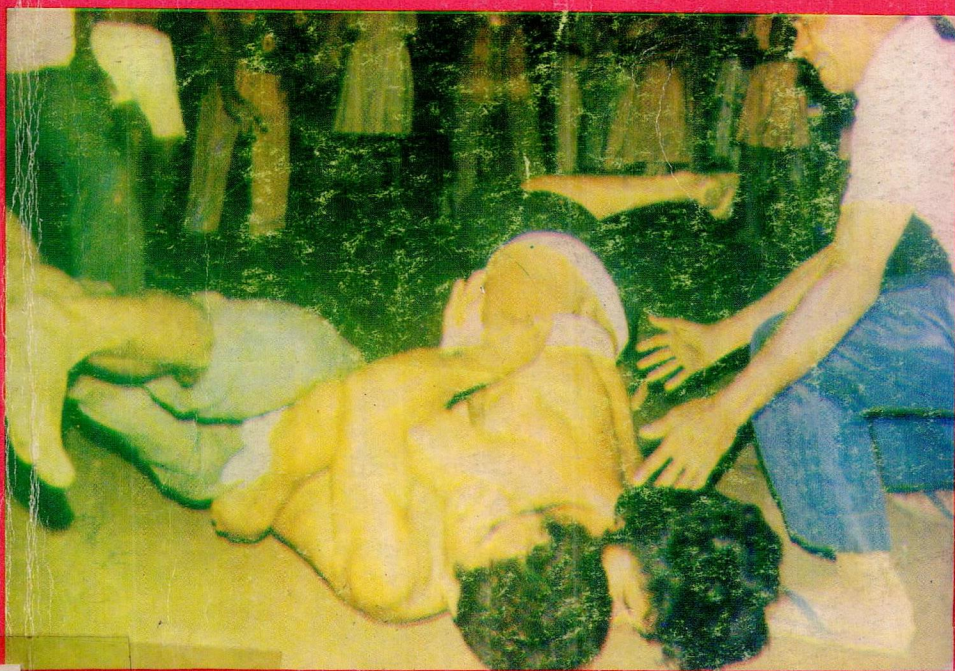




Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT DAERAH MALUKU



Direktorat
Kebudayaan

5987

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PERPUSTAKAAN SEKRETARIAT DITJENBUD	
NO.INDUK	1383
TGL.CATAT. 20 AUG 1993	

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT DAERAH MALUKU

Editor : Drs. Suradi Hp.

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI

KEBUDAYAAN DAERAH

1980 / 1981

P R A K A T A

Buku yang berjudul PERMAINAN RAKYAT DAERAH MALUKU adalah merupakan salah satu hasil kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Maluku tahun 1980 / 1981.

Sedang penerbitannya baru dapat dilaksanakan dengan anggaran tahun 1983 / 1984, setelah melalui proses penyuntingan yang dikerjakan oleh Tim Pusat.

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

Dengan selesainya buku ini dicetak, tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

Direktur Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Bapak Dr. S. Budi Santoso, Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah Maluku.

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

Tim Penulis Naskah yang terdiri dari :

M. A. Manuputty BA, M. Nanlohy BA, S. Lekatompessy, I. Latupeirissa, A. Ruhlessin dan Tim Penyempurna Naskah di Pusat yang terdiri dari :

Drs. H. Bambang Suwondo, Drs. Ahmad Yunus, Drs. Suradi Hp. Semoga dengan terbitnya buku ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Kebudayaan Nasional.

AMBON, Januari 1984

Pemimpin Proyek,

M. N A N L O H Y.

NIP. : 130123528.

PENGANTAR

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

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : M.A. Manuputty BA., M. Nanlohy BA. S. Lekatompessy, I. Latupeirissa, A. Ruhulessin dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. H. Bambang Suwondo, Drs. Ahmad Yunus, Drs. Suradi Hp.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.-

Jakarta, Januari 1984

Pemimpin Proyek

Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130117589.

D A F T A R I S I

	Halaman
PRAKATA PIMPRO IDKD MALUKU	i
KATA PENGANTAR PIMPRO IDKD PUSAT	ii
SAMBUTAN KAKANWIL DEPDIKBUD PROPINSI MALUKU	iii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. Tujuan Inventarisasi	2
2. M a s a l a h	3
3. Ruang lingkup, latar belakang geografis, dan sosial budaya	4
4. Pertanggungjawaban ilmiah prosedur pe- nelitian	9
BAB II. MATERI PERMAINAN RAKYAT MALUKU ..	11
1. Rbitin vatuk	11
2. M a k a h i	21
3. Rampuat kakaran	26
4. Madudutu lese	40
5. Rsai Duing.....	49
6. Cobo - cobol kokou	57
7. R a n a i t	64
8. Kola - kola	73
9. Sife saflyoi atau Manut selarmanat	79
10. K e p e	88
11. Sun lere radu bulan	95
12. T a d u l a d a	103
13. Galo - galo	110
14. T a n b e s i	118
15. P a k a p a k a	126
16. C i k o g u r u	131
17. R o s e t u t o p	137
18. Ancong - ancong	146
19. G i c i - g i c i	149
20. L e b a	159
LAMPIRAN	163
1. Daftar informan	163
2. Daftar Peta Propinsi Maluku	170
3. Daftar Peta kepulauan Tanimbar	171
4. Daftar Peta Maluku Utara	172
5. Daftar Peta Pulau Buru	173

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

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

Buku ini akan menambah perbendaharaan pengetahuan tentang permainan rakyat sekaligus dapat merupakan informasi yang sangat berguna bagi pembangunan generasi muda dan generasi mendatang.

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

Ayoh, mari kita maju terus.

Kepala Kantor Wilayah,

Drs. Piet M. SYAUTA

NIP. : 130058777

P E N D A H U L U A N

Dalam Rencana Pembangunan Lima Tahun Ketiga Bab 18 tentang Kebudayaan Nasional dan Kepercayaan terhadap Tuhan. Yang Maha Esa jelas telah dicanangkan bahwa Pengembangan Kebudayaan Nasional diartikan sebagai serangkaian usaha sadar untuk : memelihara, melestarikan, menghidupkan, memperkaya, menyebarluaskan, memanfaatkan dan meningkatkan mutu serta daya guna Kebudayaan Nasional dengan segala aspeknya.

Salah satu strategi dalam rangka pengembangan Kebudayaan tersebut adalah : mengelola, menggali dan memperbaiki hasil karya Kebudayaan Tradisional yang tersebar di seluruh tanah air. Di samping itu diadakan penelitian, pendokumentasian dan pemasyarakatan perbendaharaan Kebudayaan Nasional serta perlindungan Cagar Budaya.

Salah satu aspek Kebudayaan yang tak kalah pentingnya serta peranannya dalam kehidupan bangsa ialah " Permainan Rakyat ". Manusia dalam kehidupannya sehari-hari akan merasa bosan dengan keadaannya yang mungkin sangat monoton, atau selalu sibuk dengan kegiatan yang sangat rutine sehingga manusia memerlukan kegiatan lain yang dapat memecahkan rasa kelelahan hidup sehari-hari atau dapat memberikan kesegaran jasmaniah serta sikap mental.

Permainan Rakyat merupakan salah satu jawaban terhadap masalah ini.

Daerah Maluku yang terdiri dari 999 buah pulau memiliki beraneka ragam permainan rakyat yang sebagian masih hidup, sebagian masih hampir punah dan ada pula yang telah punah sama sekali perlu segera diselamatkan dengan jalan antara lain inventarisasi dan dokumentasi.

Wujud dari hasil penginventarisasian dan pendokumentasian tersebut adalah berupa penyajian naskah yang seyogianya dibaca oleh generasi sekarang maupun yang akan datang untuk kemudian bisa disebarluaskan dan dihidupkan atau dikembangkan lagi.

Dalam proses sejak pelaksanaan inventarisasi, pengolahannya sampai kepada penulisan naskah maka hasil yang dicapai pada hakekatnya belum secara tuntas memenuhi syarat yang telah ditetapkan dalam Term of Reference oleh karena beberapa hal yaitu :

- a. data-data yang dapat dikumpulkan adalah terbatas kepada daerah-daerah yang sempat dijangkau oleh jumlah pembiayaan yang tersedia mengingat daerah Maluku terdiri dari

daerah kepulauan yang memerlukan biaya perjalanan yang cukup tinggi.

- b. Naskah yang dibuat kali ini adalah hasil inventarisasi di Kecamatan Jailolo, Sahu dan sekitarnya untuk daerah kulturil Maluku Utara, Tanimbar Selatan, Tanimbar Utara dan sekitarnya untuk daerah kulturil Maluku Tenggara dan Buru Selatan untuk daerah kulturil Maluku Tengah.

Pada hakekatnya sikap masyarakat terutama para informan adalah sangat terbuka karena permainan rakyat di Maluku pada umumnya tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur religio magis atau kepercayaan tertentu malahan pada beberapa tempat mendapat sambutan hangat misalnya di Maluku Utara karena sesuatu permainan yang sudah lama hilang dihidupkan lagi dengan cara peragaan oleh para orang tua yang masih mengetahuinya.

Hal ini merupakan stimulan dikalangan generasi muda yang sangat tertarik kepada permainan para leluhurnya untuk mempelajari serta mengembangkannya.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa pelaksanaan Inventarisasi Permainan Rakyat perlu dilanjutkan karena pelaksanaannya bukan saja untuk mendapat data-data tetapi yang sejalan dengan itu adalah merangsang masyarakat terutama generasi muda setelah menyaksikan peragaan permainan tersebut mempunyai apresiasi dan sekaligus berhasrat untuk menghidupkannya.

Pada pihak lain perlu dikemukakan bahwa daerah-daerah yang pernah dicover adalah sangat terbatas sehingga masih banyak daerah yang perlu diinventarisir lagi.

1. Tujuan Inventarisasi

a. Tujuan Umum.

Menginventarisasikan dan mendokumentasikan serta mempublikasikan permainan rakyat daerah Maluku sebagai salah satu unsur Kebudayaan daerah dalam memperkaya dan memberi corak kepada Kebudayaan Nasional.

b. Tujuan Khusus.

Mengumpulkan dan menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Maluku dan dijadikan dokumentasi Kebudayaan daerah sehingga terhindar dari kepunahannya untuk kemudian menghidupkannya atau mengembangkannya kembali.

2. Masalah

Masalah pokok yang dihadapi dalam merencanakan dan melaksanakan inventarisasi dan dokumentasi ini ialah jenis-jenis permainan rakyat yang tersebar luas di desa-desa belum dapat dijangkau keseluruhannya sesuai dengan penyediaan waktu dan dana yang ada.

Hal ini adalah akibat dari keadaan geografis Maluku yang dari daerah kepulauan, dan faktor komunikasi yang kurang begitu lancar. Hampir setiap desa memiliki permainan rakyat dengan bentuk dan variasinya yang berbeda-beda, sehingga dengan penentuan wilayah sample untuk kegiatan ini pasti hasilnya belum dapat menjangkau sasaran yang diinginkan.

Masalah berikut yang ditemui di dalam pelaksanaan kegiatan ini ialah sebahagian besar jenis permainan rakyat yang ada di desa-desa sudah hampir punah atau dapat dikatakan sudah punah sama sekali. Selain itu kurangnya sumber-sumber tertulis sebagai bahan perbandingan untuk menyajikan tulisan ini secara baik. Beberapa sumber yang sempat ditemui, sekedar menyinggung secara dangkal permainan rakyat daerah Maluku baik pada masa kini maupun pada masa lampau.

Bahwa pengaruh Kebudayaan asing sebagai akibat adanya komunikasi internasional di daerah ini baik sebelum maupun pada masa penjajahan yang mempunyai kurun waktu begitu panjang, memaksakan kita untuk lebih teliti lagi dalam menganalisa data-data yang ada, karena kemungkinan besar adalah hasil asimilasi dengan Kebudayaan asing. Bentuk-bentuk permainan rakyat daerah yang sebahagian besar telah disederhanakan kegiatannya sesuai situasi dan kondisi sekarang merupakan masalah lain yang perlu pula diperhatikan.

Di pihak lain jenis-jenis permainan rakyat daerah yang telah membentuk suatu persekutuan baru di kalangan masyarakat dihadapkan dengan politik *divide et empera* dari penjajah. Kita wajib mengungkapkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan-permainan rakyat itu dalam rangka membina kesatuan bangsa. Masalah yang timbul dari problem ini ialah bagaimana permainan rakyat ini dapat disajikan kepada masyarakat sehingga dapat merangsang dan dihayati oleh generasi muda.

Penginventarisasian dan pendokumentasian jenis-jenis permainan rakyat yang tersebar luas di berbagai daerah di Maluku kiranya belum dapat ditangani dengan sebaik-baik-

nya, apalagi pendalaman tentang nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Pada hal permainan rakyat yang beraneka ragam dan berkembang di kalangan masyarakat Maluku tidak kecil artinya dalam kegiatan sosialisasi, terutama dalam menanamkan sikap dan ketrampilan yang tidak mungkin diperoleh di bangku sekolah maupun pendidikan formal lainnya.

Inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat itu tidak hanya penting artinya dalam usaha membina sarana sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat di daerah, melainkan juga penting artinya dalam rangka pembinaan dan pengembangan Kebudayaan Nasional secara keseluruhan.

Dengan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan permasalahan yang ada antara lain :

- 2.1. Belum sempat terjangkaunya keseluruhan sumber-sumber data.
 - 2.2. Kurangnya sumber-sumber tertulis.
 - 2.3. Adanya asimilasi Kebudayaan.
 - 2.4. Belum dihayatinya nilai-nilai luhur yang ada dibalik jenis-jenis permainan rakyat.
3. Ruang lingkup, latar belakang geografis, dan sosial budaya Propinsi Maluku pada umumnya

3.1. *Ruang lingkup*

Dalam melaksanakan inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat di daerah Maluku maka ruang lingkup inventarisasi ditekankan pada tiga areal culturil yaitu Maluku Utara, Maluku Tengah, dan Maluku Tenggara. Meskipun dalam pembagian daerah secara administrasi pemerintahan terdapat lima Kabupaten yaitu Kabupaten Maluku Utara, Kabupaten Halmahera Tengah, Kabupaten Maluku Tengah, Kabupaten Kotamadya Ambon dan Kabupaten Maluku Tenggara, tetapi secara culturil maka daerah Maluku Utara dan daerah Halmahera Tengah hampir bersamaan, demikian pula halnya dengan daerah Maluku Tengah dan Kotamadya Ambon.

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

a. Maluku Utara yang meliputi :

- Kecamatan Jailolo dan sekitarnya.
- Kecamatan Sahu dan sekitarnya.

b. Maluku Tengah meliputi :

- Kecamatan Buru Selatan dan sekitarnya.

c. Maluku Tenggara meliputi :

- Kecamatan Tanimbar Selatan dan sekitarnya.
- Kecamatan Tanimbar Utara dan sekitarnya.

3.2. Latar belakang geografis dan sosial budaya Propinsi Maluku pada umumnya.

Propinsi Maluku dibagi dalam 5 daerah tingkat II, yaitu:

- a. Kabupaten Maluku Utara berpusat di Ternate,
- b. Kabupaten Maluku Tengah berpusat di Masohi,
- c. Kabupaten Maluku Tenggara berpusat di Tual,
- d. Daerah tingkat II administratif Halmahera Tengah berpusat di Tidore,
- e. Kota Madya Ambon berpusat di Ambon.

Propinsi Maluku, terdiri dari serangkaian pulau-pulau, besar-kecil, berjumlah 1027 buah, dikelilingi oleh 85% lautan yang luas dan berombak *).

Luas daratannya adalah 85.728 Km². Kepulauan Maluku terletak antara 3°LU, dan 8°LS, dan antara 125° dan 135° BT.

Dibagian Utara Maluku berbatasan dengan Samudera Pasifik bagian Barat, sedangkan di bagian Selatan berbatasan dengan pulau Timor dan Laut Arafura. Di bagian Barat perbatasan dengan pulau Sulawesi sedangkan di bagian Timur dengan pulau Irian. Pulau yang terletak paling barat adalah pulau Taliabu di kepulauan Sula dan yang paling Timur adalah kepulauan Aru, sedangkan pulau yang paling Utara adalah pulau Morotai dan pulau yang paling Selatan adalah pulau Moa.

Propinsi Maluku yang merupakan daerah kepulauan ini, sebagian terbesar adalah pulau-pulau karang dengan taman-taman laut yang indah penuh dengan ikan-ikan yang berwarna-warni. Lokasinya terletak antara dua lingkaran vulkanis yang besar, yaitu sirkum Pasifik dan sirkum Mediterane. Diantara pulau-pulau ini terdapat gugusan pulau-pulau gunung berapi yang mulai dari Morotai, Halmahera Utara terus ke Maluku bagian selatan lalu membelok ke Barat melalui pulau-pulau Wetar, Alor, Flores di Nusatenggara Timur.

Pulau-pulau gunung berapi ini timbul dipermukaan laut sebagai kukusan-kukusan dengan puncak-puncaknya yang mengeluarkan asap seperti tampak pada pulau-pulau Hiri, Ternate, Tidore, Makian, Moti, Mere, Bacan, Obi, Gu-

*) **Maluku dalam Angka 1980**, Kantor Statistik Propinsi Maluku, halaman ii.

nung api di Banda, pulau Manuk, Serua, Nila, Teon, Damar lalu terus membelok ke Barat. Antara pulau Obi di Maluku Utara dan pulau Manuk di Maluku Tengah, gunung-gunung berapi itu tenggelam dibawah permukaan air. Gunung-gunung berapi dibawah laut inilah yang menimbulkan banyak gempa-gempa bumi.

Pulau-pulau yang agak besar di kepulauan Maluku antara lain pulau Halmahera, Bacan, Obi dan Sula di Maluku Utara ; pulau Seram dan Buru di Maluku Tengah, di Maluku Selatan dan Tenggara ialah pulau Wetar, Jamdena dan kepulauan Aru.

Kepulauan Maluku yang sebagian terbesar terdiri dari pulau-pulau karang itu penuh dengan bukit-bukit dan gunung-gunung yang sambung menyambung dan dipisah-pisahkan oleh sungai-sungai yang kebanyakan kehabisan airnya dimusim kemarau, kecuali di beberapa pulau yang agak besar tersebut diatas. Dengan demikian di kepulauan Maluku tidak terdapat dataran-dataran tinggi atau rendah yang cukup luas untuk pertanian secara besar-besaran.

Maluku mengenal dua musim yaitu musim kemarau dan musim hujan. Keduanya berbeda-beda pula bagi daerah-daerah di Maluku. Maluku Utara mengalami musim yang berbeda sekali dari Maluku Tengah dan Tenggara. Daerah Maluku Utara yang dibagi dua oleh Katulistiwa dan berbatasan pula dengan Samudera Pasifik Barat, mempunyai iklim tropis yang sangat dipengaruhi oleh angin-angin Pasaat Timur Laut. Dengan demikian daerah ini mengalami musim-musim yang sebaliknya dengan musim-musim di Maluku Tengah - Tenggara. Bagi Maluku Tengah dan Tenggara, musim panas adalah pada bulan-bulan Oktober, Nopember, dan Desember sedangkan musim hujan adalah pada bulan-bulan Mei, Juni dan Juli. Pada waktu ini angin Timur meniup sangat kencang. Sebaliknya pada musim panas bertiup angin Barat.

Satu hal yang menyenangkan ialah bahwa ada suatu waktu yang hampir seluruh lautan di Maluku ini tenang dimana semua kepulauan dapat dikunjungi dengan mudah tanpa diganggu oleh angin-angin kencang atau hujan lebat ialah pada bulan Nopember tiap-tiap tahun. Dalam bulan inilah iklim di Maluku sangat baik untuk berpariwisata dan menikmati taman-taman laut.

Curah hujan tahunan rata-rata di Maluku adalah merupakan salah satu yang tertinggi di Indonesia dan dalam musim kemarau hujan menunjukkan lebih besar dari pada

di Jawa. *)

3.1.2. *Kehidupan Sosial Budaya :*

Penduduk asli dari kepulauan Maluku beragama Islam dan Kristen dan bertempat tinggal di tepi-tepi pantai, sedangkan di pedalaman masih terdapat suku-suku yang masih animis. Selain penduduk asli tersebut, kepulauan Maluku untuk sebagian besar didiami juga oleh suku-suku pendatang. Mereka berasal dari Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, pulau Jawa, Sumatera, Irian Jaya, Kalimantan, dan lain-lain daerah. Suku-suku pendatang ini bekerja sebagai buruh, pedagang, pelaut dan petani kecil. Penduduk asli hidup dalam kehidupan alam yang masih tradisional.

Makanan pokok dari penduduk adalah sagu dan ikan yang diberikan dengan mudah oleh alam, terutama untuk rakyat yang hidup didesa-desa, sedangkan di kota-kota penduduk sudah memilih beras sebagai makanan pokok. Sebagian besar beras masih didatangkan dari luar daerah.

Mata pencaharian penduduk yang utama adalah pertanian sederhana dan mengumpulkan hasil-hasil hutan dan laut. Pada dataran-dataran yang sempit, penduduk setempat menanam kelapa dan berkebun untuk kehidupan sehari-hari, sedangkan di bukit-bukit dan gunung-gunung pada umumnya masih berupa rimba raya. Pada pulau-pulau yang besar terdapat hutan-hutan lebat yang penuh dengan bermacam-macam kayu-kayuan yang sangat berharga bagi pembangunan. Baru sebagian kecil hutan-hutan tersebut yang dieksploitasi oleh perusahaan-perusahaan kayu untuk diekspor. Lain-lain hasil ialah rotan, damar dan kulit bakau. Tanaman-tanaman yang diusahakan penduduk untuk diekspor ialah kelapa untuk kopra pala dan cengkih. Mengenai tanaman-tanaman bahan makanan yang ditanami penduduk ialah sagu, padi ladang, jagung, pisang, casava, ubi jalar, tales, kacang-kacangan, berbagai jenis labu, sayur mayur dan pohon buah-buahan antara lain :

Sukun, nangka, cempedak, durian, langsung, manggis, salak, rambutan berbagai jenis mangga, papaya, berbagai jenis jeruk, Kopi dan tebu sebagai tanaman sambilan, sedangkan untuk keperluan gula, alkohol, cuka dan tali ijuk ditanami pohon enau. Tanaman-tanaman yang berguna untuk

*) *Maluku dalam Angka 1980*, Kantor Statistik Propinsi Maluku hal. 10 - 16.

perdagangan luar negeri ialah kelapa, pala, cengkeh. *)

Selain tanaman-tanaman yang bermanfaat bagi penduduk tersebut hutan-hutan dikepulauan Maluku dihuni pula oleh berbagai-bagai jenis burung yang dapat diajar berbicara seperti nuri dan kakatua yang mempunyai bulu berwarna-warni yang sangat menarik. Yang paling terkenal dari burung-burung tersebut adalah burung Cendrawasih yang hanya ditemui di Kepulauan Aru. Selain burung-burung, hutan-hutan itu dihuni pula oleh binatang - binatang buaran seperti babi, rusa, lembu dan kanguru.

Lautan di kepulauan Maluku penuh juga dengan bermacam-macam ikan yang cukup baik untuk diolah menjadi bahan-bahan ekspor. Selain itu terdapat teripang, siput, lola, mutiara dan lain-lain jenis siput yang baik untuk kehidupan penduduk. Juga terdapat rumput-rumput laut yang dapat diolah menjadi bahan makanan seperti pembuatan agar-agar. Hewan-hewan laut yang besar dijumpai pula seperti ikan hiu berbagai jenis dan ikan paus.

Selain hasil-hasil hutan dan laut tersebut diatas, terdapat juga **bahan-bahan tambang** yang sebagian besar belum diolah seperti asbes, mangan dan minyak tanah.

Agama dan kepercayaan penduduk sudah dikenal sejak zaman lampau. Kira-kira tahun 1500 agama Islam masuk melalui pedagang-pedagang Jawa, Hitu, Ternate dan Banda. Alim-ulama mengikuti jalan dagang rempah-rempah dan menyiarkan agama yang baru itu kesegala pelosok. Sebagian rakyat Maluku kemudian memeluk agama Islam. Dengan masuknya orang-orang Portugis pada permulaan abad ke-16 ke Maluku, maka turut juga paderi-paderi Roma Katolik yang mulai menyiarkan agama Kristen Katolik. Ketika Belanda berhasil mengusir orang Portugis dari Maluku pada permulaan abad ke-17, maka pendeta-pendeta Belanda menyiarkan pula agama Kristen Protestan. Ketiga agama resmi ini kemudian berkembang dan mempunyai pemeluk-pemeluk yang terbanyak. Di daerah-daerah pedalaman yang terpencil masih hidup suku-suku terasing yang kebanyakan mempunyai kepercayaan asli yang dikenal sebagai agama primitif dengan inti pemujaan terhadap animisme dan dinamisme.

Dengan kedatangan orang-orang Eropah, mulailah dibuka **Sekolah-sekolah**. Pada permulaan sekolah-sekolah itu adalah sekolah-sekolah agama. Kemudian dibuka sekolah-

*) **Geografi Budaya Daerah Maluku**, Proyek IDKD Dep.P. dan K. Tahun 1978, hal. 64 - 76.

sekolah pemerintah. Tetapi baru di dalam abad ke - 20 pendidikan secara Barat mendapat perhatian. *)

4. *Pertanggung jawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi:*

Dalam pelaksanaan inventarisasi yang menghasilkan penulisan naskah inventarisasi, hakekatnya telah melalui tahap-tahap sebagai berikut :

a. *Persiapan :*

- Setelah mempelajari Term Of Reference Permainan Rakyat secara seksama maka langkah pertama yang telah diambil adalah pembuatan program kegiatan baik yang menyangkut materi kegiatan maupun jadwal kegiatan.
- Langkah berikutnya adalah penyusunan kwesioner dan data sheet.

b. *Survey untuk penentuan lokasi inventarisasi :*

Sebelum diadakan inventarisasi kelapangan dalam arti yang sebenarnya maka telah diadakan pendekatan-pendekatan dengan tokoh-tokoh masyarakat yang banyak mengetahui tentang Kebudayaan Daerah Maluku terutama tentang permainan rakyat dari tempat asal tokoh tersebut sehingga memberikan kemungkinan untuk dapat menetapkan lokasi inventarisasi. Dalam survey kepustakaan pada kenyataannya belum ada sumber-sumber tertulis tentang permainan rakyat tersebut sehingga hasil yang didapat semuanya adalah hasil wawancara dan pengisian kwesioner

c. *Pelaksanaan inventarisasi kelapangan :*

Sebagaimana telah dikemukakan diatas bahwa pelaksanaan inventarisasi adalah meliputi daerah-daerah yang berasal dari tiga areal kulturil yaitu : Maluku Utara, Maluku Tengah dan Maluku Tenggara sehingga pelaksanaan inventarisasi telah diadakan sesuai dengan yang telah digambarkan dalam ruang lingkup inventarisasi.

d. *Pengolahan Data dan penulisan Naskah :*

Setelah selesai inventarisasi maka telah diadakan pengolahan data dan kemudian penulisan naskah.

Isi buku ini hanya terdiri dari dua bab pokok, yaitu : Bab I Pendahuluan, menguraikan maksud/tujuan inventa-

*) *Sejarah Pendidikan di daerah Maluku*, Proyek ID KD Dep. P. dan K. Tahun 1980, halaman. 13 - 19.

risasi, masalah, ruang lingkup dan latar belakang geografis serta sosial budaya Maluku pada umumnya.

Bab II Mendiskripsikan 20 (dua puluh) permainan rakyat Maluku, sesuai dengan kemampuan yang ada. Dalam mendiskripsikan permainan ini, tiap permainan diuraikan secara analisis agar mudah dipahami. Segi-segi yang diuraikan adalah :

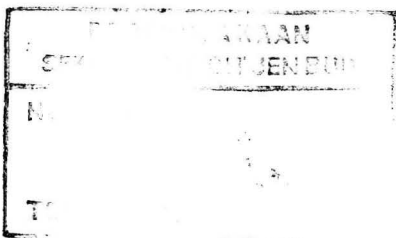
- a. Nama permainan
- b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain
- c. Latar belakang sejarah perkembangan permainan
- d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan
- e. Peserta/pelaku
- f. Peralatan/perlengkapan permainan
- g. Iringan permainan
- h. Jalannya permainan.

Kemudian tiap akhir uraian diberikan komentar pengumpul data dan tanggapan masyarakat.

Dalam komentar pengumpul data diuraikan peranan permainan yang bersangkutan di masa kini, terutama nilai positifnya.

Tanggapan masyarakat dimaksud untuk menampung beberapa pendapat masyarakat pendukungnya tentang permainan tersebut, apakah masih digemari oleh masyarakat atau sudah dilupakan. Jika masyarakat menilai positif bagaimana pendapat mereka tindak lanjut pengembangannya.

-----000-----



BAB II MATERI PERMAINAN RAKYAT MALUKU

1. Rbitin vatuk

a. *Nama Permainan.*

Kepulauan Tanimbar terdiri dari dua kecamatan yaitu kecamatan Tanimbar Selatan dan kecamatan Tanimbar Utara terdapat di daerah kabupaten Maluku Tenggara.

Permainan rakyat yang diinventarisasi ini terdapat di kepulauan Tanimbar secara umum, khususnya di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata terkenal dengan nama "**Rbitin Vatuk**" yang artinya sapu keluar.

Nama lain dari permainan ini adalah bahasa Indonesia disebut "**Menyapu Biji Buah**"

Secara etimologis istilah "**Rbitin Vatuk**" terdiri dari dua kata yaitu "**Rbitin**" artinya "**Sapu**" dan "**Vatuk**" yang berarti "**keluar**".

Baik masyarakat di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata namanya tetap sama saja yaitu Rbitin Vatuk atau Menyapu Biji Buah.

b. *Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.*

Permainan Rbitin Vatuk ini biasanya/lazimnya dimainkan oleh anak-anak pria di waktu sore sekitar jam 16.00 s/d 18.00, mereka berkumpul secara berkelompok memainkan permainan ini, dan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu, di samping itu juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis di dalam pelaksanaannya.

Permainan ini hanya dapat dimainkan pada musim Timur, hal ini disebabkan karena biji buah parang tersebut hanya dapat dipungut di daerah/desa-desa yang terletak di pesisir pantai pulau-pulau yang telah disebutkan di atas yang berlangsung dari bulan Juni s/d bulan Desember, jadi boleh dikatakan permainan "**Rbitin Vatuk**" disebut permainan musiman.

c. *Latar belakang sejarah perkembangan permainan.*

Latar belakang sejarah permainan ini dapat di analisa secara cronologis sudah dimulai sejak tahun 1850 pertengahan abad ke XVIII bertepatan dengan tahun kelahiran dari penduduk yang pertama sekali mendiami kepulauan Tanimbar ini, karena permainan ini sudah berkembang di kepulauan Tanimbar, daerah Maluku Tenggara

khusus di desa-desa pesisir pantai pulau-pulau yang telah disebutkan diatas.

d. *Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.*

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pria dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu misalnya kelompok Mela (bangsawan) dan kelompok Iria (budak/rakyat biasa) yang terdapat di Kepulauan Tanimbar khususnya di kecamatan Tanimbar Selatan.

Untuk menjelaskan tentang kedua istilah golongan di atas yakni "*Mela*" dan "*Iria*" maka kedua golongan tersebut di atas hanya berlaku khusus dalam adat istiadat perkawinan saja, jadi kedua golongan itu tidak boleh kawin, sedangkan dalam hal-hal lain misalnya permainan rakyat tidak terdapat perbedaan prinsipil dalam adat istiadat lagi hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern dewasa ini.

Permainan ini sangat disenangi oleh anak-anak pria di desa-desa sejak dari dahulu kala hingga sekarang ini, dengan tidak mendapat pengaruh dari luar daerah etnis yang pada prinsipnya tidak mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

e. *Peserta / pelaku.*

Yang diutamakan dalam naskah ini adalah permainan anak-anak Sekolah Dasar s/d Sekolah Lanjutan tingkat Pertama dan anak-anak sebaya yang berumur 10 s/d 18 tahun.

Sebabnya jarak antara tempat untuk memulai permainan dan tempat di mana biji-biji buah itu tertanam terlampau jauh sehingga tidak dapat dimainkan oleh anak-anak dibawah umur seperti yang telah disebutkan di atas.

Dalam permainan ini dapat disimpulkan beberapa hal yang membawa keuntungan positif, antara lain :

1. Memupuk adanya rasa komunikasi dua arah/timbal balik antara seorang teman dengan teman yang lain ;
2. Memupuk perasaan sosial yang tinggi dari para pemain;
3. Memupuk dan meningkatkan sportifitas dari para pemain ;
4. Menghargai kelebihan orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri ;
5. Melatih cara-cara berorganisasi.

Dalam permainan dimaksud, ketua regu sangat berperan dalam menentukan keberhasilan dari pada regu yang dipimpinnya.

Jenis permainan rakyat ini dimainkan oleh dua regu/keompok pemain yang anggotanya minimal 10 orang tiap regu dan maksimal 20 orang tiap regu yang terdiri dari regu pelempar dan regu penadah. Para pemain membuat satu barisan yang berdiri sejajar masing-masing pada titik pelempar dengan jarak ± 12 meter (titik B), titik pelempar jarak menengah ± 7 meter (titik C), dan titik pelempar jarak dekat ± 2 meter (titik D), ini hanya berlaku khusus bagi regu pelempar sedangkan bagi regu penadah mereka berada di luar lapangan permainan setelah mereka selesai mengatur biji-biji buah-buah pada titik A (Untuk lebih jelasnya dapat lihat pada gambar arena/denah permainan). Fungsi pemain dari tiap-tiap regu adalah sama sebagai pelempar. Dari para pemain itu harus ada salah satu yang ditunjuk yang berfungsi sebagai ketua regu.

6. *Peralatan / perlengkapan permainan.*

Permainan ini di dalam pelaksanaannya mempergunakan alat. Bagi seorang pemain harus mempunyai 3 biji buah dengan maksud bagi regu penadah harus menanam 3 biji buah untuk tiap orang, sedangkan bagi regu pelempar hanya berhak melempar dengan satu biji buah untuk tiap orang. Dari uraian tersebut di atas jelaslah bahwa biji buah parang dimaksud dianggap sebagai suatu alat yang paling urgen dari permainan ini.

Biji buah parang dalam bahasa Yamdena dan bahasa Selayu disebut "*Kaplili*" sedangkan dalam bahasa Fordata disebut "*Lei*". Kalau kita meneliti istilah-istilah di atas secara etimologis maka nampak jelaslah perbedaan namun mengandung pengertian yang sama dari ketiga bahasa yang telah disebutkan.

Perlu ditambahkan bahwa biji buah parang tersebut didapat dari sebuah pohon di hutan yang tumbuhnya merayap seperti seutas tali hutan dan di dalam tali tersebut terdapat buah yang berisikan 5 s/d 10 biji buah parang. Di samping biji buah untuk para pemain maka satu sapu lidi untuk ketua regu.

7. *Iringan permainan.*

Apabila pada babak pertama sudah selesai dan regu pelempar sudah berada pada garis finish : regu pelempar dinyatakan menang dalam babak pertama tersebut, kemudian sapu lidi tersebut dimanfaatkan oleh ketua

regu yang berfungsi sebagai diregen/pemimpin lagu untuk menyapu tempat biji buah tertanam yang sudah kosong dengan menyanyi secara bersama satu lagu dengan syairnya sebagai berikut :

3 — 3 3 — 3 3 — 3 2 — 1 / 2 . 2 . /
" bitin bitin kapa lili 0

3 — 3 3 — 3 3 — 3 2 — 1 / 2 . 2 . //
bitin bitin kapa lili a hoi "

Nyanyian ini diulangi tiga kali.

Terjemahan dari syair lagu di atas adalah sebagai berikut:

Sapu - sapu biji buah parang.

Didalam melagukan nyanyian ini tidak ada alat untuk mengiringi selain hanya sapu lidi tadi yang dipergunakan oleh ketua regu sambil menyapu tempat biji buah yang sudah kosong.

h. Jalannya permainan.

1. Persiapan Pelaksanaan :

- 1.1. Para pemain sudah harus berada disekitar medan permainan.
- 1.2. Sebelum permainan dimulai diadakan undian terlebih dahulu untuk memilih regu penadah dan regu pelempar.

Cara undiannya sebagai berikut :

Pada bagian sebelah biji buah dibasahi dengan air liur oleh wakil tiap regu kemudian dilemparkan ke atas, setelah biji buah tersebut jatuh ke tanah maka disaksikan oleh kedua pemain itu apakah biji buah itu tertelungkup ataupun biji buah terlentang. Jadi jelasnya bahwa kalau biji buah itu tertelungkup maka regu itu adalah regu penadah sedangkan biji buah yang terlentang menjadi regu pelempar.

- 1.3. Sebelum permainan dimulai maka perlu dijelaskan tentang arena-arena permainan sbb : luas medan seluruhnya 15 X 5 m persegi. Para pemain berhak melempar tiga kali dalam tiga babak sesuai denah sbb :

- 1.3.1. Lempar jarak jauh dalam bahasa daerah disebut Rteva Raroa (12 m).
- 1.3.2. Lempar jarak menengah disebut Rteva Raroa Kedan (7 m).
- 1.3.3. Lempar jarak dekat disebut Rteva Sar_sori (2 m).

2. *Aturan Permainan*

Permainan ini di dalam pelaksanaannya terdapat beberapa syarat/peraturan umum antara lain sbb :

- 2.1. Tiap regu memilih seorang ketua. Ketua biasanya dipilih dari anak-anak/pemuda yang kuat untuk me_ lempar atau dapat dikatakan juara main sebab ke_ tua inilah yang sangat menentukan dengan lempar_annya.
- 2.1. Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah 3 biji buah parang untuk seorang pemain sedangkan untuk ketua regu ditambah dengan sa_ tu ikat sapu lidi.
- 2.3. Pada regu yang mendapat giliran untuk melempar hanya berhak melempar dengan satu biji buah seorang pemain.
- 2.4. Pada regu penadah berhak menanam tiga biji buah untuk seorang pemain.
- 2.5. Kedua biji buah dipinggir sebelah menyebelah di_ tanam sedalam 1 cm sedangkan biji-biji buah yang lain diatur rapat-rapat di antara kedua biji buah yang ditanam.
- 2.6. Pemain yang gagal pada tahap pertama, berhak lagi melempar pada tahap kedua.
- 2.7. Pemain yang berhasil pada tahap pertama, berhak melempar pada tahap ketiga dan tidak perlu lagi melempar pada tahap kedua.
- 2.8. Pemain yang gagal pada tahap kedua, hilang hak_nya pada tahap ketiga.
- 2.9. Pemain yang berhasil pada tahap kedua berhak melempar pada tahap ketiga.
- 2.10. Semua pemain secara bergilir terus menerus me_ lempar ditutup dengan lemparan ketua regu.
- 2.11. Ketua regu berhak melempar pada tahap perta_ ma s/d ketiga, walaupun lemparannya gagal pada tahap pertama dan kedua.
- 2.12. Apabila lemparan ketua regu gagal pada tahap pertama, maka ketua regu dan para pemain yang gagal pada tahap pertama itu, melempar sekali lagi pada tahap kedua.

- 2.13. Apabila lemparan ketua regu berhasil pada tahap pertama, semua pemain yang lemparannya gagal dinyatakan berhasil dan dengan demikian mereka langsung melempar pada tahap ketiga dan melampaui tahap kedua.
- 2.14. Apabila lemparan ketua regu gagal pada tahap kedua, hanya ketua regu sendiri berhak melempar pada tahap ketiga sedangkan pemain yang gagal pada tahap kedua hilang haknya pada tahap ketiga.
- 2.15. Apabila lemparan ketua berhasil pada tahap kedua, maka para pemain yang gagal dalam lemparannya pada tahap kedua berhak melempar pada tahap ketiga. Dan dengan demikian semua pemain berhak melempar pada tahap ketiga.
- 2.16. Para pemain dalam lemparannya dilarang meluncurkan biji buah di atas tanah ke biji-biji buah teratur.

3. Tahap-tahap permainan :

Tahap Pertama.

Dibuat sesudah regu penadah selesai mengatur biji buahnya pada huruf A (lihat gambar).

Tahap I ini disebut lempar jarak jauh 12 meter.

Para pemain berdiri dalam satu barisan pada titik B dan mulai mengadakan lemparan secara bergiliran dan paling terakhir dengan lemparan oleh ketua regu.

Pemain yang dinyatakan berhasil yakni lemparan yang kena biji-biji teratur walaupun tidak berbunyi sekalipun, sedangkan pemain yang dinyatakan gagal apabila lemparannya tidak kena biji-biji dimaksud.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan berhasil bagi pemain dan ketua regu sebagai berikut :

1. Pelempar yang gagal diharuskan melempar lagi di tahap yang kedua.
2. Pelempar yang berhasil berhak melempar pada tahap ketiga dan tidak perlu lagi melempar pada tahap kedua.
3. Bila ketua regu gagal maka ketua regu ditambah dengan anggota/pemain yang gagal melempar lagi pada tahap kedua.
4. Apabila ketua regu berhasil, anggota/pemain yang gagalpun dianggap berhasil dan dengan demikian semua anggota/pemain berhak melewati tahap kedua dan langsung melempar di tahap ketiga.

Tahap Kedua.

Setelah selesai tahap pertama dilaksanakan maka regu penadah mulai mengatur dan menanam biji-biji buah parang seperti semula.

Tahap kedua ini disebut lempar jarak menengah 7 meter.

Para pemain berdiri dalam satu barisan pada titik C dan para pemain yang gagal secara bergiliran lagi mulai mengadakan lemparan dan diakhiri dengan lemparan ketua regu.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan berhasil bagi pemain dan ketua regu sebagai berikut :

1. Pelempar yang gagal tidak berhak lagi untuk melempar pada tahap ketiga.
2. Pelempar yang berhasil berhak melempar pada tahap ketiga.
3. Apabila ketua regu gagal maka hanya ketua dan pemain yang berhasil pada tahap pertama dan kedua berhak mengadakan lemparan pada tahap ketiga.
4. Apabila ketua regu berhasil maka pemain yang gagal berhak melempar pada tahap ketiga.

Perlu dijelaskan bahwa keberhasilan pada tahap pertama dan kedua yang penting adalah biji buah pelempar harus kena biji-biji tertanam walaupun tidak terguling dan tidak berbunyi.

Tahap Ketiga.

Sama halnya dengan tahap kedua maka regu penadah harus mengatur dan menanam biji-biji buah parang pada tempat yang sama seperti semula.

Tahap ketiga ini disebut lempar jarak dekat 2 meter.

Para pemain berdiri dalam satu barisan pada titik D dan para pemain mulai mengadakan lemparan lagi dan juga ditutup dengan lemparan ketua regu.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan berhasil bagi pemain dan ketua regu sebagai berikut :

1. Lemparan yang tidak kena biji buah dimaksud tidak berhak lagi untuk melempar.
2. Para pemain yang melempar walaupun kena sasaran tetapi tidak berguling/jatuh atau juga kalau biji buah itu jatuh/berguling yang jaraknya tidak melebihi dari 2 tapak kaki dinyatakan gagal dan hilang haknya.
3. Pelempar yang berhasil adalah yang melempar ke-

na biji buah dimaksud dan jatuh terguling dengan jarak lebih dari 2 tapak kaki.

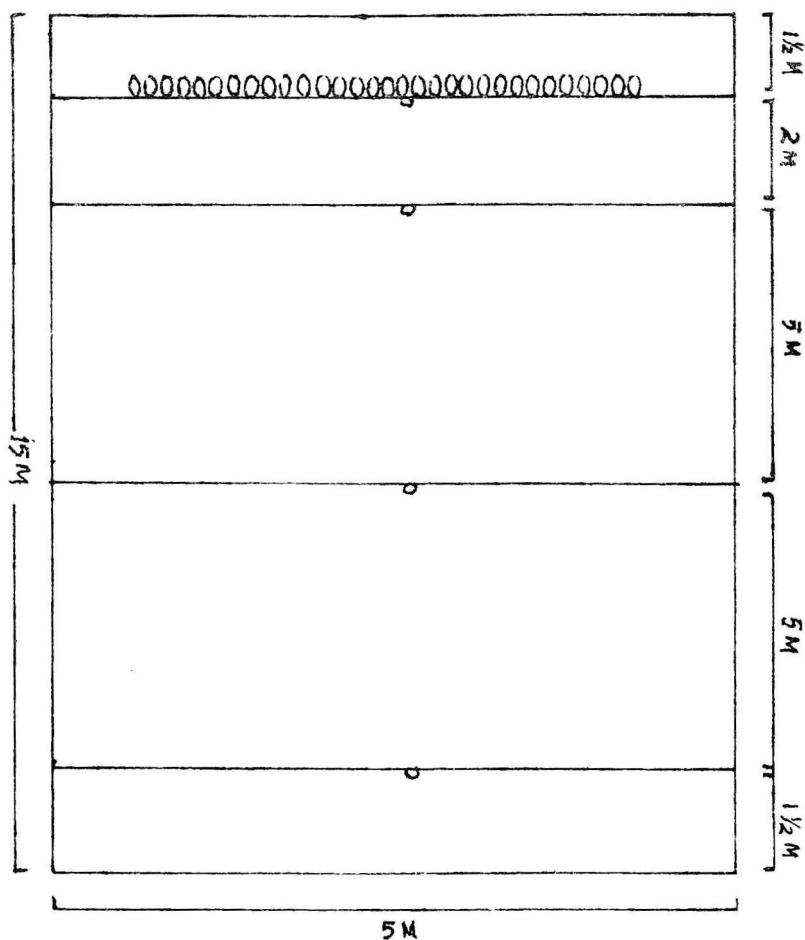
4. Pemain yang berhasil dengan lemparannya, ia berhak melempar terus selama berhasil dan bila gagal haknya juga hilang.
5. Hak ketua regu pada tahap pertama dan kedua tidak berlaku pada tahap ketiga. Jadi haknya sama dengan anggota pemain yang lain, apabila lemparannya gagal maka haknya juga hilang.
6. Apabila biji buah yang tertanam terguling semua jauh dari dua tapak kaki, maka regu pelempar dinyatakan menang 1 biji.
7. Apabila masih terdapat biji-biji buah yang tidak terguling semuanya, ini berarti regu pelempar gagal ditahap ketiga maka diadakan pergantian regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.
8. Apabila regu pelempar dapat mencetak nilai 1 biji maka regu pelempar berdiri dalam satu barisan pada titik D sedangkan ketuanya memegang sapu dan berdiri di antara garis A dan D kemudian sama-sama menyanyi lagu tersebut di atas diulangi tiga kali dan disamping ketua regu menyapu tempat biji-biji buah yang telah berhamburan sana-sini sesuai dengan irama seolah-olah berfungsi sebagai diregen.

