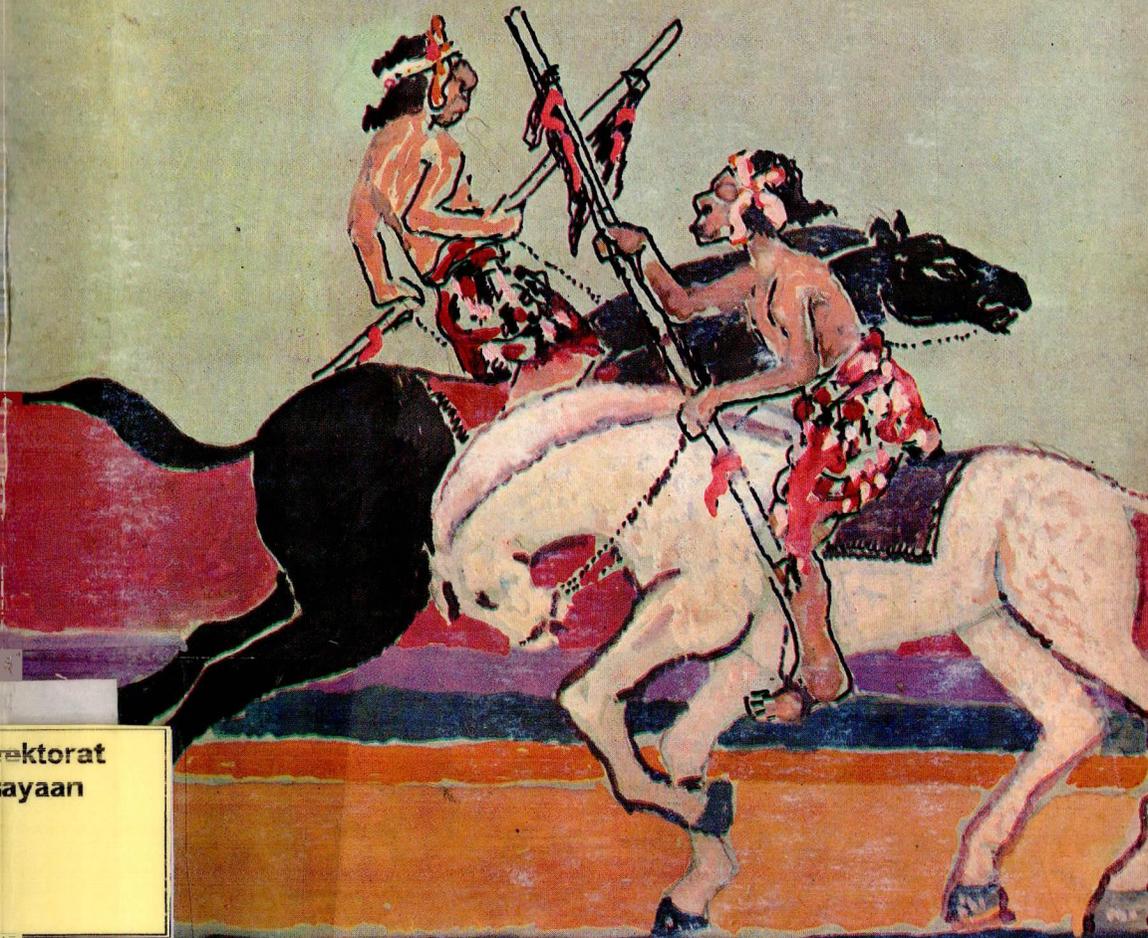




PERMAINAN RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT



Direktorat
Pelayanan

790.1865

UMA

P

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan.

PERMAINAN RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PRŌYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA 1982

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 Nusa Tenggara Barat 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 kerjasama yang baik antara Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional dengan Pimpinan dan Staf Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pemerintah Daerah, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan Tinggi, Leknas/LIPI dan tenaga ahli perorangan di daerah.

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Umar Siradz, Sri Yaningsih, L. Gde Suparman dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. Ahmad Yunus, Drs. H. Bambang Suwondo, Drs. Singgih Wibisono.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.—

Jakarta, Desember 1982.

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130 117 589

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1980/1981 telah berhasil menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat.

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

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

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

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

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

Jakarta, Desember 1982.

Direktur Jenderal Kebudayaan



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
KATA SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	i
PENDAHULUAN	9
1. Belompongan	9
2. Panji	23
3. Baji Ketik	34
4. Berau	43
5. Bale Bolean	53
6. Kideng	63
7. Kudung	71
8. Buluan Dara	80
9. Maleang	94
10. Begatrik	106
11. Bejingklak	114
12. Bejingkrikan	129
13. Amba Ure-Ure	138
14. Baluba	145
15. Balogo	165
16. Kalo	186
17. Ngalo Mawi	195
18. Mpa A. Ngalo Maju	204
19. Mpa Halo	210
20. Mpa – Sila	221

DAFTAR DENAH

Denah Belompongan	13
Denah Lapangan Panji	27
Denah Lapangan Bale Bale	56
Denah Formasi Kideng	73
Denah Rote Buluan Dara	84
Denah Areal Maleang	101
Denah Lapangan Bagatrik	111
Denah Lapangan Balubu	147
Denah Lapangan Balogo	186
Denah Lapangan Kolo	195
Denah Area Mpaa Sila	224
Daftar Informan	224
Daftar Bacaan	236

P E N D A H U L U A N

Buku Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat ini ditulis dalam rangka kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD) Nusa Tenggara Barat tahun 1980/1981.

Kegiatan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat melalui Proyek IDKD ini dimulai tahun 1979/1980. Jadi kegiatan sekarang ini, merupakan kegiatan tahun kedua.

Pada kegiatan tahun yang lalu telah berhasil dikumpulkan 20 judul Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat. Untuk tahun ini dikumpulkan 20 judul permainan pula.

Sesuai dengan tata kerja Proyek IDKD maka penyusunan Buku ini didasarkan pada Pola Penelitian Kerangka Laporan Buku ini didasarkan pada Pola Penelitian Kerangka Laporan dan Petunjuk Pelaksanaan yang ditetapkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jakarta. Sedang pelaksanaannya dilakukan oleh suatu Tim yang diangkat oleh Kepala Kantor Wilayah Departemen P & K Propinsi Nusa Tenggara Barat. Anggota Tim tetap sama dengan tahun lalu, yang terdiri dari Umar Siradz sebagai Ketua Tim, Sri Yaningsih dan Lalu Gde Suparman, masing-masing sebagai anggota Tim.

Data yang berhasil dikumpulkan dalam buku ini diperoleh dari hasil pengamatan, dan wawancara dilapangan Wilayahnya meliputi daerah Propinsi Nusa Tenggara Barat.

Buku ini memuat 20 judul permainan rakyat daerah Nusa Tenggara Barat, sesuai dengan ketentuan. Perincian jika ditinjau dari segi pelakunya, terdiri dari 10 judul permainan khusus untuk anak-anak, 3 judul permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak dan remaja, 2 permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa, 1 permainan khusus untuk remaja, dan 4 permainan khusus untuk orang dewasa.

Jika ditinjau dari jenisnya, terdiri dari 9 permainan hiburan, 10 permainan keterampilan/ketangkasan, dan 1 permainan bimbingan.

Dari 20 judul Permainan Rakyat tersebut, 5 judul diperoleh dari Kabupaten Lombok Barat, 2 judul dari Lombok Tengah, 5 judul dari Lombok Timur, 4 judul dari Sumbawa, dan 4 judul dari Dompu. Untuk kali ini Kabupaten Bima yang secara administratif merupakan satu Kabupaten tersendiri tidak terwakili, oleh karena kesulitan transportasi. Tetapi secara etnis telah terwakili oleh Kabupaten Dompu.

Dari apa yang dikemukakan di atas tampak jumlahnya tidak seimbang baik dari segi jenis permainannya maupun dari segi jumlah dari masing-masing Kabupaten. Hal ini disebabkan karena dasar pertimbangan dari Tim dalam memilih permainan yang akan dicatat adalah permainan yang lengkap atau kompleks aturan-aturannya. Sehingga judul-judul permainan yang diajukan oleh informan pangkal, setelah dilakukan wawancara pendahuluan banyak yang tidak memenuhi persyaratan.

1. Tujuan Penelitian.

Permainan Rakyat adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam usaha mengisi waktu luang mereka. Selain itu terkandung juga di dalamnya suatu keinginan untuk menghibur diri atau mengembangkan ketangkasan. Secara tidak langsung terkandung juga maksud menyampaikan pesan-pesan pelestarian budaya (culture) masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu timbul jenis-jenis permainan, seperti permainan ketangkasan, permainan kecerdasan, permainan bimbingan, dan permainan yang semata-mata untuk hiburan.

Karena Permainan Rakyat sangat erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat pendukungnya maka dengan sendirinya di Indonesia yang terdiri dari bermacam suku bangsa yang masing-masing memiliki corak budaya tersendiri, menyebabkan adanya permainan yang berbeda-beda. Namun suatu kenyataan pula bahwa adanya kontak antara bangsa/suku bangsa lain menyebabkan adanya beberapa permainan yang sama di beberapa daerah. Terhadap permainan ini biasanya unsur kebudayaan masyarakat setempat banyak berpengaruh. Hal ini menyebabkan adanya variasi-variasi dalam aturan permainannya, peralatannya, dan lebih-lebih istilahnya.

Dengan uraian tersebut di atas akan terasa betapa penting-

nya usaha menginventarisasi dan mendokumentasikan jenis-jenis permainan yang ada di seluruh wilayah di negara kita. Kegiatan ini dalam taraf selanjutnya dapat dipakai sebagai bahan studi yang menarik terutama bagi usaha menemukan dasar-dasar persamaan antara suku bangsa yang satu dengan lainnya.

Dengan demikian jelas bahwa tujuan umum dari kegiatan ini adalah untuk menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan yang dilakukan oleh suatu masyarakat di suatu daerah, yang merupakan pencerminan dari pola kehidupan masyarakat pendukungnya.

Sedang tujuannya yang khusus adalah menginventarisasi dan mendokumentasikan permainan rakyat daerah Nusa Tenggara Barat untuk kepentingan pelestarian nilai-nilai budaya dari masyarakat pendukungnya.

2. Masalah.

Kenyataan menunjukkan bahwa pengaruh modernisasi di segala bidang kehidupan masyarakat telah menggeser permainan rakyat daerah yang sebenarnya memiliki nilai-nilai yang cukup tinggi untuk dipertahankan. Hal ini memperkuat alasan bahwa kegiatan ini penting artinya. Dengan adanya kegiatan ini masyarakat seperti tersadarkan kembali bahwa sebenarnya mereka memiliki sesuatu yang amat berharga, tetapi tanpa disadari, sedikit demi sedikit terlupakan.

Dibandingkan dengan tahun lalu, pada tahun ini kesulitan lebih banyak dialami oleh anggota Tim. Terutama dalam mencari dan memilih permainan yang cukup kompleks. Oleh karena itu dengan bekerjasama dengan Kepala Seksi Kebudayaan di tiap Kabupaten sebagai informan pangkal, dicoba menggali permainan-permainan yang sudah jarang bahkan yang sudah beberapa lama tak dimainkan lagi, tetapi masih dikuasai dengan baik oleh informan yang pada masa muda atau masa kecilnya memainkan permainan tersebut. Oleh karena itu untuk kepentingan dokumentasinya terpaksa diadakan latihan dalam waktu tertentu, sebelum diadakan pendokumentasian.

Hal lain perlu dikemukakan misalnya foto-foto yang tidak sama dengan diskripsi permainan. Misalnya pada permainan "Am-

ba Ure-Ure” dari Kecamatan Utan. Dalam uraian dinyatakan permainan ini untuk anak laki-laki remaja, tetapi dalam foto peragaan nampak anak-anak perempuan.

Juga mengenai pakaian. Pada umumnya permainan rakyat dilakukan dengan pakaian sehari-hari yang bebas. Namun dalam foto kadang-kadang tampak anak-anak berpakaian seragam dan bersepatu.

Ada juga suatu jenis permainan yang menurut pendapat Tim bisa dimasukkan, dan akan merupakan suatu uraian yang menarik, namun karena masyarakat setempat berkeberatan karena menganggapnya bukan sebagai permainan, melainkan sebagai suatu kegiatan sakral maka Tim tidak dapat memasukkannya dalam kegiatan ini.

Suatu keuntungan, bahwa kegiatan menginventarisasi dan mendokumentasi Permainan Rakyat ini belum banyak dilakukan orang, sehingga Tim masih bisa leluasa bergerak.

Hal yang perlu dikemukakan di sini adalah usaha meneliti Permainan Rakyat yang juga dilakukan oleh aparat Departemen P & K lainnya, melalui kegiatan menggalakkan “Olah Raga Tradisional.”

Usaha ini tidak kami rasakan sebagai suatu hal yang saling bertentangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam usaha memasukkan “Permainan Rakyat Daerah” ke dalam “Olah Raga Tradisional.”

Menurut pengamatan kami, ada kecenderungan mengesampingkan unsur budaya suatu permainan rakyat. Gejala demikian itu misalnya terlihat pada permainan “Perisian¹⁾ yang sudah kita inventarisasi tahun lalu. Permainan ini sekarang masih sangat digemari dan hidup subur. Dilakukan secara terkoordinir biasanya pada hari besar Nasional, seperti setiap 17 Agustus. Pada kesempatan seperti itu suatu tahap permainan dalam perisian yang disebut “ngumbang” ini terletak unsur “seni” dalam hal ini seni tari yang khas dan merupakan milik masyarakat Lombok. Belakangan ini karena hendak mengarah kepada olah raga saja para pemain langsung saja saling memukul, tanpa didahului dengan “ngumbang.” Kalau toh ada hanya sekedarnya saja. Unsur lain yang dimasukkan adalah adanya “wasit,” dan penggunaan peluit. Dalam permainan yang sebenarnya tidak terdapat wasit. Yang ada adalah

“pekembar” yang berfungsi memelihara dan menjaga keseimbangan permainan agar jangan sampai berat sebelah. Di samping itu wasit dalam pengertian olah raga modern sebenarnya tidak diperlukan karena dalam permainan ini ada semacam “time out” yang disebut “ngecop.” Setiap pemain yang “ngecop” tidak boleh dipukul. Di sini sebenarnya letak nilai kejujuran yang ditanamkan ke dalam diri pemain perisian. Tanpa pengawasan orang lain mereka tetap menjunjung tinggi lembaga “ngecop”.

Nilai luhur ini sangat disayangkan kalau dihilangkan karena hanya ingin menyesuaikan dengan olah raga modern yang biasanya menggunakan wasit.

Oleh karena itu disarankan dalam menggalakkan olah raga tradisional jangan sampai menghilangkan nilai tradisional tersebut, yang justru oleh kegiatan Proyek IDKD ini ingin dilestarikan.

Dalam hubungan ini kiranya perlu adanya koordinasi yang baik antara Dirjen Kebudayaan dan Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Olah Raga. Sehingga masalah-masalah seperti itu dapat dipertemukan, dan memperoleh jalan keluar yang baik.

