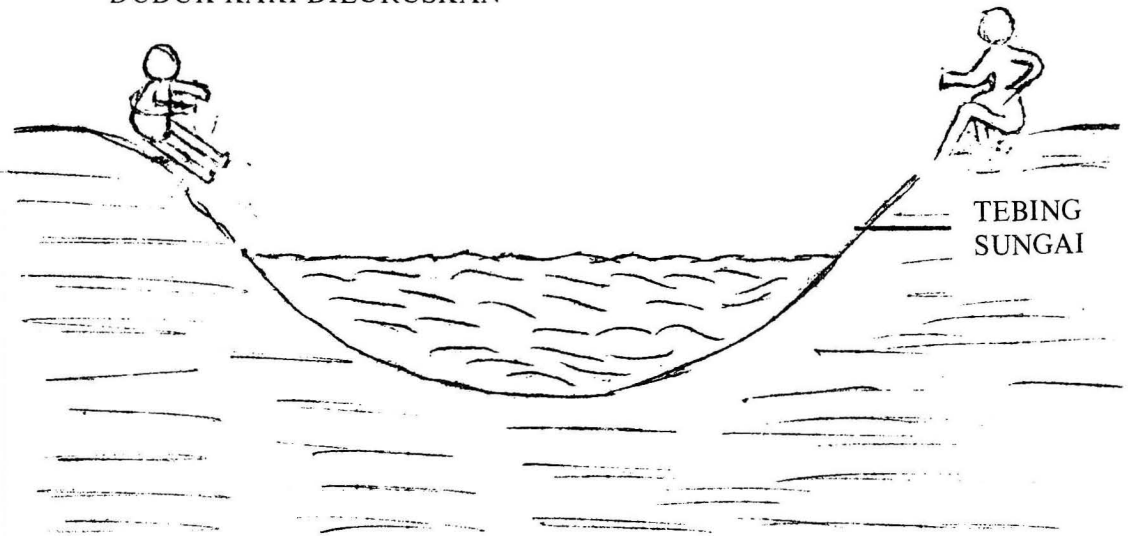
mainan itu harus bertelanjang bulat.

Anak-anak ini dengan posisi duduk, kaki dilipat keatas atau kaki bujur, dari tebing atas meluncur ke bawah.

Dalam meluncur ke bawah ini pemain harus menjaga keseimbangan agar posisi tetap seperti semula, lihat gambar :

DUDUK KAKI DILURUSKAN

DUDUK KAKI DILIPAT



Peluncuran tersebut sampai kedalaman air. Apabila pemain pandai menjaga keseimbangan atau posisi badan, maka sampai di air (sungai) pemain itu akan meluncur di atas air tidak langsung tenggelam.

Pemain yang dapat meluncur di atas air inilah yang dianggap pemenang atau pemain terbaik.

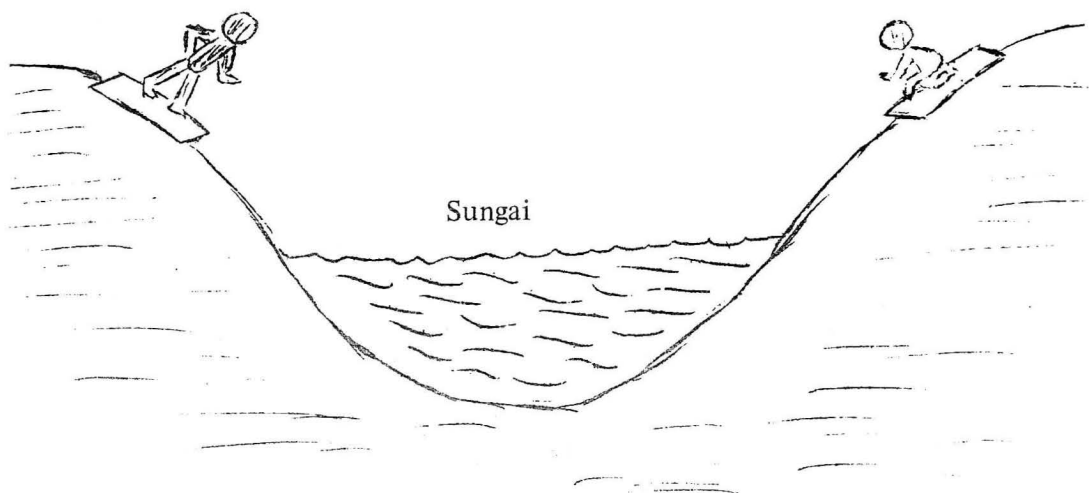
2) Dengan Papan :

Luncur-luncuran dengan papan ini, lebih sulit dalam hal mempertahankan keseimbangan di atas papan. Meluncur dengan papan ini, pemain dapat berdiri di atas papan atau dapat duduk di atas papan tersebut.

Adapun meluncurnya seperti meluncur tanpa alat, yaitu dari atas tebing. Setelah sampai di air, pemain berusaha meluncur di atas air tersebut dengan papan. Kalau hal itu berhasil maka, pemain tersebut dianggap yang terpandai atau menang.

Berdiri di atas papan

Duduk di atas papan



3) Meluncur Dengan Sampan :

Permainan ini pada prinsipnya sama dengan permainan tanpa alat dan dengan papan. Hanya kalau dengan papan satu sampan dapat dipergunakan lebih dari satu orang sehingga hal ini lebih sulit dalam kekompakan keseimbangan badan. Begitu juga setelah mencapai air, kelompok yang menang dapat meluncur di atas air sampai $\pm \frac{1}{4}$ lebar sungai (sungai Kapuas atau sungai Melawi).

Peranan Masa Kini

Pada dewasa ini, permainan Luncur-luncuran sudah jarang sekali dilakukan. Hal ini disebabkan adanya larangan dari orang tua. Namun demikian pada hakekatnya permainan ini berkembang, hanya si-

tuasi dan tempatnya yang berbeda. Kalau pada masa sekarang permainan ini dilakukan di kota-kota dan di kolam renang, bukan lagi di sungai

Tanggapan Masyarakat

Seperti telah dikatakan di muka, bahwa permainan ini sekarang dilarang orang-orang tua. Adanya larangan ini dikarenakan semakin majunya kota Sintang, sehingga pencemaran lingkungan dan sarana transportasi air semakin banyak.

Pencemaran lingkungan antara lain banyaknya kaleng-kaleng bekas, ranting-ranting, paku bekas pembangunan, pecahan-pecahan kaca dan lain-lain sebagainya yang terdapat ditebing-tebing sungai. Ditambah banyaknya motor air yang hilir mudik melewati sungai tersebut, maka hal-hal itu akan membahayakan bagi si pemain, sehingga oleh para orang tua di larang.



5. T a p u k A n a k

Nama Permainan

Tapuk anak adalah salah satu nama permainan rakyat suku Melayu di Sintang. Adapun didalam bahasa Indonesianya, “Tapuk Anak ” mempunyai arti sebagai berikut :

Tapuk = sembunyi ; anak = anak

Jadi ‘Tapuk Anak’ adalah merupakan istilah dari permainan anak-anak, dimana dalam permainan itu salah satu anak menyembunyikan sepotong kayu atau benda lain, ke dalam air sungai.

Istilah “Tapuk Anak” ini sudah dikenal dari nenek moyang mereka.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu. Jadi dapat dilaksanakan setiap waktu. Biasanya dilakukan sore hari, diwaktu anak-anak mandi di sungai.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan “Tapuk Anak” dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa adanya larangan. Hanya karena permainan ini dilaksanakan dalam air atau sungai, maka biasanya yang melaksanakan adalah anak-anak di sekitar sungai.

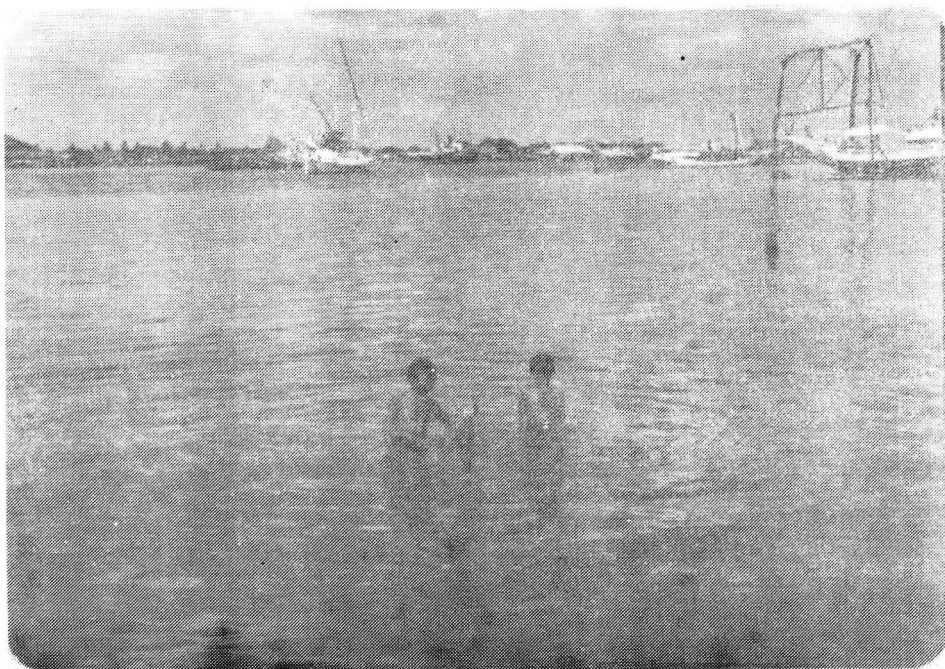
Latar Belakang Sejarah

Tapuk anak yang merupakan permainan anak-anak di tepi sungai, telah lama dikenal masyarakat suku Melayu. Permainan ini menurut informasi yang diterima adalah merupakan ciri khas permainan anak-anak tepi sungai. Jadi permainan ini berasal dari masyarakat tersebut.

Tapuk anak, hingga sekarang ini masih dilaksanakan, hanya sudah jarang dilakukan.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan “Tapuk Anak” minimal dilakukan oleh dua pemain. Semakin banyak pemain akan semakin menggairahkan permainan itu sendiri. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak laki-laki yang berumur $\pm$ 15 tahun.



Potongan kayu di jepit dengan jari kaki untuk diselamkan kedalam air dan dilepaskan lagi oleh pemenang dalam undian.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini hanya mempergunakan sepotong kayu atau ranting yang telah diberi tanda agar jangan sampai tertukar dengan potongan yang lain. Ukuran dari potongan kayu/ranting tersebut $\pm$ satu jengkal.

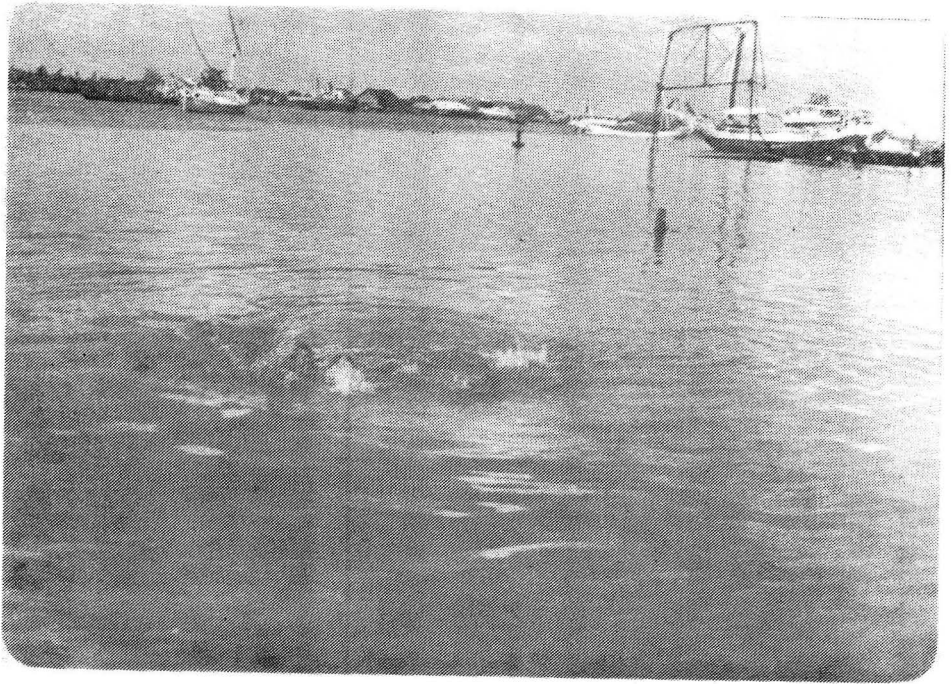
Iringan Permainan

Permainan Tapuk Anak ini sama sekali tidak mempergunakan iringan apapun sejak dikenalnya pertama kali oleh masyarakat suku Melayu Sintang.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Sebelum permainan dimulai, pemain mengadakan undian terlebih dahulu. Pemain yang menang dalam undian, berhak untuk menyelam dan menyembunyikan potongan kayu/ranting tersebut.



Semua pemain mengejar kayu yang sudah dilepaskan tadi
(kayunya timbul kembali)

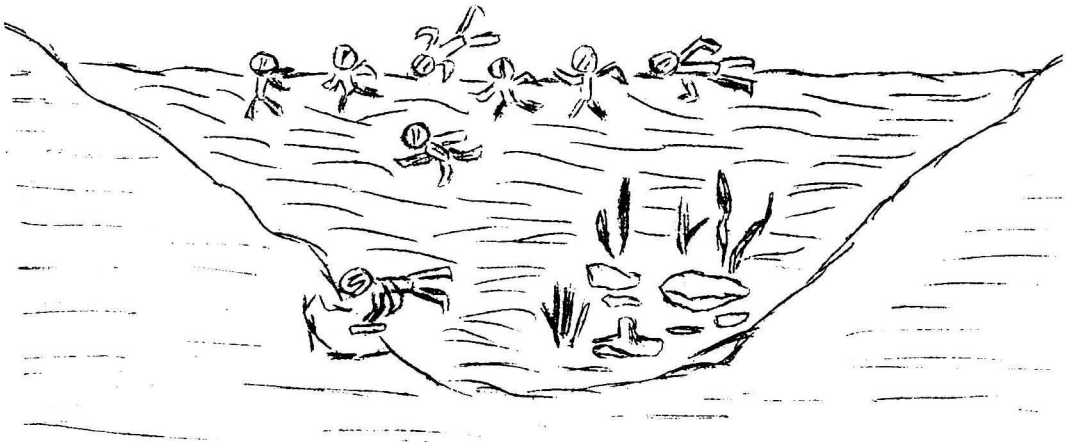
— Pelaksanaan Permainan

Setelah undian selesai, maka para pemain siap berenang di tempat sambil membuat lingkaran. Perenang berada di tengah pemain. Kemudian pemenang menyelam dan menyembunyikan potongan ranting/kayu di dasar sungai setelah pemenang timbul kembali ke permukaan air, baru kemudian pemain yang lainnya mencari potongan kayu/ranting yang disembunyikan di dasar sungai tersebut. Pencarian tersebut hanya terbatas satu kali menyelam. Jadi jika pemain sudah timbul di permukaan air dan tidak mendapatkan potongan kayu atau ranting, dianggap kalah. Apabila semua sudah timbul, sedangkan potongan kayu/ranting tidak didapatkan seorangpun, maka pemenang atau yang menyembunyikan menyelam kembali untuk mengambil benda tersebut.

Konsekwensi dari permainan ini antara lain adalah :

- Apabila salah satu peserta dapat menemukan kembali potongan yang disembunyikan, maka yang menyembunyikan dihukum oleh penemu potongan tadi. Hukuman ini tergantung daripada perjanjian semula. Biasanya disentil-telinganya 10 kali atau dihukum mendukung sambil berenang jarak yang telah mereka setuju. Kemudian si penemu berhak untuk ganti menyembunyikannya.
- Apabila semua peserta tidak dapat menemukan benda tadi, maka semua peserta dihukum oleh si penyembunyi. Selanjutnya si penyembunyi kembali menyembunyikan lagi.
- Apabila semua peserta tidak dapat menemukan, dan si penyembunyi juga tidak dapat mengambil kembali, maka si penyembunyi yang dihukum oleh semua peserta. Dalam hal ini kemudian diadakan undian kembali.

Adapun arena permainan ini di sungai dan dalam keadaan air sungai itu agak keruh, lihat gambar :



Peranan Masa Kini

Permainan “Tapuk Anak” ini sampai sekarang masih dilaksanakan. Terutama anak-anak kecil yang sedang dalam tarap belajar berenang disamping sebagai olahraga.

Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini umumnya baik, sebab permainan ini disamping berfungsi sebagai olah raga, juga untuk melatih keterampilan anak.

___* * ___

6. Satu-satu Dalam Air

Nama Permainan

“Satu-satu Dalam Air” merupakan permainan rakyat suku Melayu di Sintang. Istilah “Satu-satu Dalam Air” tidak mempunyai arti tertentu. Istilah ini merupakan suatu nama permainan anak-anak yang diadakan di dalam air sambil berenang.

Permainan itu sendiri dikenal dan diberi nama oleh nenek moyang mereka.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini, tidak ada ikatannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu, yang terdapat pada suku Melayu tersebut, namun permainan ini timbul dikarenakan keadaan geografis tempat tinggal suku ini, terletak di tepi sungai Kapuas dan Sungai Melawi.

Latar Belakang Sosial Budaya

Karena permainan ini, hanya berdasarkan tempat tinggal penduduk di tepi sungai, maka permainan ini tidak terbatas pada kelompok-kelompok sosial tertentu saja, sebab hampir semua penduduk Melayu menggunakan air sungai sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Latar Belakang Sejarah

Seperti telah dikatakan di muka bahwa permainan ini dikenal dan diberi nama oleh nenek moyang mereka. Jadi permainan ini dikenal masyarakat suku Melayu telah lama dan sampai saat sekarang permainan ini masih ada.

Permainan ini sampai sekarang juga tidak mengalami perubahan, hanya mengalami penurunan jumlah dilakukannya permainan ini. Atau dengan kata lain permainan ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan “Satu-satu Dalam Air” ini biasanya dilakukan minimum oleh dua orang anak. Semakin banyak anggota akan semakin mengasikkan permainan ini.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak laki-laki atau anak perempuan, yang sudah pandai berenang. Anak tersebut biasanya berkisar lebih kurang sembilan sampai sepuluh tahun umurnya.



Salah seorang pemain dapat mencari terlebih dahulu kayu yang disembunyikan.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini tidak banyak mempergunakan alat, bahkan alat yang dipakai hanyalah merupakan sepotong atap sirap dengan ukuran lebih kurang satu setengah senti meter kali delapan senti meter.

Iringan Permainan

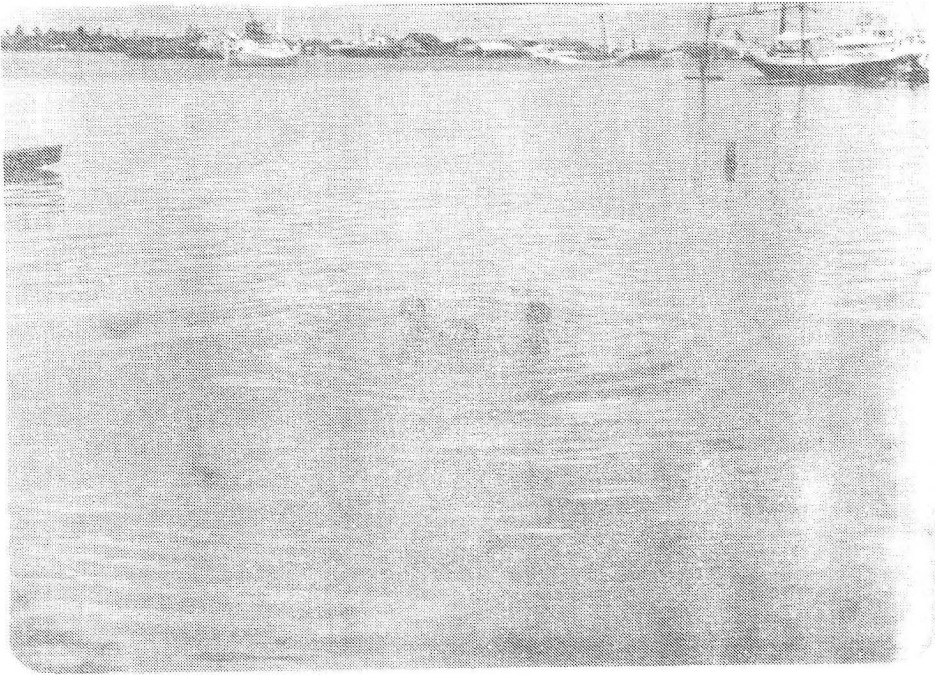
Permainan ini sama sekali tidak mempergunakan iringan bunyi-bunyian baik dahulu maupun sekarang ini.

Jalannya Permainan

— Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai, para pemain mempersiapkan potongan atap sirap terlebih dahulu. Kemudian mereka melakukan undian, baik dengan hom--pim--pah ataupun Pin Sut.

Bagi pemenangnya berhak untuk menenggelamkan potongan atap sirap yang pertama kali.



**Pemain yang menang dalam undian menyem-
bunyikan potongan kayu kedasar sungai.**

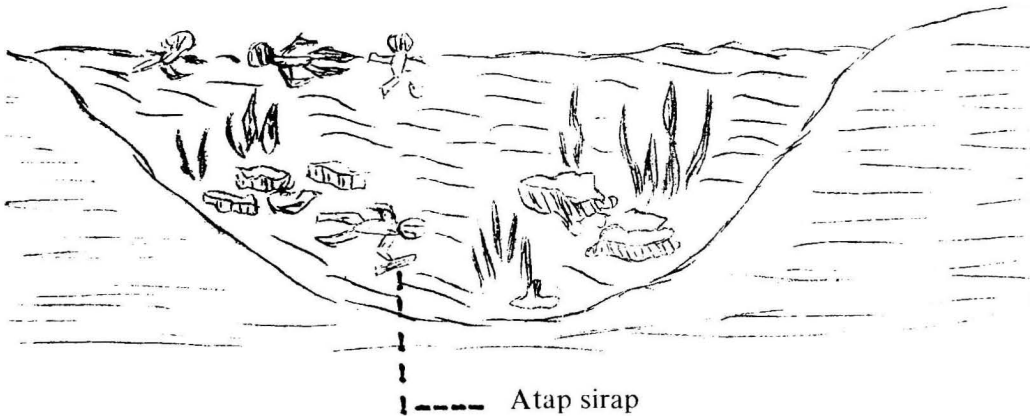
— Pelaksanaan Permainan

Setelah undian selesai dilaksanakan, maka semua pemenang undian, dengan meletakkan potongan sirap diantara jari-jari kaki, mulai menyelam sedalam-dalamnya dan melepas atap sirap tersebut. Karena atap sirap itu ringan dan terkena arus air, maka atap sirap tersebut akan lama muncul di permukaan air, dan munculnya akan lebih jauh dari tempat melepaskannya.

Setelah potongan dilepas, penyelam pertama muncul dan bersiap bersama pemain lain untuk merebut kembali potongan sirap yang telah timbul itu. Jadi setelah atap sirap kelihatan timbul, maka semua pemain berlomba mengejar dan mendapatkannya. Yang berhasil mendapatkan berhak untuk menenggelamkan kembali, demikian seterusnya.

Pada saat berhasil menenggelamkan potongan sirap itu para pemain menghitung sendiri berapa kali berhasil menenggelamkan potongan sirap, dengan teriakan “satu-satu”, “dua-dua”, “tiga-tiga” dan seterusnya.

Pemain yang berhasil paling banyak menenggelamkan potongan sirap dalam permainan itu dianggap sebagai pemenangnya.



Permainan ini dilakukan di sungai. Sedangkan konsekwensi bagi pemenang atau yang kalah tidak ada sama sekali, hal ini disebabkan biasanya peserta sudah capai karena berenang. Sehingga kalau mereka sudah merasa capai semua, permainan inipun bubar.

Peranan Masa Kini

Permainan yang bersifat olah-raga dan ketangkasan ini pada dewasa ini sudah jarang dilakukan. Hal ini disebabkan karena adanya larangan dari pihak orang tua, khawatir mengganggu lalu-lintas air atau mendapat kecelakaan karena lalu-lintas yang makin ramai di perairan itu.

Tanggapan Masyarakat

Sebetulnya masyarakat menanggapi secara baik permainan ini, sebab baik bagi kesehatan dan ketangkasan si anak. Namun pada masa sekarang ini, karena majunya teknologi, maka dewasa ini semakin banyak sampan bermotor yang hilir-mudik di sungai tersebut. Hal inilah yang menjadikan sebab adanya larangan bermain, karena takut terlanggar sampan bermotor.



7. C a k A s i n

Nama Permainan

“Cak Asin” adalah salah satu nama permainan rakyat suku Melayu Sintang, yang sudah dikenal sejak nenek moyang mereka. “Cak Asin” yang juga dikenal dengan istilah Gobak-Sodor (bahasa Jawa); Galah Panjang (bahasa Indonesia) adalah merupakan istilah bahasa Melayu yang mempunyai arti :

- Cak : Siap atau mulai
- Asin : Selesai (Game)
Sebab kalau game maka pemain yang membuat game berteriak “Asin”

Selain “Cak Asin” ada nama lain yang permainan sama seluruhnya, yaitu “Tangkap Harimau”.

Tangkap Harimau atau Galah Panjang (Bahasa Melayu Sintang) juga merupakan istilah yang dikenal masyarakat suku Melayu Sintang sejak dulu.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan “Cak Asin” ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu. Jadi permainan ini dapat diselenggarakan pada setiap saat. Biasanya dilakukan di saat-saat senggang atau pada malam terang bulan.

Latar belakang Sosial Budaya

Karena permainan “Cak Asin” ini merupakan permainan biasa yang tidak ada ikatan-ikatan tertentu, maka permainan ini dapat dan biasanya dilakukan oleh semua kelompok masyarakat, baik kaum bangsawan, rakyat biasa dan lain sebagainya.

Di dalam permainan ini tidak ada persyaratan-persyaratan tertentu, yang dapat menimbulkan sangsi-sangsi apabila tidak dipenuhi.

Latar belakang Sejarah

Seperti telah dikemukakan di muka bahwa menurut informasi, permainan ini dikenal sejak dahulu, sejak nenek moyang mereka, hingga sekarang ini.

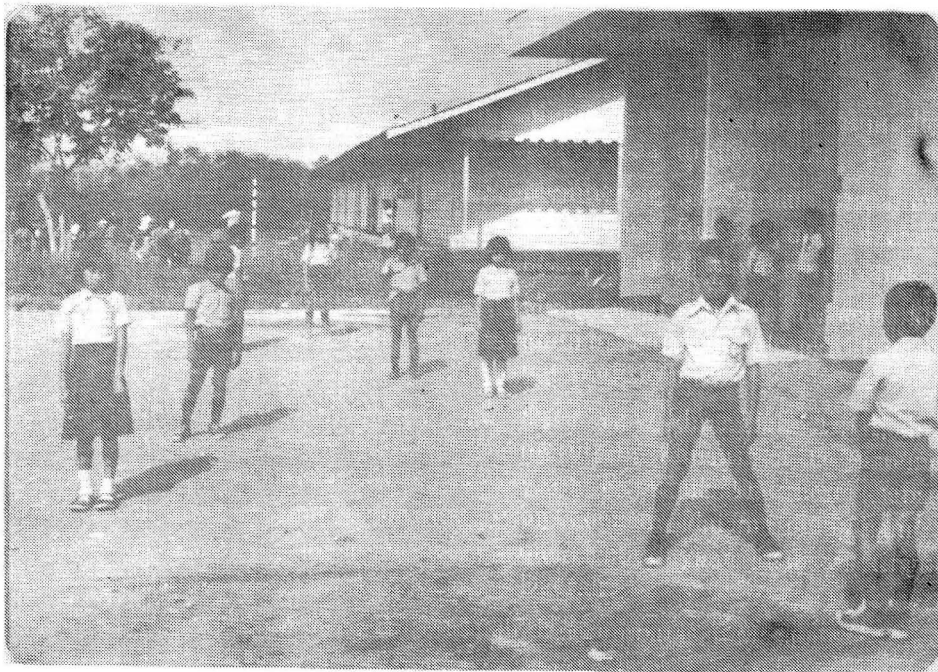
Menurut informasi juga tidak ada perubahan - perubahan baik aturan permainan ataupun cara melaksanakannya.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan Cak Asin maupun Tangkap Harimau ini dapat dilakukan minimal oleh empat orang pemain, yaitu dua yang menjaga dan dua lainnya yang masuk.

Permainan ini dapat dilaksanakan dengan pemain lebih dari empat, asalakan genap. Hal ini tergantung daripada luas tempat, atau lapangannya yang memungkinkan lebih dari empat pemain.

Adapun permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki ataupun perempuan. Biasanya berumur lebih kurang berkisar antara 6 sampai dengan 15 tahun. Selebihnya umur 15 tahun, biasanya anak-anak sudah malu melakukan permainan ini.



Tahap permulaan yaitu setelah undian maka regu yang kalah mengatur posisi sebagai penjaga garis dan yang menang berada diluar garis.



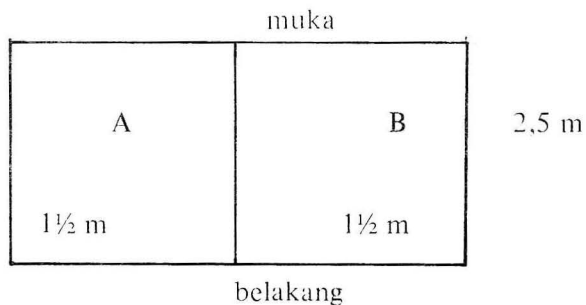
Salah seorang penjaga garis berusaha menangkap pemain yang akan melewati garis yang di jaganya.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Dalam permainan Cak Asin ini tidak mempergunakan alat apapun, selain lapangan yang dipakai. Ukuran minimal dari pada lapangan tersebut adalah sebagai berikut :

- pemain minimal : 4 (empat) orang
- panjang : 2,5 (dua setengah) meter
- lebar : 3 (tiga) meter, yang dibagi menjadi dua.

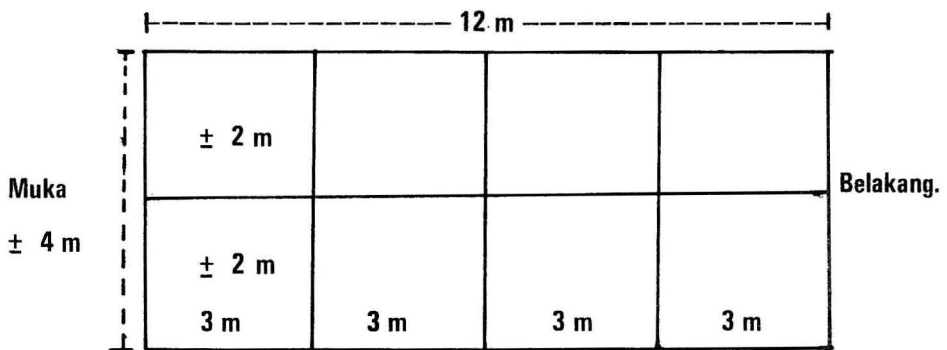
Gambar Lapangan :



Karena dalam permainan Cak Asin permainan dapat lebih dari empat orang asal genap, maka semakin banyak anggota semakin luas lapangannya. Jadi panjang maupun lebarnya semakin bertambah sesuai dengan jumlah pemain. Pertambahan panjang atau lebar ini terbatas pada apabila jumlah semua pemain masuk pada satu kotak A atau B pemain itu tidak mudah dijangkau dengan tangan oleh yang menjaga, sehingga menyulitkan penjaga untuk menjangkau atau menunggu garisnya agar tidak dilewati pemain yang masuk.

Bila jumlah pemain empat orang, maka lapangan terdiri dari dua kotak A dan B yang sama besarnya. Sedangkan kalau bertambah satu pasang pemain akan bertambah dua kotak lagi yang sama. Demikian juga tambah dua pasang pemain akan bertambah empat kotak, demikian seterusnya.

Gambar Lapangan yang terdiri dari lima pasang.



Iringan Permainan

Di dalam permainan Cak Asin ini tidak ada iringan apapun.

Jalannya Permainan

” C a k A s i n ”

— Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai, pemain mempersiapkan/membuat garis lapangannya terlebih dahulu. Biasanya dalam membuat garis dengan abu dapur atau kapur, bahkan seringkali hanya dengan meng-

garis pada tanah. Kemudian setiap pasangan undian untuk menentukan masuk atau jaga terlebih dahulu. Bagi yang menang akan menjadi satu kelompok yang akan masuk terlebih dahulu, sedangkan bagi yang kalah akan menjadi kelompok yang jaga.

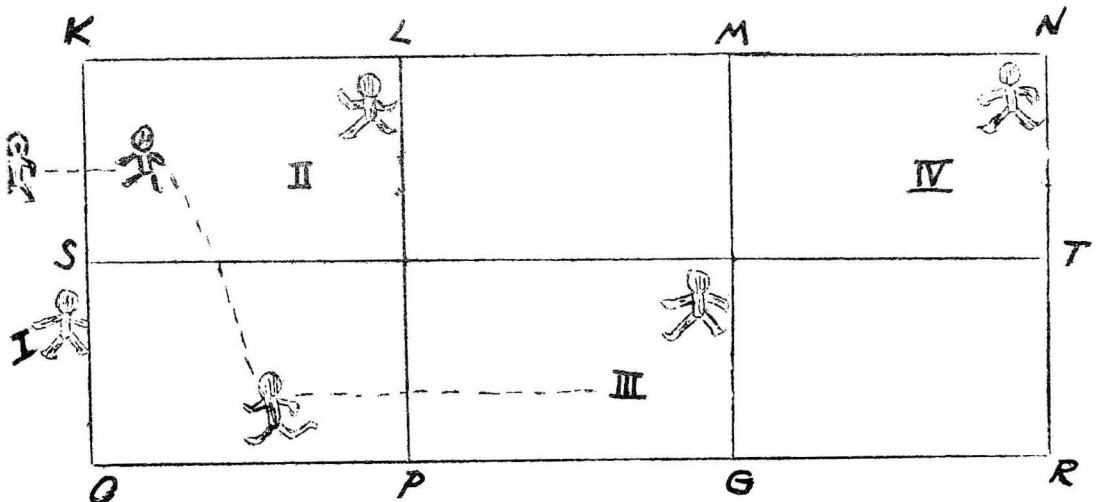
— Aturan Permainan

1) Bagi Penjaga ;

- Setiap pemain/anggota yang jaga mempunyai tugas menjaga garisnya masing-masing, agar jangan sampai pemain yang masuk dapat melewati garisnya.
- Penjaga garis depan, juga menjaga garis memanjang yang membagi lebar menjadi dua bagian.
- Setiap penjaga harus selalu menginjak garis yang dijaga, dan berusaha menyentuh musuh (pemain yang masuk).

GAMBAR / SKEMA

Penjaga I : Tugasnya menjaga garis OK dan ST
 Penjaga II : Menjaga garis PL
 Penjaga III : Menjaga garis GM
 Penjaga IV : Menjaga garis NR



2) Bagi yang masuk ;

- Setiap pemain yang masuk, harus berusaha melewati penjaga garis I sampai dengan IV tanpa kena sentuhan penjaga.
- Pemain yang masuk tidak boleh keluar dari garis KN dan OR. Apabila ada salah satu yang keluar, maka kelompok yang masuk akan berganti menjaga.
- Setelah pemain masuk melewati garis akhir, yaitu NR, maka pemain harus berusaha lagi untuk kembali ke luar atau melewati garis KO yang semula.
Setelah dapat melewati garis start (KO) , maka pemain berteriak “Asin”, dan kelompok ini dinyatakan menang satu point.
- Bagi pemain yang masuk, apabila masih ada yang belum dapat memasuki garis start, maka anggota yang lain yang akan kembali atau akan “Asin” belum dapat melakukannya atau menunggu hingga semua pemain sudah masuk semua. Apabila ketentuan ini dilanggar maka pemain masuk harus berganti jaga.

– Pelaksanaan Permainan

Setelah semua pemain mengadakan undian, maka kelompok yang menang bersiap didepan garis OK untuk masuk, sedangkan kelompok yang kalah mulai menempatkan diri pada garis masing-masing seperti terlihat pada gambar/skema aturan permainan.

Setelah siap semua penjaganya, maka mulailah kelompok yang menang berusaha masuk melalui garis OK, kemudian PL, GM, dan NR. Setelah melalui NR dengan selamat tanpa tersentuh penjaga, maka pemain/kelompok yang menang tadi berusaha kembali melalui NR, GM, PL dan akhirnya OK dengan mengucapkan “Asin”.

Hal ini berarti kelompok yang masuk tadi mendapatkan satu point dan permainan dimulai lagi.

Bagi para penjaga setelah permainan dimulai akan berusaha menjaga garis masing-masing agar tidak dapat dilewati oleh pemain yang masuk. Apabila pemain yang masuk melewati garis yang dijaga, maka penjaga berusaha untuk menyentuh atau memegang musuhnya, dengan syarat kaki penjaga tetap diatas garis penjagaan (lihat gambar).

Karena permainan Cak Asin memerlukan lapangan/halaman yang luas, maka biasanya permainan ini dilakukan pada tanah lapang/ tanah halaman yang kering dan luas minimal 3 x 3 meter.

Setelah permainan berakhir, maka kelompok yang dapat mengumpulkan nilai (point) lebih banyak, itulah pemenangnya. Di dalam melaksanakan permainan ini tidak ada konsekwensi baik bagi pemenang maupun bagi yang kalah.

“T a n g k a p H a r i m a u ”

Pada permainan “Tangkap Harimau” ini, pelaksanaan aturan maupun lapangan dan pemain semuanya sama. Perbedaan antara “Tangkap Harimau” dengan “Cak Asin” terletak pada cara menangkap atau menyentuh musuhnya.

Dalam permainan “Cak Asin” seperti telah dikatakan dimuka, penjaga hanya berusaha menyentuh lawan mainnya, maka lawan main tadi ganti jaga, sedangkan pada permainan “Tangkap Harimau” penjaga bukan hanya menyentuh lawan tetapi menangkap lawan sampai tidak dapat lepas.

Apabila lawan atau pemain yang masuk dapat lepas dari tangkapan, maka belum berarti harus ganti jaga. Jadi pemain masuk harus ganti jaga, apabila tertangkap oleh penjaga sampai tak dapat lepas lagi. Sedangkan peraturan lainnya semuanya sama.

Karena pada permainan “Tangkap Harimau” ini harus dipegang kuat-kuat, maka biasanya yang memainkan permainan ini terbatas pada anak laki-laki.