4. *Konsekuensi kalah menang.*

Sesudah selesai dengan babakan yang ketiga maka para pemain mulai dengan tahap pertama dan seterusnya sampai permainan ini usai dengan regu mana yang mencetak banyak biji itulah yang dinyatakan sebagai regu pemenang dan regu yang memperoleh sedikit biji dinyatakan sebagai regu yang kalah.

Gambar

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

Titik A : Biji buah teratur Regu Penadah.

Titik B : Barisan Regu Pelempar jarak jauh 12 m.

Titik C : Barisan Regu Pelempar jarak menengah 7 m.

Titik D : Barisan Regu Pelempar jarak dekat 2 m.

1. Peranannya masa kini.

Jenis permainan ini diwaktu-waktu yang lampau sangat digemari oleh sebagian besar dari warga masyarakat setempat khusus anak-anak pria di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas. Namun pada zaman modern sekarang ini peranan permainan ini nampak sudah mulai merosot atau menurun bila dibandingkan dengan peranan di masa lampau.

Hal ini jelas kelihatan dalam kehidupan masyarakat setempat, apalagi bagi anak-anak pria yang telah diklasifikasikan dalam tipe masyarakat perkotaan. Permainan ini sudah jarang sekali dilaksanakan atau dapat dikatakan sudah hampir punah sebagai salah satu jenis permainan rakyat yang telah diwariskan oleh para datuk datuk sejak dahulu kala.

Latar belakang yang menyebabkan permainan ini menurun, ialah karena mereka lebih tertarik pada bentuk-bentuk permainan yang serba modern dan sangat kompleks peraturan permainannya seperti : kelereng, sepak bola, kasti, dll yang alat-alatnya mudah diperoleh dengan jalan membeli di toko dengan harga yang relatif murah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses perubahan kebudayaan itu bisa terjadi disebabkan dengan adanya unsur-unsur teknologi modern yang sangat efektif misalnya : surat kabar, majalah, buku, radio, film dan televisi.

Di samping faktor-faktor di atas, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara berpikirnya masih bersifat " kolot " telah berubah menjadi masyarakat yang bersifat " progresif " yang suka sekali dan lekas menerima hal-hal yang baru seperti yang telah dikatakan. Khususnya bagi anak-anak yang berdomisili di desa yang jauh terpencil dari keramaian kota misalnya : desa-desa di pulau Selaru di sebelah selatan pulau Yamdena, mereka masih mempertahankan sistim nilai budaya dari permainan ini dan sering kali mereka memainkan permainan ini.

j. Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak pria untuk mengisi waktu terluang serta mengandung nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk, dikembangkan lagi serta memberikan bimbingan dan penga-

rahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu, dan kontinuitas bagi generasi-generasi mendatang.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/-menurun tetapi warga masyarakat setempat tetap menggemarnya, kiranya dapat dikembangkan pada waktu-waktu mendatang.

2. M a k a h i.

a. Nama Permainan.

Pada Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu di Pulau Halmahera Kabupaten Maluku Utara terdapat masyarakat Islam dan Masyarakat Kristen yang hidup secara damai. Bagi orang yang pertama kali datang ke daerah ini agak sukar membedakan mana yang beragama Islam dan mana yang beragama Kristen. Hal ini disebabkan karena mereka hidup seperti adik dan kakak di tengah-tengah masyarakat di kedua kecamatan di atas.

Kita hanya dapat menentukan dengan melihat letaknya desa-desa tersebut dan bangunan Mesjid atau Gereja. Pada umumnya dalam masyarakat daerah ini sejak dahulu kala terdapat satu permainan yang disebut : *Makahi* yang mengandung arti " *Bela diri* ". Bagi setiap hari orang dapat boleh melatih diri dan ikut bermain " Makahi " sebagai suatu permulaan/dasar-dasar pembelaan diri dari permainan-permainan yang lebih besar lagi.

Orang dapat menyebutnya bela diri, karena sifat permainan ini membela diri dari serangan seorang lawan dan dapat pula ia menyerang lawannya sendiri. Bagaimana ia dapat mempertahankan dirinya dari serangan itu dan mengusahakan balasan dengan mempergunakan kedua tangannya sebagai perisai dan pedang.

b. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan MAKAHI pada mulanya dilakukan sewaktu bulan terang dan setiap bulan Ramadan/bulan puasa. Pada malam inilah orang berkumpul menghirup udara sehat (Islam-Kristen) di waktu bulan terang. Mereka berceritera, bernyanyi bersama-sama. Sementara itu mereka melatih dan memainkan permainan MAKAHI.

Permainan ini biasa dimainkan di atas pasir putih pesisir pantai atau di halaman rumah bersama-sama untuk meningkatkan ketrampilan untuk menyerang dan mengatasi setiap penyerangan.

Di dalam pelaksanaan permainan **MAKAHI** ini tidak terdapat unsur-unsur kepercayaan religio magis. Semua orang harus sejujur-jujurnya dalam melaksanakan tidak boleh memakai kekuatan-kekuatan dari luar, karena permainan hanya merupakan suatu permainan pengisi waktu terluang dan rekreasi.

c. *Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.*

Permainan ini sudah dikenal sejak dahulu kala, dimainkan oleh datuk-datuk kita pada waktu bulan terang. Mereka berkumpul bersama-sama dan dapat memainkannya. Permainan ini makin ramai apabila setiap pemain sudah mahir dalam mengikuti syarat-syarat bermain.

Pada akhir-akhir ini permainan **MAKAHI** dapat dimainkan pada sembarang waktu dan tempat.

d. *Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan*

Permainan dapat dimainkan oleh siapa saja dengan ketentuan pemain harus mengetahui persyaratan permainannya. Untuk itu setiap pemain harus turut dalam latihan-latihan yang dipimpin oleh orang tua atau orang dewasa. Permainan ini bukan milik suatu kelompok sosial tertentu atau hanya dilakukan secara terbatas, tetapi semua orang boleh bermain tak ada larangan dan pantangan untuk melakukannya.

Kenyataan yang dapat kita lihat bahwa siapa saja dapat ikut bermain baik yang beragama Islam maupun yang beragama Kristen

e. *Peserta / pelaku.*

Permainan **MAKAHI** dapat dilaksanakan oleh anak-anak dan orang dewasa pria. Pemain - pemain terdiri dari dua orang (satu pasang) sekali bermain yang diawasi oleh pengawas (orang dewasa) yang dianggap cakap dan berwibawa. Pemain-pemain akan patuh kepada semua peraturan permainan. Mereka masing-masing dapat menyerang lawannya dan membela diri atas semua serangan lawan.

Tangan kanan dan tangan kiri merupakan pedang atau perisai dalam permainan. Ia dapat memotong lawannya dan menangkis potongan lawan. Dapat meloncat kesamping kiri dan kanan, tetapi tidak merugikan lawan.

f. *Peralatan/Perlengkapan Permainan.*

Dalam permainan ini tidak mempergunakan alat-alat apapun, kecuali tangan. Mereka hanya mempergunakan tangan kanan dan tangan kiri sebagai pedang dan perisai.

g. *Iringan Permainan.*

Di dalam melaksanakan permainan ini tidak dipergunakan iringan musik. Apabila ada tifa, mereka dapat mempergunakannya, tetapi ini bukan suatu keharusan. Orang bisa saja mempergunakan bunyi-bunyian dari kaleng, bambu dan sebagainya. Semua ini tidak merupakan alat-alat iringan yang mutlak harus dipergunakan.

h. *Jalan-jalan Permainan.*

1. *Persiapan Permainan.*

- 1.1. Mempersiapkan arena medan tempat pertandingan
- 1.2. Membuat undian/suten antara pemain-pemain yang akan berhadapan (menurut urutan peserta).
- 1.3. Setiap pemain diteliti jangan-jangan memakai benda-benda yang tajam atau memakai cincin yang dapat membahayakan lawan.
- 1.4. Semua pemain tidak beralas kaki dan mempunyai kain pengikat pinggang.
- 1.5. Ada dua atau tiga orang yang ditunjuk sebagai pengawas permainan (penilai).
- 1.6. Salah seorang untuk melihat jam dan memberi tanda dimulainya pertandingan dan selesai permainan

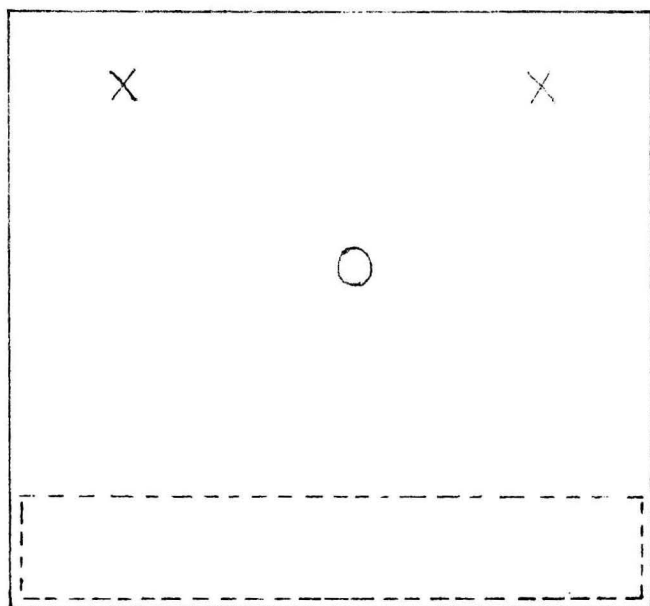
2. *Pelaksanaan Permainan.*

- 2.1. Dalam arena sudah terdapat pengawas-pengawas dan seorang untuk melihat jam.
- 2.2. Pengawas mengundang kedua pemain tampil dalam arena pertandingan.
- 2.3. Setelah selesai diteliti atau diperiksa oleh pengawas, kedua pemain itu berhadapan.
- 2.4. Kedua pemain itu berjabat tangan / bersalaman
- 2.5. Pengawas memberikan aba-aba siap.
- 2.6. Pengawas menghitung satu, dua, tiga, mulai.
- 2.7. Kedua pemain mulai mengambil sikap hendak bertarung atau ***pasang kuda-kuda***. Sikap untuk menyerang adalah seperti ini : Kedua tangan kiri dan tangan kanan diangkat keatas. Tangan kiri ditarik kedepan muka sendiri, melipat sejajar dengan mata, telapak tangan terbuka menghadap kebawah (ketanah). Tangan kanan dilipat keatas sehingga lengan atas sejajar dengan pundak dan lengan bawah serong kepelipis kanan, telapak tangan kanan terbuka menghadap kekiri. Tangan kanan disamping pipi kanan selalu terdapat di belakang tangan kiri.

- 2.8. Tangan kiri dipergunakan untuk menangkis serangan lawan dan tangan kanan dipergunakan untuk menyerang, memotong lawan.
 - 2.9. Maju-mundur kaki harus dijaga agar tidak memberi peluang kepada lawan. Kaki satu di depan dan satu di belakang dengan jarak yang tidak begitu besar serta agak serong kekiri dan kekanan.
 - 2.10. Setiap pemain mencari kesempatan berusaha menyerang lawan dan bisa memotong lawannya dengan tangan kanan.
 - 2.11. Pemain-pemain boleh memotong lawannya pada samping kiri dan kanan kepala maupun pada bagian badan samping kiri dan kanan serta bahagian muka, dada dan perut.
 - 2.12. Sekali potong bila tepat kena sasaran dinyatakan *satu punt*. Mendapat nilai satu dan seterusnya.
 - 2.13. Beberapa larangan yang perlu diingat antara lain :
" Tidak boleh menyerang dari belakang, tidak boleh menyepak lawan serta tidak boleh memotong bahagian kaki atau bahagian kebawah (pinggang ke kaki).
Apabila ada permainan yang memotong pada tempat-tempat yang dilarang, dinyatakan tidak sah. Demikian juga bila menyepak mendapat hukuman kurang nilai satu.
 - 2.14. Gerak menabrak atau mendorong lawanpun dilarang sehingga setiap pemain hanya diperbolehkan mempergunakan tangan. Kedua tangan itu mempunyai fungsi satu sebagai pariasi dan satu sebagai pedang.
 - 2.15. Untuk mengambil posisi, menghindarkan badan dari serangan lawannya dapat melompat kekiri atau kekanan maupun kebelakang, dengan ketentuan gerak itu tidak boleh menyentuh lawan.
 - 2.16. Waktu pertandingan ditentukan oleh pengawas sesuai hasil pembicaraan antara pemain dan pengawas.
- 3. Konsekuensi Kalah Menang.**
- 3.1. Yang menang adalah pemain yang banyak mengumpulkan punt (nilai) atau pemain yang tidak pernah kena dipotong.
 - 3.2. Yang kalah adalah pemain yang banyak kena potongan lawan atau sedikit nilainya.
 - 3.3. Kedua pemain mengakhiri permainan ini dalam suatu suasana persaudaraan.

- 3.4. Setelah penentuan menang atau kalah, permainan selesai dan dapat diteruskan lagi dengan pemain-pemain yang lain seperti semula.

Gambar denah / arena permainan



Keterangan Gambar.

- X : Pemain - pemain.
O : Pengawas.
---- : Tempat tifa dan lain-lain kalau ada.

i. Peranannya Masa Kini.

Apabila dibandingkan dengan masa dahulu, permainan ini agak kurang dan ada desa-desa yang anak-anaknya tidak dapat melaksanakan lagi. Hal ini disebabkan karena permainan ini sudah kurang dimainkan seperti waktu lampau oleh orang tua dalam desa itu.

Pada waktu bulan terang atau bulan Ramadan pada desa yang beragama Islam mereka mengisi dengan acara-acara lain atau tidak ada waktu-waktu terluang seperti dahulu kala.

Anak-anak dan pemuda sekarang lebih senang melaksanakan tari perang atau cakalele dari pada MAKAH. Mereka lebih tertarik dengan pedang dan perisai yang dapat membuktikan sifat keahlian seorang laki-laki dalam menghadapi suatu serangan.

j. Tanggapan Masyarakat.

Permainan selalu dimainkan pada waktu bulan terang dimana para pemuda dapat berkumpul dan mereka boleh melatih diri dalam menangkis dan memotong serangan lawan. Permainan ini merupakan langkah-langkah pertama orang memulai suatu tari perang atau cakalele. Bila seorang sudah dapat melaksanakan MAKAH dengan baik, berarti ia dapat melaksanakan tari perang dengan baik pula.

3. Rampuat Kakaran

a. Nama Permainan.

Letak Kepulauan Tanimbar $6^{\circ}40' - 8^{\circ}30' \text{ LS}$ dan $130^{\circ}45' - 131^{\circ}50' \text{ BT}$ dan memanjang dari timur laut sampai ke barat daya dan disebelah barat laut dari kepulauan Tanimbar terbentang laut Arafura. Kepulauan ini terdiri dari kurang lebih 30 buah pulau besar kecil dan di antaranya 7 buah pulau yang sudah berpenduduk yaitu pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Fordata, pulau Molo, pulau Larat dan pulau Labobar.

Salah satu jenis permainan rakyat yang sudah lama dikenal oleh masyarakat yang terdapat di seluruh kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara dengan nama "**Rampuat Kakaran**" khususnya pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata.

Baik masyarakat di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata yang lazimnya permainan ini terkenal dengan nama "Bilah Bilah Bambu". Nama permainan ini dalam bahasa Yamdena di kepulauan Tanimbar di sebut "**Rampuat Kakaran**" artinya

bermain bilah-bilah bambu.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Rampuat Kakaran ini biasanya/lazimnya dimainkan oleh anak-anak gadis di waktu pagi dan sore hari dan sering juga mereka bermain pada malam hari bulan terang, hal ini disebabkan karena memerlukan ketrampilan dalam bermain khususnya kecekatan dan seni aesthetis/keindahan dalam gaya setiap pemain.

Permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu, dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis di dalam pelaksanaannya.

c. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Latar belakang sejarah permainan ini sangat sulit untuk dijelaskan secara kronologis. Hal ini karena permainan ini sudah berkembang sejak akhir abad ke XIX di Kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara.

d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan Rampuat Kakaran ini dimainkan oleh anak-anak gadis seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu misalnya kelompok Mela (bangsawan) dan kelompok Iria (budak/rakyat biasa) yang terdapat di Kepulauan Tanimbar khususnya di kecamatan Tanimbar Selatan.

Hal ini tidak perlu dijelaskan lagi, karena sudah diuraikan secara singkat dalam permainan "*Rbitin Vatuk*".

Permainan ini sangat disenangi dan menarik perhatian dan minat anak-anak gadis di desa-desa sejak dahulu hingga sekarang ini, dengan tidak mendapat pengaruh dari luar daerah, dan pada prinsipnya tidak mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

e. Peserta / pelaku.

Jenis permainan ini pada umumnya dilaksanakan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang berumur 5 s/d 15 tahun dan anak-anak lain yang sebaya dengan umur-umur tersebut.

Jenis permainan rakyat ini dimainkan oleh satu pasang pemain yang terdiri dari 2 orang pemain yang paling disenangi apabila permainan rakyat ini dimainkan oleh dua regu/kelompok yang anggota-anggotanya minimal 5 pemain untuk satu regu dan maksimal 10 orang untuk satu regu yang terdiri dari regu pelempar dan regu penadah.

Para pemain dari kedua regu masing-masing berdiri pada bahagian luar medan dan untuk regu penadah akan mengatur bilah-bilah bambu pada satu garis lurus (garis A) sedangkan regu pelempar akan berdiri pada titik star (titik B) yang secara bergilir mengadakan lemparan ke tempat bilah-bilah bambu teratur. Fungsi pemain dari masing-masing regu adalah sama sebagai anggota pemain.

f. *Peralatan / perlengkapan permainan.*

Permainan rakyat ini didalam pelaksanaannya mempergunakan alat-alat. Alat-alat yang dipergunakan hanya satu bilah bambu untuk seorang pemain. Perlu ditambahkan bahwa bilah-bilah bambu untuk anak-anak yang berumur 4 s/d 6 tahun panjangnya 30 s/d 50 cm, lebarnya 6 cm sedangkan bagi anak-anak yang berumur 7 s/d 15 tahun panjangnya 60 s/d 1 meter tetapi lebarnya sama saja yaitu 6 cm. Bilah-bilah bambu dalam bahasa Yamdena disebut Kakaran sedangkan dalam bahasa Selaru disebut Temar sama juga dengan bahasa Fordata.

g. *Iringan permainan.*

Permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya tidak ada nyanyian maupun alat-alat untuk mengiringinya.

h. *Jalannya permainan.*

1. *Persiapan Permainan :*

- 1.1. Para pemain sudah berkumpul disekitar tempat permainan yang sudah ditentukan lebih dahulu.
- 1.2. Sebelum permainan ini dimulai, maka kedua regu pemain pertama-tama mengadakan undian terlebih dahulu.

Cara undiannya adalah sebagai berikut :

Undian ini dibuat oleh satu pasang pemain yang terdiri dari dua orang pemain, mereka memegang sama-sama dua bilah bambu itu rapat-rapat, terbuka ke atas, dan dengan serentak bilah bambu itu dilepaskan jatuh ke tanah.

Sesudah dua bilah bambu itu jatuh, kemudian disaksikan oleh kedua pemain tadi. Apabila diantara kedua bilah bambu itu ada yang tertelungkup maka pemain itu menjadi regu penadah sedangkan/pemilik bilah bambu yang terbuka menjadi regu pelempar.

Cara undian ini juga berlaku bagi permainan beregu, dan bukan hanya untuk satu pasang pemain saja.

1.3. Setelah selesai berundi, maka regu penadah mengatur bilah bambu itu rapat-rapat diujung sebelah medan (garis A).

Syarat untuk mengatur bilah-bilah bambu adalah bahwa ujung semua bilah bambu yang menghadap ke dalam medan harus sama rata sedangkan ujung-ujung yang menghadap keluar medan tidak perlu sama rata. Hal ini disebabkan karena bilah-bilah bambu itu panjangnya tidak selamanya harus sama.

1.4. Sebelum permainan ini dimulai, maka perlu dijelaskan lebih dahulu tentang arena/denah permainan. Luas medan seluruhnya 10 X 10 meter persegi.

Pada pertengahan medan dibuat satu garis yang disebut garis larangan. Jarak untuk regu pelempar dengan bilah-bilah bambu yang teratur bagi anak-anak yang berumur 5 s/d 10 tahun adalah 4 meter sedangkan bagi 10 s/d 15 tahun adalah 6 meter.

Disebut garis larangan sebab pada waktu para pemain berjingkat ke tempat bilah-bilah bambu teratur dilarang untuk menyentuh garis tersebut. Hal ini karena apabila terdapat para pemain yang menyentuh garis itu, dinyatakan gagal dan tidak berhak lagi untuk melanjutkan permainan.

2. Aturan permainan.

Jenis permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya tidak terdapat suatu peraturan khusus melainkan hanya terdapat pada setiap tahap beberapa syarat-syarat.

3. Tahap - tahap permainan.

Seorang pemain harus mengikuti 7 tahap dalam permainan rakyat ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap kesatu disebut Ngaiyebas.
2. Tahap kedua disebut Ngadalam.
3. Tahap ketiga disebut Ngasier.
4. Tahap keempat disebut Ngatur.
5. Tahap kelima disebut Ngasolan.
6. Tahap keenam disebut Ngaborat.
7. Tahap ketujuh disebut Rsitod.

Tahap Pertama.

Pada tahap pertama ini semua pemain harus meletakan

bilah-bilah bambu itu pada punggung telapak kaki yang disebut dalam bahasa Yamdenah "**Ngaiyebas**".

Para anggota regu pelempar secara bergilir melempar bilah-bilah bambu dari titik star (B) ke tempat bilah-bilah bambu teratur regu penadah pada garis A dengan cara meletakkan bilah-bilah bambu tersebut pada punggung telapak kaki seperti yang telah dikatakan di atas, diayunkan sebentar kemudian dilemparkan/dilontarkan dengan kaki.

Salah satu syarat untuk bilah-bilah bambu itu tidak mudah jatuh, dengan mengatur letaknya yaitu, pertengahan bilah-bilah bambu itu harus diletakkan persis di atas punggung telapak kaki.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap pertama sbb :

1. Para pemain regu pelempar yang dinyatakan berhasil apabila bilah-bilah bambu yang dilemparkan itu jatuh di atas bilah-bilah teratur regu penadah.
2. Apabila para pemain regu pelempar pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu jatuh di tengah medan atau di tanah yang kosong dinyatakan gagal/atau tidak berhasil.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap kedua.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Tahap Kedua.

Pada tahap kedua ini maka semua pemain harus meletakkan bilah-bilah bambu pada daun telapak kaki yang disebut dalam bahasa Yamdena "**Ngadalam**".

Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dari titik star (titik B) dengan kaki sebelah menuju ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah (garis A).

Pada waktu tiba di tempat bilah-bilah bambu regu penadah dan dengan serentak bilah-bilah bambu itu dijatuhkan

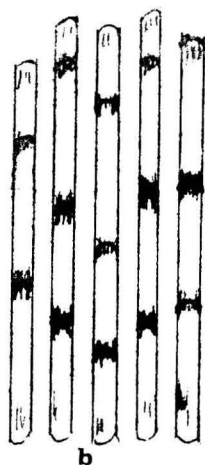
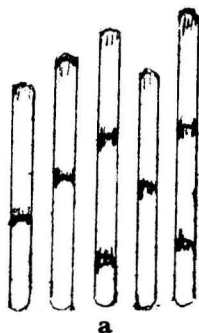
kemudian diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu tadi diatas bilah-bilah bambu regu penadah. Syarat-syarat yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke II sbb :

1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ke tempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu diatas bilah-bilah bambu regu penadah.
2. Para pemain dinyatakan gagal apabila pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu jatuh ditengah jalan atau menyentuh tanah, kaki sebelah yang memikul bilah-bilah bambu itu menyentuh tanah dan sementara berjingkat pemain jatuh.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap yang ketiga.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku : regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Catatan.

- a. Bila untuk anak :
Panjang 30 - 50 Cm
Lebar 6 Cm.
- b. Bila untuk orang dewasa :
Panjang 60-100 Cm
Lebar 6 Cm.

Kakaran / Temar



Tahap Ketiga.

Pada tahap ketiga ini maka semua pemain harus meletakkan bilah-bilah bambu diatas sisi tapak kaki bahagian luar yang disebut dalam bahasa Yamdean "**Ngasyer**". Jelasnya telapak kaki diangkat miring karena lutut dilipat sedikit dan bilah-bilah bambu diletakkan di atas sisi tapak bagian luar.

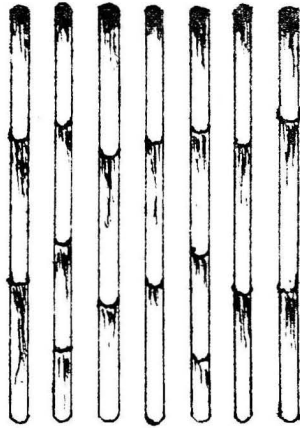
Di beberapa desa lain pada pulau Yamdena sering digunakan istilah lain dalam bahasa daerah misalnya "**Ngalicer**" dan "**Ngakmuir**" yang mengandung pengertian yang sama dengan "**Ngasyer**".

Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dari titik star (titik B) dengan kaki sebelah menuju ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah (garis A).

Pada waktu tiba di tempat bilah-bilah bambu regu penadah dan dengan serentak bilah-bilah bambu itu dijatuhkan kemudian diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu tadi di atas bilah-bilah bambu regu penadah. Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke III sbb :

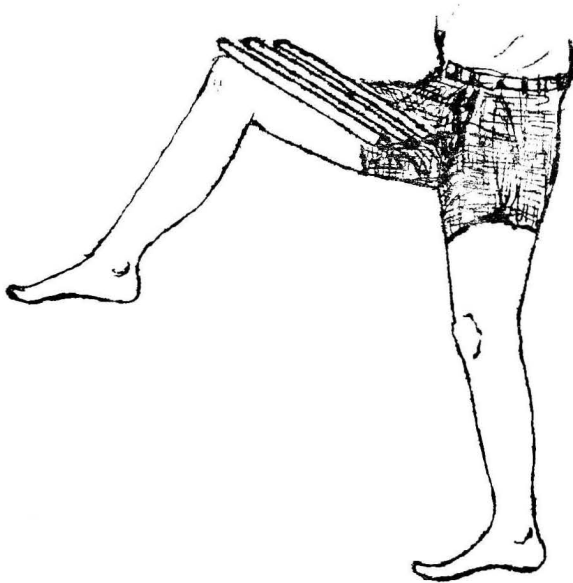
1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ketempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu di atas bilah-bilah bambu regu penadah.
2. Para pemain dinyatakan gagal apabila pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu jatuh ditengah jalan atau menyentuh tanah; kaki sebelah yang memikul bilah-bilah bilah-bilah bambu itu menyentuh tanah dan sementara berjingkat pemain jatuh.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap keempat.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Gambar Bilah-bilah bambu



NGASYER

NGATUR diatas lutut



Tahap Keempat.

Pada tahap keempat ini semua pemain harus meletakkan

bilah-bilah bambu di atas lutut sebelah yang disebut dalam bahasa Yamdena "**Ngatur**".

Kalau pemain itu berjingkat dengan kaki kanan maka bilah-bilah bambu itu diletakan di atas lutut kaki kiri dan sebaliknya.

Perlu ditambahkan pada bagian ini bahwa tidak ada satu syarat yang mengikat untuk setiap pemain berjingkat dengan kaki kanan atau kaki kiri. Jadi terserah pada kesenangan dari tiap-tiap pemain.

Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dari titik star (titik B) dengan kaki sebelah menuju ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah (garis A). Untuk jelasnya lihat arena/ denah permainan.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke IV sbb :

1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ke tempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah, kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu di atas bilah-bilah bambu regu penadah.
2. Para pemain dinyatakan gagal apabila pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu jatuh ditengah jalan atau menyentuh tanah ; kaki sebelah yang memikul bilah-bilah bambu itu menyentuh tanah dan sementara berjingkat pemain jatuh.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap yang kelima.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku : regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Tahap Kelima.

Pada tahap kelima ini maka semua pemain harus meletakkan bilah-bilah bambu di atas kepala membujur dari muka ke belakang yang disebut dalam bahasa Yamdena "**Ngasolan**".

Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dari titik star (titik B) dengan kaki sebelah menuju ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah (garis A).

Perlu ditambahkan pada tahap kelima ini bahwa kalau pada tahap-tahap sebelumnya, bilah-bilah bambu regu penadah diinjak dengan kaki yang memikul bilah-bilah bambu dari para anggota pemain regu pelempar berlaku juga pada tahap kelima dan keenam, walaupun bilah-bilah bambu itu diletakan di atas kepala.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke V sbb :

1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ke tempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dari kepala dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang sama seperti pada tahap - tahap sebelumnya di atas bilah-bilah bambu regu penadah
2. Para pemain dinyatakan gagal apabila pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu jatuh ditengah jalan dan sementara berjingkat pemain jatuh.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap yang keenam.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Tahap Keenam.

Pada tahap keenam ini maka semua pemain harus meletakkan bilah-bilah bambu di atas kepala melintang ke kiri dan ke kanan yang disebut dalam bahasa Yamdena

" Ngaborat ".

Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dari titik star (titik B) dengan kaki sebelah menuju ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah (garis A).

Cara menjatuhkan bilah-bilah dari kepala dan cara untuk

menginjak bilah-bilah bambu pada tempat regu penadah sama saja dengan tahap kelima.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke VI sbb :

1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ke tempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dari kepala dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang sama seperti pada tahap - tahap sebelumnya di atas bilah-bilah bambu regu penadah.
2. Para pemain dinyatakan gagal apabila pada waktu berjingkat bilah-bilah bambu itu jatuh ditengah jalan dan sementara berjingkat pemain jatuh.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap yang ketujuh.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

Tahap Ketujuh.

Pada tahap ketujuh ini maka semua pemain harus meletakkan bilah-bilah bambu di atas lutut kaki sebelah yang diangkat sedikit dalam bahasa Yamdena "*Rsitod*". Para anggota regu pelempar secara bergilir mulai berjingkat dengan bilah-bilah bambu di atas lutut kaki sebelah yang diangkat dari batas garis larangan (jarak antara A dan titik B) melompat sekali maju dengan kaki sebelah ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah kemudian bilah-bilah bambu itu dijatuhkan di atas bilah-bilah regu penadah dan dengan serentak diinjak dengan kaki sebelah yang memikul bilah-bilah bambu tadi.

Garis star melompat diantara garis A dan titik B, hal ini disebabkan karena pada tahap ketujuh ini jarak antara tempat melempar ke tempat bilah-bilah bambu regu penadah terlampau jauh, sehingga tidak dapat dijangkau

dengan sekali melompat saja.

Syarat-syarat lemparan yang gagal dan sah bagi pemain pada tahap ke VII sbb :

1. Para pemain dinyatakan sah atau berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat dengan bilah-bilah bambu menuju ke tempat bilah-bilah bambu yang teratur dari regu penadah dengan syarat :
 - 1.1. Melompat hanya satu kali ;
 - 1.2. Bilah-bilah bambu tidak boleh jatuh ;
 - 1.3. Bilah-bilah bambu itu dijatuhkan dan dengan serentak diinjak dengan tapak kaki yang memikul bilah-bilah bambu di atas bilah-bilah bambu regu penadah.
2. Para pemain anggota regu pelempar dinyatakan gagal apabila tiba di tempat bilah-bilah bambu regu penadah, bilah-bilah bambu itu dijatuhkan tetapi tidak diinjak dengan serentak dengan kaki yang memikul bilah-bilah bambu tadi.
3. Apabila semua pemain regu pelempar sudah mendapat giliran, maka pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Pemain yang berhasil secara bergiliran dapat menebus anggota pemain yang lemparannya tidak sah/atau tidak berhasil.
5. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai lagi dengan tahap yang pertama.
6. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus.
7. Apabila semua tebusannya gagal maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.
8. Apabila 7 tahap ini telah diselesaikan dengan sukses maka regu pelempar mendapat nilai/biji : 1 (satu).

Perlu ditambahkan penjelasan mengenai tukar permainan.

Apabila terjadi tukar permainan maka regu pelempar mulai bermain dari tahap kegagalannya tadi misalnya pada tahap ketiga semua pemain regu pelempar gagal pindah ke tukar permainan ini, mereka mulai bermain dari tahap tersebut.

Dalam tahap ketiga ini misalnya 2 pemain gagal maka permainan dimulai dengan 2 pemain itu untuk menyelesaikan kegagalannya pada tahap tersebut.

Apabila tukar permainan berlaku dan 2 pemain tersebut gagal pula dalam permainan pada tahap ketiga ini, maka anggota pemain regu pelempar yang sah lemparannya ber-

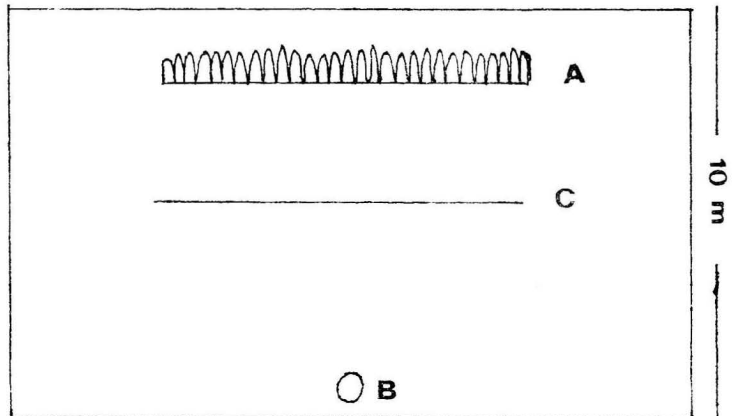
hak mengadakan tebusan lagi.

Dan syaratnya sama bahwa apabila tebusan itu gagal maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar. Sedangkan apabila tebusannya untuk 2 pemain itu berhasil, maka regu pelempar berpindah ketahap yang berikutnya/atau tahap keempat.

4. *Konsekwensi kalah menang.*

Apabila para pemain dari kedua regu di atas, sudah selesai dengan 7 tahap ini dengan sukses maka regu yang banyak mencetak biji/nilai adalah regu pemenang sedangkan bagi regu yang tidak atau samasekali mencetak biji adalah regu yang kalah.

Gambar denah/arena permainan.



Keterangan Gambar.

Garis A : Bilah - bilah bambu yang teratur Regu Penadah.

Titik B : Titik star Regu Pelempar.

Garis C : Garis larangan.

i. Peranannya masa kini.

Jenis permainan ini diwaktu-waktu yang lampau sangat digemari oleh sebagian masyarakat dari warga masyarakat setempat khususnya anak-anak wanita di desa-desa pulau-pulau yang telah disebutkan di atas. Seperti apa yang telah tersebut di atas, namun dalam zaman modern sekarang ini peranan permainan ini nampaknya sudah mulai merosot atau menurun sistim nilai budayanya bila dibandingkan dengan peranannya di masa lampau.

Hal ini jelas kelihatan dalam kehidupan masyarakat setempat, apalagi bagi anak-anak wanita yang telah diklasifikasikan dalam tipe masyarakat perkotaan, dimana permainan ini sudah jarang sekali dilaksanakan atau kalau dapat dikatakan sudah hampir punah/hilang samasekali sebagai salah satu jenis permainan rakyat yang telah diwariskan oleh para datuk datuk sejak dahulu kala.

Latar belakang yang mengakibatkan atau menyebabkan permainan ini merosot/menurun, hal ini disebabkan karena mereka lebih tertarik dengan bentuk-bentuk permainan yang serba modern dan sangat kompleks peraturan permainannya seperti : kelereng, sepak bola, kasti, dll yang alat-alatnya mudah diperoleh dengan jalan membeli di toko dengan harga yang relatif murah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses perubahan kebudayaan itu bisa terjadi disebabkan dengan adanya unsur-unsur teknologi modern yang sangat efektif misalnya : surat kabar, majalah, buku, radio, film dan televisi.

Di samping faktor-faktor di atas, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara berfikirnya masih bersifat "kolot" telah berubah bentuk menjadi masyarakat yang bersifat "progresif" yang suka sekali dan lekas-lekas menerima hal-hal yang baru seperti yang telah dikatakan di atas.

Khusus bagi anak-anak yang berdomisili di desa yang jauh terpencil dari keramaian kota misalnya : desa-desa bagian timur pulau Yamdena, mereka masih mempertahankan sistim nilai budaya dari permainan ini dan sering kali mereka memainkan permainan ini.

j. Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu perkumpulan rekreasi bagi anak-anak wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-

unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dibina, dikembangkan serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu, kontinuitas oleh Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi cq Bidang Permuseuman, Sejarah, dan Kepurbakalaan dan Bidang Kesenian bagi generasi-generasi mendatang. Seperti apa yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/menurun tetapi warga masyarakat setempat tetap menggemarnya, kiranya dapat dikembangkan di waktu-waktu mendatang.

4. Madudutu lese.

a. Nama Permainan.

Pulau Halmahera yang dilalui garis katulistiwa kabupaten Maluku Utara terdapat kecamatan Jailolo dan kecamatan Sahu, suatu masyarakat yang hidupnya dari pertanian dan mempunyai tanah-tanah subur yang cukup luas bila dibandingkan dengan penduduk pada daerah ini tidak seimbang. Manusia agraris yang memerlukan tubuh yang kuat pula untuk hidup dalam alam yang luas ini memiliki suatu permainan rakyat sejak dahulu kala hingga masa kini masih tetap dimiliki oleh masyarakat dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu.

Permainan ini disebut dalam bahasa daerah Sahu atau Jailolo (sejak dari dulu kedua Kecamatan menjadi satu saja, tetapi akhir-akhir ini daerah Sahu dan Jailolo dibagi menjadi dua Kecamatan) adalah Madudutu Lese.

Secara etimologis pengertian Madudutu Lese artinya Banting Badan. Diberi nama demikian karena sifat permainan ini adalah masing-masing pemain berusaha sekuat tenaga agar dapat membanting Badan atau tubuh lawannya sehingga jatuh ketanah dan tidak lagi berdaya untuk membalas bantingan tersebut.

Setiap kali saling berusaha untuk membanting lawan, serang-menyerang, balas-membalas bantingan. Sebentar berdiri, sebentar berguling, tetapi keduanya dalam posisi tangan yang tidak boleh berubah.

b. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Pada mulanya permainan Madudutu Lese ini hanya dilakukan pada waktu malam hari sebelum diadakan acara

upacara Waleng dimulai.

Upacara Waleng di daerah ini adalah suatu upacara adat yang biasa dilakukan sesudah panen padi oleh masyarakat yang belum mempunyai salah satu agama yang dianutnya. Oleh karena itu upacara adat Waleng adalah salah satu upacara yang bersifat religio magis.

Setelah terdengar oleh orang-orang dalam kedua kecamatan ini maupun orang-orang dari berbagai pulau bahwa akan diadakan upacara Waleng maka datanglah orang untuk menyaksikan Waleng : tua-muda wanita maupun pria. Pada saat inilah sebelum acara upacara dimulai, diadakan Madudutu Lese.

c. *Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.*

Madudutu Lese tidak terikat kepada upacara adat Waleng, artinya peserta/pelaksana Waleng tidak bertanggung jawab atas jalannya Madudutu Lese. Demikian juga halnya dengan pelaksanaan permainan. Madudutu Lese tidak bertanggung jawab terhadap jalannya upacara adat Waleng. Setiap malam dilaksanakan Madudutu Lese yang dimainkan oleh penonton pria yang datang berkumpul disitu. Mereka sendiri yang mengatur daerah atau lapangan untuk bertanding, menentukan wasit atau pengawas.

Kemudian setelah masuknya agama Islam dan agama Kristen maka acara upacara Waleng mulai berkurang.

d. *Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.*

Permainan Madudutu Lese dapat juga dimainkan pada waktu selesai makan-makan bersama di rumah adat, dimana banyak laki-laki, tua-muda yang turut mengambil bagian dalam makan-makan adat ini.

Mereka melatih kekuatan dan ketangkasan serta ketrampilan melalui Madudutu Lese. Bersama-sama bermain dan menilai kemampuannya.

Malahan pada akhir-akhir ini Madudutu Lese dapat dimainkan dimana saja, apabila beberapa orang lelaki bertemu, pada waktu gotong royong, sementara istirahat atau mereka turun mandi di kali/sungai.

Dua tiga orang bertemu atau mereka membuat undangan khusus antara desa dengan desa tertentu. Mereka dapat berlatih bersama di mana-mana, kemudian melaksanakan pertandingan antar Kecamatan atau desa.

Akhirnya kita dapat mengetahui berapa banyak lelaki yang terkuat dalam Kecamatan.

Pada dasarnya permainan ini tidak mengandung unsur-unsur religio magis yang terkandung dalam penyelenggaraan, sehingga siapa saja boleh ikut bermain tanpa larangan dan tantangan.

e. *Peserta / pelaku.*

Permainan Madudutu Lese sudah sejak dahulu kala, karena upacara Adat yang disebut Waleng itupun sudah beratus tahun, biasa dilakukan dalam Kecamatan-kecamatan tersebut di atas oleh datuk-datuk kita. Tidak dapat ditentukan batas waktu yang setepat-tepatnya.

Dapat dijelaskan bahwa permainan ini mulai dimainkan bersamaan juga dengan upacara Waleng. Pada waktu Waleng itulah pemuda-pemuda maupun orang tua laki-laki maupun perempuan datang menyaksikan Waleng, sementara itu mereka dapat memainkan Madudutu Lese (hanya laki-laki).

Hadirin yang ingin bermain membentuk kelompok-kelompok yang datang dari berbagai desa atau pulau. Mereka berkelompok dan mempersiapkan wakil-wakil kelompok itu siap untuk bermain dengan wakil-wakil kelompok yang lain apabila diminta.

Permainan ini terdiri dari 2 (dua) orang atau satu lawan satu dan dilaksanakan secara bertingkat artinya menang melawan yang menang lagi sehingga selesai bermain tinggal beberapa orang pemenang saja yang terkuat pada waktu itu. Permainan ini dapat dimainkan 7 malam, atau 9 (sembilan) malam berturut-turut menurut pelaksanaan upacara Waleng.

Pada setiap selesai pertandingan baik kalah ataupun menang, mereka berdua selalu tetap dalam suasana yang aman, damai dan bergembira bersama tidak pernah ada timbul permusuhan dan perkelahian.

Pada malam berikutnya nanti permainan ini dilanjutkan lagi sampai selesai Waleng. Akhirnya kita dapat mengetahui siapa-siapa saja yang termasuk orang-orang terkuat dalam Kecamatan-kecamatan atau daerah itu. Sesudah itu permainan Madudutu Lese dapat dimainkan selesai makan-makan bersama oleh warga sebuah desa di dalam rumah adat desa itu. Setiap laki-laki boleh ikut bermain. Warga desa pada waktu itu membentuk kelompok-kelompok dimana setiap kelompok menunjuk dan mempersiapkan wakilnya untuk turun bermain bersama dengan wakil dari kelompok lain.

Namun yang dipraktikkan sekarang adalah tidak ter-

gantung lagi kepada upacara Waleng atau selesai makan-makan di rumah adat, barulah dilaksanakan seperti yang dijelaskan di atas, tetapi permainan ini dapat dilaksanakan secara bebas dan pada tempat mana saja tidak ada larangan. Apakah mereka bertemu pada saat gotong royong, turun mandi kekali (sungai) atau pertemuan-pertemuan lain didalam desa, termasuk undangan antar desa se kecamatan. Yang selalu ada permainan ini dilaksanakan pada hari Minggu sesudah mereka selesai melaksanakan sembahyang minggu, sebagai hiburan atau pengisi waktu terluang.

Pada waktu selesai permainan ada yang kalah dan ada yang menang, tetapi suasana persaudaraan tetap dipelihara selalu dengan *mⁱn^um* atau *m^ak^an* bersama (kecuali pada waktu pelaksanaan mengikuti upacara Waleng tidak disediakan minuman dan makanan).

Yang kalah atau menang mereka tetap berlatih agar kemudian bertanding lagi.

Sampai saat ini masih tetap digemari oleh remaja, pemuda dan orang tua (laki-laki) dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu.

Peraturan permainan masih tetap dikuasai oleh tua-tua maupun pemuda. Informan sendiri dapat mengikuti pertandingan Madudutu Lese ini secara aktif sewaktu berusia 16 tahun.

Ayahnya pada waktu ini termasuk juara dalam daerah Jailolo dan Sahu, sebab itu diundang ke desa Balisoan, desa Worat-worat, desa Awer dan lain-lain. Apabila undangan seperti itu dilaksanakan di desa tersebut amat ramai karena banyak penonton ingin menyaksikan jalannya permainan ataupun turut serta dalam permainan.

6. *Peralatan / perlengkapan.*

Sekali bermain 2 (dua) orang dan setiap pemain tidak berbaju sebelah atas, bercelana pendek, mempunyai kain pengikat pinggang yang diikatkan pada pinggang sekuatkuatnya, karena pada kain inilah lawan akan memegang. Tidak kurang penting juga tak beralas kaki dan berkuku pendek.

Masing-masing pemain berusaha mengalahkan lawannya dengan bermacam-macam cara, membanting badan lawan ketanah sehingga ia tidak berdaya lagi untuk membalas bantingan itu. Apabila kedua masih bertahan (saling membanting) permainan belum selesai.

Pemain-pemain ini terdiri dari remaja, pemuda dan orang

tua laki-laki.