3. Ruang Lingkup.

Di muka sudah diterangkan secara singkat bahwa daerah penelitian dalam pencatatan Permainan Rakyat Daerah ini adalah Daerah Administratif Propinsi Nusa Tenggara Barat.

Propinsi Nusa Tenggara Barat terdiri dari 2 pulau, yaitu pulau Lombok dan pulau Sumbawa. Masing-masing pulau terdiri dari 3 Kabupaten, yaitu Kabupaten Lombok Barat, Lombok Tengah, dan Lombok Timur di pulau Lombok, dan Kabupaten Sumbawa, Bima dan Dompu di pulau Sumbawa.

Masyarakat Nusa Tenggara Barat terdiri dari 3 suku bangsa mayoritas, dan beberapa suku bangsa lainnya seperti Bali, Bugis, dan sebagainya, yang relatif jumlahnya kecil. Tiga suku bangsa tersebut masing-masing suku bangsa Sasak yang mendiami pulau Lombok, suku bangsa Samawa mendiami Kabupaten Sumbawa di pulau Sumbawa bagian Barat, dan suku bangsa Bima mendiami pulau Sumbawa bagian Timur yang terdiri dari Kabupaten Bima dan Kabupaten Dompu. Ketiga suku bangsa mayoritas tersebut adalah pemeluk Islam yang fanatik.

Masing-masing suku bangsa tersebut mempunyai adat istia-

dat dan bahasa daerah yang berbeda satu dengan yang lain. Disamping itu, untuk masing-masing bahasa tersebut masih memiliki dialek yang berbeda juga. Unsur bahasa ini akan diuraikan secara singkat, terutama untuk memudahkan membaca istilah-istilah daerah dalam buku ini.

Untuk istilah-istilah dalam bahasa Daerah Sasak, perlu dijelaskan beberapa hal :

1. Semua bunyi-bunyi “a” pada akhir kata dibaca seperti bunyi “e” pada kata “kena”. Misalnya “mata” dibaca “mate”.
2. Huruf “q” pada akhir kata dibaca seperti bunyi “k” pada kata “bapak.” Misalnya “mataq” (panen), dibaca “matak”. Kecuali pada nama-nama kota sudah terpengaruh oleh bahasa Indonesia seperti Kecamatan “Masbargik”, dibaca seperti pembacaan dalam bahasa Indonesia.

Untuk istilah-istilah dalam bahasa Sumbawa dan Bima pada buku ini kami tulis seperti dalam ejaan bahasa Indonesia. Walaupun sebenarnya ada perbedaan bunyi tertentu dalam bahasa Bima. Misalnya ada perbedaan antara bunyi “b” biasa dengan bunyi “b” titik di bawah, juga “d” biasa dengan “d” titik di bawah. Huruf yang menggunakan titik di bawah dibaca lebih ringan. Bunyi “b” dibaca seperti bunyi “bh”. Bunyi “d” dibaca seperti bunyi “dh”. Sedang dalam bahasa Sumbawa biasanya masih menggunakan tanda hamsah untuk bunyi “k” mati, pada buku ini semua tanda hamsah diganti dengan huruf “k”.

4. Pertanggung jawaban ilmiah, prosedur penelitian.

Di muka sudah disebutkan bahwa tata kerja kegiatan ini dilakukan berdasarkan ketentuan dari Pusat yang dituangkan dalam Pola Penelitian Kerangka Laporan dan Petunjuk Pelaksanaan. Oleh karena itu, untuk memudahkan kerja Tim, sebelum turun ke lapangan, terlebih dulu disusun “Penuntun Wawancara” yang memuat pokok-pokok informasi data diperlukan dalam penyusunan naskah.

Kemudian Tim melalui Pimpinan Proyek IDKD meminta kepada Kepala Kantor Departemen P dan K Kabupaten, dalam hal ini Kepala Seksi Kebudayaan Kabupaten untuk memberikan informasi tentang permainan rakyat yang ada di daerah masing-masing

sesuai dengan matrik yang telah disiapkan oleh Tim (Lihat Lampiran). Sehingga dalam hal ini Kepala Seksi Kebudayaan setempat dijadikan Informan Pangkal. Karena kemudian ternyata bahwa pengumpulan informasi ini dilaksanakan bersama-sama dengan para Penilik Kebudayaan Kecamatan, maka para Penilik Kebudayaan kami anggap sebagai Informan Pangkal Kedua.

Dari keterangan Informan Pangka, setelah disaring diadakan pengecekan dengan wawancara langsung dengan Informan Pangkal Kedua, sekaligus menentukan waktu, lokasi dan Informan Pokok. Setelah itu barulah dilakukan penelitian dan pengumpulan data lapangan.

Persyaratan untuk Informan Pokok sesuai dengan petunjuk yang telah ada ditetapkan sekurang-kurangnya telah berusia 40 tahun, dan sedapat mungkin pernah melakukan sendiri permainan tersebut. Informan Pokok ini diperkuat pula oleh beberapa orang Informan Pembantu.

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data lapangan meliputi wawancara, pemotretan dalam bentuk foto dan slide, serta rekaman dengan pita kaset pada permainan yang menggunakan iringan lagu. Ini dilakukan secara bersama-sama oleh semua anggota Tim yang dalam prakteknya diadakan pembagian tugas masing-masing untuk wawancara, pemotretan, dan rekaman.

Untuk semua kegiatan tersebut diselenggarakan peragaan permainan yang bersangkutan. Pada saat itu dilakukan pemotretan dan rekaman, sekaligus dilakukan pengamatan secara cermat dan dialog langsung dengan para informan. Wawancara lengkap dilakukan setelah peragaan selesai. Keuntungan yang diperoleh dengan cara peragaan dan pengamatan ini adalah wawancara dapat dikembangkan sehingga banyak tergalih hal-hal yang oleh informan sendiri terlupakan. Suatu hal yang sering sekali dilupakan adalah istilah-istilah yang dipakai dalam permainan. Lebih-lebih pada permainan yang sudah jarang atau sudah beberapa lama tidak dimainkan.

Data yang diperoleh dari lapangan disusun sesuai dengan pedoman. Konsep pertama yang telah disusun oleh seorang anggota tim, diteliti dan disempurnakan oleh ketua tim. Ketua ini kemudian diketik sebagai draft pertama.

Draft pertama ini kemudian diserahkan kepada pemimpin

Proyek untuk memperoleh persetujuan. Setelah itu barulah di sheet dengan terlebih dahulu diteliti sekali lagi terutama penggunaan bahasa/istilah-istilah daerah. Untuk bahasa daerah yang tidak dikuasai oleh anggota tim (dalam hal ini bahasa Sumbawa dan Bima) diminta bantuan mereka yang menguasai bahasa tersebut.

Untuk lebih memperjelas uraian-uraian dalam setiap judul permainan diberi gambar ilustrasi dan denah lapangan permainan.

1. BELOMPONGAN

1. Nama permainan.

Permainan "Belompongan" adalah salah satu jenis Permainan rakyat daerah Lombok. Dipungut dari Kampung Karang Baru, Desa Masbagik Utara, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. "Belompongan" berasal dari kata "belompong" atau "begelompong" yang artinya menggelinding. Oleh karena itu ada juga yang menyebut permainan ini "Begelompongan". disebut demikian karena dalam permainan ini ada bagian yang harus menggelinding bola ke arah sebuah tonggak.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini merupakan permainan yang mengisi waktu senggang. Biasanya permainan ini dimainkan pada siang hari atau sore hari, sesudah selesai dari kegiatan sehari-hari.

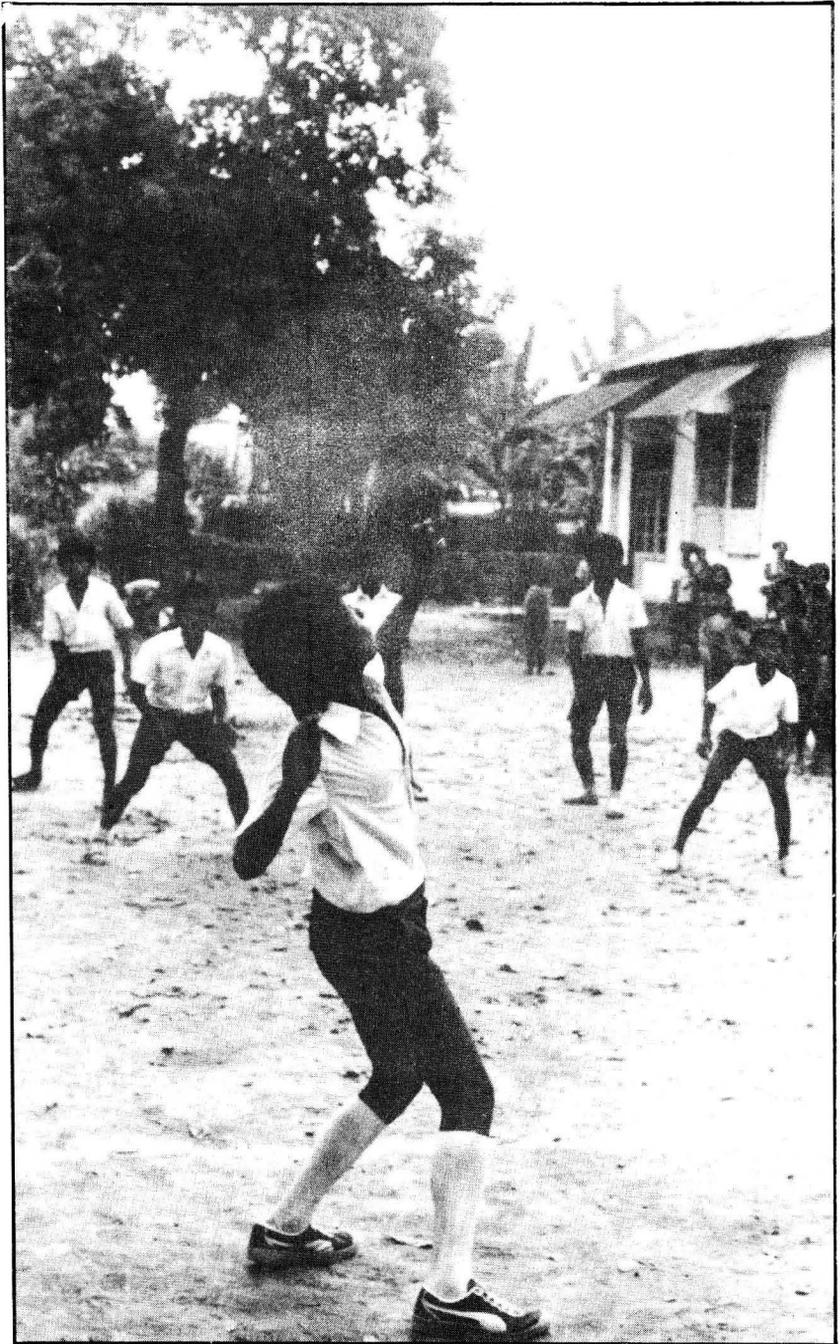
3. Latar belakang sosial budaya.

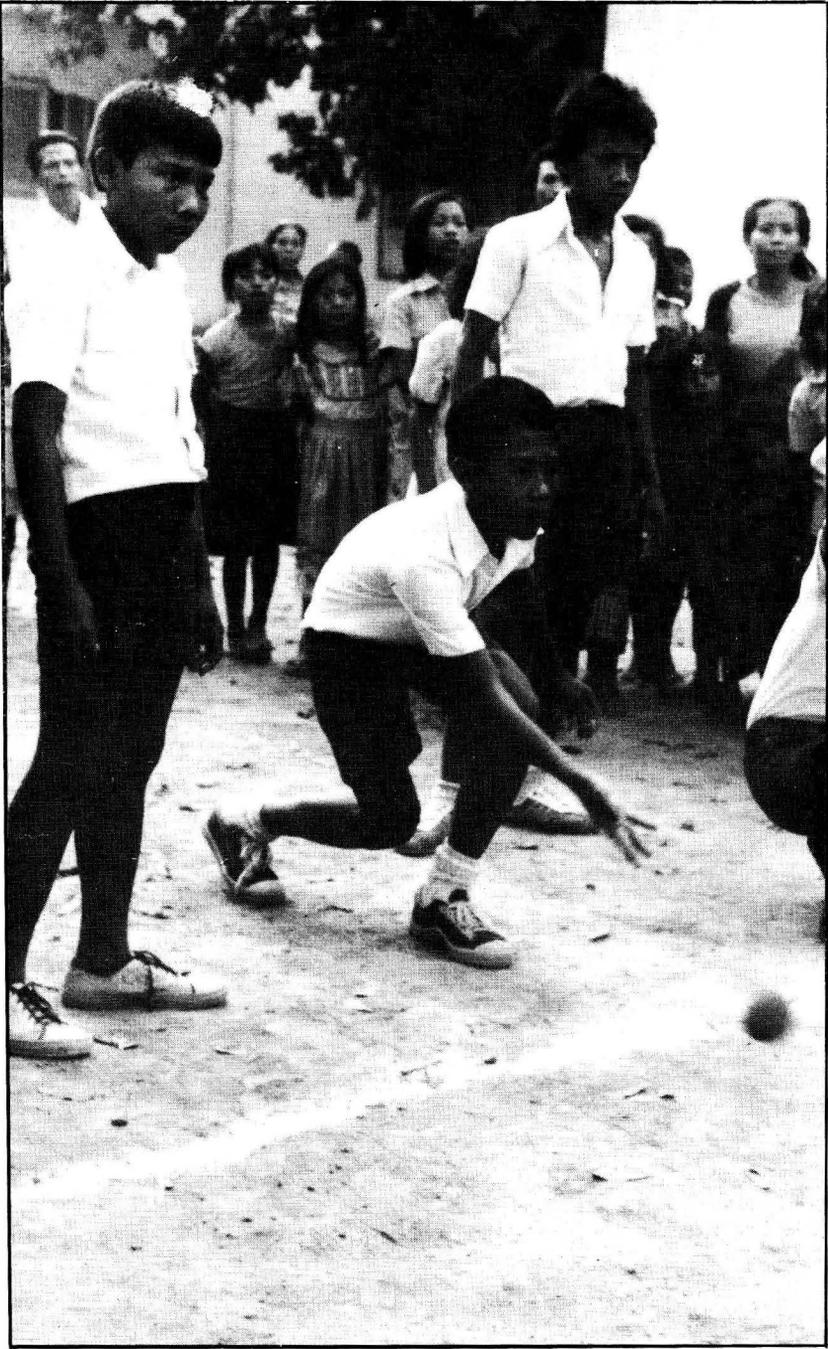
Permainan ini boleh dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak memukul bola dengan tepat.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Belompongan dimainkan oleh semua lapisan masyarakat sebagai permainan ketangkasan. Alat permainannya adalah sebuah bola. Dahulu yang digunakan adalah bola dari buah jeruk muda sebesar bola kasti. Supaya jeruk tadi menjadi lunak lebih dahulu dibakar dalam api sekam. Dapat juga dibuat dari "keraras" yaitu daun pisang kering, digulung-gulung dan diikat. Atau dari "periris" yaitu sobekan-sobekan kain yang digulung sehingga membalut seperti bole. Sekarang digunakan bola kasti atau bola tenis.