Untuk menghindarkan kerusakan pada baju yang dipakai, maka pemain “Tangkap Harimau” ini mereka membuka bajunya semua.

Peranan Masa Kini

Permainan “Cak Asin” dan “Tangkap Harimau” yang sejak dahulu tidak ada perubahan, ini mempunyai peranan sebagai pemupuk ketangkasan dan untuk olah raga anak-anak.

Tanggapan Masyarakat

Seperti dikatakan di muka, karena permainan ini tidak membahayakan, bahkan memupuk ketangkasan serta menyehatkan badan, maka tidak ada tanggapan masyarakat yang bersifat negatif.

8. Sang Kerepet

Nama Permainan

“ Sang Kerepet ” adalah sebuah nama permainan suku Melayu Sintang. Sang Kerepet ini hanyalah merupakan istilah saja dari permainan tersebut, sedangkan arti dari Sang Kerepet sendiri tidak ada.

Permainan ini menurut informasi memang sudah sejak dulu ada, sehingga istilah tersebut memang merupakan istilah orang Melayu Sintang.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan “ Sang Kerepet ” ini tidak mempunyai ikatan dengan peristiwa-peristiwa sosial bagi suku Melayu Sintang. Oleh karenanya permainan ini dapat dilakukan sewaktu-waktu.

Latar Belakang Sosial Budaya

Karena permainan ini tidak mempunyai ikatan dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu, dan karena permintaan ini dilakukan sambil bersantai-santai, maka permainan ini banyak dilakukan oleh semua golongan atau kelompok sosial dimasyarakat Melayu Sintang.

Latar Belakang Sejarah

Seperti telah dikatakan dimuka, bahwa permainan “ Sang Kerepet ” menurut informasi, sudah sejak informan kecil, permainan ini telah ada. Jadi permainan ini berasal dari masyarakat itu sendiri.

Permainan “Sang Kerepet” sampai kini tidak mengalami perubahan-perubahan.

Peserta/Pemain-pemainnya

Permainan “ Sang Kerepet ” kebanyakan dilakukan lebih kurang enam pemain.

Adapun jumlah pemain dapat kurang atau lebih. Minimal pemain, dua orang, sedangkan maksimal tergantung pada jangkauan tangan pemimpin untuk menyentuh kawan pemain yang duduk melingkar.

“ Sang Kerepet ” ini biasanya dilakukan oleh sekelompok anak-anak berusia 6 sampai dengan 12 tahun, dan yang paling sering melakukan adalah anak-anak perempuan. Anak laki-laki sebetulnya juga dapat melakukan, akan tetapi biasanya dianggap sebagai permainan perempuan, jadi mereka jarang melakukannya.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Di dalam permainan “ Sang Kerepet ” ini tidak ada peralatan yang harus dipakai, selain jari-jari tangan para pemain sendiri.

Iringan Permainan

Permainan “ Sang Kerepet ” dalam pelaksanaan permainanannya, sang pemain sambil menyanyikan satu syair lagu yang diulang-ulang sampai selesai.

Adapun syair itu sebagai berikut :

“ Sang kerepet tulang bawang ”

“ Sape nyepet nungguk lawang ”



Tahap permulaan dimana semua pemain duduk membentuk lingkaran dengan posisi telapak tangan tiarap.—



Dialok antara pemimpin permainan dengan anak buahnya
(pemain yang lain).—

Seperti telah dikatakan di muka bahwa istilah “ Sang Kerepet ” ini tidak mempunyai arti yang khusus. Demikian juga dalam syair ini tidak mempunyai arti yang khusus.

Secara harfiah syair itu berarti bahwa :

“ Sang Kerepet dari tulang bawang ”

“ Siapa yang kejepit akan tunggu pintu ”

Jalannya Permainan

— Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai, maka para pemain menentukan atau menunjuk pimpinan yang dianggap dapat memimpin permainan itu.

Setelah itu mereka duduk melingkar dengan meletakkan jari telunjuk kiri dan kanan masing-masing di depan tempat duduk mereka. sehingga telunjuk-telunjuk pemainpun membuat lingkaran atau disusun melingkar, seperti terlihat dalam Gambar I.

Pelaksanaan Permainan

Setelah semua siap, maka dengan dipimpin oleh pimpinan, serentak melagukan syair lagu tersebut di muka. **Sambil** pemain menyanyikan syair itu, pemimpin menunjuk satu-persatu jari-jari telunjuk pemain yang disusun melingkar tersebut. Penunjukan jari-jari pemain dengan jari telunjuk kanan pemimpin, dimulai dari jari kiri pimpinan berputar searah jarum jam. Dan penunjukan itu sesuai dengan ucapan per suku kata bait yang terakhir, jadi pada “ nung-guk la-wang ” atau “ wang ” jari yang terkena tunjuk diangkat ke pipi pemain yang kena tunjuk tadi. Apabila tangan kiri yang kena tunjuk maka telunjuk ditaruh di pipi kiri. demikian sebaliknya, sehingga dengan demikian telunjuk yang sudah diangkat ke pipi tidak akan kena tunjuk lagi.

Demikian nyanyian satu bait itu diulang-ulang sehingga semua jari pemain berada di pipi semua, lihat Gambar II.

Apabila jari-jari telunjuk sudah berada di pipi masing-masing pemain, kemudian permainan dilanjutkan dengan tanya-jawab antara pimpinan dengan pemain :

- | | |
|------------------|---|
| Pimpinan (+) : | Menai mak loi ? |
| Pemain (—) : | Pegi mensai |
| + | : Ada boleh ikan jom ? |
| — | : Ada |
| + | : Tau mintak jom ? |
| — | : Tau |
| + | : Menai apak loi ? |
| — | : Pegi ngeramun |
| + | : Ngeramun apai loi ? |
| — | : Ngeramun buluh |
| + | : Pakai apai buluh ? |
| — | : Pakai bedil ! |
| + | : Kiti bunyi bedil ! |
| — | : Pemain memasukkan telunjuk ke dalam mulut, dan mulut ditutup rapat-rapat. Kemudian jari |

tadi disongkelkan ke luar sehingga mulut berbunyi “ plok ” semacam bedil-bedilan.

Adapun arti dalam bahasa Indonesianya tanya-jawab tersebut sebagai berikut :

- + : Mana ibumu ?
- : Pergi mencari ikan
- + : Mendapat ikan atau tidak ?
- : Dapat
- + : Boleh minta atau tidak ?
- : Boleh
- + : Mana Bapakmu ?
- : Pergi mencari bahan-bahan rumah
- + : Mencari bahan rumah apa ?
- : Bahan rumah dari bambu
- + : Untuk apa bambu ?
- : Untuk membuat bedil
- + : Bagaimana bunyi bedil ?
- : Plok

Karena permainan ini dilakukan sambil duduk dan tidak makan tempat, maka arena permainan ini biasanya dilakukan di beranda rumah atau di halaman rumah yang kering di waktu terang bulan.

Peranan Masa Kini

Seperti telah dikatakan di muka bahwa permainan “ Sang Kerepet ” ini tidak mengalami perubahan yang berarti.

Perubahan yang terdapat pada permainan ini hanya semakin berkurangnya anak-anak memainkannya. Hal itu dikarenakan semakin banyaknya macam permainan baru, sedangkan permainan “ Sang Kerepet ” yang mempunyai peranan mendidik anak-anak agar dapat menentukan pimpinan yang bijaksana ini, dianggap sudah tidak menyenangkan lagi, sehingga karena jaranganya permainan ini muncul, maka dalam menyanyikan syair ataupun dalam tanya-jawab disesuaikan dengan bahasa sehari-hari mereka.

Tanggapan Masyarakat

Karena sifat permainan ini bersifat positif, maka sejak dahulu sampai sekarang tanggapan masyarakat terhadap permainan ini juga bersifat positif.

9. Bosukan

Nama Permainan

Ditinjau dari bahasanya “ Bosukan ” berasal dari bahasa suku Daya Pangkoda. Kata Bosukan dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia, yaitu bersembunyi. Dengan demikian permainan Bosukan adalah semacam permainan sembunyi-sembunyian.

Permainan Bosukan ini adalah nama yang diberikan oleh suku Daya Pangkoda di Daerah Kabupaten Sanggau. Asal permainan inipun dari suku Daya Pangkoda.

Apabila dilihat pengertian dari permainan Bosukan yaitu sembunyi, maka ada yang mencari dan ada pula yang dicari.

Jadi sebenarnya permainan ini adalah sejenis permainan Peranan, yaitu ada satu orang berperan sebagai Hantu/Pencari sedangkan yang lainnya berperan sebagai Manusia/Yang dicari.

Siapa yang dapat dicari maka dia pulalah berperan sebagai pencari, sedangkan pencari pertama berubah peran sebagai yang dicari.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan Bosukan dapat dilakukan kapan saja. Biasanya dimainkan pada waktu senggang atau pada sore hari. Waktu penyelenggaraan permainan Bosukan tidak ada terikat dengan suatu peristiwa-peristiwa tertentu, misalnya peristiwa sosial, agama, adat-istiadat dan lain sebagainya.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Bosukan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari lapisan manapun. Apalagi pada masyarakat suku Daya Pangkoda ini strata sosialnya tidaklah begitu nampak.

Permainan ini hanya bersifat hiburan semata-mata bagi anak-anak, tidak ada hubungannya dengan suatu yang bersifat sakral. Tidak ada sesuatu persyaratan yang tidak boleh diabaikan dalam permainan ini.

Latar Belakang Sejarah

Menurut cerita orang-orang tua dari suku Daya Pangkoda, di alam ini ada roh baik dan jahat. Roh jahat itu berupa hantu. Roh Jahat atau Hantu ini bermacam-macam jenisnya yang sering menampakkan diri

dalam berupa-rupa macam pula bentuknya, sehingga menakutkan bagi manusia melihatnya. Hantu ini tidak saja menakut-nakuti manusia, tapi juga sering mengganggu ketenteraman manusia, misalnya perbuatan Hantu itu menyembunyikan anak kecil atau orang dewasa sampai satu atau dua hari, barulah setelah satu atau dua hari disembunyikan, dikembalikannya lagi. Hantu semacam ini disebut Hantu Bunyi.

Cerita tentang Hantu Bunyi inilah rupanya melatarbelakangi sehingga timbulnya permainan Bosukan, yaitu ada yang berperan sebagai Hantu Bunyi dan adapula sebagai manusia.

Secara historis tidaklah dapat diketahui sejak kapan dikenalnya permainan ini oleh masyarakat suku Daya Pangkoda dan sejak dikenalnya hingga saat sekarang, permainan ini tidak mengalami perubahan baik segi namanya, tata cara, aturan dan peralatannya.

Dapat diperkirakan bahwa permainan ini berasal dari suku Daya Pangkoda sendiri, bukan datang dari luar.

Peserta/Pemain-pemainnya

Jumlah dari pemain ini minimal adalah tiga orang, harus tiga orang karena sifat permainan ini adalah semacam bermain peranan, maka minimal tiga orang, yaitu satu orang berperan sebagai Hantu yang dua lagi sebagai Manusia. Oleh karena yang berperan manusia itu apabila hanya satu orang, maka paling mudahlah bagi Hantu menyebut nama pemainnya tanpa berpikir lagi, walaupun yang berperan Hantu itu dalam keadaan mata tertutup. Jadi yang berperan manusia dua orang, sehingga pesertanya minimal tiga orang.

Mengenai batas maksimal memang tidak ada ketentuan hanya, untuk memudahkan dalam mengkoordinasinya maka biasanya jumlah pemain ini berkisar lima sampai sepuluh orang.

Mengenai umur para pemain yaitu, berkisar antara enam tahun sampai sepuluh tahun, umur di bawah enam tahun dianggap masih belum terampil dalam permainan ini. Sedangkan yang berumur di atas sepuluh tahun sudah dianggap kurang pantas lagi bermain. Biasanya secara otomatis anak-anak yang sudah berumur sepuluh tahun ke atas mengundurkan diri untuk tidak ikut bermain, oleh karena mereka sudah merasa malu untuk bermain. Rasa malu ini disebabkan mereka akan dikatakan atau dikelompokkan seperti umur antara enam sampai sepuluh tahun lagi, hal semacam ini tidak diinginkan oleh mereka.

Jenis kelamin para pemainnya adalah pria dan wanita. Anak pria boleh bermain bersama-sama dengan anak wanita asal ada persetujuan kedua belah pihak. Tetapi biasanya anak pria dan wanita membentuk kelompok sendiri-sendiri.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini mempergunakan kain sebagai penutup mata bagi yang bertugas sebagai pencari. Kain penutup mata ini disebut Pokomat (dari bahasa suku Daya Pangkoda).

Lebar Pokomat itu adalah tiga senti meter dan panjang lebih kurang satu meter. Warnanya adalah warna yang gelap seperti hitam, merah, biru dan lain-lainnya.

Pokomat tadi dililitkan di kepala menutup mata, sehingga si pencari tadi tidak dapat melihat.



Pemimpin permainan membawa yang telah ditutup mata pada suatu tempat.—



Pemain yang tertutup matanya menyebutkan salah seorang pemain dalam lingkaran sedikit tidak terjadi kesalahan menyebutkannya.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak menggunakan iring-iringan tertentu seperti nyanyian yang sifatnya menunjang dalam pelaksanaan permainannya. Hanya ada semacam sajak/kata-kata yang digunakan pada waktu untuk menentukan siapa menjadi “ Pencari ” yang pertama-tama sekali.

Jadi sajak tadi berfungsi sebagai alat undian saja.

Adapun sajak tersebut adalah : sebagai berikut :

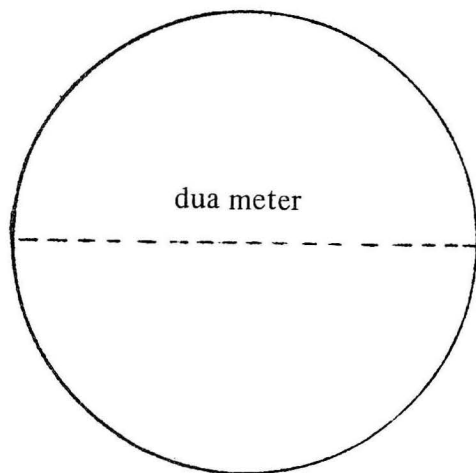
“ Cen duin doku deken labai lawai sisik kulik labong gading ”

Kalimat atau sajak di atas diungkapkan secara bebas tanpa irama tertentu. Kata-katanyapun tidak dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia. Menurut cerita kata-kata itu adalah semacam bilangan dari Hantu Bunyi.

Misalnya : Cen sama dengan satu, duin sama dengan dua dan seterusnya. Dengan demikian dapatlah diartikan sajak di atas mengandung bilangan satu sampai sepuluh, karena setiap kata seolah-olah mempunyai simbol suatu bilangan.

Jalan Permainan

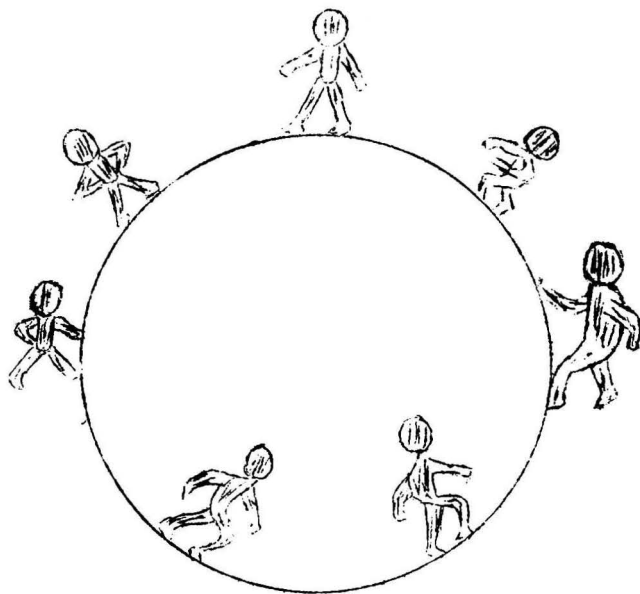
Tahap pertama adalah para pemain tentu saja mencari tempat untuk mengadakan permainan. Tempat ini biasanya di halaman rumah penduduk yang agak luas, dengan keadaan tanah yang agak kering. Di halaman tadi dibuatlah lingkaran dengan garis tengah kira-kira dua meter.



Lingkaran tempat bermain

Selanjutnya mengadakan pemilihan pemimpin. Pemilihan pemimpin permainan ini berdasarkan kesepakatan bersama dan biasanya dipilih anak yang oleh kelompok dianggap bijaksana serta disenangi oleh semua pihak. Tugas Pemimpin ini adalah mengadakan undian dan sebagai penjaga tata-tertib.

Bila pemimpin sudah terpilih maka selanjutnya semua pemain berdiri di pinggir lingkaran tadi untuk mengadakan undian.



SUASANA UNDIAN

Pemimpinpun mulai mengucapkan kata-kata/sajak di atas tadi.

Pada waktu mengucapkan kata-kata / sajak itu telunjuk pemimpin diarahkan pada semua peserta termasuk pemimpin sendiri secara berpindah. Perpindahan arah telunjuk pemimpin dari satu peserta ke peserta yang lain disesuaikan dengan setiap kali penggantian ucapan kata-

yang lain disesuaikan dengan setiap kali penggantian ucapan kata-kata dalam sajak.

Jadi setiap perpindahan ucapan dari satu kata ke kata yang lain maka arah telunjukpun berpindah pula secara berurutan dari peserta yang satu ke peserta di sebelahnya. Biasanya perpindahan arah telunjuk ini menurut perputaran jarum jam.

Siapa yang terkena kata pertama (kata Cen) dalam sajak atau arah telunjuk pemimpin yang pertama kali, hal ini tergantung dari kehendak pemimpin. Kemudian siapa yang terkena kata terakhir dalam saja (kata gading) maka dialah orang yang akan disembunyikan oleh Hantu Bunyi.

Undian hanya dilakukan satu kali periode permainan, yaitu untuk menentukan siapa yang pertama kali disembunyikan oleh Hantu Bunyi, sedangkan penentuan siapa yang disembunyikan Hantu Bunyi berikutnya adalah siapa yang tepat disebutkan namanya oleh yang sudah disembunyikan sebelumnya.

Selama dalam proses undian semua peserta tidak boleh berpindah dari tempat berdirinya semula. Karena ada peserta yang curang biasanya kadang-kadang ia berpindah tempat.

Perpindahan ini disebabkan menurut perhitungannya dialah yang terkena kata gading. Hal ini memang dapat diketahui secara cepat, yaitu siapa yang kena hitungan atau bilangan kesepuluh dialah yang terkena kata gading. Biasanya yang berbuat demikian apabila sudah diperingatkan masih pindah tempat maka dikeluarkanlah dari permainan.

Peserta yang dianggap sebagai disembunyikan oleh Hantu Bunyi dalam undian tadi ditutuplah matanya dengan Pokomat (kain penutup) oleh pemimpin permainan. Setelah itu pemimpin membawanya ke luar dari lingkaran sejauh kira-kira lima meter, sedangkan peserta yang lain masuk ke dalam lingkaran dengan duduk jongkok.

Kemudian setelah pemimpin mengantarkan yang tertutup mata tadi ke luar lingkaran, pemimpinpun harus masuk ke dalam lingkaran seperti peserta yang lainnya. Apabila keadaan sudah siap semuanya, maka pemimpin memberikan isyarat bahwa semuanya sudah siap. Biasanya dengan mengucapkan " Kami sudah siap ".

Tugas berikutnya bagi yang tertutup mata adalah berjalan menuju lingkaran dengan mata tertutup. Apabila sudah sampai ke lingkaran, yang tertutup mata ini mulai mencari pemain-pemain yang duduk tadi. Peserta yang duduk tidak boleh berpindah tempat. Apabila ada yang berpindah tempat maka pemimpin berhak menegurnya, dan yang berpindah tempat ini di hukum dengan menggantikan yang tertutup matanya tadi.

Pada waktu yang tertutup mata mencari peserta yang lain, dia boleh meraba-raba seluruh tubuh peserta dalam lingkaran tadi, asal tidak diklitik saja. Bila dia sudah yakin nama dari peserta yang dirabanya, maka disebutkanlah nama dari peserta yang dirabanya/dipegangnya tadi. Seandainya salah maka yang disebutkan nama tadi diam saja, tapi seandainya betul maka yang disebutkan namanya tadi atau pemimpin permainan mengatakan "Betul".

Selanjutnya penutup mata dibuka dan ditutupkan pula pada yang dapat disebutkan namanya tadi. Kemudian prosesnya sama seperti semula. Pemimpin membawa yang tertutup mata ke luar lingkaran sejauh lima meter sedangkan yang lain duduk dalam lingkaran. Setelah itu yang tertutup mata menerka nama dari pemain yang dipegangnya sampai berhasil. Begitulah seterusnya.

Seandainya ternyata pemimpin sebagai yang ditutup mata atau dapat diterka, maka diadakan pemilihan pimpinan permainan lagi.

Lamanya permainan ini tidak ada ketentuan, terserah pada kehendak pesertanya. Biasanya berakhirnya permainan ini setelah ada kesepakatan bersama dan bila keadaan peserta sudah lelah.

Peranan Masa Kini

Bila dilihat jalannya permainan ini, maka peranan yang terkandung di dalamnya adalah hanya unsur edukatif saja. Terutama melatih para peserta untuk mematuhi segala permainan dan bersikap jujur.

Kadangkala peserta yang tidak jujur atau tidak mematuhi aturan, misalnya pada waktu disebutkan namanya secara tepat, tetapi yang disebutkan namanya peserta yang lain, termasuk pula pemimpin akan diam saja. Hal ini sudah melanggar aturan dan tidak bersikap jujur.

Tanggapan Masyarakat

Permainan ini mempunyai pengaruh yang baik pada diri anak, terutama dapat menanamkan sikap-sikap yang baik pada mereka, selain menimbulkan rasa riang-gembira.

Selain itu permainan ini tidak memerlukan biaya dan sangat mudah untuk dipelajari. Malah sampai sekarang ini masih tetap bertahan. Masih bertahannya permainan ini pada kalangan masyarakat menanggapi secara baik permainan ini, sehingga perlu sekali untuk dikembangkan.



10. J o d i B u i

Nama Permainan

Jodi Bui adalah nama permainan yang diberikan oleh penduduk suku Daya Pangkoda di daerah Kabupaten Sanggau.

Perkataan Jodi Bui terdiri dari dua suku kata, yaitu Jodi dan Bui (bahasa suku Daya Pangkoda). Kedua kata tersebut bila diartikan ke dalam bahasa Indonesia ialah Jodi artinya Jadi, sedangkan Bui artinya Buaya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Jodi Bui itu adalah permainan Jadi Buaya. Siapa yang kalah atau terpegang oleh Buaya, maka dia harus menjadi Buaya pula.

Permainan inipun sebenarnya berupa permainan peranan yaitu ada dua peranan yang dimainkan. Peranan pertama adalah sebagai Buaya yang berusaha mengejar mangsanya. Peranan kedua adalah sebagai manusia yang menjadi mangsa buaya, dan harus berusaha menghindari dari terkaman buaya.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Sebagai diketahui bahwa keadaan air laut sama juga dengan air sungai, yaitu mengalami pasang surut. Khususnya pada waktu air pasang (banjir) merupakan suatupemandangan yang indah kelihatan. Karena seolah-olah tidak ada batas antara permukaan air laut atau sungai dengan permukaan daratan.

Pemandangan seperti ini diibaratkan suatu hamparan lautan yang luas. Apalagi kalau air sungainya sampai meluap ke atas daratan, sehingga

Apalagi kalau air sungainya sampai meluap ke atas daratan, sehingga kadang-kala mencapai ke tiang-tiang rumah.

Bagi anak-anak keadaan air semacam ini menimbulkan hasrat bukan saja sekedar menikmati dengan pandangan mata saja tetapi lebih dari itu, yaitu ingin mencoba dan merasakan sentuhan air itu. Pelampiasan ingin merasakan bagaimana sentuhan air itu biasa dalam bentuk berjalan-jalan di daerah air yang dangkal, bersampan, berenang dan bermain Jodi Bui.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa permainan Jodi Bui hanya dilakukan pada waktu musim air pasang besar.

Jadi permainan ini tergantung dari peristiwa atau keadaan alam, bukan pada peristiwa-peristiwa sosial atau magis tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya

Seperti diketahui sebenarnya pada suku Daya Pangkodaan mengenai strata sosial masyarakatnya, tidaklah begitu jelas kelihatan. Dengan demikian di dalam pelaksanaan permainanpun tidaklah ada gejala kelas-kelas sosial, ini dalam arti kata lain semua lapisan masyarakat boleh ikut bermain Jodi Bui.

Hanya ada syarat-syarat tertentu berupa syarat kemampuan fisik yang harus dipenuhi oleh para pemainnya, yaitu harus pandai berenang. Dan pada umumnya para pemainnya berasal dari anak yang bertempat tinggal di pesisir pantai atau di pinggir sungai, karena pada umumnya mereka ini pandai berenang dan sungai merupakan salah satu arena tempat mereka bermain yang sangat dekat sekali dari tempat tinggal mereka.

Latar Belakang Sejarah

Seperti telah diuraikan pada bagian terdahulu bahwasanya keadaan air pasang/banjir merupakan suatu keindahan tersendiri bagi yang bertempat tinggal di daerah pesisir pantai atau sungai.

Pada zaman dahulu menurut cerita orang-orang tua biasanya pada musim air pasang inilah banyak buaya-buaya menampakkan diri dari permukaan air sungai. Tidak jarang pula para nelayan atau orang yang sedang bersampan menjadi mangsa dari binatang yang besar ini. Tetapi sekarang sudah lain halnya. Dimana jarang ditemui buaya yang timbul dan menjadikan manusia sebagai mangsanya. Hal ini antara lain disebabkan oleh banyak hutan-hutan di pinggir sungai sebagai sarang buaya karena dibabat oleh manusia untuk diambil hasil hutannya ataupun sebagai tempat pemukiman baru oleh penduduk. Juga sekarang sudah ramai dengan lalu-lintas motor air, sampan yang simpang siur sehingga suasana sungai menjadi tidak sepi lagi.

Karena keadaan yang demikian ada kemungkinan buaya-buaya semakin mencari daerah yang jauh dari tempat tinggal penduduk dan lalu-lintas, untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Cerita dari orang-orang tua ini merupakan suatu ilham bagi anak-anak untuk memanfaatkan keadaan air pasang besar. Sehingga dari hanya sekedar bermain berenang-renang saja sekarang berenang itu beralih menjadi permainan Jodi Bui.

Dengan demikian sebenarnya permainan Jodi Bui itu merupakan perkembangan dari berenang-renang pada waktu air pasang. Hanya tidak diketahui secara pasti kapan dikenalnya permainan Jodi Bui oleh masyarakat suku Daya Pangkodan. Dan sejak dahulu hingga saat sekarang tidak ada perubahan mengenai pelaksanaan aturan permainannya dan caranya.

Peserta/Pemain-pemainnya

Mengenai berapa batas minimal atau batas maksimal dari pada peserta permainan ini tidak ada ketentuan. Jelasnya permainan ini tidak dapat dilakukan hanya satu orang saja, harus lebih dari satu. Kalau jumlah pemainnya terlalu sedikit misalnya tiga orang, maka rasanya kurang mengasikkan. Tetapi semakin banyak jumlah pemainnya semakin mengasikkan pula.

Usia dari para pemain itu berkisar antara umur 8 – 12 tahun. Karena permainan ini semacam permainan anak-anak.

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak wanita maupun anak pria. Malah kalau ada kesepakatan bersama, anak wanita boleh bercampur dengan anak pria waktu bermain. Tapi pada umumnya permainan ini dilakukan oleh anak pria. Walaupun anak wanita yang bermain, maka biasanya mereka membentuk kelompok sesama anak wanita. Mengapa hal ini terjadi, karena anak pria lebih kuat fisiknya bila dibandingkan dengan anak wanita dan lagi pula anak pria lebih trampil berenang dari pada anak wanita.

Permainan ini hanya ada di daerah yang dekat dengan pinggiran sungai-sungai, seperti Sungai Kapuas dengan anak-anak cabangnya.

Dengan demikian pada umumnya para pelaku permainan ini hanya terbatas pada anak yang bertempat tinggal di pesisir sungai atau pantai, apakah dia dari golongan nelayan, petani, bangsawan atau anak di desa dan di kota.

Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan Jodi Bui di dalam pelaksanaannya tidak satu alatpun yang dipergunakan sebagai penunjang. Tidak digunakannya alat ini memang sudah sejak dikenalnya permainan ini hingga sekarang memang tidak mempergunakan peralatan.



Para pemain terjun dari atas lantai (jamban).

Iringan Permainan

Sebenarnya permainan ini tidak menggunakan iringan tertentu yang sifatnya menunjang pelaksanaan permainannya. Hanya ada semacam sajak yang dipergunakan pada waktu bermain melainkan sekedar alat atau cara saja untuk mengadakan undian pertama kali di dalam menentukan siapa yang menjadi Bui pertama-tama sekali. Sajak itupun tidak mempunyai lagu atau notasi tertentu, jadi hanya diucapkan begitu saja.

Adapun sajak tersebut adalah sebagai berikut :

“ Sak, dua, tiga, kneng polasan sama legeng cak silok cak ntocak ”

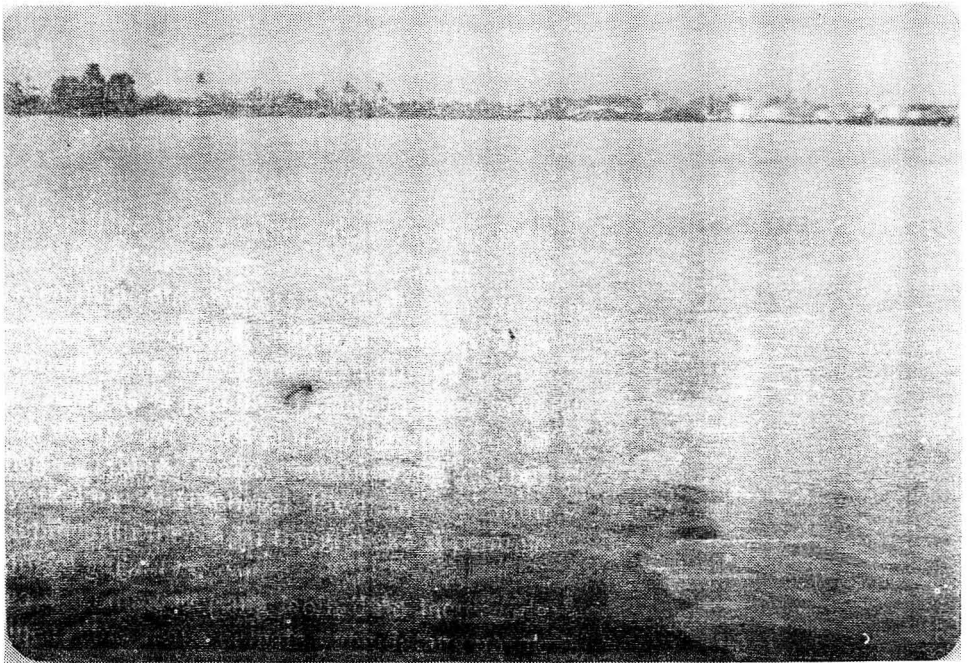
Kata-kata dalam sajak di atas tidak dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia, seolah-olah kata-katanyamerupakan semacam angka atau bilangan. Misalnya : Sak sama dengan satu, dua sama dengan dua, tiga sama dengan tiga, dan seterusnya.

Jalannya Permainan

Pertama-tama para pemain setelah ada keinginan dan kesempatan pergi bersama-sama ke pinggir sungai. Karena pinggir sungai ini merupakan juga tempat rumah penduduk maka mereka mencari suatu tempat, biasanya jamban atau lanting (Lanting = rakit tempat mandi, WC dan mencuci). Di atas jamban inilah mereka mengadakan undian.

Sebagaimana dikatakan di atas undian ini hanya dilakukan satu kali saja selama satu periode permainan dan undian ini hanya untuk menentukan siapa yang menjadi Bui/Buaya yang pertama kali, sedangkan yang menjadi Buaya berikutnya adalah siapa yang dapat tertangkap atau tersentuh tubuhnya oleh Buaya sebelumnya.

Sebelum undian, dipilih seorang pemimpin untuk memimpin. dalam undian saja, jadi bukan memimpin dalam keseluruhan proses permainan. Biasanya pemimpin ini adalah dari salah satu peserta yang dianggap bijaksana oleh peserta pemain dan disenangi oleh semua pihak. Pemilihan pemimpin dilakukan secara aklamasi.



Kejar kejaran antara "manusia " dengan "bui"

Setelah pemimpin sudah terpilih maka semua peserta membentuk lingkaran, sedangkan pimpinan mulai mengucapkan sajak di atas tadi. Pada waktu mengucapkan kata-kata/sajak itu telunjuk pemimpin mengarah pada semua peserta termasuk pemimpin sendiri secara berpindahan.

Perpindahan telunjuk dari satu peserta ke peserta yang lain disesuaikan dengan setiap kali perpindahan atau penggantian ucapan kata-kata dalam sajak. Jadi setiap pindah ucapan dari satu kata ke kata yang lain maka arah telunjukpun berpindah pula secara berurutan dari peserta yang satu ke peserta yang disebelahnya pula. Biasanya perpindahan arah telunjuk ini menurut urutan perputaran jarum jam.

Siapa yang terkena kata yang pertama dalam sajak atau arah telunjuk pemimpin yang pertama kali, hal ini tergantung dari pemimpin itu sendiri. Kemudian siapa yang terkena kata terakhir dalam sajak atau arah telunjuk yang terakhir maka dialah yang menjadi Bui/Buaya.

Selama dalam proses undian, semua peserta tidak boleh berpindah dari tempatnya berdiri semula. Kadang-kadang ada peserta yang curang, biasanya di berpindah tempat berdiri, karena menurut hitungannya dialah yang menjadi Bui. Hal ini memang dapat diketahui secara cepat yaitu siapa yang terkena pada hitungan atau bilangan ke 11 dialah menjadi Bui.

Biasanya yang demikian dikeluarkan bila masih melanggar aturan setelah diperingati.

Apabila “Buaya” sudah terpilih, maka para “manusia” terjun dari jamban terlebih dahulu, barulah berselang kira-kira satu menit kemudian Buaya terjun untuk mengejar manusia.

Selama kejar-mengejar antara buaya dengan manusia ini tidak diperbolehkan baik manusia atau buaya naik ke atas jamban. Jadi selama berlangsungnya permainan harus berada dalam air. Apabila terdapat manusia berada di atas jamban, maka secara otomatis manusia itu menjadi Buaya dan yang menjadi Buaya sebelumnya otomatis menjadi manusia. Apabila ternyata Buaya yang kelihatan naik ke jamban maka bila Buaya itu dapat memegang manusia dari atas jamban tadi, maka hal ini dinyatakan tidak sah.

Juga selama berlangsung permainan, peserta baik Buaya atau Manusia boleh menyelam dalam air untuk mengejar atau bersembunyi.

Siapa saja yang dapat dipegang bagian tubuhnya oleh Buaya maka dialah menjadi Buaya, sedangkan yang jadi Buaya tadi berubah

peranannya menjadi Manusia. Kemudian yang jadi Buaya tadi langsung mengejar Manusia sehingga dapat.

Demikian permainan ini berlangsung terus menerus silih berganti menjadi Buaya dan Manusia sehingga selesai.

Berakhirnya permainan ini tidak ada batas waktunya tergantung kesepakatan bersama dari pesertanya. Biasanya apa bila semua peserta sudah merasa lelah, maka diakhirilah permainannya.

Peranan Masa Kini

Kalau dilihat permainan ini, banyak segi sport/olah-raganya yang berperan, yaitu olah raga renang. Apalagi jika ditinjau dari sudut kesehatan, olah raga renang merupakan olah raga terbaik disamping sangat hemat sekali dari segi biaya.

Maka dari itu perlu sekali permainan Jodi Bui dikembangkan karena dapat membentuk fisik yang kuat dan sehat.

Peranan lain dari Jodi Bui ini adalah membina sikap yang baik seperti mematuhi segala peraturan yang sudah disepakati bersama. Di-harapkan tidak saja peraturan di dalam permainan ini saja dipatuhi, tetapi segala peraturan yang ada di masyarakat dan negara dapat dita-ati, dan dengan demikian dapat diharapkan terbentuk pula sikap warga negara yang baik.

Tanggapan Masyarakat

Sebenarnya apabila permainan ini dilakukan secara sempurna dan beraturan, maka tidak ada tanggapan yang kurang baik dari masyarakat. Seperti janganlah bermain di air yang keruh, di daerah arus air yang deras, tempat yang banyak binatang yang berbahaya, daerah yang banyak kayu-kayu diperkirakan menimbulkan bahaya. Jangan terlalu lama bermain dan apabila selesai bermain hendaknya badan dibersihkan.

Apabila persyaratan di atas tidak dipenuhi oleh peserta pemainnya, maka ada tanggapan negatip dari masyarakat, khususnya dari orang-orang tua dari anak-anak yang bermain. Hal ini dapat terlihat dari mereka melarang anak-anaknya untuk bermain Jodi Bui.

Nama Permainan

Main Galah adalah nama yang diberikan oleh penduduk suku Daya Mualang di Daerah Kabupaten Sanggau.

Kata “Galah” dalam bahasa Indonesia dapat diartikan dengan Kayu. Biasanya Kayu yang disebut Galah ini dipergunakan untuk menjolok buah-buahan seperti buah rambutan, mangga dan lain sebagainya.

Menurut bahasa suku Daya Mualang, kata Galah ini yaitu Bambu panjang. Bambu ini juga biasanya dipergunakan untuk menjolok buah-buahan. Mengapa bambu digunakan untuk menjolok buah-buahan, karena bambu lebih ringan bila dibandingkan dengan kayu. Dengan demikian Galah memudahkan si penjolok buah buahan itu.

Dari kata “ Main Galah ” dapat diambil makna bahwa permainan ini mempergunakan galah di dalam pelaksanaan permainan Galah yang

Galah yang dipergunakan di sini sebenarnya hanya berfungsi sebagai alat untuk membatasi saja antara Manusia dengan Hantu.

Karena dalam permainan ini ada yang berperan sebagai Manusia dan satu orang berperan sebagai Hantu. Dimana Hantu ini berusaha mencari atau mengambil salah seorang Manusia. Sedangkan Manusia berusaha menghindari pengambilan Hantu tadi.

Sang Hantu pada saat mengambil anggota Manusia, tidak boleh melewati batas tadi yang berupa Galah. Sehingga permainan ini oleh penduduk suku Daya Mualang dinamakan Main Galah.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Pelaksanaan permainan Galah dapat dilakukan kapan saja.