Disamping itu kedua pemain selalu terdapat wasit atau pemimpin permainan, tua-tua desa yang mengawasi permainan, menjaga keamanan sekitar lapangan. Setiap pemain harus dapat bermain sesuai syarat-syarat main.

g. *Iringan Permainan.*

Permainan ini tidak banyak memerlukan iringan secara mutlak. Kadang-kadang dapat dipergunakan tifa dan gong untuk menambah semangat kalau di bunyikan, Sering juga dipakai bambu yang diberi lobang dan lain-lain. Tidak dipergunakan iringan musik-musik tertentu kecuali bunyi-bunyian dengan alat-alat di atas untuk meramalkan suasana pertandingan atau menambah semangat.

h. *Jalannya Permainan.*

Dapat dibagi dalam tiga tahap :

1. *Tahap Persiapan.*

- 1.1. Wasit/pengawas bersama-sama tua-tua desa yang dibantu oleh hadirin mempersiapkan suatu tempat (lapangan) yang berukuran kira-kira 10 x 10 meter untuk bermain. Lapangan tidak berpagar atau bertali, hanya digaris pada tanah. Wasit mengawasi jalannya permainan itu. Demikian juga tua-tua desa mengawasi keamanan.
- 1.2. Hadirin dengan sendirinya terpisah dalam kelompok-kelompok dan setiap kelompok mempersiapkan wakil-wakilnya.
- 1.3. Seorang pemain masuk kedalam lapangan pertandingan dan melaporkan dirinya kepada wasit/pengawas bahwa ia telah siap untuk melawan siapa saja.
- 1.4. Wasit/pengawas menanyakan kepada kelompok-kelompok yang ada siapa yang bersedia melawan pemain ini dipersilahkan tampil kedalam lapangan.
- 1.5. Seorang pemain yang lain masuk kedalam lapangan dan ini suatu tanda bahwa ia bersedia melawan pemain yang pertama tadi.
- 1.6. Seorang wasit dan kedua pemain berada di tengah-tengah lapangan dan penonton berada diluar lapangan yang diawasi oleh tua-tua di dalam desa itu.

2. *Tahap Pelaksanaan.*

- 2.1. Kedua pemain tadi berdiri berhadapan, sambil berpegang tangan.
- 2.2. Pemain-pemain ini bercelana pendek dan badan atas tidak berbaju, tidak beralas kaki.

- 2.3. Pinggang di ikat dengan kain pengikat pinggang yang cukup kuat.
- 2.4. Wasit memeriksa pemain jangan-jangan membawa alat-alat yang membahayakan dirinya maupun lawannya.
- 2.5. Wasit memberikan aba-aba tanda siap.
- 2.6. Kedua pemain maju berhadapan.
- 2.7. Kaki kiri di depan serong kiri dan kakikanandibekang serong kanan sedangkan jarak antarakakikaki menurut suka hatinya sendiri. Sikap ini pada permulaan main, tetapi setelah permainan sudah berjalan, kaki-kaki dapat diatur sendiri.
- 2.8. Masing-masing pemain memegang lawannya pada pengikat pinggang lawan.
- 2.9. Wasit menghitung satu, dua, tiga. Pada perhitungan tiga selesai diucapkan wasit, maka mulailah permainan tersebut.
- 2.10. Masing-masing pemain berusaha membanting/merobohkan lawannya keatas tanah sehingga lawannya tidak berdaya lagi.
- 2.11. Tangan tetap pada pengikat pinggang lawannya dan kaki dapat diatur menurut suka hatinya sendiri.
- 2.12. Apabila pemain tidak taat pada peraturan bermain, maka wasit berhak untuk menghentikan permainan sebentar.
- 2.13. Sesudah wasit memberikan peringatan-peringatan, maka pertandingan dapat diteruskan lagi seperti permulaan.
- 2.14. Setiap keputusan wasit tidak dapat dibantah oleh pemain.
- 2.15. Banyak cara untuk merobohkan/membantingkan lawan antara lain :
 - 2.15.1. **Labit rou** : Dengan cara mengaitkan kaki lawan dari bagian luar (samping kanan atau kiri) atau dari dalam (antara kaki kiri dan kaki kanan lawan).
 - 2.15.2. **Badu Bolon** : Membanting lawan dengan cara menjepit kaki lawan dengan kedua lutut sendiri, dan sementara itu kekuatan tangan membanting kekiri atau kekanan.
 - 2.15.3. **Sikur** : Mengangkat lawan dengan kedua lengan pada kain pengikat pinggang kemudian berusaha membanting lawan itu keatas tanah.

- 2.15.4. **Si Wale** : Suatu cara yang paling cepat sekali dengan cara melemparkan lawan ke atas tanah, tetapi tangan tidak boleh terlepas dari pengikat pinggang lawan tersebut.
- 2.16. Cara-cara seperti tersebut di atas tidaklah mudah dapat dilaksanakan karena setiap gerak akan dibalas oleh lawannya, seperti untuk membalas tiap gerak No. 15 (lima belas) di atas.
 - 2.16.1. **Labit Rou** : Lawan dapat membalas menggeserkan kakinya atau mengkaitkan kaki lawannya.
 - 2.16.2. **Badu Bolon** : Lawan dapat membalas gerak ini dengan menekan lutut kepada badan penyerang sehingga penyerang harus berhati-hati terhadap lutut lawan jangan-jangan mengenai tubuhnya.
 - 2.16.3. **Si k u r** : Mengangkat lawan dengan kedua tangan tetapi harus mengingat gerak kaki lawan sementara ia diangkat, karena lawan selalu akan membalas dengan caranya sendiri.
 - 2.16.4. **Si Wale** : Cara melemparkan lawan ke atas tanah tanah dapat dibalas dengan menginjak kaki atau mengkaitkan kakinya sebelum ia melempar.
- 2.17. Beberapa larangan yang harus ditaati oleh setiap pemain selama bertanding antara lain :
 - 2.17.1. Tidak diperkenankan melepaskan tangan dari kain pengikat pinggang lawannya.
 - 2.17.2. Tidak boleh berbicara atau mengeluarkan kata-kata biarpun dianggap baik kata itu.
 - 2.17.3. Setiap gerak kaki tidak boleh memakai cara seperti menendang atau menyepak, harus rapatkan dahulu kaki sendiri kekaki lawan barulah diadakan gerak menggait kaki lawan itu.
 - 2.17.4. Tidak boleh mencubit atau mengigit lawan.
 - 2.17.5. Larangan yang lain dapat diumumkan oleh wasit atau pengawas, sebelum pertandingan dimulai.
- 2.18. Pertandingan biasanya dilakukan dua kali dan apabila sama kuat, maka dapat dilakukan sekali lagi untuk menentukan siapa yang menang.
- 2.19. Apabila sama-sama jatuh ketanah dalam keadaan tertelungkup dan keduanya dapat bangun kembali, maka permainan dinyatakan sama-sama kuat dan

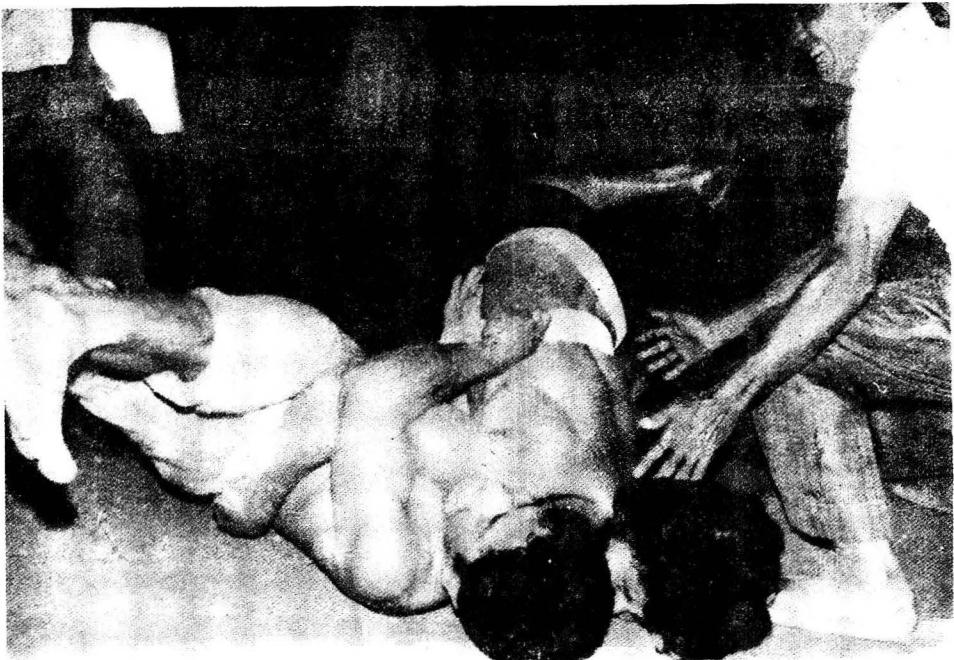
permainan dapat diulangi lagi.

- 2.20. Seorang pemain yang dinyatakan menang apabila ia sudah dua kali menang terhadap lawannya. Ia dapat menjatuhkan lawan/membanting lawan ketanah dan lawan tidak mampu lagi membalas bantingan itu.
- 2.21. Wasit mengumumkan siapa yang menang kemudian keduanya bersalaman. Pertandingan diakhiri oleh keduanya dengan pelukan cium serta ramah-tamah penuh kegembiraan bersama.

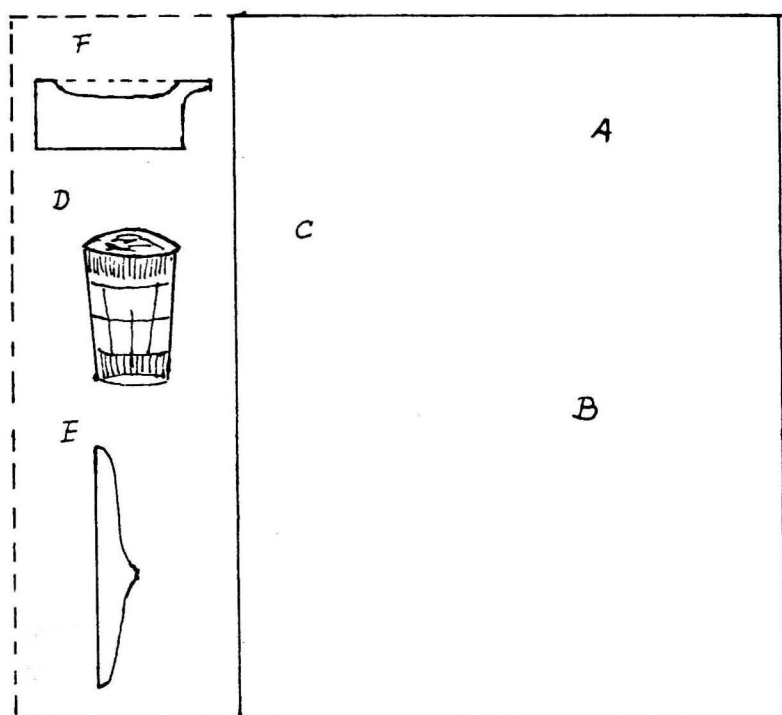
3. Tahap Lanjutan.

Apabila banyak pemain yang turut bertanding maka dapat dilanjutkan antara pemenang sehingga pada akhirnya tinggal beberapa orang saja yang terkuat/yang menang pada masa pertandingan itu. Jika sekiranya pada malam itu permainan tidak selesai, dapat dilanjutkan besok malam. Permainan ini dapat dimainkan selama beberapa malam sesuai dengan lamanya upacara Waleng.

Pada saat sekarang ini dapat diatur sehingga permainan selesai pada waktu yang dikehendaki..



Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- A. = Pemain.
- B. = Pemain.
- C. = Wasit / Pengawas.
- D. = T i f a.
- E. = G o n g.
- F. = B a m b u.
- = Daerah tempat tifa dan gong serta tua-tua Desa.
- _____ = Lapangan untuk bertanding.

i. Peranannya Masa Kini.

Bila dibandingkan dengan masa lampau permainan Madudutu Lese ini agak kurang peminat. Hal ini disebabkan karena orang tua-tua kurang menjelaskan syarat-syarat permainan dan mereka sendiri tidak selalu turut dalam permainan.

f. Tanggapan Masyarakat.

Kini yang masih bisa bermain orang yang berumur 20 tahun ke atas. Setelah diadakan pengumpulan data ini, barulah anak-anak mengetahui bagaimana cara-cara bermain. Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini adalah sangat baik karena melatih anak-anak dan pemuda. Permainan ini tidak banyak menelan biaya, kadang-kadang tidak perlu adanya biaya.

Sebagai suatu daerah yang terpencil dari keramaian kota dapat dianggap suatu permainan pengisi waktu terluang atau rekreasi, melatih kekuatan tanpa biaya.

Dapat memupuk suatu persatuan dalam desa atau Kecamatan dimana setiap pemain, biarpun tidak mendapat hadiah, bersedia mencoba kekuatannya dengan orang lain. Dalam desa maupun Kecamatan tidak pernah ada perkelahian antara keluarga atau desa maupun Kecamatan. Mereka selalu sibuk dengan pekerjaan di kebun atau dimana saja. Oleh karena itu mereka sangat bergembira apabila permainan ini ditingkatkan.

5. Rsai duing

a. Nama Permainan :

Salah satu jenis permainan rakyat yang sudah lama dikenal oleh masyarakat yang terdapat di seluruh Kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara dengan nama "Rsai Duing" khususnya pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata.

Secara etimologis istilah "Rsai Duing" terdiri dari dua kata yaitu "Rsai" artinya "menikam" dan "Duing" yang artinya "Duyung".

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa kalau diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia maka "Rsai Duing" artinya "menikam Duyung".

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain :

Permainan Rsai Duing ini biasanya/lazimnya dimainkan oleh anak-anak pria di waktu sore hari dan permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu,

dan disamping itu juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis di dalam pelaksanaannya.

c. *Latar belakang sejarah perkembangan permainan :*

Latar belakang sejarah permainan ini sangat sulit untuk dijelaskan secara cronologis, hal ini disebabkan karena permainan ini sudah berkembang sejak akhir abad ke XIX di Kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara.

d. *Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.*

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pria dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu misalnya golongan Mela (bangsawan) dan golongan Iria (budak/rakyat biasa) yang terdapat di Kepulauan Tanimbar khususnya pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas.

Permainan rakyat ini sangat disenangi, digemari oleh anak-anak pria di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas yang telah berkembang dari sejak dahulu kala dengan tidak mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

e. *Peserta / Pelaku.*

Yang diutamakan dalam pertandingan ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang berumur 8 s/d 16 tahun, dan anak-anak pria yang sebaya dengan umur dari anak-anak yang telah diutarakan di atas.

Hal ini disebabkan karena di dalam pelaksanaannya permainan ini sangat diperlukan ketrampilan dan ketangkasan/kelincahan dari pada kedua regu pemain tersebut.

Jenis permainan ini dimainkan oleh dua regu/kelompok pemain yang anggota-anggotanya minimal 10 orang satu regu dan maksimal 20 orang satu regu yang kedua-duanya adalah regu penombak.

Perlu ditambahkan di sini bahwa kedua regu ini di dalam pelaksanaan permainan tidak saling bermusuhan atau menentang tetapi sama - sama beraksi untuk men-

cari 1 (satu) biji / nilai.

Fungsi pemain dari tiap-tiap regu adalah sama sebagai penembak. Dari para pemain itu ditunjuk satu orang dari masing-masing regu yang berfungsi untuk menarik **gaba-gaba ***). yang dilukiskan dengan seekor ikan duyung yang biasanya anggota pemain ini disebut penarik.

Salah satu keuntungan positif dari permainan ini adalah para pemain melatih diri untuk menjadi seorang yang memiliki ketrampilan dalam menembak, melempar dan juga memanah.

6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Di dalam pelaksanaan permainan ini mempergunakan alat-alat. Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah sepenggal gaba-gaba yang panjangnya $1\frac{1}{2}$ s/d 2 meter dan gaba-gaba inilah yang menentukan lamanya jalan permainan.

Contoh : apabila dalam permainan ini sudah disiapkan sebelumnya 10 penggal gaba-gaba, hal ini berarti bahwa masing-masing regu mendapat 5 panggal gaba-gaba.

Jadi jelasnya bahwa permainan ini dimainkan sebanyak lima kali sama dengan gaba-gaba yang telah dipersiapkan. Gaba-gaba ini di dalam bahasa Yamdena disebut "**M'waya**". Di samping alat-alat yang telah disebutkan di atas, maka para pemain dari kedua regu ini masing-masing regu dengan sebilah tombak lagi.

Perlu ditekankan di sini bahwa tombak yang dipergunakan dalam permainan ini adalah tombak yang dibuat dari pada serumpun pohon bambu.

Tombak dalam bahasa Yamdena disebut "**Skait** " sedangkan dalam bahasa Selaru disebut "**Bolkait** ". Bambu dalam bahasa Yamdena disebut "**Kakaran** " sedangkan dalam bahasa Selaru "**Temar** ".

Bagi seorang penarik, yang sebentar akan menarik gaba-gaba itu, maka gaba-gaba itu diikat keras-keras dengan seutas tali rotan. Jelasnya bahwa cara menggunakan tombak itu dapat dilihat pada waktu permainan berlangsung, apabila seorang dari regu penarik regu A misalnya yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba itu, maka penarik itu harus melalui/melewati pos penjagaan regu B, dan sebaliknya apabila seorang penarik dari regu B yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba itu, maka pe-

***) Pelepah pohon sagu.**

main tersebut harus melalui/melewati juga pos penjagaan regu A. (Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar terlampir.

Para pemain yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba itu harus lari atau dapat dikatakan dalam upacara sehari-hari dengan istilah **"lari-lari anjing"** dengan cara menyentak gaba-gaba itu kemudian meloncat - loncat seolah-olah seekor ikan duyung itu berenang di dalam air laut, dan inilah untuk menunjukkan sikap lari dari penarik tersebut.

Maksud dengan keadaan lari tersebut adalah untuk tidak mudah/gampang bagi seorang pemain untuk menombak atau berhasil dalam menombak.

Jenis permainan ini menggambarkan/atau meniru keadaan yang nyata selalu terjadi yaitu kenyataan seorang nelayan yang pergi ke laut untuk menikam ikan duyung.

g. *Iringan permainan.*

Di dalam pelaksanaan permainan ini tidak ada nyanyian, hanya dalam menombak sebentar maka apabila tombaknya kena sasarannya yaitu gaba-gaba tadi dan dengan serentak pemain itu bertempik sorak dengan suara yang cukup keras sehingga bisa terdengar ratusan meter.

Para pemain dalam bertempik sorak menandakan kegiatan biasanya diseragamkan dan dengan suara yang sangat keras dalam nada yang frekwensinya cukup tinggi

Perlu ditambahkan di sini bahwa para pemain yang bertempik sorak selalu meneriakkan nama anaknya yang sulung, dengan maksud bahwa masyarakat/para penonton dari jauh sudah dapat mengetahui dengan jelas siapa yang menikam ikan duyung itu.

Tadi telah diuraikan di atas bahwa permainan ini meniru keadaan yang sebenarnya, apabila si A menikam ikan duyung di laut maka masyarakat sudah dapat menyebut nama orang tersebut, hal ini disebabkan karena penombak itu berteriak nama anak yang sulung, misalnya nama anaknya Aboyaman panggilan setiap hari Boy.

Apabila para pemain itu belum mempunyai anak maka pada waktu menombak pemain tersebut berteriak nama bapa/ibu atau salah satu saudara sekandung dari bapa/atau ibunya. Ini menunjukkan kasih sayang pemain dengan orang yang telah disebutkan namanya tadi.

Tempik sorak yang pertama dalam bahasa Yamdena berbunyi sbb :

" Oo boy ya moi taboring totin oo ". Setelah para pemain itu bertempik berulah tombak itu dilepaskan.

Terjemahan kata-kata itu ke dalam bahasa Indonesia : Boy punya bapak adalah penombak, pemuda pilihan/yang unggul dalam menombak.

Tempik sorak yang kedua dalam bahasa Yamdena berbunyi sbb :

" Oo boy kuangkam taboring totin oo ".

Tempik sorak pertama dan kedua pada prinsip dasarnya sama hanya terdapat perbedaan istilah *moi* dan *kuangkam* saja tetapi mempunyai pengertian yang sama dengan yang pertama " Boy punya bapak adalah penombak, pemuda pilihan/yang unggul dalam menombak.

Pada saat permainan di babak pertama ini selesai dengan gaba-gaba yang pertama, maka para penarik dari kedua regu masing-masing mulai berlari lagi.

Regu A dari titik E ke titik B dan regu B dari titik D ke titik C. Penarik dari regu A dengan gaba-gaba dalam hitungan ganjil mulai star dari titik B ke titik E dan bilangan genap mulai star dari titik E ke titik B, di samping itu juga tempat finish berubah posisi tergantung dari gaba-gaba itu. Sama halnya juga dengan regu B dengan gaba-gaba dalam hitungan ganjil mulai star dari titik C ke titik D dan bilangan genap mulai star dari titik D ke titik C dan tempat finishpun berubah juga.

Latar belakang yang menyebut nama anak yang sulung, bapak/ibu atau kaum kerabat lainnya, ini menunjukkan suatu hubungan persaudaraan karena sudah menjadi tradisi atau adat kebiasaan di kepulauan Tanimbar kalau anak yang sulung bernama *aboyaman* maka *aboyaman* punya bapa dan *tete/opa* juga bernama *aboyaman* yang dipanggil setiap hari dengan nama " **boy** ".

h. Jalannya permainan.

1. Persiapan Permainan :

- 1.1. Para pemain sudah harus berkumpul di sekitar tempat permainan yang sudah ditentukan lebih dahulu.
- 1.2. Para pemain dibagi dalam dua regu dengan jalan musyawarah.
- 1.3. Setelah selesai dengan membagi regu, maka para pemain secara aklamasi menunjuk salah satu diantara para pemain dari masing-masing regu yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba sebagai pengganti ikan duyung.
- 1.4. Kiranya perlu dijelaskan lebih dahulu tentang are-

na/denah permainan.

Luas medan seluruhnya: 20 x 20 meter dengan ketentuan apabila regu pemain yang terdiri dari 20 orang satu regu, maka medannya dapat diperluas menjadi : 50 x 50 m persegi.

2. Pelaksanaan Permainan.

- 2.1. Para anggota pemain dari kedua regu di atas, masing-masing berdiri pada satu barisan (lihat gambar) dengan jarak antara regu yang satu dengan regu yang lain 3 meter dan menghadap ke pinggir medan.

Regu A menghadap ke pinggir medan sebelah utara.

Regu B menghadap ke pinggir medan sebelah selatan.

- 2.2. Para pemain dari regu A yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba mulai star dari titik star B melewati pos penjagaan regu B menuju ke tempat finish pada titik E.

- 2.3. Para pemain dari regu B yang berfungsi untuk menarik gaba-gaba itu mulai star dari titik C melewati pos penjagaan regu A menuju ke tempat finish pada titik D dan seterusnya sampai selesainya permainan.

Pada saat para pemain yang diumpamakan sebagai ikan duyung itu lewat, maka para pemain secara bergilir dari yang pertamasampai dengan pemain yang terakhir berusaha untuk menombak gaba-gaba tersebut.

Dapat ditambahkan bahwa apabila para pemain berhasil menombak gaba-gaba itu, maka biasanya penarik dari masing-masing regu itu berusaha dengan kekuatan yang semaksimal mungkin dengan cara menyentak-nyentak tali gaba-gaba itu supaya tombak yang sudah kena sasaran itu bisa terlepas.

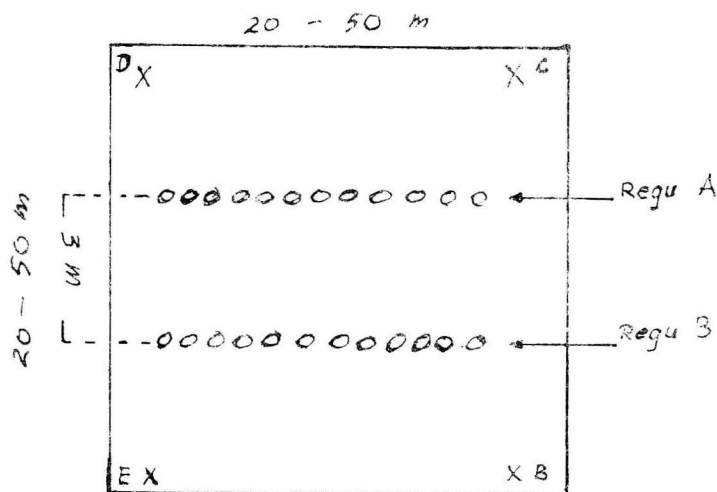
Seandainya para penombak berhasil menombak gaba-gaba itu dan ikan duyung yang diumpamakan dengan sepenggal gaba-gaba itu tertikam sampai mati, para penarik dari regu yang bersangkutan lari terus menuju titik finish tanpa membawa apa-apa, karena gaba-gaba tadi sudah diambil oleh para penombak.

Misalnya kalau penarik dari regu A berhasil tiba pada titik finish dengan seutas tali tanpa membawa apa-apa, maka regu A dinyatakan kalah sedangkan regu B dinyatakan berhasil mencetak 1 (satu) biji/nilai.

3. Konsekuensi kala menang.

1. Apabila penarik dari regu A berhasil tiba pada titik finish dengan gaba-gaba yang masih terikat, ini berarti regu A berhasil mencetak 1 biji/nilai, sedangkan regu B dinyatakan tidak berhasil mencetak 1 biji/nilai.
2. Apabila penarik dari regu B berhasil tiba pada titik finish dengan tali yang sudah putus, ini berarti regu A berhasil mencetak 1 biji/nilai, sedangkan regu B dinyatakan tidak berhasil mencetak 1 biji/nilai.
3. Apabila penarik dari regu B berhasil tiba pada titik finish dengan gaba-gaba yang masih terikat, ini berarti regu B berhasil mencetak 1 biji/nilai, sedangkan regu A dinyatakan tidak berhasil mencetak 1 biji/nilai.
4. Apabila penarik dari regu A berhasil tiba pada titik finish dengan tali yang sudah putus, ini berarti regu B berhasil mencetak 1 biji/nilai, sedangkan regu A dinyatakan tidak berhasil mencetak 1 biji/nilai.
5. Regu yang banyak mencetak biji/nilai adalah regu pemenang dan regu yang sedikit mencetak biji/nilai atau samasekali tidak mencetak biji/nilai adalah regu yang kalah.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- Regu A : Para pemain regu A.
- Regu B : Para pemain regu B.
- X B : Tempat star regu A.
- X E : Tempat finish regu A.
- X C : Tempat star regu B.
- X D : Tempat finish regu B.

i. *Peranannya masa kini.*

Jenis permainan ini diwaktu-waktu lampau sangat digemari oleh sebagian besar dari masyarakat setempat khususnya anak-anak pria di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas.

Seperti apa yang telah tersebut di atas, namun dalam zaman modern sekarang ini peranan permainan tersebut nampaknya sudah mulai merosot atau menurun sistim nilai budayanya bila dibandingkan dengan peranannya di masa lampau.

Hal ini jelas kelihatan dalam kehidupan masyarakat setempat, apalagi bagi anak-anak pria yang telah diklasifikasikan dalam tipe masyarakat perkotaan, dimana permainan ini sudah jarang sekali dilaksanakan atau kalau dapat dikatakan sudah hampir punah/hilang samasekali sebagai salah satu jenis permainan rakyat yang telah diwariskan oleh para datuk-datuk sejak dahulu kala.

Latar belakang yang mengakibatkan atau menyebabkan permainan ini merosot/menurun, disebabkan karena mereka lebih tertarik dengan bentuk-bentuk permainan yang serba modern dan sangat kompleks peraturan permainannya seperti : kelereng, sepak bola, kasti, dll yang alat-alatnya mudah diperoleh dengan jalan membeli di toko dengan harga yang relatif murah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses perubahan kebudayaan itu bisa terjadi disebabkan dengan adanya unsur-unsur teknologi modern yang sangat efektif misalnya : surat kabar, majalah, buku, radio, film dan televisi. Di samping faktor-faktor di atas, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara berpikir masih bersifat " kolot " telah berubah bentuk menjadi masyarakat yang bersifat " progresif " yang suka sekali dan lekas menerima hal-hal yang baru seperti yang

telah dikatakan di atas.

Khusus bagi anak-anak yang berdomisili di desa-desa yang jauh terpencil dari keramaian kota misalnya : desa-desa di pulau Angwarmase di sebelah timur laut pulau Yamdena, mereka masih mempertahankan sistim nilai budaya dari permainan ini dan seringkali mereka memainkannya.

j. *Tanggapan masyarakat.*

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu perkumpulan rekreasi bagi anak-anak pria untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai budaya yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dibina, dikembangkan lagi serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu dan kontinuitas.

Seperti apa yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/menurun tetapi masyarakat setempat tetap menggemarnya, kiranya dapat dikembangkan di waktu-waktu mendatang.

6. Cobo - cobol kokou

a. *Nama permainan.*

Salah satu jenis permainan rakyat yang hidup dan berkembang hampir di seluruh Kecamatan Sahu dan Kecamatan Jailolo pulau Halmahera Kabupaten Maluku Utara dari zaman dahulu kala hingga saat ini dengan tidak banyak mengalami perubahan-perubahan akibat pengaruh yang datang dari luar.

Nama permainan ini adalah Cobo-cobol Kokou yang mengandung arti "*Orang sedang menokok sagu*" Pono - kok sagu ini mempunyai seekor ayam yang hilang dicuri orang dan ia sedang mencarinya.

Permainan Cobo-cobol Kokou pada mulanya dilaksanakan sewaktu akan diadakan upacara adat Waleng di halaman rumah adat. Sesudah itu dimainkan pada saat makan-makan bersama di rumah adat. Dan pada akhir-akhir ini dapat dimainkan dimana saja dan pada waktu apa saja.

b. *Hubungan permainan dengan peristiwa lain.*

Dalam penyelenggaraan permainan tidak ada unsur-unsur kepercayaan religio-magis, sehingga semua orang bo-

leh turut bermain dan kepada siapa saja boleh mengikuti permainan tanpa larangan dan tidak ada pantangan.

Telah dijelaskan di atas bahwa pada mulanya permainan ini dilaksanakan bersamaan dengan acara upacara Waleng, tetapi permainan ini sendiri tidak terikat kepada Waleng.

Permainan ini dapat dilakukan secara bebas dan tidak terikat pada suatu kelompok sosial tertentu. Cobo-cobol Kokou tidak mempunyai satu ikatan dengan Waleng atau permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan Waleng demikian juga sebaliknya.

Dengan kata lain orang melaksanakan upacara Waleng tidak bertanggung jawab atas jalannya cobo-cobol kokou.

Hal ini berbeda dengan pelaksanaannya pada waktu makan di rumah adat atau tersendiri. Disini seorang ditunjuk untuk mengatur jalannya permainan dan beberapa orang lagi untuk mengawasi permainan.

Siapa saja tak ada larangan untuk turut dalam permainan ini dan tak ada tantangan.

c. *Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.*

Pada mulanya permainan ini hanya dimainkan pada waktu akan diadakan upacara Waleng (setiap malam), suatu upacara adat dalam Wilayah Kecamatan Sahu dan Kecamatan Jailolo.

Upacara Waleng ini sendiri dilakukan dalam satu tahun hanya satu kali yang berlangsung selama lima hari, tujuh hari, atau sembilan hari = menurut sinapil = panjang atap pada tiris rumah adat itu.

Setiap malam sebelum upacara Waleng dimulai selalu cobo-cobol kokou dimainkan oleh penonton-penonton atau hadirin yang banyak datang dari berbagai pulau dan desa-desa sekitarnya untuk menyaksikan upacara Waleng ini. Permainan ini dilaksanakan di halaman rumah adat, sedangkan Waleng itu sendiri dilaksanakan dalam rumah adat kampung itu.

Upacara permainan ini sendiri tidak terlibat kepada acara Waleng. Pelaksana-pelaksana Waleng tidak bertanggung jawab atas terlaksananya pemain ini atas kesukaan pemain-pemain atau hadirin itu sendiri.

Sesudah perang Jailolo tahun 1914 cobo-cobol Kokou dimainkan pada waktu sebelum dan sesudah makan-makan bersama didalam adat, dimana hadirin bersama warga desa itu turut bermain. Disini pengawasan berada pada pelaksana-pelaksana adat itu.

d. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Terakhir ini cobo-cobol kokou dapat dimainkan di mana saja dan pada waktu apa saja, bilamana ingin dimainkan permainan ini sungguh mengembirakan bagi pemain maupun hadirin untuk menyaksikan. Dari permainan ini seorang melatih diri dalam menyerang orang lain dan sikap bertahan terhadap serangan mendadak dari jurusan mana saja.

Kenyataan dewasa ini cobo-cobol kokou masih tetap digemari dan dimiliki serta dapat diperagakan sesuai dengan aslinya maupun fungsi dan peranan sejak dahulu kala hingga kini dalam Kecamatan Sahu mengalami beberapa percobaan pada waktu pelaksanaan serta dapat diikuti oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Ada gambar masyarakat Desa Awer Kecamatan Sahu meragakan.

e. Peserta / pelaku.

Jumlah peserta/pemain tidak terbatas dan sekali bermain tidak kurang dari 10 (sepuluh) orang pemain/seorang penokok sagu yang mempunyai seekor ayam yang hilang, seorang pemimpin, seorang yang merupakan ayam yang hilang dan sisanya pemain biasa.

Pada mulanya hanya dimainkan oleh pemuda dan orang tua (laki-laki), wanita yaitu pada waktu Waleng. Hal ini disebabkan karena yang menonton Waleng hanya pemuda dan orang tua.

Tetapi kemudian dapat dimainkan oleh anak-anak, pemuda dan orang tua baik pria maupun wanita sebagai rekreasi atau pengisi waktu terluang. Dapat dilaksanakan secara terpisah (pria sendiri atau wanita sendiri) boleh juga campuran.

f. Peralatan/perlengkapan permainan.

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak memakai alat secara khusus hanya sepotong kayu yang dipergunakan oleh penokok sagu. Ia bergaya seakan-akan sedang menokok sagu.

Tiba-tiba datanglah sekelompok pemuda.

g. Iringan Permainan.

Sementara pencari ayam duduk menokok sagu ia melagukan nyanyian cobo-cobol kokou, cobo-cobol kokou dan dibalas oleh kelompok/rombongan pemuda itu, ngao-ngao kio-kio, ngao-ngao kio-kio.

Nyanyian ini dilagukan berbalas-balasan oleh pencari ayam dan barisan pemuda itu enam sampai delapan kali, sambil barisan pemuda mengelilingi pencari ayam dan terus berputar.

Lagunya sebagai berikut :

4/4 Cobo - Cobol Kokou

5	5	/	1	1	.	1	1	5	5	/	1	1	.	1	1
Co	bo		co	bol		Ko	kou	Co	bo		co	bol		ko	kou
5		/		5		1		5	/	1		1		1	//
Ngao			ngao			kio	ngao	ngao		kio		kio			.

Situasi menyanyi berbalasan ini melukiskan bahwa untuk mendapatkan sesuatu tidak boleh tinggal diam ditempat, tetapi harus berusaha sedemikian rupa sehingga dapat memperoleh hasilnya. Bilamana tidak berusaha dengan sungguh-sungguh, maka akan mendapat kotoran burung/ binatang atau kotoran kupu-kupu.

Lagu ini mengajak kita agar berusaha keras, dalam mengejar cita-cita atau menuntut hak sendiri. Bila tidak mampu pasti semua usaha gagal dan harta miliknya sendiri akan diambil/dicuri oleh orang lain, untuk itu perlu suatu ketahanan fisik yang kuat dan pikiran yang tajam dalam mengatasi semua persoalan yang dihadapi.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan Permainan.

- 1.1. Seorang pemain sebagai pemuda yang kehilangan seekor ayam/pencari ayam.
- 1.2. Sekelompok pemuda (sekurang-kurangnya sembilan orang).
- 1.3. Seorang pemuda sebagai ayam yang dicari dalam kelompok pemuda itu.

T a h a p I.

1. Seorang pemuda yang kehilangan seekor ayam (a) duduk berjongkok sambil memegang sepotong kayu dan bergaya seakan-akan orang sedang menokok sagu (kaki dan tangan disesuaikan).
2. Tiba-tiba datanglah sebarisan pemuda (b) membentuk satu barisan di depan pencari ayam tadi.
3. Pemuda yang berperanan sebagai ayam yang hilang turut juga.
4. Sikap pemuda-pemuda ini gembira dan siap untuk bertengkar.

T A H A P II.

Pencari duduk sambil menokok sagu ia melagukan cobo-cobol kokou cobo-cobol kokou dan seterusnya.

2. Bersama juga dengan barisan pemuda yang berbaris tadi berjalan mengelilingi pencari ayam sambil melagukan ngao-ngao kio-kio - ngao-ngao kio-kio . Barisan pemuda ini berputar mengelilingi pencari ayam dan melagukan nyanyian itu berbalas-balasan dengan pencari ayam (lagu ini diulang-ulang enam sampai dengan delapan kali).

T A H A P III.

1. Kelompok pemuda tadi membentuk satu barisan lurus dengan orang depan (pemimpin) berhadapan dengan pencari ayam (satu garis lurus).

Semua pemuda dibelakang pemimpin memegang pinggang temannya yang berada didepan. Pencari ayam berdiri di depan pemimpin kelompok pemuda itu sambil bersoal-jawab bahasa daerah Sahu.

4. *Pencari ayam bertanya.*

- Ngoi ri age bolo ua ?
= ayam saya ada atau tidak ?
- Ari mana iranga wange ra unge dua
= ayam saya hilang sudah tiga hari.
- Agebalo ua ?
= ada atau tidak ?
- A r i n a m o kokobu
= ayam saya ayam hitam.

5. *Dijawab oleh kelompok pemuda.*

- ane cua !
= tidak ada disini !
- na mo ne nama kokolili
= ayam yang ada banyak ayam merah.

6. Terjadi perdebatan dan adu kekuatan antara pencari ayam dan kelompok pemuda.

7. *Pencari ayam : a g e b a l o u a*

- u a , n a a g e . = ada atau tidak
= tidak, pasti ada
- c o b o t o d i r a n o :
= nanti saya kasih makan
- K u u u u u r (sambil menghambur isi sagu).
= k u u u u u r .

8. *Jawab Kelompok pemuda,*

- u a a n e c u a

= tidak, tidak ada disini.

- n a m o c u a

= ayam tidak ada.

9. Tiba-tiba ayam itu berkokotek

= kokotek kotek-kotek.

10. Pencari ayam berkata :

- a, g e m a s o l e n e t o n a m o :

= a, itu ayam saya , saya kenal kokoknya.

- pasti g e r i n a m o

= pasti itu ayam saya.

T A H A P IV.

1. Pemuda pencari ayam itu berusaha menangkap ayam - nya.

Ia harus berusaha melawan pemuda-pemuda itu satu demi satu, dengan sekuat tenaga agar ayam dapat ditangkap.

2. Rombongan atau kelompok pemuda itu berusaha mencegah atau menentang pencari ayam itu dengan memegang pinggang temannya yang di depannya sekuat-kuatnya sambil orang depan (pemimpin pemuda) membuka kedua tangannya agar jangan pencari ayam dapat lolos keurutan terakhir dibagian belakang untuk menangkap ayam.

3. Barisan pemuda ini mengikuti pencari ayam itu kesana kemari dengan posisi tetap yaitu pemimpin di depan dan ayam terakhir di belakang.

4. Pencari berusaha sekuat tenaga mengalahkan kelompok pemuda itu dengan bermacam-macam cara.

5. Barisan pemuda tidak akan melepas tangannya di pinggang temannya yang berada di depan mereka mempertahankan barisannya sekuat-kuatnya.

6. Dalam keadaan ini kadang-kadang pencari ayam ini menyerang sekuat-kuatnya sehingga boleh jatuh atau pemimpin pemuda tidak kuat bertahan mengalah dan pencari ayam menyerang terus kebarisan terakhir (sasaran ayam yang terdapat pada urutan terakhir).

7. Apabila pencari ayam dapat menangkap ayam pada urutan yang terakhir itu pertanda pencari ayam yang menang.

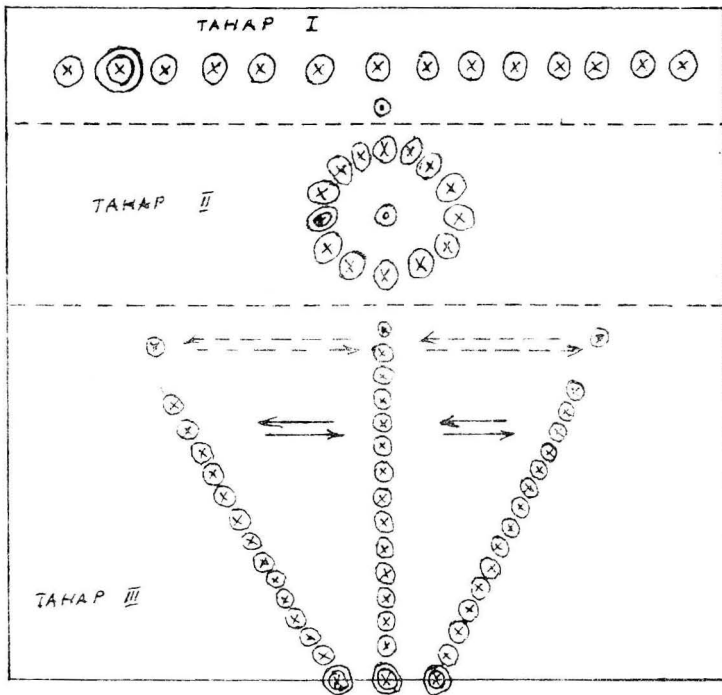
8. Bilamana pencari ayam tidak berhasil menangkap ayam pada urutan terakhir ini berarti pencari kalah.

Konsekwensi Menang atau Kalah.

1. Pencari ayam menang apabila ia dapat menangkap ayam (pemuda yang bermain sebagai ayam).

2. Bilamana pencari ayam tidak berhasil menangkap ayam itu, maka ia dinyatakan kalah.
3. Sesudah dinyatakan pencari ayam kalah atau menang, maka pemain-pemain dapat diganti dan permainan diulang kembali.
4. Kalah atau menang tidak mendapat hukuman atau hadiah.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- ⊙ = Pencari Ayam.
- X = Barisan Pemuda.
- ⊗ = A y a m.
- = Batas pemain dan penonton.

i. Peranan Masa Kini.

Permainan ini tidak banyak mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranannya pada masa kini. Pada waktu lampau setiap orang berusaha agar ia dapat disebut orang yang terkuat dalam sebuah desa atau daerah itu. Daerah ini ditutupi dengan pohon-pohon yang cukup lebat dan tanah pertanian yang luas, dimana setiap orang memerlukan tubuh yang kuat.

j. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat Kecamatan Sahu dan Kecamatan Jailolo menganggap permainan ini sebagai suatu permainan untuk melatih kemampuan dan ketangkasan setiap orang/pemuda-pemuda.

Permainan ini sebagai suatu rekreasi maupun pengisi waktu terluang. Apabila daerah terpencil ini kurang mempunyai permainan yang dapat menghimpunkan rakyat, mereka sangat gembira dan puas bila mereka melakukan.

7. R a n a i t.

a. Nama Permainan.

"Ranait" adalah nama salah satu jenis permainan rakyat yang sangat digemari sejak dahulu kala oleh masyarakat di Kepulauan Tanimbar daerah Kabupaten Maluku Tenggara khususnya Tanimbar Selatan.

Seperti dikatakan bahwa kepulauan Tanimbar terdiri dari dua buah Kecamatan yaitu Kecamatan Tanimbar Utara dan Kecamatan Tanimbar Selatan masing-masing dengan ibukota Kecamatan Tanimbar Utara adalah Larat dan Kecamatan Tanimbar Selatan adalah Saumlaki.

Kecamatan Tanimbar Utara atau Kecamatan Tanimbar Selatan, kedua daerah ini terdiri dari puluhan pulau kecil dan besar antara lain pulau Yamdena, pulau Selam, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata dan masih banyak lagi yang tidak dapat disebutkan satu demi satu.

Oleh karena Kepulauan Tanimbar ini terdiri dari pulau-pulau kecil dan besar, hal mana mengakibatkan pengaruh terhadap bahasa daerah yang terdapat pada tiap pulau.

Itulah sebabnya maka dalam bahasa Yamdena disebut "*Ranait*", sedangkan dalam bahasa Selaru disebut "*Titar*".

Kedua kata tersebut diatas baik Ranait maupun Titar dalam bahasa Indonesia mempunyai pengertian yang sama ialah *mendorong dengan kaki*.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Ranait atau Titar adalah merupakan suatu permainan biasa yang memerlukan ketrampilan dan kecekatan para pemain, dan biasanya dimainkan kapan saja dan dimana saja apabila dikehendaki oleh para penggemarnya ; dengan sendirinya tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu.

Permainan Ranait merupakan suatu permainan rekreatif yang sejenis dengan permainan-permainan biasa lainnya.

Dengan demikian Ranait boleh dimainkan oleh siapa saja, sehingga tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu, pada umumnya permainan ini hanya dapat dimainkan oleh anak-anak dan para remaja, khususnya kaum pria tanpa adanya unsur-unsur kepercayaan religio magis yang terkandung dalam penyelenggaraan permainan tersebut.

c. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Sesuai informasi bahwa jenis permainan ini sejak dahulu kala sudah ada dan sangat digemari oleh masyarakat di daerah tersebut, malah sampai saat ini masih tetap dimainkan tanpa adanya suatu perubahan apa pun di dalam pelaksanaannya.

d. Latar Belakang Sosial Budaya penyelenggaraan Permainan.

Seperti telah diuraikan diatas bahwa permainan Ranait ini boleh dimainkan oleh siapa saja, khususnya bagi anak-anak dan atau remaja pria sehingga tidak terbatas pada suatu lingkungan/kelompok sosial tertentu.

e. Peserta / Pelaku.

Peserta permainan ini terdiri dari 2 (dua) regu/kelompok dengan jumlah tiap regu/kelompok minimal 5 (lima) orang, makin banyak peserta/pemain, makin bertambah meriah jalannya permainan, sehingga tidak ada suatu ketentuan atau suatu pembatasan tentang berapa banyak peserta pada tiap regu/kelompok.

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah anak-anak dalam usia sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang berumur sekitar 10 sampai dengan 18 tahun, dan semuanya adalah kaum pria.

Hal ini disebabkan karena jarak antara kedua kelompok ini agak berjauhan yaitu diperkirakan 12 meter.

Itulah sebabnya maka jenis permainan rakyat ini agak sulit bagi anak-anak wanita atau anak-anak pria yang

berumur di bawah 10 tahun.

Agar lebih jelas dapat dibacakan pada uraian tentang jalannya permainan.

f. Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Satu-satu alat yang dipergunakan dalam permainan Ranait ini adalah sejenis buahan yang diberi nama " buah parang ", tanpa buah ini tidak mungkin permainan tersebut dapat dilaksanakan, sebab didalam permainan ini harus ada buah tersebut. Hal mana perlu dijelaskan sebagai berikut :

Sesuai dengan nama permainan ini adalah Ranait dalam bahasa Yamdena dan Titar dalam bahasa Selam, keduanya mengandung satu saja pengertian, yaitu mendorong dengan kaki.