Dahulu permainan ini dilakukan antar kampung sehingga permainannya lebih seru. Sekarang ini hal itu jarang dilakukan, cukup antar kelompok dalam satu kampung. Pada waktu itu permainan tidak perlu seimbang besarnya, yang penting jumlahnya sama. Sedangkan sekarang besar kecilnya pemain perlu diseimbangkan. Ini berarti bahwa dahulu yang lebih dipentingkan adalah ursur persaingan dan prestise antar kampung. Sedang sekarang perimbangan diperlukan agar permasalahan bisa berjalan





seimbang, dan pada waktu hukuman "Nyenggeq"¹⁾ dilaksanakan, tidak akan terlalu memberatkan pemain yang badannya lebih kecil.

Perkembangan lain adalah adanya wasit, yang dahulu tidak ada. Dahulu kejujuran dan sportivitas sangat tinggi. Sekarang rupanya hal itu agak menurun. Mungkin juga karena pengaruh permainan-permainan modern yang selalu menggunakan wasit.

5. **Peserta/pelakunya.**

Permainan ini merupakan permainan beregu yang dilakukan oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Bisa dilakukan oleh anak-anak laki-laki, anak perempuan atau campuran. Jumlah pemainnya tidak tertentu. Yang penting jumlah masing-masing regu sama. Agar permainan bisa berjalan dengan baik, paling kurang harus ada 5 pasang.

6. **Perlengkapan permainan.**

Seperti telah dikemukakan alat yang dipakai adalah sebuah bola, bisa bola karet, bola dari jeruk muda yang dibakar, boleh keraras atau yang lain. Selain itu diperlukan sebuah batu yang agak pipih, dipasang di tengah-tengah arena tempat memukul bola yang disebut "patok".

7. **Iringan permainan.**

Permainan ini tidak memerlukan iringan, baik musik maupun lagu-lagu atau bunyi-bunyi lainnya.

8. **Jalannya permainan.**

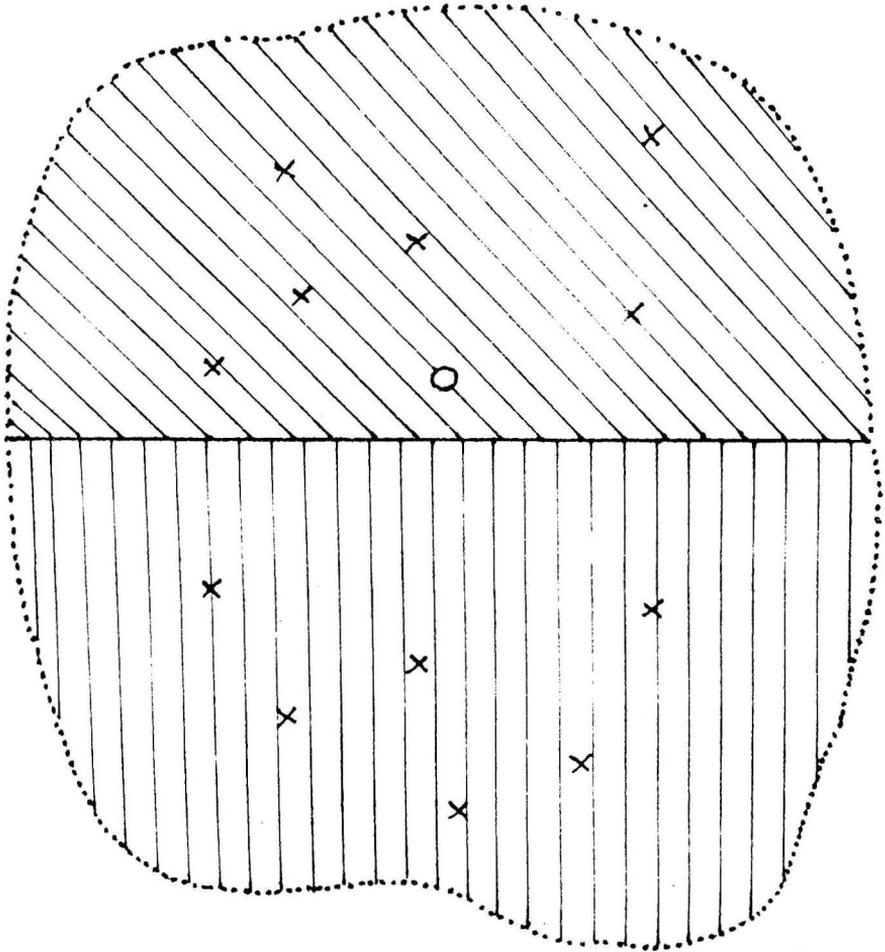
a. **Persiapan :**

- a Jika anak-anak sudah bersepakat untuk mengadakan permainan Belompangan, maka mereka menentukan pemainnya, yang terdiri dari dua regu. Jumlah masing-masing regu sama.

Kemudian dipersiapkan arena atau lapangan permainan yang luasnya tergantung luas halaman rumah yang ada. Jika kebetulan lapangannya luas pemain bisa banyak, tetapi jika

1) "Nyenggeq" adalah menggendong di atas punggung seperti menunggang kuda. Nyenggeq merupakan hukuman pada kebanyakan permainan anak-anak di kalangan suku Sasak. Di daerah tertentu disebut "Nyungkiq".

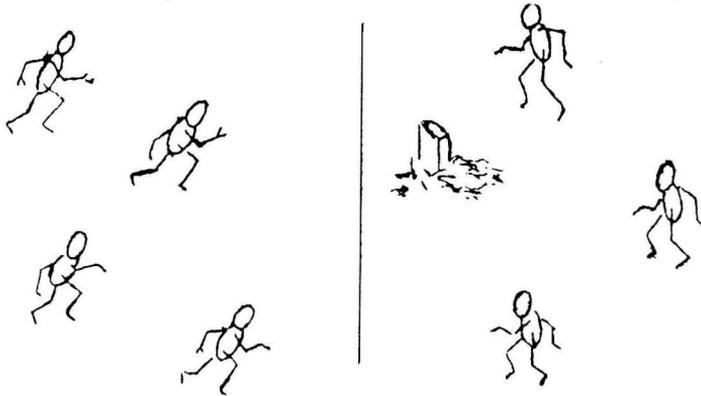
DENAH LAPANGAN BELOMPONGAN



Keterangan :

- : garis batas alam
- : garis batas disebut garis mate.
- o : patok dari batu.
- : ruang untuk pihak luar.
- : ruang untuk pihak dalam.
- x : pemain.

sempit jumlah pemainnya akan terbatas. Pada arena tadi dibuat garis "mate", yaitu garis batas untuk tempat memukul bola. Di belakang garis mate dipasang patok berupa sebuah batu dengan garis mate tidak tertentu. Berdasarkan perkiraan



Gambar : 1. Posisi pemain Belompongan. Kiri pihak luar, kanan pihak dalam.

saja. Kemudian "penoag" (ketua) kedua regu melakukan undian dengan sut untuk menentukan siapa yang menjadi pihak pemukul dan pihak penjaga. Di sini dipergunakan istilah pihak "dalam" dan pihak "luar". Selain itu dibuat perjanjian tentang "bola tangkap" atau "bola tadah". Bola tadah bisa menyebabkan pergantian misalnya 3 atau 5 bola tadah bisa membawa pihak luar menjadi pihak dalam. Juga mengenai hukuman dibuat perjanjian, apakah "slect" ²⁾ atau dua "leot".

b. **Aturan permainannya :**

Inti permainan ini adalah bahwa pihak dalam memukul bola dengan berbagai cara. Bola dipukul hanya dengan tangan. Pihak luar harus berusaha menangkap dan kemudian melempar bola tersebut ke arah patok. Cara melemparkan dengan menggelindingkannya. Jika patok kena, berarti pemain yang memukul tersebut mati. Ia lalu digantikan oleh pemain berikutnya, yang akan melanjutkan permainan dari bagian/tahap di mana pemain yang terdahulu mati.

Aturan secara terperinci adalah sebagai berikut :

1) **Pemain "mate" apabila :**

- a. Pihak luar dapat menangkap bola secara langsung

(tidak menyentuh tanah terlebih dahulu).

- b. Bola yang digelindingkan oleh pihak luar dapat menyentuh patok.
- c. Pukulan yang dilakukan oleh pihak dalam tidak bisa melewati garis mati.

2) **Pertukaran pemain terjadi jika :**

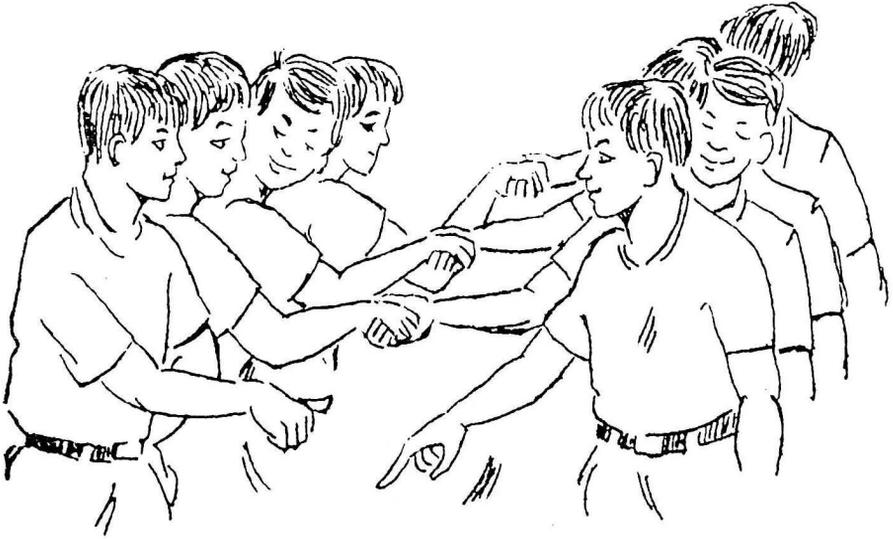
- a. Semua regu dalam telah mati sebelum dapat menyelesaikan semua tahap/jenis pukulan.
- b. Pihak luar dapat menangkap bola tiga atau lima kali (sesuai perjanjian), dalam satu tahap permainan.

Penentuan regu yang menang atau kalah didasarkan pada pukulan. Jika semua jenis pukulan dapat diselesaikan, baik oleh suatu orang atau beberapa orang, maka regu tersebut berarti menang. Regu yang kalah mendapat hukuman nyung-kriq. Jarak pelaksanaan hukuman ditentukan dengan jalan menendang bola sejauh-jauhnya oleh pihak yang menang. Di mana bola tersebut jatuh, dari situlah hukuman dilaksanakan. Bisa satu kali pulang pergi (seleot), bisa juga lebih, tergantung perjanjian.

c. **Tahap-tahap permainan :**

Mula-mula diadakan undian dengan sut. Sut dilakukan oleh penoaq. Ini dilakukan setelah masing-masing anak menemukan pasangannya, yang dilakukan dengan berpegangan tangan. Setelah semua pemain mempunyai pasangan, baru penoaq dari masing-masing regu melakukan sut. Yang menang jadi pihak dalam yaitu pihak yang memukul, dan yang kalah jadi pihak luar yaitu yang menjaga. Setelah diketahui mana pihak dalam dan mana pihak luar dan persiapan yang lain telah selesai, maka permainan bisa dimulai. Pihak dalam berada di belakang patok, sedang pihak luar berada di muka garis mati menyebar ke seluruh arena. (Lihat gambar).

2) "Seleot" berasal dari kata "leot" yang berarti putaran. Seleot berarti satu putaran atau satu kali pulang balik dari suatu tempat tertentu.



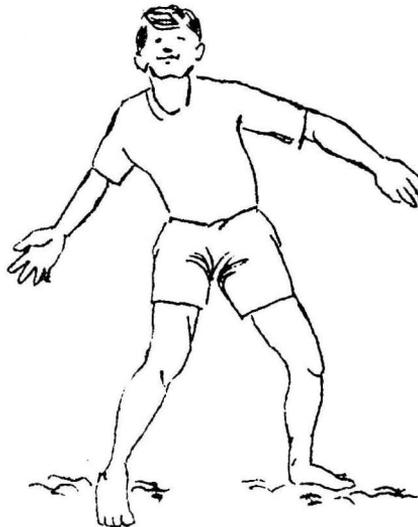
Pihak dalam mulai memukul bola. Ada 6 jenis pukulan yang harus dilakukan.

1. **Pukulan "andang mudi"**: Andang mudi berarti menghadap ke belakang. Pukulan ini dilakukan dengan berdiri membelakangi pihak penjaga.
Caranya: bola dipegang dengan dua atau satu tangan. Lalu dilempar ke atas kemudian dengan satu tangan dipukul ke belakang di atas kepala.
2. **Pukulan "andang julu"**: andang julu berarti menghadap ke muka. Pukulan dilakukan menghadap pihak luar. Pukulan kedua ini ada 2 macam yaitu dengan tangan kiri dan tangan kanan. Cara memukulnya dengan jalan melemparkan bola ke atas dulu, baru dipukul. Jika tangan kiri yang melempar, tangan kiri pula yang harus memukul. Demikian juga berlaku untuk tangan kanan.