Pengertian kapan saja artinya, permainan ini dimainkan oleh peserta pemain pada waktu mereka istirahat. Biasanya waktu istirahat itu sore hari.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada hubungan peristiwa Sosial dan adat-istiadat serta agama dengan waktu pelaksanaan permainan ini.

Berapa lamanya permainan ini tidak ada batasnya, jadi tergantung dari kehendak pemain. Bila akan berhenti maka diadakan perundingan

secara bersama diantara seluruh pemain untuk mendapatkan persetujuan bahwa permainan ini harus diakhiri.

Latar Belakang Sosial Budaya

Seperti diketahui, bahwa pada masyarakat suku Daya Mualang strata sosialnya tidak begitu tajam. Strata sosial masyarakat ini tergambar pula dalam permainan Galah.

Oleh karena strata sosial yang tidak begitu tampak maka permainan inipun dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa ada suatu pembatasan atau larangan tertentu.

Malah dalam pelaksanaan permainan ini tidak ada pra syarat yang harus tidak boleh diabaikan. Bambupun dapat diganti dengan kayu sebagai Galah. Jadi bambu bukanlah suatu syarat yang mutlak untuk terlaksananya permainan ini.

Latar Belakang Sejarah

Secara historis tidak dapat diketahui secara pasti kapan dikenalnya permainan Galah oleh masyarakat suku Daya Mualang, permainan Galah ini sudah lama dikenal dan sampai sekarang masih ada.

Dikenalnya dan berkembangnya permainan ini dengan cara diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya tanpa ada perubahan baik dalam pelaksanaan, aturan dan peralatannya.

Peserta/Pemain-pemainnya

Adapun jumlah dari pemain ini sebenarnya tidak ada ketentuan batas maksimalnya.

Hanya ada batas minimalnya, adalah sejumlah tiga orang. Adanya batas minimal tiga orang, karena bila dilihat peranan yang ada dalam pelaksanaan permainan ini, yaitu ada tiga peran. Peran pertama sebagai hantu, peran ke dua sebagai pemimpin manusia dan peran ke tiga sebagai anggota manusia biasa.

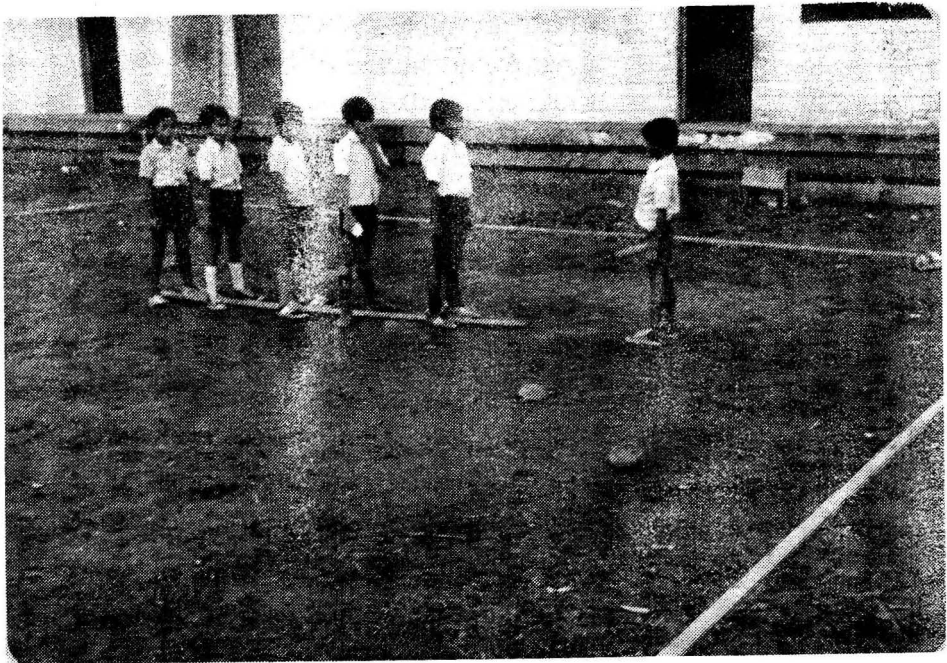
Dengan demikian apabila salah satu peran ini tidak ada, maka tidak dapatlah dilangsungkan permainannya. Tapi agar permainan Galah terasa asyik pada saat dimainkan, maka biasanya batas minimal itu adalah sekitar lima sampai sepuluh orang.

Usia dari para pemain itu adalah berkisar antara 8 sampai 12 tahun. Anak yang berusia di bawah delapan tahun dianggap kurang

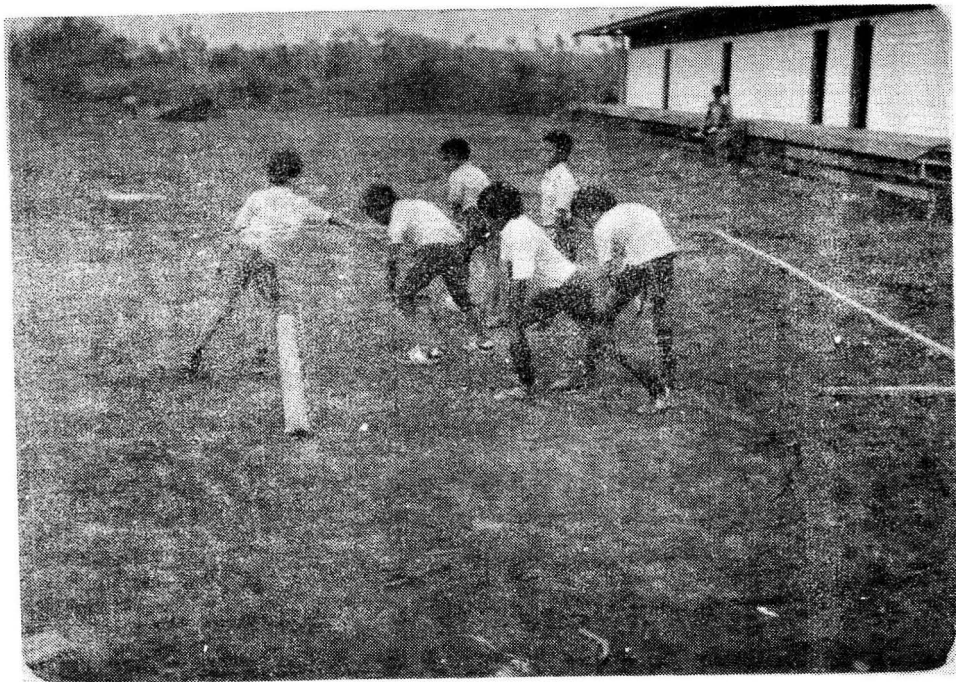
mampu, terutama dari segi fisik mereka. Sedangkan anak di atas 12 tahun sudah kurang pantas untuk melakukan permainan ini oleh masyarakat, karena mereka sudah menginjak usia remaja. Biasanya anak usia 12 tahun kalau diajak bermainpun mereka langsung menolak, karena sudah ada perasaan malu pada diri mereka.

Permainan ini dapat dilakukan baik anak wanita maupun anak pria. Anak pria dapat bermain bersama-sama dengan anak wanita asal ada persetujuan dua belah pihak. Tapi kadang kala anak pria dan wanita bermain secara terpisah-pisah. Hal ini dilakukan hanya dasar bahwa anak wanita dianggap lebih lemah dari anak pria dalam hal keadaan fisiknya.

Seperti sudah dikatakan di atas bahwa di masyarakat suku Daya Mualang strata sosial masyarakat tidaklah begitu tampak, sehingga manifestasinya di dalam permainanpun tidak begitu nampak. Jadi semua lapisan masyarakat dapat melakukan permainan ini baik secara bersama maupun secara terpisah.



Setelah menentukan siapa yang "jadi" maka pemain yang menang berdiri berbaris berhadapan dengan yang "Jadi", kemudian yang paling muka berdialog dengan yang "jadi"/kalah undian.



Salah seorang dapat dipegang badannya oleh yang kalah undian atau yang jadi.

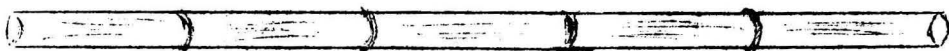
Peralatan/Perlengkapan Permainan

Sesuai dengan nama permainannya, yaitu Main Galah maka alat yang digunakan adalah Galah.

Adapun galah tersebut terdiri dari sebatang bambu bergaris tengah antara lima sampai dengan sepuluh centi meter.

Panjangnya bambu tergantung dari banyaknya jumlah pemain. Semakin banyak jumlah pemain maka semakin panjang pulalah ukuran bambu. Biasanya bila jumlah pemainnya sampai sepuluh orang maka diperkirakan panjang bambu sekitar lima sampai dengan sepuluh meter. Jadi rata-rata satu orang menempati 0,5 meter dari bambu.

Bambu



Iringan Permainan

Permainan ini tidak memakai irngan, baik bunyi-bunyian maupun bentuk gambar serta nyanyian.

Jalannya Permainan

Pada tahap persiapan para pemain menentukan lokasi untuk bermain. Dicarilah tanah lapang berukuran sekitar sepuluh kali sepuluh meter yang kering serta mempersiapkan galah sebagai alat untuk bermain.

Kemudian para pemain berdiri membentuk lingkaran untuk mencabut undian. Alat yang digunakan untuk undian adalah potongan-potongan rumput sebanyak jumlah pemain.

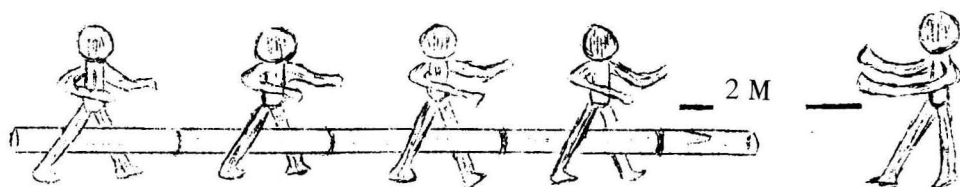
Potongan rumput harus sama panjang kecuali satu yang agak pendek. Semua potongan rumput tadi dimasukkan dalam tempat yang tertutup seperti topi atau kaleng bekas, kemudian digoncang-goncang oleh salah seorang peserta. Setelah itu semua peserta mengambil potongan rumput di dalam kaleng tadi satu persatu. Seorang pemain hanya boleh mengambil satu potongan rumput. Siapa yang dapat rumput yang dari potongan terpendek, maka dialah yang menjadi Hantu. Sedangkan yang lain menjadi manusia. Kelompok manusia ini harus pula memilih pemimpin mereka. Pemilihan pemimpin dilaksanakan secara mufakat dan biasanya jatuh kepada anggota pemain yang dianggap bijaksana walaupun fisiknya tidak begitu kuat.

Tugas pemimpin adalah memimpin teman-temannya menghadapi Hantu terutama mengadakan dialog dengan Hantu dan juga menentukan siapa dari anggota Manusia melanggar peraturan.

Peraturan permainan ini adalah, bagi anggota Manusia apabila keadaan anggotanya dapat dipegang oleh Hantu dan apabila dia berada dalam radius lebih satu meter dari Galah maka yang bersangkutan menjadi Hantu, sedangkan bagi Hantu apabila dia dapat memegang anggota badan dari salah seorang manusia tapi kakinya menginjak galah, maka pegangan atau sentuhan tadi tidak syah atau batal.

Tahap berikutnya adalah Manusia berdiri berbaris menghadap kepada Hantu. Pemimpin manusia berdiri paling depan. Hantu berdiri berhadapan dengan pemimpin di luar galah. Pada waktu manusia berdiri berbaris, galah harus diletakkan di tanah dan berada diantara ke dua belah kaki semua pemain. (lihat Gambar).

10 M



ANGGOTA PEMAIN

PEMIMPIN

HANTU

10 M

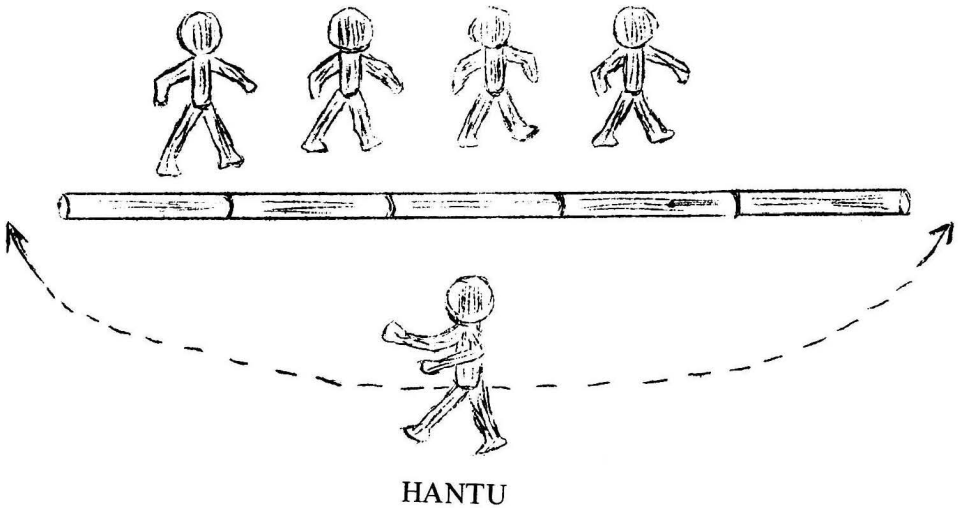
Selanjutnya pemimpin memeriksa dan menanyakan kepada anggotanya sudah siap atau belum. Oleh anggota akan dijawab “sudah” apabila mereka sudah siap, dijawab “belum” apabila belum siap. Apabila anggota sudah mengatakan “siap”, maka selanjutnya pemimpin memberitahukan kepada Hantu bahwa “kami sudah siap”.

Kalau keadaan sudah siap semua, anggota manusia termasuk pemimpin. Perlu diingat bahwa jarak antara pemimpin dengan Hantu sewaktu berdiri berhadapan adalah kira-kira dua meter, agar pada waktu permulaan pengejaran tidak dapat disentuh tubuhnya oleh Hantu.

Manusia berlari secepatnya agar jangan sampai disentuh oleh Hantu. Misalnya Hantu berada atau akan berlari di sebelah kiri galah, maka manusia harus berusaha berada di sebelah kanan galah. Begitulah sebaliknya bila hantu berada di sebelah kanan galah maka manusia secepatnya berada disebalah kiri galah.

Perpindahan manusia dari kiri ke kanan galah atau dari kanan ke kiri galah boleh melangkahi galah. Tetapi Hantu berpindah dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri tidak boleh melangkahi galah. Jadi Hantu harus lewat dari bagian luar ke dua ujung galah.

MANUSIA



Siapa yang dapat dipegang/disentuh tubuhnya oleh Hantu atau anggota manusia berada di luar radius satu meter dari galah maka yang bersangkutan menjadi Hantu, sedangkan Hantu berubah menjadi manusia.

Apabila terjadi pertukaran Hantu menjadi Manusia, maka permainan berhenti sejenak untuk memilih pemimpin manusia dan mempersiapkan permainan lagi. Setelah itu anggota manusia berbaris seperti yang dijelaskan di atas tadi dengan pimpinan paling depan yang berhadapan dengan Hantu. Kalau semua Manusia sudah siap, maka Hantupun berusaha menyentuh bagian tubuh dari Manusia.

Demikianlah permainan ini berlangsung terus menerus sehingga selesai permainan. Mungkin saja ada beberapa anak tidak pernah menjadi Hantu selama berlangsungnya permainan.

Peranan Masa Kini

Dari pelaksanaan permainan ini dapat diambil kesimpulan bahwa, permainan ini berfungsi sebagai olah raga untuk waktu senggang dan bersifat edukatif.

Sifat edukatif permainan ini adalah terutama bagaimana semua anggota dapat secara sadar mematuhi aturan yang sudah disepakati, juga bagaimana pemimpin permainan secara bijaksana dan konsekwen dalam melaksanakan peraturan yang telah dibebankan padanya dan menindak setiap pelanggar aturan permainan.

Dengan demikian kiranya perlu dikembangkan permainan ini dalam rangka pembinaan fisik dan pribadi anak pada masa-masa yang akan datang. Karena permainan ini ada unsur semacam permainan peranan.

Tanggapan Masyarakat

Terhadap permainan Galah ini masyarakat suku Daya Mualang menanggapi secara positif. Hal ini dapat terlihat bahwa permainan ini masih tetap ada sampai saat sekarang.

Juga tidak ada larangan dari orang tua anak terhadap anak-anak untuk bermain Galah, asalkan permainan itu dilakukan pada waktu anak itu tidak membantu orang tuanya. Dan pada saat-saat dimana tidak mengganggu ketenangan masyarakat secara umum.

—**—

12. Tapuk Tanggui

Nama Permainan

Main Tapuk Tanggui adalah nama yang diberikan oleh penduduk suku Daya Mualang di Daerah Kabupaten Sanggau.

Perkataan “Tapuk Tanggui” terdiri dua suku kata, yaitu Tapuk dan Tanggui. Tapuk berarti sembunyi dan Tanggui berarti Tutup kepala yang terbuat dari pandan, biasanya disebut juga Topi. Main Tapuk Tanggui artinya Main Sembunyi Topi.

Dari perkataan Tapuk Tanggui yang berasal dari Suku Daya Mualang ini dapat diambil makna bahwa permainan ini merupakan permainan menyembunyikan topi. Topi yang disembunyikan itu bukanlah topi sendiri, melainkan topi orang lain atau topi teman. Sedangkan orang yang topinya disembunyikan berusaha mencari sampai topinya dapat diketemukan atau diambilnya kembali.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Masyarakat kita terutama masyarakat di pedesaan rasa gotong-royong masih sangat tebal sekali. Sifat gotong-royong ini kadang-kadang meliputi hampir segala aspek kehidupan. Misalnya pada waktu perkawinan, mendirikan rumah dan sampai-sampai pada pekerjaan di sawah atau di ladang.

Khususnya pekerjaan di ladang yang sangat tampak sekali, yaitu pada waktu musim panen atau musim mengetam padi. Pada waktu padi akan diketam tanpa diberitahukan oleh yang empunya padi, maka baik tua, muda, pria dan wanita secara spontanitas beramai-ramai menolong mengetam padi apabila melihat yang empunya padi turun ke ladang untuk mengetam.

Mereka yang bekerja secara gotong-royong mengetam padi ini biasanya baik tua, muda, pria dan wanita untuk menghindari teriknya matahari serta hujan, maka biasanya mereka memakai tanggui.

Tanggui yang dipakai inilah yang dipergunakan sebagai alat untuk ditapukkan. Dengan demikian permainan Tapuk Tanggui ini hanya dilakukan pada saat tertentu saja yaitu pada musim mengetam padi.

Latar belakang Sosial Budaya

Seperti diketahui, bahwa pada suku Daya Mualang mengenai strata sosialnya tidak begitu jelas dan nampak, ini dapat kita lihat dari permainan Tapuk Tanggui ini. Dimana setiap lapisan masyarakat dari golongan manapun dapat ikut serta dalam permainan ini. Karena permainan ini dilakukan oleh siapa saja yang ikut mengetam padi, maka pada umumnya para pelakunya secara otomatis adalah dari golongan petani di pedesaan.

Latar belakang Sejarah

Tidak ada data yang pasti untuk mengetahui kapan sebenarnya permainan Tapuk Tanggui ini mulai dikenal oleh masyarakat suku Daya Mualang. Permainan ini sudah lama dikenal secara turun temurun saja dari satu generasi ke generasi berikutnya. Malah sampai sekarang permainan Tapuk Tanggui masih tetap dikenal.

Perubahan-perubahan tidak ada terhadap permainan ini sejak dulu hingga sekarang baik dari segi nama, tata cara serta peralatannya.

Peserta/Pemain-pemainnya

Adapun jumlah dari pemain ini tidak ada ketentuan yang pasti, baik batas minimal maupun batas maksimalnya.

Tergantung dari jumlah yang ikut menolong atau mengetam padi. Mungkin saja tidak semua yang mengetam padi ikut ambil bagian dalam permainan ini.

Oleh karena para pengetam padi itu pada umumnya orang dewasa, maka umum pemainnyapun adalah berkisar antara 17 tahun sampai 40 tahun. Sedangkan jenis kelaminnya adalah wanita dan pria.

Permainan ini dilakukan secara bersama antara wanita dengan pria, tergantung dari apakah di dalam kelompok kerja mengetam padi itu ada ikut kaum wanita atau kaum pria.

Kebiasaannya yang banyak berperan aktif dalam permainan ini adalah anak-anak remaja yang masih belum berkeluarga.

Jadi yang sudah berkeluarga atau yang sudah lanjut usianya hanyalah ikut meramaikan suasana saja, yaitu misalnya ikut berosak atau bertepuk tangan. Dan biasanya Tanggui yang jadi alat yang disembunyikan

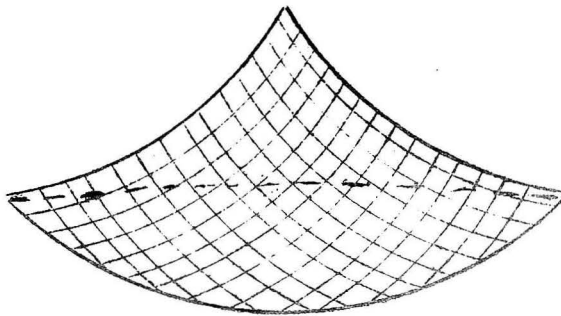
diambil salah satu dari pemudanya atau pemudinya dalam kelompok gotong royong mengetam padi tersebut.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Dari nama permainan ini yaitu Tapuk Tanggui, sebenarnya sudah menunjukkan bahwa permainannya memakai alat yaitu berupa Tanggui atau Topi.

Tanggui sebagai alat permainan bukan dibuat secara khusus, melainkan adalah tanggui dari salah seorang dari kelompok kerja pengetam padi. Dengan demikian bentuknyapun tidaklah tetap.

Pada waktu dahulu biasanya Tanggui ini terbuat dari pandan atau bambu. Tetapi sekarang Tanggui itu tidak saja dari pandan atau bambu, melainkan juga dari bahan kain dan plastik, karena masuknya bahan-bahan dari luar yang dijual para pedagang, sehingga orang tani banyak membeli topi yang sudah siap dipakai dari kain atau kulit di pasar-pasar, tanpa membuatnya.



Tanggui

Iringan Permainan

Sejak dari dahulu hingga sekarang permainan ini tidak menggunakan lagu, musik sebagai iringan permainan.

Jalannya Permainan

Mengetam padi bukanlah dilakukan sebentar, tetapi memakan waktu yang lama. Kadang kala sampai satu hari penuh, apa lagi kalau ladang atau sawahnya cukup luas. Karena banyaknya padi yang diketam wajarlah apabila orang yang mengetam padi itu merasa lelah dan bosan.



Salah seorang sedang mengambil tunggu dari peserta yang lainnya.

Pada saat-saat lelah dan kebosanan telah menghinggapi pekerja ini, maka salah seorang anggota pekerja secara spontanitas berinisiatif mengambil salah satu tunggu kepunyaan salah satu anggota pekerja itu.

Tunggu yang diambil itu diserahkan kepada orang lain. Orang inipun biasanya menyerahkan lagi pada yang lainnya. Demikianlah sehingga Tunggu tadi selalu berpindah tangan dari yang satu ke orang yang lainnya.

Sedangkan orang yang mempunyai tunggu dimana tangguinya disembunyikan atau selalu berpindah tangan tadi berusaha mengambillya. Proses pengambilan dan pencarian tangguinya ini biasanya berlarian kemari sesuai dengan di mana letaknya tunggu tadi. Kadang kala tunggu ini dioperkan dari satu orang ke orang yang lain dengan jalan dilemparkan, sehingga pemiliknya sulit mengambil tangguinya.

Sewaktu mengejar dan mengambil tunggu dari tangan orang ke orang lain ini, seolah-olah yang mempunyai tunggu dipermainkan, yaitu disuruh berlari kian kemari. Saat-saat beginilah sorak sorai dari semua



Peserta yang tangguinya disembunyikan berusaha atau mengejar dimana tanggui disembunyikan/dilarikan.

yang hadir di ladang . Hal semacam ini secara tidak langsung merupakan istirahat dan hiburan untuk melepaskan lelah dan rasa bosan.

Apabila sudah dirasakan oleh semua kelompok kerja adanya semacam kepuasan dan rasa bosan hilang, maka permainanpun diberhentikan, walaupun yang empunya tanggui belum dapat mengambil tangguinya.

Dan tangguinya tadi diberikan kembali pada yang mempunyainya sedangkan pekerjaan mengetam diteruskan lagi.

Berlangsungnya permainan ini tidak lebih dari lima menit saja. Karena kalau terlalu lama akan mengganggu pekerjaan mengetam.

Setelah permainan berlangsung, mulai lagi mengetam, dan apabila mulai merasa lelah dan bosan kembali, maka ada lagi salah seorang anggota pekerja secara spontan mengambil tanggui salah seorang pekerja yang lain untuk dipertainkan seperti tadi.

Mungkin saja hanya dalam waktu beberapa detik atau satu menit tanggui yang dimainkan sudah dapat direbut kembali oleh yang mempunyainya, kalau keadaannya demikian maka biasanya dicarilah tanggui orang lain lagi untuk dimainkan. Sehingga masing-masing harus menjaga tanggui dengan hati-hati supaya jangan sampai dimainkan.

Kadang kala juga tidak satu tanggui saja yang dimainkan malah lebih, dua atau tiga. Mungkin saja hampir semua tanggui dari kelompok kerja dimainkan. Artinya saling sembunyi atau melarikan tanggui yang lainnya. Sehingga suasana pada waktu itu menjadi ramai, hiruk pikuk saling kerja-mengejar untuk mendapatkan kembali tangguinya dari teman yang mengambil.

Sering pula dalam arena ini dipergunakan untuk mengetahui apakah seorang gadis ada hubungan cinta dengan seorang pria. Hal ini dapat diketahui, yaitu dengan jalan tanggui pria diambil seseorang untuk dimainkan. Kemudian tanggui tadi dioperkan pada seorang gadis. Bila gadis tadi tidak meneruskan mengopernya atau langsung memberikan kepada pria yang mengejar tangguinya, maka oleh kelompok kerja dianggap gadis itu ada terjalin hubungan cinta dengan sang pria yang mempunyai tanggui tadi. Atau dengan kata lain bahwa gadis itu menerima cinta pria yang tangguinya dimainkan. Dengan demikian biasanya suasana menjadi ramai dengan senda tawa, serta tepuk tangan dari semua pemain. Malah kadang kala baik sang gadis maupun sang jejaka tadi ada rasa malu dan mereka biasanya terdiam.

Tempat berlangsungnya permainan ini tentu saja di ladang, karena memang permainan ini dimainkan sewaktu mengetam padi.

Peranan Masa Kini

Setelah melihat jalannya permainan Tapuk Tanggui, maka kiranya permainan Tapuk Tanggui ini mengandung beberapa peranan yang positif pada masa kini, khususnya pada kaum tani.

Peranan itu antara lain sebagai rekreatif. Sebagai selingan untuk menghilangkan rasa bosan dan rasa lesu. Juga hal yang positif dari permainan ini, yaitu menambah rasa keakraban sesama kelompok kerja.

Bagi kaum remaja permainan ini dapat juga sebagai sarana untuk menambah akrab antara sang gadis dan sang jejaka.

Malah kadang kala persahabatan ini dapat diteruskan menjadi jalinan cinta. Jadi secara tidak langsung arena permainan ini merupakan tempat pertemuan jodoh dan dapat juga arena ini tempat pertemuan sang dara dengan sang jejaka yang sudah lama memadu cinta. Sebagaimana diketahui bahwa di daerah pedesaan merupakan sesuatu yang sulit untuk bertemu antara gadis dengan jejaka, karena hal semacam ini kurang pantas di mata masyarakat. Dengan demikian arena inilah merupakan kesempatan yang paling baik untuk melepas rindu antara dua orang mahluk yang sedang bercinta.

Dalam permainan ini dapat pula dilihat sifat pribadi seseorang terutama sekali sifat sosialnya. Seseorang sifat sosialnya agak kurang, maka diwaktu tanguinya diambil untuk dipermainkan, orang tersebut kadangkala akan marah atau tidak berusaha untuk mengambil tangguinya dari orang lain. Biasanya orang yang demikian akan tersisih dalam kelompok kerja dan malah sampai pada hal-hal lainpun kadang kala ia akan tetap tersisih.

Tanggapan Masyarakat

Terhadap permainan Tapuk Tanggui oleh masyarakat suku Daya Mualang menanggapi secara positif. Terbukti permainan ini masih tetap dilaksanakan pada waktu ada musim panen.

Terutama kaum remaja sangat menyenangi sekali permainan ini. Hal ini dapat dimaklumi karena permainan ini sebagaimana dijelaskan di atas tadi merupakan sarana untuk bertemu dan menambah keakraban antara sesama kaum remaja.

—**—

13. Sepak Beleg

Nama Permainan

Sepak Beleg merupakan nama yang diberikan oleh penduduk suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau. Beleg, adalah kaleng yang sudah kosong atau kaleng bekas. Dengan demikian Sepak Beleg dapat diartikan permainan menyepak kaleng kosong.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Mengenai waktu dimainkannya Sepak Beleg tidak terikat dengan suatu peristiwa tertentu seperti peristiwa agama, adat dan peristiwa sosial lainnya. Apabila anak-anak ada waktu senggang, maka mereka dapat bermain.

Biasanya Sepak Beleg ini dimainkan pada waktu sore hari sebelum menjelang waktu magrib.

Latar belakang Sosial budaya

Untuk bermain Sepak Beleg sebenarnya siapa saja dapat melakukannya asal ada waktu. Permainan ini juga memerlukan kekuatan fisik, terutama otot kaki untuk berlari.

Struktur sosial yang ada di masyarakat tidaklah menjadi penghambat untuk bermain Sepak Beleg ini.

Latar belakang Sejarah

Permainan Sepak Beleg sudah lama dikenal oleh penduduk suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau. Secara tepat tidak dapat dipastikan kapan mulainya dikenal permainan ini.

Sejak dikenalnya hingga sekarang permainan ini tidak mengalami perubahan baik tata-caranya, aturan maupun alatnya.

Peserta / Pemain-pemainnya

Mengenai berapa jumlah pemain Sepak Beleg tidak ada ketentuan, jadi tidak ada batasnya.

Hanya bila permainan ini dilakukan dalam jumlah yang banyak maka semakin asyik dimainkan. Biasanya jumlah pemainnya 10 sampai 15 orang.

Pada umumnya usia dari pada peserta pemain adalah berkisar antara enam sampai 12 tahun. Anak yang sudah lanjut usianya agak merasa malu dan dianggap kurang pantas oleh masyarakat untuk bermain Sepak Beleg, sedangkan anak berumur kurang dari enam tahun dari segi fisiknya dianggap kurang mampu untuk bermain ini.

Baik wanita maupun pria dapat bermain Sepak Beleg ini hanya ada semacam pengelompokan anak wanita bermain dengan anak wanita dan pria bermain dengan anak pria. Pengelompokan ini hanya didasarkan pada kekuatan fisik saja. Karena dianggap anak perempuan lebih lemah dibandingkan dengan anak pria, jadi kurang baik jika bermain bersama-sama.

Tetapi dapat saja anak perempuan ikut bermain dengan kelompok anak pria atau sebaliknya asalkan ada kesepakatan dari anggota pemainnya.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Bila dilihat dari nama permainan ini, maka jelaslah bahwa permainan Sepak Beleg menggunakan alat. Alat itu berupa sebuah kaleng yang sudah kosong dan biasanya kaleng bekas.

Ukuran dari kaleng tadi tidaklah ada ketentuan. Biasanya dipakai kaleng bekas susu. Hanya yang harus diperhatikan ialah kaleng itu harus dapat mengeluarkan suara yang sangat lantang apabila disepak, untuk itu biasanya kaleng tadi diisi dengan batu-batu kerikil, supaya bila disepak dapat berbunyi dengan keras.

Fungsi dari bunyi kaleng tadi ialah sebagai tanda bahwa kaleng itu disepak atau berada di luar lingkaran dan dapat pula berfungsi sebagai pemberitahuan bahwa salah seorang yang bersembunyi sudah didapati oleh penunggu kaleng.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak diiringi oleh musik, lagu atau iringan lainnya. Hal ini memang sejak dikenalnya sampai saat ini tidak ada.

Jalannya Permainan

Arena di mana dilaksanakannya permainan ini biasanya di halaman rumah atau tanah lapang yang agak kering.

Sebelum berlangsungnya permainan, terlebih dahulu para pe-

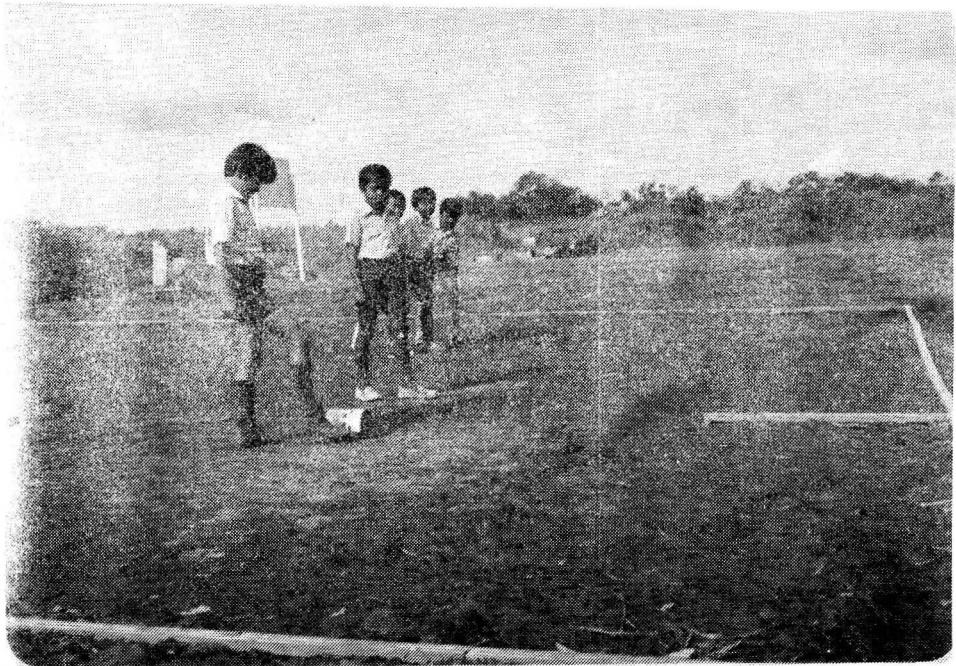
main membuat lingkaran di tengah-tengah lapangan atau halaman. Garis tengahnya adalah sepanjang 0,5 meter.

Kegunaan lingkaran itu adalah untuk meletakkan beleg dan merupakan sebagai pusat di dalam pelaksanaan permainan. (lihat skema).

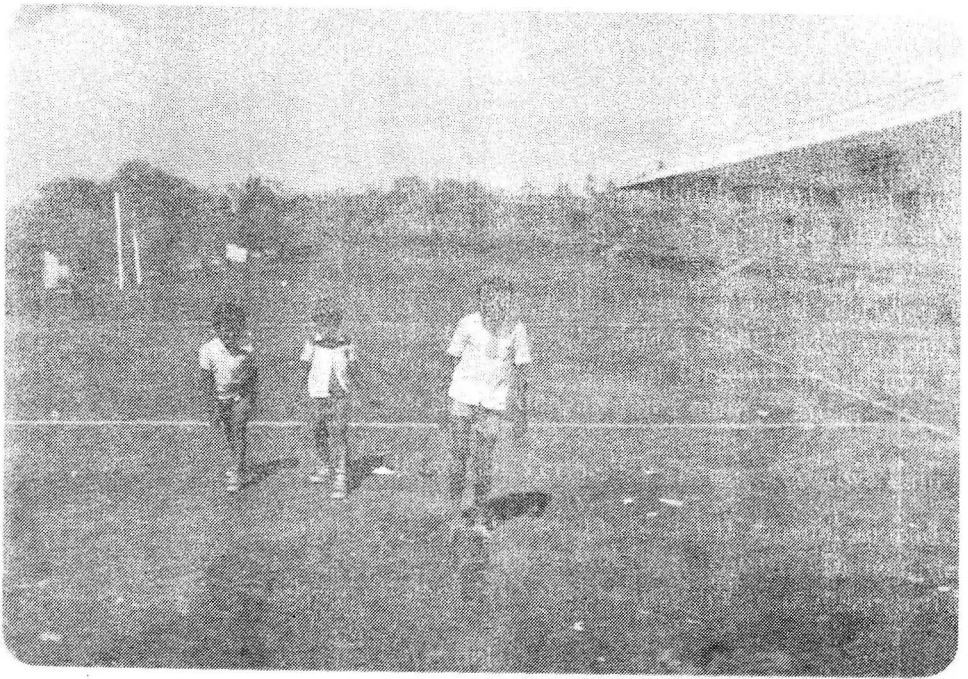
Setelah lingkaran dibuat dan beleg diletakkan di dalamnya, maka diadakan undian. Siapa yang kalah (hanya satu orang). Sebagai penunggu beleg. Penunggu beleg sebenarnya adalah berfungsi sebagai pencari sedangkan yang menang dalam undian tadi adalah berfungsi sebagai yang dicari.

Bila sudah didapati siapa sebagai penunggu beleg, maka semua peserta pemain mengelilingi lingkaran yang dibuat tadi dengan sikap kaki untuk berlari.

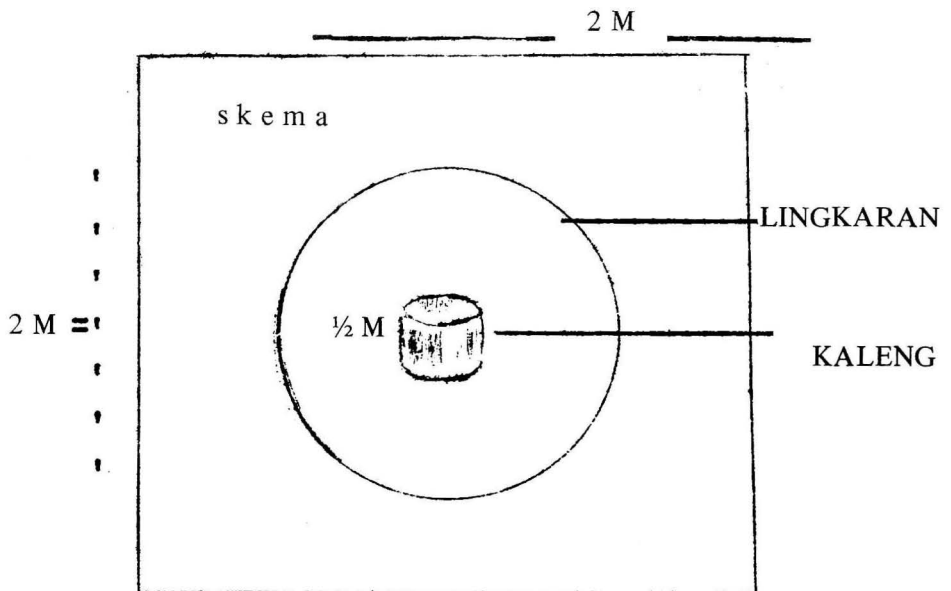
Salah satu anggota yang menang undian menyepak beleg sejauh-jauhnya.