Kini timbul suatu pertanyaan ; apa yang seharusnya didorong dengan kaki/Jawabannya adalah " buah parang ".

Buah parang adalah sejenis buah yang besarnya seperti buah pala. Buah parang ini tidak dapat dimakan atau tidak ada kegunaannya yang lain bagi masyarakat setempat.

Hampir di seluruh kepulauan Tanimbar terdapat pohonnya terutama di pulau-pulau yang telah disebutkan di atas, pohon tersebut tumbuh dengan subur.

Jenis permainan ini hanya dilakukan pada waktu musim Timur yaitu dari bulan Juni sampai dengan bulan Desember.

Hal mana disebabkan karena pohon tersebut baru dapat berbuah pada waktu-waktu tersebut yaitu dari bulan Juni sampai dengan bulan Desember.

Oleh sebab itu permainan ini dapat juga dikatakan sebagai permainan musiman, karena lain dari jangka waktu tersebut tidak ada bahan baku dari permainan ini, sehingga permainan tersebut tidak dapat dilaksanakan.

g. Irian permainan.

Didalam pelaksanaan permainan ini tidak mempergunakan irian bunyi-bunyian apapun juga.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan.

Seperti telah diuraikan di atas bahwa permainan ini terdiri dari 2 (dua) regu/kelompok, dengan jumlah pemain tidak terbatas, minimal 5 orang tiap kelompok, sehingga jelas 2 (dua) regu/kelompok dapat dinamakan kelompok A dan kelompok B.

Untuk menentukan kelompok mana sebagai kelompok A dan mana sebagai kelompok B, maka diadakan penarikan undian.

Sesudah itu kelompok A yang memulai permainan, sedangkan kelompok B harus memberikan kesempatan kepada kelompok A, yaitu kelompok B para pemainnya diharuskan untuk menanam/menyatar buah parang (alat taruhan) dalam permainan ini secara berjejer, sudah itu kelompok A harus mendorongnya sampai semuanya jatuh berhamburan.

Tiap pemain baik pada kelompok A maupun pada kelompok B semuanya harus memegang/menaruh tiap orang 1 buah parang.

2. Aturan Permainan.

- 2.1. Para pemain pada kelompok B harus mengatur/-menanam buah parang tersebut sebagai alat taruhan pada satu garis yang telah ditentukan.
- 2.2. Para pemain pada kelompok A, tiap orang harus mendorong buah parangnya satu demi satu menuju sasaran yaitu kearah buah parang yang telah ditanam kelompok B, dengan ibu jari kaki masing-masing.
- 2.3. Dalam satu barisan sejajar para pemain (anggota kelompok A) berdiri menghadap tepat dengan buah parang yang telah ditanam kelompok B.

3. Tahap - tahap permainan.

- . Jenis permainan ini biasanya dimainkan dalam 3 tahapan.
- 3.1. Mendorong dengan menggunakan jarak jauh dalam bahasa Yamdena disebut **" Ranait Podo "**.
- 3.2. Mendorong dengan menggunakan jarak dekat dalam bahasa Yamdena disebut **" Ranait Sesidin "**.
- 3.3. Mendorong buah taruhan itu sehingga harus berhamburan jauh keluar dari luar arena/garis yang telah ditentukan.

Tahap pertama.

1. Apabila pada waktu para pemain mendorong langsung kena sasaran dan merobohkan buah parang (taruhan) dari kelompok B sehingga berguling dengan jarak lebih dari satu tapak kaki jauhnya dari tempat buah parang itu ditanam, maka hal inilah dalam bahasa Yamdena disebut **" Wike "** didalam bahasa Selaru pun pengertiannya juga sama yaitu **" kena sasaran dan berhasil "**.
2. Apabila pada tahapan pertama ini semua pemain pada kelompok A berhasil mencetak **" Wike "** maka mere-

ka segera kembali ke tempatnya semula untuk mendorong lagi.

3. Perlu ditambahkan bahwa pada waktu buah taruhan itu didorong lagi berguling jauh lebih dari satu tapak kaki disebut "**Wike**" sedangkan kalau buah taruhan itu berguling jaraknya kurang dari satu tapak kaki disebut "**tasalo**" yang artinya "**Tambah**".

Adapun maksud dari istilah tasalo tersebut ialah bahwa pemain yang bersangkutan harus mendorong satu kali lagi untuk menggeser buah-buah taruhan yang tertanam itu pada tahap kedua.

Tahap kedua.

1. Para pemain berdiri di tempat yang telah ditentukan yaitu masing-masing pada tempat dimana buah taruhannya tertanam. (regu A).
2. Sesudah itu regu B mulai melaksanakan tugasnya yaitu mendorong gacunya ke arah buah taruhan yang sudah ditanam oleh regu A.
3. Mendorong dengan jarak dekat pada tahap kedua ini biasanya disebut "**Ranait Sesedin**".
4. Pemain pada langkah pertama ini memiliki ketrampilan sehingga berhasil mendorong buah (gacunya) itu mendekat buah taruhan yang telah tertanam dengan jarak kira-kira 5 sampai dengan 10 cm, hal ini sangat memudahkan pemain tersebut pada langkah kedua nanti.

Syarat-syarat kegagalan dan keberhasilan bagi regu A sebagai pendorong dan regu B sebagai regu penadah pada tahap kedua ini sebagai berikut :

1. Para pemain yang gagal tidak berhak lagi untuk mendorong sehingga haknya pemain tersebut tidak diperkenankan pada tahap ketiga.
2. Buah taruhan yang didorong itu terguling jaraknya tidak melebihi satu tapak kaki maka pemain tersebut dinyatakan stop dan tidak berhak melanjutkan lagi.
3. Pemain yang berhasil merobohkan buah-buah yang tertanam itu dengan jaraknya lebih dari satu tapak kaki, pemain tersebut diperkenankan lagi untuk merobohkan buah taruhan yang berikut dan seterusnya dari tempat yang sama dan apabila tidak berhasil pada dorongan ini maka haknya juga hilang.
4. Apabila bagi regu pendorong gagal pada tahap kedua ini, namun sudah mencetak Wike, maka regu tersebut

diperbolehkan ketahap ketiga..

5. Apabila pendorong gagal pada tahap kedua ini belum mencetak Wike, maka diadakan pertukaran/pergantian dimana regu pendorong menjadi regu penadah dan sebaliknya regu penadah yang tadinya bertugas untuk menanam buah-buah taruannya kini menjadi regu pendorong.

Perlu ditambahkan disini bahwa apabila permainan pada tahap kedua ini telah selesai, tetapi belum langsung berpindah ke tahap ketiga maka harus diulangi lagi dengan sistim satu cara permainan pada tahap pertama.

Hal mana disebabkan karena buah-buah taruhan yang tertanam harus berguling jauh lebih dari satu tarapak kaki seperti telah diuraikan di atas.

Disinilah letak sedikit keganjilan dari permainan-permainan lainnya.

Dari uraian tersebut jelaslah bahwa dalam permainan ini yang sangat dipentingkan adalah *banyak Wike yang dicetak oleh regu pendorong*, hal ini disebabkan karena apabila pada tahap ketiga tidak terdapat *"Si Like"* maka regu yang banyak mencetak Wike adalah regu pemenang dan sebaliknya regu yang sedikit atau sama sekali tidak mencetak *"Wike"* adalah yang dinyatakan kalah dalam permainan tersebut.

Pada butir 5 dari syarat-syarat di atas, maka jelaslah bahwa dengan adanya *"Wike"* maka para pemain berpindah ketahap ketiga.

T a h a p ketiga.

Para pemain berdiri sejajar dalam satu barisan pada garis yang sudah ada (lihat gambar). selanjutnya secara bergilir satu demi satu mendorong gacunya kearah sasaran yaitu menuju buah-buah taruhan yang telah tertanam. Gacu adalah salah satu buah yang sudah dipilih dan buah inilah yang dipakai sebagai alat untuk merobohkan buah-buah taruhan yang sudah ditanam.

Di antara buah-buah taruhan yang tertanam ini salah satunya telah ditetapkan sebagai sasaran yang lasim disebut *" SI LIKE "*.

Tahap ketiga ini tiap pemain hanya berusaha untuk merobohkan satu buah saja, dan jarak antara garis A dengan buah-buah taruhan, termasuk Si Like ini harus sedikit jauh dari jarak pada tahap pertama dan kedua tadi yaitu ± 12 meter.

Buah-buah taruhan yang ditanam pada tahap ketiga ini adalah buah-buahan yang paling kecil diantara semua buah yang ada pada saat itu.

Hal mana mengandung pengertian bahwa dengan demikian pada pendorong nampak agak sulit untuk merobohkan buah buah taruhan tersebut.

Seperti apa yang telah dijelaskan di atas bahwa di antara buah-buah taruhan terdapat satu buah yang di beri nama dalam bahasa Yamdena "Si Like" apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia artinya bergoyang kekiri dan kekanan. Pengertian Si Like di atas adalah semata-mata mengandung arti kiasan, sebab buah tersebut tidak bergoyang.

Hal ini menggambarkan bahwa sulit sekali bagi para pendorong untuk menjatuhkan Si Like itu.

Apabila didalam pelaksanaan permainan ini para pemain dari regu pendorong, tidak seorangpun yang dapat menjatuhkan Si Like, maka diadakan pertukaran/pergantian yaitu regu pendorong menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pendorong.

Biasanya dalam permainan ini pergantian/pertukaran seperti begini dilaksanakan sampai 5 atau 6 kali baru sasarannya tercapai yaitu dapat menjatuhkan Si Like.

Ada pula dalam permainan tersebut sampai selesainya tidak pernah seorang pemain pun yang dapat menjatuhkan Si Like.

Apabila dalam pelaksanaan sampai dengan selesainya permainan Si Like tidak dapat dirobuhkan oleh kedua regu ini maka untuk menentukan kalah dan menang adalah dengan cara menghitung banyaknya "Wike" yang telah dicetak.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa regu yang banyak mencetak Wike adalah yang menang sedangkan bagi regu yang sedikit mencetak Wike regu itu yang kalah.

Kemenangan yang diperoleh dengan cara mencetak Wike ini dapat dikatakan kemenangan itu adalah pada babak Semi Final, sehingga perlu dilanjutkan kembali pada babak final, hal ini disebabkan karena regu yang mendapat nilai 1 (satu), bila regu tersebut sudah dapat merobuhkan Si Like dan kemenangan inilah yang sebenarnya dan dapat dikatakan bahwa kemenangan inilah sudah melalui babak final.

Di dalam pelaksanaan permainan pada tahap ketiga ini, apabila regu pendorong berhasil mencetak Si Like maka permainan dimulai lagi dengan tahap pertama dan mem-

peroleh nilai satu.

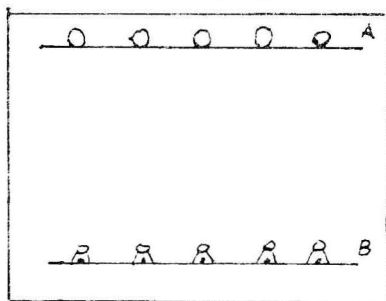
Setelah selesai dengan tahap ketiga ini pada waktu itu juga bisa terjadi pergantian pemain yang tidak terbatas pada para pemain saja namun dapat diganti dengan para penonton yang sementara menonton jalannya permainan tersebut.

Konsekwensi kalah dan menang.

Setelah permainan ini berakhir dan sudah dapat dipastikan regu mana yang menang dan mana yang kalah, maka sebagai konsekwensinya ialah bagi regu yang banyak mencetak Si Like, tentunya seluruh buah taruhan itu menjadi miliknya. Dan hasilnya dibagi rata kepada para pemain yang tergabung dalam regu yang memenangkan permainan tersebut.

Gambar denah / arena permainan.

Gambar I.

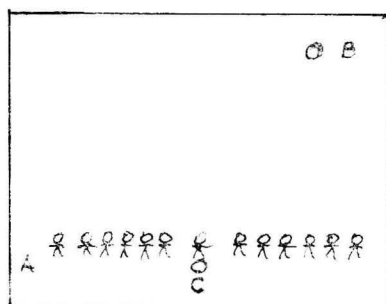


Keterangan Gambar Untuk tahap I dan ke II.

Garis A : Buah taruhan regu Penadah yang tertanam.

Garis B : Tempat star regu Pendorong.

Gambar II.



Keterangan Gambar Untuk tahap yang ke III.

Garis A : Para pemain regu Pendorong.

Titik B : 1 (satu) buah taruhan yang tertanam.

Titik C : Tempat star regu pendorong.

i. Peranannya masa kini.

Permainan Ranait ini di waktu-waktu lampau sangat digemari masyarakat setempat, khususnya anak-anak pria di desa-desa pada pulau yang telah disebutkan di atas.

Namun kenyataannya dewasa ini peranan permainan Ranait ini nampaknya sudah mulai merosot atau menurun sama sekali, sehingga sudah jarang sekali permainan tersebut dimainkan lagi.

Hal mana disebabkan karena proses penyampaiannya kepada generasi ke generasi makin hari kurang jelas dan hampir tidak ada lagi.

Oleh sebab itu generasi sekarang jangan sampai turut serta sebagai pemain, malah mendengar nama permainan ini pun tidak diketahui sama sekali apalagi generasi muda sekarang ini sudah mulai tertarik dengan jenis-jenis permainan modern yang baru masuk di daerah-daerah tersebut, sampai pada desa-desa yang terpencil sekalipun sudah mulai terpengaruh dengan hal-hal yang baru, sehingga jenis permainan ini sudah tidak lagi dimainkan seperti orang tua-tua dimasa lampau.

j. Tanggapan Masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan Ranait ini sebagai suatu sarana rekreasi bagi anak-anak, terutama untuk mengisi waktu luang, apa lagi di waktu-waktu liburan di mana tidak bersekolah, maka sangat baik apabila jenis permainan rakyat ini perlu lagi dibina dan dikembangkan, karena di dalam pelaksanaannya mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan masyarakat setempat yang berlaku.

Itulah sebabnya maka permainan ini perlu diteruskan lagi disertai penyebarannya yang merata di daerah terutama desa-desa tersebut, sebagai salah satu warisan budaya dari datuk-datuk yang telah diwariskan kepada generasi-generasi mendatang.

----- o -----

8. Kola - kola

a. *Nama Permainan.*

Salah satu permainan rakyat yang masih digemari oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua di dalam kecamatan Jailolo pulau Halmahera Kabupaten Maluku Utara terutama dalam desa Gamtala adalah permainan :

" Kola - Kola " (dalam bahasa daerah Sahu) yang artinya **" angkat - angkat "**.

Diberi nama demikian karena dalam pelaksanaannya bersifat angkat-mengangkat pemain-pemain itu.

Pada prinsipnya permainan ini mirip dengan permainan kuda-kudaan di Maluku Tengah, hanya sedikit saja perbedaan.

Pada kola-kola pemain-pemain yang duduk merupakan dasar dan para pemain yang lain berdiri di atas lipatan tangan kawannya, sedangkan pada permainan kuda-kudaan pemain-pemain yang duduk merupakan dasar dan para pemain yang lain duduk di atas pundak atau tangan kawannya dan lain-lain.

b. *Hubungan permainan dengan peristiwa lain.*

Permainan kola-kola dapat dimainkan sembarang waktu saja dan dimana-mana saja. Di tepi pantai, di pasir putih di dalam laut yang dangkal, di lapangan yang luas di pekarangan-pekarangan rumah atau sekolah.

Boleh dimainkan tersendiri dan boleh juga dimainkan secara umum pada perayaan-perayaan di lapangan umum di sekolah atau desa-desa. Pernah dimainkan pada hari-hari besar jaman penjajahan.

Pada tanggal 17 Agustus 1951 sampai tahun 1965 tiap perayaan ditampilkan permainan kola-kola.

Pada penyelenggaraan permainan ini tidak ada unsur-unsur kepercayaan religio magis, sehingga tidak terikat dan semua orang boleh ikut bermain.

c. *Latar belakang sejarah perkembangan permainan.*

Permainan ini sudah dikenal sejak dahulu kala. Sebelum tahun 1914 (perang Banua atau perang Jailolo) banyak penduduk dalam kecamatan ini sudah aktif memainkan. Sejak itu saya berada dibangku sekolah dan selalu turut bersama-sama dengan teman-teman saya melaksanakan kola-kola.

d. *Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.*

Permainan kola-kola dimainkan oleh semua orang baik anak-anak, pemuda maupun orang tua, semua umur.

Dapat dimainkan oleh siapa saja tidak ada larangan ataupun pantangan.

Pada waktu bertamasya di tepi pantai semua murid dan guru turut bersama-sama melaksanakan sebagai suatu rekreasi. Perayaan hari-hari besar pada waktu penjajahan kami mainkan antar sekolah.

Demikian juga pada waktu Negara Republik Indonesia tercipta ini. Pada tanggal 17 Agustus 1957 pernah dimainkan secara besar-besaran di Jailolo (waktu itu kecamatan Jailolo dan kecamatan Sahu belum dipecah). Pusat perayaan berpusat di Jailolo. Waktu itu perayaan kola-kola dikoordinir oleh guru M. BARANG Kepala SD TUADA.

Kini masih juga dimainkan oleh anak-anak dan pemuda dalam acara-acara dalam kampung atau desa-desa dan sekolah-sekolah.

e. Peserta / pelaku.

Jumlah peserta atau pemain tidak selalu sama.

Peserta terdiri dari dua kelompok dengan jumlah tiap kelompok sbb.:

1. Sekelompok tiga orang bermain melawan kelompok tiga orang yang lain. Dua orang sebagai mabagin (bahasa Sahu) yang artinya dasar. Satu orang sebagai kapita (bahasa Sahu) yang artinya penyerang.
2. Satu kelompok tujuh orang melawan satu kelompok lagi tujuh orang.
Sebagai mabagin (dasar) empat orang sebagai mangasu (tiang) dua orang.
Sebagai kapita (penyerang) satu orang.
3. Kelompok lima belas orang melawan lima belas orang yang lain.
Delapan orang sebagian mabagin (dasar).
Empat orang sebagai mangasu (tiang) I.
Dua orang sebagai mangasu (tiang) II.
Satu orang sebagai kapita (penyerang).

Sesuai dengan kedudukan dalam permainan ini, maka di bawah sekali adalah dasar dan memerlukan anak/orang yang besar dan kuat agar dapat menahan atau mengangkat kawan-kawannya dibagian atas.

Apalagi kelompok yang terdiri dari tujuh orang atau lima belas orang. Untuk itu diperlukan suatu pemilihan yang tepat agar di bagian dasar adalah anak-anak yang besar lagi kuat supaya dapat mengangkat kawannya bagian atas.

Yang berfungsi sebagai tiang harus mempunyai keseimbangan yang mantap, bisa bertahan lama di atas tangan

kawannya dan dapat memberi kemungkinan yang baik bagi kawannya yang berdiri di atas tangannya sendiri agar bisa menyerang lawannya.

Anak-anak orang yang berfungsi sebagai penyerang harus dapat mengatur keseimbangan yang begitu baik untuk menyerang, mendorong lawannya dengan tujuan menjatuhkan lawannya itu ke tanah. Penyerang harus berusaha jangan jatuh.

Dengan demikian semua pemain harus memupuk suatu kerja sama yang baik agar dapat mengalahkan lawannya setiap kelompok dapat berusaha dengan cara apa saja dapat menjatuhkan lawannya, dengan tarik, menolak dan sebagainya.

f. Peralatan / perlengkapan permainan.

Di dalam pelaksanaan permainan ini tidak mempergunakan alat-alat apapun, selain tifa dan gong yang berfungsi sebagai alat pengiring dalam permainan.

g. Iringan permainan.

Alat-alat yang dapat dipergunakan dalam permainan kola-kola ini adalah tifa dan gong.

Tifa dipergunakan untuk mengatur jalannya permainan dan menambah semangat. Demikian juga dipergunakan gong.

Tifa dibuat dari pada kayu atau batang enau yang di lobang, diujung sebelah ditutup dengan kulit binatang. Garis menengah tifa dua puluh centimeter sampai kadang kadang tiga ratus centimeter.

Tifa yang panjangnya sampai tiga ratus centimeter atau dari pada batang enau hanya terdapat dalam desa. Gong dari kuningan diperoleh dari luar daerah.

Semakin kuat dorong mendorong atau serang-menyerang kelompok yang bertanding, bertambah kuatlah bunyi tifa dan gong itu.

Tifa dibunyikan tanda bertempur, mengatur posisi, orang di atas lebih dahulu berdiri kemudian dibagian bawahnya.

h. Jalannya permainan.

Permainan itu terdiri dari dua kelompok dan setiap kelompok dalam pertandingan harus sama banyak.

A. Tiap kelompok tiga orang.

Tahap I. : Persiapan.

1. Dua orang anak duduk membuat mabagin (bahasa Sahu) yang artinya dasar, sambil berhadapan. Masing-masing

orang melipat tangan kirinya sejajar pundak dan memegang tangan kanannya sendiri pada bagian siku. Kemudian tangan kanannya memegang siku kiri kawannya sendiri.

2. Sementara kedua anak yang membuat dasar tadi masih duduk sambil berpegang tangan, seorang anak yang lain naik dan menginjak lipatan tangan yang keduanya. Anak ini berfungsi sebagai kapita atau penyerang atau juru tarung.
3. Tifa dibunyikan, atau isyarat untuk juru tarung berdiri.
4. Tifa dibunyikan lagi sebagai tanda pemain dasar berdiri.

Tahap Kedua : Pelaksanaan.

1. Kedua kelompok yang terdiri dari 3 orang saling berhadapan.
2. Penyerang-penyerang sambil berpegang tangan, siap untuk serang-menyerang atau dorong mendorong.
3. Seorang pemain berfungsi sebagai wasit/pengawas memberi aba-aba siap untuk menyerang.
4. Tifa dan gong dibunyikan tanda permainan dimulai.
5. Masing-masing penyerang dari kedua regu di atas berusaha mendorong, menyerang, menarik dan sebagainya.
6. Yang berfungsi sebagai dasar tidak boleh mengganggu penyerang lawan.
7. Yang menang adalah kelompok yang berhasil menjatuhkan penyerang lawan.
8. Pertandingan dapat diteruskan dimana menang melawan menang, hingga terdapat satu atau dua kelompok saja. Hal ini dilaksanakan demikian bila banyak kelompok yang turut bertanding.

Tahap Ketiga : Akhir.

1. Pemenang-pemenang mendapat hadiah.
2. Hadiah-hadiah bermacam-macam : bila di sekolah berupa buku tulis, batu tulis, penulis, buku bacaan dan sebagainya.
3. Bila pertandingan ini dilaksanakan oleh Pemerintah Desa maka hadiahnya disesuaikan.

B. Tiap kelompok tujuh orang.

Tahap pertama : Persiapan.

1. Empat orang duduk membuat mabagin yang artinya dasar sambil berhadapan, tiap dua orang masing-masing melipat tangan kirinya sejajar pundak dan memegang tangan kanannya sendiri pada bagian siku, kemudian

- tangan kanannya memegang siku kiri kawannya sendiri.
2. Sesudah itu dua orang naik duduk di atas masing-masing dasar itu. Mereka melipat tangannya seperti dasar juga. Kedua mereka ini disebut mangasu atau tiang.
 3. Sementara kedua mereka masih duduk (tiang), naiklah kapita atau penyerang atau juru tarung duduk di atas lipatan tangan tiang tadi.
 4. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai penyerang berdiri.
 5. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai tiang berdiri.
 6. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai dasar berdiri.

Tahap kedua : Pelaksanaan.

1. Kedua kelompok yang terdiri dari 7 orang saling berhadapan.
2. Penyerang-penyerang berpegang tangan, siap untuk serang menyerang.
3. Seorang pemain yang berfungsi sebagai Wasit/pengawas memberikan aba-aba siap.
4. Tifa dan gong dibunyikan tanda permainan dimulai.
5. Masing-masing penyerang berusaha mengalahkan lawan dengan mendorong, menarik untuk menjatuhkan penyerang yang lain.
6. Yang berfungsi sebagai dasar dan tiang tidak boleh mengganggu penyerang lawan.
7. Yang menang adalah kelompok yang berhasil menjatuhkan penyerang lawan.
8. Jika terdapat kelompok yang banyak, maka permainan diteruskan dengan menang lawan menang.

Tahap Ketiga : Akhir.

1. Pemenang-pemenang mendapat hadiah-hadiah.
2. Hadiah-hadiah ini bermacam-macam.

C. Tiap kelompok 15 orang.

Tahap pertama : Persiapan.

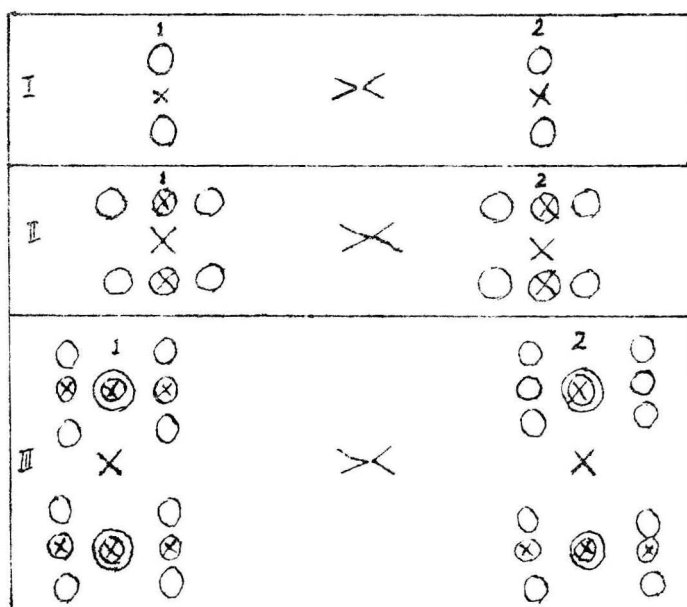
1. Delapan orang duduk membuat mabagin atau dasar.
2. Sudah itu empat orang naik duduk lipatan tangan ke depan dasar merupakan tiang yang pertama.
3. Kemudian dua orang naik duduk di atas tangan yang berfungsi sebagai tiang tiang pertama tadi merupakan tiang kedua.
4. Terakhir seorang naik duduk di atas tangan tiang kedua, yang merupakan penyerang.
5. Tifa dibunyikan yang berfungsi sebagai penyerang ber

- diri.
6. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai tiang kedua berdiri.
 7. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai tiang pertama berdiri.
 8. Tifa dibunyikan, yang berfungsi sebagai dasar berdiri.

Tahap kedua : Pelaksanaan.

Sama dengan pelaksanaan pada kelompok tujuh orang atau kelompok tiga orang.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- I. = Tiap kelompok 3 orang.
- II. = Tiap kelompok 7 orang.
- III. = Tiap kelompok 15 orang.

- O = dasar
- ⊗ = tiang pertama.
- ⊗ = tiang kedua
- X = penyerang.
- = lapangan.
- >< = serang menyerang.

l. Peranannya Masa kini.

Permainan kola-kola kini sama saja dengan pada waktu dahulu kala, hanya kurang dimainkan sejak tahun tujuh puluhan karena anak-anak masa kini kurang mempunyai pengertian atau pengalaman terhadap permainan ini. Dan ini disebabkan karena generasi tua kurang menjelaskan cara-cara bermain dan sebagainya.

j. Tanggapan masyarakat.

Menurut tanggapan masyarakat permainan ini masih dapat diterima untuk dilaksanakan atau dikembangkan pada masa kini.

9. Sife Siflyoi atau Manut Selarmanat,

a. Nama Permainan.

Kecamatan Tanimbar Selatan adalah salah satu kecamatan diantara delapan buah kecamatan yang terdapat di daerah tingkat II Kabupaten Maluku Tenggara.

Salah satu permainan rakyat yang sangat digemari sejak dahulu kala hingga saat ini di kepulauan Tanimbar umumnya, terutama di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata terkenal dengan nama "*Sife Siflyoi*" atau "*Manut Selarmanat*"

Dalam bahasa Indonesia disebut permainan Ayam dan Elang. Nama permainan ini dalam bahasa Yamdena di kepulauan Tanimbar disebut "*Sife Siflyoi*" sedangkan dalam bahasa Fordata disebut "*Manut Selarmanat*"

Secara etimologis istilah "*Sife Siflyoi*" terdiri dari dua kata yaitu "*Sife*" artinya "*Ayam*" yang mengandung pengertian sama dengan "*Manut*" dan "*Siflyoi*" artinya "*Elang*" yang juga mengandung pengertian yang sama dengan "*Selarmanat*" dalam bahasa Fordata.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilaksanakan di waktu pagi hari, sore hari, dan yang sangat mengasyikkan lagi apabila dilaksanakan pada malam hari di waktu bulan terang. Permainan ini dimainkan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis di dalam pelaksanaannya.

c. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Latar belakang sejarah permainan ini sulit diterangkan disini, namun permainan ini sudah berkembang sejak dari dahulu kala.

d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak gadis dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu saja.

Permainan ini sangat disenangi dan digemari oleh anak-anak gadis di desa-desa sejak dari dahulu kala hingga sekarang ini, dengan tidak mendapat/atau mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

Permainan ini telah berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini, sehingga telah menjadi permainan anak-anak gadis pada tingkat Sekolah Dasar selama jam istirahat berlangsung dengan lamanya permainan kurang lebih 40 menit.

Melihat fungsi dan peranannya didalam masyarakat yang sangat menonjol sekali khususnya bagi anak-anak maka pemainnya tidak terbatas lagi pada anak-anak wanita tetapi sudah dimainkan oleh anak-anak pria sehingga bentuk permainan ini sudah berubah menjadi permainan campuran.

Hal ini tidak merupakan sesuatu yang aneh disebabkan karena para pemain yang terdiri dari pria dan wanita ada mempunyai hubungan kekerabatan atau hubungan sosial lainnya misalnya : se - soa (artinya beberapa keluarga yang tergabung dalam satu clan), sekampung dan lain-lain sebagainya.

e. Peserta / Pelaku.

Permainan ini pada umumnya dilaksanakan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar yang berumur 6 s/d 14 tahun dan para remaja yang sebaya dengan umur-umur tersebut. Di dalam permainan ini dapat disimpulkan beberapa keuntungan yang positif bagi para pemain adalah sbb. :

1. Para pemain belajar cara-cara berorganisasi.
2. Para pemain belajar memikul tanggung jawab sebagai pemimpin untuk memimpin teman-teman yang berada di bawah asuhannya.
3. Menunjukkan kasih sayang seorang Ibu kepada anak-anaknya.
4. Para pemain belajar kesiapan siagaan menghadapi suatu bahaya atau kesulitan yang akan menimpa mereka.
5. Para pemain belajar bertahan dalam keadaan bahaya atau berusaha mengatasi kesulitan.
6. Para pemain belajar mematuhi perintah atau peraturan yang berlaku.

Para pemain akan menempati tempatnya masing-masing yang akan ditentukan sebelum permainan ini dimulai (Untuk lebih jelasnya lihat gambar terlampir).

Fungsi dari pemain regu ayam adalah untuk mencari makanan secara bersama-sama dengan induknya. Di samping itu juga harus mematuhi aba-aba atau perintah yang disampaikan oleh induknya bahwa regu ayam dalam tanda bahaya di saat induk ayam membawa pulang makanan yang harus dimakan bersama - sama.

Sedangkan fungsi dari induk elang adalah untuk menangkap anak ayam sebanyak $\frac{1}{2}$ dari regu ayam ditambah satu ekor.

Jelasnya kalau regu ayam 12 pemain, maka yang harus ditangkap oleh Induk Elang adalah 7 ekor anak ayam / 7 pemain dari regu ayam.

6. *Peralatan/perengkapan permainan.*

Di dalam pelaksanaan permainan ini tidak mempergunakan alat-alat apapun.

g. *Iringan permainan.*

Permainan ini di dalam pelaksanaannya tidak menggunakan alat-alat apapun, hanya di dalam pelaksanaan permainan ini para pemain dari kedua regu menyanyikan beberapa lagu.

Lagu yang pertama kali dinyanyikan oleh regu ayam adalah sbb :

3 3 3 / 3 — 3 3 3 3 — 3 / 2 . 2 /
 Tuk Tuk tuk nur lo lo fu ke ta kune

Nyanyian ini diulangi tiga kali.

Terjemahan lagu ini kedalam bahasa Indonesia adalah sbb :
 Tok tok tok kelapa kukur saya makan.

Sesudah selesai regu ayam menyanyikan lagu tersebut, maka induk ayam memberikan aba-aba atau perintah sebagai tanda peringatan kepada anak-anak ayam bahwa keadaan regu ayam dalam keadaan bahaya dan biasanya peringatan itu diberikan dengan suara yang cukup keras dengan mempunyai irama yang tersendiri.

5 . . 4 5 — 6 | 5 — 4 6 — 5 4 — 5 6 — 5 |
 "O ka Siflyoi uam a nbotin nuse tubun

4 — 3 5 — 3 4 — 5
 i no we metriat Oooooo "

Kemudian dijawab oleh anak-anak ayam dengan perkataan "Ooooo" yang artinya *Ia*.

Terjemahan dari syair di atas kedalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut : "Apabila Induk Elang muncul di ujung medan, haruslah kamu berteriak menandakan terkejut".

h. Jalannya permainan.

1. Persiapan Permainan.

- 1.1. Para pemain sudah berkumpul pada halaman rumah salah seorang pemain atau halaman sekolah yang sudah ditentukan lebih dahulu.
- 1.2. Dengan jalan musyawarah/mufakat maka para pemain itu memilih teman-temannya untuk bergabung menjadi satu regu.
- 1.3. Setelah selesai pembagian regu, maka para pemain dengan jalan musyawarah menunjuk seorang pemain untuk menjadi Ketua Regu.
Dalam hal ini adalah Induk Ayam dan Induk Elang.
- 1.4. Regu Ayam dan regu Elang mulai menempati sarangnya/atau tempatnya, yang dibatasi dengan satu garis atau seutas tali yang direntangkan.
- 1.5. Sebelum menguraikan permainan ini, maka perlu untuk dijelaskan lebih dahulu tentang arena/denah permainan.
Luas medan seluruhnya 10 X 15 meter persegi.
Syarat-syarat yang harus diperhatikan dalam memilih tempat permainan sbb :
 - 1.5.1. Kalau tempat permainan itu rata, maka regu elang akan menempati $\frac{1}{3}$ bahagian sedangkan regu ayam menempati $\frac{2}{3}$ bahagian.

- 1.5.2. Kalau tempat permainan itu agak sedikit miring, maka regu elang akan menempati tempat yang ketinggian sedangkan regu ayam menempati tempat yang rendah.

2. Pelaksanaan Permainan.

Tahap Pertama :

Setelah selesai dengan pembagian regu, maka regu ayam mulai beraksi di tempatnya.

Induk ayam dan anak-anak ayam berjalan mengelilingi dalam daerah batasnya untuk mencari makanan di tempat -

nya dalam keadaan tenang.

Perlu dijelaskan di sini bahwa pada waktu berjalan anak-anak ayam itu secara berkelompok dengan anak-anak ayam yang lain untuk mencari makanan dan bergeser sedikit dari induknya.

Pada waktu anak-anak ayam mencari makanan, maka mereka secara bersama-sama melagukan lagu yang pertama kali dinyanyikan oleh regu ayam.

" Tuk tuk tuk nur lolofu keta kune ". Nyanyian ini diulangi tiga kali.

Pada waktu nyanyian ini didengarkan pada kali yang ketiga maka induk ayam memberikan aba-aba atau tanda peringatan kepada anak-anaknya bahwa musuh mereka atau induk elang sudah tiba pada ujung medan regu ayam.

Lagu dari pada induk ayam ini tidak dinyanyikan, melainkan berteriak dengan suara yang cukup keras. Syairnya adalah sbb :

" O ka Sifyoi uam a nbotin nuse tubun i no we metriat Oooooo".

Sementara anak-anak ayam menjawab aba-aba induknya dengan perkataan "ya", dan pada saat itulah anak-anak ayam datang berbaris dan berlindung di belakang induknya dengan cara memegang belakang induknya atau saling berpelukan mulai dari muka sampai ke belakang.

Maksud dari pada berpelukan di atas, supaya nampak jelas kelihatan dalam satu barisan saja, yang melambangkan suatu hubungan kekerabatan yang erat sekali dalam suatu keluarga sehingga sulit untuk menghancurkan hubungan kekerabatan yang telah diwariskan sejak dari dahulu kala oleh datuk-datuk.

Satu barisan dari pada regu ayam di atas, menggambarkan suatu arti simbolik dari pada hubungan kekerabatan antara Induk/Ibu dengan anak-anaknya.

Yang berdiri di depan regu ayam adalah induk ayam yang berfungsi untuk menjaga keselamatan dari pada anak-anaknya agar jangan ditangkap atau diterkam oleh induk elang.

Pada saat anak-anak ayam menjawab aba-aba induknya dengan perkataan ya maka para pemain berpindah ke tahap yang kedua.

Tahap Kedua.

Induk elang muncul di daerah batas regu ayam dan mulai mengadakan serangan yang bertubi-tubi dengan sasaran kepada regu ayam agar dapat menangkap/atau menerkam anak-anak ayam.

Saat itu anak-anak ayam berpisah dari induknya dengan suatu maksud supaya induk ayam bebas bertengkar /berke-
lahi dengan induk elang dan berusaha keras untuk dapat menangkap induk elang.

Induk ayam dalam kesiapan siagaan tidak pasif atau tidak tinggal diam melainkan berusaha untuk melindungi dan menyelamatkan anak-anak ayam sedangkan induk elang juga berusaha untuk menangkap anak-anak ayam.

Apabila dalam tahap kedua ini, induk elang berhasil menangkap seorang pemain/satu ekor dari pada regu ayam maka dengan serentak anak ayam tersebut dibawa lari ke daerah batas regu elang.

Pada waktu tiba di tempat regu elang, maka regu elang berpesta pora dengan cara makan anak ayam tersebut dalam arti kiasan kemudian regu elang menari-nari dan menyanyi secara bersama-sama.

Lagu dari pada regu elang adalah sebagai berikut :

3—3 3—3 2—2 / 3—3 3—3 2 2 / /.

" Sifar ole le sifar armat ole le ".

Nyanyian ini dinyanyikan tiga kali.

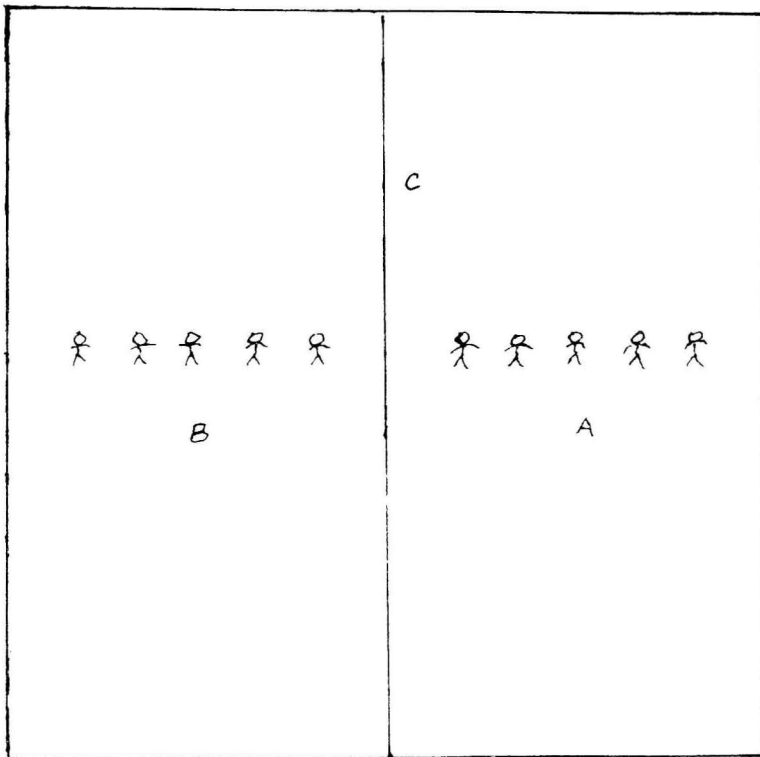
Terjemahan syair ini ke dalam bahasa Indonesia adalah sbb:
Ayam mati ayam mati. Kata olele tidak mempunyai pengertian, ini sebenarnya adalah arti kiasan untuk memperindah nyanyian tsb.

Syarat menang dan kalah ditentukan pada tahap kedua ini. Kemudian suasana menjadi tenang lagi sebentar, maka induk ayam dan anak-anaknya kembali lagi ke tempatnya dan menyanyi lagi seperti pada tahap pertama.

Syarat-syarat menang dan kalah pada tahap kedua ini adalah sebagai berikut :

1. Apabila induk elang dapat menangkap 1/2 ditambah satu pemain dari regu ayam, maka regu elang dinyatakan menang satu biji.
2. Apabila induk ayam berhasil menangkap induk elang sebelum induk elang berhasil menangkap 1/2 ditambah satu pemain dari regu ayam maka regu ayam dinyatakan menang satu biji.
3. Apabila regu ayam menang satu biji maka tukar permainan berlaku ; regu ayam menjadi regu elang dan regu elang menjadi regu ayam.
4. Apabila regu elang menang satu biji maka tukar permainan tidak berlaku ; regu elang tetap regu elang dan regu ayam tetap regu ayam.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- A : Regu Ayam
- B : Regu Elang.
- C : Garis batas antara Regu Ayam dan Regu Elang.

Perlu ditambahkan di sini bahwa apabila regu ayam menang maka regu ayam berpesta pora dengan jalan menghukum induk elang secara simbolis yaitu menarik-narik rambut, mencubit-cubit, seolah-olah regu ayam makan induk elang yang sudah mati.

Pada waktu regu ayam berpesta pora tidak ada nyanyian yang diperdengarkan, sedangkan kalau regu elang berpesta pora ada nyanyian yang diperdengarkan.

Pada saat tukar permainan berlaku maka pergantian para pemain baru dapat dilaksanakan dengan persyaratan yang dipilih pertama-tama adalah induk ayam dan induk elang menggantikan induk ayam dan induk elang tadi dan pergantian pemain ini tidak terbatas pada para pemain yang sudah hadir tetapi dapat juga diambil dari para penonton yang sementara menonton jalannya permainan ini, yang pada prinsipnya telah bersedia untuk turut bermain bersama-sama.

Pada saat tahap kedua ini selesai, kalau regu elang yang menang maka mulailah dengan tahap yang pertama sampai permainan usai dan seterusnya.

Setelah permainan ini dinyatakan usai, maka regu yang mencetak banyak biji adalah regu pemenang sedangkan regu yang sedikit mencetak biji adalah regu yang kalah.

i. Peranannya masa kini.

Jenis permainan ini diwaktu-waktu lampau sangat digemari oleh sebagian besar dari warga masyarakat setempat khusus anak-anak wanita di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas.

Seperti apa yang telah diuraikan, namun dalam zaman modern sekarang ini peranan permainan ini nampaknya sudah mulai merosot/atau menurun sistim nilai budayanya bila di bandingkan dengan pernanannya di masa lampau.

Hal ini jelas kelihatan dalam kehidupan masyarakat setempat, apalagi bagi anak-anak wanita yang telah diklasifikasi dalam tipe masyarakat perkotaan, dimana permainan ini sudah jarang sekali dilaksanakan atau kalau dapat dikatakan sudah hampir punah/hilang samasekali sebagai salah satu jenis permainan rakyat yang telah diwariskan oleh para datuk datuk sejak dahulu kala.

Latar belakang yang mengakibatkan atau menyebabkan permainan ini merosot/menurun, hal ini disebabkan karena mereka lebih tertarik dengan bentuk-bentuk permainan yang serba modern dan sangat kompleks peraturan per-

mainannya seperti : kelereng, sepak bola, kasti, dll yang alat-alatnya mudah diperoleh dengan jalan membeli di toko dengan harga yang relatif murah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses perubahan kebudayaan itu bisa terjadi disebabkan dengan adanya unsur-unsur teknologi modern yang sangat efektif misalnya: surat kabar, majalah, buku, radio, film dan televisi.

Di samping faktor-faktor tersebut, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara berpikirnya masih bersifat "kolot" telah berubah bentuk menjadi masyarakat yang bersifat "progresif" yang suka sekali dan lekas menerima hal-hal yang baru seperti yang telah dijelaskan.

Khusus bagi anak-anak yang berdomisili di desa-desa yang jauh terpencil dari keramaian kota misalnya : desa-desa bagian barat pulau Yamdena, mereka masih mempertahankan sistim nilai budaya dari permainan ini dan seringkali mereka memainkannya.

j. *Tanggapan masyarakat :*

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu sarana rekreasi bagi anak-anak wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk, dikembangkan lagi serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu, kontinuitas.

Seperti apa yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/menurun tetapi masyarakat setempat tetap menggemarnya, kiranya dapat dikembangkan di waktu-waktu mendatang.

----- o -----

10. Kepe

a. Nama Permainan.

Pulau Halmahera dalam Kabupaten Maluku Utara terdapatlah Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu. Kedua Kecamatan ini baru saja dibentuk, tetapi sejak dahulu terkenal dengan nama Jailolo.

Dalam daerah Jailolo ini terdapat lembah Sahu dan dataran Goal yang cukup luas dan daerah pertanian yang sangat subur.

Manusia yang penghidupannya dari pada pertanian. Pada saat-saat tertentu mereka perlu hiburan, rekreasi untuk bisa mengisi waktu beristirahat.

Salah satu permainan rakyat yang berasal dari daerah ini adalah " K E P E ". Permainan ini dapat disebut juga permainan Tempurung dengan memakai bilah dari pada bambu.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Kepe dapat dimainkan pada sembarang waktu, siang hari atau malam terang bulan. Permainan ini dilaksanakan di halaman rumah adat. Pokoknya halaman yang cukup luas, karena jalannya tempurung pada waktu dipukul dan banyaknya penonton untuk menyaksikan jalannya permainan.

Permainan ini memerlukan seorang wasit atau pengawas/pemimpin disamping itu ada juga dibantu oleh tua-tua di Desa itu untuk mengatur lapangan, mengatur tempat-tempat penonton dan lain-lain.

Permainan Kepe dapat dimainkan tersendiri, tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu atau bersama-sama dengan peristiwa itu.

Orang dapat memainkan pada saat mereka beristirahat atau tersendiri setelah diadakan persetujuan antara pemain-pemain.