Gambar : 3 Pemain melakukan pukulan "andang mudi." (ke belakang)

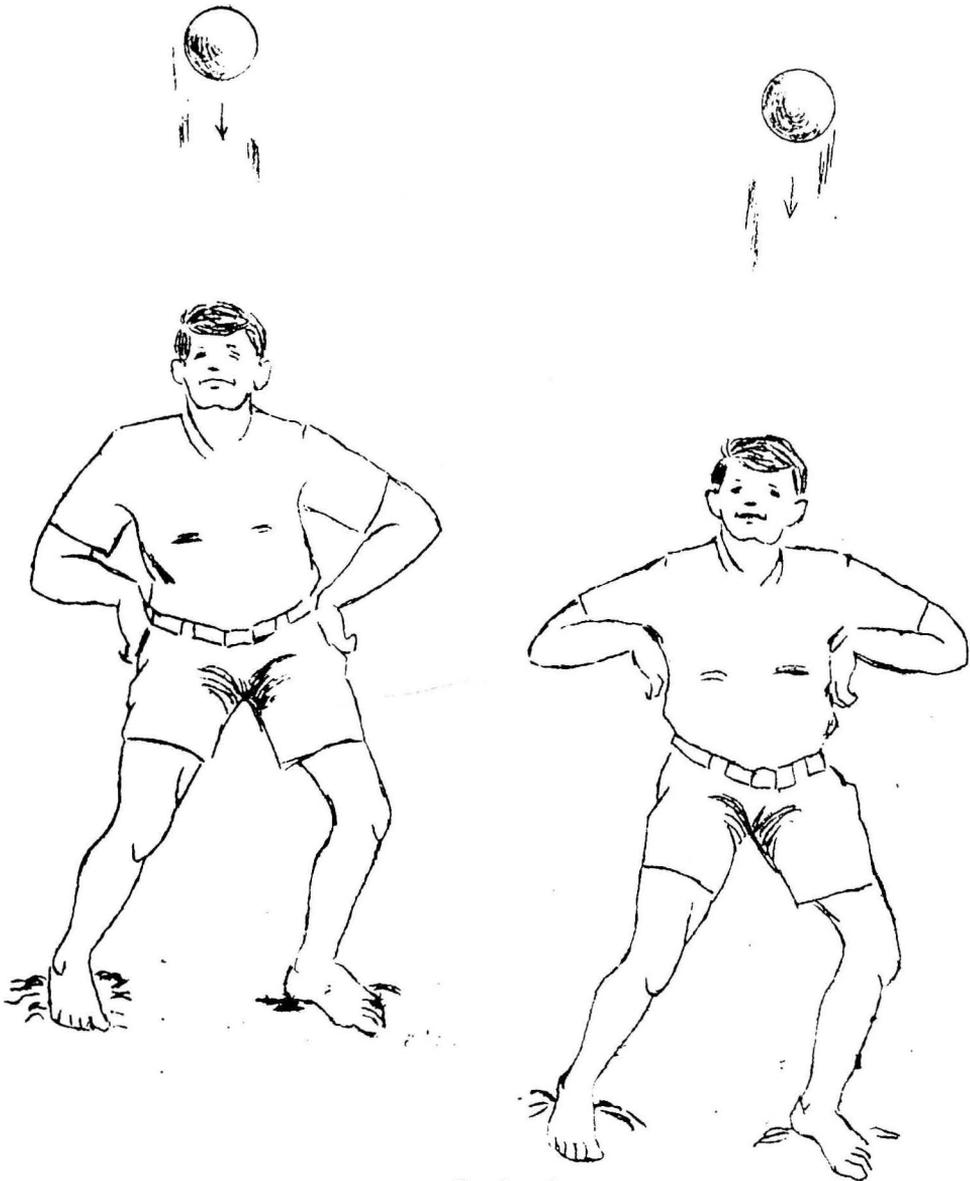
3. **Pukulan "nepak dada"**: Nepak dada berarti menepuk dada. Pukulan ini dilakukan menghadap ke pihak luar. Caranya bola dilemparkan ke atas, dan sementara bola masih melambung pemain harus dapat menepuk dada terlebih dulu, baru memukul bola. (Lihat Gambar 5).



Gambar : 4. Pemain melakukan pukulan "andang julu." (ke depan)



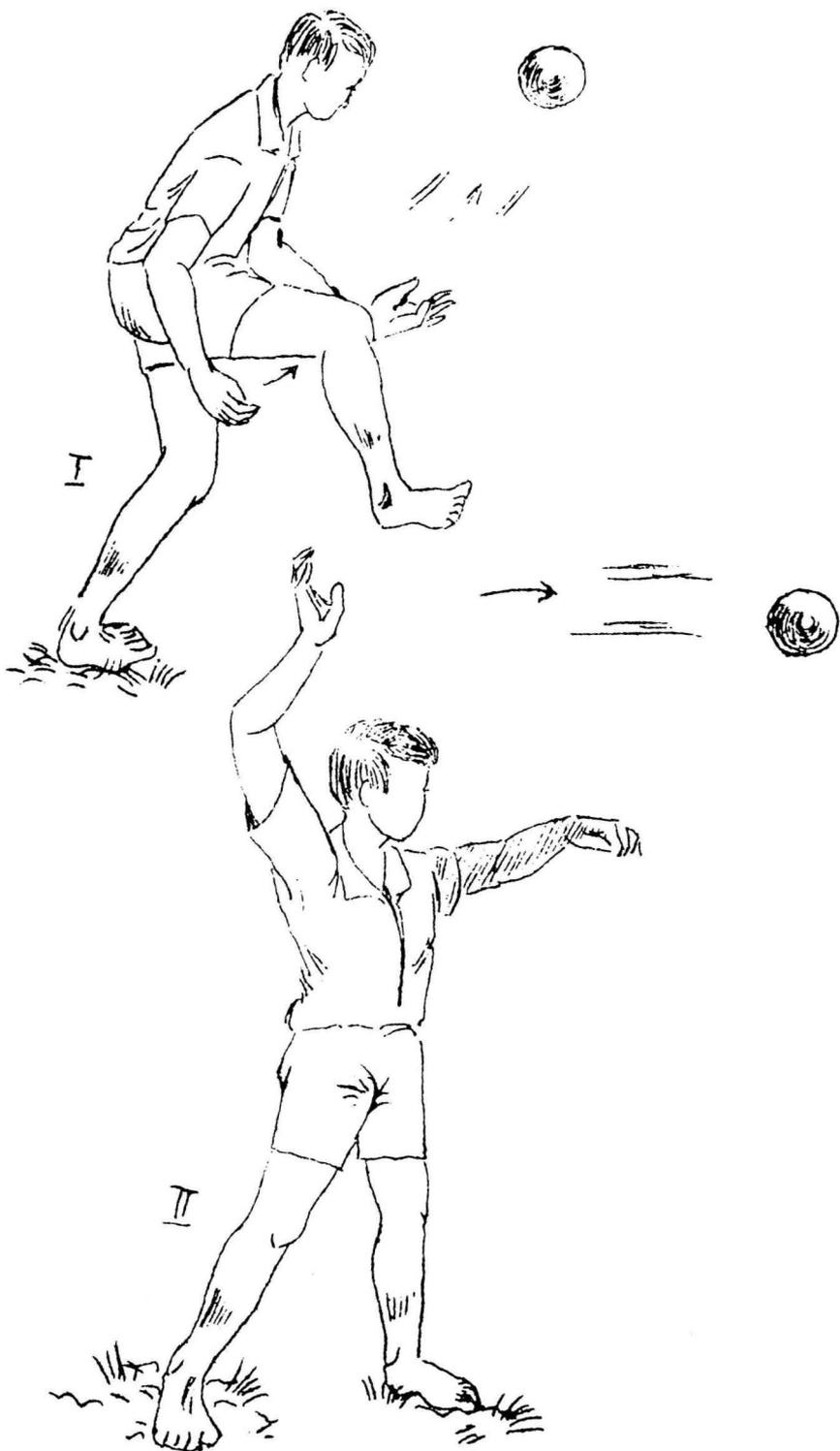
4. Pukulan "telenjek engkeng" (berkacak pinggang) atau "ngenti kelelek" (memegang ketiak). Caranya bola dilempar ke atas sementara melambung, pemin harus menggunakan kesempatan itu untuk berkacak pinggang atau memegang ketiak. (Lihat Gambar 6).



Gambar 6.

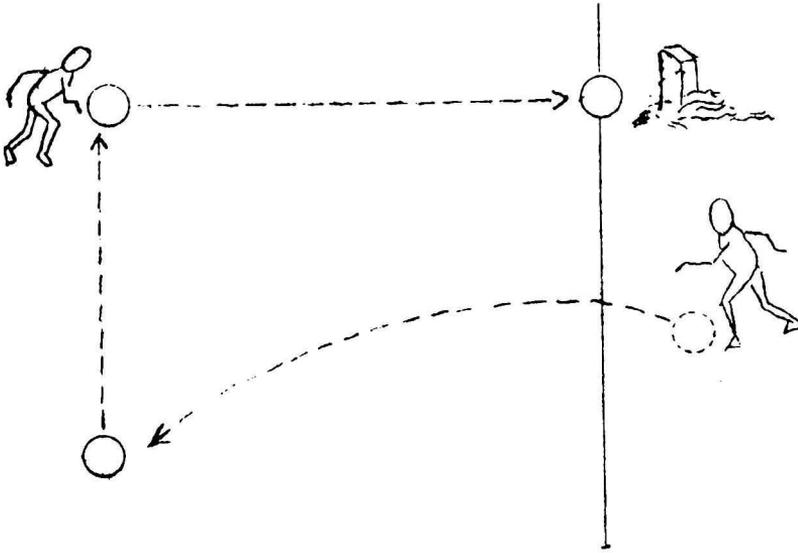
Pemain melakukan pukulan "telenjak engkeng." (tolak pinggang)

5. Pukulan "bawaq langkang," (bawah selengkang) caranya bola dilempar ke atas melalui selengkang, kemudian dipukul dengan tangan kanan. (Lihat Gambar 7).



Apabila hal-hal di atas tidak terjadi barulah pemain pertama ini bisa melanjutkan pukulan berikutnya.

Kalau terjadi pergantian pemain, maka pemain berikutnya melanjutkan pukulan dari mana pemain terhadulu mati. Misalnya seorang pemain mati pada pukulan ketiga, maka pemain berikutnya akan mulai dari pukulan ketiga.



Gambar 9.

Pihak jaga melempar sasaran dengan mengambil garis dari jatuhnya bola yang sesungguhnya.

Dengan uraian di atas maka jelas dalam permainan ini ada kemungkinan seorang pemain bisa menyelesaikan sendiri semua jenis pukulan sampai ketahap pelaksanaan hukuman. Ada juga kemungkinan satu tahap diselesaikan oleh beberapa orang. Bahkan kemungkinan terjadi satu regu telah mati semua sebelum menyelesaikan semua jenis pukulan.

Pemain-pemain yang mati tetap berfungsi menjaga kemungkinan pengambilan "bola gancang" oleh lawan. Hanya mereka kehilangan hak untuk memukul.

Pemain mana yang menjadi pemukul pertama tidak ditentukan terlebih dahulu. Biasanya berdasarkan persetujuan diantara mereka saja.

Jika semua pemain telah mati maka akan terjadi pertukaran pemain. Pihak dalam bertukar menjadi pihak luar, dan sebaliknya.

Aturan permainan yang telah diuraikan di atas tersebut, berlaku untuk semua pemain dan semua jenis pukulan.

Bahwa permainan ini disebut belompongan karena bola yang dipakai sebagai alat permainan pada salah satu alat permainan pada salah satu tahap permainan, harus digelindingkan, dan diusahakan agar bisa mengenai patok. Untuk membidik sasaran bola harus digelindingkan dari arah lurus dengan patok. Kalau bola jatuh tidak lurus dengan patok maka harus ditarik garis lurus sejajar dengan garis/patok.

9. Peranannya masa kini.

Pada saat sekarang, permainan ini sudah jarang sekali dimainkan. Diperkirakan pada tahun 1960 masih ada. Sesudah tahun itu mulai tidak tampak. Untuk keperluan inventarisasi dan dokumentasi ini terpaksa diadakan latihan khusus. Yang dilatih adalah anak-anak sekolah. Jadi dengan keterangan tersebut jelas bahwa maka peranannya pun dengan sendirinya hilang. Padahal kalau dilihat dari teknik-teknik pukulannya, tidak kalah bahkan jauh lebih bervariasi dibandingkan dengan permainan kasti yang kita kenal sekarang.

10. Tanggapan masyarakat

Kelihatannya masyarakat yang menyaksikan kebangkitan kembali permainan ini menyadari bahwa permainan miliknya sendiri sebenarnya mempunyai nilai yang tidak kalah dengan permainan modern seperti kasti. Oleh karena itu mereka mulai berniat untuk menggalakkan kembali permainan ini.

Permainan Belompongan terdapat juga di Solong dan Aikmel Kabupaten Lombok Timur. Tetapi di Aikmel namanya "Be-cacutan".

Permainan ini bisa dimainkan pada pagi, siang atau sore hari. Tetapi jika dilakukan pada sore hari, harus dihentikan bila hari sudah disebut Sandikala atau Samar mua yaitu sangat membahayakan. Karena pada saat tersebut "Papuq Baloq begeliwes".³⁾ Secara akal sehat tentu saja hal itu benar, karena bermain-main pada saat cuaca sudah remang-remang akan bisa membahayakan.

2. PANJI

1. Nama Permainan

"Panji" merupakan salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok, yang dipungut dari desa Barejulet, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah. Kata Panji mengandung pengertian tokoh. Dalam hal ini seorang tokoh yang dianggap kuat dan berani.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan Panji ini merupakan permainan untuk mengisi waktu senggang. Biasanya permainan ini dimainkan pada siang atau sore hari, atau sesudah selesai dari kegiatan sehari-hari. Permainan sebagai hiburan untuk mengisi waktu senggang.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini boleh dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan sosial masyarakat. Permainan ini melatih keberanian dan kejujuran anak-anak, di samping pembinaan dalam ketangkasan dan kecekatan. Permainan ini merupakan perwujudan dari pada kekaguman dan penghargaan kepada tokoh Panji yang dianggap serba perkasa.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Menurut ceritera, pada jaman dulu di desa Sukarara, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, hidup seorang tokoh, yang diberi nama "Raden Panji Sukarara".

Seperti halnya pada tokoh ceritera Panji umumnya, maka Raden Panji dari Sukarara inipun dikagumi dan ditokohkan, karena kejujuran dan keberaniannya. Dengan kata lain ia memiliki sifat-sifat kesatria.

Dari kekaguman terhadap tokoh Panji itu, lahir permainan Panji. Karena itu pada permulaan permainan selalu terdengar ungkapan "Sai jari Panji" yang artinya "Siapa yang menjadi Panji".

Sejalan dengan sifat kesatria dalam ceritera Panji ini, maka Panji dalam permainan ini juga dituntut memiliki kejujuran, keberanian, dan sifat-sifat terpuji lainnya. Sehingga setiap anak yang

ikut bermain, ingin menjadi Panji.

Walaupun Panji adalah tokoh yang dianggap sebagai golongan bangsawan namun dalam permainan ini tokoh Panji dapat dimainkan oleh siapa saja.

Permainan ini sudah jarang dimainkan. Bahkan untuk kepentingan inventarisasi dan dokumentasi ini terlebih dahulu diadakan latihan-latihan.

Permainan ini berfungsi sebagai hiburan, di samping juga melatih ketangkasan dan kecakatan. Fungsi itu tidak mengalami perubahan dari dulu sampai sekarang. Hanya terdapat sedikit perubahan pada tahap persiapannya. Kalau dulu setelah para pemain mengambil undian langsung terus main. Sekarang diberitahu dulu tentang apa-apa yang tidak boleh dilakukan misalnya tidak boleh menendang: "tian" (perut), telor (kemaluan), dada. Selain itu tidak boleh menendang terlalu keras, atau menendang "beteporan"¹⁾

5. Peserta/pelakunya

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki antara umur 7 – 12 tahun. Tetapi kadang-kadang juga dimainkan oleh para remaja. Mengapa permainan ini hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja, karena tokoh Panji adalah seorang laki-laki.

Jumlah pemainnya paling sedikit 6 orang. Sebab kalau kurang dari jumlah tersebut, akan kurang meriah. Lebih banyak jumlah pemainnya akan lebih meriah.

6. Peralatan permainan

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan apapun juga. Permainan dimainkan di lapangan yang cukup luas.

7. Iringan musik

Sebelum permainan dimulai dinyanyikan dulu sebuah "lelakaq"²⁾ (lihat rekaman) yang syairnya sebagai berikut'

1) beteporan = tendangan sapuan, atau menendang ke samping.