Salah seorang pemain yang menang dalam undian menyepak beleg. (pada tahap awal permainan).



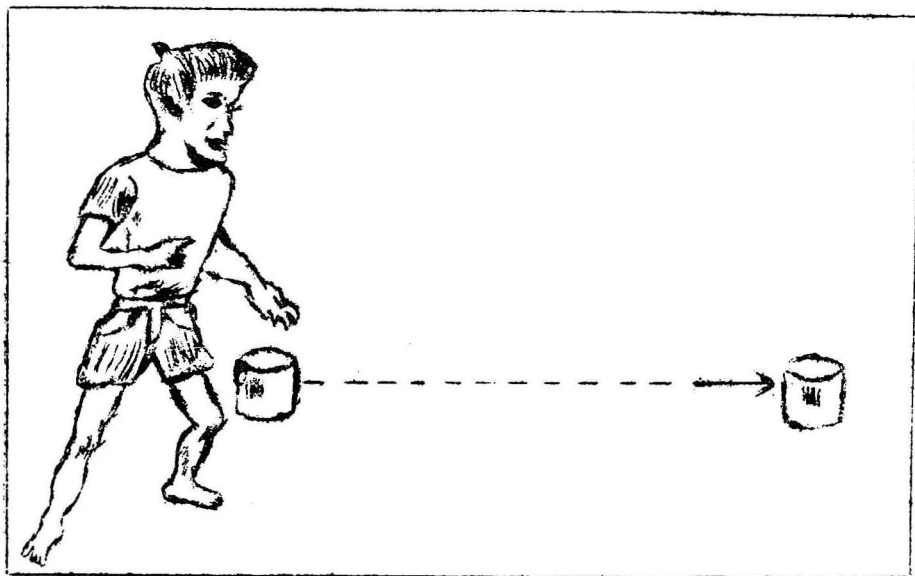
Salah seorang pemain menyepak beleg. (pada tahap proses berlangsungnya permainan).



Penunggu beleg mengambil beleg yang disepak tadi untuk dimasukkan kembali dalam lingkaran. Pada saat penunggu beleg mengambil beleg inilah pemain yang lain berlari untuk mengambil tempat persembunyian sebelum penunggu beleg dapat meletakkan kembali beleg ke dalam lingkaran.

Andaikata penjaga beleg sudah meletakkan beleg tadi dalam lingkaran, ternyata ada dari pemain yang sembunyi ternyata kelihatan oleh sipenjaga beleg, maka si penjaga beleg dapat menyebut namanya dari peserta yang masih kelihatan.

Pemain yang sudah disebutkan namanya ini tidak boleh sembunyi lagi dah harus berdiri dekat lingkaran.



Pada saat setiap menyebutkan nama pemain yang sembunyi tadi harus diiringi pula dengan membunyikan beleg. Bila beleg tidak dibunyikan, maka penyebutan nama yang sembunyi tidak syah atau batal.

Untuk membunyikan beleg ini bukan saja hak dari penjaga beleg tapi juga hak semua pemain. Misalnya penjaga beleg dapat menyebutkan salah satu atau beberapa yang sembunyi, maka baik yang dise-

butkan namanya tadi atau peserta lain dapat berlomba dengan penjaga beleg menuju lingkaran untuk membunyikan beleg. Bila dalam perlombaan ini ternyata salah satu yang sembunyi tiba terlebih dahulu dekat beleg, mereka menyepak beleg tadi sejauh-juhnya, maka tidak syalah nama pemain yang sudah disebutkan tadi. Tetapi apabila penjaga beleg terlebih dahulu dapat membunyikan beleg, maka yang sudah disebutkan namanya tadi harus berdiri dekat lingkaran tidak boleh sembunyi lagi.

Hanya pada saat beleg disepak ke luar, maka semua peserta yang berlomba berlari membunyikan atau menyepak beleg tadi kecuali penjaga beleg, maka harus cepat-cepat sembunyi lagi sebelum beleg dapat dimasukkan kembali dalam lingkaran. Malah yang sudah disebutkan namanya pun atau yang sudah dapat dicaripun dapat sembunyi lagi. Hal semacam ini merupakan pertolongan bagi yang sudah dapat dicari.

Memang dalam permainan ini ada istilah tolong-menolong antara yang sudah disebutkan namanya dengan yang masih sembunyi. Pertolongan ini dilakukan dengan misalnya, penjaga beleg dalam keadaan lengah atau jauh meninggalkan beleg, maka oleh salah satu yang masih sembunyi berlari sekuat-kuatnya menuju lingkaran untuk menyepak beleg. Bila beleg sudah dapat disepak semua peserta yang sudah dapat disebutkan namanya secepatnya sembunyi lagi sebelum beleg dimasukkan kembali ke dalam lingkaran oleh penjaga beleg. Namun dapat saja pembantu atau penolong ini tidak dapat menyepak beleg karena didahului dipegang atau disembunyikan oleh penjaga beleg. Dengan demikian penolong tadi dapat saja menjadi semacam “orang tahanan” yang tidak boleh sembunyi lagi seperti temannya yang lain yang sudah disebutkan namanya.

Penggantian penjaga beleg dapat terjadi apabila semua yang sembunyi dapat semua dicari oleh penjaga beleg atau dengan kata lain sudah keluar semua dari persembunyiannya. Untuk menentukan siapa penjaga beleg berikutnya, maka diadakan undian sedangkan yang sudah menjadi penjaga beleg tadi diberikan keistimewaan untuk tidak ikut undian.

Biasanya penggantian penjaga beleg ini dapat terjadi dalam waktu yang lama dan dapat pula secara cepat. Lama apabila misalnya setelah beberapa orang ke luar atau dapat dicari dari tempat persembunyian akan tetapi ditolong oleh yang belum dapat dicari. Maka yang sudah disebutkan namanya ini sembunyi lagi. Demikianlah proses ini terjadi berulang ulang kali sehingga memakan waktu yang lama. Malah mungkin

sampai usainya permainan ini penjaga beleg tidak diganti ganti hanya satu orang saja.

Biasanya anak yang tidak diganti-ganti menjaga beleg ini suatu pertanda bahwa anak itu tidak begitu akrab dengan yang dicari. Andaikata penjaga beleg tadi merupakan anak yang akrab dengan yang sembunyi, maka biasanya secara otomatis yang sembunyi akan keluar dengan sendiri dari tempat persembunyiannya. Dengan demikian proses penggantian penjaga beleg akan cepat sekali.

Jadi pada dasarnya penggantian penunggu beleg ini apa pemain sudah dapat dicari mereka harus berdiri di dekat lingkaran.

Peranan Masa Kini

Bila dilihat dari uraian di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa ada beberapa aspek yang perlu dikembangkan pada masa kini seperti sifat kejujuran, kesetiakawanan disamping melatih fisik yang kuat.

Permainan ini memang memerlukan kejujuran baik dari “pencari” dan yang “dicari”. Kadang kala pencari tanpa melihat yang dicari tapi menyebutkan saja nama yang dicari. Hal yang semacam ini adalah salah. Sebaliknya pula kadang-kadang yang dicari ternyata sudah disebutkan namanya oleh pencari tapi tidak keluar dari persembunyiannya.

Kadang kala juga apabila penjaga beleg yang kurang disenangi oleh teman-teman bermainnya akan selamanya menjadi penunggu beleg. Begitu pula apabila yang dicari setelah disebut namanya atau dapat dicari tidak akan ditolong oleh temannya yang lain untuk sembunyi kembali apabila yang bersangkutan tidak ada rasa keakraban dengan yang lainnya.

Tanggapan Masyarakat

Sejauh ini tidak ada reaksi yang negatif terhadap permainan ini, asalkan permainannya dilaksanakan pada waktu yang kiranya tidak mengganggu ketenangan orang lain. Misalnya pada waktu orang sedang sembahyang magrib atau waktu-waktu lainnya.

14. S a n g k e l e b u

Nama Permainan

Sangkelebu adalah nama yang diberikan oleh masyarakat suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau.

Kata Sangkelebu tidak dapat dicari padanan namanya didalam bahasa Indonesia. Hanya setelah melihat pelaksanaan permainannya, maka dapatlah diartikan bahwa permainan Sangkelebu itu adalah permainan Tarik Tangan.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan Sangkelebu sebenarnya dapat dimainkan kapan saja, asalkan para peserta pemainnya ada kesempatan untuk bermain. Dapatlah dikatakan bahwa permainan ini tidak terikat pada situasi sosial tertentu.

Kebiasaannya permainan Sangkelebu dimainkan pada waktu-waktu 'istirahat seperti sehabis sembahyang Isya' sambil menunggu waktu tidur atau pada waktu sore hari.

Latar Belakang Sosial Budaya

Tidak ada ketentuan bahwa permainan ini harus dimainkan oleh kelompok sosial tertentu. Hanya tentu saja misalnya anak kaum tani biasanya bermain sesama anak kaum tani. Tetapi hal ini bukanlah sesuatu ketentuan, jadi dari golongan masyarakat manapun boleh bermain bersama-sama, asalkan mereka bersedia bermain bersama-sama.

Latar Belakang Sejarah

Secara pasti kapan permainan mulai ada di Daerah Kabupaten Sanggau tidaklah dapat diketahui. Hanya permainan ini memang sudah lama dikenal. Malah sekarang masih dimainkan oleh anak-anak.

Perubahan-perubahanpun tidak ada terhadap pelaksanaan permainannya baik dari segi tata-cara maupun syair lagunya.

Dapat dikatakan bahwa permainan ini memang berasal dari suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau.

Peserta / Pemain-pemainnya

Karena permainan ini lebih bersifat kompetitif, maka jumlah pemainnya minimal dua orang dan maksimal tidak terbatas. Hanya untuk memudahkan pengelolaan permainan biasanya jumlah pemain dibatasi enam orang saja.

Umur dari pemain rata-rata berkisar antara enam tahun sampai dengan 12 tahun. Anak-anak yang sudah berumur lebih dari 12 tahun merasa malu untuk ikut bermain, sedangkan yang berumur kurang dari enam tahun tidak ikut karena dianggap belum mampu dari segi fisiknya serta dalam menguasai aturan permainannya.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Permainan Sangkelebu dilaksanakan tanpa memakai peralatan. Dengan demikian permainan ini sangat sederhana sekali bila dilihat dari peralatannya.

Iringan Permainan

Semenjak dahulu di dalam Pelaksanaan permainan ini mesti diiringi dengan suatu lagu. Lagu tersebut tidak memakai notasi tertentu, jadi dapat dinyanyikan atau dilakukan secara bebas.

Adapun sajak lagunya ialah sebagai berikut :

“ Sang kelebu sawo ”

“ Ujan jene mani ketam ”

“ Sireh rampe sintak kelok ”

Mengenai arti syair di atas tidak dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Hanya setiap suku kata terkandung di dalamnya berfungsi semacam satuanbilangan, misalnya sang sama dengan satu, kelebu sama dengan dua dan seterusnya.

Jalannya Permainan

Biasanya permainan ini dilakukan di ruangan rumah atau tempat lain yang agak bersih, terutama lantai ruangnya. Kebersihan lantai ini penting, karena para pemain pada waktu bermain akan duduk membentuk lingkaran.



Tahap permulaan semua pemain duduk membentuk lingkaran, telapak tangan diletakkan dilantai dengan posisi terlungkup.

Pada tahap persiapan ditentukanlah siapa yang akan memimpin permainan . Pemimpin dipilih berdasarkan mufakat di antara para peserta. Biasanya pemimpin ini dipilihlah salah satu anggota pemain yang dianggap bijaksana.

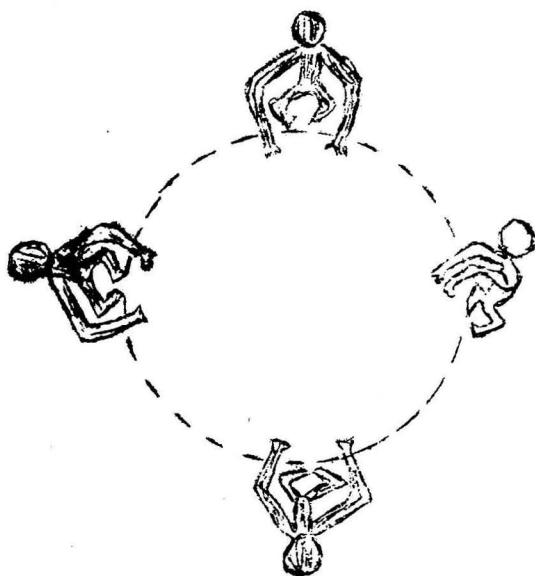
Adapun tugas pemimpin ini selain mengkoordinir jalannya permainan, juga pemimpin ini bertugas sebagai pembawa syair lagu di atas tadi. Pemimpin ini dapat saja bergantian berdasarkan kehendak semua anggota atau permintaan dari pemimpin untuk diganti.

Apabila pemimpin sudah terpilih maka selanjutnya para peserta duduk membentuk lingkaran. Kedua belah telapak tangan semua anggota pemain diletakkan ke lantai dengan keadaan menelungkup.

Setelah segala sudah siap semua, maka pemimpinpun mulai menyanyikan syair lagu di atas tadi.

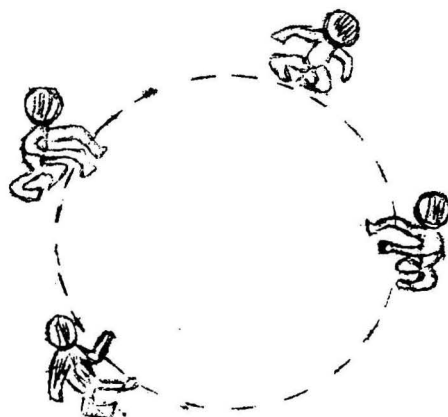


Tahap terakhir kedua pemain yang paling belakangan tangannya berada di-
lantai saling tarik menarik.



Sewaktu membawakan syair lagu ini salah satu tangan pemimpin bergerak mengikuti putaran jarum jam. Pergerakan ini harus menyentuh tangan anggota pemain yang lain. Perpindahan tangan pemimpin dari satu tangan ke tangan yang lainnya disesuaikan dengan habisnya suku kata dalam lagu tersebut. Tepat pada saatnya sajak lagu habis, bertepatan dimana tangan pemimpin menyentuh salah satu tangan anggota, maka yang terkena sentuhan tangannya itu menarik tangannya dari lantai.

Kemudian pemimpin mengulangi lagi lagu tadi sambil menggerakkan tangannya menurut putaran jarum jam sambil menyentuhkan ke tangan anggota pemain. Pada waktu lagu sudah habis di situlah tangan pemimpin berhenti. Di mana tempat berhentinya tangan tadi maka tangan tempat berhenti itu ditarik lagi. Demikianlah proses ini dikerjakan terus menerus sehingga tinggal dua orang yang tangannya masih di atas lantai.

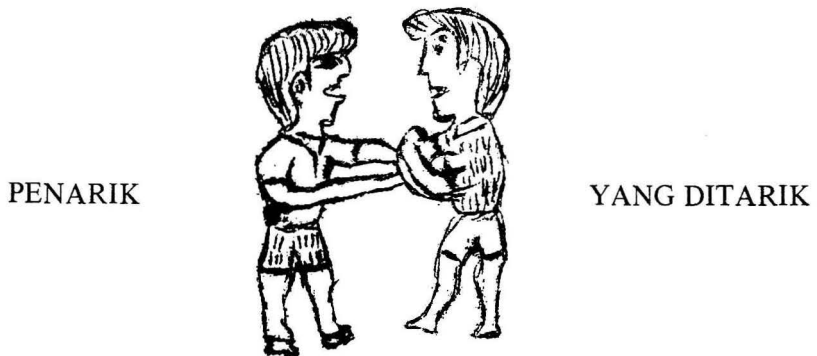


Mungkin saja terjadi hanya satu tangan atau ke duabelah tangan dari peserta yang masih berada di lantai.

Dari ke dua orang inilah yang akan saling tarik menarik nanti. Persoalannya sekarang siapakah yang menjadi penarik dan yang ditarik.

Yang menjadi penarik yaitu yang tangannya terakhir berada di lantai dan yang ditarik yaitu yang kedua belah tangannya terlebih dahulu diangkat dari lantai.

Sebelum diadakan tarik menarik antara kedua pemain maka terlebih dahulu diadakan dialog diantara kedua pemain tadi. Pada saat dialog ini berlangsung maka kedua belah tangan anggota yang ditarik berpegangan secara kokoh sedangkan kedua belah tangan yang menarik dimasukkan ke dalam pegangan yang ditarik tadi.



Adapun dialog tadi adalah sebagai berikut :

- | | | |
|---------|---|--|
| Penarik | : | Konai ini/ayi ? (Kemana nenek/kakek ?) |
| Ditarik | : | Pogi ngetam (Pergi mengetam) |
| Penarik | : | Ngetam apai ? (Mengetam apa ?) |
| Ditarik | : | Ngetam papan (Mengetam papan) |
| Penarik | : | Pakai apai papan ? (Untuk apa papan ?) |
| Ditarik | : | Pakai molah balai (Untuk membuat rumah) |
| Penarik | : | Pakai apai balai ? (Untuk apa rumah ?) |
| Ditarik | : | Kacong bosunat (Kacong bersunat) |
| Penarik | : | Kuat yom rumah tu ? (Kuat atau tidak rumah itu?) |
| Ditarik | : | Kuat |
| Penarik | : | Tahan yom goncang ? (Tahan tidak digoncang) |
| Ditarik | : | Tahan. |

Setelah selesai dialog itu maka penarikpun menarik atau berusaha melepaskan pegangan tangan yang ditarik tadi sampai lepas. Tarik menarik ini akan berlangsung terus bila belum lepas pegangan tangan yang ditarik. Pada saat berlangsungnya tarik menarik inilah biasanya liiringi dengan sorak sorai dari pemain yang lain sehingga menjadi riuh endahlah suaranya.

Apabila akan bermain lagi, maka prosesnya sama seperti di atas.

Peranan Masa Kini

Peranan permainan ini dapat dilihat sebagai alat untuk melatih alat-alat tertentu, terutama otot tangan. Di samping itu pula permainan ini dapat melatih sifat kepemimpinan yang baik pada setiap anggota pemain terutama untuk bertindak adil terhadap anggotanya. Sedangkan anggotanya belajar mematuhi aturan yang telah dibuat bersama. Pemimpin dapat saja bertindak tidak adil misal semestinya lagu berhenti tepat di tangan si A ternyata oleh pemimpin dihentikan di tangan si B. Hal semacam ini tidak boleh dan bila terjadi maka biasanya timbul perselisihan antara pemimpin dengan anggota pemain yang merasa dirugikan. Bilamana kenyataannya pemimpin yang salah, maka pemimpin ini akan diganti dan tidak akan dipilih lagi menjadi pemimpin.

Tanggapan Masyarakat

Masyarakat menanggapi secara positif terhadap permainan ini. Hal ini terbukti bahwa permainan ini masih tetap berlangsung sampai sekarang. Selama pelaksanaan permainan tersebut tidak mengganggu ketenangan masyarakat selama itu juga permainan tidak mendapat tanggapan dari masyarakat.



15. B u l a n

Nama Permainan

Main Bulan adalah nama yang diberikan oleh penduduk suku Melayu daerah Kabupaten Sanggau dan suku Melayu daerah Kabupaten Sambas.

Dari kata bulan ini dapat diartikan lingkaran. Dimana para pemainnya bermain dalam suatu lingkaran yang dibuat di halaman/lapangan. Oleh karena lingkaran tersebut bentuknya seperti bulan purnama, maka disebutlah dengan nama main “ Bulan ”.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dapat dimainkan pada waktu-waktu senggang dan biasanya pada waktu sore hari. Dengan demikian permainan ini tidak terikat pada suatu situasi tertentu, dalam arti situasi-situasi sosial.

Latar Belakang Sosial Budaya

Siapa saja dapat mengikuti main Bulan, asal dia mampu dan ada minat. Permainan ini bersifat rekreatif dan tidak ada prasyarat yang sifatnya sangat menentukan terselenggaranya permainan ini.

Hanya dalam melakukan permainan ini diperlukan fisik yang kuat dan sehat agar mampu ikut bermain.

Peserta / Pemain-pemainnya

Mengenai jumlah dari pada pemain ini tidaklah terbatas. Semakin banyak jumlahnya semakin asyik permainannya. Biasanya dimainkan sekitar sepuluh orang.

Usia daripada pemain biasanya antara enam sampai sepuluh tahun atau dengan kata lain biasanya dimainkan anak-anak seusia Sekolah Dasar.

Anak yang berumur di atas sepuluh tahun merasa malu dan tidak pantas untuk bermain lagi. Sedangkan yang berumur kurang dari enam tahun dianggap belum mampu.

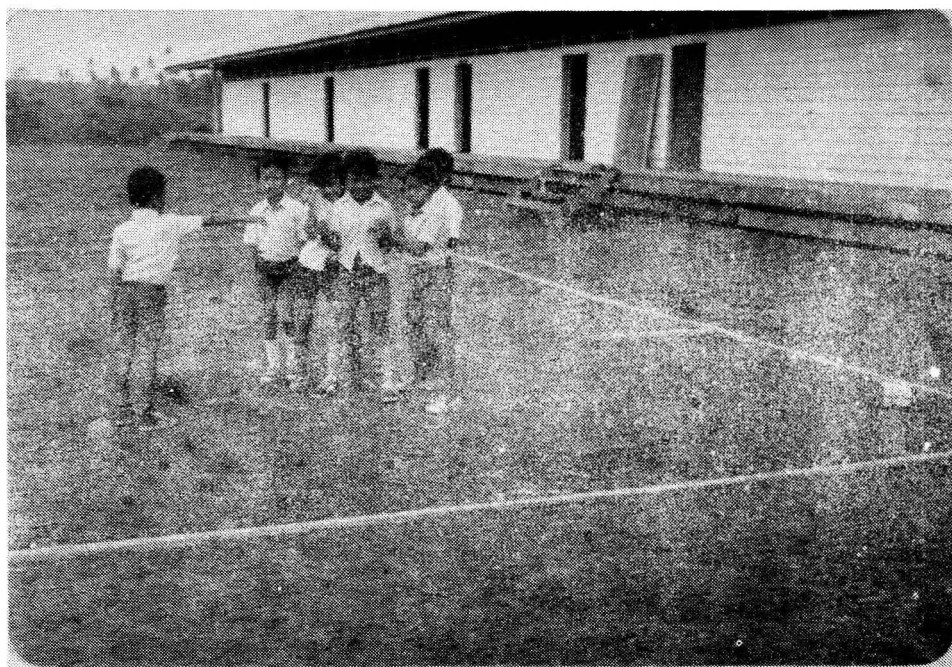
Semua jenis kelamin dapat mengikuti permainan ini. Hanya biasanya ada pengelompokkan. Yaitu anak putra bermain bersama pu-

tra dan anak putri bermain sesama putri. Pengelompokkan hanya didasarkan pada segi kemampuan fisik saja.

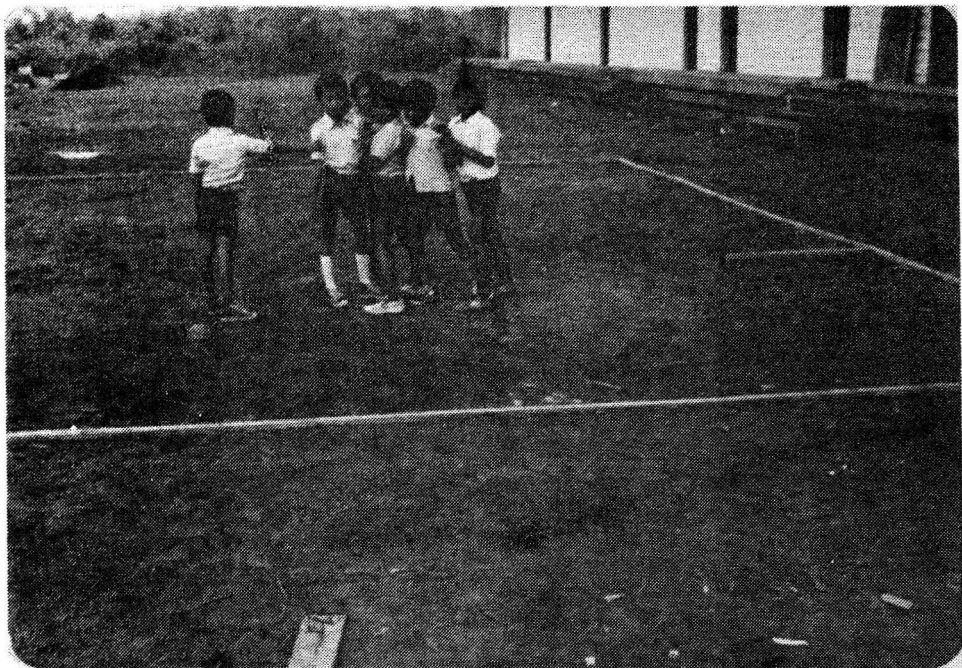
Dengan demikian andaikata ada anak putri ingin ikut bermain pada kelompok anak putra boleh saja asal yang bersangkutan mampu dan ada persetujuan dari kelompok anak putra.

Mengenai latar belakang sosial para pemain tidaklah ada ketentuan atau dengan kata lain anak petani, nelayan, rakyat biasa dan kaum bangsawan dapat saja bermain. Jadi permainan Bulan ini adalah milik semua lapisan masyarakat.

Baik di desa maupun di kota permainan ini akan selalu kita temui terutama apabila pada waktu sore hari.



Tahap pertama setelah menentukan siapa yang "jadi" (dengan hum pim pah), maka semua pemain yang menang masuk dalam bulan dan kalah berada di luar.—



Salah seorang pemain yang berada dalam bulan dapat dipegang oleh diluar bulan.

Peralatan dan Perlengkapan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan alat tertentu. Kalaupun ada hanya sepotong kayu kecil untuk membuat lingkaran atau dengan kapur tulis/arang.

Iringan Permainan

Dari dahulu sampai sekarang permainan ini tidak memakai iringan lagu maupun musik, yang ada hanyalah gelak-tawa anak-anak tersebut.

Jalannya Permainan

Sebelum berlangsungnya permainan, para pemain mempersiapkan terlebih dahulu tempat untuk bermain. Tempat bermain ini pada tanah atau lapangan yang kering dan padat. Kepadatan tanah diperlukan untuk tempat membuat garis lingkaran yang menyerupai bulan

purnama. Bila sudah ada tempat yang memenuhi syarat, tahap selanjutnya adalah menentukan siapa yang harus berada di luar lingkaran/bulan.

Siapa yang kalah dalam undian berarti dialah yang berada di luar bulan. Jumlah yang berada di luar bulan hanya satu orang, sedangkan yang lainnya berada di dalam bulan.

Berikutnya apabila yang berada dalam dan di luar bulan sudah siap maka permainanpun dimulai.

Tugas yang kalah atau yang berada di luar bulan ialah berusaha memegang atau mencapai anggota badan yang berada di dalam bulan. Untuk mencapai ini ia harus berlari-lari mengitari lingkaran bulan tadi dan tidak boleh kakinya berada di dalam bulan. Apabila kakinya berada dalam bulan bertepatan pula pada waktu itu ia dapat memegang anggota badan salah seorang yang berada dalam bulan, maka hal ini tidak syah/tidak diakui.

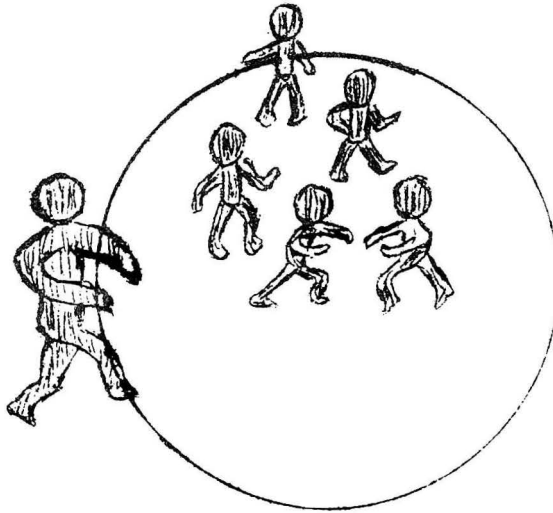
Pada saat berlari mengitari bulan inilah yang paling asyik dan riuh sekali. Karena yang didalam bulan saling berusaha untuk berada di tengah-tengah kawan-kawannya yang lain agar supaya tidak dapat dipegang badannya oleh yang diluar. Mereka yang berada di dalam bulan ini saling tolak menolak dan saling berpegangan malah berpelukan agar supaya tidak dapat dipegang.

Apabila salah satu yang berada di dalam bulan dapat dipegang oleh yang berada di luar bulan, maka yang dapat dipegang tadi bergiliran, menggantikan yang berada di luar bulan, sedangkan yang berada di luar bulan tadi masuk di dalam bulan. Sewaktu pertukaran ini permainan dihentikan sejenak sambil istirahat. Kemudian bila sudah siap lagi permainan dimulai lagi seperti tadi, yaitu yang di luar bulan mengitari bulan untuk berusaha memegang yang berada di dalam bulan. Bila salah satu anggota di dalam bulan dapat dipegang maka dia pula yang menggantikan untuk berada di luar, sedangkan yang di luar masuk ke dalam bulan. Demikianlah seterusnya.

Selesaiya permainan ini apabila ada kesepakatan dari seluruh anggota untuk berhenti. Biasanya permainan diberhentikan apabila pemainnya sudah merasa lelah.

Sebagaimana telah diterangkan di atas, bahwa permainan ini dilakukan di halaman rumah. Keadaan halaman haruslah kering agar supaya garis lingkaran dapat terlihat dengan jelas.

Ukuran dari lingkaran atau bulan tidak ada ketentuan karena besar kecilnya bulan tergantung dari jumlah pemain. Semakin banyak jumlah pemain maka semakin besar pula lingkaran tersebut. Mengenai ukuran lingkaran ini ditentukan juga secara musyawarah oleh semua pemain. Biasanya dipakai ukuran dimana diperkirakan pemain yang berada di luar lingkaran, diusahakan agak susah untuk menggapai pemain yang berada di dalam lingkaran.

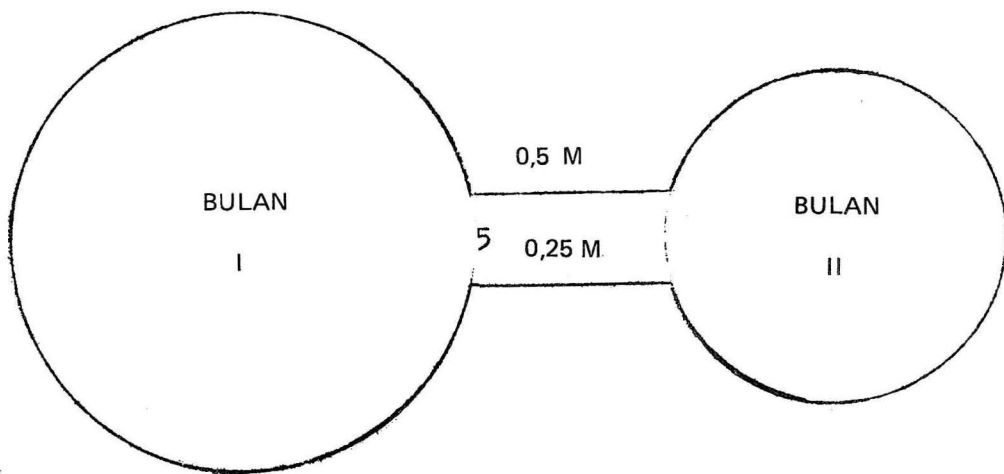


BULAN

Mengenai jumlah bulan, boleh satu buah dan boleh pula dua buah. Apabila bulan dua buah, maka diantara ke dua buah bulan itu diberi garis yang seolah-olah garis itu berfungsi sebagai jembatan.

Ukuran bulan I lebih besar dari bulan II, biasanya ukuran bulan II diperkirakan hanya memuat satu atau dua orang saja. Mengapa ukuran bulan II lebih kecil dari bulan I, karena bulan II hanya sebagai fungsi pembantu saja.

Sebagai pembantu maksudnya seandainya pada waktu permainan berlangsung, karena yang berada dalam lingkaran pertama saling desak mendesak antara satu dengan yang lain agar supaya tidak dapat dipegang oleh yang berada di luar lingkaran, maka boleh salah satu dari mereka pindah/berlari ke bulan II.



Pada waktu pindah atau menyeberang jembatan inilah yang bersangkutan harus hati-hati dan harus cepat agar supaya tidak dapat dipegang oleh yang berada di luar.

Jarak antara bulan I dengan bulan II atau panjang jembatan kira-kira setengah meter dan lebar jembatannya seperempat meter.

Peranan Masa Kini

Setiap jenis permainan tentu saja ada manfaatnya bagi yang memainkan. Begitu pula dengan main Bulan ini. Yang sangat menonjol dari permainan ini adalah unsur olah-raganya.

Dengan demikian peranan daripada permainan ini adalah sebagai hiburan bagi anak-anak di samping sebagai olah-raga guna membentuk fisik yang kuat.

Tanggapan Masyarakat.

Oleh karena permainan ini bersifat sport dan rekreasi umur tingkat sekolah Dasar, maka tidaklah ada nada yang negatif dari masyarakat pada umumnya baik pada masa lampau maupun pada masa kini. Hanya ada beberapa orang tua dari anak melarang anak-anaknya untuk bermain ini disebabkan kadang-kadang menimbulkan bahaya bagi anak (misalnya : terjatuh, salah urat dan sebagainya) pada waktu mereka sedang berhimpit-himpitan atau bertolak-tolakan. Apalagi kalau anak putri dengan anak putra bermain bersama, hal ini sangat dikhawatirkan oleh orang tua.

Kekhawatiran orang tua, yaitu di samping anaknya menjadi sakit, juga kadangkala beberapa anak putra menggunakan kesempatan untuk “memeluk” anak putri. Hal ini oleh orang tua sangat bertentangan dengan sopan santun dan agama. Oleh karena itulah biasanya anak putra dipisahkan dengan anak putri dalam bermain.



16. B o k a h

Nama Permainan

Nama “Bokah” adalah nama yang diberikan oleh masyarakat suku Melayu di Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat dan diambil dari bahasa suku Melayu daerah tersebut.

Dari kata/istilah Bokah berarti “menyepak” tempurung dengan memutarkannya melalui dua belah kaki atau dengan kata lain dapatlah diartikan bahwa permainan Bokah ini adalah permainan tempurung.

Secara historis nama Bokah ini belum pernah mengalami pergantian nama dan prosedur permainannya, maka dapat pulalah dikatakan bahwa permainan ini betul-betul berasal dari Daerah Kabupaten Sanggau.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Untuk bermain Bokah tidaklah terikat kepada peristiwa tertentu misalnya upacara Agama atau peristiwa sosial lainnya setiap waktu dapat dilakukan permainan ini. Dengan demikian permainan tersebut terlepas dari hubungan peristiwa. Hanya unsur yang terkandung dalam permainan ini ialah kecerdasan/keahlian dan kemampuan fisik.

Latar Belakang Sosial Budaya

Tidak terdapat informasi sejak dulu yang mengatakan bahwa permainan ini hanya dilakukan oleh kelompok sosial tertentu. Dengan demikian dapatlah dikatakan, bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja asalkan mampu atau terampil untuk memainkannya.

Sedangkan persyaratan yang sangat mengikat dapat dikatakan tidak ada, hanya alatnya saja harus ada berupa tempurung.

Latar Belakang Sejarah

Secara pasti kapan permainan ini mulai dikenal tidak ada kejelasannya.

Permainan ini berasal dari suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau dan sampai sekarang permainan ini masih sangat jarang dimainkan. Dari sejak dikenal sampai sekarang permainan ini tidak mengalami perubahan sama sekali baik dari segi aturan, syarat maupun proses permainannya.

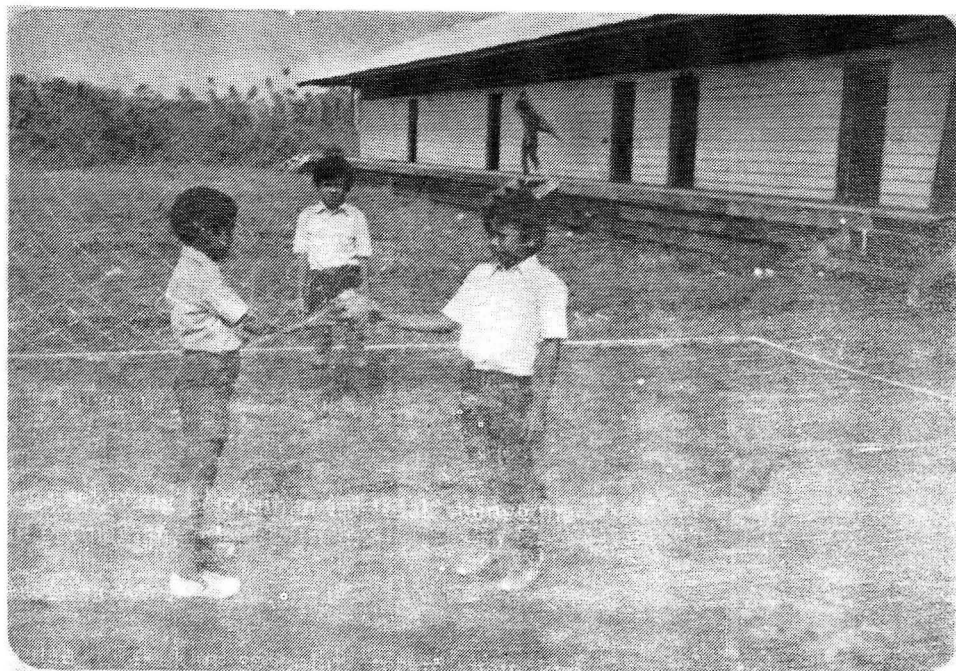
Peserta / Pemain-pemainnya

Karena sifat permainan banyak unsur pertandingan, maka paling sedikit dua orang jumlah pemainnya. Biasanya permainan ini dilakukan secara beregu atau kelompok.