Dengan demikian permainan Kepe dapat dimainkan secara bebas oleh siapa saja setiap saat pada siang hari. Tidak ada larangan ataupun pantangan, sehingga bagi orang yang mau bermain tidak perlu meragukan. Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada unsur-unsur religio magis.

c. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Permainan Kepe sudah sejak dahulu kala terdapat dalam Kecamatan Sahu dan Kecamatan Jailolo. Sampai sekarang ini orang sedang giat/asyik dapat memainkan di Desa Loce Kecamatan Sahu.

Sebagai bukti-bukti yang nyata bahwa permainan ini sudah

lama dilaksanakan di daerah ini dapat dilihat dari pohon - pohon durian, langsung, mangga, dan lain-lain sebagainya. Setiap yang kalah harus menanam salah satu pohon kepada yang menang.

Pohon-pohon tersebut sudah puluhan tahun, malahan ratusan tahun umurnya.

Pohon-pohon ini menjadi bukti yang nyata nyata bahwa permainan Kepe sudah lama dikenal di daerah ini. Orang selalu menyebut pohon ini ditanam oleh pemain yang kalah dalam permainan Kepe, demikian juga pohon-pohon yang lain. Dari umur pohon-pohon ini kita dapat menarik kesimpulan bahwa permainan ini sudah dimainkan sejak dahulu kala.

d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Didalam pelaksanaan permainan ini tidak terbatas pada suatu kelompok sosialpun karena permainan ini sangat disenangi dan digemari oleh masyarakat pada desa-desa tersebut diatas.

e. Peserta / Pelaku.

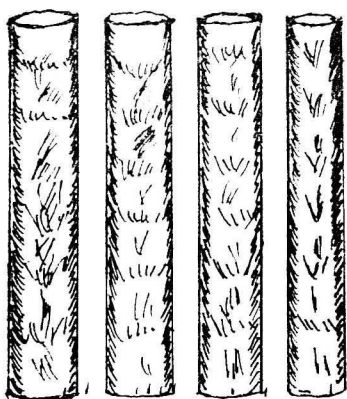
Permainan Kepe biasa dilakukan oleh dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari dua sampai empat orang. Siapa boleh turut serta dalam permainan asal saja mereka sudah mengetahui syarat-syarat untuk bermain. Tidak ada larangan maupun pantangan bagi peserta-peserta permainan Kepe.

Anak-anak, orang dewasa maupun orang tua, wanita dan pria boleh ikut bermain. Seringkali terjadi dalam permainan apabila wanita bermain melawan pria dan permainan itu diakhiri dengan kemenangan di pihak wanita, maka terdapat suatu adegan yang menggelikan yaitu pria yang kalah itu dipermalukan oleh wanita tersebut bersama hadirin sekalian dengan kata-kata penghinaan. Kadang-kadang pihak wanita itu membuat hal-hal yang lucu-lucu terhadap tubuh pria yang kalah itu dengan cara mencubit atau memukul.

f. Peralatan / perlengkapan permainan.

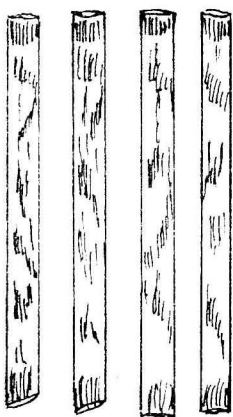
Pelaksanaan permainan ini diperlukan alat-alat seperti :

- a. Dai** (bahasa Sahu) yang artinya gabah-gabah buah. Gabah-gabah ini tidak dibelah dan panjangnya kira-kira 20



(dua puluh) centi meter. Bagi setiap pemain harus memiliki satu potong dai yang dibuat sendiri dan akan diletakkan pada tempatnya yang telah ditentukan. Setiap pemain (kelompok sendiri) berusaha untuk merobohkan gabah-gabah kelompok lawannya. Gabah-gabah ini sebaiknya gabah-gabah yang kering, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, ukuran sedang, jangan mengupas kulitnya.

b. Babadil (bahasa Sahu) yang artinya bilah yang dibuat



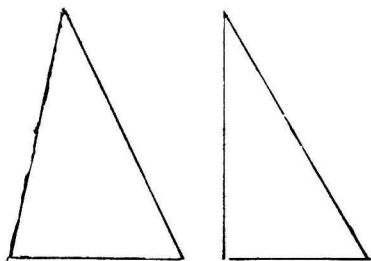
dari pada bambu. Panjang bilah-bilah bambu itu kira-kira 40 (empat puluh) Cm.

Bilah-bilah bambu ini dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk bermain dengan baik, tidak membahayakan pemain-pemain.

Lebar bilah-bilah bambu ini kira-kira 2 (dua) Cm dan tebalnya tidak melebihi $\frac{1}{2}$ (seperdua) Cm.

Bilah-bilah bambu ini dipergunakan untuk memukul atau mengan-tarkan Kepe kesasarannya yaitu gabah-gabah lawan.

c. Kepe (bahasa Sahu) yang artinya tempurung kelapa.



Kelapa dipecah menjadi dua bagian, kemudian satu bagian dipecah lagi menjadi tiga bagian. Jadi tiap bagian hanya seper enam dari sebuah kelapa.

Setiap kali pelaksanaan permainan Kepe diperlukan dua potong Kepe, yang masing-masing berukuran seper enam bagian dari pada sebuah kelapa.

Semua alat-alat ini dipersiapkan oleh setiap pemain atau kelompok yang akan mengikuti pertandingan, sebelum

permainan dimulai. Bagi mereka yang sudah termasuk pemain tua, maka alat-alat itu selalu dibuat jauh sebelumnya dan alat-alat ini disimpan menunggu kalau ada lawannya atau ada undangan untuk bermain.

Pemain-pemain tua ini selalu bersiap diri bila sewaktu-waktu ada pertandingan Kepe, mereka sudah siap untuk bermain dengan siapa saja.

g. *Iringan permainan.*

Permainan ini tidak mempergunakan alat musik maupun iringan musik. Mereka bermain dalam suasana aman, dan tenang. Kadang-kadang terdengar suara penonton gegap-gepitan karena Kepe langsung merobohkan gabah-gabah lawan atau kelompok yang mencapai nilai (point) tertinggi. Permainan diakhiri dengan sorak-sorak menghantarkan pemain yang kalah untuk menanam pohon kepada yang menang pada tanah milik pemenang.

Apabila pohon yang akan ditanam pada tanah milik pemenang yang letaknya agak jauh, maka terdengarlah suara orang yang mengantar berbalas-balasan mengikuti dia dari belakang. Sampai juga pada penanaman pohon banyak orang turut menyaksikan suara-suara yang ramai dan lucu-lucu dari penonton.

Yang lebih ramai lagi apabila penanaman pohon - pohon itu agak berdekatan, sehingga penonton tidak berpindah-pindah tempat dan membosankan.

h. *Jalannya permainan.*

1. Tahap-Tahap permainan :

Kelompok 1 mempunyai giliran bermain :

- 1.1. Orang ***pertama*** (P) meletakkan Kepe diatas kolom atau tempat yang telah ditentukan (MP).
- 1.2. Salah satu ujung bilah diletakkan dibelakang Kepe sedangkan ujung yang satu lagi dipegang.
- 1.3. Kepe dipukul ditengah-tengah dengan tujuan mengantarkan Kepe itu kepada arah sasaran ialah dai (gabah-gabah) S.

Jika sekiranya Dai (S) dapat dirobohkan, orang pertama ini boleh berusaha merobohkan gabah-gabah (R) dari tempat berhentinya Kepe sendiri, jika sekiranya pada giliran orang kedua (Q) yang arah sasaran Kepnya kegabah-gabah (R), tetapi tidak berhasil merobohkan gabah-gabah (R).

- 1.4. Demikian juga apabila giliran orang kedua (Q). Ia meletakkan Kepe diatas kolom atau tempat yang su-

dah ditentukan (MQ).

Ujung bilah yang satu diletakkan dibelakang Kepe itu dan ujung yang satu lagi dipegang. Pada giliran ini Kepe dipukul dengan arah sasaran Kepe kepada Dai (gabah-gabah) R. Bilamana gabah-gabah (R) roboh, maka orang kedua ini dapat melanjutkan permainan berusaha merobohkan gabah-gabah (S), jika sekiranya pada giliran orang pertama tadi ia tidak berhasil merobohkan gabah-gabah (S).

- 1.5. Kalau kelompok I pada giliran ini dapat merobohkan gabah-gabah S dan R mereka mendapat satu nilai (satu point) dan diberi garis satu pada sisi PS.

Kelompok I dapat melanjutkan permainan lagi seperti semula, (mulai dari I) dimana Kepe diletakkan di atas kolom atau tempat yang sudah ditentukan (MP atau MQ).

Kalau permainan ini berhasil lagi merobohkan gabah-gabah S dan R, mereka dapat memberi satu garis lagi pada sisi PS.

Ini berarti kelompok sudah mendapat dua nilai (dua point).

- 1.6. Apabila pada waktu giliran bermain kelompok I tadi, tidak berhasil merobohkan gabah-gabah S dan R oleh orang pertama atau orang kedua, maka keduanya dinyatakan mati dan permainan dialihkan kepada kelompok II.

Kelompok II mempunyai giliran bermain :

- 2.1. Orang pertama (R) meletakkan Kepe diatas kolom/-tempat MR.
- 2.2. Ujung bilah yang satu diletakkan dibelakang Kepe itu dan ujung bilah yang satu lagi dipegang.
- 2.3. Bilah dipukul dengan sasaran Kepe kepada dai (gabah-gabah) Q. Bilamana gabah-gabah Q dapat dirobuhkan, ia boleh berusaha berobuhkan gabah-gabah P, dari tempat Kepunya sekarang kalau pada giliran orang kedua (S) nanti tidak berhasil merobuhkan gabah-gabah P.
- 2.4. Orang kedua meletakkan Kepunya diatas kolom/-tempat MS. Ujung bilah yang satu dipegang dan ujung bilah yang satu lagi diletakkan dibelakang Kepe. Bilah dipukul ditengah-tengah untuk mengarahkan Kepe kepada sasarannya (gabah-gabah) P. Apabila gabah-gabah P dapat dirobuhkan oleh orang kedua (S), maka ia boleh berusaha untuk merobuhkan gabah-gabah

Q juga kalau sekiranya pada giliran orang pertama (R) tadi tidak berhasil merobohkan gabah-gabah Q.

- 2.5. Kelompok II mendapatkan satu biji (satu point) apabila gabah-gabah P dan Q dapat dirobuhkan. Untuk itu kelompok II dapat memberi satu garis sebagai tanda satu nilai (satu point) pada sisi atau garis RQ. Bilamana kelompok II masih mendapat satu nilai, keduanya boleh bermain lagi seperti semula dengan pukulan Kepe dari tempat MS dan MR.
- 2.6. Apabila pada giliran bermain kelompok II ini mereka tidak berhasil merobuhkan gabah-gabah P dan Q, maka kelompok II dinyatakan mati dan permainan sekarang dialihkan lagi kepada kelompok I.

Permainan selanjutnya.

- 3.1. Baik kelompok I maupun kelompok II masing-masing berusaha siapa yang berhasil mencapai biji atau nilai (point) yang terbanyak (tertinggi). Nilai tertinggi ini sudah ditentukan bersama oleh pemain - pemain (kelompok) sebelum mereka memulai permainan itu.
- 3.2. Bilamana kelompok I bermain mati, maka permainan dialihkan lagi kepada kelompok II. Begitulah seterusnya (permainan dilangsungkan sampai kelompok mana yang mencapai biji atau nilai (point) tertinggi yang sudah ditentukan diatas berulah selesai.

4. Konsekwensi kalah menang.

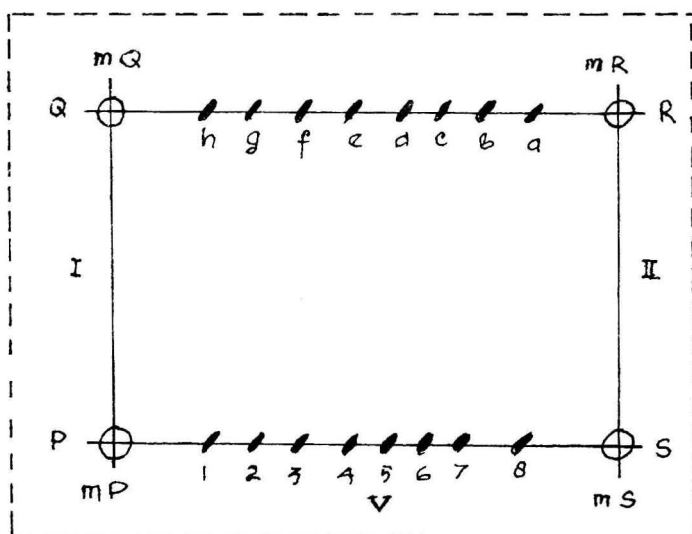
- 4.1. Kelompok yang menang adalah kelompok yang lebih dahulu mencapai biji atau nilai (point) tertinggi yang telah disepakati.
- 4.2. Setiap pemenang akan menyerahkan salah satu bibit pohon yang akan ditanam oleh yang kalah. Bibit pohon itu berupa :
anak pohon durian, langsung, limau, mangga dan lain-lain sebagainya. Pohon ini ditanam oleh yang kalah pada tanah milik yang menang. Pada saat menanam pohon ini disaksikan oleh hadirin sekalian.
- 4.3. Yang kalah tidak boleh menolak atau tidak menghendaki untuk menanam pohon itu.
- 4.4. Yang lebih menarik lagi kalau yang menang ini adalah wanita dan kalah adalah pria. Hadirin bersorak-sorak mengejek yang kalah, memalukan tak henti-henti.

Beberapa keuntungan dari permainan rakyat ini adalah sebagai berikut :

1. Suatu permainan sebagai pengisi waktu terluang.

2. Melatih anak-anak, pemuda maupun orang tua dalam suatu usaha bersama.
3. Melatih anak-anak, pemuda dalam menembak sasaran yang dimaksud.
4. Akhir dari setiap permainan ada di tanami pohon-pohon yang bermanfaat bagi manusia.
5. Tidak pernah ada perkelahian-perkelahian yang merusak.
6. Setiap laki-laki harus berusaha agar jangan dikalahkan oleh wanita.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- = Lapangan khusus untuk permainan Kepe.
 - - - - - = Garis / batas penonton.
 V = Wasit atau pengawas.
 PQRS = Pemain-pemain Kepe.
 X = Tempat mendirikan Dai atau gabah-gabah.
 P / m = Adalah kolom tempat meletakkan Kepe pada waktu mau bermain. (P dan Q).
 1 s/d 8 = Titik-titik bagi kelompok I.
 a s/d h = titik-titik bagi kelompok II.

i. Peranannya Masa Kini.

Kini permainan Kepe bila dibandingkan dengan perannya pada masa lampau nampaknya agak mengalami kemerosotan.

Hal ini disebabkan karena penduduk sudah bertambah banyak dan anak-anak sudah kurang memainkan. Anak-anak sibuk dengan permainan-permainan yang mereka dapat di Sekolah. Orang tua dan orang dewasa sudah jarang juga menjelaskan kepada anak-anak yang lebih mudah, sehingga syarat-syarat main tidak teringat lagi.

Dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu kecuali Desa Loce anak-anak sudah lupa kepada syarat-syarat main.

Sehingga di desa ini anak-anak kurang asyik dan kurang aktif dalam bermain.

j. Tanggapan Masyarakat.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini adalah suatu rekreasi yang mempunyai suatu kesan yang tidak lekas-lekas dilupakan oleh karena pohon-pohon itu ada hingga hari ini sebagai bukti-bukti yang nyata.

Masyarakat masih dapat menerima permainan tersebut untuk dilakukan pada masa sekarang. Permainan itu dapat dikembangkan melalui lembaga-lembaga di desa ataupun di sekolah-sekolah dalam Desa-desa di Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu dan lain-lain. Permainan ini banyak membawa kebaikan bagi masyarakat pada umum maupun pada pemain-pemain.

11. Sum lere radu bulan nir ouwe

a. Nama Permainan.

Salah satu jenis permainan rakyat yang sudah lama dikenal oleh masyarakat yang terdapat di seluruh Kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara dengan nama **"SUM LERE RADU BULAN NIR OUWE"** khususnya pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase, dan pulau Fordata. Baik masyarakat di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata yang lazimnya permainan ini terkenal dengan nama **"SUM LERE RADU BULAN NIR OUWE"**.

Nama permainan ini dalam bahasa Yamdena di Kepulauan Tanimbar disebut **"SUM LERE RADU BULAN NIR OUWE"** yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia artinya "Menyuruk Kandang Matahari dan Bulan".

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Sum Lere Radu Bulan Nir Ouwe biasanya/la-

zimnya dimainkan oleh anak-anak gadis pada malam hari bulan terang, hal ini disebabkan karena cukup mengasyikkan jalannya permainan sesuai dengan nama dari permainan ini.

Permainan Sum Lere Radu Bulan Nir Ouwe dilaksanakan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu, dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis di dalam pelaksanaannya.

c. *Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.*

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ini sangat sulit untuk dijelaskan secara cronologis, hal ini disebabkan karena permainan ini sudah berkembang sejak akhir abad ke XVIII pada desa-desa pulau-pulau yang telah disebutkan di atas.

d. *Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.*

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak gadis dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu misalnya kelompok Mela (bangsawan) dan kelompok Iria (budak/rakyat biasa) yang terdapat di Kepulauan Tanimbar khususnya di Kecamatan Tanimbar Selatan.

Hal ini tidak perlu dijelaskan lagi, disebabkan karena sudah diuraikan secara singkat dalam permainan Rbitin Vatuk.

Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas dengan tidak mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar yang berumur dari 6 sampai dengan 12 tahun dan anak-anak wanita yang sebaya dengan umur dari anak-anak yang telah disebutkan di atas.

e. *Peserta / pelaku Permainan.*

Jenis permainan Sum Lere Radu Bulan Nir Ouwe ini dimainkan oleh dua regu/kelompok pemain yang anggota-anggotanya minimal 10 orang satu regu dan maksimal 40 orang satu regu yang terdiri dari regu matahari dan regu bulan. Fungsi pemain dari tiap-tiap regu adalah sama sebagai anggota pemain. Dari para pemain itu dengan jalan aklamasi menunjuk salah satu pemain di antara para pemain untuk menjadi ketua regu bagi regu matahari dan regu bulan.

Fungsi dari pada ketua regu adalah sama-sama memegang tangan seolah-olah membentuk satu kandang.

Pada waktu permainan ini selesai dengan terbaginya kedua regu di atas secara serentak, maka mereka membuat satu barisan yang memanjang dengan memegang belakang para pemain yang lain dari kedua regu yaitu regu matahari dan regu bulan.

f. Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Di dalam pelaksanaan permainan ini tidak mempergunakan alat-alat apapun.

g. Iringan Permainan.

Pada waktu permainan ini dilaksanakan maka ada terdapat 3 buah lagu yang dinyanyikan sejak permainan ini berlangsung sampai dengan selesai.

Lagu yang pertama dinyanyikan pada saat para pemain masih berdiri disamping kedua ketua regu yaitu regu matahari dan regu bulan.

Syair dari pada lagu tersebut sebagai berikut :

5 5 3 3 / 5 5 5 5
 " Sung sung mas mas bete roli
 5 5 5 5 / 3 2 2 1 1 . / 2 1 1 . . //

Kyaware roli sung o ila la ila la ".

Terjemahan dari syair ini ke dalam Bahasa Indonesia sebagai berikut :

" Menyuruk baik-baik seperti burung/ayam berjalan menyuruk tenang-tenang. Setelah selesai dengan lagu yang pertama maka para pemain mulai mengelilingi kedua pemain yang berfungsi sebagai matahari dan Bulan dengan masuk/-keluar atau dapat dikatakan menyuruk matahari dan bulan secara bersama-sama dimulai dengan pemain yang terdepan sampai yang terakhir, setelah tiba pada kandang matahari dan bulan kemudian para pemain harus menundukkan kepala sambil membungkuk sedikit dan tiba disebelah kandang matahari dan bulan baru para pemain berdiri tegak kembali seperti biasa sambil menyanyi lagu yang kedua.

Lagu yang kedua ini yang dinyanyikan sampai dengan terbentuk kedua regu matahari dan bulan secara serentak dengan tidak melalui suatu cara undian.

Syair dari pada lagu kedua ini adalah sebagai berikut :

3 3 2 2 / 3̄ 2 3̄ 2 1 . /
 "Sungo lai lai sungo lai lai
 3̄ 3 3̄ 3 3 / 1 . . o ||
 Nbotin owe su sun sa ".

Terjemahan dari syair lagu ini ke dalam Bahasa Indonesia sebagai berikut :

" Menyuruk tenang-tenang sampai tiba di sebelah kandang" Perlu ditambahkan di sini bahwa semua lagu yang dinyanyikan dalam permainan ini adalah dalam Bahasa Yamdena di Kepulauan Tanimbar.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan Permainan.

- 1.1. Para pemain sudah berkumpul pada suatu tempat yang telah ditentukan lebih dahulu.
- 1.2. Sebelum permainan dilaksanakan, maka perlu untuk menjelaskan lebih dahulu tentang arena/denah permainan.
Luas medan seluruhnya 5 X 5 meter persegi dan apabila jumlah pemain 40 orang maka medan dapat diperluas menjadi 8 X 8 meter persegi. Pada bagian pertengahan medan dibuat satu garis batas, garis tersebut kalau dilewati oleh salah satu regu maka regu itu dinyatakan kalah.
- 1.3. Setelah medan sudah ditentukan maka para pemain berkumpul ditengah-tengah medan secara aklamasi dengan menunjuk 2 orang pemain untuk menjadi ketua regu yaitu ketua regu matahari dan ketua regu bulan.

Disamping itu juga para pemain menunjuk seorang pemain lagi secara aklamasi yang berdiri paling *depan untuk membuat satu* barisan yang memanjang sambil berpelukan dan mulai menyanyikan lagu pertama dan kedua, kemudian menyuruk kandang matahari dan bulan.

Maksud dari pada berpelukan dalam satu barisan, ini menunjukkan adanya suatu hubungan persaudaraan antara kakak dan adik serta mempunyai satu bahasa daerah yaitu bahasa Yamdena.

2. Pelaksanaan Permainan.

Dua permainan yang diberi gelar matahari dan bulan itu saling berpegang tangannya yang diangkat ke atas membentuk seperti kerucut atau dapat dikatakan membentuk satu kandang matahari dan bulan.

Di samping kiri atau kanan kandang matahari dan bulan di atas, maka para pemain yang lain berdiri membuat satu barisan dan kedua tangan dari pemain yang di belakang diletakkan di atas bahu dari pada pemain yang berdiri di depan mulai dari pemain yang pertama sampai dengan pemain yang terakhir.

Sesudah para pemain membuat satu barisan maka pelaksanaan permainan ini dimulai dengan melagukan nyanyian yang pertama seperti yang telah disebutkan di atas. Pada saat lagu pertama selesai dinyanyikan, maka para pemain mulai masuk/keluar atau menyuruk kandang matahari dan bulan dengan menyanyi secara bersama-sama lagu yang kedua di atas.

Sesudah para pemain menyuruk kandang matahari dan bulan dimulai dari pemain yang pertama sampai dengan pemain yang terakhir tiba di sebelah kandang tersebut maka pemain yang terakhir dikurung atau ditangkap oleh dua pemain yang diberi gelar sebagai matahari dan bulan dengan cara menurunkan kedua tangannya masing-masing di atas bahu dari pemain itu.

Pada saat pemain itu dikurung atau ditangkap, maka pemain itu tidak sempat lagi untuk meloloskan diri keluar dari kandang matahari dan bulan.

Dengan serentak kedua pemain yang berfungsi sebagai matahari dan bulan memberikan pertanyaan dengan suara yang keras kepada pemain itu untuk dijawab.

Pertanyaan itu sebagai berikut : " Siapa yang kamu pilih matahari atau bulan ".

Pemain yang tertangkap itu apabilan ia menjawab matahari maka ia disuruh untuk berdiri di belakang anak yang berfungsi sebagai matahari.

Apabila jawaban dari pemain itu adalah bulan maka ia disuruh juga untuk berdiri di belakang anak yang berfungsi sebagai bulan.

Jawaban yang diberikan oleh para pemain itu menurut keinginan dari masing-masing pemain dan tidak ada suatu tekanan atau paksaan dari siapapun.

Sesudah anak yang terakhir itu ditangkap, maka barisan dari pada para pemain berjalan terus mengelilingi kandang matahari dan bulan sampai tiba pada tempat yang semula. Setelah pemain itu sudah berdiri di belakang anak yang berfungsi sebagai matahari dan bulan sambil berpelukan maka nyanyian pertama diperdengarkan lagi seperti semula.

Dengan adanya jawaban dari para pemain itu, itu berarti bahwa sudah mulai dengan pembagian regu sesuai dengan keinginan dari para pemain. Para pemain mulai dari pertama sampai dengan terakhir akan mendapat giliran pertanyaan yang sama dari kedua pemain di atas.

Kemudian para pemain menyuruk kandang matahari dan bulan seperti yang telah dilaksanakan pada pertama kali tadi dan seterusnya sampai semua anak dapat tertangkap dengan nyanyian secara bersama-sama lagu yang kedua di atas. Pada saat semua pemain sudah tertangkap maka para pemain secara otomatis sudah terbagi menjadi 2 regu yaitu regu matahari dan regu bulan.

Sesudah pembagian regu selesai, maka mulai dengan menarik-narik dengan cara matahari dan bulan memegang tangan dari pada regunya masing-masing mulai menghela satu sama lain seperti halnya dengan permainan hela ro-tan, hanya dalam permainan ini tidak mempergunakan alat-alat apapun.

Jadi jelasnya permainan bersifat mengadu kekuatan fisik antara regu matahari dan regu bulan.

Pada waktu bertarikan regu mana yang melewati garis batas maka regu itu dinyatakan kalah. Pada saat permainan dimulai, para pemain menyanyi 2 buah lagu maka pada akhir permainan ini juga para pemain menyanyikan satu lagu.

Syair dari pada lagu itu sebagai berikut :

" Matakra but kanak batar farta krabut amla li tra - but 0 ".

Terjemahan dari syair ini kedalam bahasa Indonesia sebagai berikut :

" Mari kita menarik anak-anak perempuan seperti menarik binatang laut yang berbentuk tali.".

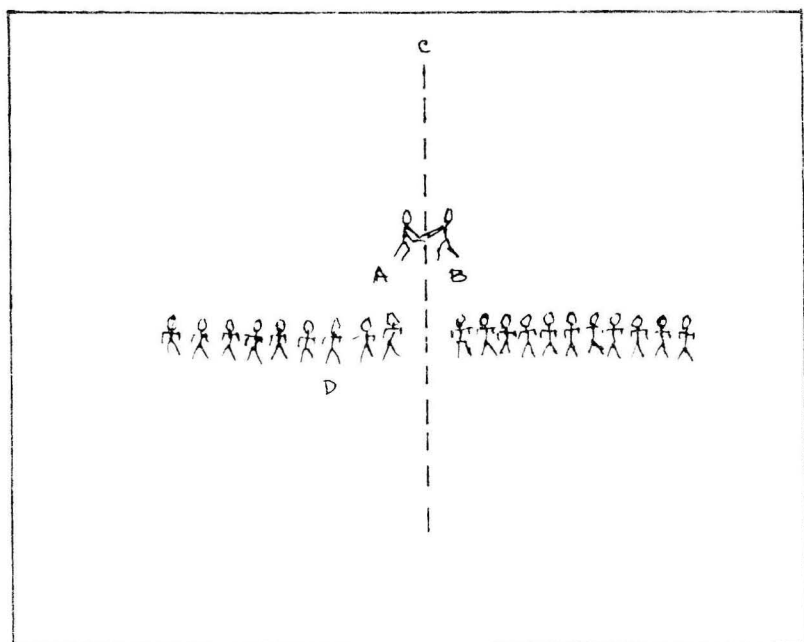
3. Konsekwensi kalah menang.

Pada saat lagu ini dinyanyikan maka regu matahari dan regu bulan mulai menarik satu sama lain dan apabila regu mana yang melewati garis batas maka regu itu dinyatakan kalah dan regu yang menang dinyatakan mencetak 1 biji/nilai kemenangan.

Sesudah regu mana yang dinyatakan kalah, maka para pemain mulai lagi dengan permainan yang baru sampai 5 atau 6 kali permainan.

Pada saat permainan usai, maka regu yang banyak mencetak biji adalah regu pemenang sedangkan regu yang tidak atau sedikit mencetak biji adalah regu yang kalah.

Gambar denah / arena permainan



Keterangan Gambar.

- A : Matahari
- B : Bulan
- C : Garis batas matahari dan bulan
- D : Para pemain dari kedua regu
- ___ : Garis batas arena permainan.

i. Peranannya Masa Kini.

Jenis permainan ini di waktu-waktu yang lampau sangat digemari oleh sebagian besar dari warga masyarakat setempat khusus anak-anak wanita/gadis di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas.

Seperti apa yang telah tersebut di atas, namun dalam zaman sekarang ini peranan permainan ini nampaknya sudah mulai merosot atau menurun sistim nilai budayanya bila dibandingkan dengan peranannya di masa lampau.

Hal ini jelas kelihatan dalam kehidupan masyarakat setempat, apalagi bagi anak-anak wanita yang telah diklasifikasikan dalam tipe masyarakat perkotaan, dimana permainan ini sudah jarang sekali dilaksanakan atau kalau dapat dikatakan sudah hampir punah/hilang samasekali sebagai salah satu jenis permainan rakyat yang telah diwariskan oleh para datuk sejak dahulu kala.

Latar belakang yang mengakibatkan atau menyebabkan permainan ini merosot/menurun, hal ini disebabkan karena mereka lebih tertarik dengan bentuk-bentuk permainan yang serba modern dan sangat kompleks peraturan permainan seperti : kelereng, sepak bola, kasti, dll yang alat-alatnya mudah diperoleh dengan jalan membeli di toko dengan harga yang relatif murah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses perubahan kebudayaan itu bisa terjadi disebabkan dengan adanya unsur-unsur teknologi modern yang sangat efektif misalnya : surat kabar, majalah, buku, radio, film dan televisi.

Di samping faktor-faktor di atas, nampaknya sekarang masyarakat pedesaan yang pada masa lampau cara berpikirnya masih bersifat " kolot " telah berubah bentuk menjadi masyarakat yang bersifat " progresif " yang suka sekali dan lekas menerima hal-hal yang baru seperti yang telah dikatakan di atas.

Khusus bagi anak-anak yang berdomisili di desa-desa yang jauh terpencil dari keramaian kota misalnya : desa-desa di pulau Fordata di sebelah utara pulau Yamdena dan desa-desa di pulau Yamdena, mereka masih mempertahankan sistim nilai budaya dari permainan ini dan seringkali mereka memainkan permainan ini.

j. Tanggapan Masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu perkumpulan rekreasi bagi anak-anak wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk, dikembangkan lagi serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu, kontinuitas bagi generasi-

generasi mendatang.

Seperti apa yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/menurun tetapi warga masyarakat setempat tetap menggemarnya, kiranya dapat dikembangkan di waktu-waktu mendatang.

12. Tadu lada

a. Nama Permainan.

Bagi setiap orang memerlukan tubuh yang kuat, sehat dan dapat mengatasi keadaan sekelilingnya. Demikian juga seorang petani yang setiap hari menghadapi tanah atau kebun dan alam sekelilingnya. Oleh karena itu manusia-manusia yang hidup dalam daerah pertanian mereka memikirkan permainan-permainan yang membantu pertumbuhan jasmaninya.

Salah satu permainan rakyat yang hingga kini masih terdapat di dalam masyarakat Kecamatan Sahu di Pulau Halmahera, Kabupaten Maluku Utara adalah suatu permainan yang diberi nama **TADU LADA** (Dalam Bahasa Sahu) yang diartikan kedalam bahasa Indonesia *tanduk di bawah*. Permainan ini diberi nama demikian karena seakan-akan kedua orang ini menanduk sesamanya. Tangan dari kedua orang ini merupakan tanduk di sebelah bawah.

Kedua pemain ini duduk berhadapan di atas tanah, kaki-kakinya dilipat dan lutut-lutut kaki kiri di masukkan ketengah kaki lawannya. Tangan dari kedua pemain ini dimasukkan diantara kaki dan pantat lawan, sehingga tangan dan kaki dari kedua pemain ini merupakan suatu anyaman yang paling erat dan kuat tak mudah dilepaskan.

b. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini pada mulanya dimainkan sewaktu diadakan acara makan-makan bersama di rumah adat oleh suatu desa. Pada waktu itu banyak laki-laki yang hadir. Sebelum atau sesudah makan-makan orang boleh melakukan permainan **TADU LADA** di halaman rumah adat itu oleh orang dewasa atau orang tua dalam desa itu sendiri. Pada setiap desa dalam Kecamatan Sahu selalu diadakan makan-makan bersama di rumah adat oleh karena itu selalu mereka mengadakan **TADU LADA** untuk pengisi waktu terluang oleh orang dewasa maupun orang tua laki-laki.

Pada akhir-akhir ini permainan **TADU LADA** tidak saja dapat dimainkan pada waktu makan-makan di rumah

adat, tetapi dimana saja mereka dapat melaksanakan **TADU LADA** dan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu.

Dalam pelaksanaan permainan **TADU LADA** tidak ada unsur-unsur kepercayaan religio magis sehingga orang tidak perlu takut untuk turut bermain. Semua orang dengan bebas dapat turut bermain, mencoba kekuatannya dengan orang lain. Setiap orang dapat mengalahkan lawan dengan membanting kekiri dan kekanan sampai lawan itu tidak berdaya lagi, maka ia dapat dinyatakan menang.

c. *Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.*

Permainan **TADU LADA** sudah dikenal di daerah ini sejak dahulu kala. Orang-orang tua dapat menjelaskan bahwa siapa-siapa sebelum tahun 1914 termasuk orang yang terkuat dalam daerah Sahu. Orang-orang yang kuat ini dicari untuk diikuti sertakan dalam perang Jailolo menghadapi Belanda. Pada umumnya pemain-pemain yang terkuat itu mempunyai tubuh yang besar.

Sesudah itu dapat kita saksikan permainan **TADU LADA** orang melaksanakan pada waktu malam di bawah terang bulan, dimana orang-orang dewasa maupun pemuda berkumpul. Sambil berceritera mereka mengatur pelaksanaan **TADU LADA**. Untuk mengawasi keamanan dan nyata gerak dari pada pemain-pemain itu diperlukan juga lampu untuk menerangi lapangan dan sekitarnya.

d. *Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.*

Semua orang laki-laki boleh ikut bermain, tidak ada larangan dan ataupun pantangan. Siapa saja secara bebas dapat ikut bermain dengan ketentuan ia sendiri tahu akan syarat-syarat seorang pemain dan tidak membahayakan teman, boleh bermain.

Malahan bukan saja pemain-pemain itu berasal dari satu desa, tetapi boleh juga dari desa-desa yang berdekatan atau orang yang datang dari luar desa itu. Mereka bermain dibawah pimpinan seorang wasit atau pengawas permainan dan dibantu oleh orang-orang tua yang hadir pada waktu itu.

e. *Peserta / Pelaku.*

Jumlah pemain/pelaku dalam **TADU LADA** adalah dua orang satu pasang. Sekali bermain dua atau tiga pasang sekaligus. Pemain-pemain ini di dalam suatu batas (lapangan) yang diawasi oleh seorang wasit dan pembantu-

pembantu wasit yang diambil dari hadirin waktu itu. Beberapa pasang serentak/sekali gus bermain untuk menghemat waktu apabila banyak orang yang akan turut dalam pertandingan.

Wasit dan pembantu wasit mengawasi atau memperhatikan setiap pemain sebelum permainan dimulai. Pemain-pemain tidak boleh memakai benda-benda yang membahayakan lawan seperti rantai, cincin dan sebagainya pada jari atau badan pemain. Wasit dan pembantu wasit mengawasi jalan permainan jangan-jangan kedudukan kaki dan tangan berubah-robah.

Apabila ternyata ada pemain-pemain yang merobah kedudukan tangan dan kaki maka permainan dapat dihentikan sebentar untuk membetulkan tangan dan kaki, kemudian diteruskan lagi seperti semula.

Telah dijelaskan di atas bahwa permainan **TADU LADA** hanya dapat dimainkan oleh anak-anak, orang dewasa dan orang tua laki-laki.

Hal ini disebabkan karena sifat permainan, syarat-syarat bermain terlalu berat apabila diturut sertakan kaum wanita. Sebab itu bagi wanita dilarang untuk bermain.

f. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak memerlukan alat-alat atau perlengkapan permainan. Hanya dengan bunyi komando atau perhitungan satu, dua, tiga, dari wasit permainan dimulai dan boleh juga dipergunakan bunyian kayu atau bambu tanda mulai atau diakhiri permainan itu.

g. Irian Permainan.

Demikian juga tidak dipergunakan alat-alat musik atau iringan musik sebagai pengantar dalam penyelenggaraan permainan. Hanya bisa kita mendengar suara wasit dan penonton yang sorak-sorak.

Kadang-kadang terdengar suara penonton ya, ya, ya, tadu, tadu, tadu hura bersambung-sambung.

Bilamana kedua pemain ini lebih kuat dalam membalik/-membanting satu terhadap yang lain, maka terdengar penonton lebih ramai dan keras bersorak-sorak serta kata tadu (tanduk) terus-menerus sehingga suasana tegang.

Semua orang/penonton ingin menyaksikan, sedangkan lapangan tidak begitu luas, oleh karena itu wasit/pengawas mempunyai tugas untuk menghindarkan penonton yang akan bergerak maju meliwati batas - batas yang sudah ditentukan.

Sebelum pertandingan/penyelenggaraan **TADU LADA**

tanggung jawab berada di dalam tangan wasit/pengawas serta pembantu-pembantu, sebab itu syarat-syarat bermain harus dijelaskan sebaik-baiknya kepada pemain-pemain maupun kepada penonton.

Tidak ada protes selama atau sesudah main oleh siapa juapun.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan.

- 1.1. Dua orang duduk berhadapan di atas tanah.
- 1.2. Masing-masing kakinya dilipat dengan telapak kaki kena tanah.
- 1.3. Duduk dengan kaki di lipat dan kaki kiri masing-masing di masukkan diantara kedua kaki (lutut) lawannya.
- 1.4. Kedua tangan masing-masing orang berpegang bersilang dibawah lipatan kaki lawannya.
- 1.5. Pantat dan telapak kaki masih menyentuh tanah.
- 1.6. Wasit/Pengawas mengumumkan syarat-syarat pertandingan sebagai berikut :
 - 1.6.1. Pertandingan berlangsung 3 (tiga) ronde, a' 3 menit.
 - 1.6.2. Posisi kaki dan tangan tidak boleh berubah dalam pertandingan.
 - 1.6.3. Menandukan/membanting lawan ke kiri masing-masing.
 - 1.6.4. Tidak boleh menggigit lawan.
 - 1.6.5. Pemain tidak boleh berbicara selama bertanding.
 - 1.6.6. Kalah/Menang sesudah perhitungan wasit 1 (satu) sampai 10 (sepuluh) tidak ada lagi reaksi dari yang kalah.

2. Pelaksanaan.

- 2.1. Wasit/pengawas memberi aba-aba, siap ! Permainan dimulai : Ya !.
- 2.2. Masing-masing pemain berusaha membanting menanduk lawannya dalam keadaan duduk ini kekiri (kekiri diri sendiri).
- 2.3. Walaupun lawan sudah dibantingkan/ditanduk jatuh kekiri (diri sendiri), tetapi lawan dapat berusaha membalas lagi bantingan badan ini kekiri dirinya sendiri. Dengan begitu permainan dapat berlangsung terus menerus.
- 2.4. Bantingan badan/tanduk-menanduk ini kekiri dan kekanan terus menerus kalau sekiranya pasangan ini kuat

sama kuat sehingga sukar satu dapat mengalahkan yang lain dengan mudah seperti dipikirkan.

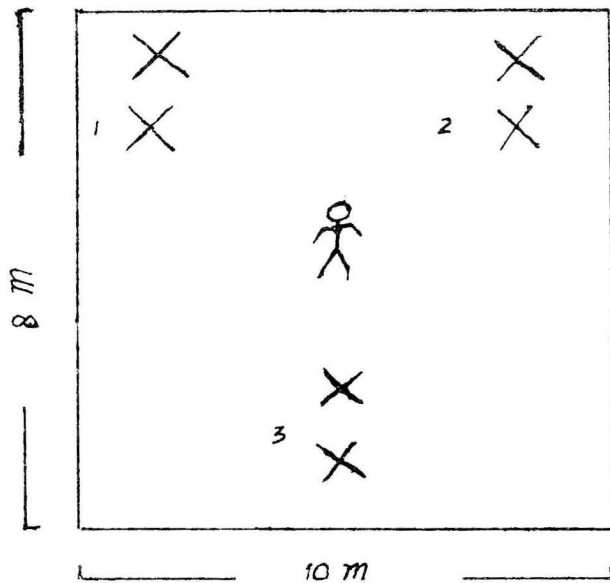
- 2.5. Kadang-kadang dalam waktu beberapa menit kedua pemain itu terdapat satu di atas, satu di bawah, kemudian kembali lagi dalam sikap seperti semula terus-menerus silih berganti.
- 2.6. Wasit/pengawas permainan menjaga/memperhatikan kedudukan kaki dan tangan masing-masing jangan-jangan ada yang menyalahkan persyaratan bermain.
- 2.7. Apabila ternyata ada pemain yang merubah posisi kaki dan tangan atau tidak memenuhi persyaratan main, maka wasit/pengawas berhak menghentikan permainan, membetulkan posisi tangan dan kaki barulah permainan diteruskan lagi.
- 2.8. Wasit/pengawas mengawasi serta memperhatikan pemain-pemain jangan-jangan ada terdapat pemain yang jatuh tertindih sehingga tidak bernafas atau mengigit lawannya atau mencubit lawannya.
- 2.9. Wasit dan pembantu wasit/pengawas mengawasi pemain-pemain maupun penonton. Jangan-jangan ada penonton yang memberi bantuan atau merugikan pemain.
- 2.10. Setiap pemain dilarang berbicara sementara permainan berlangsung. Hal ini sangat penting karena berbicara mengurangi daya berpikir dan menghabiskan kekuatan.

3. Konsekwensi Kalah atau Menang.

- 3.1. Pemain yang menang apabila ia dapat membantingkan atau menanduk lawannya kekiri (dirinya sendiri), sehingga lawan jatuh tidak berdaya lagi untuk membalikkan bantingan itu kembali dan dalam beberapa menit menurut wasit/pengawas permainan ini tidak mungkin dapat diteruskan lagi.
- 3.2. Seorang pemain dinyatakan menang bilamana ia dapat mengalahkan lawannya dua kali dalam tiga kali bermain berturut-turut.
- 3.3. Baik yang kalah ataupun yang menang, permainan diakhiri dengan minum atau makan bersama. Makanan dan minuman ini disiapkan oleh pemain sendiri, sebagai suatu sumbangan.

Gambar

Gambar denah / arena permainan



Keterangan Gambar.

1. X (1.2.3.) : Para pemain (tiga pasang sekali bertanding).
2.  : Wasit.
3. _____ : Garis batas penonton.

i. Peranannya Masa Kini.

Pada saat sekarang permainan ini dapat dilakukan siang hari (atau sore hari) ataupun malam hari. Suatu hal yang perlu diketahui bahwa permainan ini merupakan suatu rekreasi tanpa biaya bagi orang yang jauh dari keramaian dan hubungan kota yang ramai.

Dimana beberapa orang laki-laki bertemu, bila sama-sama untuk bermain maka permainan itu dilaksanakan. Malahan pada saat inventarisasi permainan ini dapat dimainkan oleh remaja pemuda, orang dewasa dan orang tua-tua lelaki dimana saja. Hanya sebagai catatan untuk diingat, bahwa pada waktu Jepang permainan Tadu Lada dan sejenis-sejenis hampir-hampir hilang karena kurang dimainkan oleh pemuda, orang dewasa atau pun orang tua.

Hal ini disebabkan karena orang-orang yang kuat-kuat selalu dipergunakan untuk tenaga kerja di perkebunan atau di daerah Kao. Banyak tenaga laki-laki yang diperlukan dalam daerah Jailolo dan daerah Sahu.

Sesudah Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 hingga saat ini masih banyak juga orang atau masyarakat Kecamatan Sahu, lebih-lebih di desa Balisoan orang asyik melaksanakan permainan Tadu Lada, sebagai pengisi terluang. Yang lebih menarik perhatian penonton lagi apabila pemain-pemain di atas umur lima puluh tahun turut dalam pertandingan. Pemain-pemain tua ini mempunyai teknik bermain yang sangat tinggi bila dibandingkan dengan anak-anak muda.

Permainan ini bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau agaknya mengalami kemerosotan dimana pada waktu dulu pemain-pemain, anak-anak, pemuda, orang dewasa dan orang tua dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu tahu dan selalu menyelenggarakan permainan, tetapi pada waktu sekarang sudah kurang anak-anak dan pemuda yang ikut bermain. Hal ini disebabkan karena orang-orang tua kurang menjelaskan cara-cara bermain kepada anak-anak dan pemuda. Mereka sudah bersekolah dan mendapatkan bermacam-macam permainan di sekolah. Anak-anak dan pemuda masa kini melihat permainan ini terlalu banyak berguling-gulingan di atas tanah atau rumput, permainan ini terlalu mengotorkan badan para pemain.

j. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat melihat permainan ini sangat baik, karena melatih anak-anak dan pemuda dalam permainan ini tidak terlalu sukar dan menguntungkan yaitu terdapat anak-anak dan pemuda-pemuda yang kuat dan trampil. Mereka ini dipersiapkan untuk menjadi seorang yang kuat fisik dan mental dalam menghadapi pekerjaan untuk dirinya dan masyarakat, Bangsa dan Negara. Oleh karena itu permainan ini perlu dikembangkan melalui pemerintah dalam desa itu.

13. Galo - galo

a. *Nama Permainan.*

Sudah menjadi kebiasaan bagi seorang manusia bahwa sesudah selesai bekerja memerlukan waktu untuk beristirahat. Sementara beristirahat mereka bermain bersama-sama untuk menghibur hati dan melepaskan lelahnya dan sebagainya.

Dalam masyarakat Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu pulau Halmahera, Kabupaten Maluku Utara dapat kita saksikan suatu permainan rakyat yang sampai sekarang masih tetap digemari oleh masyarakat itu.