2) lelakaq = syair, pantun

O wiyowok bebek belang birlu pituq
Sampai gading³⁾ bertenggala
Beleq sengkang dara lengkuq⁴⁾
Maraq Panji Sukarara

Artinya:

O wiyowokitik belang berbulu tujuh
Sapi gading dipasang bajak
Besar giwang gadis anu
Seperti Raden Panji dari Sukarara⁵⁾

Kalau dalam permianan para pemain kurang bergairah,
maka para penonton akan "belekakaq" untuk memberi semangat.
Syairnya adalah sebagai berikut:

O wiyowok olang-olang leq tetaring⁶⁾
Bilang kebon taon kerowoq⁷⁾
Boyaq bendang dari kaing⁸⁾

Artinya:

O wiyoyok akar di atas terop
Di tiap kebon tempatnya loyo
Carikan kain untuk selimut

Syair tersebut di atas mengandung ejekan, yang ditujukan kepada semua pemain. Misalnya permainan tidak berjalan karena para pemain tidak ada yang berani melawan Panji. Syair terakhir: "Carikan kain untuk selimut", ejekan bagi mereka yang kurang berani, yang lebih baik diberi selimut "kain sarung perempuan" saja. Jadi pemain yang tidak berani berdiri sebenarnya dianggap sebagai perempuan.

-
- | | |
|-------------|--|
| 3) gading | = kuning |
| 4) dara | = gadis |
| 4) Sukarara | = nama desa di Kecamatan Jonggat, Lombok Tengah. |
| 6) tetaring | = terop yang atapnya dari daun kelapa, yang biasa dibuat pada waktu pesta kawin, sunatan dan lain-lain, pada masyarakat suku Sasak di Lom bok. |
| 7) kerowoq | = loyo seperti ayam yang sakit. |
| 8) kaing | = kain sarung perempuan. |

Dengan nyanyian tersebut para pemain akan lebih bersemangat, lebih berani, karena merasa malu dan tersentuh harga dirinya.

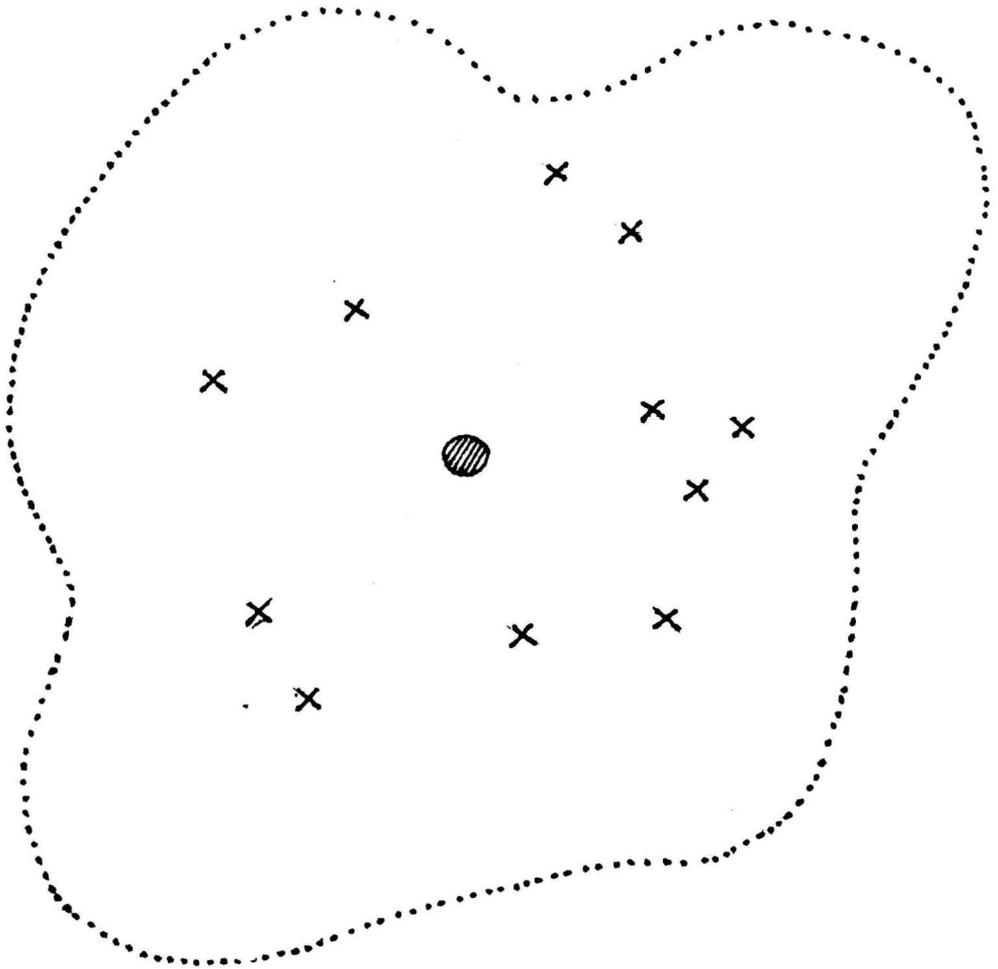
8. Jalannya permainan

a. *Persiapan:*

Sepanjang permainan dimulai diadakan undian, dengan jalan "wong ping pang"⁹⁾ dan "sut"¹⁰⁾ wong ping yang dilakukan tiga-tiga, siapa yang tapak tangannya menelungkup/menengadah sendiri, berarti menang. Ia mundur, diganti oleh yang lain. Demikian seterusnya, sampai tinggal dua orang. Jika tinggal dua orang lalu diadakan "sut". Siapa yang kalah dalam sut dialah yang menjadi "Panji".

Sebelum mengambil undian, para pemain diseimbangkan dulu, terutama dari segi besar badan dan tinggi badan. Sebab ini akan mempengaruhi keseimbangan permainan. Yang bertindak sebagai pengatur perimbangan pemain adalah salah satu diantara mereka yang berpengaruh dan secara diam-diam diakui sebagai pemimpin.

DENAH LAPANGAN PANJI



Keterangan :

- : garis batas alam.
● : Panji.
X : Peserta lainnya.

-
- 9) wong ping pang = salah satu jaenis undian dengan mengadu tapak tangan.
10) sut = sda dengan mengadu jari-jari.

b. Aturan permainan:

Unsur utama permainan ini adalah tendangan. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tendangan itu, yang berlaku sebagai aturannya. Adapun aturannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian badan yang boleh ditendang adalah "tongkel" (pantat).
2. Pemain boleh ditendang hanya pada waktu sedang berdiri, atau sedang duduk tetapi tidak bersila.
3. Tendangan boleh/dapat dilakukan antara Panji dengan pemain, antara pemain dengan pemain.
4. Kecuali pada waktu menendang, para pemain duduk bersila, sedang Panji selalu berdiri.
5. Jika jarak antara pemain yang duduk kurang dari satu depa, maka kedua pemain tersebut boleh ditendang.
6. Panji boleh ditendang beramai-ramai.
7. Tendangan tidak boleh bersifat tendangan sapuan, tetapi harus lurus dari belakang ke muka.
8. Tendangan bisa dilakukan dengan kaki kiri maupun kaki kanan.

c. Tahap-tahap permainan:

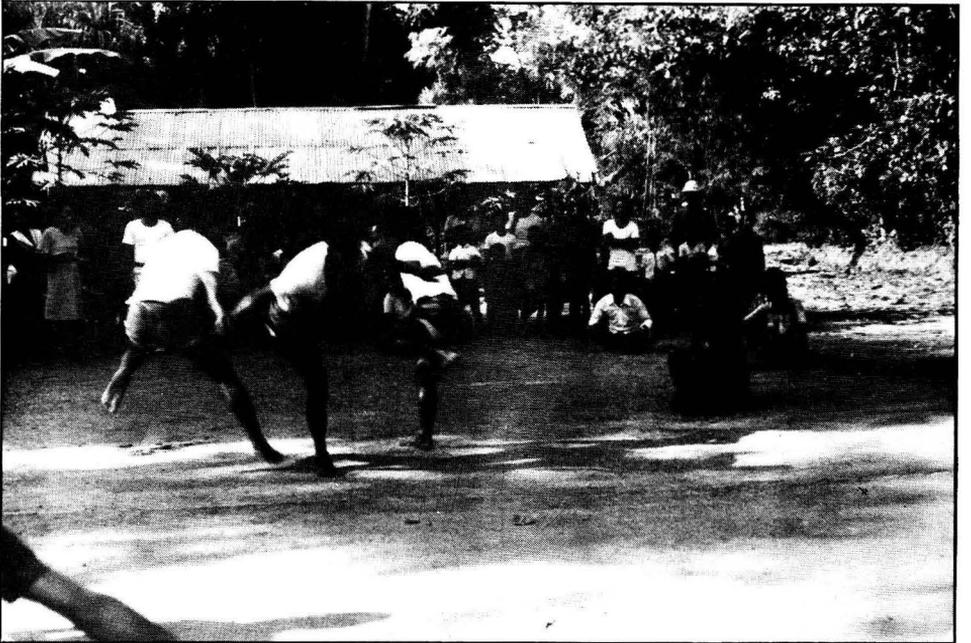
Setelah para pemain diseimbangkan, dan telah diketahui siapa siapa yang jadi Panji, lalu serentak mereka berteriak menyebutkan nama si Panji. Misalnya, si Amat yang jadi Panji, maka mereka akan berteriak "Amat Jari!" yang artinya Amat jadi (Panji). Bersamaan dengan itu para pemain kemudian segera mencari tempat, berpencar dan duduk bersila. Sedang Panji Berdiri di tengah-tengah mereka. Dalam mencari tempat ini para pemain selalu waspada menjaga jarak. Karena jika kurang dari satu depa akan kena tendang. Setiap pemain yang melihat bahwa jarak diantara dua pemain kurang dari satu depa, akan segera berdiri, mendepa, lalu menendang. Jadi hak mendepa ini tidak hanya ada pada Panji saja. Setelah semua pemain duduk bersila, Panji berdiri di tengah dengan sikap waspada.

Kemudian mereka belalacaq dengan "lelacaq" yang telah diuraikan di muka. Setelah lelacaq berhenti, segera mereka mulai menendang. Biasanya dimulai dari pemain yang berada di belakang. Panji, karena mereka lepas dari pengamatan Panji. Mereka dengan waspada dan cepat bergerak untuk menendang Panji. Tetapi Panji juga selalu waspada terhadap segala gerak yang mencurigakan dari semua pemain, pemain lain boleh maju, dan boleh menendang pemain atau Panji. Pokoknya setiap pemain yang berdiri boleh ditendang oleh siapa saja. Setiap pemain yang telah melakukan tendangan biasanya cepat-cepat duduk bersila. Sebab kalau tidak, dia akan ditendang oleh Panji atau oleh pemain lain, dengan selalu harus waspada terhadap jarak duduknya.

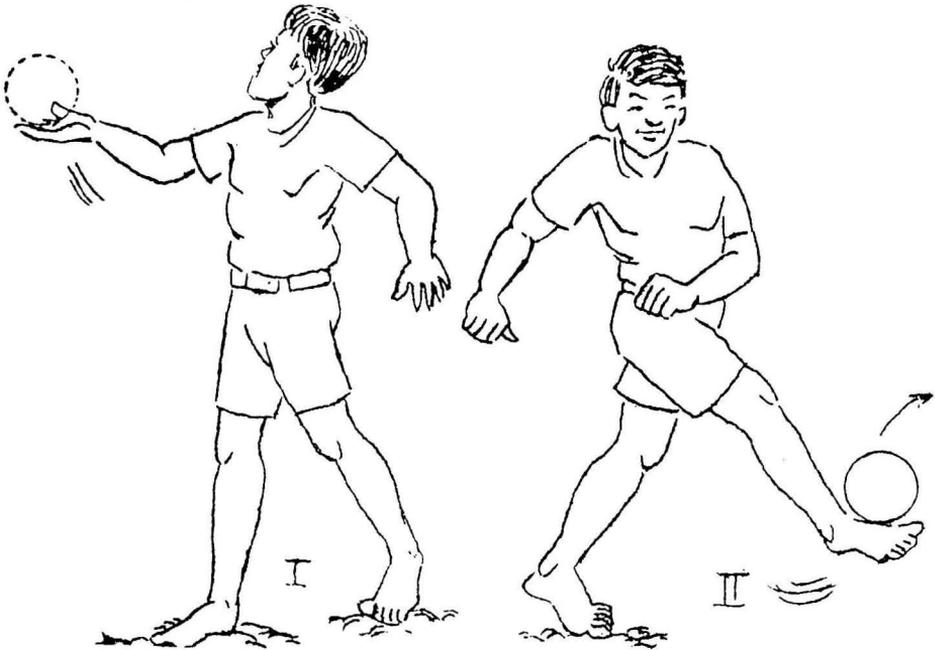
Jika seorang pemain berani berdiri terang-terangan menantang Panji maka seluruh bagian badannya boleh ditendang asal di bawah pinggul. Dan jika terjadi hal yang demikian biasanya permainan akan menjadi meriah dan seru karena semua pemain akan berdiri dan saling menendang.

Permainan yang sudah bakat boleh ikut bermain terus, asal masih berani. Jadi yang dipentingkan adalah unsur keberanian dan ketabahan menerima tendangan. Walaupun sering kena tendang kalau masih berani, boleh terus bermain. Panji akan diganti jika dia sudah merasa kalah dan tidak mampu lagi menerima tendangan. Siapa yang menjadi Panji berikutnya ditentukan berdasarkan persetujuan mereka bersama. Tetapi biasanya cukup lama baru terjadi pergantian Panji, karena adanya rasa harga diri. Panji yang cepat-cepat mengundurkan diri akan kehilangan harga diri. Oleh karena itu biasanya ia bertahan, walaupun sudah tidak mampu lagi.