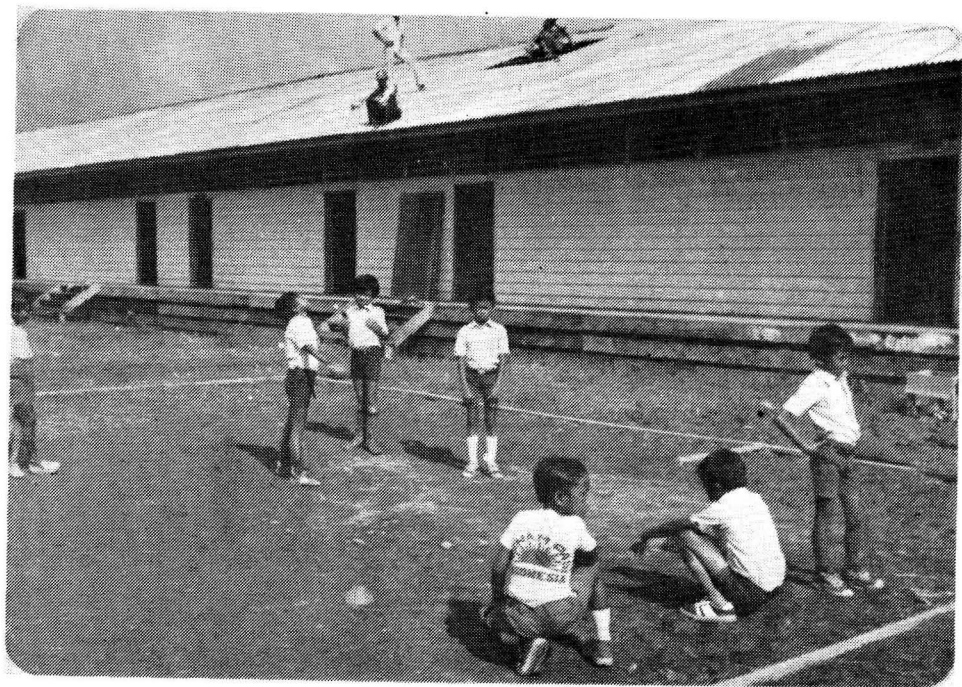
Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun dan anak perempuan boleh main asal ada kemauan dan mampu.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Alat utamanya sangat sederhana sekali hanya terdiri dari minimal empat buah tempurung kelapa. Sedangkan mengenai besar/bentuknya adalah separuh dari bulatan buah kelapa yang masih utuh setiap tempurung tadi.



Suasana undian. Tempurung dijatuhkan, yang terlentang itu yang menang.



Tahap kedua "mengaut" berjalan menengadah/dengan mata terpejam untuk dikenakan pada tempurung di seberangnya.—

Iringan Permainan

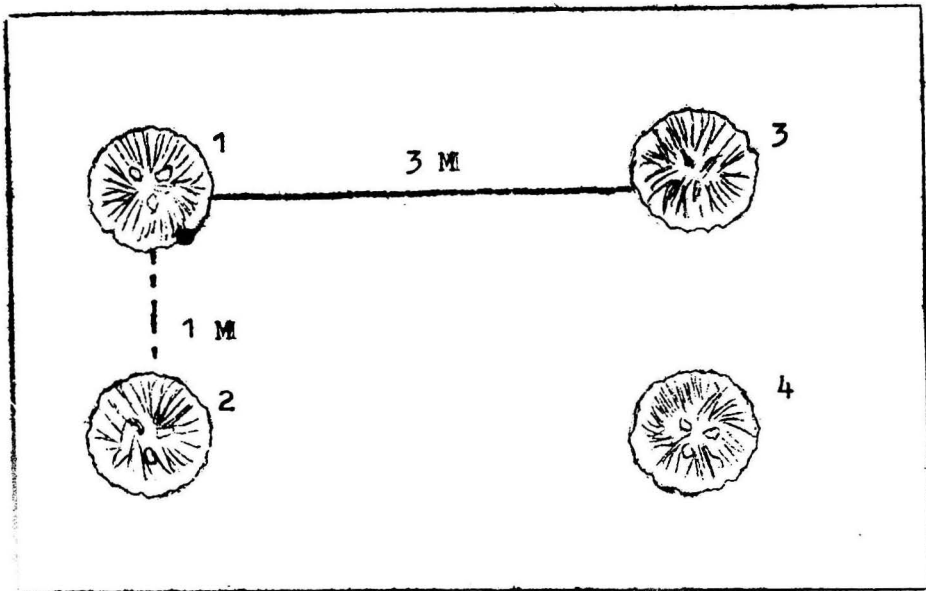
Bokah ini tidak perlu memakai iringan bunyi-bunyian maupun nyanyian, karena sejak dulu memang tidak memakai iring-iringan.

Jalannya Permainan

Pada dasarnya sebelum dimulainya permainan perlu dipersiapkan terlebih dahulu yaitu, tempurung sebanyak empat buah (apabila pemainnya hanya dua orang) dan mempersiapkan letaknya tempurung.

Juga perlu dipersiapkan yaitu lapangan permainan yang biasanya di dekat halaman rumah dan tidak basah (becak) dengan ukuran minimal tujuh meter kali tujuh meter. (lihat denah).

7 M.



Jarak antara tempurung 1 dengan tempurung 3 minimal tiga meter dan maksimal lima meter, sedangkan jarak antara tempurung 1 dengan tempurung 2 yaitu satu meter.

Jarak antara tempurung 1 dengan tempurung 3 minimal tiga meter dan maksimal lima meter, sedangkan jarak antara tempurung 1 dengan tempurung 2 yaitu satu meter.

Untuk menentukan siapa/kelompok mana yang terlebih dahulu bermain, maka terlebih dahulu diadakan undian (sut).

Sut (undian) ini diadakan dengan cara yaitu masing-masing pemain atau masing-masing wakil kelompok pemain yang saling berhadapan (bila memakai regu) dengan keadaan berdiri memegang sebuah tempurung.

Kemudian tempurung tadi dipertemukan dan setelah itu dijatuhkan ke tanah. Tempurung siapa yang terlentang, maka dialah yang berhak bermain terlebih dahulu. Namun apabila posisi ke dua tempurung tadi sama-sama terlentang atau sama-sama telungkup, maka diadakan ulangan lagi sampai-sampai salah satunya terlentang.

Proses permainan ini ada empat tahap, yaitu :

Tahap Pertama

Pada tahap ini disebut tahap “membokah” , yaitu dimana pemain berusaha mengenakan tempurung no. 1 ke tempurung no. 3 dengan kakinya dan posisi badan yang membokah harus membelakangi tempurung.

Apabila tempurungnya kena, maka hal semacam ini disebut “Ngelempong”.

Membokah ini dapat dilakukan dengan dua tahap, yaitu langsung mengenai tempurung no. 3 dan apabila tidak dapat langsung mengenai, maka dapat pula mengenakannya dari jarak dimana tempat berhentinya tempurung pada waktu membokah yang pertama kali tadi, dengan cara menjepit tempurung tadi dengan jari kaki kemudian dilontarkan ke tempurung no. 3. Bila tempurung no. 1 sudah kena pada tempurung no. 3 permainan selanjutnya yaitu membokah tempurung no. 2 ke tempurung no. 4.

Perlu juga diketahui apabila tempurung no. 1 tidak dapat mengenai tempurung no. 3 , maka dapat pula dibantu oleh no.2 untuk dikenakan pada tempurung no. 3. Kalau tempurung no. 2 tidak juga kena pada tempurung no. 3 , maka terjadilah pergantian yang membokah kepada lawan main tadi.

Pada waktu tempurung no. 1 sudah kena tempurung no. 3 , maka dilanjutkan membokah tempurung no. 2 ke tempurung no. 4 seandainya tempurung no. 2 tidak kena tempurung no. 4, maka tempurung no. 1 dapat membantu membokah ke tempurung no. 4.

Membokah ini dapat dilaksanakan dengan dua cara.

Cara pertama, yaitu tempurung no. 1 langsung dikenakan ke tempurung no. 3 Sedangkan cara ke dua, yaitu tempurung no. 1 tidak langsung dikenakan pada tempurung no. 3 . Cara tidak langsung ini pelaksanaannya sebagai berikut :

Pertama tempurung no. 1 di bokah. Tempat di mana tempurung itu berhenti maka dari situlah tempurung tadi dijepit dengan kaki dan kemudian dikenakan ke tempurung no. 4 (lihat skema).

Apabila tempurung no. 1 sudah dapat mengenai tempurung no. 3 maka selanjutnya tempurung no. 2 “dibokahkan” ke tempurung no. 4. Antara tempurung no. 1 dengan no. 2 dapat saling bantu membantu dengan syarat tertentu.

Misalnya tempurung no. 1 dapat dikenakan ke tempurung no. 3 maka tempurung nomor 1 dapat membantu tempurung no. 2 apabila tempurung no. 2 tidak dapat dikenakan ke tempurung no. 4.

Begitu pula sebaliknya tempurung no. 2 dapat membantu membokah tempurung no. 1 apabila tempurung no. 1 tidak dapat mengenai tempurung no. 3.

Tempurung no. 1 tidak dapat membantu tempurung no. 2 apabila tempurung no. 1 sudah dibantu oleh tempurung no. 2.

Tempat membokah pada saat membantu ini tetap dilakukan dari tempat tempurung yang dibantu. Misalnya tempurung no. 2 membantu tempurung no. 1, maka tempurung no. 2 dibokahkan dari posisi di tempurung no. 1 ke tempurung no. 3.

Pada tahap membokah ini dapat saja terjadi pergantian oleh lawan untuk bermain. Hal ini dapat terjadi apabila tempurung no. 1 dan tempurung no. 3 tidak dapat mengenai tempurung no. 4 walaupun setelah dibantu.

Tahap ini dapat dikatakan berhasil seandainya tempurung no. 1 dan no. 2 dapat dibokahkan secara sempurna.

Tahap ke dua

Tahap ini disebut tahap "Ngaut", yaitu berjalan dengan kepala menengadah ke atas dari posisi tempurung no. 1 ke tempurung no. 3 (lihat gambar a). Sedangkan tempurung no. 1 dipegang dengan sebelah tangan dan bila sampai ke tempat tempurung no. 3, maka permainan dengan menjongkokkan badan tapi tetap kepala menengadah ke atas berusaha mengenai tempurung no. 1 ke tempurung no. 3 (lihat gambar b).

Seandainya tempurung no. 1 dapat mengaut dengan baik maka dilanjutkan pada tempurung no. 2.

Sebagaimana tahap pertama tadi, maka pada tahap Ngaut ini dapat pula saling bantu membantu antara tempurung no. 1 dengan tempurung no. 2. Adapun prosesnya sama saja dengan proses membantu pada tahap membokah di atas. Jadi yang dibantu adalah cara mengautnya.

Juga sebagaimana pada tahap pertama di atas, pada tahap kedua ini dapat saja terjadi pergantian oleh lawan untuk bermain. Hal ini dapat terjadi apabila walaupun setelah dibantu, baik tempurung no. 1

maupun tempurung no. 2 tidak dapat menyelesaikan secara baik proses mengaut ini.

Tahap ke tiga

Tahap ini disebut “Lojok” , yaitu melemparkan dengan tangan sebelah tempurung no. 1 ke tempurung no. 3 kemudian tempurung no. 2 ke tempurung no. 4. Melempar ini harus dari posisi di mana letak tempurung no. 1 dan tempurung no. 2.

Pada waktu melempar ini, tempurung no. 1, harus menyentuh tempurung no. 3 dan kemudian tempurung no. 2 harus pula menyentuh tempurung no. 4.

Melempar ini hanya dilakukan satu kali saja untuk tiap-tiap tempurung. Seandainya setelah melempar satu kali tidak kena, maka sebagaimana tahap-tahap sebelumnya, pada tahap inipun dapat dilakukan bantu-membantu antara tempurung no.1 dengan tempurung no. 2.

Sebagaimana tahap-tahap sebelumnya, maka tahap ke tiga inipun dapat saja bergantian bermain oleh lawan, maka andaikata tidak diselesaikan secara baik.

Tahap ke empat

Tahap ini disebut dengan tahap “Menggawai” , dengan beberapa tahap, yaitu :

- Pertama melempar dengan tangan tempurung no. 1 ke no. 3 (lihat skema).
- Kemudian dari mana berhentinya tempurung no. 1 yang dilemparkan tadi maka dari tempat itulah dilakukan menggawai, yaitu menyentuhkan tempurung no. 1 ke no. 3 dengan tangan sebelah dan harus melewati pundak. Untuk menyentuhkan ke tempurung ini biasanya badan pemain sampai melengkung ke belakang (lihat gambar).

Begitu pula bila tempurung no. 1 setelah menggawai dengan baik maka diteruskan dengan tempurung no. 2 ke no. 4.

Pada tahap inipun dapat diadakan saling bantu-membantu antara tempurung no. 1 dengan no. 2. Mengenai proses membantunya sama saja dengan proses pada tahap-tahap sebelumnya. Juga pada tahap ini dapat saja terjadi pergantian bermain oleh lawan main bila tahap ini tidak dapat diselesaikan secara baik.

Setiap bergantian bermain oleh lawan yang bermain maka lawan yang bermain itu tidak mengulangi lagi dari tahap pertama melainkan

dari tahap di mana lawan bermain itu diganti sebelumnya. Misal Si A atau kelompok A hanya dapat menyelesaikan pada tahap ke dua, maka untuk bermain selanjutnya si A atau kelompok A memulai permainan dari tahap ke dua saja.

Mengenai perhitungan permainan, yaitu apabila seseorang atau kelompok dapat menyelesaikan tahap pertama sampai ke empat, maka dihitung satu point/angka. Jumlah angka yang harus dikumpulkan, tergantung dari kesepakatan ke dua belah pihak yang saling bertanding.

Dalam permainan ini yang menang yaitu peserta yang lebih dahulu mencapai angka yang telah ditentukan.

Konsekwensi bagi pihak yang kalah, yaitu menggendong yang menang dari tempat tempurung no. 3 ke no. 1 dan kemudian dari no. 4 ke no. 1 (lihat skema).

Banyaknya menggendong apakah satu kali atau beberapa kali itupun tergantung persetujuan sebelum bermain.

Perlu juga diketahui bahwa permainan ini dapat juga dilakukan beregu, maka jumlah tempurung adalah sebanyak jumlah masing-masing regu. Misalnya satu regu ada empat orang, maka jumlah tempurung harus delapan buah (lihat skema).

Masing-masing peserta bertanggung-jawab terhadap masing-masing tempurungnya. Proses dan tahap bermainnya sama saja dengan tanpa beregu.

Peranan Masa Kini

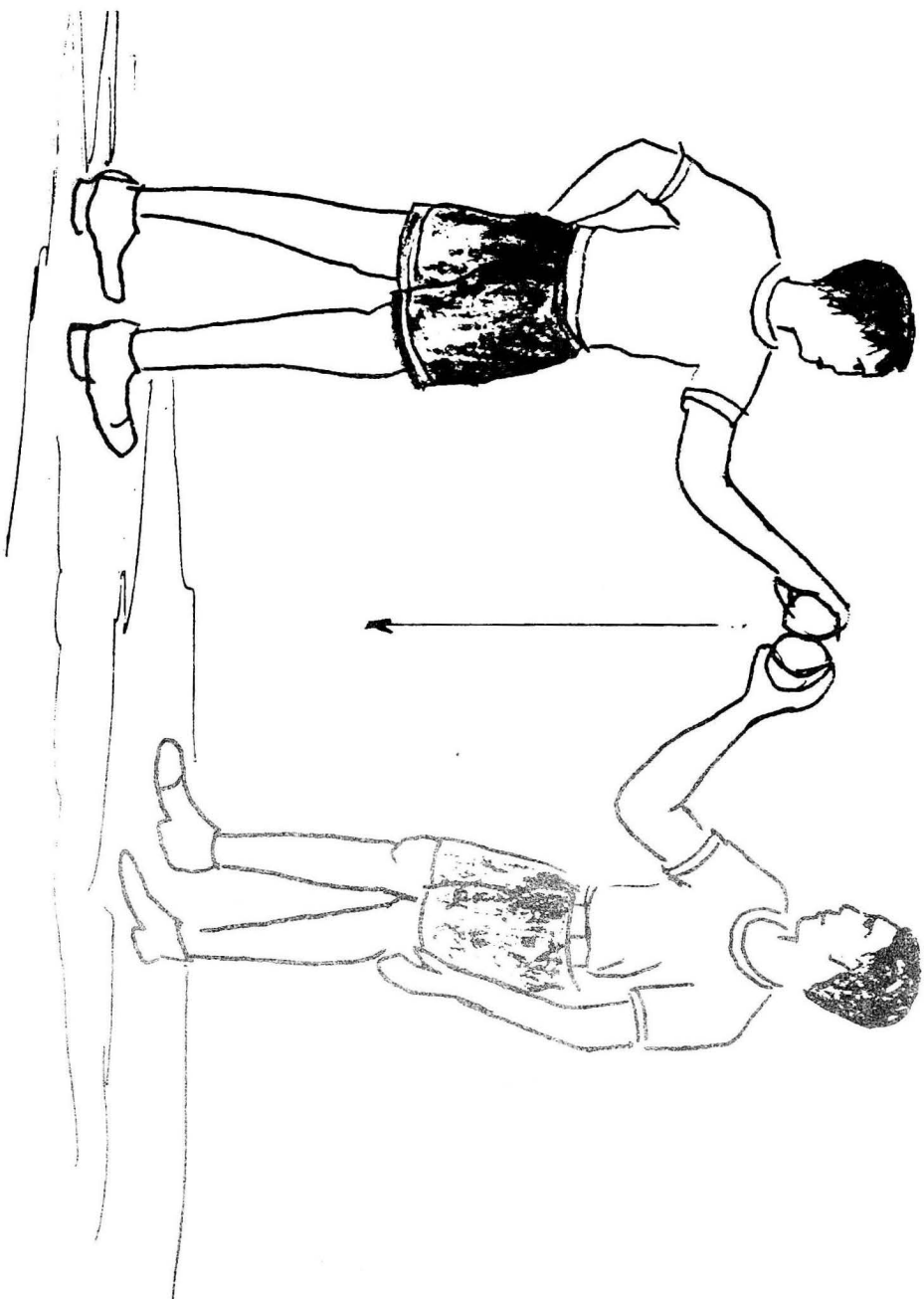
Tampaknya semakin hari semakin hilang permainan ini dari masyarakat setempat. Hal ini dapat dilihat bahwa anak-anak sekarang hampir dan malah tidak mengenalnya lagi.

Hal ini disebabkan sudah masuknya jenis-jenis permainan baru. Juga kemungkinan permainan ini memang sulit bagi anak-anak untuk dilaksanakan, karena memerlukan keterampilan fisik apalagi pada tahap ke empat dan konsekwensi yang kalah yaitu harus menggendong yang menang.

Tanggapan Masyarakat

Menurut informasi yang dikumpulkan tidak ada nada negatif dari masyarakat, malah masyarakat terutama orang-orang tua mulai mengkhawatirkan kepunahan jenis permainan ini. Kekhawatiran ini timbul karena masyarakat menyayangkan sekali bilamana permainan ini menjadi lenyap dari kehidupan masyarakatnya.

SUASANA UNDIAN

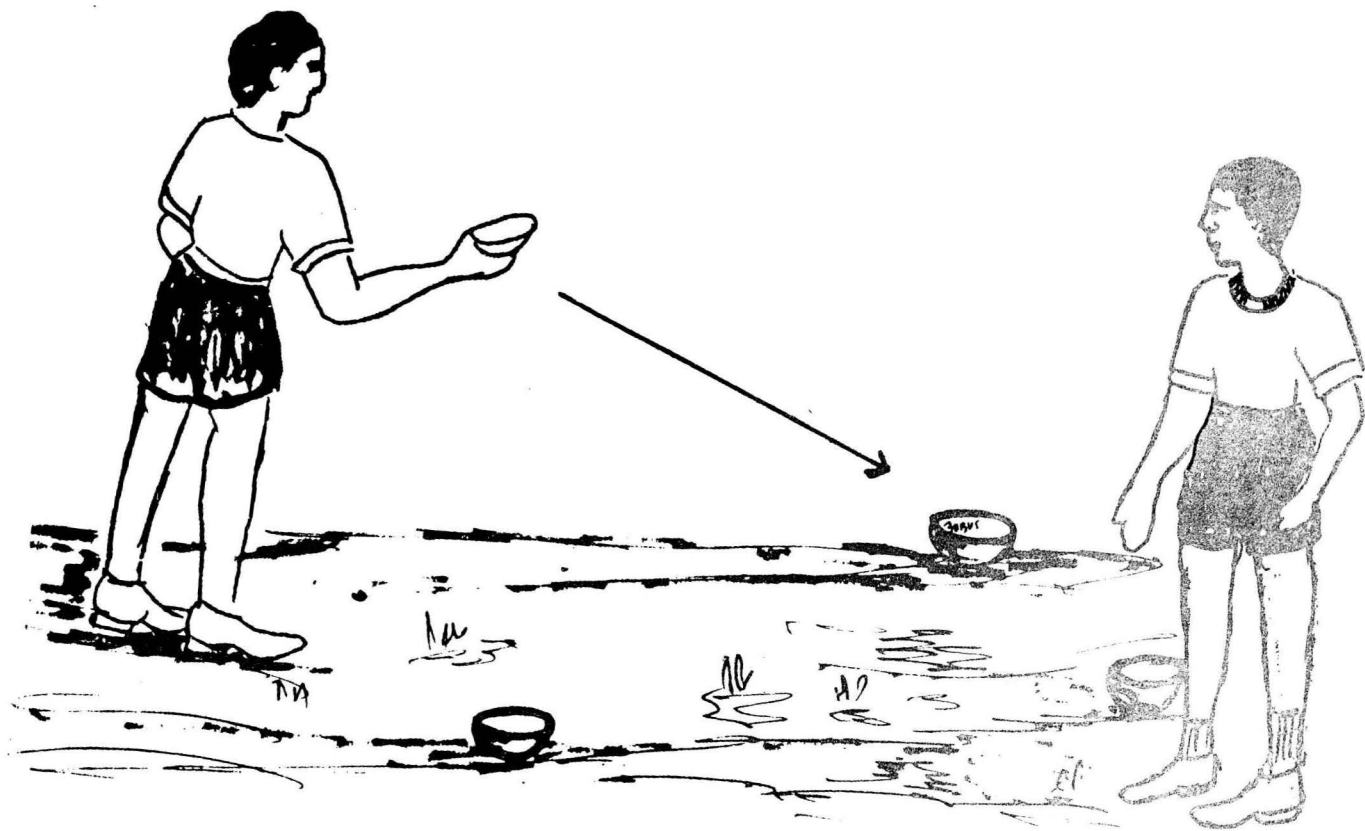




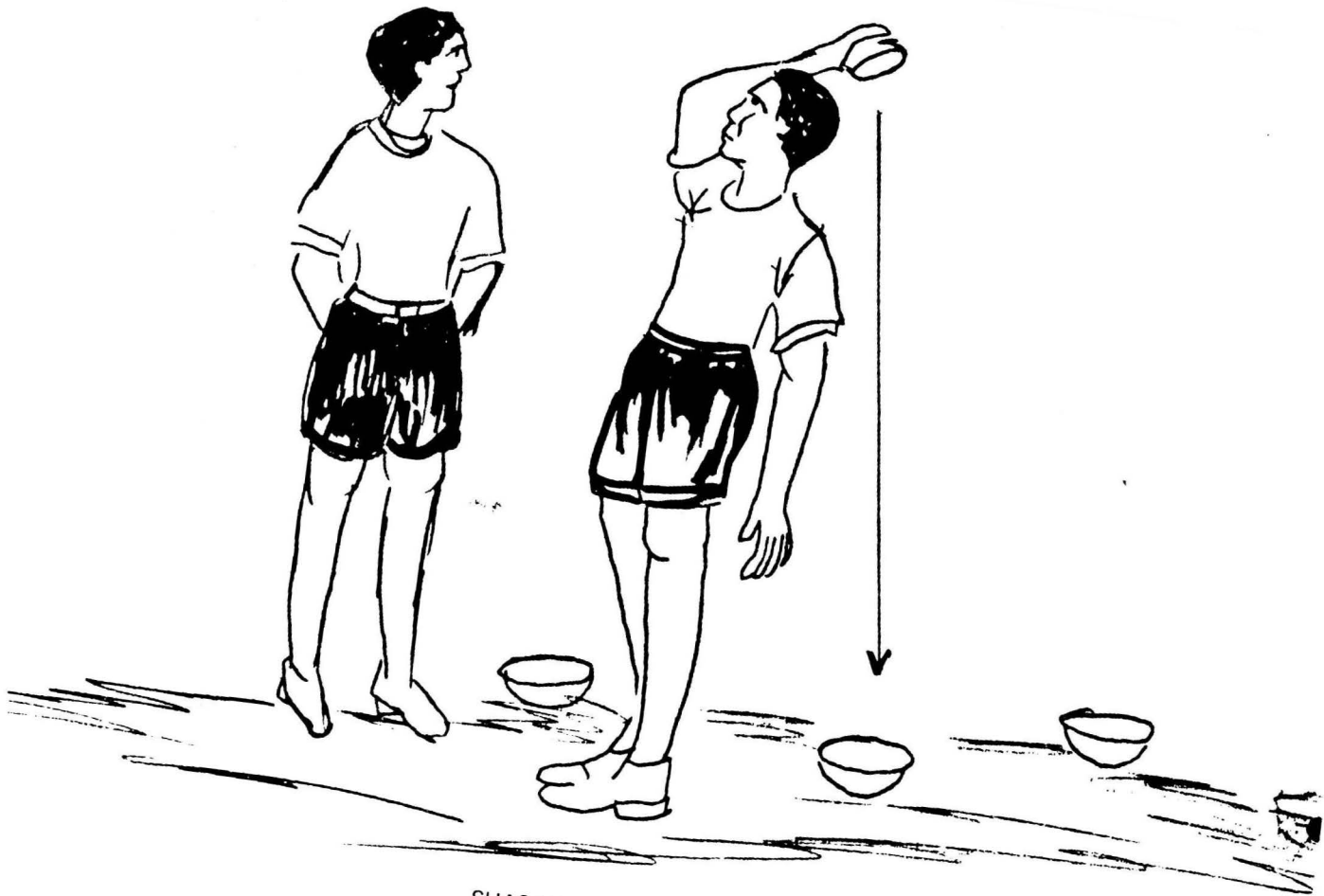
SUASANA MEMBOKAH



SUASANA MENCAIT



SUASANA MELOJOK



SUASANA MENGAWAI

17. Sinangkapan Tiang

Nama Permainan

“ Sinangkapan Tiang ” adalah bahasa Melayu Daerah Tingkat II Pontianak artinya saling tangkap menangkap tiang (tiang rumah atau tiang apa saja).

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu anak-anak sedang ramai-ramai berkumpul-kumpul. Pada masa-masa lalu permainan ini dimainkan apabila ada helat perkawinan atau pada waktu perayaan tertentu, karena pada saat-saat ini anak-anak berkumpul.

Permainan Sinangkapan Tiang bersifat edukatif dan rekreatif. Dengan permainan ini anak dididik untuk bekerjasama dan saling tolong menolong. Disamping itu permainan ini dapat dipakai sebagai alat untuk melahirkan rasa kegembiraan anak.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini boleh dimainkan oleh siapa saja dan tidak memandang status sosial tertentu.

Latar Belakang Sejarah

Kapan permainan ini mulai muncul dan dari mana asalnya, tidak diperoleh keterangan yang dapat menjelaskannya. Masyarakat menganggap permainan ini sudah menjadi milik mereka dan diajarkan secara turun temurun.

Akan tetapi juga dikenal di Daerah Sambas, Daerah Tingkat II Sintang dan mungkin pula dikenal di daerah lainnya.

Peserta / Pemain-pemainnya

Pemain terdiri dari anak-anak berumur lebih kurang enam sampai dengan 13 tahun, laki-laki maupun perempuan. Permainan ini boleh dimainkan oleh laki-laki saja, atau perempuan saja atau gabungan laki-laki dan perempuan. Jumlah pemain minimal tiga orang dan maksimal tidak dibatasi, semakin banyak pemain, semakin riang suasana bermain.

Peralatan / Perlengkapannya

Peralatan yang dipakai bermain hanyalah tiang saja. Sebelum bermain, carilah dahulu sebuah tiang (tiang apa saja) yang memungkinkan bagi mereka untuk bermain. Permainan ini tidak memerlukan arena yang luas. Namun dalam menentukan tiang yang akan diambil sebagai patokan ini perlu juga diperhatikan agar daerah di sekitar tiang itu memungkinkan mereka untuk bersembunyi. Jadi tempat bermain ini jangan sekali-kali tempat yang lapang.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak menggunakan iringan.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Dalam permainan ini tak banyak yang perlu dipersiapkan. Pertama kali pemain harus mencari tiang yang paling cocok untuk dipakai sebagai patokan dalam bermain. Kemudian dikumpulkan pemain yang hendak ikut bermain, sesudah itu untuk menentukan siapa yang “jadi” (= si penunggu tiang) terlebih dahulu dilakukan sut. Pemain yang kalah dalam sut itulah yang akan menjadi si penunggu tiang.

— Teknik Permainan

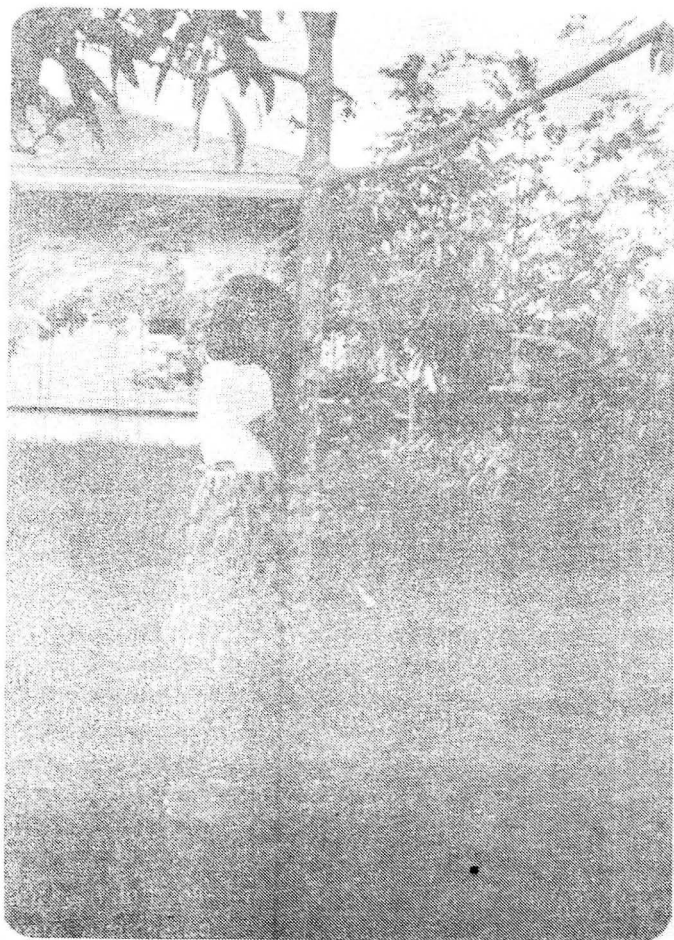
Pada permulaan permainan si penunggu tiang akan memberikan kesempatan pada para pemain untuk bersembunyi dengan jalan menutup pandangannya (menutup matanya). Setelah ada kode “siap” si penunggu tiang segera membuka matanya dan bersiaga, agar jangan sampai ada pemain yang dapat mendahulinya untuk menangkap/mencapai tiang. Apabila si penunggu tiang melihat salah satu pemain, dia harus segera menyebut nama pemain tersebut, sambil cepat-cepat mencapai/memegang tiang, maka pemain yang disebut namanya tadi harus menyerahkan diri sebagai tawanan. Namun apabila si pemain tersebut lebih dulu mencapai tiang, maka si penunggu tiang tidak boleh mengganggu gugatnya.

Dalam hal ini mungkin juga si penunggu tiang lebih dulu memegang tiang tapi dia tidak segera menyebut nama pemain yang datang untuk memegang tiang, maka si penunggu tiang tetap tidak berhak terhadap pemain tersebut. Dalam menyebut nama calon tawanannya, si

penunggu tiang harus melakukannya dengan tepat.

Sebagai contoh : Apabila si penunggu tiang mengira bahwa yang bersembunyi dibalik pohon dekat rumah adalah si A, maka dia akan menyebut nama si A sambil memegang tiang. Apabila nama tersebut benar, maka si A harus menyerahkan diri sebagai tawanan.

Setiap pemain harus berusaha agar si penunggu tiang tidak dapat menawannya. Oleh karena itu tiap permainan harus mengatur siasat agar dia lebih dahulu menangkap tiang.



Penunggu tiang menutup matanya pada tiang, sedangkan yang lain sembunyi.—



Penunggu tiang dan pemain lainnya berlomba memegang tiang.—

Apabila beberapa pemain telah menjadi tawanan, maka pemain yang bebas harus segera berusaha untuk membebaskannya. Caranya dengan jalan mendahului untuk menangkap tiang, dan bila ini berhasil maka semua tawanan akan dibebaskan.

Dalam usaha menghimpun tawanan, si penangkap tiang harus betul-betul waspada terhadap pemain-pemain yang hendak membebaskan tawanannya. Apabila seluruh pemain dapat dijadikan tawanan, maka pemain yang paling pertama menjadi tawanan akan menggantikan kedudukan si penunggu tiang.

— Pelaksanaan Permainan

Pemain terdiri dari Si A, si B, si C dan si D. Setelah mengadakan sut ternyata si D kalah, dan dia harus menjadi penunggu tiang (lihat gambar 1). Setelah si A, si B, si C bersembunyi, si D mulai berusaha menemukan mereka. Ternyata si A bersembunyi di balik pagar karena merasa sudah diketahui si A berusaha untuk mendahului si D menangkap tiang tetapi tidak berhasil. Jadilah si A tawanan si D (gambar 2).

Pada waktu si D mencari-cari si B dan si C, tiba-tiba si C sudah berada di dekat dia, tanpa si D dapat berbuat apa-apa (gambar 3). Dengan demikian si A segera bebas sebagai tawanan. Untuk selanjutnya si B dapat ditawan, kemudian si A dan disusul si C. Permainan ronde berikutnya diteruskan dengan si B sebagai si penunggu tiang.

Peranan Permainan Masa Kini

Permainan ini masih ada sampai sekarang, bahkan di kota permainan ini cukup populer, walaupun yang ditangkap kadang-kadang tidak selalu tiang, pengganti tiang dapat dipakai apa saja, pokoknya benda yang tidak dapat bergerak misalnya tonggak, pohon, tanggak dan lain-lainnya.

Sebagai kode bahwa seseorang sudah menangkap tiang adalah “cop” atau “tit-tit” yang harus selalu diucapkan begitu tangannya memegang tiang.

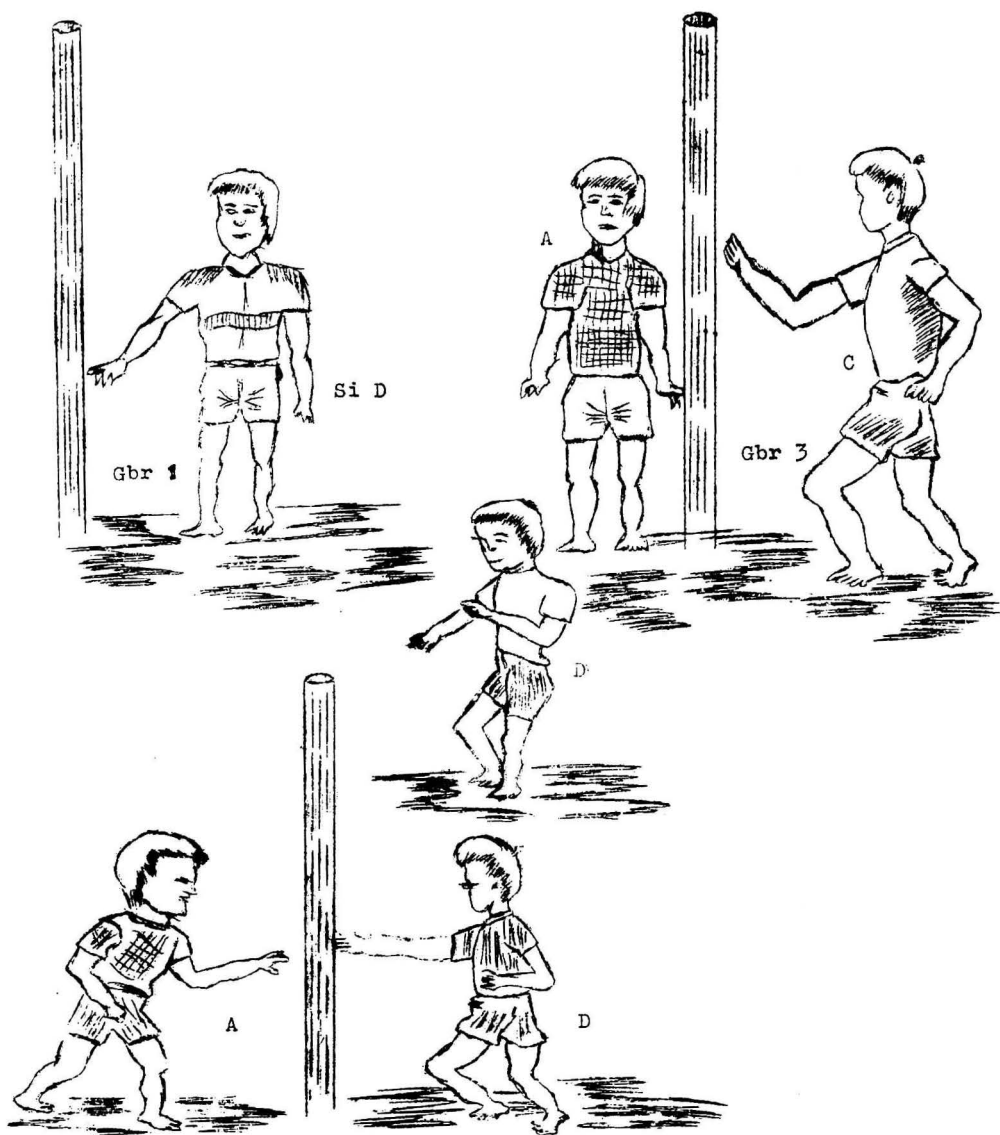
Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini mempunyai pengaruh yang baik sekali dalam kehidupan si anak, karena sifatnya yang dapat mengembangkan rasa setia-kawan anak. Selain itu permainan ini dapat membawa rasa riang gembira.