Lebih banyak pemain-pemain bisa kita jumpai di desa Lolory, desa Taboso, desa Worat-Worat yang asyik memainkannya.

Permainan rakyat ini dalam bahasa daerah Sahu ialah GALO-GALO yang dapat diartikan kedalam Bahasa Indonesia "*Permainan Menangkap Bilah*."

Pada permulaan permainan, bilah ditangkap dengan Ibu jari dan jari telunjuk, setelah bilah tinggal 2 (dua) maka bilah itu ditangkap dengan jari telunjuk dan jari tengah.

Permainan ini di Ternate (Maluku Utara) juga disebutkan GALO-GALO, hanya mereka bermain memakai potongan-potongan lidi yang dibuat dari tulang daun enau atau kelapa. Cara menangkap juga berbeda yaitu dengan kelima-lima jari tangan.

Berapa banyak lidi yang ditangkap, lidi itu dimiliki sebagai hasil kemenangan dalam permainan tersebut.

Permainan ini di Tobelo (Maluku Utara) juga disebut GALO-GALO. Hanya bukan bilah atau lidi yang dipergunakan sebagai alat, tetapi dipakai kulit lokan.

Cara-cara bermain pada umumnya mendekati persaingan, namun urutan dan cara menangkap terdapat juga perbedaan.

Pada jalan permainan akan dijelaskan cara-cara bermain Galo-Galo di Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu.

b. *Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.*

Permainan Galo-Galo biasa dilakukan sembarangan waktu. Pada waktu siang hari, sore hari maupun malam hari. Permainan Galo-Galo dimainkan sebagai suatu rekreasi atau pengisi waktu terluang.

Biasa dilaksanakan dengan tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu.

Apabila ada suatu peristiwa sosial tertentu seperti orang meninggal dunia, pada malam hari dapat dimainkan juga

Galo-Galo.

Hal ini bukan berarti Galo-Galo hanya boleh bermain pada waktu orang meninggal dunia saja.

Dalam penyelenggaraan permainan Galo-Galo tidak terdapat unsur kepercayaan religio magis, sebab itu semua orang boleh ikut bermain karena tidak ada larangan dan pantangan.

Semua orang yang tahu akan syarat-syarat bermain boleh mengikuti pertandingan, sehingga pemain-pemain terdiri dari anak-anak, pemuda maupun orang tua.

Mereka bermain dalam rumah, atau di halaman rumah maupun di balai-balai rumah adat. Sebelum bermain mereka mempersiapkan alat-alat yang diperlukan secara bersama-sama dengan tidak ada paksaan.

c. *Latar belakang sejarah perkembangan permainan.*

Menurut orang tua-tua dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu permainan ini sudah dikenal di daerah ini sejak dari dahulu kala.

Permainan ini sudah turun-temurun sehingga anak-anak sampai kepada orang tua tahu tentang syarat-syarat bermain dan bagaimana cara-cara yang terbaik dalam menangkap bilah sudah menjadi kebiasaan orang dalam desa-desa itu.

Orang-orang tua bermain dan selalu menjelaskan kepada anak-anak dan pemuda terus-menerus, sehingga pemuda-pemuda itu tahu bagaimana bermain yang paling baik. Pemuda-pemuda ini trampil dalam bermain.

Ayah dan ibu dari pada informan pandai sekali dalam permainan Galo-Galo. Setiap kali mereka dibuat bilah dari bambu. Menurut informan bilah-bilah dari pada bambu milik ayah dan ibu ini mereka simpan. Apabila ayah atau ibu akan turut dalam permainan, bilah-bilah itu diambil. Buatannya sangat halus dipandang mata.

Pada saat ini bagi pemuda umur 20 (dua puluh) tahun keatas sampai pada orang yang sudah tua sekalipun tahu memainkan Galo-Galo. Mereka duduk di serambi muka atau halaman rumah turut bermain bersama-sama.

Mereka bermain sambil bercerita pekerjaan-pekerjaan yang harus diselesaikan dan lain-lain.

Pelaksanaan permainan ini sangat ramai sampai pada saat ini, karena cara menangkannya yang lucu-lucu.

Terdengar suaranya yang berbalas-balasan pada waktu menangkap. Sampai sekarang orang masih dapat melaksanakan meskipun ada juga anak yang sudah lupa syarat-syarat bermain.

d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini dilakukan secara bebas, tidak terikat pada salah satu peristiwa sosial.

Tidak tergantung pada pelaksanaan salah satu peristiwa sosial tertentu. Dapat dimainkan secara bebas dan oleh siapa saja. Apabila ada dua, tiga orang ingin bermain, maka permainan Galo-Galo dilaksanakan.

Permainan Galo-Galo bukan milik suatu golongan tertentu. Semua orang boleh ikut bermain bilamana mereka tahu syarat-syarat bermain. Permainan ini dapat dilaksanakan di mana saja. Setiap orang boleh ikut bermain. Sebelum bermain mereka harus menyiapkan peralatan. Tidak ada larangan maupun pantangan bagi setiap pemain.

Permainan ini bukan milik suatu kelompok tertentu dan tidak dianggap sakral dalam penyelenggaraannya.

e. Peserta / Pelaku.

Jumlah peserta/pelaku sekali bermain adalah tidak tentu. Pemain boleh 2 (dua) orang, boleh 3 (tiga) orang atau boleh juga 4 (empat) orang.

Permainan boleh terdiri dari perorangan (tiap orang berdiri sendiri), boleh juga berbentuk kelompok-kelompok.

Dalam bentuk perorangan, masing-masing berdiri sendiri.

Nilai atau punt dihitung perorangan. Bila ada empat pemain, tetap satu-satu. Tetapi boleh juga empat orang ini membuat dua kelompok tiap kelompok dua orang.

Apabila enam orang boleh dibentuk dua kelompok tiap kelompok tiga orang, tetapi boleh juga dibentuk tiga kelompok tiap kelompok dua orang. Pada umumnya terdapat dalam permainan dua kelompok tiap kelompok tiga orang atau tiap kelompok dua orang.

Mereka bermain tanpa wasit atau pengawas. Masing-masing sudah tahu syarat-syarat bermain dengan tepat.

Apabila kelompok yang satu bermain, kelompok yang lain memperhatikan. Demikian berganti-ganti bermain dan mengawasi.

Seorang pemain bermain sampai ia disebut mati barulah diganti oleh teman lain atau giliran kelompok yang lain.

Jika ia belum dinyatakan mati, maka permainan belum diganti dan berjalan terus.

Pemain-pemain ini terdiri dari anak-anak, pemuda, orang tua, wanita atau pria.

Para pelaku permainan tidak terbatas pada satu kelompok sosial tertentu.

Semua orang boleh duduk melipat kedua kakinya di atas tanah atau di atas tikar memegang bilah-bilah itu dan boleh bermain sesuai dengan persyaratan permainan. Mereka kembali dari kebun atau bekerja, sementara beristirahat sore hari atau malam hari mereka bermain Galo-Galo.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Dalam permainan Galo-Galo orang mempergunakan bilah yang dibuat daripada bambu.

Panjang bilah-bilah itu kira-kira 12 cm, lebarnya kira-kira $1\frac{1}{2}$ cm dan tebalnya sekitar 3 mm. Bilah bambu ini dibuat sedemikian rupa, sehingga halus buatannya dan tidak membahayakan tangan setiap pemain.

Semua pemain bertanggung jawab atas pembuatan bilah bambu itu. Bilamana pemain-pemain sudah mufakat bahwa bilah bambu yang akan kami bermain ini sebanyak 100 (seratus) bilah, maka harus disiapkan seratus.

Pada umumnya banyak bilah yang dipergunakan dalam permainan sebanyak 50 bilah sampai 100 bilah.

Apabila disepakati 60 (enam puluh) bilah maka ada empat atau dua pemain harus mempersiapkan.

Jika bilah sudah tersedia dapat dipergunakan dan permainan segera dimulai.

Di Ternate dipergunakan lidi yang dibuat dari anak tulang daun enau atau kelapa.

Cara menangkap lidi di sini berbeda dengan cara menangkap bilah di Jailolo. Lidi ditangkap dengan kelima-lima jari tangan.

Semua hasil tangkapannya dimilikinya.

Di Jailolo dan Sahu tangkapan dengan ibu jari dan jari telunjuk. Yang ditangkap harus ganjil dan diambil untuk perhitungan nilai untuk dirinya hanya satu. Kemudian pada waktu bilah hanya sisa dua, tangkapan harus dengan jari telunjuk dan jari tengah,

Di Tobelo mereka mempergunakan kulit lokan. Cara-cara menangkap agak berbeda sekali. Kadang-kadang mereka mempergunakan juga buah gelici. (sejenis buah yang besarnya seperti kelereng).

Baik di Tobelo maupun di Ternate pada akhir permainan ada kalah dan ada yang menang dimana yang menang mencubit telinga dari yang kalah. Di Jailolo dan di Sahu permainan diakhiri dengan pergi menebang pohon di mana tiga potong bilah dijadikan seperti kapak dan pohon adalah orang yang kalah di tebang pada leher (secara simbolis).

g. Iringan Permainan.

Selama permainan berjalan tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian musik ataupun lagu yang dinyanyikan bersama-sama oleh para pemain. Bila sekiranya diantara para pemain yang bernyanyi atau melagukan suatu lagu kesukaannya sendiri tidak ada larangan. Mereka bebas dalam bernyanyi dan sebagainya.

h. Jalan permainan.

1. Persiapan

- 1.1. Para pemain mempersiapkan Galo atau bilah dari pada bambu. Panjang bilah itu kira-kira 12 cm, lebarnya kira-kira $1\frac{1}{2}$ cm dan tebalnya kira-kira 3mm. Bilah bambu ini dibuat sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan atau merusakkan tangan para pemain dalam bermain.
Bilah yang paling baik dibuat dari pada bambu yang sudah kering.
- 1.2. Banyaknya bilah bambu yang dibuat untuk bermain pada waktu itu sesuai dengan ketentuan bersama antara pemain-pemain.

2. Pelaksanaan Permainan

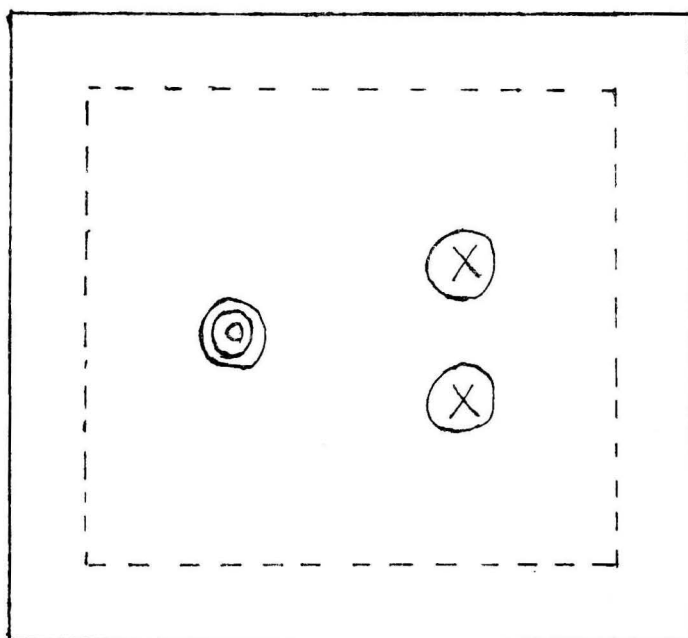
- 2.1. Untuk menentukan urutan bermain dari setiap orang atau kelompok diadakan undian atau mereka suten.
Bila permainan ini perorangan maka masing-masing orang ikut dalam undian, tetapi bilamana permainan ini berkelompok, wakil kelompok yang mengambil undian.
- 2.2. Kita misalkan permainan ini dilaksanakan oleh dua kelompok tiap kelompok dua orang.
Sesudah mereka mengambil undian, maka kelompok pertama mulai bermain.
- 2.3. Orang pertama dari kelompok pertama mengambil semua bilah yang telah disepakati tadi.
- 2.4. Bilah-bilah itu diletakkan di dalam tangan dengan telapak tangan menghadap ke atas.
- 2.5. Semua bilah yang ada dalam tangan itu dibuang ke atas (tinggi secukupnya), disambut (diterima) dengan belakang tangan.
Ada sebahagian jatuh, tetapi bilah yang berada di atas belakang tangan itu dibuang sekali lagi ke atas dan dijepit (ditangkap) dengan ibu jari dan jari telunjuk. Bilah yang ditangkap harus jumlahnya ganjil.

- 2.5. Dari jumlah ganjil ini hanya diambil *satu* untuk dirinya / kelompoknya.
Kelompok pertama mendapat satu nilai (point). Pemain ini masih mempunyai hak untuk bermain terus, kalau ia masih mendapat nilai (point). Tetapi jika sekiranya pemain ini tidak dapat menangkap sepotong bilah atau bilah yang ditangkap itu jumlahnya genap, pemain ini dinyatakan *mati*, tidak dapat bermain terus dan permainan dialihkan kepada pemain kedua dari kelompok pertama.
- 2.6. Pemain kedua dari kelompok pertama mempunyai giliran untuk bermain. Ia mengambil semua bilah (sisanya).
Permainan dilanjutkan seperti pada nomor empat dan nomor lima di atas.
- 2.7. Apabila pemain kedua ini dari kelompok pertama ini dinyatakan *mati*, maka permainan dialihkan kepada kelompok kedua orang pertama. Pemain ini mengambil semua bilah (sisanya) dan melanjutkan permainan seperti nomor empat dan nomor lima di atas.
- 2.8. Apabila ia sudah dinyatakan mati, kini giliran bermain orang kedua dari kelompok kedua. Ia bermain sesuai nomor empat dan nomor lima di atas. Jika orang kedua ini dinyatakan mati, maka permainan dialihkan lagi kepada pemain pertama.
- 2.9. Demikian permainan Galo-Galo ini dimainkan silih berganti sampai sisa dua galo / bilah.
- 2.10. Bilamana sisa dua bilah, maka bilah-bilah ini diletakkan melintang pada lipatan (batas) lengan atas dan lengan bawah secara tersusun dengan tapak tangan menghadap ke atas.
- 2.11. Pemain yang mempunyai giliran main ini dengan gerak lengan tangan seluruhnya melempar kedua bilah itu ke atas dan disambut (diterima) dengan belakang tangan.
- 2.12. Bilah-bilah ini dibuang lagi ke atas dan ditangkap dengan jari telunjuk dan jari tengah.
- 2.13. Apabila hanya tinggal 1 (satu) bilah, maka diadakan perhitungan kalah menang seperti berikut :
- 2.13.1. Bilah-bilah itu diatur bersusun membentuk sebuah segitiga yang dimulai dengan orang yang mendapat bilah terbanyak sampai dengan orang yang mendapat bilah paling sedikit berturut-turut.

- 2.13.2. Kemudian bilah-bilah yang sudah tersusun segi-tiga itu diangkat oleh dua orang yang mewakili kelompoknya dan memegang pada bagian-bagian masing-masing.
 - 2.13.3. Sudah itu orang yang mewakili kelompok yang mendapat bilah terbanyak melepaskan tangan. Bilah-bilah itu ada yang jatuh karena tidak terjepit.
 - 2.13.4. Bilah-bilah yang tidak terlepas jatuh diatur bersusun lagi berbentuk segi tiga.
 - 2.13.5. Dipegang dan diangkat sekali lagi. Ada bilah yang jatuh, tetapi yang tidak diatur lagi.
 - 2.13.6. Mengatur bilah secara tersusun seperti segi tiga, kemudian diangkat, bilah ada yang jatuh, sisanya diatur kembali seterusnya sampai sisa tiga bilah : yaitu ***dua bilah menjepit satu bilah.***
 - 2.13.7. Ternyata yang terakhir memegang bilah ini ialah orang yang paling sedikit mendapat bilah dalam permainan dan ia dinyatakan kalah.
3. ***Konsekuensi kalah menang.***
- 3.1. Yang menang harus memotong leher lawannya (secara simbolis).
Yang menang hanya seorang. Sebelum ia memotong leher lawannya ia mengucapkan :
" Kawan-kawan marilah ikut saya pergi menebang pohon besar itu ". Kuuuur : Lalu memotong leher kawannya.
 - 3.2. Pada permainan ini dua orang dari satu kelompok yang menang sehingga mereka berdua memotong leher kedua lawannya dalam kelompok yang lain.
 - 3.3. Apabila ada tiga orang yang bermain berarti yang menang memotong leher dua orang lawannya. Demikian kalau empat orang yang bermain secara perorangan, maka yang menang memotong tiga orang lawannya dan seterusnya.
 - 3.4. Acara potong leher ini sebagai tanda permainan telah selesai dan dapat dimulai lagi dengan pemain-pemain yang baru.

Gambar denah

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

1. ----- : Lapangan perundi
2. ————— : Garis batas penonton.
3. (X) : Pemain
4. (⊙) : Wasit.

i. Peranannya masa kini.

Permainan ini pada masa lampau dari anak-anak sampai orang tua semuanya dapat memainkan karena mereka tahu syarat bermain. Apabila kita melihat saat sekarang ini hanya beberapa desa dalam kecamatan Sahu dan kecamatan Jailolo yang masih ramai untuk melaksanakan permainan Galo-Galo. Pada desa-desa ini keaslian bermain dapat diperagakan dengan sempurna, tetapi ada juga beberapa desa yang sudah lupa samasekali. Hal ini disebabkan karena orang sudah jarang menyelenggarakan Galo-Galo dan orang tua kurang menjelaskan kepada anak-anak. Anak-anak yang berumur belasan tahun sudah lupa cara bermain.

Ada juga kemungkinan melihat permainan ini banyak memerlukan waktu duduk dan mempunyai syarat-syarat main yang sungguh sulit untuk dilaksanakan oleh anak-anak. Apalagi mereka sudah banyak mengikuti pendidikan di sekolah sehingga sudah banyak permainan dimasyarakat.

j. Tangapan Masyarakat.

Pada masa lampau orang boleh duduk bermain sambil berceritera semua masalah yang mereka hadapi, baik di hutan-hutan maupun dalam desa itu secara keseluruhan. Hal-hal yang baru saja terjadi sudah diketahui oleh masyarakat desa itu malahan masyarakat Jailolo dan Sahu pada umumnya. Berita-berita baru dengan cepat mereka mengetahuinya.

Sementara bermain mereka dapat mengatur hal-hal yang akan dikerjakan oleh mereka sendiri dan merencanakan segala sesuatu yang perlu. Suatu rekreasi yang baik untuk mengisi waktu terluang. Bagi anak-anak sekarang permainan seperti ini banyak membuang waktu dan duduk terlalu lama. Peraturan main yang sulit dilaksanakan seperti menangkap dengan kedua jari yaitu ibu jari dan jari telunjuk kemudian jari telunjuk dan jari tengah.

Cara menangkap ini sukar dilaksanakan, walaupun demikian permainan ini baik sekali kalau dikembangkan di waktu-waktu mendatang sebagai salah satu warisan para leluhur kita.

14. T a n b e s i

a. Nama Permainan.

Pulau Halmahera adalah salah satu pulau di Kabupaten Maluku Utara. Daerahnya meliputi Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu. Penduduknya tidak begitu padat bila dibandingkan dengan tanah yang luas lagi subur untuk pertanian. Mata pencaharian penduduk dalam Kecamatan - kecamatan ini sebahagian besar dari bercocok tanam. Dataran Gool yang luas itu sungguh menarik perhatian rakyat dan pemerintah dewasa ini.

Pada Wilayah Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu terdapat permainan **TAN BESI**. Permainan ini adalah merupakan suatu permainan yang sangat menggembirakan masyarakat dalam kedua kecamatan ini. Pada masyarakat di desa Hoku-Hoku Kei Kecamatan Jailolo Permainan TAN BESI (bahasa Sahu) yang dapat diartikan kedalam Bahasa Indonesia "**Pagar Besi**", masih ramai dimainkan.

b. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Pada waktu bulan terang permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Orang tua sering juga tidak ketinggalan. Bagi kaum wanita tidak ada larangan untuk turut serta dalam permainan bila ia sendiri bersedia ikut bermain.

Permainan ini pada mulanya dimainkan malam hari pada waktu terang bulan dan setiap pemain sekaligus mempunyai tugas untuk mencegah gangguan penjahat secara tiba-tiba. Karena itu agak berat bagi seorang wanita turut dalam permainan ini.

Permainan ini boleh dimainkan oleh siapa saja dari semua lapisan masyarakat, laki-laki, wanita, sehingga permainan ini tidak menjadi milik suatu kelompok sosial tertentu. Tan Besi ini dapat dimainkan dimana saja pada waktu terang bulan.

Pada akhir-akhir ini Tan Besi dapat dimainkan pada sore hari, dimana semua orang boleh ikut bermain tidak ada larangan atau pun pantangan dalam penyelenggaraan permainan. Jenis permainan rakyat ini tidak mengandung atau tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis didalam pelaksanaannya.

c. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan ini perlu dijelaskan bahwa sudah dikenal sejak dahulu kala bagi masyarakat di Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu, sampai pada saat ini masih tetap digemari dan tetap dimainkan. Dari segi sejarah pertumbuhannya, maka permainan Tan Besi atau Pagar Besi ini sudah dikenal dalam masyarakat Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu sejak dahulu kala. Diberi nama demikian karena setiap pemain dalam posisi main bagaimanapun juga harus berfungsi sebagai pagar untuk melindungi anak yang akan dicuri oleh seorang penyamun yang tidak dikenal. Setiap pemain yang berfungsi sebagai pagar besi ini berkewajiban untuk menjaga anak yang akan dicuri itu, karena anak ini adalah milik atau kepunyaan mereka.

Anak ini tidak dapat diambil secara bebas begitu saja seperti seorang pencuri yang akan mengambil harta orang.

Apabila ayah informan pada waktu berumur 16 (enam belas) tahun sudah aktif dalam permainan Tan Besi ini, maka dapat diperkirakan permainan ini sudah dikenal di dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu sebelum tahun 1900. Pada waktu itu setiap desa dapat memainkan Tan Besi.

d. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Seperti telah dikatakan di atas, bahwa jenis permainan rakyat ini dimainkan oleh semua anak-anak, remaja maupun orang tua dan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu.

Penyamun atau pencuri adalah seorang laki-laki yang harus memiliki kekuatan yang luar biasa untuk menentang semua rintangan bila dihadapi. Sebab itu ia harus seorang yang kuat.

Apabila ia dapat melewati semua tantangan yang dihadapi itu, maka dia termasuk seorang yang terkuat diantara laki-laki pada saat itu.

Pada mulanya berkumpullah anak-anak muda di bawah terang bulan mereka melakukan permainan TAN BESI, tetapi kemudian bukan saja pada malam hari. Pada malam hari dan sore hari ataupun dapat dimainkan pada setiap saat (siang/malam).

Pemain-pemain anak-anak, remaja maupun orang tua, semua lapisan masyarakat tidak ada larangan dan pantangan. Permainan ini tidak terikat pada satu kelompok sosial tertentu. Permainan TAN BESI sampai sekarang masih terdapat dalam daerah ini.

e. Peserta / pelaku.

Jumlah peserta dalam permainan TAN BESI ini dimainkan oleh dua kelompok yang anggota-anggotanya paling sedikit 10 orang.

Dari jumlah pemain di atas, maka seorang pemain yang berfungsi sebagai penyamun atau lazimnya dikenal dengan istilah setiap hari "pencuri anak" sedangkan para pemain yang lain satu diantaranya yang akan ditangkap atau dicuri oleh penyamun tersebut dan para pemain yang lain merupakan pagar besi atau untuk melindungi anak yang akan dicuri oleh penyamun tersebut.

Para pemain yang berfungsi sebagai pagar besi adalah para pemain yang besar dan cukup kuat.

Selain dari pemain yang berfungsi sebagai penyamun maka ditunjuk lagi seorang pemain untuk menjadi pemimpin yang pertama-tama harus berhadapan dengan penyamun.

Pemimpin tersebut akan menjawab semua pertanyaan yang datangnya dari penyamun/pencuri, maka pemain itu harus berada pada urutan nomor satu atau paling depan sekali.

Pada tahap pertama, dalam sebuah lingkaran yang dibuat oleh pemain-pemain terdapat seorang anak yang akan

diambil oleh penyamun atau si pencuri. Penyamun itu mendekati lingkaran dengan kekerasan menanyakan anak/orang yang membentuk pagar itu katanya : "Pagar Apa !, Yang membentuk pagar menjawab : Pagar Besi dan seterusnya. Pada tahap kedua, posisi orang yang akan melindungi anak yang akan dicuri itu merupakan satu garis lurus dengan pemimpin yang terdapat dibahagian depan terus berhadapan dengan penyamun.

Penyamun harus berusaha sekuat tenaga untuk menangkap anak yang akan dicuri itu, mula-mula anak itu terdapat di tengah-tengah lingkaran kemudian ia berdiri pada sebuah barisan dengan nomor urut yang terakhir di belakang. Penyamun ini harus berusaha sekuat tenaga dapat mengalahkan pemain-pemain yang merupakan pagar besi itu. Apabila penyamun dapat menerobos pagar besi yang berbentuk lingkaran itu, maka pemain-pemain merubah posisi lagi merupakan satu garis lurus dimana nomor terakhir adalah anak yang akan dicuri oleh penyamun itu. Penyamun harus dapat mengalahkan satu demi satu anggota pagar besi itu dan menangkap anak yang akan dicuri. Hal ini tidak mudah dilaksanakan oleh masing-masing pemain TAN BESI.

Anak yang akan dicuri itu pada waktu dalam lingkaran ia dapat berlari-lari pindah-pindah tempat dalam lingkaran dengan tujuan menghindari diri dari penyamun atau pencuri itu. Pada waktu penyamun dapat menerobos pagar besi itu, maka anak ini harus berlari keluar dari lingkaran dan berdiri pada urutan yang terakhir dari barisan pagar besi tadi. Barisan pagar besi membentuk satu barisan lurus dimana terdepan sekali adalah pemimpin yang harus berhadapan dengan penyamun dan terakhir. Mereka membentuk barisan dengan ketentuan yang di belakang memegang pinggang kawannya yang di depan.

Penyamun menyerang barisan itu dari depan dan barisan tidak boleh terlepas satu dari pada yang lain, sehingga kalau penyamun menyerang kekiri atau kekanan maka barisan itu seluruhnya lari kekiri dan kekanan dengan syarat anak yang akan dicuri itu tinggal saja pada tempatnya yang semula. Penyamun berusaha menyerang dari depan maupun dari samping kiri atau kanan.

Pada waktu penyamun mengadakan serangan maka sasarannya ditujukan kepada anak yang terakhir. Permainan dianggap selesai apabila penyamun dapat menangkap anak yang terakhir atau ia menyerah tak dapat menangkap anak yang akan dicuri itu.

Setelah selesai permainan dapat diulang kembali oleh orang-orang yang mau bermain dari permulaan. Semua orang bebas boleh ikut bermain.

f. Peralatan / perlengkapan permainan.

Jenis rakyat ini didalam pelaksanaannya tidak menggunakan alat-alat apapun yang dapat memeriahkan jalannya permainan ini.

g. Irian Permainan.

Sama halnya dengan alat-alat permainan maka juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan maupun alat-alat untuk mengiringi lagu-lagu tersebut.

h. Jalannya Permainan

1. Persiapan.

1.1. Para pemain/pelaku dibagi-bagi sesuai dengan fungsinya masing-masing :

1.1.1. Seorang pemain sebagai penyamun untuk mencari anak orang. Penyamun ini harus tubuhnya kuat untuk menantang semua pemain.

1.1.2. Seorang pemain sebagai anak yang akan dicuri oleh penyamun.

1.1.3. Sekelompok pemain (pemain yang sisa) berfungsi sebagai pagar besi dalam bentuk lingkaran maupun dalam bentuk barisan. Kelompok ini paling sedikit 8 (delapan) orang.

1.2. Pemain-pemain bercelana pendek, dan berbaju sebelah atas.

1.3. Sebaiknya tidak beralas kaki dan tidak bertutup kepala.

1.4. Persiapan lapangan oleh pengawas dan tua-tua desa.

2. Pelaksanaan.

2.1. Posisi Pertama.

2.1.1. Lapangan permainan dikosongkan. Di luar lapangan terdapat penonton. Pemain tersembunyi.

2.1.2. Tiba-tiba datanglah sekelompok pemuda/-pemain (+ 9 orang) membuat sebuah lingkaran berpegang tangan. Ditengah-tengah lingkaran ini terdapat seorang pemain yang berfungsi sebagai anak yang akan dicuri oleh penyamun. Yang terkuat adalah sebagai pimpinan dan selalu terdepan.

2.1.3. Kemudian datanglah seorang penyamun, dari jauh ia mempunyai gerak mengintip seakan-akan ada apa-apa yang dicari.

- 2.1.4. Penyamun mendekati lingkaran kesana-kemari karena ia sudah melihat anak yang dicuri itu. Penyamun memegang tangan anak-anak pemain yang sedang berdiri dalam sebuah lingkaran.
- 2.1.5. Sementara penyamun memegang tangan No.1 dan No.2 ia bertanya TAN ORU ? yang artinya Pagar Apa ?
- 2.1.6. Pemain-pemain yang berdiri membuat lingkaran itu menjawab. TAN BESI yang artinya Pagar Besi.
- 2.1.7. Penyamun itu berpindah tempat lagi dan memegang tangan pemain-pemain yang berikutnya yaitu o.2 dan No.3 lalu ia bertanya lagi "TAN ORU ? yang artinya Pagar Apa ?
- 2.1.8. Para pemain yang berdiri membuat lingkaran menjawab pertanyaan itu : TAN BESI yang artinya Pagar Besi ".
Pemain-pemain tetap dalam bentuk lingkaran dan mereka berpegang tangan.
- 2.1.9. Penyamun itu berpindah tempat lagi kepada pemain-pemain berikutnya yaitu No.3 dan No.4 sambil memegang tangan dan bertanya : " TAN ORU ? yang artinya Pagar Apa ?
- 2.1.10. Pemain-pemain yang berdiri membuat lingkaran menjawab penyamun itu : TAN BESI yang artinya PAGAR BESI.
Pemain-pemain tetap dalam bentuk satu lingkaran dan mereka berpegang tangan.
- 2.1.11. Begitu penyamun berpindah-pindah tempat, memegang tangan-tangan kedua pemain, berikutnya dan bertanya TAN ORU ? dan selalu dijawab oleh pemain-pemain yang merupakan pagar itu TAN BESI yang artinya Pagar Besi. Pertanyaan dari penyamun dan jawaban dari pemain-pemain ini terus menerus sampai pada orang terakhir dengan No.1.
- 2.1.12. Anak yang akan dicuri oleh penyamun masih tetap ada dalam lingkaran, selalu dalam keadaan siap jangan-jangan penyamun dapat menerobos masuk kedalam lingkaran.
Penyamun setiap kali berusaha dari bawah tangan atau melompat melewati tangan pemain-pemain itu.

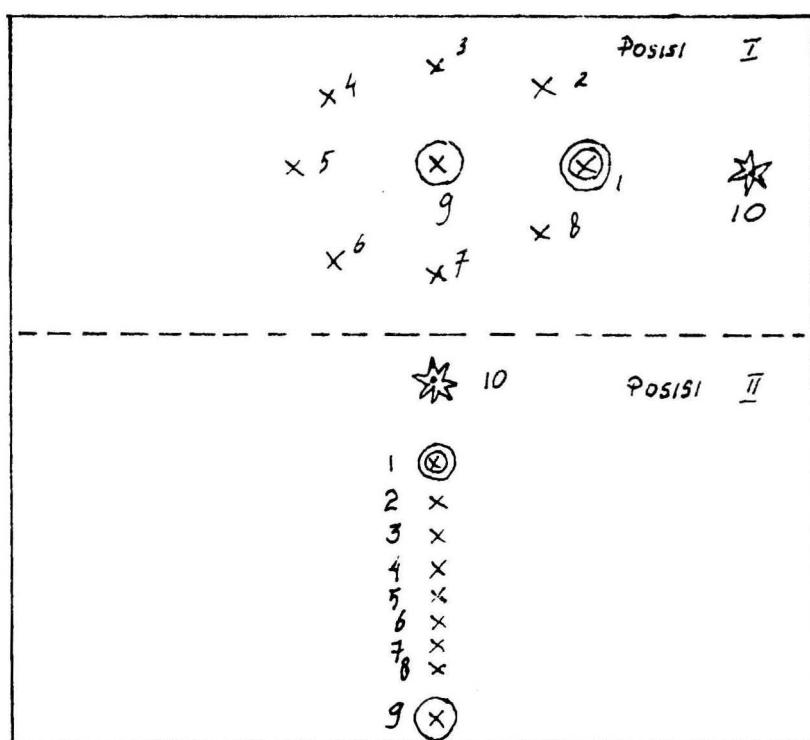
2.2. *Posisi Kedua.*

- 2.2.1. Apabila penyamun dapat menerobos menembusi pagar besi yang berbentuk lingkaran ini, maka pemain-pemain dengan segera membentuk/berdiri dalam satu barisan di mana anak yang tadinya berdiri di tengah-tengah lingkaran (anak yang akan dicuri) oleh penyamun kini harus berdiri pada urutan yang terakhir di belakang. Mereka semua berdiri sambil memegang pinggang kawannya yang terdapat di belakang.
- 2.2.2. Pemain yang terdapat dalam barisan ini ialah seorang pemain yang terkuat dan berfungsi sebagai pemimpin yang harus berhadapan dengan penyamun dimana saja ia berdiri dan barisan itu mengikuti dia kekiri ataupun kekanan. Pemimpin membuka kedua tangannya serong kekiri dan kekanan. Dia berusaha mengalahkan penyamun.
- 2.2.3. Penyamun bertanya lagi : TAN BESI NE ? yang mempunyai arti : Apakah ini pagar besi ?
- 2.2.4. Pemain-pemain serentak menjawab penyamun itu : Ya !.
- 2.2.5. Penyamun berusaha untuk menangkap pemain sebagai anak yang akan dicuri yang berada di belakang sekali (terakhir).
Penyamun ini berlari kekiri dan kekanan dengan usaha yang keras menuju ke pemain yang berdiri terakhir itu.
- 2.2.6. Pemain-pemain ini merupakan satu kesatuan yang kokoh kuat dalam menghadapi penyamun.

3. *Konsekwensi Kalah dan Menang.*

- 3.1. Apabila penyamun dapat menangkap pemain yang berfungsi sebagai anak yang akan dicuri itu dan ia yang berdiri terakhir, maka penyamun dinyatakan menang.
Tetapi jika sekiranya penyamun tidak berhasil untuk menangkap anak yang akan dicuri itu, maka penyamun dinyatakan kalah.
- 3.2. Setelah diadakan pengumuman penyamun kalah, atau menang barulah permainan selesai.
- 3.3. Permainan dimulai kembali dari permulaan.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

1. NO. 1 = Adalah pemimpin permainan
2. NO. 1 s/d 8 = Pagar besi
3. NO. 9 = Anak yang akan dicuri
4. NO. 10 = Penyamun / pencuri
5. _____ = Lapangan permainan.

i. Peranannya Masa Kini.

Apabila dibandingkan pada masa dahulu kala dengan sekarang, maka dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu sudah jarang orang melaksanakan permainan TAN BESI. Hal ini disebabkan karena generasi tiga puluh tahun ke atas kurang menjelaskan dan memainkannya lagi.

Orang tua tidak menjelaskan syarat bermain, sehingga anak-anak dan pemuda tidak mengetahui dengan jelas cara-cara bermain yang tepat.

Orang dewasa tiga puluhan tahun keatas tahu cara-cara bermain, tetapi mereka tidak sempat bermain. Hanya dapat kami saksikan permainan ini dalam beberapa desa pada Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu seperti di desa-Hoku-Hoku Kie, desa Gamtala, desa Idamdehe, desa Akelamo dan desa Idam Gamlamo.

Pada desa-desa ini orang tua dapat memperagakan dengan baik sekali.

j. Tanggapan Masyarakat.

Anggota masyarakat, lebih-lebih orang tua mempunyai suatu pendapat bahwa melalui permainan anak-anak dan pemuda dilatih daya tahan, persatuan dalam suatu kelompok. Selain melatih kekuatan dari setiap pemain juga daya tahan serta memberi pengertian bilamana bercerai akan kalah sebaliknya bila tetap bersatu tidak akan kalah.

Bilamana anak-anak sudah dilatih dari kecil, sampai anak-anak itu besar mereka sudah mempunyai suatu kekuatan yang cukup tangguh.

15. P a k a - p a k a

a. Nama Permainan.

Salah satu permainan rakyat terdapat dalam Kecamatan Jailolo, Kecamatan Sahu dan sekitarnya pada Kabupaten Maluku Utara adalah permainan yang disebut "PAKA-PAKA". Permainan ini disebut PAKA-PAKA karena sifat mainnya. Apabila seorang pemain melempar gacunya kebetulan kena dengan tepat taruhan yang berada dalam lobang itulah yang disebut PAKA (baik pemain maupun penonton waktu itu berteriak PAKA).

Bilamana kita teliti kata PAKA, ini adalah pengaruh Bahasa Ternate. Hampir sama juga pengertian-pengertian pokok dengan daerah Tobelo dan sebagainya. Pengertian sebenarnya "ada dua bahagian yang terpisah-pisah, kemudian bahagian-bahagian ini dapat bertemu". Seperti orang mengatakan **PAKA - TANGAN** atau **TEPUK TANGAN** dan lain-lain.

Oleh karena itu ada pula permainan-permainan yang hampir sama dalam daerah-daerah sekitarnya dan mereka sebut juga permainan PAKA-PAKA.

Permainan-permainan itu mempunyai syarat-syarat bermain dan urutan permainan pada tempat di Maluku Utara tidak sama.

Dalam kecamatan lain di Maluku Utara jumlah taruhan dari setiap pemain ini diatur pada sebuah garis lurus atau dalam sebuah lingkaran (letak di atas tanah).

Apabila kena taruhan ini mereka sebut juga PAKA.

6. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan ini biasa dimainkan pada siang hari, karena memerlukan alam sekitar cukup terang. Hal ini dapat kita mengerti bagaimana melempar batu (gacu) ketiang dan ke-lobang yang berisi taruhan itu kalau sekitarnya gelap atau kurang terang.

Jarang sekali mereka bermain pada bulan terang. Melempar dengan batu ini harus berhati-hati, karena batu dapat membahayakan peserta atau penonton di sekitarnya.

Permainan-permainan PAKA-PAKA dapat dimainkan tersendiri, tidak terikat pada salah satu peristiwa sosial tertentu. Ramai-ramai orang turut melaksanakan permainan ini sewaktu musim buah kenari menghitam atau orang mengambil buah kenari itu.

Dalam penyelenggaraan permainan PAKA-PAKA tidak terdapat unsur-unsur keberjayaan religio magis, sehingga semua orang boleh turut bermain bersama-sama tidak ada larangan maupun pantangan.

Tidak ada suatu persyaratan yang mengikat atau membatasi seseorang untuk turut dalam permainan ini.

c. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan PAKA-PAKA ini sudah berkembang di daerah ini sejak dahulu kala. Orang dari informan sendiri sudah dapat bermain sejak masih kecil. Pada waktu musim buah kenari menghitam (tua) ramai benar mereka bermain PAKA-PAKA. Pada setiap desa dalam Kecamatan-Kecamatan ini semua orang tahu melaksanakan permainan PAKA-PAKA.

Baik dalam daerah-daerah ini maupun di Ternate dan Tobelo permainan ini mereka sebut juga PAKA-PAKA. Hanya terdapat persyaratan-persyaratan dan cara-cara bermain berbeda-beda. Mereka menyusun syarat-syaratnya sendiri-sendiri seperti misalnya mereka menaruh jumlah taruhan itu pada sebuah garis lurus atau dalam sebuah lingkaran.

Cara di Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu mereka meletakkan jumlah taruhan di dalam sebuah lobang, tidak melebihi permukaan tanah bahagian atas dari lobang itu.

Dalam permainan semua pemain harus melempar batu (gacunya) kena dengan tepat pada lobang berisi jumlah taruhan itu, sehingga ada kenari yang terhempas keluar lobang.

Pada saat penulisan ini masih terdapat orang melaksanakan permainan ini dengan penuh semangat, walaupun agaknya berkurang bila dibandingkan dengan masa lampau.

Hal ini dapat dimengerti bahwa daerah ini banyak sekali tumbuh pohon-pohon kenari, penduduk kurang untuk menjual kenari ini serta kurangnya permainan-permainan lain untuk mengisi waktu terluang.

Permainan ini tidak menelan biaya. Kadang-kadang sebagai pengganti kenari mereka mempergunakan gelici (bentuk seperti kelereng).

d. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Telah dijelaskan di atas panjang-lebar permainan PAKA-PAKA. Dari uraian-uraian itu dapat kita simpulkan bahwa permainan ini dapat dilakukan secara tidak terbatas untuk semua golongan yang berada dalam masyarakat. Bukan milik suatu kelompok sosial tertentu, tidak ada larangan maupun pantangan.

Tidak terdapat suatu hubungan dengan peristiwa-peristiwa tradisional dan mengikat. Siapa saja yang mau mengikuti tidak dilarang, asal mempunyai modal taruhan dan tahu syarat-syarat dalam pertandingan.

e. Peserta / Pelaku.

Peserta pada permainan dua orang atau lebih sesuai keadaan kelompok itu. Apabila terlampaui banyak orang yang hendak ikut bermain, dapat dibagi dalam dua atau tiga kelompok. Pemain-pemain ini tidak mempunyai hak atau kedudukan berbeda-beda dalam permainan semuanya sama.

Permainan tersebut dilaksanakan oleh anak-anak dan orang dewasa laki-laki. Kadang-kadang terdapat juga wanita yang ikut bermain. Mereka bermain bersama-sama mengikuti cara-cara bermain. Pada permainan ini tidak perlu memakai seorang pengawas. Mereka bermain sampai ada pemain-pemain yang kehabisan modal kenari untuk taruhan.

f. Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Permainan PAKA-PAKA ini tidak banyak mempergunakan alat-alat. Satu tonggak dari bambu atau kayu yang tinggi $\pm$ 15 cm dan ditanam dalam tanah $\pm$ 12 cm. Tonggak ini dalam permainan mereka (pemain) akan melemparkan dengan batu (gacu) masing-masing untuk merobohkan. Apabila pada waktu giliran melempar tonggak itu roboh, pemain itu berhak mengambil semua taruhan yang berada dalam lobang.

Tiap orang mempunyai satu batu (gacu) yang dipergunakan untuk melempar tonggak atau kenari yang berada dalam sebuah lobang tertentu. Di samping itu setiap orang

harus memiliki sejumlah kenari sebagai modal bermain.

Tiap kali bermain masing-masing orang meletakkan sejumlah kenari kedalam sebuah lobang. Banyak kenari sebagai taruhan dari tiap-tiap pemain sudah ditetapkan sebelum permainan dimulai.

Disamping itu juga sebuah lobang dan garis-garis penting untuk membatasi arena pertandingan.

g. Iringan Permainan.

Pada permainan PAKA-PAKA tidak ada iringan musik. Mereka bermain tanpa ada lagu-lagu atau tifa-gong. Kalau sekiranya ada lagu dari setiap pemain tidak ada larangan.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan.

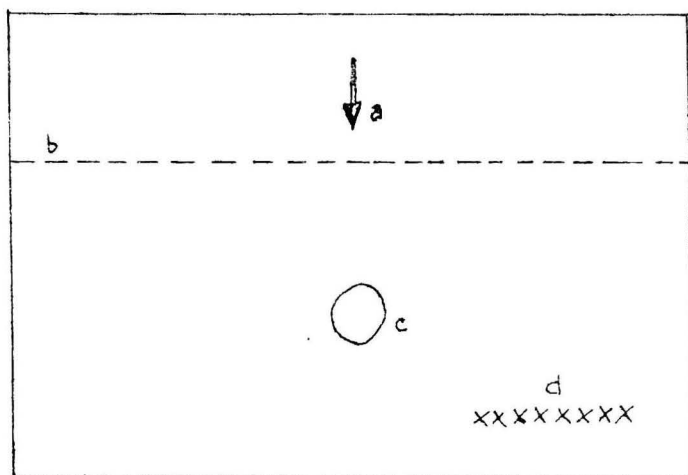
- 1.1. Mempersiapkan arena permainan, satu tonggak dari bambu atau kayu yang tingginya ± 15 cm dan ditanam dalam tanah ± 2 cm.
- 1.2. Satu lobang tempat meletakkan taruhan kenari dari setiap pemain untuk sekali bermain.
- 1.3. Menentukan jumlah taruhan kenari untuk sekali bermain. (umpamanya 4 pemain a 5 buah).
- 1.4. Menentukan urutan pemain yang akan melemparkan batu (gacunya) ke tiang (tonggak) dengan jalan suten atau undi.
- 1.5. Jarak antara tonggak dan lobang tempat taruhan ± 10 meter. Sebelum mendapat tonggak ada satu garis lurus.
- 1.6. Kenari-kenari ini dimasukkan ke dalam lobang dan tidak boleh melebihi bahagian atas tanah.
- 1.7. Permainan dapat dimulai apabila semua persiapan sudah lengkap.

2. Pelaksanaan.

- 2.1. Berdiri pada tepi lobang yang berisi kenari, kemudian sebuah batu sebagai pelempar (gacu) di lemparkan ketiang yang berada di depan lobang itu (± 10 meter). Bila kena tonggak dan roboh, pemain tersebut berhak mengambil semua buah kenari yang berada dalam lobang itu. Dan permainan dimulai seperti semula lagi. Apabila pada waktu melempar itu gacunya tidak melewati garis di depan tonggak, maka pemain harus kembali melempar. Kalau melempar kena gacu lawan, maka lawan tersebut harus kembali melempar.

- 2.2. Apabila semua pemain gacu-gacunya tidak merobohkan tonggak tadi, maka lemparan seperti di atas dimulai dari tiang (tonggak) ke lobang dengan urutan gacu yang terjauh nomor satu. Bilamana dalam lemparan nanti gacunya kena dalam lobang dan mengeluarkan kenari di situ, pemain tersebut berhak mengambil semua kenari yang berada dalam lobang itu. Permainan dimulai lagi (diulang seperti semula).
- 2.3. Bila waktu melempar pada cara 2.2. tadi tidak ada yang kena lobang, maka siapa yang terjauh gacunya dari lobang mulai melemparkan gacunya ke lobang, tetapi sebelumnya melangkah dulu tiga langkah sudah itu melempar ke lobang.
Bila kena dalam lobang, maka buah kenari itu diambil dan permainan dimulai lagi.
Yang mendapatkan buah kenari terbanyak adalah yang menang.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- a = Tonggak yang tingginya ± 15 cm.
b = Garis di muka tonggak.
c = Kolam tempat meletakkan kenari (taruhan dari setiap pemain).
d = Para pemain.

i. Peranannya Masa Kini.