Panji



6. Pukulan "ngengacut" atau menendang. Caranya bola di lemparkan ke atas, lalu ditendang dengan kaki.

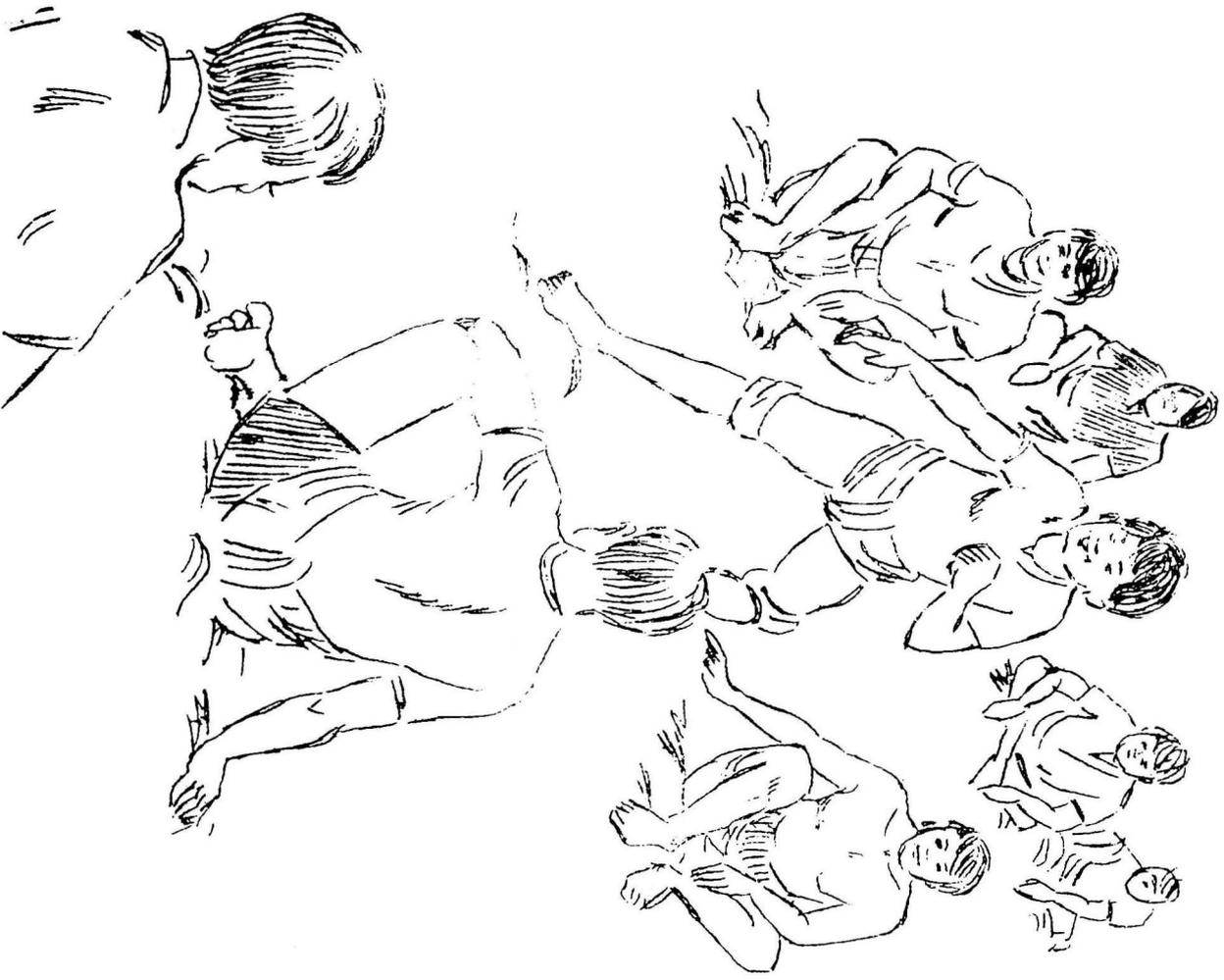


Gambar : 8. Pemain melakukan pukulan "ngengacut." (menendang)

Untuk semua jenis pukulan tersebut, berlaku peraturan sebagai berikut:

Jika pada setiap jenis pukulan, tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan mati, maka pukulan dapat dilanjutkan dengan pukulan berikutnya.

Jika pemain pertama ini mati, diganti oleh pemain berikutnya. Seorang pemain mati mungkin karena pukulan bolanya tidak bisa melewati garis mati, atau pengembalian bola oleh pihak luar dapat menyentuh patok. Bisa juga pemain mati karena pada waktu terjadi "bola goncang," pihak dalam tidak bisa menerima. Yang dimaksud dengan bola goncang adalah, bola yang dapat ditangkap oleh pihak luar setelah melenting sekali saja. Jika terjadi demikian bola ini harus dikembalikan oleh pihak luar ke arah dalam dengan jalan menggoncang-goncang terlebih dahulu, baru dipukul dengan salah satu tangan. Pihak dalam harus berusaha bisa menangkapnya kembali. Jika tidak tertangkap pemain tadi mati.



Suasana permainan Panii.



Panji sedang menendang salah seorang pemain yang berdiri

Jika permainan berjalan lamban, atau kurang semangat maka para penonton akan mengejek dengan belelakaq menggunakan syair yang kedua, untuk menggugah semangat.

Demikian permainan ini berjalan terus sampai mereka merasa bosan dan lelah. Batasan yang jelas selesainya satu permainan tidak ada, karena dalam permainan ini tidak ada kalah atau menang.

9. Peranannya masa kini

Seperti telah dikatakan di muka bahwa permainan ini sudah jarang sekali dimainkan. Bahkan untuk inventarisasi dan dokumentasi ini, diadakan latihan terlebih dulu.

Kelihatannya peranan dari pada permainan ini hanya sebagai pengisi waktu luang saja. Namun jika dilihat dari segi aturan dan tehnik permainannya, jelas permainan ini mempunyai peranan yang penting bagi pembinaan mental (keberanian, kejujuran) dan pembinaan fisik (ketangkasan) bagi para pelakunya.

Pada masa yang lalu permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak penggembala. Sementara ternaknya makan rumput, mereka melakukan permainan ini. Atau biasa juga dilakukan pada waktu terang bulan, lebih-lebih pada musim "mastaq". (panen).

10. Tanggapan masyarakat

Pada waktu peragaan permainan ini diselenggarakan untuk investarisasi & dokumentasi, ternyata masyarakat, baik tua maupun muda beramai-ramai datang menonton. Mereka semua kelihatan sangat antusias dan bersemangat.

Setelah kegiatan ini ada keinginan masyarakat setempat, terutama para pembinanya, untuk mencoba menghidupkan kembali permainan ini. Karena mereka menyadari kembali bahwa permainan ini cukup menarik. Selama ini keadaannya hampir musnah, karena terdesak oleh permainan modern seperti kasti, bulu tangkis, sepak bola dan sebagainya. Lebih-lebih permainan modern tersebut secara resmi diajarkan di sekolah, sehingga permainan rakyat tradisional ini menjadi tersisihkan.

Permainan ini hanya terdapat di desa Barejulat dan sekitarnya saja. Sedang di desa-desa lain di Lombok, tidak ada yang menegenal permainan ini.

3. BAWI KETIK

1. Nama permainan

”Bawi Ketik” merupakan salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok yang dipungut dari desa Pejanggih, kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah.

”Bawi” berarti babi, dan ”ketik” berarti menendang ke belakang dan ke samping. Inti permainan ini menggambarkan seekor babi yang melindungi anaknya dari serangan para pemburu, dengan cara menendang (ketik) lawannya.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain;

Permainan ini merupakan permainan yang mengisi waktu senggang. Biasanya permainan ini dimainkan pada siang hari atau sore hari, sesudah selesai dari kegiatan sehari-hari. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara keagamaan atau upacara lainnya.

3. Latar belakang sosial budaya

Permainan Bawi Ketik biasanya dimainkan oleh anak-anak di pedesaan. Seperti juga beberapa jenis permainan rakyat lainnya, permainan ini merupakan peniruan. Dalam hal ini peniruan terhadap perburuan babi hutan. Perburuan yang digambarkan di sini adalah penyerangan terhadap seekor babi betina yang melindungi anaknya. Sedikit aneh, bahwa dalam permainan ini anak-anak mereka istilahkan sebagai ”telur babi”.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Mengenai latar belakang permainan ini di desa Pejanggih ada semacam legenda. Diceriterakan bahwa Datu Pejanggih mempunyai seorang putra yang dijuluki ”Datu Bajang” (Raja Muda atau Putra Mahkota). Pada suatu hari Datu Bajang ingin pergi ”nyerang” (berburu). Ayahnya tidak mengizinkan, karena khawatir putera satu-satunya mendapat kecelakaan.

Namun karena Datu Bajang terus, maka atas persetujuan para Menteri, ia diijinkan berburu dengan dikawal oleh beberapa punggawa kerajaan. Rombongan berangkat ke hutan dengan



membawa alat perburuan dan bekal secukupnya. Rupanya rombongan sangat sial. Sebab selama beberapa hari berada dalam hutan, tak seekor binatang buruan dapat dijumpai.

Akhirnya setelah beberapa hari berada dalam hutan dan tidak memperoleh sesuatu apapun, maka rombongan pulang. Tetapi di tengah perjalanan pulang, dijumpailah seekor babi yang sedang menunggui anaknya yang masih kecil. Dari pada pulang tidak membawa apa-apa, lebih baik anak babi itu dibawa pulang, sebagai bukti kepada ayahnya bahwa mereka betul-betul telah pergi berburu. Maka segera rombongan dibagi dua. Sebagian mengelilingi babi tersebut, dan sebagian lagi menunggu perbekalan dan peralatan yang dibawa. Ternyata babi itu sangat galak. Berbagai akal dan cara dilakukan mereka agar anak babi itu dapat direbut. Tetapi sebaliknya babi itupun dengan segala cara mempertahankan anaknya. Kadang-kadang dengan menendangkan kakinya ke belakang, yang disebut ketik. Karena para punggawa menyerang dari segala penjuru, akhirnya anak babi itu dapat diambil, lalu dibawa pulang. Induk babi itu sangat bersedih, namun tidak berdaya menghadapi lawan yang begitu banyak.

Setelah memperoleh anak babi, rombongan pulang ke Istana, melapor kepada Datu **Pejanggeq**. Mereka menceritakan semua pengalaman perjalanannya sampai memperoleh anak-anak babi tersebut.

bagian besar badan diperhitungkan dalam hubungannya dengan kekuatan tendangan. Yang bertindak memimpin pemilihan pemain ini adalah salah seorang anak diantara mereka yang dianggap sebagai "pencaq."

Dari dahulu sampai sekarang permainan ini sangat digemari anak-anak gembala di pedesaan. Fungsinya adalah sebagai hiburan. Ada sedikit perubahan dalam permainan ini. Dahulu yang dipakai sebagai "teloq" (telor) bukan batu kecil seperti sekarang, tetapi dari "kompel kereng" yaitu kain yang digulung-gulung menjadi bulat seperti bola. Dahulu semua anak memakai sarung. Kalau hendak bermain Bawi Ketik, sarung dibuka, lalu digulung sebagai alat permainan. Perubahan lainnya adalah sasaran yang ditendang. Kalau dulu harus "bakat impung" (Kena paha), sekarang cukup "bakat betis" (kena betis). Ini disebabkan karena untuk kena paha lebih sulit dari pada kena betis, sehingga si babi jarang sekali bisa mengenai paha lawan. Hal ini menyebabkan permainan kurang seru, karena babi selalu kalah.

5. Peserta/pelakunya

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki yang berumur antara 6 – 14 tahun. Permainannya anak laki-laki saja, karena berburu adalah pekerjaan laki-laki. Kalau dilihat dari tehnik permainan, memang hanya cocok untuk anak laki-laki. Jumlah pemainnya 6 – 12 orang.

6. Peralatannya

Permainan ini memakai "pupaq" (rumput) sebagai alat mengambil undian, dan batu kecil, masing-masing sebuah untuk tiap pemain, sebagai telur.

7. Iringan permainan

Permainan ini tidak memerlukan iringan, baik iringan lagu maupun musik.

8. Jalannya permainan

a. *Persiapan:*

Sebelum permainan dimulai, ditentukan dulu siapa yang boleh bermain. Yang dilihat adalah besarnya badan. Keseim-

Pengalaman para pengawal merebut anak babi dari induknya itu rupanya sangat berkesan. Maka beberapa hari kemudian mereka mengumpulkan anak-anak untuk diajak bermain seperti apa yang pernah disaksikan di hutan. Sejak itu lahirlah permainan

Kegiatan berikutnya adalah mengambil undian. Caranya, pencaq mengambil pupaq (rumpuk) sesuai dengan jumlah pemain. Panjang pupaq $\pm 5 - 7$ cm. Salah satu pupaq dipilih yang "jabut".²⁾ Sehingga yang kelihatan pangkalnya saja. Sedang bagian jabut akan tersembunyi dalam genggam kemudian masing-masing pemain mencabut batu-batu. Siapa yang mēndapat pupaq jabut dia yang menjadi babi. Lainnya menjadi pemburu.

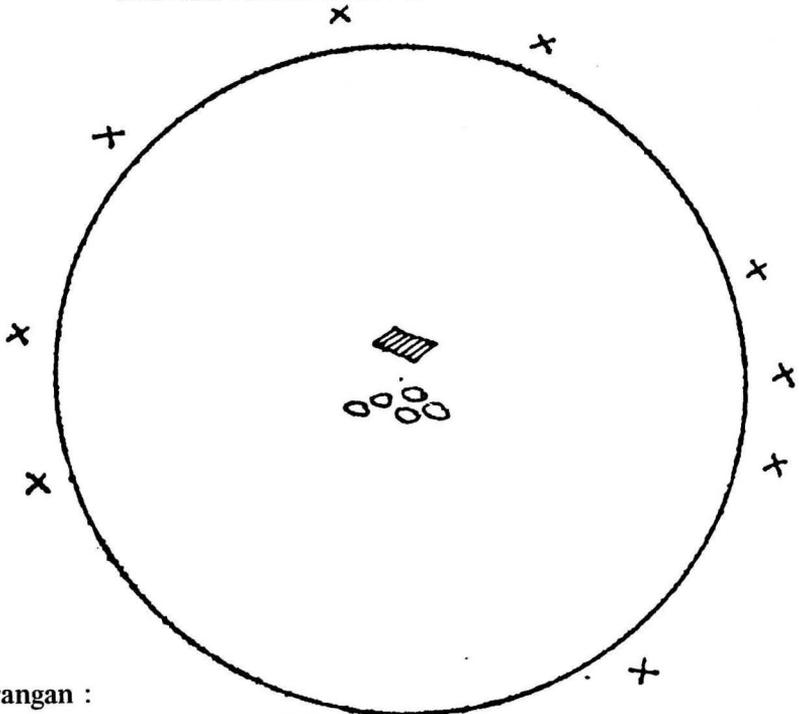
Pada waktu pencabutan undi pupaq-pupaq tadi digenggam oleh pencaq dengan cara terbalik.



Gambar : 1. Pemain melakukan undian dengan bunga rumput

- 1) pencaq dari kata "toaq" = tua, pencaq = ketua.
- 2) jabut artinya berbulu, yang dimaksud di sini adalah rumput yang ada bulunya.

DENAH LAPANGAN BAWI KETIK



Keterangan :

- : garis batas berbentuk lingkaran.
- : batu kecil (telur babi).
- : babi.
- x : peserta lain.