Permainan ini tidak memerlukan biaya dan sangat mudah untuk dipelajari. Bagi anak yang berumur tiga atau empat tahun boleh juga ikut bermain, walaupun pada tahap ikut-ikutan saja.

Diharapkan permainan ini dapat bertahan dan terus berkembang mengingat besarnya minat anak terhadap permainan ini.

—**—



18. Main Raje

Nama Permainan

Istilah “Main Raje” berasal dari bahasa Melayu, yang artinya dalam bahasa Indonesia sama dengan Main Raja.

Yang dimaksud dengan Main Raja yaitu permainan raja-rajaan dengan cara **mengangkat** salah satu diantara pemain berstatus sebagai raja. Permainan ini terdapat di daerah Kabupaten Pontianak Kecamatan Sei. Kunyit dan Sei. Duri.

Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dimainkan dalam ruangan dan tanpa memandang tingkatan sosial tertentu. Main Raje biasa dilakukan pada saat-saat adanya perhelatan atau kenduri, pokoknya pada waktu orang sedang ramai-ramainya.

Latar Belakang Sosial Budaya

Konon kabarnya Main Raje ini pada masa lalu biasa dimainkan dalam atau keramaian di Kraton Raja Mempawah, dihadapan Sri Sultan.

Main Raje ini adalah permainan yang bersifat kompetitif dan rekreatif.

Latar Belakang Sejarah

Tidak diketahui sejak kapan permainan ini lahir.

Peserta / Pemain-pemainnya

Pemain dapat terdiri dari anak-anak, remaja atau orang dewasa, bahkan siapa saja yang berminat akan bermain. Jumlah pemain paling sedikit lima orang, dan jumlah selanjutnya tidak terbatas, asal saja jumlahnya ganjil.

Permainan ini tidak dibatasi oleh umur tertentu dan jenis kelamin tertentu.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perlengkapan secara khusus. Hanya yang perlu dipersiapkan adalah orang-orangnya (pemain)

saja dan ruangan tempat bermain hendaknya disesuaikan dengan besar-kecilnya jumlah pemain.

Iringan Permainan.

Permainan ini sama sekali tidak menggunakan iringan.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Sebelum permainan dimulai siapkan terlebih dahulu siapa orang-orang yang akan ikut bermain. Setelah itu tentukan siapa yang akan diangkat sebagai raja. Sesudah tentu orang yang akan diangkat sebagai raja adalah orang yang dianggap paling pandai, cerdik dan bijaksana. Pengangkatan raja ini melalui permufakatan para pemain. Pemain yang tersisa dibagi dua kelompok dengan jumlah yang sama banyaknya.

— Teknik Permainan

Raja dalam permainan ini betul-betul berperan sebagai seorang pimpinan yang adil dan bijaksana yang dapat memberikan keputusan yang tegas kepada rakyatnya.

Pemain terdiri dari dua kelompok yang berperan sebagai rakyat yang sedang menghadap raja. Ke dua kelompok tersebut harus diberi nama, terserah nama apa saja, misalnya kelompok A dan kelompok H. Untuk menentukan kelompok mana yang akan menghadap terlebih dahulu, ini akan ditentukan oleh Sang raja apakah dengan 'sut' atau undian. Misalnya yang menang kelompok A.

Permainan akan dimulai apabila sang raja sudah memberi kode bahwa dia sudah siap untuk dihadapi.

Adapun cara menghadap raja adalah sebagai berikut :

Utusan kelompok A datang menghadap raja mengajukan permintaan pada raja agar memberi mereka salah seorang dari kelompok H. Permintaan ini dilakukan dengan cara berbisik, sehingga tidak mungkin untuk didengar oleh kelompok H.

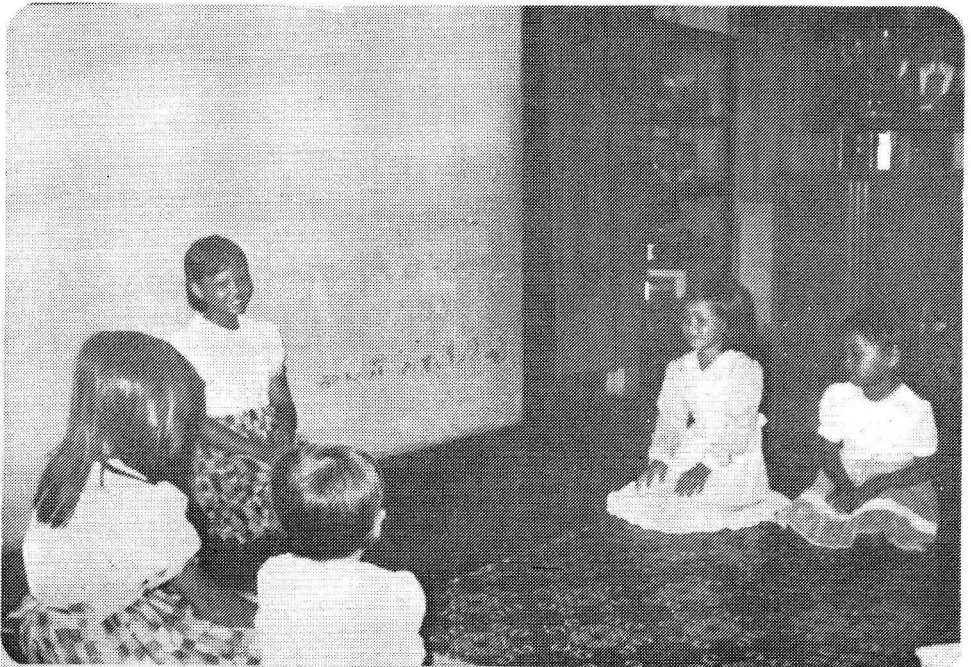
Dialog antara raja dengan sang utusan kira-kiranya berbunyi demikian :

(R a j a : " Apa permintaanmu ya utusan ? "

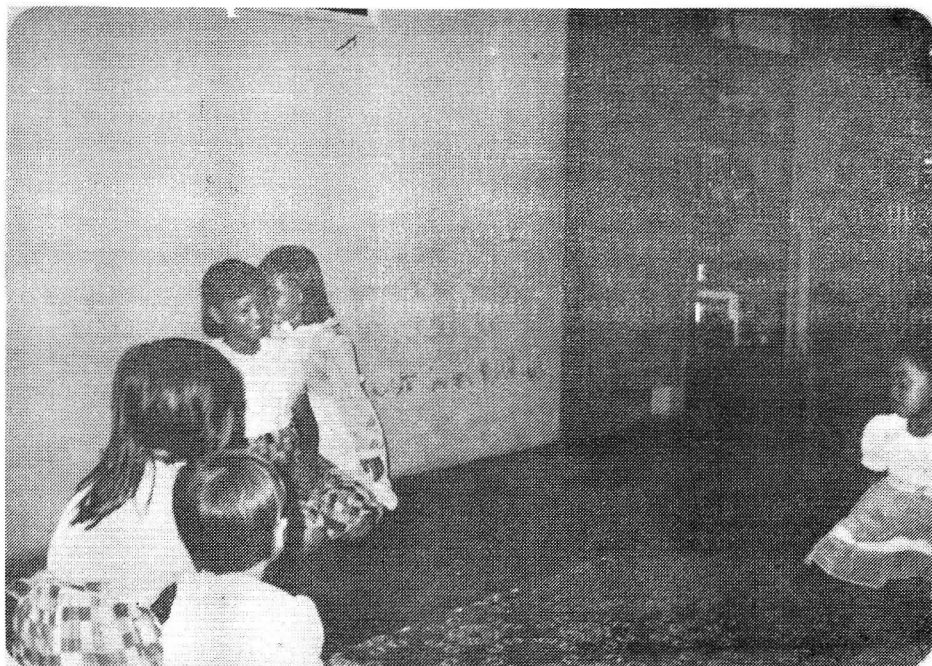
Utusan : " Hamba mengharapkan, agar paduka dapat memberi hamba orang yang gemuk pendek". (Utusan akan menyebutkan ciri-ciri khas dari orang yang hendak diminjanya, misalnya berdasarkan raut wajahnya/perawakannya/warna kulitnya/warna bajunya dan sebagainya).

Setelah sang utusan A kembali ke tempat, sang raja memberikan isyarat pada utusan H untuk menghadap. Apabila utusan H yang maju itu persis seperti yang diminta oleh utusan A maka raja akan memerintahkan agar utusan itu ditawan. Selanjutnya utusan dari pihak A akan maju lagi untuk meminta pihak H dan apabila utusan dari pihak H nanti persis seperti yang diminta, maka dia akan ditawan lagi.

Jika permintaan A selanjutnya tidak tepat dengan utusan yang dikirim pihak H, maka utusan tersebut berhak mengajukan permohonan agar tawanan pihak mereka dilepaskan.



Raja duduk diantara kedua belah utusan atau dua kelompok.—



Salah seorang dari salah satu utusan berbisik pada raja.—

Sang raja akan memberikan kesempatan pada utusan untuk memilih tawanan yang mana yang hendak dibebaskan. Selama salah satu pihak masih ada yang ditawan dia tidak diperkenankan untuk meminta pihak lawannya, karena tugas setiap utusan terlebih dahulu harus membebaskan kawan-kawannya dulu.

Kalah-menangnya dalam pertandingan ini ditandai apabila salah satu kelompok habis tertawan. Atau kelompok pemain terlalu besar, bisa saja ditentukan berdasarkan besar-kecilnya jumlah tawanan yang ada. Bagi kelompok yang anggotanya banyak yang tertawan, itulah yang dianggap kalah.

Terhadap sang tawanan, raja akan menjatuhkan hukuman yang seadil-adilnya, yang harus dilaksanakan oleh si terhukum sehingga ke dua kelompok merasa puas. Hukuman itu dapat berupa hal-hal yang menyenangkan/menyedihkan seperti menyanyi, berpantun, bersyair, menangis dan sebagainya.

— Pelaksanaan Permainan

Raja duduk pada salah satu tempat dalam suatu ruangan. Disamping sebelah kirinya duduk kelompok H dan disamping sebelah kanannya duduk kelompok A. Setiap kelompok terdiri dari lima orang (jadi jumlah pemain 11 orang). Berdasarkan undian kelompok A menang. Dengan demikian utusan A dapat memohon terlebih dahulu. Ternyata utusan H yang datang tepat sesuai dengan permainan, sehingga utusan tersebut menjadi tawanan.

Demikian seterusnya sampai salah satu kelompok dianggap kalah. Pemain yang tertawan diberikan hukuman dan setelah hukuman dijelankan, maka tawanan tersebut akan dibebaskan dan permainan akan dimulai seperti semula.

Perlu pula diperhatikan di sini bahwa pada waktu akan mengirim utusan setiap kelompok perlu bermusyawarah terlebih dahulu dan menyusun taktik/siasat agar kelompok mereka dapat menang.

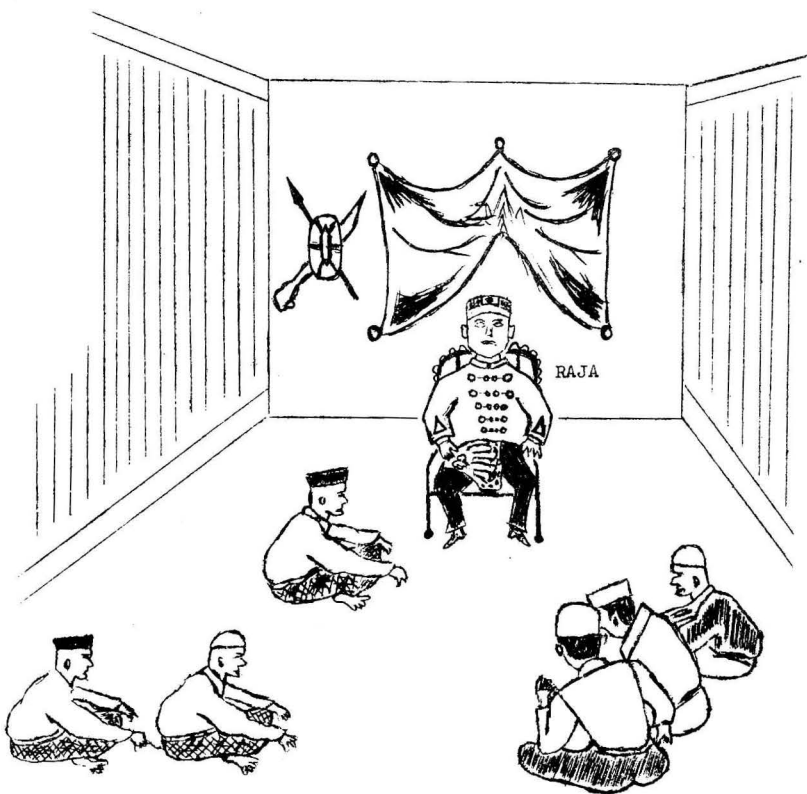
Peranannya Masa Kini

Pada masa sekarang Main Raje ini sudah jarang sekali dilakukan dan bahkan hampir punah.

Namun di sekolah-sekolah dan di kelompok-kelompok kepanduan sering muncul suatu permainan yang mirip dengan Main Raje, yaitu Main Presiden-presidenan. Perbedaannya dalam Main Presiden-presidenan, sang Presiden betul berperanan sebagai koordinator permainan yang aktif dan kreatif, yang memberikan tugas pada pemainnya (menyanyi, berpantun atau apa saja). Bagi pemain yang tidak dapat melakukan tugas/perintah yang diberikan akan diberikan hukuman oleh presiden.

Tanggapan Masyarakat

Permainan ini sebenarnya mengandung unsur-unsur yang positif, karena sifatnya yang rekreatif dan kompetitif. Namun istilah 'raja' kiranya sudah tidak lazim lagi kedengarannya, sehingga anak-anak dewasa ini sudah kurang dapat menghayati kedudukan raja yang sebenarnya. Untuk perkembangan permainan ini selanjutnya, kemungkinan penggantian istilah dapat dilakukan.



19. Logok

Nama Permainan

Istilah Logok tidak diketahui berasal dari bahasa mana, karena tidak ada keterangan mengenai hal ini.

Logok adalah salah satu permainan yang bersifat kompetitif dan edukatif. Bersifat kompetitif karena permainan ini mengandung unsur-unsur kalah atau menang, dan bersifat edukatif karena permainan ini dapat mendidik jiwa sportif dalam diri anak, berkenaan dengan ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi. Disamping itu juga permainan ini dapat melatih daya berpikir anak untuk memperhitungkan tak-tik (siasat) permainannya dalam mencari kemenangan.

Permainan Logok ini sama dengan main “Lobang Satu” yang terdapat di Daerah Kabupaten Sambas, hanya saja penggunaan istilah dalam permainannya sedikit berbeda misal istilah game disebut “tabung” istilah “gambul” disebut “makan” dan lain sebagainya.

Hubungan Dengan Peristiwa Lain

Permainan Logok ini biasa dimainkan pada waktu istirahat sekolah atau pada waktu senggang.

Latar Belakang Sosial Budaya

Strata sosial masyarakat Kec. Sei. Kuyit Kabupaten Sambas tidak begitu jelas terlihat. Dan permainan inipun dapat diikuti oleh siapa saja tanpa memandang status sosial pesertanya.

Latar Belakang Sejarah

Permainan ini diangkat dari daerah Kecamatan Sei. Kuyit Kabupaten Pontianak. Namun kapan permainan ini muncul dan dari mana asalnya tidak diperoleh keterangan. Yang jelas permainan ini sudah ada sejak kurang lebih 80 tahun yang lalu. Dan masyarakat setempat telah menganggap permainan ini merupakan milik mereka sendiri.

Peserta / Pemain-pemainnya

Pemain terdiri dari anak-anak umur lebih kurang enam tahun sampai dengan lebih kurang 12 tahun, laki-laki atau perempuan.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja, atau perempuan saja, atau bahkan gabungan anak laki-laki dan perempuan. Jumlah pemain paling sedikit tiga orang jumlah maksimal tidak dibatasi.

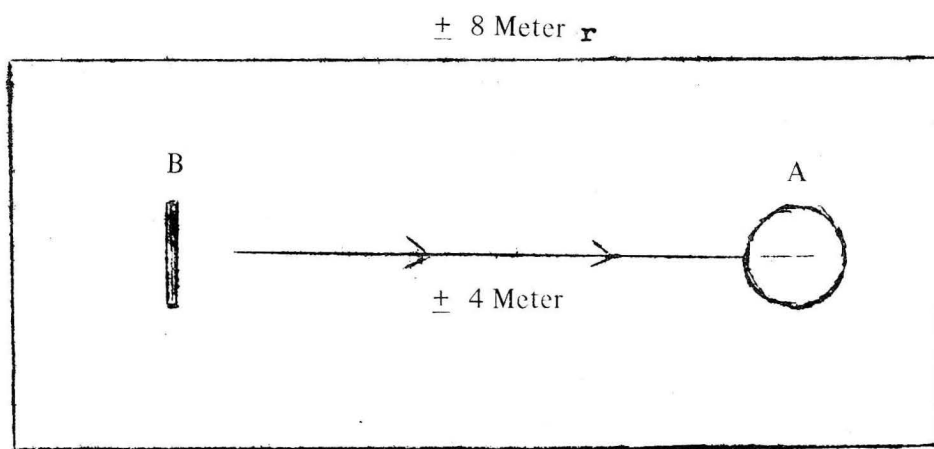
Peralatan / Perlengkapan Permainan

Alat yang dipakai untuk bermain adalah kelereng (istilah daerah 'guli'), buah gurah (buah dari sejenis tumbuh-tumbuhan yang hidup di daerah pesisir buah getah dan buah apa saja yang dapat menggelinding dengan baik, asalkan besarnya kurang lebih sebesar buah kelereng.

Setiap pemain memilih salah satu buah permainan yang paling baik, yang akan dipakainya menjadi 'gacu' (buah andalan) dalam permainan tersebut. Perlu diperhatikan di sini bahwa buah permainan yang dipakai haruslah sejenis. Jadi kalau buah kelereng yang dipakai, haruslah semuanya memakai kelereng.

Main Logok ini memerlukan tempat untuk bermain. Arena bermain biasanya di halaman rumah, atau dapat juga dimainkan di mana saja asal tanahnya datar dan tidak berumput. Untuk memberikan keleluasaan dalam bermain sebaiknya ukuran arena tidak boleh kecil dari empat meter kali delapan meter.

Untuk jelasnya arena permainan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Keterangan Gambar :

- A adalah lobang logok dengan ukuran garis tengah lebih kurang tiga centi meter dan dalamnya satu setengah centi meter.
- Garis ' B ' adalah garis batas yang disetujui untuk tempat melemparkan gacu.

Iringan Permainan

Dalam permainan ini tidak terdapat iringan apa-apa.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu arena tempat bermain perlu disiapkan.

Setiap pemain sudah siap dengan 'gacu' nya masing-masing yang akan dipakainya sebagai alat untuk membidik gacu lawan.

Setelah siap semuanya, pemain menentukan berapa 'gem' (asal kata bahasa Inggris = game) yang akan diambil sebagai batas permainan. Istilah 'gem' ini memang dipakai dalam permainan ini. (Kalau di Daerah Kabupaten Sambas istilahnya 'tabung'). Seseorang dinyatakan telah gem apabila dia telah dapat mengumpulkan angka (= point) yang sudah disepakati bersama, misal : 10 ; 25 ; atau berapa saja.

— Teknis Permainan

Ada beberapa teknis permainan yang harus dikuasai oleh setiap pemain, yaitu :

Melempar Gacu , maksud dari melempar gacu adalah untuk menentukan giliran main (giliran mengumpulkan point (angka)).

Melempar gacu ini dilakukan dari garis batas pelemparan (garis B/ dalam gambar) ke arah lobang logok, dengan kaki depan tidak boleh melewati garis batas. 'Gacu' diletakkan di atas kuku jari tengah (tangan kanan) dan ditekan oleh ibu jarinya.

Jari tengah ini dapat diumpamakan semacam tali busur pada panah, untuk memberikan tekanan kepada buah gacu agar dapat meluncur ke arah sasaran yang sudah ditentukan, yaitu lobang logok. Siapa



Para pemain melemparkan gacuk untuk menentukan urutan main.

yang lemparan gacunya paling dekat dengan lobang atau dapat memasuki lobang, maka dialah yang paling dahulu memperoleh kesempatan mengumpulkan angka (kesempatan jalan).

Teknis Mengumpulkan Angka, setiap gacu yang dapat dimasukkan ke lobang dihitung satu angka oleh karena itu, setiap pemain berusaha untuk dapat memasukkan gacunya ke lobang. Untuk ini setiap pemain harus memiliki kepandaian untuk membidik dengan tepat. Agar teknis memasukkan gacu ke lobang dapat berlangsung dengan mulus, maka si pemain terlebih dahulu harus memperhitungkan betul-betul apakah dia dapat melakukannya dengan baik. Apabila diperkirakan ada gacu lawan yang membahayakan kedudukannya, maka dia boleh menghantam/memukul gacu lawan terlebih dahulu (hanya sekali pukul saja), kemudian baru memasukan gacunya ke lobang, kalau masuk berarti angka satu untuknya. Sesudah itu dia diharuskan kembali memukul gacu lawan dari lobang (sekali pukul juga) dan apabila kena dapat diteruskannya dengan memasukkan gacunya ke lobang lagi. Kalau seandainya waktu menghantam gacu lawan atau waktu memasukkan gacunya ke lobang gagal, maka giliran jalan akan digantikan oleh pemain lain.

Teknik Membidik, dalam hal membidik terdapat dua hal, yaitu teknis “jentik” dan “kilan”. Teknis jentik dapat dilakukan dengan cara meletakkan gacu diantara ibu jari dan belakang kuku jari tengah/telunjuk jari kanan kemudian telunjuk jari kiri menekan gacu tersebut. Sedangkan ujung jari kelingking sebelah kiri ditekankan pada tempat bekas gacu berada, dan jari-jari tangan kanan yang tidak berfungsi diregangkan sedemikian rupa. Setelah sikap ini siap, maka bidikkanlah gacu tersebut ke arah sasaran (ke lobang atau ke gacu lawan) secara jitu. Jentik ini biasa dilakukan untuk pukulan jarak dekat.

Sedangkan yang dimaksud dengan “kilan”, adalah apabila gacu dibidikkan dengan cara menekan gacu antara ruas ujung jari tengah dan telunjuk tangan kiri. Posisi jari-jari tangan kanan dikanal pada tempat bekas gacu berada. Jari tengah tangan kanan berfungsi seperti tali busur dan tangan kanan berfungsi seperti busur pada waktu akan membidikkan anak panah. Setelah sikap ini siap maka gacu segera dibidikkan pada sasaran. “Kilan” biasa dilakukan pada pukulan jarak jauh.

Gambul, istilah ‘gambul’ ini terjadi apabila bidikan pemain menge-

nai gacu lawan. Apabila terjadi gambul dan gacu lawan masuk ke lobang, maka si pembidik berkewajiban untuk mengeluarkan gacu tersebut, sebelum dia diperkenankan untuk mengumpulkan angka kembali. Kalau ternyata usaha itu gagal, maka giliran jalannya diberikan pada pemain lain, dengan cara memberikan kesempatan terhadap pemain tersebut terlebih dulu memasukkan gacunya ke lobang (point satu untuknya kalau gacu itu masuk), kemudian memukul gacu yang ada di lobang itu keluar. Kalau gagal, kesempatan jalan diberikan pada pemain berikutnya. Kalau seandainya tidak satupun pemain dapat mengeluarkan gacu tadi dari lobang, maka si empunya-lah sendiri akan mengeluarkannya (apabila giliran 'jalan' sudah sampai kepadanya) dan angka masuk dihitung satu.

Pemenang, urutan pemenang ditentukan oleh urutan pemain dalam mencapai 'gem' sesuai dengan jumlah yang sudah disepakati. Apabila pemain yang belum gem tinggal dua orang, maka mereka harus melanjutkan permainan sampai salah satu mencapai gem.

Pemain yang kalah mencatat berapa angka yang baru dikumpulkannya. Apabila angka yang terkumpul baru 22, sedangkan jumlah angka gem 25, maka dia harus mencukupi angka gem tersebut dengan jalan memberikan kesempatan pada pemain yang menang (istilah daerah 'mengumpun') untuk "memangkak" guli.

Adapun yang dimaksud dengan memangkak adalah memukul gacu lawan dengan gacunya sendiri dalam posisi berdiri.

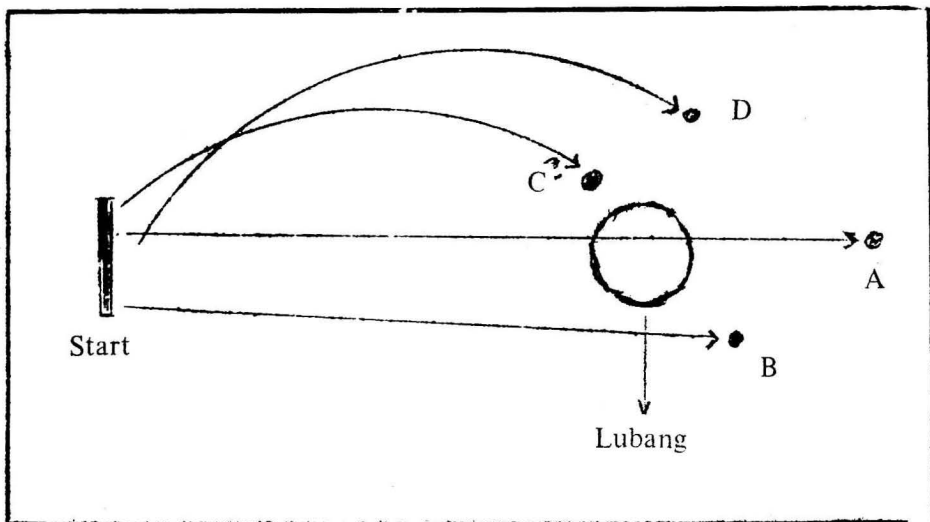
Untuk setiap pemain yang menang diberikan kesempatan memangkak dua kali setiap periode pengumpulan angka akan dimulai.

Setelah semua lawan diberikan kesempatan memangkak, maka si kalah baru boleh memasukkan gacunya ke lobang, kalau masuk berarti satu angka tambahan, sesudah itu ia harus mengumpunkan lagi gulinya, dan si pemenang akan memangkaknya lagi dan seterusnya sampai angka 'gem' dapat terkumpul.

- Pelaksanaan Permainan

Pemain terdiri dari si A, si B, si C dan si D. Angka gem yang disepakati adalah 25.

Permainan dimulai dengan melemparkan gacu ke arah lobang. Posisi lemparan seperti pada gambar.



Urutan untuk mengumpulkan angka dapat dilihat dari jarak gacu dengan lobang. Jadi di sini nomor 1 adalah C, nomor dua B dan nomor selanjutnya D dan A. Si C mulai dengan usahanya untuk mengumpulkan angka dengan menjentikkan ke lobang. Apabila masuk lobang berarti angka masuk satu. Kemudian dia memukul gacu B, kena (gambul) , dan baru langkah untuk mengumpulkan angka dilanjutkan lagi, masuk (angka bertambah satu, berarti angka masuk dua). Si C melanjutkan perjalanannya dengan memukul gacu D, gagal, maka giliran diganti dengan si B memukul gacu D, kena, terus menuju lobang, masuk, angka satu untuk si B. Si B merasa lawan-lawannya terlalu jauh untuk dibidiknya, maka dia boleh menunggu kedatangan lawan dengan cara meletakkan gacunya di tempat yang dianggapnya paling aman dan paling strategis untuk menambah angka masuknya lagi.

Giliran main seterusnya dilanjutkan oleh si D dan kemudian si A, sampai setiap pemain berhasil mencapai angka gem. Periode selanjutnya dapat dimulai lagi seperti semula. Penentuan angka 'gem' dapat tetap dan dapat juga dirubah , tergantung pada kesempatan pemain.

Peranan Masa Kini

Permainan logok adalah permainan yang sampai kini masih disenangi oleh anak-anak. Bahkan kadang-kadang di bawah terik panas

mataharipun mereka mau untuk bermain. Kegembiraan bermain akan memuncak apabila mereka dapat membidik gacu lawan sampai terpental jauh, atau dapat memasukkan gacu ke lobang. Setiap pemain berlomba-lomba untuk mencapai gem, dengan jalan yang sportif. Bagi pemain yang kalah dia akan menerima kekalahananya dengan rela, sebagai ketidakmampuannya menandingi lawan. Untuk periode berikutnya si kalah tentu lebih berhati-hati agar dia dapat mencapai gem dengan baik. Keinginan untuk menang ini membuat anak sungguh asyik untuk bermain, dan konsentrasi sekali dengan permainannya.

Tanggapan Masyarakat

Permainan logok adalah permainan yang tidak memerlukan biaya, dan walaupun ada biaya namun tak seberapa mahal. Pandangan masyarakat terhadap permainan ini sangat positif sekali. Permainan ini cukup menarik perhatian anak-anak dan dapat menggugah keinginannya untuk bermain. Perkembangan permainan ini berlangsung turun-temurun dan dipelajari dengan cara ikut-ikutan bermain.

Bagi anak-anak yang masih kecil, dia bisa saja ikut bermain. Namun kedudukan anak tersebut tidaklah sebagai peserta penuh. Di sini anak tersebut hanya dianggap sebagai “anak bawang”, yaitu sebagai pemain yang sama sekali tidak dikenakan peraturan-peraturan permainan. Jadi dalam permainan ini anak-anak yang sudah dapat bermain secara tidak langsung akan membimbing adik-adiknya untuk bermain, Hal yang demikian ini dapat memberikan pengaruh yang baik, karena anak-anak yang sudah besar akan berlatih untuk dapat saling menenggang rasa dalam menghadapi “anak bawang” ini.



20. Telok Penyok

Nama Permainan

Istilah “Telok Penyok” berasal dari bahasa Melayu, yang artinya sama dengan telur penyu.

Konsep permainan ini berasal dari cerita seekor induk penyu yang berjuang mati-matian untuk mempertahankan telur-telurnya dari pencuri-pencuri yang jahat yang suka makan telurnya.

Permainan ini bersifat edukatif, yang menggambarkan bagaimana cinta dan tanggung-jawab seorang ibu terhadap anak-anaknya (keturunannya).

Disamping itu juga permainan ini bersifat rekreatif, yang dapat menggugah kegembiraan bermain.

Hubungan Dengan Peristiwa Lainnya

Menyok telok biasanya dilakukan pada waktu-waktu senggang ketika anak-anak sedang berkumpul.

Latar Belakang Sosial

Permainan ini boleh dimainkan siapa saja, tanpa memandang status sosial tertentu.

Latar Belakang Sejarah

Permainan ini berasal dari daerah Kecamatan Sei. Kuyit Kabupaten Pontianak, dimana masyarakat setempat sudah menganggap permainan ini sebagai permainan asli daerah mereka.

Dari mana asal usul permainan ini tidak diketahui dengan jelas.

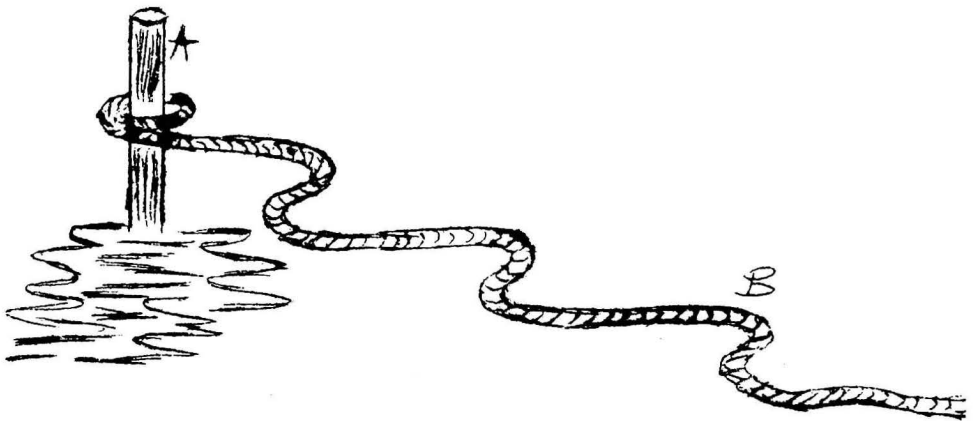
Peserta / Pemain-pemainnya

Pemain terdiri dari anak-anak berumur antara lebih kurang enam tahun sampai dengan lebih kurang 15 tahun. Permainan ini boleh dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan, dan bisa juga anak laki-laki dengan anak perempuan. Jumlah pemain sebenarnya tidak terbatas, namun yang biasa dilakukan sekitar tiga sampai dengan sepuluh pemain.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Alat-alat yang perlu disiapkan adalah :

- 1) Seutas tali (tali apa saja) sepanjang lebih kurang dua atau tiga meter.
- 2) Sejumlah benda apa saja yang dapat diumpamakan sebagai telur, seperti buah pinang, bola-bola plastik, potongan-potongan kayu persegi, buah getah dan sebagainya. Mengenai jumlah telur yang disediakan terserah pada pemain. Tentu saja makin banyak jumlah telurnya makin baik, karena dengan demikian jalan permainan akan bertambah lama.



- 3) Sepotong kayu apa saja (persegi atau bulat) sepanjang setengah meter, dengan garis tengah lebih kurang dua setengah centi meter. Kegunaan kayu ini adalah untuk tempat mengikatkan tali, yang mana sebelumnya kayu ini dipatokkan terlebih dahulu ke dalam tanah (lihat gambar).

Keterangan :

A = Kayu yang dipatokkan

B = tali.

Permainan ini dapat dimainkan di halaman rumah, dengan luas lapangan yang tidak terikat pada ukuran tertentu. Yang penting di sini adalah lapangan tersebut dapat dipakai untuk memungkinkan anak bergerak dengan mudah (lebih kurang empat kali empat meter). Selain

lapangan bermain tersebut, kiranya perlu pula ditentukan batas-batas daerah permainan, karena pemain tidak diperkenankan keluar dari daerah yang sudah ditentukan.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak memakai iringan.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Terlebih dahulu dicari tempat untuk bermain. Setelah itu tan- capkan/patokkan kayu yang telah disediakan ke dalam tanah sekua- t mungkin sehingga tidak mudah dicabut. Ikatkan tali kuat-kuat pada patok tersebut. Telur penyu dengan jumlah yang sudah dietujui, di- letakkan dekat tiang tonggak tadi. Kemudian untuk menentukan siapa yang jadi induk penyu, terlebih dahulu diadakan 'sut' (istilah daerah 'om-pim-pah', apabila jumlahnya lebih dari dua, yaitu de- ngan cara menelentangkan dan menelungkupkan tangan, dan apabi- la berdua disebut 'om-pin-sut'). Bagi pemain yang kalah dalam sut, dialah yang akan menjadi induk penyu. Sedangkan pemain yang lain akan menjadi si pencuri telur

Teknis Permainan.

Induk penyu, memegang ujung tali yang sudah diikatkan pada patok tadi. Induk penyu berjaga-jaga di sekitar telurnya, tanpa diperkenankan untuk melepas tali yang dipegangnya.

Si pencuri, bersiap-siap untuk mencuri telur dan berusaha untuk mencari kesempatan pada saat induk penyu lengah.

Dalam hal ini pemain berusaha untuk membuat tipuan-tipuan ter- hadap induk penyu agar perhatiannya terarah pada salah satu pemain, sehingga pencuri lainnya mempunyai kesempatan untuk mengambil telur penyu tersebut. Dalam mengejar pencuri, gerak induk penyu dibatasi panjang tali yang dipegangnya, sehingga tidak mudah bagi- nya untuk menangkap sang pencuri.

Apabila salah satu pencuri dapat mengambil telur-telur tersebut, maka telur tersebut akan dikumpulkannya terlebih dahulu. Setiap pencuri masing-masing akan mengumpulkan telur curiannya sampai telur yang tersedia habis. Setelah telur-telur itu habis tercuri, maka si induk penyu disuruh memejamkan matanya, untuk memberikan

kesempatan pada si pencuri menyembunyikan hasil curiannya di tempat yang dianggap paling sulit untuk diketemukan.

Namun perlu diingat bahwa tempat menyembunyikan telur tersebut tidaklah boleh keluar dari batas yang sudah ditentukan. Apabila saat-saat penyembunyian telur selesai, maka berikan tanda bagi induk penyu agar segera melaksanakan tugas pencariannya. Jika telur yang disembunyikan ketemu, maka si pencurinya harus menyerahkan diri. Apabila seluruh telur sudah ketemu, maka pencuri yang hasil curiannya paling dulu diketemukan akan menggantikan peranan induk penyu. Kalau seandainya si induk penyu tidak berhasil untuk mendapatkan telur-telurnya kembali dan dia menyerah kalah, maka kejar-mengejar pencuri akan dimulai lagi seperti semula.

Apabila kejar-mengejar pencuri sedang berlangsung, si induk penyu dapat menangkap pencurinya, maka peranan induk penyu segera digantikan si pencuri, sedangkan telur-telur yang sudah sempat dicuri dikembalikan lagi, dan permainan dimulai lagi dengan induk penyu baru.



Membuat pancang dari tiang yang diikat dengan seutas tali.



Penyok sedang mencari telok yang disembunyikan.

— Pelaksanaan Permainan

Pemain terdiri dari lima orang anak, yaitu si A, B, C, D, dan si E. Setelah dilakukan 'sut' ternyata si A kalah dan dia harus jadi induk penyus. Telur yang disediakan ada 20 butir. Begitu permainan dinyatakan dimulai, begitu pencuri mulai beraksi untuk mengadakan pencurian, sehingga terjadilah kejar mengejar pencuri. Waktu si A mengejar si B, si C berhasil mencuri telur si A sebanyak lima butir, si D sepuluh butir. Ketika si A balik mengejar si E, si B berhasil mencuri lima butir lagi, sehingga habislah semua telur tercuri.

Permainan dilangsungkan dengan periode penyembunyian telur. Si A menutup matanya dengan ke dua tangannya untuk memberikan kesempatan pada pencuri-pencuri untuk menyembunyikan hasil curiannya masing-masing. Si A akan menghitung sampai sepuluh dan pada hitungan ke sepuluh dia akan membuka matanya dan segera mulai mencari telur-telur yang disembunyikan. Ketemu, dan ternyata telur disembunyikan si C. Kemudian dapat lagi telur yang disembunyikan si D dan si B.

Permainan dilanjutkan kembali dengan induk penyu baru yaitu si C. Kejar mengejar mulai lagi. Si A dapat mencuri telur sebanyak tiga butir dan si B enam butir, Namun ketika si E baru mulai beraksi dia tertangkap. Induk penyu harus diganti dengan si E dan telur-telur yang telah dicuri dikembalikan lagi dan permainan dimulai seperti semula, dan demikianlah seterusnya.