Bila dibandingkan dengan masa lampau permainan ini agaknya mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan sudah banyak permainan-permainan pengganti dan orang agaknya kurang memainkan.

j. Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sangat baik untuk melatih anak-anak dan pemuda dalam menembak tepat pada sasaran, membiasakan anak-anak dan pemuda untuk mengusahakan segala sesuatu tepat pada sasaran.

16. C i k o g u r u

a. Nama Permainan.

Manusia yang banyak bekerja memerlukan juga waktu untuk beristirahat. Untuk bisa bertahan lama dalam melaksanakan suatu tugas yang penuh ketenangan dan kesedihan orang lalu menciptakan permainan-permainan yang sesuai dengan keadaan pada waktu itu.

Suatu permainan yang dapat kita jumpai dalam Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu, di pulau Halmahera Kabupaten Maluku Utara disebut **CIKO GURU** yang mengandung arti penunjuk (tunjuk). Orang dapat bermain apabila sudah ditunjuk oleh lawannya.

Setiap pemain akan patuh kepada peraturan main, dimana suasana dapat dijamin oleh pemain-pemain yang semuanya tidak berjauhan.

Mereka bersama-sama pada suatu tempat dan menjaga keamanan sekitar lingkungan di situ. Mereka bermain untuk bisa bertahan mengatasi suasana yang ada.

Permainan ini disebut juga main batu membayar kenari atau langsung, sesuai dengan adanya buah-buahan itu dalam masyarakat.

Kadang-kadang juga orang membayar dengan buah gelici atau **kelereng** (terakhir). Sesuai dengan keadaan yang ada, mereka berhimpun pada tempat itu dengan tujuan untuk mengawasi atau menjaga, membantu menciptakan suasana tenang bagi orang sekeliling.

b. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasa dimainkan pada waktu malam, sementara mereka menjaga orang meninggal dunia.

Pada waktu itu ada orang yang membuat peti orang mati, ada yang menyanyi, ada pula yang bermain di halaman rumah. Maksudnya agar orang bisa bertahan sampai pagi,

jangan mereka mengantuk.

Mereka bermain berganti-ganti. Sebagai orang yang sedang berkabung, sehingga tidak ada yang mengganggu satu sama lain.

Permainan berjalan dengan tenang dan tertib. Masing-masing mengerti suasana waktu itu dan tahu kewajibannya untuk membayar bila ia kalah dan menerima dari temannya yang kalah. Apa yang menjadi taruhan pada saat itu adalah dimufakati bersama antar para pemain.

Yang selalu ditemui taruhan itu berupa kenari, langsung dan lain-lain sebagainya.

Akhir-akhir ini bukan saja boleh dimainkan pada waktu orang meninggal dan di waktu malam, tetapi dapat dimainkan sembarang waktu saja tidak ada larangan. Oleh karena itu taruhan sudah tidak menjadi syarat pokok lagi bagi kalah dan menang. Apabila tidak ada sama sekali modal taruhan, permainan dapat dimainkan tanpa ada hadiah bagi yang menang.

Sehingga permainan ini dapat dimainkan secara tersendiri dan dimana saja. Pelaksanaan boleh pada waktu malam ataupun siang hari. Dalam penyelenggaraan permainan tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan religio magis sehingga orang bebas dalam pelaksanaan.

Siapa saja yang mau bermain boleh ikut bermain bersama-sama.

c. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan ini sudah dikenal dalam daerah Kecamatan Jailolo dan Kecamatan Sahu maupun daerah sekitarnya dari dahulu kala. Orang tua, pemuda dan anak-anak biasa memainkan. Pada mulanya biasa dimainkan pada saat menjaga orang meninggal dunia di waktu malam hari.

Sebahagian orang sedang membuat peti untuk orang meninggal itu, sebahagian bermain, bersama-sama mereka bernyanyi sementara bermain dan bekerja.

Pada akhir-akhir ini permainan CIKO - GURU dapat dimainkan di mana saja dan pada waktu siang hari maupun malam hari. Mereka melaksanakan permainan ini untuk mengisi waktu-waktu terluang. Biasa dilakukan pada halaman rumah.

Semua orang dengan senang hati boleh bermain tanpa larangan.

Informan dapat bermain bersama-sama pada waktu berumur 16 (enam belas) tahun. Biasanya anak-anak tidak boleh bermain pada malam hari, tetapi kenyataan sekarang anak-anak boleh bermain pada malam hari.

Permainan ini ramai dimainkan pada waktu musim buah-buahan. Baik anak-anak sampai orang tua turut bermain.

d. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat diikuti oleh siapa-siapa saja, anak-anak, pemuda maupun orang tua. Pada mulanya dimainkan oleh orang tua dan pemuda, pada saat orang meninggal dunia dan di mainkan pada malam hari.

Hal ini kemungkinan untuk menjaga ketenangan, karena akan timbul kegaduhan bila anak-anak turut dalam permainan.

Pemain-pemain pada mulanya hanya pria, tetapi akhir-akhir ini bisa juga dimainkan oleh wanita, asal saja mengetahui syarat-syarat untuk bermain. Jadi permainan ini bukan hanya dimainkan oleh pria saja, tetapi wanitapun boleh, tidak terbatas pada satu golongan tertentu.

e. Peserta / pelaku.

Jumlah pemain CIKO GURU biasanya 4 (empat) orang dalam satu kelompok. Pada waktu bermain boleh lebih dari satu kelompok sekali bermain. Masing-masing kelompok berdiri sendiri-sendiri, karena setiap kelompok menentukan sendiri jumlah taruhan mereka.

Taruhan itu bermacam-macam dan banyaknya ditentukan sendiri oleh kelompok itu.

Mereka bermain memakai sepuluh buah batu atau buah gelici, tetapi membayarnya dengan taruhan berupa kenari, langsung dan lain-lain.

Setiap pemain sesudah mendapat nomor atau urutan bermain dengan melempar gacunya ketiang yang telah di pancang maka mulai bermain pada lapangan persegi empat. Sekali bermain dengan sepuluh buah batu. Permainan secara berurutan menurut nomor. Sisa batu dari pemain pertama dapat dimainkan oleh pemain kedua dan seterusnya sampai pada orang keempat, bila masih ada lagi batu yang belum dimasukkan kedalam lobang, orang pertama lagi mempunyai giliran bermain.

Setelah selesai main artinya sepuluh buah batu itu sudah masuk kedalam lobang dan masing-masing orang sudah tahu berapa banyak yang diperolehnya, maka diatur pembayaran.

Untuk semua batu dapat di bayar oleh pemain yang kalah berupa buah kenari atau langsung dan sebagainya.

Permainan dapat diulang lagi seperti permulaan permainan tadi dengan cara berdiri pada keempat sisi dan melempar

gacu ketiang untuk menentukan urutan main dan seterusnya.

Pemain-pemain terdiri dari anak-anak, orang dewasa dan orang tua pria maupun wanita boleh turut dalam permainan CIKO GURU. Masing-masing boleh bermain dan mempunyai modal untuk taruhan. Tidak ada pembatasan bagi pemain-pemain, semua orang boleh ikut bermain.

Mula-mula CIKO-GURU dimainkan oleh orang tua dan orang dewasa pria saja pada waktu malam hari sewaktu men- jaga orang meninggal dunia tetapi kemudian dimainkan oleh anak-anak atau siapa saja dan siang haripun dapat dimainkan.

f. Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Dalam permainan diperlukan suatu arena pertandingan berupa lapangan persegi empat (sisi ± 60 cm) dan pada tengah-tengahnya ada sebuah lobang dengan garis tengah + 5 cm. Jarak antara arena dengan sepotong tonggak ± 12 m, dan tinggi tonggak ± 15 cm.

Sebagai permainan dipergunakan setiap orang sebuah batu untuk gacu dan untuk keempat pemain itu sepuluh buah batu kecil. Batu-batu kecil ini akan di masukkan kedalam lobang berturut-turut pada setiap pemain.

Bilamana sepuluh buah batu itu sudah dimasukkan kedalam lobang semua oleh tiap-tiap pemain, maka dimulai lagi dengan melempar atau membuang gacu ke tonggak untuk menentukan urutan bermain.

Kemudian mereka kembali kelapangan untuk bermain.

Apabila telah selesai dengan sepuluh buah batu itu di masukkan kedalam lobang atau dimiliki oleh setiap pemain, maka diadakan perhitungan dan pembayaran. Begitulah mereka melakukan sampai selesai permainan itu. Mereka boleh bermain, tetapi suasana ketenangan harus dipelihara. Setiap pemain yang sudah habis modalnya, boleh diganti oleh teman-teman yang lain yang sebelumnya menjadi penonton permainan.

Sepuluh buah batu di atas di masukkan dengan cara yang berbeda, tetapi harus dicungkil dengan kuku ibu jari atau jari kelingking kedalam lobang sementara satu tangan (dari pemain) harus diletakkan atau peleh pada garis lapangan itu.

g. Irian Permainan.

Tidak ada mempergunakan iringan musik atau bunyi-bunyian. Mereka bermain dalam keadaan seperti biasa, tidak boleh ribut dan sebagainya. Hanya dapat didengar mereka berbicara, setuju atau tidak cara bermain dan perhitungan kalah menang.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan Permainan.

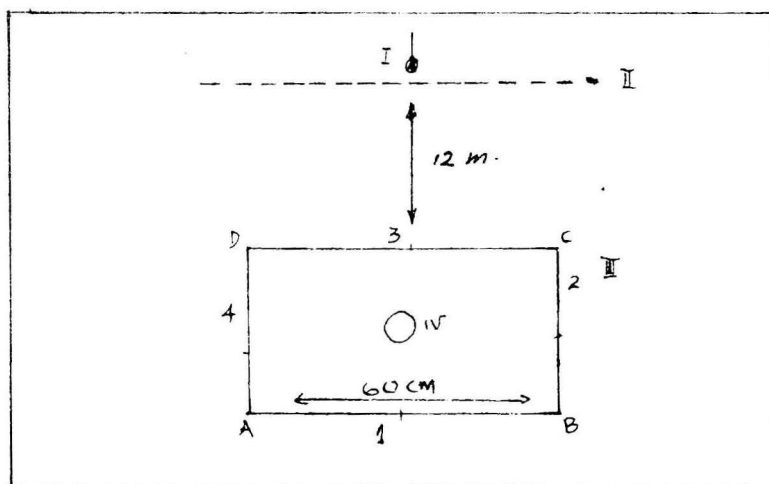
- 1.1. Membuat sebuah lobang dengan garis tengah kira-kira 5 cm.
- 1.2. Lobang ini dikelilingi sebuah bujur sangkar dengan sisi-sisinya kira-kira 60 cm.
- 1.3. Menentukan sepuluh buah batu kecil atau sepuluh buah gelici untuk bermain.
- 1.4. Sepotong kayu untuk tonggak kira-kira 15 cm.
- 1.5. Masing-masing pemain menentukan gacunya sendiri-sendiri.
- 1.6. Pemain-pemain harus berunding berapa banyak modal yang diserahkan untuk sekali bermain (kenari, langsung dan lain-lain).

2. Pelaksanaan Permainan.

- 2.1. Tiap pemain menarik undi atau suten untuk menentukan urutan permainan (siapa yang nomor satu bermain dan seterusnya).
- 2.2. Setiap orang berdiri pada lobang dengan gacunya. Masing-masing melempar atau membuang gacunya itu, ketiang yang sejauh kira-kira 12 m. Gacu itu harus melewati garis. Jika tidak melewati garis, pemain tersebut harus mengulangi lemparan tadi.
- 2.3. Setelah semua sudah melempar gacunya ketiang, maka dilihat urutan gacu-gacu yang terdekat pada tiang. Kemudian mereka kembali kelapangan tempat dimana lobang itu berada untuk bermain dengan gacu mereka masing-masing.
Siapa yang terdekat pada tiang dia nomor satu dan seterusnya. Setiap pemain berdiri pada sisi lapangan itu yaitu nomor satu pada sisi AB, nomor dua pada sisi BC, nomor tiga pada sisi CD dan nomor empat pada sisi AD.
- 2.4. Orang pertama memegang sepuluh buah batu atau gelici tadi dalam tangan, dan satu tangan memeleh atau menghalangi batu-batu itu pada garis, kemudian batu-batu itu dihamburkan di depan telapak tangan. Batu-batu ini satu demi satu akan dimasukkan ke dalam lobang di tengah-tengah garis yang membentuk bujur sangkar itu.
- 2.5. Seorang pemain menunjuk batu pertama yang akan di masukkan kedalam lobang. Bila batu pertama ini masuk kedalam lobang batu kedua dan seterusnya menurut pemain itu sendiri.

- 2.6. Cara memasukkan batu adalah sebagai berikut, satu tangan memeleh pada garis lapangan, mencungkil dengan kuku ibu jari atau jari kelingking.
- 2.7. Bila batu yang dicungkil dengan kuku tadi kena salah satu batu didepannya dan kedua batu itu masuk kedalam lobang, maka itu dinyatakan sah (asal jangan dua buah batu itu sekali gus masuk kedalam lobang).
- 2.8. Apabila dua batu sekali gus masuk kedalam lobang atau kolam dianggap tidak sah. Pada saat ini permainan dilakukan oleh pemain yang lain.
- 2.9. Mereka bermain sampai kesepuluh batu itu masuk ke lobang.
- 2.10. Setiap selesai sepuluh batu habis di masukkan kedalam lobang, dihitung pembayarannya. Besar pembayaran sudah ditetapkan sebelum bermain. Dan apa yang akan dibayar sudah juga ditetapkan.
- 2.11. Yang menang adalah pemain yang banyak memasukkan batu kedalam lobang.
- 2.12. Selesai permainan dalam keadaan aman.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

1. I = Tiang / tonggak = 15 cm.
2. II = Garis batas antara pemain-pemain dan tiang atau Tonggak.
3. III = Bujur sangkar ABCD. 1.2.3.4. sisi yang ditempatkan setiap pemain.
4. IV = Kolam (garis tengah = 5cm) tempat masuknya batu.

i. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini pada masa sekarang sudah berkurang orang memainkan, hal ini disebabkan karena anak-anak melihat permainan ini terlalu membosankan dan mereka menganggap selalu tangan-tangannya kotor. Orang dewasa sudah jarang melakukannya.

j. Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini baik sebagai pengisi waktu terluang dan menghilangkan ngantuk. Makin berkurang orang memainkan karena banyak permainan pengganti yang mereka peroleh dari perkembangan masyarakat masa kini.

17. R o s e t u t o p

a. Nama Permainan.

Kepulauan Tanimbar terdiri dari 2 kecamatan yaitu kecamatan Tanimbar Utara dan Kecamatan Tanimbar Selatan. Pada kepulauan ini terdiri dari kurang lebih 30 buah pulau besar kecil dan diantaranya 7 buah pulau yang sudah didiami oleh penduduk yaitu pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Fordata, pulau Molo dan pulau Larat dan pulau Labobar.

Selain dari pada pulau Labobar, pulau Molo dan pulau Larat maka pada pulau-pulau yang telah disebutkan di atas, terdapat salah satu jenis permainan rakyat yang terkenal dengan nama "**Rose Tutop**".

Nama permainan ini dalam bahasa Yamdena disebut "Rose Tutop" yang berarti "bermain tempurung".

Secara etimologis istilah "Rose Tutop" terdiri dari dua kata yaitu "Rose" artinya "bermain" dan "Tutop" artinya "tempurung".

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Rose Tutop ini biasanya/lazimnya dimainkan oleh anak-anak wanita di waktu sore hari dan di dalam pelaksanaannya tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu, dan juga tidak mempunyai hubungan dengan unsur-unsur religio magis.

c. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Menurut informasi dari tua-tua adat di kepulauan ini, bahwa permainan ini sudah berkembang sejak dahulu kala pada pulau-pulau yang telah disebutkan, sehingga latar belakang sejarah permainan ini sulit diterangkan dan dianalisa secara cronologis.

Hal ini dapat dibuktikan secara nyata dengan banyaknya pohon kelapa yang tumbuh sudah puluhan tahun lamanya disekitar desa-desa pesisir pantai pada pulau-pulau yang telah disebutkan.

d. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak gadis dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu saja.

Permainan ini sangat disenangi dan digemari oleh anak-anak gadis di desa-desa sejak dahulu kala hingga sekarang ini, dengan tidak mendapat pengaruh/atau mengalami perubahan-perubahan dalam bentuk dan cara apapun.

e. Peserta / pelaku.

Jenis permainan rakyat ini dimanikan oleh dua regu/kelompok yang anggota-anggotanya minimal 5 pemain tiap regu dan maksimal 10 pemain tiap regu yang terdiri dari regu penyerang/pelempar dan regu bertahan/penadah.

Telah dijelaskan di atas, bahwa permainan ini dimainkan khusus bagi anak-anak wanita dan berlaku umum bagi semua anak-anak wanita pada pulau-pulau tersebut di atas dengan tidak membedakan atas tingkatan struktur dalam masyarakat setempat.

f. Peralatan / perlengkapan permainan.

Permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya mempergunakan alat. Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini hanya satu belahan tempurung kelapa untuk tiap pemain. Garis tengah dari belahan tempurung itu adalah 10 s/d 15 cm.

g. Iringan Permainan.

Di dalam pelaksanaan permainan ini tidak terdapat lagu-lagu maupun alat-alat untuk mengiringinya yang dipergunakan oleh para pemain.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan Permainan :

- 1.1. Para pemain sudah berkumpul di sekitar tempat permainan yang sudah ditentukan lebih dahulu.
- 1.2. Sebelum permainan rakyat ini dimulai maka kedua regu pemain pertama-tama mengadakan undian terlebih dahulu.

Cara undiannya adalah sbb :

Undian ini dibuat oleh satu pasang pemain yang terdiri dari dua pemain, mereka memegang sama-sama

kedua belahan tempurungnya itu rapat rapat terbuka ke atas, dan dengan serentak belahan-belahan tempurung itu dilepaskan jatuh ke tanah.

Sesudah dua belahan tempurung itu jatuh disaksikan oleh kedua pemain tadi apabila diantara kedua belahan tempurung itu ada yang tertelungkup maka pemain itu adalah regu bertahan/penadah sedangkan belahan tempurung yang terbuka adalah regu pelempar/penyerang.

- 1.3. Setelah selesai undian, maka regu penadah mengatur belahan tempurungnya secara tertelungkup pada satu garis lurus (garis A) dengan satu syarat yaitu jarak antara belahan tempurung yang satu dengan yang lain kira-kira 1 s/d 1,5 meter.
- 1.4. Sebelum permainan rakyat ini dimulai maka perlu dijelaskan lebih dahulu tentang arena/denah permainan. Luas medan seluruhnya 10 x 10 meter persegi, apabila jumlah pemain 10 orang tiap regu maka medan permainan dapat diperluas menjadi 20x20 meter persegi. Jarak antara regu pelempar/penyerang berdiri dengan jarak 4 s/d 5 meter dan masing-masing pemain berhadapan tepat dengan belahan tempurung lawannya.

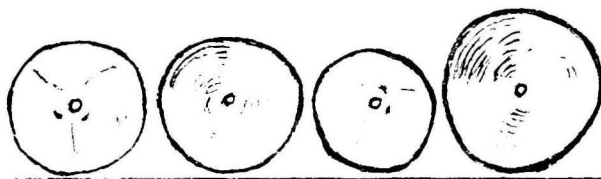
2. Pelaksanaan Permainan.

Seorang pemain harus mengikuti 6 (enam) langkah dalam permainan rakyat ini.

2.1. Tahap pertama.

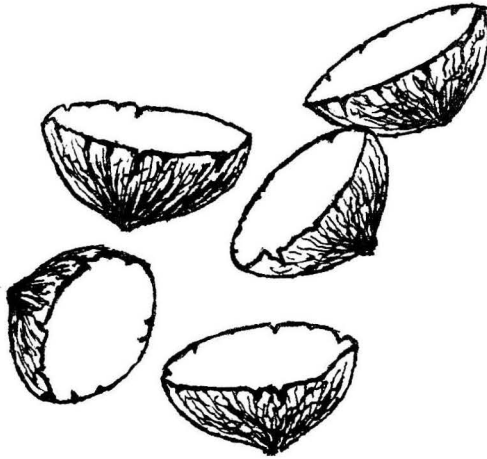
Pada tahap pertama ini maka semua pemain berdiri pada satu garis lurus (garis B) dengan tempurungnya masing-masing.

Semua pemain berdiri berhadapan tepat dengan tempurung lawannya yang tertelungkup dan berdiri-nya membelakangi tempurung lawan.



Garis tengah belahan tempurung $\pm$ 10 s/d 15 Cm.

Gambar Tempurung Kelapa (Wike)



Para pemain regu penyerang menjepit belahan tempurungnya dengan kedua telapak kakinya dekat bahagian tumit.

Secara bergiliran dimulai dari urutan nomor satu dan seterusnya mengadakan putaran lagi dimulai dari arah kiri ke arah kanan atau sebaliknya, hal ini terserah kepada kesenangan tiap-tiap pemain bukan kesenangan dari pada kelompok pemain.

Apabila dalam putaran pertama langsung kena tempurung lawannya maka dalam bahasa Yamdena disebut " Wike ".

Wike inilah yang menentukan para pemain dapat berpindah ketahap berikutnya.

Apabila para pemain telah berhasil mencetak 7 wike atau dikenai 7 belahan tempurung.

Belahan-belahan tempurung yang sudah dikenai,

dianggap sudah mati.

Apabila diantara belahan tempurung itu masih hidup atau belum dikenai, maka para pemain regu pelempar berhak memutar sekali lagi dengan belahan tempurungnya dari tempat putaran belahan tempurung pada pertama kalinya.

Syarat-syarat putaran yang gagal dan berhasil bagi pemain pada tahap pertama adalah sbb :

1. Para pemain yang dinyatakan berhasil kena sasaran pada babak yang kedua di tahap pertama ini, berhak untuk mengadakan putaran sekali lagi.
2. Apabila para pemain gagal, maka haknya hilang.
3. Apabila para pemain berhasil semua dalam putarannya maka dapat membuat putaran seterusnya dan apabila ada belahan tempurung yang tidak dikenai, maka terjadilah tukar permainan ; regu pelempar menjadi regu panadah dan regu panadah menjadi regu penyerang/regu pelempar.

Di dalam pelaksanaan pada tahap pertama ini maka para pemain regu penyerang/pelempar sudah mendapat 7 wike maka para pemain berpindah ke tahap yang kedua.

2.2. Tahap Kedua.

Pada tahap kedua ini para pemain berdiri di tempatnya semula dengan cara memegang bagian belakang belahan tempurungnya kemudian dengan cara memutar-mutar sedikit belahan tempurung tersebut dan dengan serentak menjatuhkan ke tanah dalam bahasa Yamdena disebut " Fotur " artinya "Putar". Apabila belahan tempurung yang jatuh tertelungkup maka pemain itu dinyatakan berhasil sedangkan kalau yang terbuka dinyatakan gagal.

Apabila semua pemain berhasil maka mereka berpindah ke tahap yang ketiga.

Apabila para pemain yang gagal, dapat ditebus oleh pemain yang berhasil. Bila tebusan berhasil semuanya mereka berpindah ke tahap berikut. Sedangkan kalau pemain itu gagal dalam tebusan maka terjadilah tukar permainan ; regu penyerang menjadi regu panadah dan regu-regu panadah menjadi regu penyerang.

2.3. Tahap Ketiga.

Pada tahap ketiga ini para pemain regu pelempar berdiri sejajar pada satu garis lurus (garis B) dengan

memegang belahan tempurungnya terbuka ke atas kemudian melemparkan ke belahan tempurung lawannya dalam bahasa Yamdena disebut " Ngayebas " artinya "buang/lempar". Syarat-syarat gagal dan berhasil bagi para pemain pada tahap ketiga adalah sbb :

1. Para pemain yang dinyatakan berhasil apabila lemparannya kena sasarannya dengan salah satu syarat bahwa belahan tempurung lawannya harus terbalik/- atau terbuka.
2. Para pemain yang dinyatakan gagal apabila lemparannya kena sasaran tetapi tidak terbalik/terbuka dan tidak kena sasaran.
3. Pemain yang gagal dapat ditebus oleh pemain yang berhasil.
4. Apabila tebusan berhasil semuanya maka mereka mulai berpindah dengan tahap keempat.
5. Apabila tebusan gagal maka pemain yang bersangkutan tidak berhak untuk menebus lagi.
6. Apabila semua tebusannya gagal maka terjadilah tukar permainan ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

2.4. Tahap Keempat.

Pada tahap keempat ini para pemain harus meletakkan belahan tempurung itu tertutup di atas kepala dalam bahasa disebut " Ngaul ".

Para pemain berjingkat dengan kaki sebelah menuju ke tempat belahan tempurung lawannya kemudian dengan serentak menjatuhkan belahan tempurungnya sehingga kena sasarannya. Setelah para pemain sudah menjatuhkan belahan tempurung, maka mereka harus kembali membawa belahan tempurungnya dengan berjingkat lagi.

Syarat-syarat gagal dan berhasil bagi pemain pada tahap keempat adalah sbb :

1. Para pemain yang dinyatakan gagal apabila pada waktu para pemain berjingkat :
 - 1.1. Belahan tempurung jatuh di tengah jalan.
 - 1.2. Belahan tempurung tidak kena sasaran atau jatuh di tanah yang kosong dan para pemain kembali ke tempat semula tidak berjingkat.
2. Para pemain yang dinyatakan berhasil apabila pada waktu para pemain berjingkat :
 - 2.1. Belahan tempurung tidak jatuh di tengah jalan.
 - 2.2. Belahan tempurung langsung kena sasaran dan

para pemain kembali ke tempat semula dengan berjingkat.

Perlu ditambahkan bahwa apabila pemain yang gagal ditebus oleh pemain yang berhasil maka pemain yang bersangkutan harus mengadakan tebusannya dari tempatnya.

Contoh : No. 1 gagal, maka ditebus oleh no.7 dan no.7 harus berdiri di tempatnya kemudian berjingkat ke belahan tempurung lawannya no. 1, dan syarat ini berlaku pada semua tahap dalam permainan.

2.5. Tahap kelima.

Para pemain berdiri di tempatnya semula dengan cara menjepit belahan tempurungnya tertutup di tanah dengan kedua kakinya dekat bahagian tumit. Kemudian para pemain melompat menuju ke tempat belahan tempurung lawannya paling banyak tiga kali, boleh juga kurang dari tiga kali dan pada lompatan yang terakhir pemain yang bersangkutan berusaha untuk menutup belahan tempurung lawannya agar ketiga matanya tertutup jadi tidak boleh kelihatan.



Cara menjepit belahan tempurung.

Syarat-syarat gagal dan berhasil bagi pemain pada tahap kelima adalah sbb :

1. Para pemain dinyatakan gagal apabila :
 - 1.1. Melompat lebih dari tiga kali ;
 - 1.2. Pada waktu berada di tengah jalan belahan tempurungnya jatuh atau salah satu kakinya tergeser dari belahan tempurungnya ;
 - 1.3. Ketiga mata belahan tempurung lawannya tetap terbuka seperti biasa.
2. Para pemain yang dinyatakan berhasil apabila :
 - 2.1. Melompat hanya tiga kali ;
 - 2.2. Pada waktu melompat belahan tempurungnya tidak jatuh di tengah jalan dan kedua kakinya tidak bergeser dari belahan tempurungnya ;
 - 2.3. Ketiga mata belahan tempurung lawannya dapat tertutup.

2.6. Tahap Keenam.

Para pemain berdiri di tempatnya semula dengan mata tertutup dalam bahasa Yamdena disebut "**Rakumpak Mat**".

- 2.6.1. Semua pemain regu pelempar berdiri di tempatnya sambil memegang belahan tempurung pada bagian tepi.
- 2.6.2. Semua pemain regu pelempar mata harus ditutup.
- 2.6.3. Salah satu anggota pemain regu pelempar memberikan aba-aba dengan bahasa daerah "Oooooosu" yang artinya "Diiiiiaam".
- 2.6.4. Para pemain berjalan dengan mata tertutup menuju ke tempat belahan tempurung lawannya. Setelah tiba pada tempat yang dituju maka dengan segera dipukulnya tempurung lawan dan kembali dalam keadaan diam ke tempat semula.

Syarat-syarat gagal dan berhasil bagi pemain pada tahap keenam adalah sebagai berikut :

1. Apabila terdapat pemain regu pelempar yang membuat ribut atau membuka mata di tengah jalan tetapi para pemain itu lari ke tempatnya sehingga tidak ada pemain yang tertangkap maka ini adalah merupakan kekalahan biasa. Dan permainan di tahap dapat diulangi kembali.
2. Apabila terdapat para pemain regu pelempar membuka mata di tengah jalan atau ribut maka para pemain anggota regu penadah berusaha selekas mungkin untuk

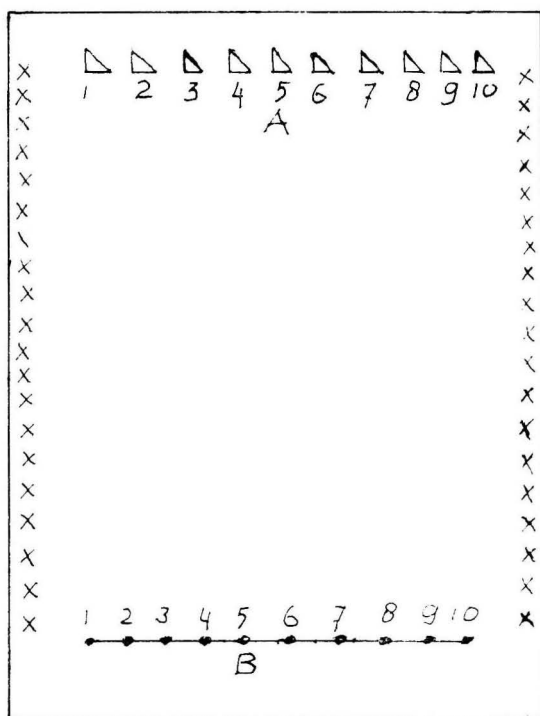
menangkapnya. Ini adalah kekalahan yang sebenarnya maka tukar permainan berlaku ; regu pelempar menjadi regu penadah dan regu penadah menjadi regu pelempar.

3. Konsekwensi kalah menang.

Apabila semua pemain regu pelempar sudah dapat menyelesaikan keenam tahap ini dengan sukses maka regu pelempar mendapat nilai/biji 1 (satu).

Regu yang mana yang banyak mencetak biji/nilai adalah regu pemenang sedangkan regu yang sedikit/atau samasekali tidak mencetak biji/nilai adalah regu yang kalah.

Gambar denah / arena permainan.



Keterangan Gambar.

- A = Belahan-belahan tempurung regu bertahan.
- B = Para pemain regu pelempar.
- XXX = Para penonton

i. Peranannya masa kini.

Jenis permainan ini di waktu-waktu yang lampau sangat digemari oleh penduduk setempat khusus anak-anak wanita di desa-desa tersebut di atas.

Seperti apa yang telah diuraikan di atas, namun dalam zaman modern sekarang ini peranan permainan ini nampaknya sudah mulai merosot atau menurun sistim nilai budayanya bila dibandingkan dengan peranannya di masa lampau. Hal ini disebabkan karena permainan ini membawa akibat negatif bagi kesehatan anak misalnya : anak-anak kotor dalam permainan.

j. Tanggapan Masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu perkumpulan rekreasi bagi anak-anak wanita untuk mengisi waktu terluang serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan harus dipupuk, dikembangkan lagi serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat edukatif secara terarah, terpadu, kontinuitas.

Seperti apa yang telah dikemukakan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/menurun tetapi masyarakat setempat masih tetap menggemarinya, kiranya dapat dikembangkan di waktu-waktu mendatang.

18. A n c o n g - a n c o n g

a. Nama Permainan.

Salah satu jenis permainan rakyat yang sudah lama dikenal oleh masyarakat di seluruh kepulauan Tanimbar daerah Maluku Tenggara dengan nama "**Ancong-Ancong**". Nama lain untuk permainan ini dalam bahasa Indonesia baik masyarakat di pulau Yamdena, pulau Selaru, pulau Seira, pulau Angwarmase dan pulau Fordata tidak ada, hanya terkenal dengan nama "**Ancong-Ancong**". Nama permainan ini dalam bahasa Yamdena "**Ancong-Ancong**" sedangkan nama lain dalam bahasa Indonesia sulit untuk diterjemahkan secara etimologis.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ancong-ancong ini biasanya dimainkan oleh anak-anak gadis di waktu siang hari sekitar jam 11.⁰⁰ sampai dengan 15.⁰⁰ dan seringkali juga dilaksanakan pada

malam hari sebelum tidur setelah selesai makan malam. Hal ini disebabkan karena permainan ini dimainkan oleh anak-anak wanita dan pria yang berumur 4 s/d 6 tahun jadi boleh dikatakan permainan ini adalah permainan campuran dan dilaksanakan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu dan sudah menjadi suatu permainan umum yang berlaku bagi anak-anak di desa-desa pada pulau-pulau yang telah disebutkan. Jenis permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya tidak mengandung atau mempunyai hubungannya dengan unsur-unsur kepercayaan religio magis.

c. *Latar belakang sejarah perkembangan permainan.*

Menurut informasi dari orang tua-tua yang sudah berdomisili sejak datangnya penduduk yang pertama sekali di kepulauan ini bahwa permainan ini telah dimainkan oleh anak-anak tersebut diperkirakan sejak tahun 1930.

Hal ini dijelaskan bahwa dalam satu rumah terdapat 5 s/d 6 kepala keluarga dan anak-anaknya yang mempunyai hubungan kekerabatan yang sangat erat sekali.

d. *Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.*

Permainan ancong-ancong ini dimainkan oleh anak-anak gadis dan pria dari seluruh lapisan masyarakat dengan tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu tetapi dapat dimainkan oleh semua anak-anak dengan tidak mengklasifikasikan apakah anak ini berasal dari golongan bangsawan/ataukah dari golongan rakyat biasa.

e. *Peserta / Pelaku.*

Jumlah peserta dalam permainan ini anggota-anggotanya minimal 5 orang dan maksimal 10 orang. Hal ini disebabkan karena kalau jumlah pemain lebih dari 10 orang, jelaslah bahwa permainan ini berjalan tidak lancar diakibatkan karena medan/luas rumah tempat permainan sangat sempit. Seperti telah di jelaskan di atas, bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak wanita dan pria dari seluruh lapisan masyarakat.

f. *Peralatan / perlengkapan permainan.*

Jenis permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya tidak mempergunakan alat-alat apapun.

g. *Iringan Permainan.*

Jenis permainan rakyat ini di dalam pelaksanaannya terdapat satu lagu yang dinyanyikan secara bersama-sama dengan syairnya adalah sbb :

$\overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} \overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} / \overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} \overline{5} \overline{0} /$
 Ancong ancong mpeang angko mai ro i ro i.
 $\overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} \overline{5} \overline{5} \overline{6} / \overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{5} \overline{5} \overline{6} /$
 Angku tambah labu se ela ba ela ba.
 $\overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} \overline{5} \overline{5} \overline{5} / \overline{5} \overline{5} \overline{6} \overline{6} \overline{5} \overline{5} \overline{5} / \overline{6} \overline{5} \dots /$
 Cabu ruku ruku ku cabu ruku ruku ku i se.

h. Jalannya permainan.

1. Persiapan Permainan.

- 1.1. Semua anak-anak dalam satu rumah sudah mengambil satu keputusan untuk bermain pada jam berapa misalnya jam 19.00 menurut keinginan mereka masing-masing.
- 1.2. Secara musyawarah/mufakat para pemain itu menunjuk seorang anak yang menunduk atau merangkak.
- 1.3. Kemudian mereka menunjuk seorang pemain lagi untuk berfungsi sebagai diregen dalam memimpin lagu pada waktu pelaksanaan permainan.

2. Pelaksanaan Permainan.

- 2.1. Para pemain yang terdiri dari delapan pemain yang mengelilingi pemain yang merangkak dan meletakkan kedua belah tangannya secara terbuka di atas belakang anak tersebut.
Perlu dijelaskan bahwa delapan pemain di atas, apabila para pemain itu terdiri dari sepuluh pemain.
- 2.2. Seorang pemain yang berfungsi sebagai pemimpin diregen tadi juga meletakkan telapak tangan kirinya secara terbuka di atas tangan kanan pemain yang sedang merangkak dan tangan kanan para pemain sesuai dengan irama lagu di atas.
- 2.3. Pemain yang merangkak disuruh menebak pada tangan pemain siapakah jari penunjuk dari pemimpin itu berhenti.
- 2.4. Apabila tebakannya tepat maka pemain yang merangkak itu diganti dengan temannya di mana jari penunjuk itu berhenti.
- 2.5. Apabila tebakannya salah maka pemain itu tetap merangkak terus dan lagu dinyanyikan kembali sampai permainan usai.

3. Konsekuensi kalah menang.

- 3.1. Apabila anak yang merangkak itu tidak dapat mene-

bak secara tepat maka pemain itu tetap merangkak sampai permainan usai. Perlu ditambahkan bahwa apabila sampai berulang kali tidak juga berhasil maka dengan jalan musyawarah pemain tersebut diganti dengan pemain yang lain.

- 3.2. Apabila anak yang merangkak itu menembak langsung kena pada pemain yang bersangkutan di mana jari penunjuk itu berhenti, maka pemain itu dibebaskan dari tugasnya dan dinyatakan menang sedangkan anak yang kena tebak dinyatakan kalah dan harus merangkak seperti pemain yang sudah menunduk/ atau merangkak.
- 3.3. Permainan ini dilanjutkan kembali dan pemimpin di-regen juga dapat diganti dengan pemain yang lain dengan musyawarah untuk dapat menambah semangat dari permainan ini.

Peranannya masa kini.

Jenis permainan ini di waktu-waktu yang lampau sangat digemari oleh sebagian dari warga masyarakat setempat khusus dimainkan oleh anak-anak wanita dan pria yang berumur 4 s/d 6 tahun pada desa-desa yang telah disebutkan diatas.

Dalam zaman modern sekarang ini peranan permainan ini sudah mulai merosot atau menurun bahkan kalau dapat dikatakan sudah hampir punah samasekali, hal ini disebabkan karena generasi yang hidup pada waktu itu tidak menjelaskan tentang jalannya permainan ini lagi.

Tanggapan masyarakat.

Melihat fungsi dan peranan permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan hiburan bagi anak-anak pria dan wanita di waktu malam sebelum tidur serta mengandung unsur-unsur dari nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat kebiasaan/hukum kebiasaan setempat yang berlaku, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat baik dan dipupuk, serta dikembangkan lagi di waktu-waktu mendatang bagi generasi-generasi mendatang.

Seperti apa yang telah disebutkan di atas, walaupun fungsi dan peranan permainan ini makin lama makin merosot/ menurun tetapi masyarakat setempat tetap menggemarinya, kiranya dapat dikembangkan diwaktu-waktu mendatang.

19. G i c i - g i c i

— Nama Permainan.

Pulau Buru adalah sebuah pulau yang terletak di daerah Kabupaten Maluku Tengah, memiliki 3 buah Kecamatan yaitu Kecamatan Buru Utara Timur dengan ibukota Namlea

Kecamatan Buru Utara Barat dengan ibu kota yang bernama Air Buaya dan Kecamatan Buru Selatan dengan ibu kotanya Leksula. Seperti diketahui bahwa salah satu hasil produksi yang terkenal di daerah Maluku adalah minyak kayu putih. Tempat produksi hasil tersebut adalah pulau Buru, dan hanya satu-satunya tempat yang dapat menghasilkan minyak kayu putih.

Itulah sebabnya maka sebahagian besar mata pencaharian penduduk di pulau Buru ini adalah bercocok tanam, namun ada pula yang mata pencahariannya di laut.

Salah satu permainan rakyat yang sempat diinventarisir ini adalah bernama " GICI - GICI " khususnya di desa-desa Mepa, Tifu, Ewiri, dan Waeturen pada Kecamatan Buru Selatan. Nama lain dari permainan ini tidak ada, bagi masyarakat setempat baik di Buru Selatan maupun di Buru Utara semuanya menamakan permainan ini ialah GICI-GICI.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Gici-Gici merupakan suatu permainan biasa yang sangat memerlukan ketrampilan dan kecekatan seseorang, yang biasanya dimainkan kapan saja apabila dikehendaki oleh para penggemarnya, dengan demikian tidak terikat pada suatu peristiwa sosial tertentu.

GICI - GICI adalah suatu jenis permainan rekreatif yang sejenis dengan permainan-permainan biasa lainnya.

Itulah sebabnya permainan GICI-GICI boleh dimainkan oleh siapa saja dan tidak terbatas pada suatu kelompok.

Pada umumnya permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Namun dalam permainan ini yang paling tepat adalah para remaja, hal mana disebabkan karena beberapa sistim permainan ini sangat sulit apabila dimainkan oleh anak-anak.

c. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan.

Seperti telah dijelaskan di atas bahwa permainan ini boleh dimainkan oleh siapa saja, khususnya bagi anak-anak dan para remaja sehingga siapa saja atau kelompok-kelompok apa saja tidak ada tantangan, atau pantangan untuk melakukannya.

d. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan GICI - GICI ini sudah dikenal sejak dahulu kala yaitu di zaman orang-orang tua di waktu lampau mereka sangat menggemarnya. Dewasa ini permainan tersebut masih tetap dimainkan dengan memegang teguh sistim permainannya pada waktu dahulu kala, tanpa mengurangi

atau menghilangkan sistim atau peraturan-peraturan permainan yang berlaku. Di daerah-daerah tempat permainan ini diinventarisir kenyataannya banyak anak-anak dan remaja yang sementara melakukannya.

Oleh karena begitu besar minat dan perhatian anak-anak terhadap permainan ini, maka sampai-sampai di waktu jam istirahat di sekolah-sekolah terutama SD permainan ini tidak pernah diabaikan, malahan mereka mempergunakan jam istirahat tersebut dengan meragakan permainan dimaksud. Hal mana disebabkan karena pada waktu pelaksanaan tidak memerlukan lokasi atau tempat permainan yang luas dan tidak memerlukan perlengkapan permainan yang sulit untuk diperoleh.

e. Peserta / Pelaku.

Sekaligus dapat dikatakan bahwa peserta permainan ini hanyalah anak-anak atau para remaja dengan jumlah pemain yang tidak terbatas. Perlu dijelaskan bahwa permainan ini di dalam pelaksanaannya tidak berbentuk kelompok-kelompok, tetapi berbentuk perorangan, karena yang paling menarik perhatian penonton apabila dimainkan oleh 2 orang saja. Perlu ditambahkan pula bahwa mengenai pesertanya yang paling ideal adalah bagi kaum wanita, karena apabila dimainkan oleh kaum lelaki nampaknya tidak tepat, karena di dalam pelaksanaannya beberapa sistim permainannya apabila dimainkan oleh kaum pria agaknya sedikit ganjil atau tidak serasi.

f. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan GICI-GICI ini di dalam pelaksanaannya tidak menggunakan peralatan/perlengkapan permainan yang lain dan hanya sebuah batu kecil yang tebalnya $\pm$ 1 Cm yang biasanya disebut *gacu*.

Gacu adalah sebuah batu kecil yang besarnya (luas garis tengahnya $\pm$ sampai dengan 3 Cm) dipilih sendiri oleh peserta oleh karena pemain secara bebas.

Cara menggunakan Gacu ini nantinya akan dijelaskan pada bagian jalannya permainan.

g. Irian Permainan.

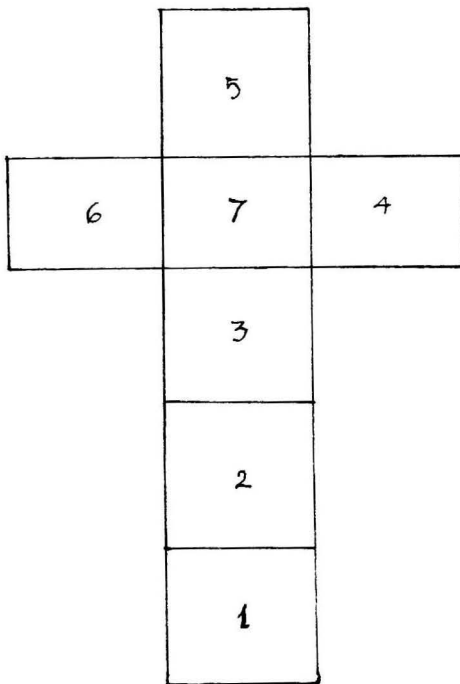
Permainan GICI-GICI ini di dalam pelaksanaannya tidak menggunakan iringan musik atau bunyi-bunyian apapun juga.

h. Jalannya Permainan.

1. Persiapan

Mula-mula diadakan pemilihan/persetujuan para pemain misalnya 2 orang, sesudah itu kedua pemain ini mulai

menggaris bagan permainan tersebut di atas tanah.
Bagan permainan sebagai berikut : (Sistim/Cara I).



Setelah selesai kedua pemain membuat bagan permainan tersebut maka keduanya langsung mengadakan undian untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan. Sistim atau cara yang digunakan adalah dengan jalan salah satu dari gacu yang akan dipergunakan diberi tanda pada salah satu bagian. Lalu gacu tadi dibuang ke atas setinggi ± 5 m dan apabila di waktu gacu tersebut jatuh di atas tanah dan kelihatan tanda yang diberikan tadi maka tentunya sudah dapat dipastikan siapa yang akan memulai permainan tersebut.

2. Pelaksanaan.

2.1. Sistim I.

Pelaksanaan permainan tersebut pada sistim I ini dapat juga dimainkan dengan mempergunakan 2 cara, sehingga cara ini disebut cara biasa.