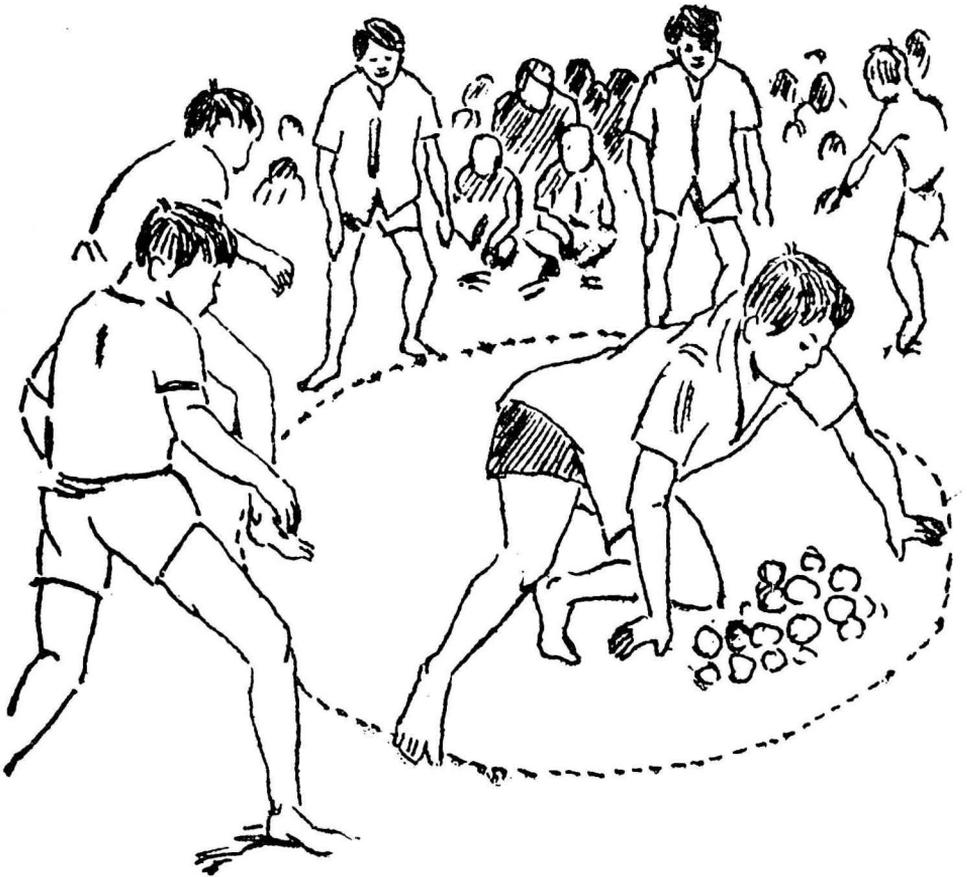
3) "teloq" be

b. Aturan permainannya:

Seorang anak yang berperan sebagai babi berada di tengah arena dalam posisi merangkak. Sedang pemain lainnya berdiri. Aturan permainannya secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Setiap pemain harus memiliki sebuah batu kecil. Kecuali yang sedang menjadi babi. Batu kecil ini dinamakan "teloq".³⁾
2. Yang menjadi babi harus dalam posisi merangkak, melindungi batu-batu kecil yang diletakkan di tanah di bawah perut babi.

3) "teloq" berarti telur, yang dalam hal ini dianggap sebagai anak babi.



Gambar : 2 Pemain sedang menggoda babi yang sedang menjaga telurnya.

3. Para pemain harus berusaha mengambil batu-batu tersebut. Dalam mengambil batu ini tidak harus mengambil batunya, ia dapat memberikan kepada pemiliknya.
4. Babi dalam usaha melindungi telurnya hanya boleh menendang ke belakang atau ke samping, tidak boleh menendang ke muka.
5. Tendangan harus bakat betis artinya mengenai betis.
6. Pemain yang bakat betis, ganti menjadi babi.
7. Jika pemain berhasil merebut semua batu-batu kecil atau telok babi, maka para pemain menyembunyikan batu-batu tersebut.
8. Yang menjadi babi harus mencari batu-batu yang disembunyikan. Jika salah satu batu dapat ditemukan maka pemilik batu tersebut ganti menjadi babi.

c. *Tahap-tahap permainan :*

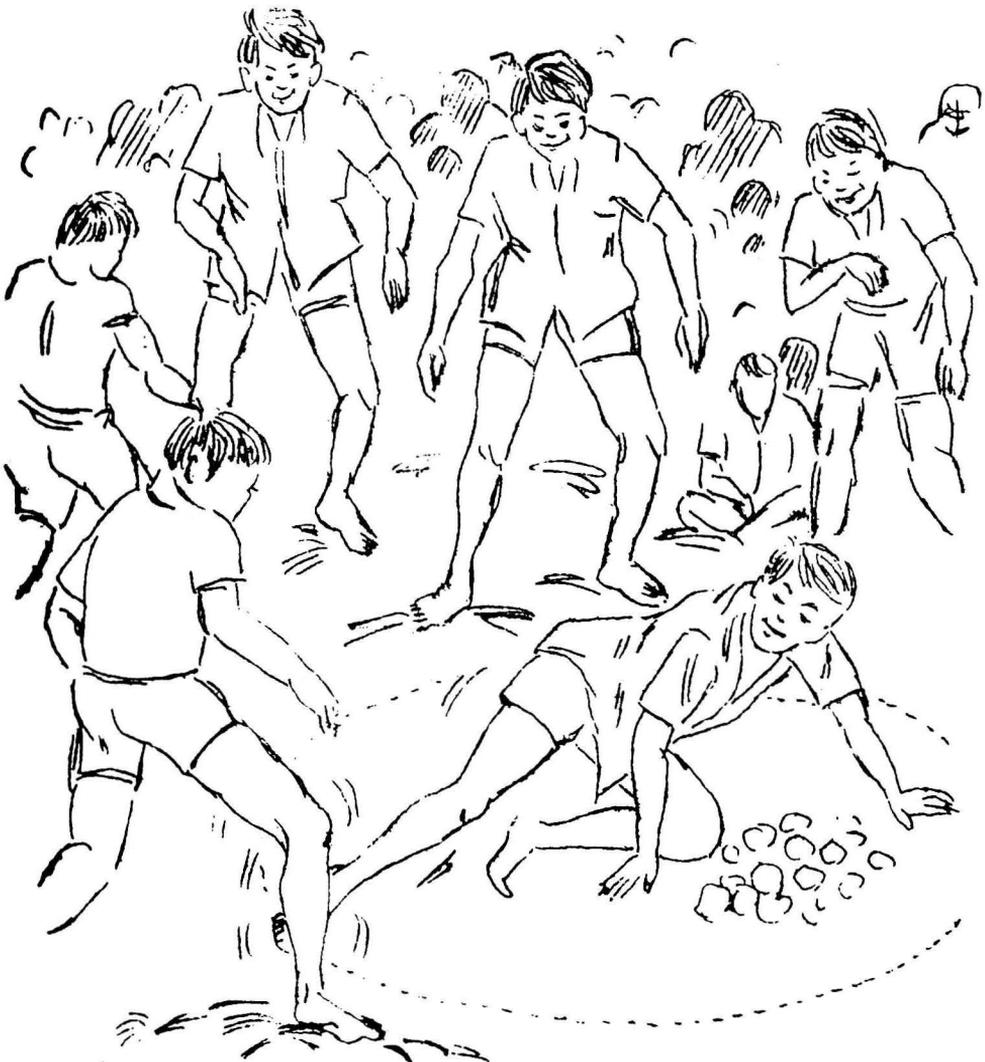
Setelah diambil nomor undian dan diketahui siapa yang menjadi babi, serentak mereka berteriak "Bawi ketiik!," sambil menuju ke arena permainan. Yang menjadi babi segera membuat lingkaran, dengan ujung jari kakinya. Ukurannya adalah selebar jangkauan tendangannya. Kemudian masing-masing pemain meletakkan batu-batu kecil di tengah lingkaran. Yang menjadi babi merangkak melindungi batu-batu kecil tadi. Sementara itu pemain yang lain berdiri melingkari mengelilingi babi. Mereka berusaha mengambil batunya masing-masing. Kalau tidak bisa, boleh mengambil batu sekenanya. Pemain yang telah berhasil mengambil batu boleh terus membantu kawannya.

Sementara itu yang menjadi babi selalu berusaha melindungi batu-batu kecil tadi sambil menendang ke belakang atau ke samping.

Jika tendangan mengenai betis maka yang kena tendangan langsung menggantikan menjadi babi. Permainan diulang lagi dari mulai mereka merebut batu. Jika semua batu bisa direbut, maka permainan dilanjutkan ke tingkat selanjutnya yaitu menyembunyikan batu oleh masing-masing pemain, dengan jalan menanamnya. Sementara para pemain-pemain menyembunyikan batu, yang menjadi babi "bertungkem" yaitu memejamkan dan menu-

tup matanya dengan tangan, sambil menundukkan kepala.

Setelah semua batu tertanam, dengan mengatakan "wah" (sudah), maka yang menjadi babi boleh membuka matanya, dan kemudian mencari batu-batu yang disembunyikan tadi. Jika dapat menemukan salah satu batu, maka pemilih batu tadi menggantikan menjadi babi. Pemain yang lain mengeluarkan batu dari tempatnya disembunyikan dan kemudian meletakkan lagi di tengah-tengah lingkaran. Permainan lalu diulangi lagi. Jika batu-batu



Gambar 3 babi bakat betis.

Babi menyepak betis pemain yang sedang berusaha mengambil telurnya.

tersebut tidak berhasil ditemukan maka si babi harus menjadi babi lagi dalam permainan berikutnya. Demikian permainan ini diulang terus menerus sampai mereka bosan dan lelah.

9. Peranannya masa kini

Permainan ini sampai sekarang masih sering dimainkan. Biasanya dimainkan untuk mengisi waktu senggang oleh penggembala sambil menunggu ternaknya. Pada waktu orang "begawe", (pesta) apakah ternaknya atau khitanan biasa juga anak-anak bermain Bawi Ketik ini sambil menunggu saat "begibung". (Makan bersama dalam satu tempat).

10. Tanggapan masyarakat

Masyarakat masih menerima permainan ini sebagai hiburan atau pengisi waktu senggang anak-anak, sebab permainan ini tidak mengandung hal-hal yang negatif. Bahkan mereka menganggap biasa meningkatkan kesehatan dan ketangkasan anak-anak.

Sebagai catatan, dari legende asal-usul permainan yang telah diuraikan di muka ada semacam kepercayaan di mana sampai sekarang babi itu matanya selalu berair seperti orang menangis, kera menangisi anaknya yang diambil oleh para pengawal istana tersebut. Demikian juga anjing, kelihatan matanya berair, karena si anjing merasa kasihan kepada induk babi yang kehilangan anaknya, karena anjing ikut menyaksikan peristiwa memperebutkan anak babi tersebut.

Permainan ini sampai sekarang masih terdapat di desa Langko, Mujur, Marong, Jeruju, Lajut, dan Selong. Semuanya di Kabupaten Lombok Tengah. Terdapat juga di beberapa tempat lainnya di Lombok.

4. BERAU

1. Nama Permainan.

"Berau" adalah salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok. Dipungut dari kampung Dayan Mesjid, desa Pancor, kecamatan Selong, kabupaten Lombok timur.

Berau berasal dari kata "au" yang mendapat awalan "ber"¹⁾. Berau berarti melakukan/menirukan bunyi "au u u u u" Bunyi itu adalah tiruan bunyi "Sendero".²⁾

Ada dua jenis Berau, diam). Di sini terjadi salah penggunaan istilah (salah kaprah). Menurut pengertian yang sebenarnya Berau harus bersuara. Dalam hal ini suara "au u u u" Namun untuk permainan yang sama, tetapi tanpa suara, masih tetap disebut Berau Tedoq.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dimainkan pada malam hari di waktu terang bulan. Biasanya permainan ini dimainkan sebagai hiburan atau menambah kegembiraan saja. Permainan ini tidak mempunyai hubungan suatu peristiwa lain seperti upacara adat atau upacara agama/kepercayaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini merupakan suatu permainan rakyat boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini menambah ketangkasan anak-anak.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini lahir dan hadir dalam masyarakat suku Sasak yang agraris. Salah satu kegemaran mereka disamping tugasnya sehari-hari mengerjakan sawahnya adalah memelihara dan menerbangkan burung dara.

Dalam dunia anak-anak sering terjadi peniruan terhadap perilaku dan kebiasaan orang dewasa atau peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Demikian pula yang terjadi pada permainan ini, adalah peniruan burung dara yang dikejar oleh musuhnya, yaitu burung "kondongan".³⁾ Permainan ini disebut "Bedaraan". Yang

B E R A U



berperan sebagai burung dara berkumpul dalam satu lingkaran. Ketika mereka ke luar, serentak bersuara "au u u u" Yang berperan sebagai kondongan berusaha mengejar burung dara yang sudah kehabisan napas dan tidak bisa menyuarakan "au u u u" lagi. Apabila dapat terpegang, maka dia yang menggantikan jadi kondongan.

Tampaknya permainan "Bendaraan" inilah yang berkembang menjadi permainan "Berau" ini.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh kalangan remaja, dari seluruh lapisan masyarakat. Cara mempelajarinya adalah melalui peniruan, dan diwarisi secara turun-temurun. Waktu memainkannya adalah pada malam hari diwaktu terang bulan.

Perkembangannya sekarang mengalami kesuraman, karena kalah bersaing dengan permainan modern.

5. Peserta/pelakunya.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak para remaja, dan yang lebih dewasa. Jika dimainkan oleh anak-anak, sekurang-kurangnya sudah berumur 10 tahun. Karena permainan Berau ini memerlukan ketangkasan dan tenaga yang cukup besar.

Permainan ini dimainkan secara beregu. Jumlah pemain dalam satu regu tidak tertentu, yang penting harus sama. Dan permainan ini khusus untuk laki-laki.

6. Peralatan permainan.

Permainan ini tidak menggunakan peralatan permainan.

7. Iringan permainan.

Permainan Berau tidak memakai iringan musik maupun lagu selain suara "Au u u u" yang mereka suarakan pada waktu berlari.

8. Jalannya permainan.

a. Tahap persiapan :

Sebelum permainan dimulai dilakukan undian, untuk menentukan pihak "luar" dan pihak "dalam." Biasanya dilakukan dengan sut.



Gambar : 1. Kedua kelompok pemain melakukan undian dengan sut.

-
- 1) Sebenarnya menurut bahasa Sasak bukan awalan "ber" tetapi awalan "be". Tetapi dalam pengucapannya barulah menjadi "ber". Penggunaan serta artinya sama dengan awalan "ber" dalam tata bahasa Indonesia.
 - 2) "Sendero" atau "Sendari" adalah sebuah alat sebesar ibu jari, terbuat dari seng atau buluh. Dipasang pada leher burung merpati. Jika burung merpati mengangkasa, akan mengeluarkan suara nyaring yang terdengar berbunyi "au u u u u"
 - 3) Kondongan = nama jenis burung pemakan burung-burung kecil, terutama merpati

Dalam sut ini para pemain berderet menjadi dua baris, masing-masing berhadapan dengan lawan sutnya, yang sudah seimbang besar badannya. Yang melakukan sut cukup satu orang yaitu paling ujung. Deretan yang menang menjadi pihak dalam, yang kalah menjadi pihak luar. Kemudian dilakukan "besobe."⁴⁾

b. Aturan permainan :

Di muka sudah diterangkan bahwa ada dua jenis be'au, yaitu be'au muni dan be'au tedoq. Perbedaan pokok antara kedua jenis be'au ini sebagai berikut :

Untuk be'au tedoq, pihak dalam mengejar pihak luar dan tidak boleh bersuara. Jika seorang dari pihak luar dapat menangkap pihak dalam, maka ia boleh berbuat suara. Misalnya dengan "ngegek" (menggelitik).