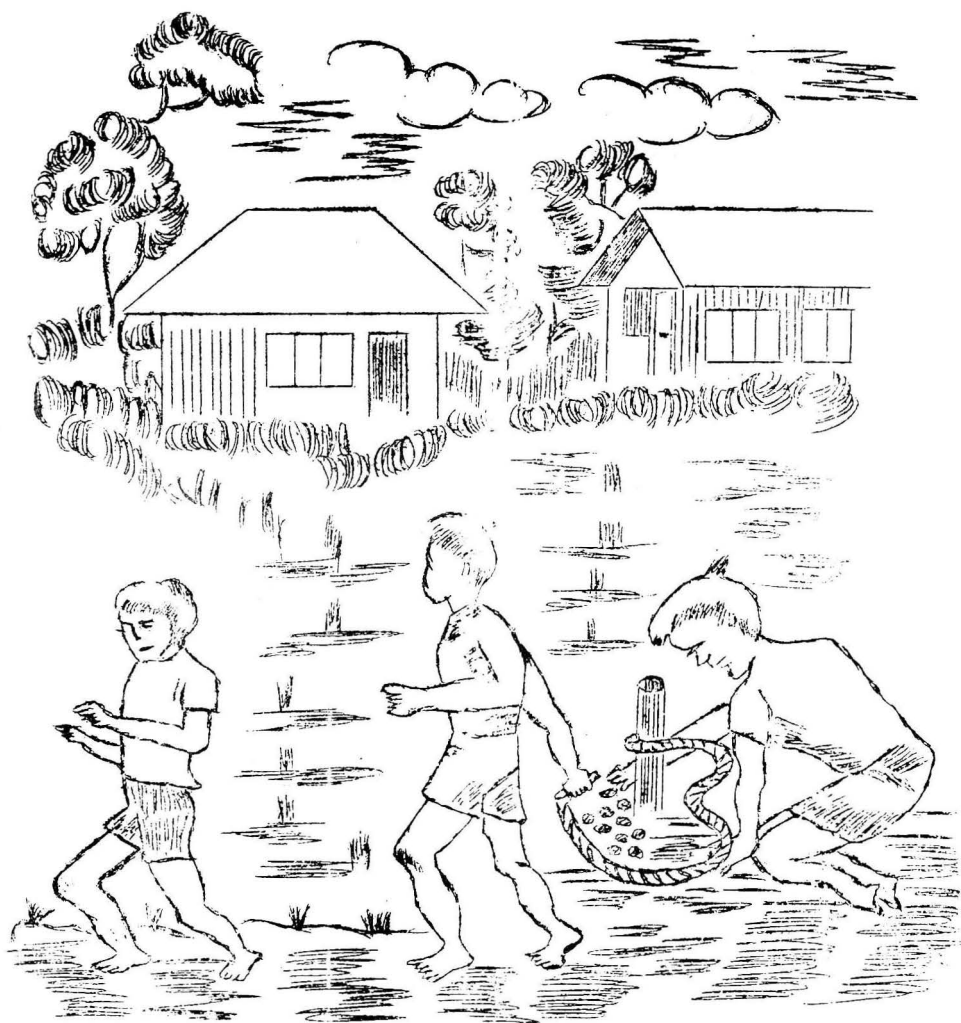
Peranan Masa Kini

Permainan telok penyok ini sampai saat ini masih tetap digemari anak-anak. Tampaknya permainan ini akan dapat bertahan lama, kalau dilihat dari sifat permainan yang sangat komunikatif, dan mudah mengundang naluri si anak untuk bermain.

Tanggapan Masyarakat

Tidak ada orang tua yang merasa keberatan apabila anaknya main Telok Penyok . Bahkan kadang-kadang orang dewasa pun yang menonton permainan ini ikut memberikan semangat bermain pada pemain-pemainnya. Permainan ini tidak memerlukan biaya, sehingga siapa saja boleh ikut. Walaupun permainan dari luar banyak yang masuk, seperti kasti, bola, bulu tangkis dan sebagainya, namun permainan ini nampaknya tidak mudah tergeser dan tetap menarik minat anak-anak.

---*0*---



GAMBAR SUASANA BERMAIN

GAMBAR SUASANA BERMAIN

21. Buah Limak

Nama Permainan

Istilah “Buah Limak” berasal dari bahasa Melayu yang artinya “ Buah Lima ”. Mengapa disebut buah limak, hal ini disebabkan karena permainan ini memang memerlukan buah atau biji yang dapat dipakai untuk bermain.

Hubungan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa atau upacara-upacara tertentu. Main buah limak dapat dilakukan ditempat yang teduh, di dalam ruangan atau di mana saja, yang penting tempat tersebut memungkinkan pemain untuk duduk berselimpuh. Namun biasanya permainan ini dilakukan di dalam atau di teras rumah, di atas lantai yang bersih. Permainan ini bersifat kompetitif, yang berakhir kalah atau menang.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini tidak memandang tingkat sosial tertentu, jadi dapat dimainkan oleh siapa saja dan dapat dilakukan setiap ada kesempatan tidak tergantung pada adanya peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sejarah

Permainan ini dipungut dari Daerah Kabupaten Pontianak. Diajarkan dengan cara tiru meniru dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kapan dan dari mana asal permainan ini tidak dapat diketahui akan tetapi dikenal pula di Kabupaten Sambas, Kabupaten Sanggau dan mungkin pula di daerah lainnya.

Peserta / Pemain-pemainnya

Pemain paling sedikit dua orang, terdiri dari laki-laki atau perempuan. Namun yang senang main Buah Limak ini biasanya anak perempuan. Agar giliran main tidak terlalu lama pemain dapat dibatasi sekitar lima orang. Umur pemain biasanya berkisar antara lima sampai dengan 18 tahun. Namun pada prinsipnya batas umur ini sebenarnya tidak ada. Pada zaman dahulu, sering sekali orang-orang dewasa ikut bermain Buah Limak ini.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Alat yang dipakai untuk bermain bisa buah congkak (kerang), buah getah, batu-batu dan sebagainya asal benda-benda tersebut tidak mudah menggelinding. Yang penting disini jumlahnya harus lima dan besar buah tersebut kurang lebih sebesar biji buah getah.

Selain alat tersebut di atas, perlu pula dicari tempat yang santai untuk bermain, sebaiknya di atas lantai.

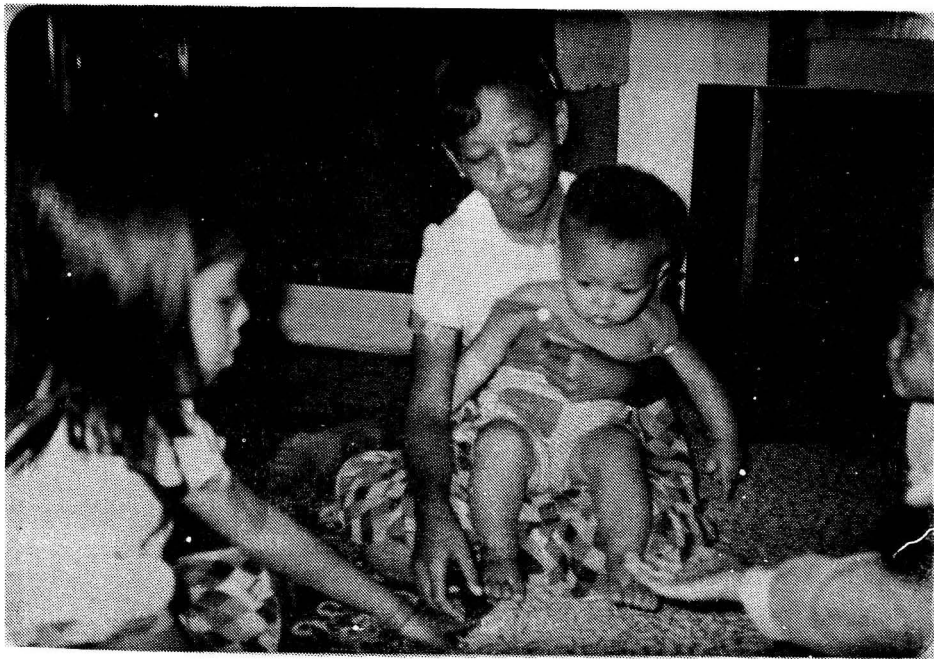
Iringan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan iringan permainan.

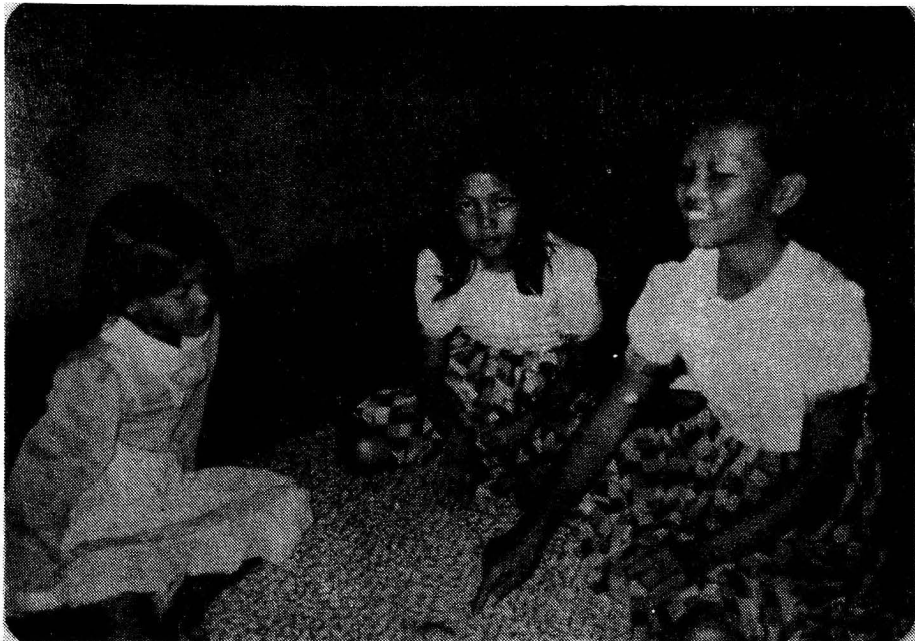
Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Alat dan tempat untuk bermain harus disiapkan terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Tentukan jumlah yang akan ikut bermain. Kalau jumlah besar jadikan dua atau tiga kelompok, sehingga setiap kelompok tidak lebih dari lima orang.



Salah seorang pemain melambungkan buah lima. (tahap pertama sampai keempat).



Mencoretkan jari telunjuk pada lantai berarti peserta tersebut sudah dapat menabung satu kali.

— Teknis Permainan

Setiap pemain dituntut untuk menguasai teknis permainan Buah Limak ini. Apabila ternyata ada pemain yang belum pandai bermain dengan baik tentu tak akan menang dan permainan menjadi kurang menarik.

Ada lima langkah yang akan dilalui oleh setiap pemain bila ia akan mencapai gem (istilahnya tabung).

Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

Langkah 1 ; Buah lima tersebut digenggam dengan tangan kanan (kecuali bagi mereka yang kidal), kemudian disebarkan ke lantai dengan jarak yang tidak terlalu berjauhan. Salah satu buah tersebut diambil untuk dijadikan “ gacu ” (alat andalan) untuk memungut buah-buah yang lainnya. Cara memungut buah tersebut adalah sebagai berikut : Gacu dilambungkan (istilahnya ‘dilantungkan’) ke udara (tentu saja tidak terlalu tinggi), dan pada saat gacu berada

di udara tangan dengan cepat mengambil salah satu buah yang tersebar di lantai dan kemudian menyambut kembali buah yang dilambungkan tadi dengan tangan yang berisi buah yang dipungut tentu saja pekerjaan ini harus dilakukan dengan cepat dan cekatan, karena selain dia harus menangkap kembali buah yang dilambungkan, disamping itu juga pemain harus memperhatikan jangan sampai waktu memungut buah yang dimaksud/dituju, tangannya menyenggol buah yang lain, bila ini terjadi maka langkahnya dianggap mati. Langkah mati ini juga akan terjadi bila si pemain tidak berhasil menyambut buah yang dilambungkan atau dia gagal memungut buah yang tersebar di lantai.

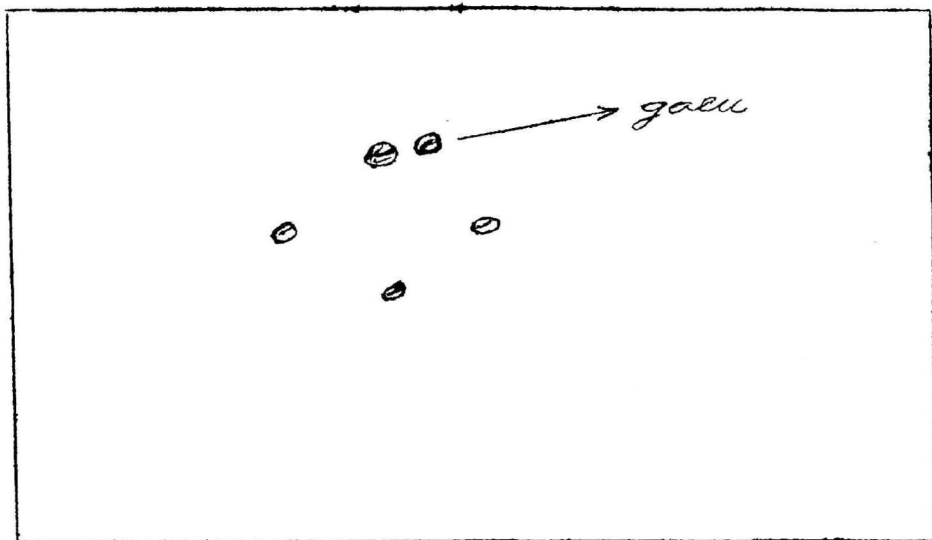
Pada langkah pertama ini, sekali melambungkan "gacu" buah yang dipungut adalah satu, sehingga gacu yang akan dilambungkan adalah empat kali, karena buah yang dipungut hanya empat.

Posisi buah tersebut dapat dilihat seperti pada gambar.

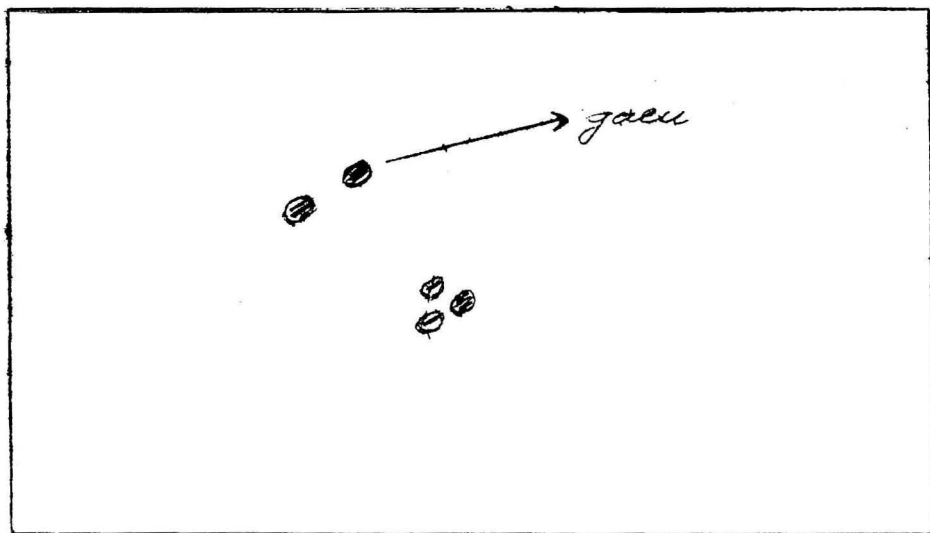
Langkah pertama ini disebut 'buah satu', karena buah yang diambil satu-satu.

Langkah 2 : Sama seperti langkah pertama, hanya buah yang dipungut dua-dua, sehingga langkah ini disebut 'buah dua'.

Langkah 3 : Juga sama seperti langkah terdahulu hanya, buah yang diambil adalah satu dan tiga. Langkah ini disebut 'langkah tiga'.



Pada langkah tiga ini, buah yang disebarkan diatur sedemikian rupa agar letak buah yang tiga biji itu agak berdekatan, dan kalau dapat boleh berdempetan agar mudah merangkumnya (lihat gambar).



Langkah 4 : Buah empat digenggam, gacu dipegang dengan jari telunjuk dan ibu jari. Setelah keadaan ini siap, gacu dilemparkan ke udara dan buah yang empat itu cepat-cepat dilonggokkan di lantai, dan setelah itu dengan cepat gacu disambut kembali. Kemudian gacu yang disambut tadi dilambungkan lagi ke udara, buah empat segera dirangkum dan gacu disambut kembali dengan tangan berisi buah empat.

Langkah 5 : Seperti langkah empat, buah empat digenggam, gacu dipegang dengan jari telunjuk dan ibu jari. Apabila posisi ini sudah siap, maka gacu dilambungkan ke udara, jari telunjuk mencolet lantai dengan buah yang empat biji terenggam erat oleh empat jari yang lain. Setelah itu gacu segera ditangkap kembali dengan tangan tetap berisi buah empat.

Apabila ke lima langkah tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil baik, maka permainan dianggap mencapai gem/tabung.

Seorang pemain yang telah dapat menyelesaikan satu ronde permainan tersebut 'tabung satu' (satu kali gem), dan tabung ter-

sebut akan bertambah terus sesuai dengan berapa jumlah kalinya dia dapat menyelesaikan ronde-ronde permainan misal kalau seorang pemain dapat menyelesaikan lima ronde permainan, maka berarti dia sudah memiliki lima kali gem atau 'tabung lima'.

Kalah menang permainan, ditentukan oleh banyak sedikitnya gem yang mereka selesaikan. Tentu saja siapa yang terbanyak mengumpulkan angka gem, itulah yang menang. Urutan pemenang dihitung berdasarkan urutan jumlah gem.

Perlu kiranya ditegaskan di sini, bahwa pemain yang langkah pada suatu langkah tertentu, maka pada saat giliran dia untuk main kembali, dia akan mulai dari langkah di mana dia mengalami kematian. Misal, dia mati pada langkah dua maka berikutnya dia akan mulai dari buah dua, jadi bukan dari 'buah satu'.

Selain itu, pada waktu menjemput buah, si pemain bisa saja melakukan dua atau tiga kali penjemputan untuk sekali melambung 'gacu' ke udara. Tapi pekerjaan ini memerlukan keterampilan yang cukup tinggi dan perlu latihan.

Pelaksanaan

Para pemain terdiri dari A, B dan C, duduk dengan posisi melingkar di lantai menghadapi congkak yang akan dimainkan (lihat gambar).

Untuk menentukan urutan/jalan, diadakan 'sut' terlebih dahulu (om-pim-pah atau om-pin-sut). Misal urutan jalannya adalah nomor satu B, kemudian A dan disusul C.



Mula-mula B jalan, satu ronde dapat diselesaikannya dengan baik, tapi pada ronde ke dua dia mati pada langkah ke empat. Hak main/jalan diserahkan pada A, namun baru pada langkah pertama si A sudah mati. Hak jalan diberikan pada C dan ternyata si C dapat menyelesaikan tiga ronde permainan.

Namun sayang di mati pada langkah ke dua di ronde ke empat sehingga hak jalan mau tidak mau diserahkan pada si B kembali. Si B akan mulai jalan dari langkah ke empat. Ronde pertama dapat diselesaikan oleh si B, kemudian disusul dengan gem untuk ronde ke dua dan ke tiga. Namun kembali dia mati langkah pada waktu ingin menyelesaikan buah tiga, sehingga terpaksa lagi giliran diberikan pada si A. Demikian seterusnya sampai pada akhir permainan si C dapat mengumpulkan sepuluh kali gem, si B tujuh kali dan si A lima kali.

Demikian urutan pemenang adalah :

Nomor 1 : C

Nomor 2 : B

Nomor 3 : A

Perananan Masa Kini

Permainan ini masih ada hingga sekarang, dan masih digemari oleh anak-anak, walaupun tidak lagi sepopuler tahun-tahun lampau (sekitar tahun 1930 atau 1940).

Permainan ini walaupun bersifat kompetitif, namun dapat menjamin kerukunan bermain, karena permainan ini sama sekali tidak menimbulkan kerugian pada si pemain yang kalah.

Kemenangan hanya ditentukan oleh keterampilan si pemain dalam menjalani langkah-langkah dalam tiap periode. Kalau pemain memang terampil tentu dia akan memenangkan permainan, dan yang kalah akan ikhlas menerima kekalahannya.

Tanggapan Masyarakat.

Umumnya masyarakat tidak menolak permainan ini.

Namun dulu pada masa-masa zaman Jepang dan pada tahun sekitar 1950, orang tua tidak begitu menyenangi apabila anaknya asyik main buah limak. Terutama pada malam hari, dianggap 'tabu' karena menyebabkan beras jadi mahal. Tentu saja hal demikian tidak benar, yang jelas apabila anak-anak asyik bermain, maka mereka tidak dapat membantu orang tua mereka untuk mencari nafkah atau bekerja. Sedangkan

bila anak-anak bermain pada waktu malam hari tentu akan mengganggu orang tidur.

Permainan ini cukup mengasyikkan, murah dan mudah dipelajari. Untuk selanjutnya permainan ini masih tetap dapat dipertahankan dan dikembangkan.



22. L o m b a K a r u n g

Nama Permainan

Permainan ini diberi nama “Lomba Karung”, karena permainan ini merupakan suatu perlombaan/pertandingan dengan mempergunakan karung. Karena karung yang dipakai dalam perlombaan ini harus kuat dan cukup besar untuk memuat tubuh seseorang, maka karena yang dipergunakan di sini biasanya adalah karung yang dibuat dari serat goni.

Hubungan Dengan Peristiwa Lain

Lomba Karung adalah merupakan permainan rakyat Kalimantan Barat, yang muncul bersifat musiman. Permainan ini akan keluar apabila ada perayaan-perayaan tertentu, seperti perayaan hari-hari besar. Misalnya memperingati Hari Proklamasi Kemerdekaan, Maulud Nabi, perayaan-perayaan Sekolah, Desa dan sebagainya. Biasanya permainan ini dilakukan apabila ada suatu kepanitiaan yang menyelenggarakannya. Hal ini disebabkan karena permainan ini memerlukan biaya untuk hadiah-hadiah yang diberikan, dan selain itu pula memerlukan pengaturan yang agak rumit dan ketat yang tidak bisa dilakukan oleh pemain itu sendiri atau oleh satu atau dua orang penyelenggara.

Lomba Karung bersifat rekreatif dan kompetitif. Bersifat rekreatif karena permainan ini betul-betul dapat memberikan kegembiraan, baik bagi pemain maupun bagi penontonnya. Bersifat kompetitif karena permainan ini adalah merupakan suatu kompetisi/pertandingan yang menuntut dua kemungkinan yaitu kalah atau menang. Bagi yang menang akan disediakan hadiah-hadiah yang cukup menggairahkan pemain.

Latar Belakang Sosial Budaya

Lomba Karung ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan tidak memandang tingkat sosial tertentu. Yang membatasi seseorang untuk bermain adalah kemampuannya bermain, karena Lomba Karung memerlukan jasmani yang kuat dan sehat. Oleh karena itu Lomba Karung jarang diikuti oleh orang tua yang telah renta, anak-anak kecil atau kaum wanita.

Latar Belakang Sejarah

Kapan permainan ini muncul tidak dapat diketahui dengan jelas, karena tidak terdapat sumber informasi yang dapat menerangkan hal ini. Lomba Karung sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda, bahkan pada masa-masa lalu permainan ini lebih populer bila dibandingkan dengan masa-masa sekarang.

Peserta / Pemain-pemainnya

Seperti telah dikemukakan di atas bahwa pemain sebenarnya tidak terbatas pada jenis kelamin maupun umur tertentu. Namun umumnya yang main Lomba Karung adalah laki-laki dan berumur sekitar 12 sampai 25 tahun. Dalam pelaksanaannya, antara anak dan orang dewasa memang dipisahkan, karena kekuatan tenaga mereka jelas berbeda dan tak mungkin tersatukan.

Jumlah pemain, tergantung pada jumlah orang yang terdaftar.



Tahap permulaan, start dari garis awal.—

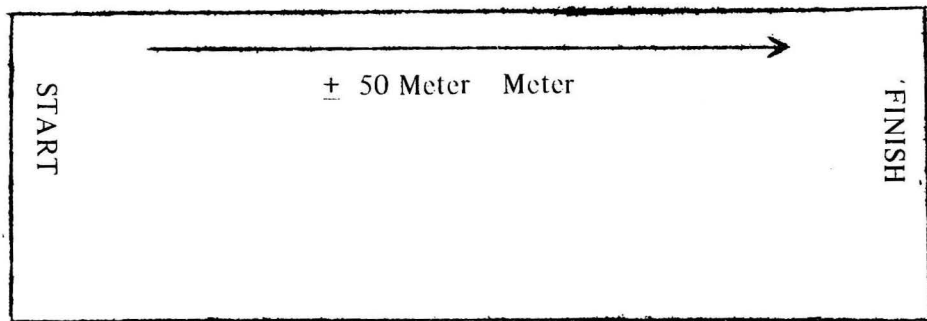


Peralatan / Perlengkapan Permainan

Peralatan yang paling utama dalam permainan ini adalah karung yang dapat memuat tubuh seseorang. Karung ini harus kuat dan tidak mudah robek. Oleh karena itu biasanya menggunakan karung goni.

Yang kedua adalah lapangan bermain. Lapangan yang digunakan untuk bermain sedapat mungkin harus panjang. Oleh karena itu kadangkala permainan ini dilakukan pula di jalanan. Panjang lapangan tergantung pada 'route' yang hendak dilalui. Kalau lapangan memang pendek, maka route yang hendak dilalui biasa dilakukan bolak-balik "Route" yang hendak dilalui tergantung pada ketentuan panitia, mungkin juga 25 meter, 30 meter, 50 meter atau berapa saja.

Keadaan lapangan bermain sedapat mungkin jangan berbatu-batu, karena ini akan membahayakan pemain. Ukuran lapangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. (Untuk jelasnya lihat gambar).



Yang ke tiga, yang perlu pula dipersiapkan adalah hadiah-hadiah yang hendak diberikan. Besar kecilnya hadiah tergantung pada kemampuan panitia, dan tidak ada ketentuan-ketentuan khusus.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan iringan.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Sebelum permainan ini dimulai terlebih dahulu dibentuk panitia pertandingan. Kepanitiaan dalam pertandingan ini biasanya merupakan bagian dari kepanitiaan perayaan secara keseluruhan. Sehari sebelum pertandingan panitia harus sudah mengetahui berapa jumlah pemain yang akan ikut serta ambil bagian dalam pertandingan tersebut. Apabila jumlah peserta banyak sedangkan lapangan kecil, maka panitia harus dapat menentukan khususnya apa yang akan diambilnya agar pertandingan dapat berjalan dengan lancar.

Selain itu pula kelompok umur juga harus diperhatikan misal kelompok umur 12 sampai dengan 15 tahun harus dibedakan dengan kelompok umur 16 sampai dengan 25 tahun.

Lapangan pertandingan juga harus sudah ditentukan dan dipersiapkan sehari sebelumnya. Kalau dapat panitia harus menyediakan karung-karung yang akan dipakai bertanding, sepuluh atau 15 buah. Sedapat mungkin karung jangan ada yang robek. Kalau panitia tidak dapat menyediakan karung, peserta sendiri diharuskan untuk membawa karung masing-masing.

Hadiah-hadiah I, II, dan III harus sudah dipersiapkan dan dibungkus dengan rapi, kalau seandainya selesai permainan hadiah akan diserahkan. Kalau memang dianggap perlu disediakan pula hadiah hiburan.

– **Tehnis Permainan**

Dalam tehnis permainan Lomba Karung ini perlu diperhatikan tentang :

- 1) Tehnis memakai/mempergunakan karung, si pemain masuk ke dalam karung. Tangan kiri memegang sisi kiri karung, dan tangan kanan memegang sisi kanan karung. Posisi kaki bisa dengan cara meletakkan telapak kaki pada sisi/sudut kanan kiri karung, atau bisa juga kedua telapak kaki diletakkan sejajar (tidak terlalu rapat) pada bagian tengah dasar karung. Letak kaki ini dapat disesuaikan dengan tehnis melompat yang akan dipraktekan. Cara memakai karung ini tentu saja dapat disesuaikan dengan selera masing-masing. Si pamakai dapat menentukan sendiri apakah dia mau berlari atau melompat-lompat saja. Yang penting setiap pemain harus mencari cara mana yang paling menguntungkan untuk mencapai kemenangan.
- 2) Tehnis Pertandingan, tehnis pertandingan dapat dilaksanakan sebagai berikut :

Bila peserta yang terdaftar hanya sedikit saja, misalnya hanya enam orang saja, maka pertandingan dapat dilakukan sekali jalan saja, sekaligus dapat menentukan pemenang I, II dan III. Namun apabila peserta banyak jumlahnya, misal 30 orang maka pertandingan dilakukan sebagai berikut :

Jumlah 30 orang

Jumlah 30 orang ini akan dibagi menjadi lima kelompok dan setiap kelompok enam orang. Mula-mula kelompok pertama yang akan diadu, tentukan pemenang pertamanya, selanjutnya diteruskan dengan kelompok II, III, IV, V dan VI. Setelah babak penyisihan selesai dilanjutkan dengan babak final, dimana pemenang I dari setiap kelompok diadu kembali dan tentukan pemenang I, II dan III. Kalau perlu diadakan juga pemenang harapan. Untuk jelasnya dapat dilihat seperti skema dibawah ini :

BABAK PENYISIHAN

FINAL

Kelompok A

1
2 --- nomor I
3
4
5
6

Kelompok B

1 - - - - - nomor I - - - - - nomor I
2
3
4
5
6

Kelompok C

1
2
3
4 ----- nomor I ----- nomor II
5
6

Kelompok D

1
2
3 --- nomor I
4
5
6

Kelompok E

1
2
3
4
5
6 — — — — — nomor I nomor III

Kemenangan ditentukan atas dasar siapa yang lebih dahulu sampai ke garis finish. Setiap pemain pada waktu berlari tidak diperkenankan untuk menghalangi pemain yang lain.

Masing-masing pemain harus berlari di jalur masing-masing.

Setiap pemain tidak diperkenankan berlaku curang, misal dengan se-

ngaja menyenggol lawannya agar jatuh, jika terjadi yang demikian, maka pemain tersebut akan dikeluarkan. Permulaan pertandingan akan diberikan aba-aba dari panitia.

Setiap pemain sudah siap dengan karungnya masing-masing. Apabila ada tanda bahwa permainan akan dimulai, maka pemain yang akan diadu harus segera siap di tempat “ Start ”. Begitu tanda mulai diberikan, setiap pemain mulai berlari/melompat, dengan mengerahkan seluruh tenaganya agar dapat mengalahkan lawan mencapai garis finish yang sudah ditentukan.

Apabila pemain cukup banyak, maka permainan akan dilakukan bertahap. Pemenang pertama akan diadu lagi pada tahap berikutnya. Apabila kelompok yang akan diadu hanya dua kelompok saja, maka pemenang yang akan diadu pada ronde berikutnya mungkin terdiri dari pemenang satu dan dua.

Pemain yang paling dulu mencapai finish adalah orang yang dinyatakan sebagai pemenang pertama, dan selanjutnya urutan pemenang ditentukan atas dasar siapa yang dulu mencapai finish.

Biasanya hadiah-hadiah langsung dibagikan pada saat selesainya pertandingan. Namun kadangkala hadiah-hadiah akan dibagikan pada malam penutupan perayaan yang dilangsungkan.

Peranannya Masa Kini

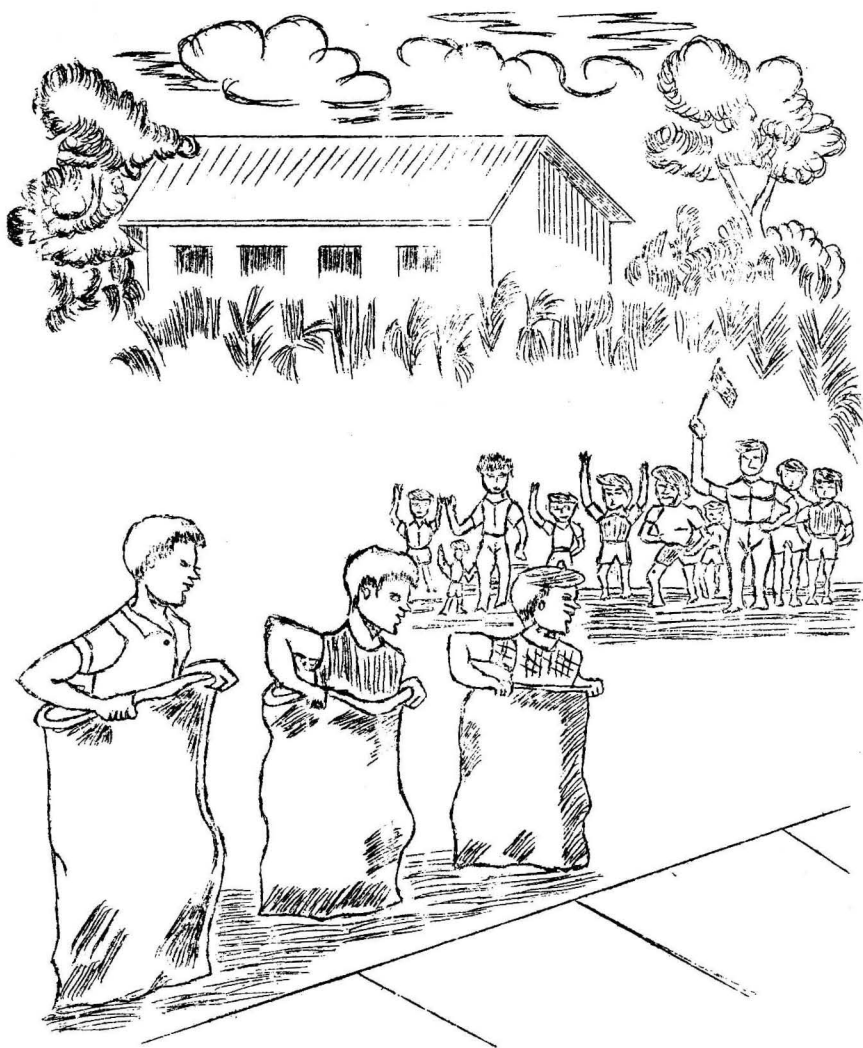
Lomba Karung sampai saat ini masih sering dilakukan. Dibandingkan permainan-permainan yang lain seperti tennis, bulutangkis, catur, volley dan sebagainya, permainan ini tentu kalah pasaran, karena permainan Lomba Karung hanya permainan lokal saja dan tidak dapat dibawa ketingkat yang lebih tinggi (nasional/internasional). Namun Perlombaan Karung ini, cukup mendapat tempat di hati masyarakat hingga saat ini. Hal ini dapat dibuktikan apabila Lomba Karung diadakan tentu akan banyak peminatnya, termasuk pemain ataupun penontonnya, lebih-lebih dikalangan anak-anak tanggung.

Selain bersifat kompetitif, permainan ini banyak mengundang gelak-tawa, karena memang lucu kelihatannya orang yang sedang melompat-lompat di dalam karung dan kadang kala sampai jatuh terguling-guling.

Tanggapan Masyarakat

Tanggapan Masyarakat pada permainan ini sangat baik sekali, terutama lingkungan masyarakat kampung, karena permainan ini tidak mengandung unsur-unsur negatif yang dapat merugikan pemain maupun penonton. Kemenangan dapat diraih atas dasar kemampuan masing-masing pemain. Hanya sayang sekali dewasa ini dalam acara-acara tertentu permainan ini sudah sering tidak masuk daftar. Panitia pertandingan lebih tertarik untuk menyetengahkan permainan-permainan yang dapat berkembang sampai tingkat nasional/internasional, seperti sepak bola, tennis, volley, catur, gaplek, sepak takraw dan sebagainya. Padahal peralatan permainan ini sangat sederhana sekali yaitu karung goni/karung apa saja yang mudah untuk didapat. Hadiah yang diberikanpun sebenarnya tidak banyak dan cukup sederhana, karena hanya berupa barang-barang yang murah harganya. Sungguh sangat disayangkan kalau salah satu khasanah permainan memberi ciri kedaerahan ini terlupakan.

--o0o--



START

23. Perlombaan Memanjat Pinang

Nama Permainan

Nama permainan ini adalah Perlombaan Memanjat Pinang. Yang dimaksud dengan memanjat pinang sebenarnya adalah memanjat pohon pinang. Mengapa dinamakan demikian, ini adalah karena permainan ini memang betul-betul memanjat pohon pinang. Hanya saja pohon pinang yang dipanjat ini mempunyai kelainan sedikit, yaitu tidak mempunyai akar dan tidak mempunyai daun lagi. Jadi yang dipanjat itu hanya tinggal batangnya saja.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Perlombaan Memanjat Pinang adalah ciri khas permainan yang timbul apabila ada keramaian tertentu, seperti Perayaan 17 Agustus, Maulud Nabi Muhammad SAW, atau hari besar lainnya. Pada masa-masa lampau sangat populer sekali di Kalimantan Barat. Tentu saja permainan ini selalu diadakan di kota-kota, karena kota adalah merupakan pusat keramaian dalam melaksanakan hari-hari bersejarah.

Perlombaan Memanjat Pinang adalah permainan yang bersifat rekreatif dan kompetitif, karena permainan ini betul-betul dapat menimbulkan kegembiraan dan kesenangan baik bagi pemain itu sendiri maupun bagi penonton. disamping si pemain perlu berjuang mati-matian untuk memenangkan pertandingan dan meraih hadiah-hadiah yang disediakan.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini diadakan untuk memberikan hiburan pada rakyat/masyarakat dalam rangka memeriahkan suasana perayaan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu boleh dikatakan, tidak ada orang-orang yang berasal dari golongan atas yang ikut bertanding. Biasanya permainan ini diikuti oleh orang-orang yang biasa bekerja kasar dan dapat memanjat pohon.

Latar Belakang Sejarah

Mengenai darimana asal permainan ini, tidak ada keterangan yang dapat menjelaskannya, yang penting adalah bahwa permainan ini sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda dan merupakan permainan yang selalu ditunggu-tunggu masyarakat karena hadiah-hadiah yang diberikan cukup menarik.

Hanya sayang sekali permainan ini sudah jarang diketemukan dewasa ini, bahkan banyak generasi muda tidak mengenalnya. Selain itu pohon pinangnya saja sudah jarang diketemukan, bahkan banyak anak-anak yang tidak pernah melihat bagaimana sebenarnya pohon pinang tersebut.