- 2.1.1. Kedua gacu diletakkan pada kotak 1.
- 2.1.2. Pemain yang memulai permainan (A) mulai bermain yaitu dengan cara : kaki kanannya diangkat setinggi betis kaki kiranya sesudah itu langsung melompat masuk ke kotak 2, terus ke kotak 3, 4, 5, 6, dan 7, dan di kotak 7 ini kaki kanan yang tadinya diangkat dapat diturunkan sejenak, sesudah itu diteruskan lagi dengan cara yang sama melompat ke kotak 3, terus ke kotak 2. Sesudah sampai di kotak 2 pemain tersebut harus tunduk mengambil gacunya yang telah dibuang/diletakkan pada kotak 1 sebelum ia memulai permainan tersebut. Sesudah gacunya diambil/dipungut dari kotak 1 pemain langsung melompat keluar melewati kotak 1 tadi tempat gacunya diletakkan. Yang perlu diperhatikan adalah waktu pemain tersebut melompat masuk ke kotak 2 dan seterusnya sampai kembali lagi ke kotak 2 itu, apakah ada terdapat kesalahan-kesalahan seperti :
- kakinya menginjak garis batas permainan atau tidak.
 - pada kotak ketujuh berhenti sejenak ataukah tidak.
 - gacu yang diambil kepunyaannya atau bukan.
- Apabila hal-hal tersebut ternyata dibuat maka pemain tersebut dinyatakan stop bermain dan diganti dengan pemain berikut.
- 2.1.3. Setelah A berhasil pada tahap pertama tadi maka dia dapat melanjutkan permainan pada tahap kedua yaitu sambil berdiri di luar garis permainan berhadapan dengan kotak 1 (tempat star) namun sebelumnya dia harus buang gacunya masuk dalam kotak 2, sesudah itu barulah dia mulai bermain lagi yaitu melompat masuk ke kotak 3 dan seterusnya sampai kembali ke kotak 3 itu barulah dia kembali memungut gacunya di kotak 2 yang tadinya terdapat di dalam kotak tersebut. Sesudah di memungut gacunya dia langsung melompat keluar dari kotak 3 me-

liwati/tanpa menginjak kotak 2 dan 1. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahap ke dua ini ialah sama seperti dengan tahap pertama di atas, hanya satu hal yang harus diteliti adalah pemain tersebut harus melompat melewati kotak 2 dan isehingga dapat dikatakan bahwa pada setiap tahapan permainan apabila pada kotak-kotak tertentu terdapat gacu, baik gacu A maupun gacu B maka kotak-kotak tersebut dilarang untuk menginjaknya.

- 2.1.4. Apabila A berhasil melakukan tugasnya tanpa melanggar peraturan-peraturan tersebut di atas maka A dinyatakan berhasil dan berhak melanjutkan permainan tersebut pada tahap-tahap berikutnya.

Dengan sikap permulaan seperti biasa yaitu dengan berdiri di tempat star, A harus membuang gacunya masuk ke kotak 3, sesudah itu melompat untuk ke kotak 2 dan selanjutnya ke kotak 4 melewati kotak 3, langsung ke kotak 5, 6, dan ke kotak 7.

Sebelum kembali A harus mengambil gacunya di kotak 3, baru melompat ke kotak 2 dan terus ke kotak 1 langsung melompat keluar.

Hal-hal yang diperhatikan pada tahap ini semuanya sama saja dengan yang telah diuraikan di atas, namun yang perlu diperhatikan pula adalah waktu tiba di kotak 7 dan sebelum melompat ke kotak 2, pemain tersebut harus mengambil gacunya yang terdapat di kotak 3, sesudah itu baru dia bisa melompat ke kotak 2 seterusnya ke kotak 1 lalu terus keluar arena permainan. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah setiap kotak dimana terdapat gacu, baik gacu pemain yang bersangkutan maupun gacu lawannya, maka kotak tersebut dilarang menginjaknya atau melompat masuk ke dalam kotak tersebut.

Tahap-tahap berikutnya dapat dilaksanakan seperti dengan tahap permainan sebelumnya seperti yang telah diuraikan tadi. Hanya apabila sudah sampai saatnya dimana gacu harus dibuang masuk ke kotak 7, maka ada dua jalan yang perlu ditempuh.

Jalan pertama adalah disebut jalan panjang ; yaitu pemain tersebut harus melompat dari kotak 2, 3, 4, 5, 6 sesudah itu baru mengambil gacunya, sesudah itu melompat ke kotak 3, 2 dan langsung keluar.

Jalan kedua ini biasanya disebut jalan pendek ; yaitu setelah gacunya dibuang masuk ke kotak 7, pemain tersebut harus melompat masuk ke kotak 2 melewati kotak 1 karena gacu lawannya masih berada pada kotak 1, sesudah itu ke kotak 3, dan dia dapat mengambil gacunya di kotak 7 setelah itu dia bisa kembali melompat ke kotak 2 dan langsung melompat keluar lapangan permainan. Sesudah selesai di kotak 7, dia harus membuang gacunya lagi ke kotak 3, baru dia dapat melaksanakan permainan tersebut seperti yang telah diuraikan di atas.

Apakah dia mau tempuh jarak panjang atau jarak pendek, hal ini tergantung dari kesukaan pemain yang bersangkutan.

Apabila hal ini sudah dilaksanakan sampai di kotak 1, maka harus meneruskan permainan tersebut dengan sistim yang lain lagi, dengan maksud untuk memperoleh hasil/ke-menangan dalam permainan tersebut.

Sistim tersebut dilaksanakan sebagai berikut :

Pemain tersebut sementara berdiri di luar arena (tempat Star) sambil memegang gacunya, sesudah itu gacu tersebut dibuang ke atas tingginya ± 30 cm, dan diwaktu jatuhnya gacu tadi pemain yang bersangkutan harus menadah gacu yang di buang ke atas tadi dengan belakang tangannya.

Apabila waktu dia menadah gacunya yang dibuang tadi tidak sampai tertinggal di atas belakang tangannya, dan mungkin juga gacu tersebut jatuh di atas tanah maka pemain yang bersangkutan dinyatakan stop dan diadakan pergantian pemain. Tapi apabila hal tersebut dilakukan dengan baik, maka dia dapat meneruskan permainan ini lagi.

Lanjutan permainan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pemain tersebut harus berdiri membelakangi arena permainan sementara itu gacunya sudah harus berada di atas belakang tangannya.

Selanjutnya tanpa melihat arena permainan pemain tersebut harus membuang gacunya ke belakang melewati kepala dan disaat itu dia harus berusaha agar di waktu gacunya jatuh di arena permainan harus benar-benar masuk di salah satu kotak di antara 7 buah kotak yang ada.

Apabila gacunya tidak mengena sasaran (tidak masuk di dalam kotak yang ada) maka diadakan pergantian pemain.

Tapi apabila di waktu gacunya jatuh, dan kena sasaran yaitu masuk di salah satu kotak tanpa kena garis permainan maka pemain tersebut dinyatakan berhasil dan kotak tersebut dianggap sebagai miliknya sendiri, dan pada kotak itu diberi tanda garis silang, hal ini berarti bahwa sudah dimiliki orang.

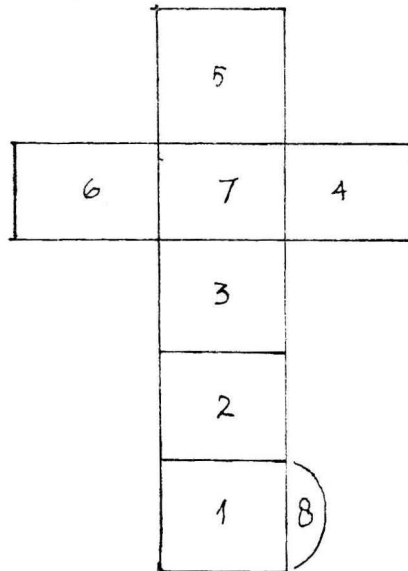
Sesudah hal ini dilaksanakan dan kenyataannya berhasil maka pemain yang bersangkutan dapat memulai permainan tersebut seperti semula. Permainan ini dilanjutkan terus menerus sampai semua kotak yang ada sudah dimiliki.

Untuk dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang itu adalah apabila siapa yang memiliki atau berhasil memperoleh kotak yang banyak dialah yang dinyatakan sebagai pemenang, dan bagi yang sedikit memperoleh kotak dialah yang kalah.

Akibat dari kalah dan menang tentunya ada sangsi yaitu bagi yang menang mencubit telinga yang kalah atau ada bermacam-macam sangsi yang diberikan sesuai persetujuan para pemain.

Seperti telah dijelaskan di atas bahwa permainan ini di dalam pelaksanaannya memerlukan dua cara, maka cara yang kedua ini lebih diperpanjang jalannya permainan dan cara ini biasanya disebut **" GICI-GICI KAKI DAN KEPALA "**.

Bagan arena permainan.



Tentang arena permainan ini sama saja dengan arena/bagan permainan pada cara I, namun pada cara II ini ditambahkan 1 kotak disamping kanan kotak 1 dan disebut kotak 8.

Jalannya permainan dari awal sampai pada pertengahan permainan sama saja caranya seperti di atas. Tetapi se-

telah sampai pada waktu untuk menentukan siapa yang berhasil memperoleh kotak yang sebanyak-banyaknya maka cara ini baru dapat diteruskan lagi sesuai dengan peraturan permainan dengan mempergunakan sistim/cara ke II ini.

Hal mana dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Sesudah gacu pemain yang bersangkutan berada di atas belakang tangannya dia langsung melompat masuk ke kotak 2 dan seterusnya sampai kembali lagi ke kotak 2 lalu melompat keluar arena permainan.
- Sesudah itu gacu yang berada di belakang tangannya di buang ke atas dengan ketinggian $\pm$ 10 sampai 15 cm lalu pemain tersebut harus menangkapnya. Sesudah itu gacu tadi diletakkan di atas kaki kanan dan pemain itu harus melompat masuk ke arena permainan seperti yang telah dikemukakan di atas.
- Setelah dia kembali ke tempat star sementara itu gacunya masih tetap berada di atas kaki kanan kemudian gacu tersebut diangkat/dibuang tinggi ke atas setinggi kepala, lalu pemain tersebut harus berusaha menangkapnya dengan baik.
- Apabila tanggapannya berhasil, maka dapat diteruskan lagi yaitu gacu yang telah ditangkap tadi diletakkan di atas kepala, lalu kemudian pemain itu melompat masuk ke arena permainan seperti biasa.

Setelah dia kembali ke tempat semula (tempat start) lalu dia harus berusaha menangkap gacunya yang berada di atas kepala, karena gacu tersebut harus dijatuhkan perlahan-lahan dari atas kepala pemain itu harus berusaha menangkapnya dengan cara kedua tangannya diturunkan lurus ke bawah setinggi lutut dan pada waktu gacu tersebut dijatuhkan dari kepala, dia harus berusaha menangkapnya dengan baik, sehingga gacu tersebut tidak boleh terlepas dari tangan dan jatuh di atas tanah.

- Setelah itu apabila dia berhasil melaksanakan semua peraturan permainan ini seperti telah dijelaskan di atas maka sebagai tahap berikutnya gacu yang telah ditangkap tadi dibuang masuk kekotak 8 yang biasanya disebut **te-linga** dan **kuping**.

Sesudah itu pemain tersebut melompat masuk ke kotak 2, 3, dan seterusnya sampai ke kotak 7 tempat dimana kaki kanannya diturunkan untuk beristirahat sejenak.

Hal mana dibuat dengan maksud supaya pemain tersebut dapat mempersiapkan dirinya untuk dapat melanjutkan permainan ini, ada yang lebih penting lagi ialah pada tahap ini para pemain harus berkonsentrasi dengan

baik, karena tahapan permainan tersebut yang dapat menentukan kalah atau menang.

- Selanjutnya setelah dia beristirahat sejenak maka kembali dia melanjutkan dengan cara sambil berdiri menghadap tempat star dengan muka-mukanya menengadah ke langit lalu kaki kiri dimasukkan ke kotak 4 dan 5 sedang kaki kanan dimasukkan ke kotak 6, sesudah di kotak 4, 5 dan 6 langsung ke kotak 3, 2 dan 1 langsung keluar arena permainan.

Perlu ditambahkan bahwa sementara kakinya dimasukkan ke kotak-kotak tersebut di atas satu demi satu maka bertepatan dengan gerakan itu, dia langsung menanyakan ada, ada, ada

Pertanyaan ini mengandung pengertian bahwa apakah memang tepat atau tidak kaki yang dimasukkan ke dalam kotak-kotak tersebut.

Apabila hal ini dibuat tanpa ada kesalahan maka pemain tersebut dinyatakan berhasil dan dia berhak memperoleh 1 buah kotak, dan untuk membuktikan bahwa kotak tersebut sudah dimilikinya, maka pada kotak tersebut diberi tanda silang, dan harus dimulai dari kotak 1 sampai berakhir di kotak 7.

Pada tahapan ini yang perlu diperhatikan adalah :

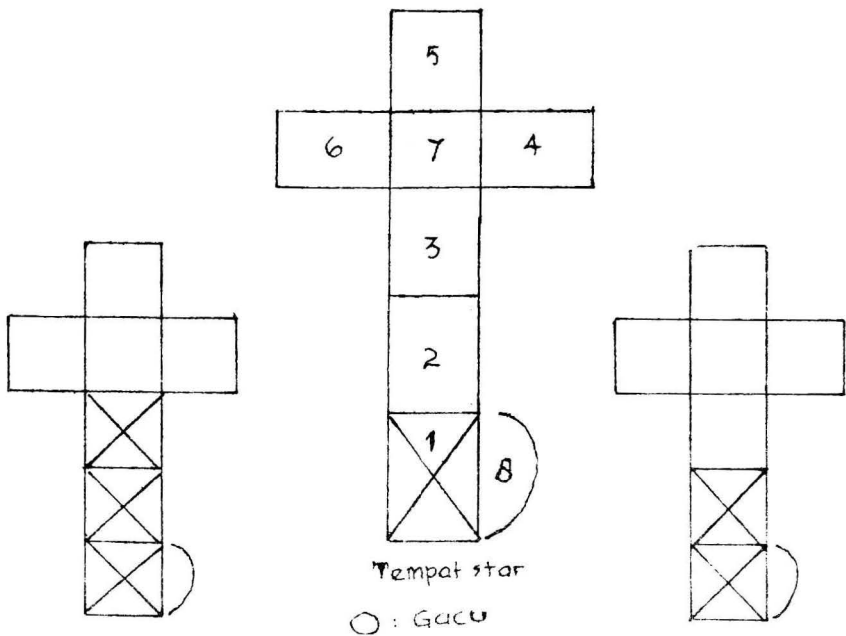
- Diwaktu membuang gacu masuk ke dalam kotak 8 tidak boleh kena garis.
- Diwaktu pemain tersebut dalam keadaan merabah memasukkan kakinya ke dalam kotak-kota tersebut, tidak boleh kena garis, baik pada kotak 1 sampai kembali ke kotak 1 lagi, langsung keluar tinggalkan arena permainan.

Apabila di dalam pelaksanaannya menyimpang dari hal-hal tersebut maka pemain dinyatakan stop bermain dan diadakan pergantian pemain.

Untuk itulah maka pertanyaan tadi harus dijawab dengan benar oleh lawannya dalam hal ini pemain B, tepat atau tidak.

Setelah selesai diadakan perhitungan bahwa pemain siapa yang memperoleh jumlah kotak yang terbanyak. Pemain yang berhasil memperoleh kotak terbanyak, maka dialah yang menang. Dan sangsi dari pemain ini ialah bagi yang menang mencubit telinga pemain yang kalah, dan ada juga sangsi-sangsi lain yang dikenakan, namun hal ini tergantung dari para pemain saja untuk diadakan persetujuan.

Contoh Gambar Arena Permainan.



i. Peranan Masa Kini.

Permainan gici-gici ini didalam pelaksanaannya sangat menarik perhatian para penggemarnya yaitu anak-anak usia Sekolah Dasar, terutama anak-anak wanita. Oleh sebab itu pada Sekolah-Sekolah Dasar tertentu di waktu jam-jam istirahat anak-anak sering memainkannya, dan permainan ini sudah dijadikan sebagai suatu sarana rekreasi bagi anak-anak diwaktu luang.

j. Tanggapan Masyarakat.

Melihat kepada fungsi dan peranan permainan ini sangat menarik perhatian masyarakat, maka adalah tepatnya apabila jenis permainan ini perlu ditingkatkan dan dikembangkan di waktu-waktu mendatang sebagai salah satu warisan budaya para leluhur kita diwaktu lampau.

20. L e b a

a. Nama Permainan.

Salah satu permainan rakyat di daerah Maluku Tengah yang sangat menarik dan digemari hingga saat ini yang

akan dikemukakan berikut ini ialah **"PERMAINAN LEBA"** .
Nama lain dari permainan ini sebenarnya tidak ada.
Menilik kepada nama Leba tersebut secara harafiah memang tidak punya arti apa-apa. Nampaknya kata Leba dipergunakan hanya sebagai aba-aba permulaan dari permainan tersebut.

b. Hubungan dengan peristiwa lain.

Permainan "Leba" dapat dimainkan pada saat apa saja dan dalam peristiwa apa saja terutama dalam rangka bersuka ria pada suatu keramaian, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan Leba tidak ada hubungannya dengan suatu peristiwa yang sangat khusus.

c. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan Leba merupakan permainan rakyat jelata yang pada umumnya dimainkan oleh masyarakat desa terutama di daerah pegunungan, dimana sebagian besar rakyatnya hidup sebagai petani.

d. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Perkembangan Permainan Leba ditinjau dari latar belakang sejarah sesuai informasi yang diterima, telah berkembang sejak lama sehingga sukar untuk mengetahui asal usulnya secara jelas, serta kapan permainan ini diciptakan dan siapa penciptanya.

Permainan ini telah diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya secara alamiah.

e. Peserta / Pelaku.

Peserta yang tampil dalam permainan Leba terdiri dari dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 sampai 10 orang yang pada umumnya dapat dikategorikan pada usia anak-anak dan remaja, baik itu pria maupun wanita sehingga permainan ini merupakan suatu permainan campuran antara pria dan wanita sehingga dapat dikatakan bahwa dalam suatu kelompok bisa terdapat seluruhnya pria, atau seluruhnya wanita, dapat pula campuran antara keduanya.

f. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Melihat dari cara memainkan permainan ini tidak kelihatan adanya perlengkapan atau peralatan yang dipergunakan demikian pula iringan musik.

g. Iringan Permainan.

Permainan Leba ini di dalam pelaksanaannya tidak menggunakan iringan musik atau bunyi-bunyian apapun.

h. Jalannya Permainan.

Dua regu yang akan bermain dimisalkan terdiri dari tiap regu 5 orang. Regu A berdiri berjejer menghadap ke regu B yang berdiri menantang regu A pada kurang lebih 20 meter.

Pada pertengahan jarak antara regu A dan regu B dibuat suatu garis pemisah. (lihat gambar).

Pada mulanya perlu ditetapkan regu mana yang mulai sebagai regu penyerbu dengan jalan undian.

Misalkan regu A yang menang dalam undian maka regu A adalah regu yang mulai menyerbu.

Cara penyerbuan adalah sebagai berikut :

Regu A berteriak dengan suara nyaring kata "**LEBA**" kemudian maju perlahan-lahan dan apabila telah melewati garis batas maka mereka tidak diperbolehkan bersuara, atau tertawa.

Regu A berusaha menutup mulutnya rapat-rapat dan berusaha memegang salah seorang dari regu B sedangkan regu B berusaha membuat gerakan-gerakan yang bisa menyebabkan regu A tertawa atau bersuara.

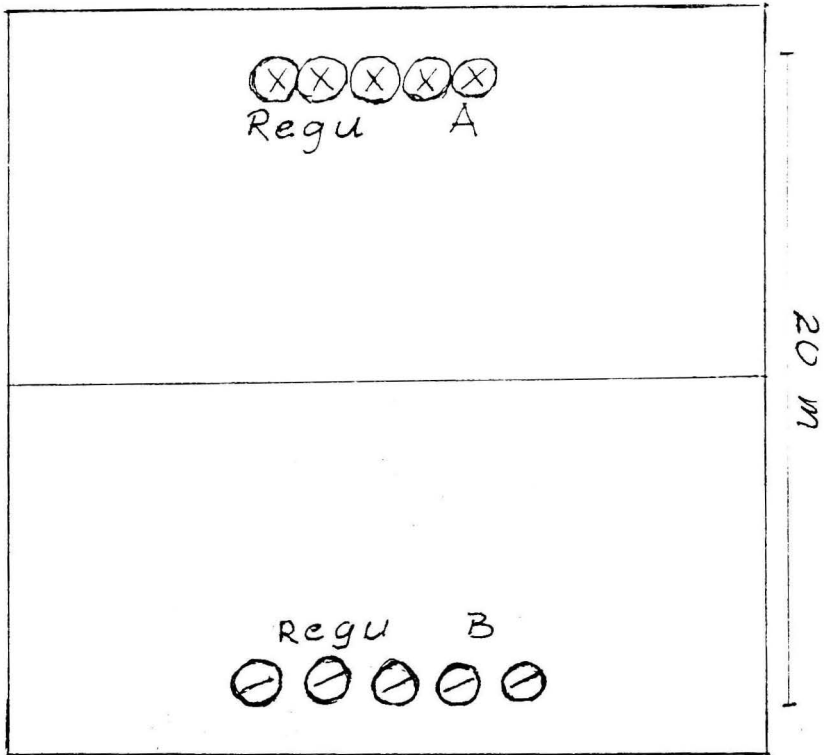
Apabila salah seorang dari regu B dapat di pegang dalam keadaan regu A tidak membuat kesalahan sesuai syarat yang ditetapkan di atas maka peserta regu B yang sempat dipegang tersebut dikeluarkan dari arena permainan.

Pada pihak lain apabila salah seorang dari regu A tertawa atau bersuara maka regu B berhak untuk memegang peserta regu A yang tertawa atau bersuara tersebut sehingga ia dikeluarkan dari arena permainan dan nasibnya sama dengan peserta dari regu B yang dikemukakan di atas.

Misalnya salah seorang dari regu B sempat dipegang oleh salah seorang dari regu A dalam keadaan tidak berbuat kesalahan maka permainan berganti.

Kini gilirannya regu B sebagai penyerbu. Hal ini dilakukan silih berganti hingga akhirnya salah satu regu telah kehabisan anggota regu, maka yang menang adalah regu-regu yang anggotanya masih ada.

Contoh Gambar Arena Permainan.



i. Peranan Masa Kini serta tanggapan masyarakat.

Permainan Leba adalah permainan yang sangat lucu sehingga penontonpun turut tertawa terbahak-bahak apabila melihat bagaimana regu yang diserang berusaha membuat regu penyerang dipaksa untuk tertawa atau bersuara dengan cara membuat gerakan-gerakan yang lucu-lucu. Permainan ini memang masih digemari karena unsur humornya cukup besar dan masyarakat masih sangat menghargai permainan ini sebagai salah satu warisan budaya mereka sehingga perlu dipertahankan dan dikembangkan.

L A M P I R A N

1. Daftar informan

No. 1. : Permainan Rbitin Vatuk. :

1. N a m a : Linus Arjesam
2. Tempat/tgl. lahir : Sangliat Dol. 4 Nopember 1923
3. Pekerjaan : Pensiun Guru SD
4. A g a m a : Kristen - Katholik
5. Pendidikan terakhir : Persamaan SGB.
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena.
3. Bahasa Daerah Fordata.
7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar Selatan. Kabupaten Maluku Tenggara.

No. 2. : Permainan Makahi :

1. N a m a : Saadun Kadoea Teapon
2. Tempat/tgl. lahir : Susupu, 1900
3. Pekerjaan : Pensiun Opas/Pesuruh
4. A g a m a : Islam
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Sula
4. Bahasa Daerah Galela
5. Bahasa Daerah Tobelo
7. Alamat Sekarang : Susupu
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara

No. 3 : Permainan Rampuat Kakaran :

1. N a m a : Primus Amdassa
2. Tempat/tgl. lahir : Wowonda, 6 Desember 1928
3. Pekerjaan : Pegawai Kantor Dep. P. dan K. Kecamatan Tanimbar Selatan.
4. A g a m a : Kristen - Katholik
5. Pendidikan terakhir : KPG Thn. 1976
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena

- : 7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara
- No. 4. : Permainan Madudutu Lese ;
1. N a m a : Alus Lego
 2. Tempat/tgl. lahir : Hoku-Hoku Kie, 1910
 3. P e k e r j a a n : T a n i
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Sahu
 7. Alamat Sekarang : Hoku-Hoku Kie
Kecamatan Jailolo
Kabupaten Maluku Utara
- No. 5. : Permainan Rsai Duing ;
1. N a m a : J. Lodarmase.
 2. Tempat/tgl. lahir : Kandar, 12 Maret 1942
 3. P e k e r j a a n : Guru SD Katholik Dan Bas-
co I
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : K P G
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Selaru
3. Bahasa Daerah Makatian
 7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar Sela-
tan
Kabupaten Maluku Tenggara
- No. 6. : Permainan Cobo-Cobol Kokou ;
- I.
1. N a m a : Paulus Kuratji
 2. Tempat/tgl. lahir : Awer, 15 Mei 1914
 3. P e k e r j a a n : T a n i
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Jailolo
4. Bahasa Daerah Sahu
 6. Alamat Sekarang : A w e r
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara
- II. : 1. N a m a : Agustinus Karatji
2. Tempat/tgl. lahir : A w e r, 1916
 3. P e k e r j a a n : T a n i

4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Sahu
 7. Alamat Sekarang : A w e r
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara
- No. 7. : Permainan Ranait ;
1. N a m a : P. Werembinan
 2. Tempat/tgl. lahir : Sathean (Kei Kecil), 25
Maret 1929
 3. P e k e r j a a n : Kepala SMP RK SANTU
PAULUS
 4. A g a m a : Kristen - Katholik
 5. Pendidikan terakhir : PGSLP Thn. 1962
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena
 7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara
- No. 8. : Permainan Kola - Kola ;
- I.
1. N a m a : Benjamin Lua
 2. Tempat/tgl. lahir : Gamtala, 10 Agustus 1902
 3. P e k e r j a a n : T a n i
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Sahu
3. Bahasa Daerah Ternate
 7. Alamat Sekarang : Gamtala
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara
- II.
1. N a m a : Passa Oya
 2. Tempat/tgl. lahir : Gamtala, 1900
 3. P e k e r j a a n : T a n i
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Sahu
3. Bahasa Ite
 7. Alamat Sekarang : Gamtala
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara

No. 9. : Permainan Sife Siflyoi atau Manut Selarmanat :

1. N a m a : P. Angwarmase
2. Tempat/tgl. lahir : Kabiarat, + 1890
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Katholik
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena
7. Alamat Sekarang : Kabiarat
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara

No.10.: Permainan Kepe :

1. N a m a : Teong Falila
2. Tempat/tgl. lahir : Loce, + 1902
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Sahu
3. Bahasa Daerah Ternate
7. Alamat Sekarang : Loce
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara

No.11.: Permainan Sum Lere Radu Bulan Nir Ouwe :

1. N a m a : Linus Arjesam
2. Tempat/tgl. lahir : Sangliat Dol, 4 Nopember
1923
3. P e k e r j a a n : Pensiun Guru
4. A g a m a : Kristen - Katholik
5. Pendidikan terakhir : Persamaan SGB
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena
3. Bahasa Daerah Fordata
7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara

No.12.: Permainan Tadu Lada :

1. N a m a : Sale Roe
2. Tempat/tgl. lahir : Balisoan, 14 Mei 1885
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : -----

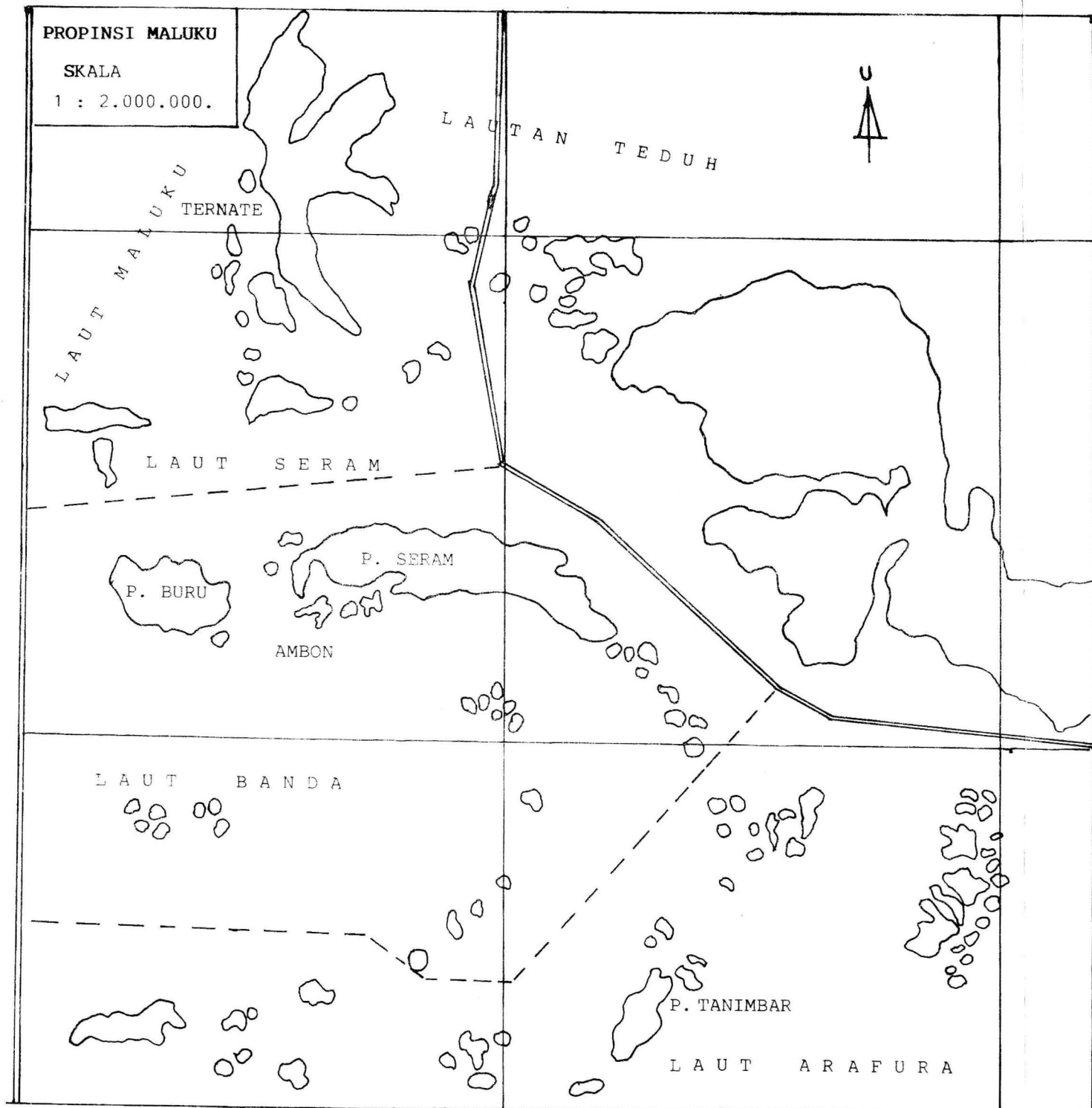
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Sahu
3. Bahasa Daerah Ternate
7. Alamat Sekarang : Balisoan
Kecamatan Sahu
Kabupaten Maluku Utara
- No.13.: Permainan Galo - Galo :
1. N a m a : Gaku Jaga
2. Tempat/tgl. lahir : Lolory, $\pm$ 1914
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Sahu
7. Alamat Sekarang : Lolory
Kecamatan Jailolo
Kabupaten Maluku Utara
- No.14.: Permainan TAN BESI :
1. N a m a : Senen Holle
2. Tempat/tgl. lahir : Hoku-Hoku Kie $\pm$ 1908
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Sahu
7. Alamat Sekarang : Hoku-Hoku Kie
Kecamatan Jailolo
Kabupaten Maluku Utara
- No.15.: Permainan Paka - Paka :
1. N a m a : Johanis Karetji
2. Tempat/tgl. lahir : Porniti $\pm$ 1914
3. P e k e r j a a n : T a n i
4. A g a m a : Kristen - Protestan
5. Pendidikan terakhir : SD Kls. III
6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Ternate
3. Bahasa Daerah Tobelo
7. Alamat Sekarang : Porniti
Kecamatan Jailolo
Kabupaten Maluku Utara
- No.16.: Permainan Ciku - Guru :
1. N a m a : Nicodemus Noky
2. Tempat/tgl. lahir : Galela, Dama $\pm$ 1904

3. P e k e r j a a n : Pensiun Guru SD
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : O V O (Persamaan SGB)
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Galela
3. Bahasa Daerah Tobelo
4. Bahasa Daerah Sahu
 7. Alamat Sekarang : Soakonara
Kecamatan Jailolo
Kabupaten Maluku Utara
- No.17.: Permainan Rose Tutop :
1. N a m a : Primus Amdassa
 2. Tempat/tgl. lahir : Wowonda, 6 Desember 1928
 3. P e k e r j a a n : Pegawai Kandep. P. dan K.
Kecamatan Tanimbar
Selatan
 4. A g a m a : Kristen - Katholik
 5. Pendidikan terakhir : K P G
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena
 7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara
- No.18.: Permainan Ancong - Ancong :
1. N a m a : P. Werembinan
 2. Tempat/tgl. lahir : Sathean (Kei), 25 Maret 1929
 3. P e k e r j a a n : Kepala SMP RK Santu
Paulus
 4. A g a m a : Kristen - Katholik
 5. Pendidikan terakhir : PGSLP Thn. 1962
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Yamdena
 7. Alamat Sekarang : Saumlaki
Kecamatan Tanimbar
Selatan
Kabupaten Maluku Tenggara
- No.19.: Permainan Gici - Gici :
1. N a m a : M. Solissa
 2. Tempat/tgl. lahir : Leksula, 22 Maret 1928
 3. P e k e r j a a n : Pensiun Guru SD
 4. A g a m a : Kristen - Protestan
 5. Pendidikan terakhir : Persamaan SGB
 6. Bahasa yang dikuasai : 1. Bahasa Indonesia

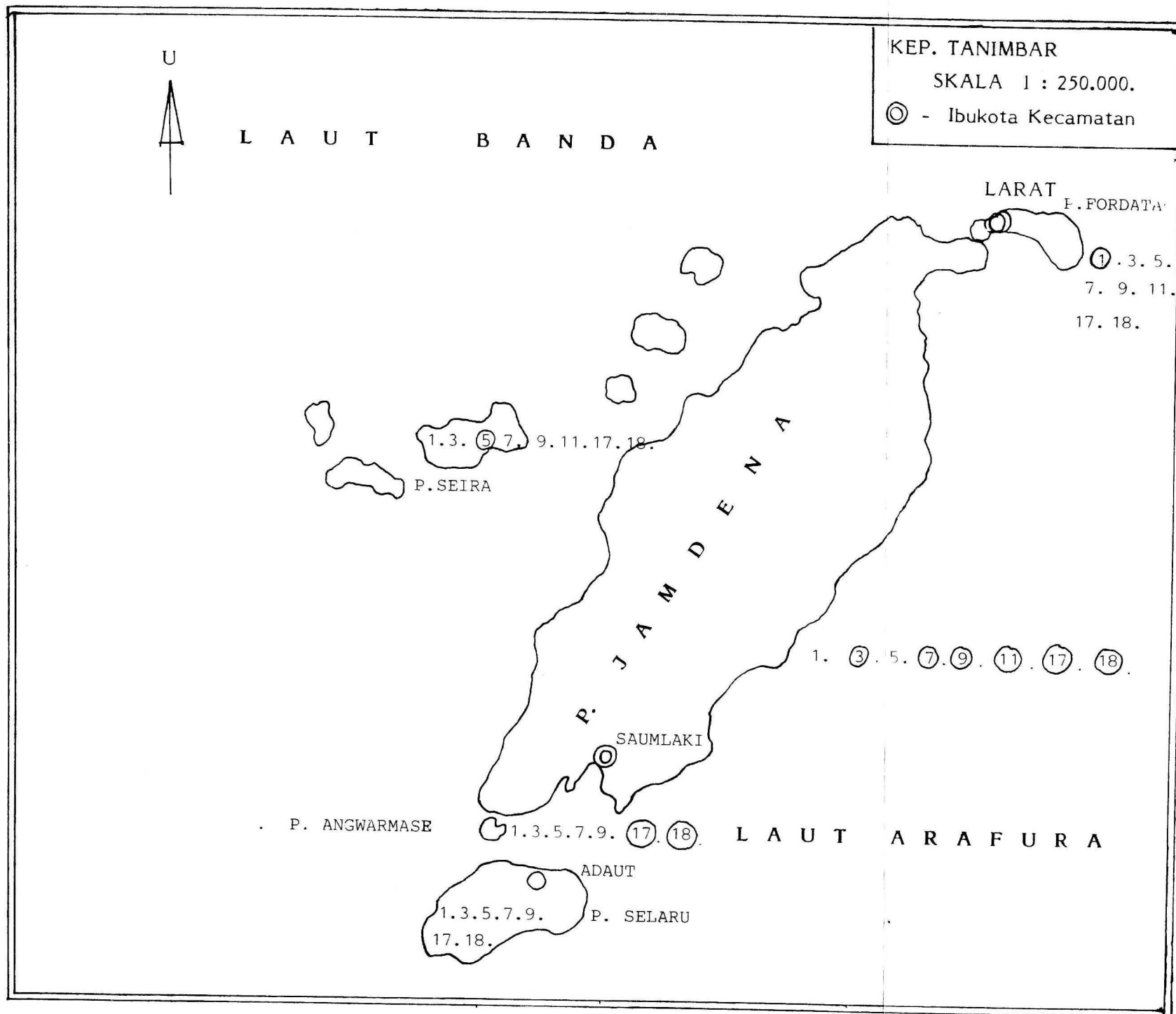
- | | |
|-------------------------|--|
| | 2. Bahasa Daerah Pulau
Buru/Buru Selatan |
| 7. Alamat Sekarang | : Leksula
Kecamatan Buru Selatan
Kabupaten Maluku Tengah |
| No.20.: Permainan Leba | : |
| 1. N a m a | : A. Selsily |
| 2. Tempat/tgl. lahir | : Eweri, 17 Nopember 1903 |
| 3. P e k e r j a a n | : T a n i |
| 4. A g a m a | : Kristen - Protestan |
| 5. Pendidikan terakhir | : S R Kls. III |
| 6. Bahasa yang dikuasai | : 1. Bahasa Indonesia
2. Bahasa Daerah Pulau
Buru/Buru Selatan |
| 7. Alamat Sekarang | : Ewiri
Kecamatan Buru Selatan
Kabupaten Maluku Tengah |

-----000-----

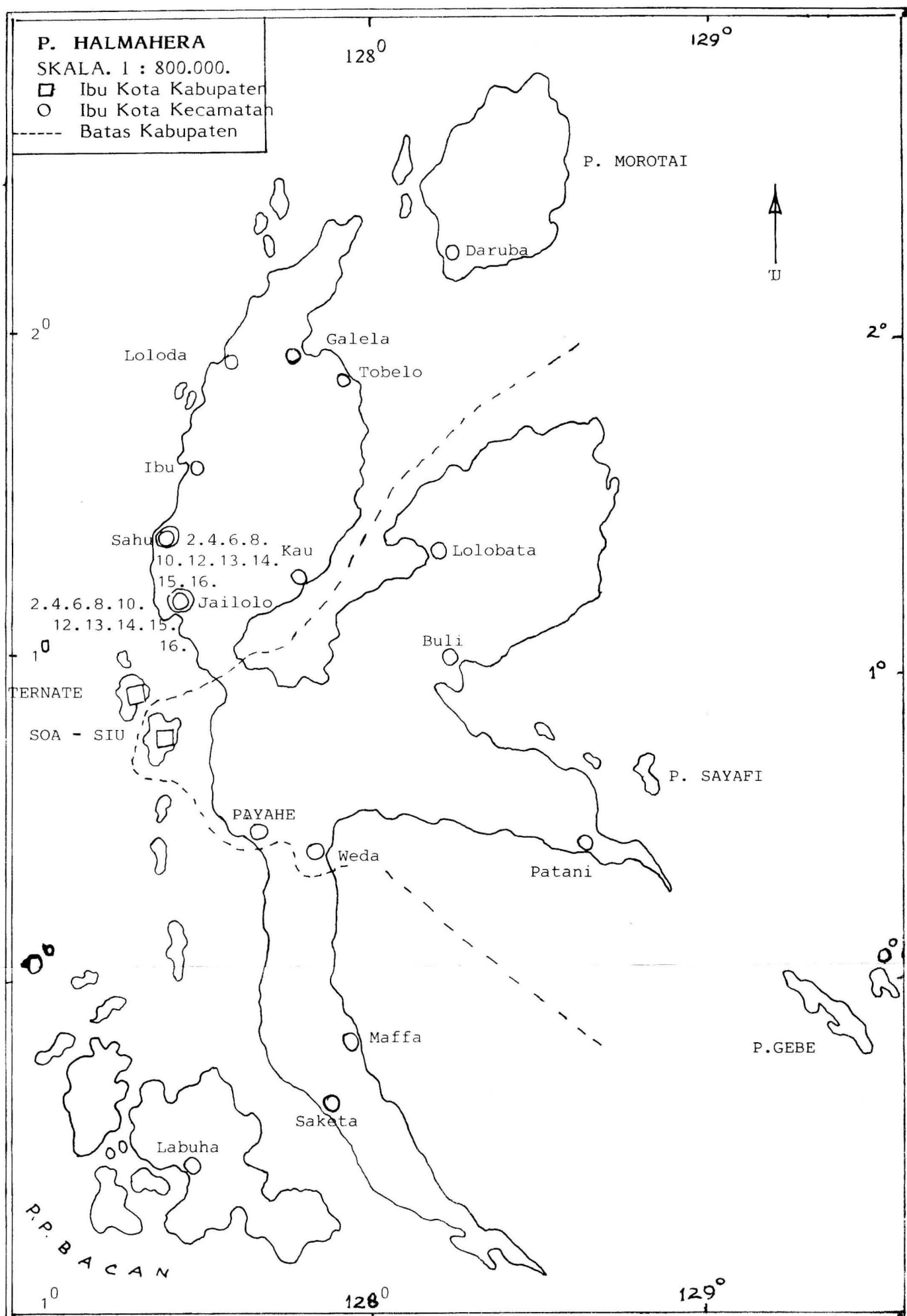
2. PROPINSI MALUKU



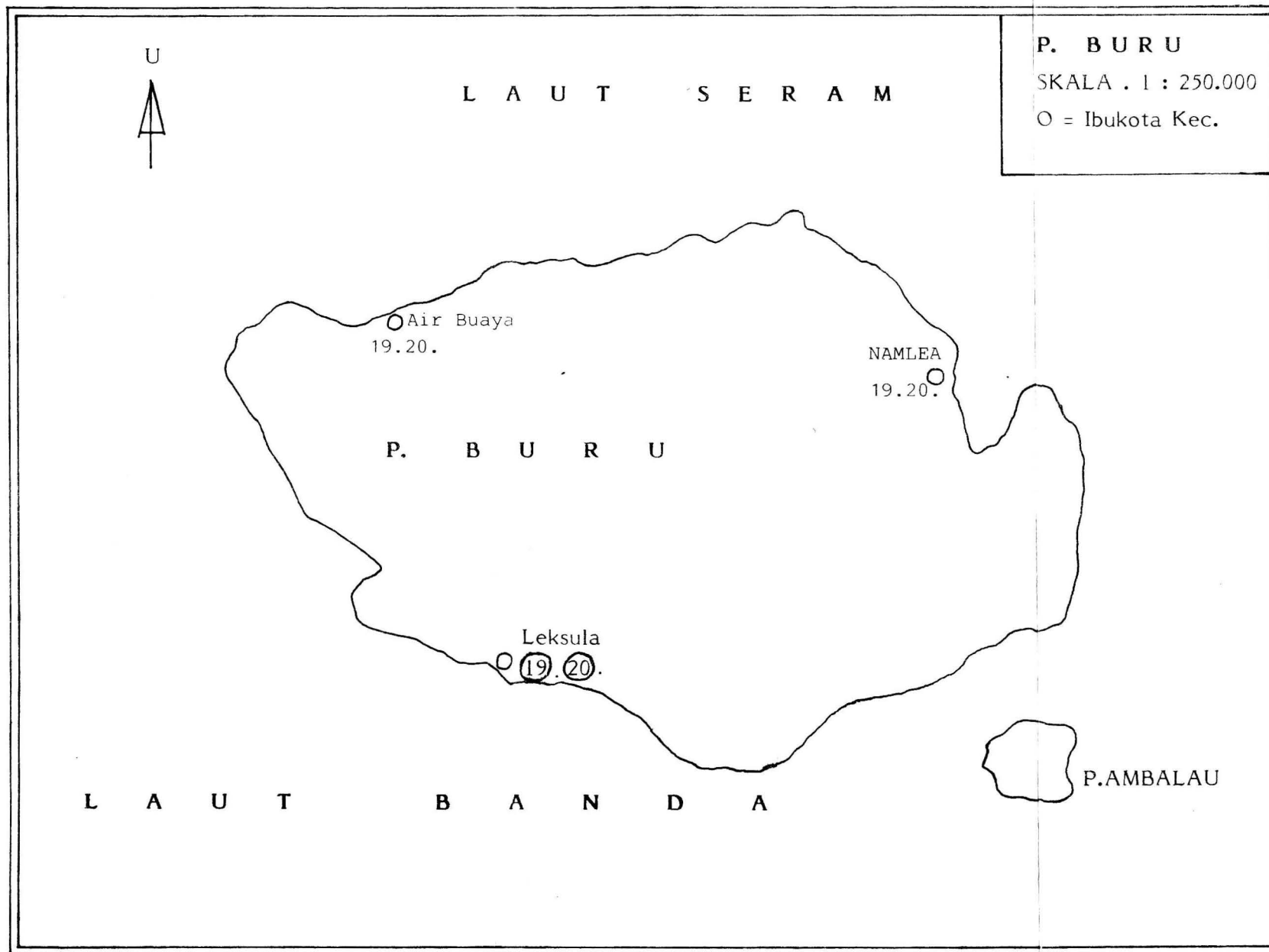
3. KEP. TANIMBAR



4. PULAU HALMAHERA



5. PULAU BURU



173

KEMENTERIAN PERTANAHAN DAN KAWASAN PERUMAHAN RAKYAT DIREKTORAT JENDERAL PERTANAHAN DAN KAWASAN PERUMAHAN RAKYAT SURABAYA	TGL. CATAT. 19.20.
---	-----------------------

PERMAINAN RAKYAT DAERAH MALU

Perpustakaan
Jenderal Ke-

790.1
MAN
p