Di desa-desa masih banyak pohon pinang yang tumbuh, karena di desa umumnya masyarakat masih suka makan sirih dan untuk keperluan makan sirih, pinang masih tetap ditanam penduduk. Namun kadang kala dapat pula digunakan kayu lurus sebesar pohon pinang, apa bila tidak ada pohon pinang yang asli.

Peserta / Pemain-pemainnya

Seperti telah dikemukakan di atas bahwa pemain/peserta perlombaan Memanjat Pinang adalah orang-orang yang pandai memanjat pohon, yang pada umumnya adalah orang-orang yang biasa melakukan pekerjaan yang kasar, seperti tukang beca, buruh-buruh kasar lainnya. Namun pada prinsipnya permainan ini tidak terbatas pada tingkat sosial tertentu. Yang membatasi keikutsertaan seseorang dalam bermain adalah kemahirannya dalam memanjat. Permainan ini memang memerlukan tenaga yang besar, karena memanjat pohon pinang bukanlah pekerjaan yang mudah. Oleh karena itu peserta perlombaan ini biasanya orang lelaki yang sudah dewasa, walaupun kadang-kadang banyak pula para remaja, anak-anak tingkat sekolah dasar yang mengikuti pertandingan ini, hanya saja tingginya pohon pinang itu disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut.

Jumlah peserta sebenarnya tidak dibatasi, walaupun demikian sebaiknya peserta jangan terlalu banyak jumlahnya, peserta yang banyak akan dapat mengganggu ketertiban dalam bermain. Oleh karena itu tiap kelompok sebaiknya tidak lebih dari sepuluh orang.

Peralatan / Perlengkapan Permainan

Alat yang perlu dipersiapkan dalam permainan ini adalah :

- 1) Beberapa pohon pinang/kayu lurus sebesar pohon pinang yang cukup tinggi (lebih kurang enam atau tujuh meter).
Jumlah pohon pinang atau kayu ini tergantung pada kemampuan panitia pelaksana, karena akan menyangkut biaya yang cukup besar. Pohon pinang atau kayu ini dibersihkan dan dilicinkan dengan minyak/gemuk.

- 2) Bambu betung (bambu yang besar pohonnya) yang sudah dibelah, yang akan dibentuk sebagai sebuah bingkai seperti yang tertera pada gambar. Agar kuat bingkai tersebut akan disanggah dengan kayu bulat sebagai jari-jarinya. Panjang jari-jari lebih kurang 75 senti meter. Bingkai ini akan dipasang pada sebelah atas pohon pinang, cara meletakkannya dapat dilihat seperti gambar.
- 3) Sejumlah hadiah seperti sikat gigi, handuk, sapu tangan, minyak rambut, bahan baju dan sebagainya, tergantung kemampuan keuangan panitia. Hadiah-hadiah tersebut ada yang dibungkus dan ada pula yang tidak dibungkus, kemudian digantungkan pada bingkai bambu tadi (lihat gambar).
- 4) Sedikit minyak atau gemuk untuk melumasi pohon pinang agar menjadi licin.

Perlombaan atau pertandingan Memanjat Pinang ini harus dilaksanakan di tempat yang lapang dan luas, karena akan menyangkut jumlah orang yang banyak.



Tahap permulaan, semua peserta masih berada di bawah.—



Para peserta sudah berada di pertengahan batang pinang.—

Iringan Permainan

Untuk memeriahkan suasana biasanya Perlombaan Memanjat Pinang ini diiringi dengan musik yang memperdengarkan lagu yang khas atau lagu-lagu yang bersemangat. Musik ini biasa disebut dengan musik Tanjidor. Mengapa musik ini diberi nama demikian, tidaklah diperoleh keterangan yang lengkap. Tujuan iringan musik itu adalah untuk menambah semangat orang-orang yang sedang bertanding agar bergairah untuk terus berjuang mencapai finish, yaitu mengambil hadiah-hadiah yang tergantung di atas pohon.

Namun ada kalanya juga permainan ini hanya diiringi oleh tempik-sorak penontonnya saja.

Jalannya Permainan

— Persiapan Permainan

Untuk mengadakan suatu perayaan hari-hari besar atau hari-hari yang bersejarah, senantiasa didahului dengan pembentukan

panitia perayaan. Panitia perayaan inilah nantinya yang akan bertanggung-jawab atas segala kegiatan tersebut.

Panitia pertandingan adalah merupakan bagian dari kepanitian tersebut yang biasanya menduduki salah satu seksi, yaitu seksi pertandingan yang tentu saja dalam kerjanya tak dapat terlepas dari seksi-seksi yang lain.

Dalam melaksanakan Perlombaan Memanjat Pinang ini, tentu saja panitia harus memperhitungkan betul-betul pembiayaan yang akan dikeluarkan untuk keperluan ini.

Mula-mula panitia harus menentukan berapa jumlah pohon pinang yang akan didirikan dan berapa jumlah hadiah yang akan tergantung pada setiap pohon pinang tersebut. Apabila jumlah pohon pinangnya lima batang, maka kelompok yang akan bertanding juga harus ada lima kelompok. Apabila jumlah hadiah yang tergantung pada setiap pohon pinang ada sepuluh, maka sebaiknya anggota kelompok jangan lebih dari sepuluh orang, karena dikhawatirkan nanti ada peserta yang tidak kebagian hadiah.

Setelah diketahui berapa pohon pinang yang akan didirikan, maka carilah tempat yang cocok untuk melaksanakan pertandingan tersebut dengan jarak lebih kurang lima meter antara satu pohon dengan pohon lain. Menanam pohon tersebut harus sedemikian rupa, agar bila dipanjat tidak akan tumbang/miring. Sebelum ditanam jangan lupa memulasi pohon pinang tersebut dengan minyak atau gemuk, agar orang tidak mudah untuk memanjatnya.

Sebelum pertandingan dimulai, peserta yang akan bertanding segera mencatatkan diri pada panitia, agar kelompok pertandingan segera dapat diatur. Bila jumlah peserta ada 30 orang, sedang pohon yang tersedia lima pohon, maka setiap kelompok dapat terdiri dari enam orang.

Bila pertandingan ini akan dimeriahkan dengan musik atau bunyi-bunyian maka sebelumnya tempat musik tersebut harus ditentukan lebih dahulu, agar suasananya kedengaran merata dan dapat betul-betul membangkitkan semangat bertanding.

— Tehnis Pertandingan

Setiap peserta harus mendaftar dulu. Jumlah anggota kelompok tergantung pada jumlah pendaftar dan jumlah pohon yang didirikan.

Bila jumlah peserta 30 orang, dan pohon yang didirikan lima batang, maka jumlah kelompok adalah lima dengan anggota masing-masing kelompok adalah enam orang.

Tiap anggota kelompok yang sudah ditentukan tidak boleh pindah ke kelompok lain. Tiap kelompok sudah ditentukan pohon pinang mana yang harus dipanjatnya.

Apabila aba-aba pertandingan sudah diberikan, maka setiap kelompok satu persatu berusaha untuk memanjat pohon pinang tersebut, dan apabila mereka berhasil sampai ke atas mereka boleh mengambil/memilih hadiah yang tergantung disana.

Cara memanjat pohon bebas, sesuai dengan kebiasaan masing-masing. Apabila salah seorang anggota kelompok gagal sampai ke atas, maka akan digantikan oleh yang lain. Setiap orang boleh naik lebih dari satu kali dan setiap kali naik dia hanya diperkenankan mengambil sebuah hadiah. Selain itu pula setiap pemain tidak diperkenankan naik ke atas lingkaran atau berpegang pada jari-jari lingkaran pada waktu dia meraih hadiah. Setiap kelompok diharapkan dapat menghabiskan hadiah yang disediakan. Apabila ada hadiah yang masih tersisa itu adalah milik panitia. Hadiah yang dapat diraih oleh pemain, menjadi milik pribadinya. Dalam hal ini panitia harus waspada, jangan sampai permainan ini dimonopoli oleh satu orang.

Setiap anggota diatur agar mendapat giliran yang sama. Bagi peserta yang kalah dia tentu tak mendapat hadiah apa-apa, jadi dalam Pertandingan Memanjat Pinang ini, hadiah langsung diambil oleh pemain/peserta yang unggul, yaitu peserta yang dapat sampai ke tempat hadiah digantung.

— Jalannya Pertandingan

Apabila aba-aba permainan sudah diberikan, maka setiap peserta dari lima kelompok yang ada segera berusaha memanjat pohon pinang. Karena pohon tersebut cukup licin, tentu saja pekerjaan itu tidak mudah. Peserta yang merasa tidak sanggup untuk sampai ke puncak, akan segera digantikan oleh orang yang lain. Apabila orang yang kedua gagal, maka dia akan digantikan oleh orang yang ketiga dan seterusnya.

Setiap kelompok berusaha untuk segera menghabiskan hadiah-hadiah yang disediakan. Pertandingan akan dinyatakan selesai apabila semua hadiah sudah habis, atau pemain itu sendiri sudah tidak ada lagi yang sanggup untuk mengambil hadiah yang bergantung.

Peranan Masa Kini

Perlombaan memanjat pinang ini sudah jarang sekali diketemukan dewasa ini. Padahal pertandingan ini cukup mengandung unsur-unsur yang positif, yaitu dapat memberikan hiburan bagi rakyat golongan bawah, dan disamping itu pula mengadu keterampilan mereka dalam memanjat pohon. Permainan ini juga merupakan kegiatan olahraga yang mengandalkan kemampuan fisik dan keberanian si pemainnya. Apabila fisik seseorang tidak kuat dan dia tidak mempunyai keberanian untuk memanjat tentu saja dia tidak dapat mengikuti pertandingan ini.

Tanggapan Masyarakat

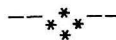
Masyarakat sangat menyayangkan sekali hilangnya permainan ini, yang dianggap cukup berkesan di hati masyarakat dan merupakan hiburan murah bagi rakyat kecil.

Soal panjat-memanjat sifatnya naluriah, karena semua orang sebenarnya punya kemampuan dasar untuk memanjat. Ini dapat kita lihat pada anak kecil berumur lebih kurang satu tahun, dia sudah berusaha untuk memanjat apa saja yang dapat dipanjatnya tanpa seorangpun yang mengajarnya. Oleh karena itu bila permainan ini dikembangkan terus, tentu akan mendapatkan tanggapan yang baik dari masyarakat.

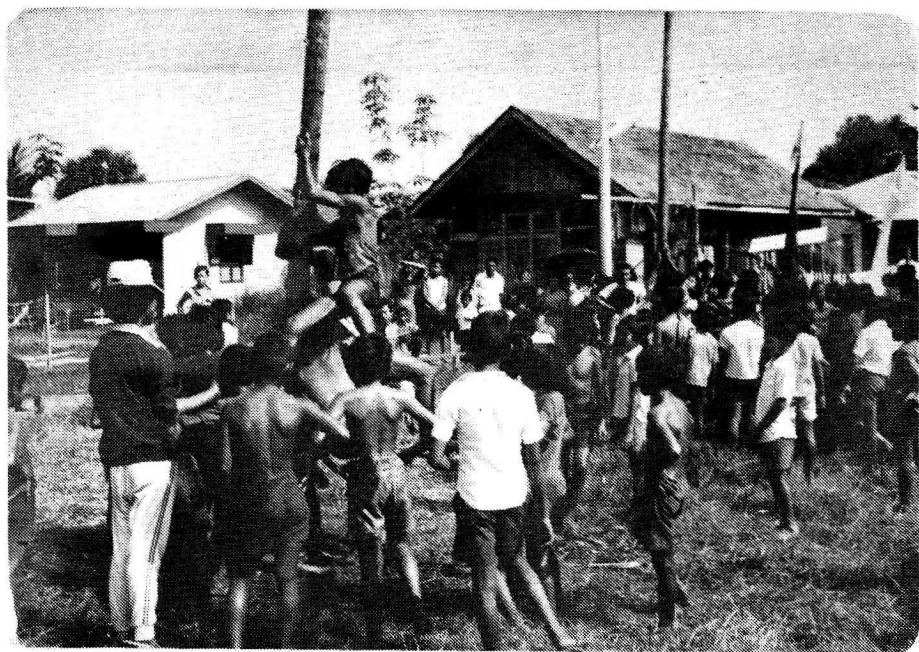
Yang menjadi persoalan adalah hadiah-hadiahnya, karena hadiah yang diperlukan cukup banyak biayanya. Namun jika dibandingkan biaya untuk pertandingan yang lain seperti sepeda rally, biaya untuk lomba Memanjat Pinang tidak seberapa. Tidak tersedianya pohon pinang dapat diganti dengan kayu yang lain.

Perlombaan Memanjat Pinang adalah ciri perayaan hari besar tempo dulu, yang bertujuan agar rakyat kecil juga ambil bagian dari suatu perayaan hari-hari besar.

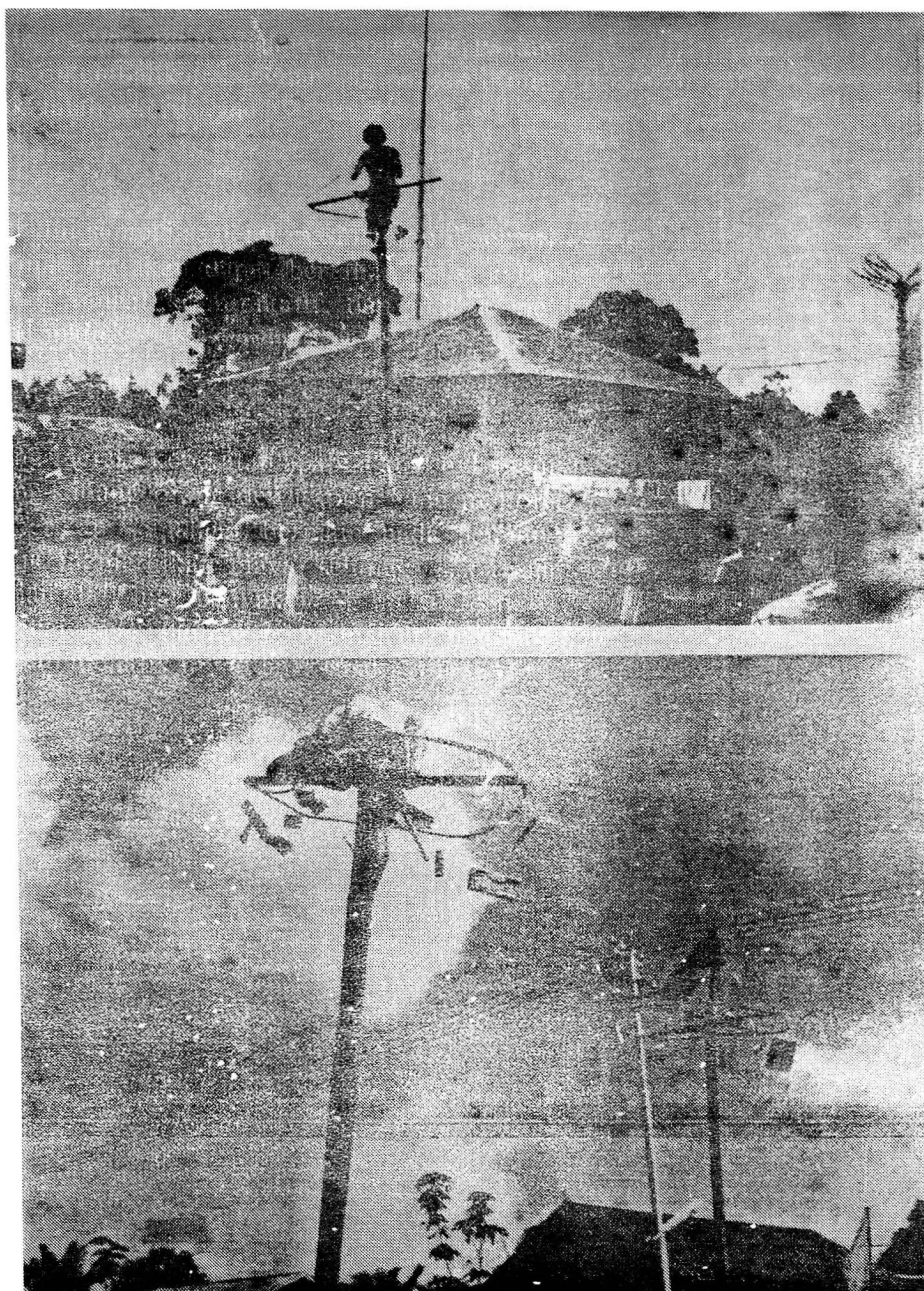
Dewasa ini pertandingan-pertandingan lebih ditekankan pada pencaturan olah raga yang bersifat Nasional atau Internasional seperti : bulutangkis, volley, catur, tennis dan sebagainya dan pertandingan Memanjat Pinang makin lama makin hilang.



Suasana perlombaan memanjat pinang.



Suasana perlombaan memanjat pinang.



24. Pong Alo Alo

Nama Permainan

Pong Alo Alo merupakan salah satu permainan yang berasal dari suku melayu di Daerah Kabupaten Sanggau.

Istilah lain perkataan Pong Alo Alo di dalam Bahasa Indonesia tidak dapat dicari. Hanya apabila kalau kita melihat pelaksanaan permainan, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa arti kata 'Pong' adalah sesuatu yang pecah akan berbunyi pong. Misalnya balon, ban sepeda dan lain sebagainya bila pecah akan mengeluarkan suara pong.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Kelihatannya permainan ini banyak mengandung unsur rekreatif saja. Biasanya dimainkan waktu senggang, misalnya pada sore hari dan akan menjelang tidur malam.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebenarnya permainan Pong Alo Alo pelaksanaannya tidaklah terikat pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada waktu upacara agama, adat dan upacara sosial lainnya.

Latar Belakang Sosial Budaya

Para pelaksana permainan ini sebenarnya dapat dilakukan oleh anak-anak dari golongan masyarakat mana saja. Malah antara golongan masyarakat yang satu dapat secara bersama-sama dengan anak dari golongan masyarakat yang lain.

Tidak ada syarat-syarat yang mengikat sehingga bila diabaikan syarat tersebut tidak akan berlangsungnya permainan ini. Hanya di antara pemain harus dapat dan hapal sajak di dalam permainan ini.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Sejak kapan mulai dikenalnya permainan ini oleh penduduk suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau tidak dapat diketahui dengan jelas.

Anak yang agak muda belajar dari anak yang lebih tua sehingga mereka dapat mengetahui tata-cara permainan ini dan dapat pula melaksanakannya. Dengan demikian proses belajar permainan ini hanyalah bersifat pengalaman saja dan turun temurun.

Iringan Permainan

Permainan ini disertai dengan sebuah lagu di mana lagu tersebut dibawakan oleh salah seorang anggota pemain.

Biasanya pembawa lagu adalah salah satu anggota pemain yang kalah dalam undian. Mengenai syair lagu tersebut adalah bebas, jadi tidak ada notasi tertentu.

Sajak dari nyanyian itu adalah :

Pong alo alo
Sagetek gang gang
Kadadak labu buntal
Katapul belah
Bilah seri kanan
Nehoda kidung.

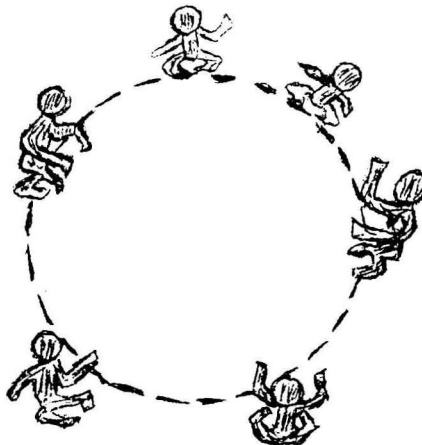
Peserta / Pemain-pemainnya

Adapun jumlah para pemainnya tidak ada ketentuan maksimal. Sedangkan batas minimal adalah dua orang. Hanya ada semacam ketentuan yang sifatnya tidak mengikat demi untuk memudahkan pengorganisasian permainan.

Dan agar jalannya permainan terasa asyik, maka biasanya batas maksimal adalah enam orang dan minimal tiga orang.

Oleh karena permainan ini berupa permainan yang dilakukan oleh anak-anak, maka pada umumnya usia mereka berkisar antara enam sampai dengan 12 tahun.

Antara anak pria dan wanita dapat secara bersama-sama bermain, asal saja ada persetujuan bersama diantara anggota kelompok.



Jalannya Permainan

Pada tahap permulaan sekali tentu saja para pemain mencari tempat yang baik dan bersih. Kemudian semua pemain duduk membentuk lingkaran secara berhadap-hadapan.

Setelah itu semua pemain menggenggam keduabelah tangannya dan kemudian disusun secara vertikal semua genggam tangan tadi. (lihat Gambar).

Mengenai cara menyusun genggam tangan tidak ada aturan. Jadi genggam siapa saja boleh di atas, boleh di bawah dan sebagainya. Hanya salah satu genggam pembawa lagu harus paling atas sekali, gunanya sebagai alat yang untuk digerakkan dalam mengikuti irama lagu.

Bila kepalan tangan sudah disusun maka mulailah pembawa lagu mulai menyanyikan lagu dengan diiringi pula gerakan tangan secara ke atas ke bawah, yang seolah-olah gerakan itu seperti menumbukkan alu.

Gerakan tangan harus disesuaikan dengan lagu. Setiap kali kata-kata dalam lagu yang diucapkan, maka setiap kali pulalah genggam tangan ditumbukkan atau dijatuhkan ke susunan genggam. Apabila lagu telah selesai maka genggam tangan yang paling bawah harus dibuka dan mengembang secara telungkup di lantai.

Kemudian pembawa lagu, melagukan lagi yang prosesnya seperti di atas dan bila habis lagu tadi maka genggam tadi maka genggam tangan yang paling bawah dilepas lagi.

Demikianlah proses ini dilakukan terus menerus hingga genggam tangan tadi pecah atau mengembang semuanya. Telapak tangan yang sudah mengembang tadi harus pula tersusun secara vertikal. Kemudian pembawa lagu dengan telunjuk jarinya dari tangan yang digerakkannya tadi tusukkan pada susunan telapak tangan dengan mengucapkan kata-kata : “tembus belum ?”.

Oleh yang lain dijawab : “belum”, apabila telunjuk jarinya belum sampai ke lantai dan akan dijawab : “sudah” apabila telunjuk jarinya sudah mencapai lantai. Pada saat inilah ada unsur sport, karena yang ‘menusuk’ berusaha sekuat-kuatnya agar jarinya cepat sampai ke bawah, sedangkan yang ditusuk berusaha menahan sekuat-kuatnya agar jari tadi tidak mencapai lantai. Biasa pula pada saat demikian diiringi dengan suara sehingga kedengarannya ramai. Suara yang ramai ini menunjukkan suatu rasa kegembiraan.

Permainan dapat dilanjutkan kembali kalau memang dikehendaki setelah jari yang menusuk dapat mencapai lantai. Mengenai pelaksanaannya sama saja seperti di atas.

Peranan Masa Kini

Permainan ini masih tetap ada dimainkan oleh anak-anak pada masa kini.

Ada beberapa hal yang menonjol dalam permainan ini yaitu disamping sifatnya rekreatif yaitu sebagai pengisi waktu senggang dan sport juga akan memupuk rasa keakraban diantara anak-anak yang berdekatan rumahnya.

Anak-anak yang bertetangga akan berkumpul bersama-sama pada suatu tempat atau rumah dari salah satu anggota pemain. Kadang-kadang tempat atau rumah untuk bermain ini secara bergiliran.

Tanggapan Masyarakat.

Dari masyarakat tidak ada reaksi yang negatif terhadap pelaksanaan permainan ini. Hanya kadang kala orang tua dari anak-anak yang ikut bermain akan melarang anaknya bermain apabila kebetulan pada waktu itu anak tersebut diperlukan untuk membantu orang tuanya. Dengan demikian semenjak dikenalnya permainan ini masyarakat menanggapi secara positif dan malah sampai saat ini permainan Pong Alo Alo masih kita dapati di masyarakat suku Melyu di Daerah Kabupaten Sanggau.

—oOo—



SUASANA PERMAINAN PONG ALO ALO.

LAMPIRAN I

SUSUNAN ANGGOTA TIM PENELITIAN PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN BARAT 1980/1981

Konsultan : Drs. Hendro Soerojo Soedagoeng
Drs. PF. Sujimin
Drs. Wariso RAM

Ketua : YC. Thambun Anyang, SH

Sekretaris : Drs. Aswar

Anggota : Dra. Mursinah Noor
Drs. Budiman
Ny. Irene A. Muslim, SH
Mahidin Mahsar, BA

LAMPIRAN II

DAFTAR NAMA—NAMA INFORMAN PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN BARAT

NO.	I N F O R M A N	NAMA PERMAINAN
1	N a m a : Abdul Karim Abdullah Tempat/tgl lahir : Sintang, 1911 Pekerjaan : Dagang A g a m a : I s l a m Pendidikan : H I S Bahasa yang dikuasai : — Daerah (Melayu) — Indonesia A l a m a t : Kapuas Kiri Hulu, Sintang.	J i r a k Tapuk Anak Luncur-luncuran Satu-satu Dalam Air
2. a.	N a m a : B a s r i . I L Tempat/tgl lahir : Sintang, 16—6—1936 Pekerjaan : G u r u A g a m a : I s l a m Pendidikan : S P G Bahasa yang dikuasai : — Daerah (Melayu) — Indonesia A l a m a t : Jl. Muhammad Sood No. 16, Sintang	C a k A s i n Sang Kerepet
b.	N a m a : Marzuki Achmad Tempat/tgl lahir : Sintang, 1938 Pekerjaan : G u r u	

A g a m a : I s l a m
 Pendidikan : P G A
 Bahasa yang dikuasai : -- Daerah (Melayu
 -- Indonesia
 A l a m a t : Kapuas Kiri Hulu
 Sintang

3. N a m a : Z a i n u d d i n P i n S u t
 Tempat/tgl lahir : Sintang, 12--8--1940 Jajak Sisir
 Pekerjaan : G u r u
 A g a m a : I s l a m
 Pendidikan : S P G
 Bahasa yang dikuasai : -- Daerah (Melayu)
 -- Indonesia
 A l a m a t : Kapuas Kiri Hilir
 Sintang

NO.	I N F O R M A N	NAMA PERMAINAN
-----	-----------------	----------------

4.	N a m a : Mathius Biong Tempat/tgl lahir : Kp. Malarajan -- Sang- gau, 1--4--1938 Pekerjaan : Guru Sekolah Dasar A g a m a : Katolik Pendidikan : S G B . th 1957 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Daya, Melayu, Banjar, Bahasa Inggris. A l a m a t : Dep. P dan K Kabupaten Sanggau	G a l a h Tapuk Tanggui
----	---	----------------------------

5. N a m a : Abang Supriadi Sang Kelebu
 Tempat/tgl lahir : Sanggau, 7-12-1945 B u l a n
 Pekerjaan : G u r u S.D. Pong Alo Alo
 A g a m a : I s l a m
 Pendidikan : S P G
 Bahasa yang
 dikuasai : — Indonesia
 — Daerah Sanggau
 A l a m a t : SDN No. 8, Sanggau
6. N a m a : C.B. Dabik B o s u k a n
 Tempat/tgl lahir : Kp. Nyandang - Sang- J o d i B u i
 gau, 20-8-1926
 Pekerjaan : Kantor P dan K
 Sanggau
 A g a m a : Katolik
 Pendidikan : S G B
 Bahasa yang
 dikuasai : — Sambas, Sanggau,
 Pangkodam Ribun
 — Indonesia
 — Bhs. Belanda
 A l a m a t : Kp. Beringin RT X
 No. 48 Sanggau
7. N a m a : Muhammad Yasin Sinangkapan
 Tempat/tgl lahir : Mendelok, $\pm$ 80 tahun. Tiang
 Pekerjaan : T a n i M a i n R a j a
 A g a m a : I s l a m
 Pendidikan : Tidak Sekolah
 S u k u : M e l a y u
 Bahasa yang
 dikuasai : M e l a y u

A l a m a t : Mendolok, Kecamatan
Sei. Kunyit Kab. Pon-
tianak.

NO.	I N F O R M A N	NAMA PERMAINAN
8.	N a m a : P a n n o h Tempat/tgl lahir : Mendolok, <u>±</u> 65 tahun Pekerjaan : T a n i Pendidikan : Tidak Sekolah S u k u : M e l a y u Bahasa yang dikuasai : M e l a y u A l a m a t : Mendolok, Kecamatan Sei. Kunyit, Kabupaten Pontianak.	Buah Limak Lomba Karung Memanjat Pinang
9.	N a m a : Halimah H. Hasan Tempat/tgl lahir : Semudun, <u>±</u> 45 tahun. Pekerjaan : — A g a m a : I s l a m Pendidikan : — S u k u : M e l a y u Bahasa yang dikuasai : — Melayu — Indonesia A l a m a t : Semudun, Kabupaten Pontianak.	Telok Penyok L o g o k

10.	N a m a	: Abdussamad Samin	Sepak Belek
	Tempat/tgl lahir	: Sanggau, 42 tahun	B o k a h
	Pekerjaan	: Dep. P dan K , Sanggau,	
	A g a m a	: I s l a m	
	Pendidikan	: S G B	
	Bahasa yang dikuasai	: — Indonesia — Sanggau	
	A l a m a t	: Kantor Dep. P dan K Kabupaten Sanggau, S a n g g a u.	

LAMPIRAN III

DAFTAR NAMA PERMAINAN

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1. P i n S u t | 13. Sepak Belek |
| 2. Jajak Sisir | 14. Sang Kelebu |
| 3. J i r a k | 15. B u l a n |
| 4. Luncur - luncuran | 16. B o k a h |
| 5. Tapuk Anak | 17. Sinangkapan Tiang |
| 6. Satu-satu Dalam Air | 18. Main Raje |
| 7. Cak Asin | 19. L o g o k |
| 8. Sang Kerepet | 20. Telok Penyok |
| 9. B o s u k a n | 21. Buah Limak |
| 10. J o d i B u i | 22. Lomba Karung |
| 11. Main Galah | 23. Perlombaan Memanjat Pinang |
| 12. Tapuk Tanggui | 24. Pong Alo Alo |

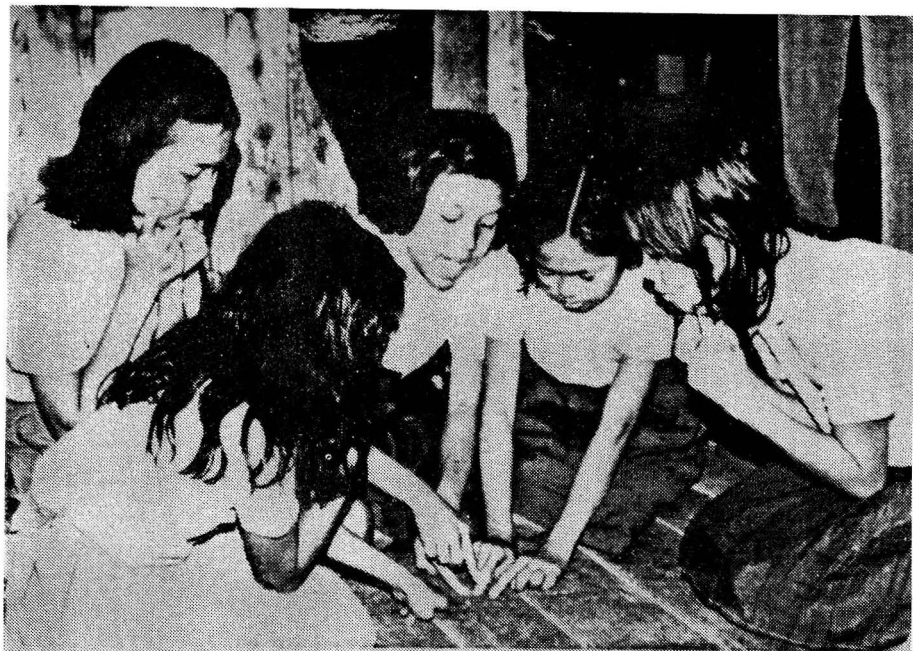


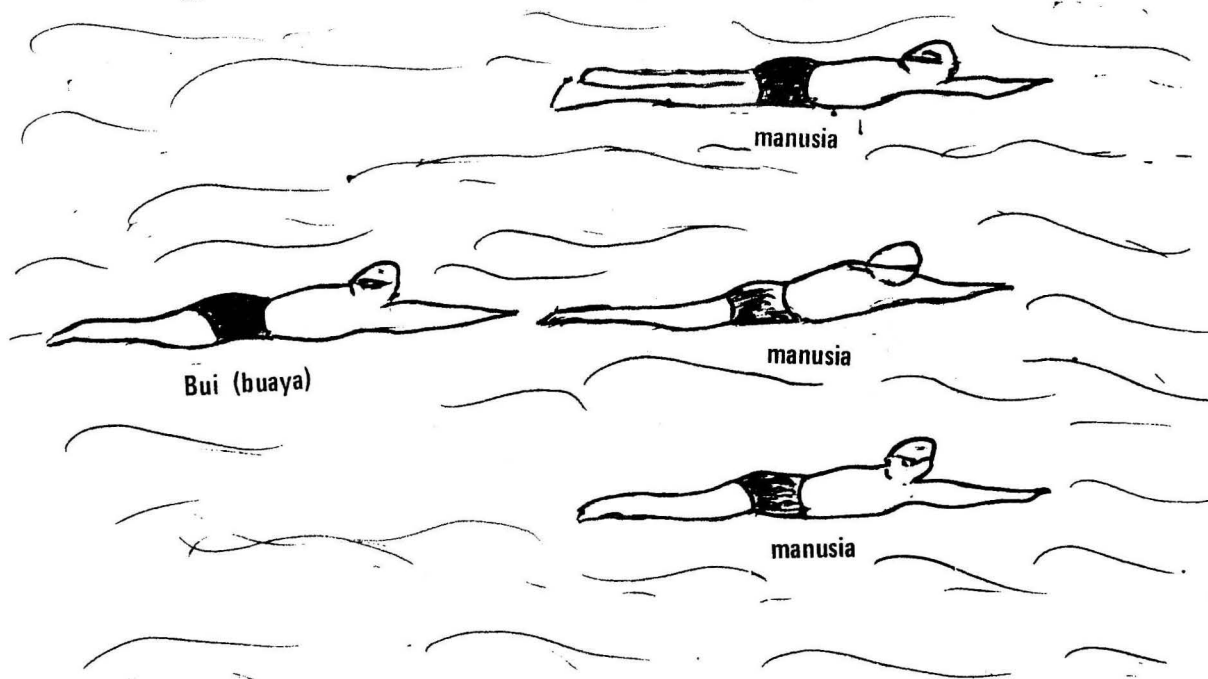
Suasana Jajak Sisir.



Suasana Main Sang Kerepet

Suasana Main Sang Kerepet.





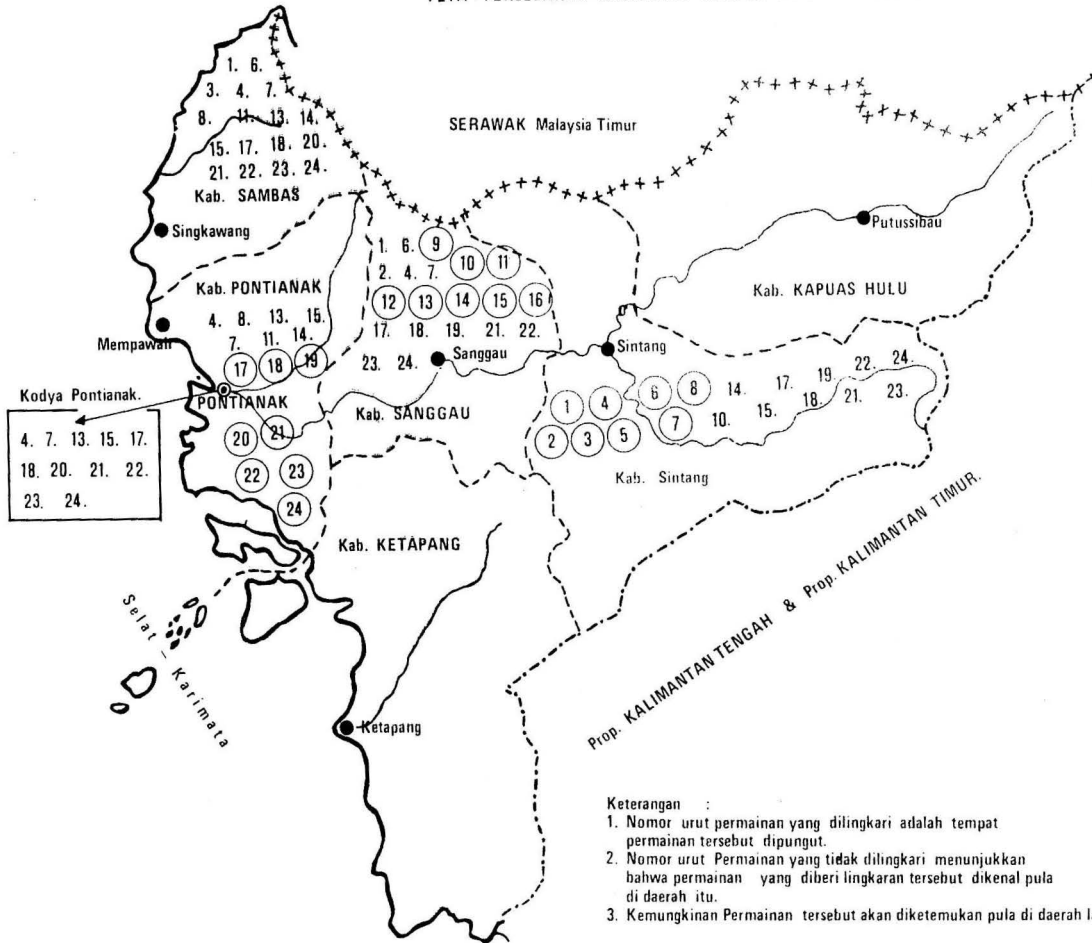
Suasana berenang dalam permainan Jodi Bui

PETA PERSEBARAN PERMAINAN RAKYAT KALIMANTAN BARAT

Skala 1 : 3000.000



- +++++ Batas Negara
- Batas Propinsi
- - - - - Batas Kabupaten
- ~~~~~ Sungai
- Ibukota Propinsi
- Ibukota Kabupaten
- Persebaran di Kodya Pontianak



PERMAINAN RAKYAT DAERAH KALIMANTAN BARAT

Perpustakaan
Jenderal Kebu

790.183

THA

p