Pada be'au muni pihak dalam mengejar pihak luar, sambil berbunyi "auuuuuuuu," atau "oooooooo"

Adapun aturan permainan secara terperinci adalah sebagai berikut :

1. Sambil bersuara "au u u u u" pihak dalam mengejar pihak luar. Jika telah kehabisan napas sehingga tidak bersuara (dalam be'au muni) maka pihak luar ganti mengejar. Apabila terjadi demikian, maka yang dikejar harus berusaha masuk ke wilayah bebas yang telah ditentukan sebelum permainan.
2. Jika salah seorang anggota pihak dalam tersentuh oleh pihak luar, maka diadakan pertukaran. Pihak luar akan menjadi pihak dalam, dan sebaliknya.
3. Sentuhan dapat dilakukan terhadap semua bagian badan.
4. Apabila salah seorang anggota pihak luar yang tersentuh oleh pihak dalam, maka ia menjadi anggota pihak dalam. Jika jumlah yang tersentuh sudah memenuhi perjanjian maka pihak luar kena hukuman. Jadi yang bisa kena hukuman hanya pihak luar saja.
5. Pihak luar boleh bersembunyi, dalam usaha menyentuh pihak dalam.
6. Dalam usaha mengejar pihak luar, dapat dilakukan oleh



Gambar : 2. Suasana ketika permainan "Berau" sedang berlangsung.

-
- 4) Besobe = artinya mengadakan perjanjian, yang meliputi ketentuan hukuman, ketentuan batas daerah permainan dll.

satu orang, atau bersama-sama saling membantu.

7. Sentuhan dinyatakan batal jika dilakukan di daerah bebas.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah diadakan sut dan para pemain telah diseimbangkan, (tahap ini disebut "merakap,") maka lalu dilanjutkan dengan "besobe" yang artinya membuat perjanjian. Perjanjian itu tentang batas daerah bebas, jenis hukuman dan ketentuan hukuman. Daerah bebas ini bisa dibatasi dengan garis, tiang, atau pohon yang ada disekitar tempat permainan. Setelah diketahui letak daerah bebas, pihak dalam semuanya masuk ke daerah bebas. Pihak luar berjaga memencar menjauhi garis batas.

Kemudian pihak dalam mulai mengejar pihak luar. Ia harus berbunyi "au u u u u" (pada Berau muni).

Dan pihak dalam akan mengejar dengan diam, kalau pada permainan berau tedoq. Jika pada waktu mengejar napasnya habis, harus segera kembali ke daerah bebas dan teman yang lain boleh membantu. Begitu pihak luar tidak mendengar suaranya lagi ia boleh ganti mengejar. Pihak luar boleh bersembunyi. Ini sebagai siasat menunggu supaya napas lawannya habis, sehingga mudah dipegang. Dengan demikian akan terjadi pergantian.

Di muka sudah diterangkan bahwa jika pihak luar bisa tersentuh oleh pihak dalam, maka ia beralih menjadi anggota pihak dalam. Jika jumlah yang tersentuh oleh pihak dalam sudah memenuhi perjanjian maka pihak luar akan kena hukuman. Perjanjiannya misalnya "bau telu" atau "bau lima". Bau telu berarti kena/tertangkap tiga bau lima berarti kena lima. Maksudnya kalau anggotanya telah tertangkap tiga atau lima orang sesuai dengan perjanjian, maka pihak luar dinyatakan kalah dan kena hukuman.

Ada beberapa jenis hukuman dalam permainan ini.

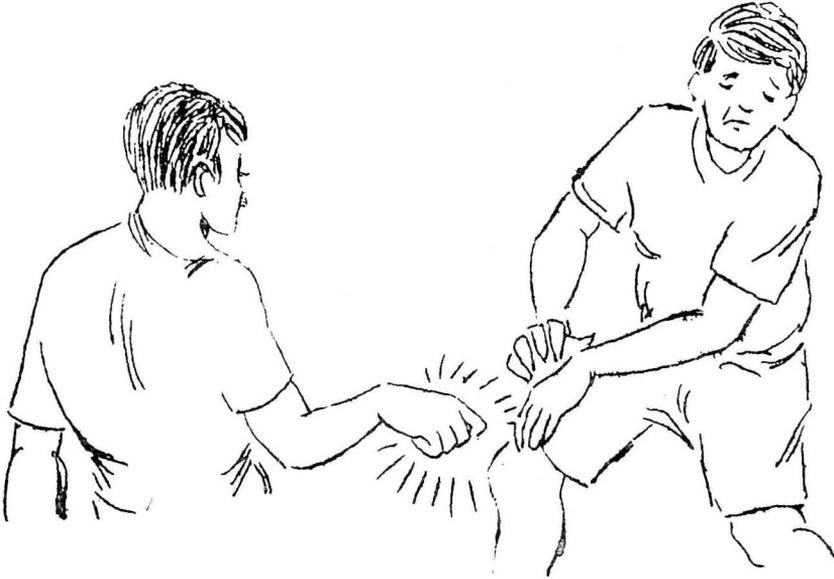
1. "Betaroq nyenggeq"⁵⁾ maksudnya yang kalah menyenggeq yang menang.
2. "Betaroq jengku" artinya yang kalah harus bersedia dipukul lututnya denan buku-buku jari tangan (dalam



Gambar : 3. Hukuman "nyenggeq."



Gambar : 4. Hukuman "bendol."



Gambar : 5. Pelaksanaan hukuman "jengku." (menjentik lutut).

keadaan tangan digenggamkan). Jumlah pukulannya tergantung pada perjanjian, 5 kali atau 10 kali.

3. "Betaroq bendol" yaitu pihak yang kalah harus bersedia pahanya dipukul dengan menggunakan jari manis yang dipukulkan dengan cara dilemaskan (dilenturkan). Kalau lenturan pukulan cukup keras, paha bisa merah. Jumlah pukulan tergantung pada perjanjian.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini jarang dimainkan, karena terdesak oleh permainan yang lain. Oleh karena itu maka peranannya bagi masyarakat tidak terlihat. Namun jika permainan ini dimainkan, fungsi utamanya adalah sebagai hiburan diwaktu senggang. Biasanya dimainkan pada sore hari atau pada malam hari diwaktu terang bulan. Masuknya Televisi ke desa menambah langkanya permainan ini, karena pada malam hari mereka lebih senang menghibur diri dengan menonton T.V.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat umumnya masih bisa menerima permainan ini. Hanya karena kesibukan yang makin meningkat dan adanya permainan lain serta hiburan yang lebih mengasyikkan, maka terhadap permainan ini masyarakat bersikap biasa saja. Artinya mereka tidak menolak, tetapi juga tidak ada usaha untuk menghidupkan kembali.

Selain di desa Pancor permainan ini masih terdapat di desa Kelayu, Aikmel, Anjani, Masbagik, dan beberapa desa lainnya di kabupaten Lombok Timur.

-
- 5) "Betaroq" berarti bertaruh. "Nyenggek" berarti menggendong di atas punggung seperti naik kuda. Meskipun istilah yang mereka pergunakan bertaruh tetapi pengertiannya adalah hukuman.

5. BALE – BALEAN

1. Nama permainan.

Bale-balena merupakan salah satu permainan rakyat daerah Lombok. Dipungut dari kampung Gubuk Daya, desa Denggen, kecamatan Selong, kabupaten Lombok Timur.

Bale-balean berasal dari kata bale yang berarti rumah. Bale-balean berarti rumah-rumahan. Pengertian yang terkandung di dalamnya adalah bermain rumah-rumahan yang disemarakkan dengan acara penganten-pengantenan, yang sekaligus merupakan inti dari permainan ini. Sehingga di lain tempat yang menyebutnya bermain penganten-pengantenan.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilaksanakan pada siang atau sore hari sehabis musim panen. Permainan ini sebagai hiburan atau kegembiraan saja. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara agama/kepercayaan atau adat istiadat.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan bersama oleh anak-anak dari golongan bangsawan ataupun rakyat biasa, meskipun dalam adat perkawinan faktor kasta mempunyai kedudukan penting lebih-lebih pada zaman dahulu.

Permainan ini merupakan peniruan dari upacara adat perkawinan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini merupakan peniruan dari upacara perkawinan yang berlaku pada masyarakat suku Sasak di Lombok. Inti permainan adalah menirukan upacara perkawinan, mulai dari sejak "Midang", sampai arak-arakan pengantin, dan diakhiri dengan malam hiburan.

Midang adalah suatu adat dimana seorang lelaki yang menaruh hati pada seseorang, baik gadis maupun janda, pergi bertandang ke rumah idaman hatinya tersebut. Biasanya dilakukan antara pukul 19.00 – 22.00 malam. Dari midang ini jika diantara

keduanya terdapat kesepakatan untuk membina rumah tangga, akan berlanjut kepada Merariq.¹⁾

Jika mereka telah merariq dan kedua belah pihak orang tua mereka telah diberi kabar, maka acara akan dilanjutkan dengan akad nikah, lalu Begawe (pesta).

Dalam pesta ini akan dilakukan acara Sorong Serah²⁾ dan Nyongkol.³⁾ Urut-urutan acara itulah yang ditiru dalam permainan ini.

Permainan Bale-balean sudah lama ada, dan tidak mengalami perubahan, hanya jenis pakaian, hiasan yang dipakai mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan jaman dan upacara yang sesungguhnya.

5. Peserta/pelakunya.

Para peserta terdiri dari anak-anak laki-laki dan perempuan antara umur 6 – 13 tahun. Kira-kira usia anak sekolah Dasar. Jumlahnya tidak tertentu, makin banyak makin meriah. Biasanya sampai 20 – 40 orang anak.

Dalam permainan ini semua anak dari semua lapisan masyarakat bermain bersama. Peserta permainan ini dibagi 4 bagian yaitu seorang anak laki-laki yang menjadi pengantin laki-laki, seorang anak perempuan yang menjadi pengantin perempuan, pengiring, dan "Sekaha" (penabuh gamelan). Kelompok pengiring ini jumlahnya tidak terbatas.

6. Peralatan/perlengkapannya.

Perlengkapannya sangat banyak, sesuai dengan perlengkapan/peralatan pada acara yang sebenarnya. Hanya saja semuanya berupa tiruan.

Peralatannya dapat dibagi menjadi 3 bagian :

- a. Peralatan pengantin berupa hiasan-hiasan untuk pengantin.
- b. Peralatan pengiring : terdiri dari bokor, piring-piring, atau apa saja yang bisa dipakai mengatur bunga-bunga, atau makanan-makanan.

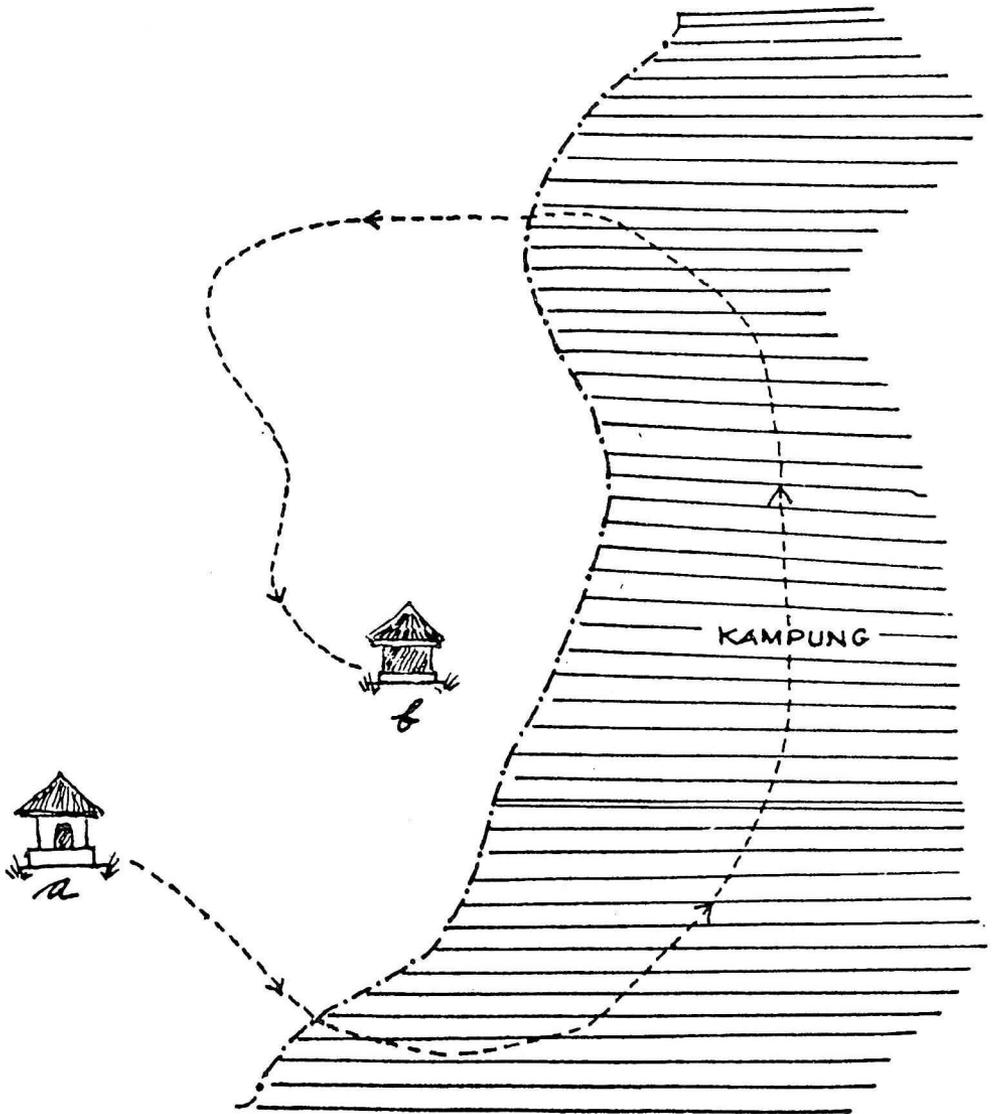
Semua makanan dibuat dari tanah, hanya bentuknya dibuat seperti makanan yang sesungguhnya, antara lain : cerorot, tariq, lideran dan sebagainya yang merupakan



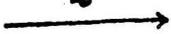
Gambar : 1. Barang-barang bawaan (jajan tiruan) yang dibawa "nyongkol."

-
- 1) Merariq = kawin dengan melarikan gadisnya. Adat ini berlaku di kalangan suku Sasak di Lombok.
 - 2) Sorong Serah = Upacara pengesahan perkawinan merariq.
 - 3) Nyongkol = Upacara rak-arakan pengantin dari rumah pengantin laki-laki ke pangantin perempuan.

DENAH ROUTE BALE – BALEAN



Keterangan :

-  : rumah pengantin laki
-  : rumah pengantin wanita
-  : route perjalanan.
-  : batas kampung.

jenis makanan khas daerah Lombok untuk begawe.

- c. Peralatan gamelan, berupa segala jenis alat yang bisa berbunyi jika dipukul seperti piring-piring, seng, blek, jerigen, bekas cangkul, dan sebagainya.

7. I r i n g a n .

Permainan ini diiringi dengan bunyi-bunyian, seperti diuraikan di muka. Hanya karena semuanya adalah alat perkusi yang tidak bernada, maka tidak akan kedengaran melodi lagunya, yang kedengaran adalah iramannya dan keriuhan suaranya.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Jika beberapa orang anak telah berkumpul dan mereka bersepakat untuk melakukan permainan, maka mereka saling memanggil teman untuk diajak bermain. Kemudian mereka membagi diri dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok kemudian mencari kayu, atau bambu, ranting, daun pisang atau lari ke rumah orang tuanya mencari kain dan alat-alat yang diperlukan.

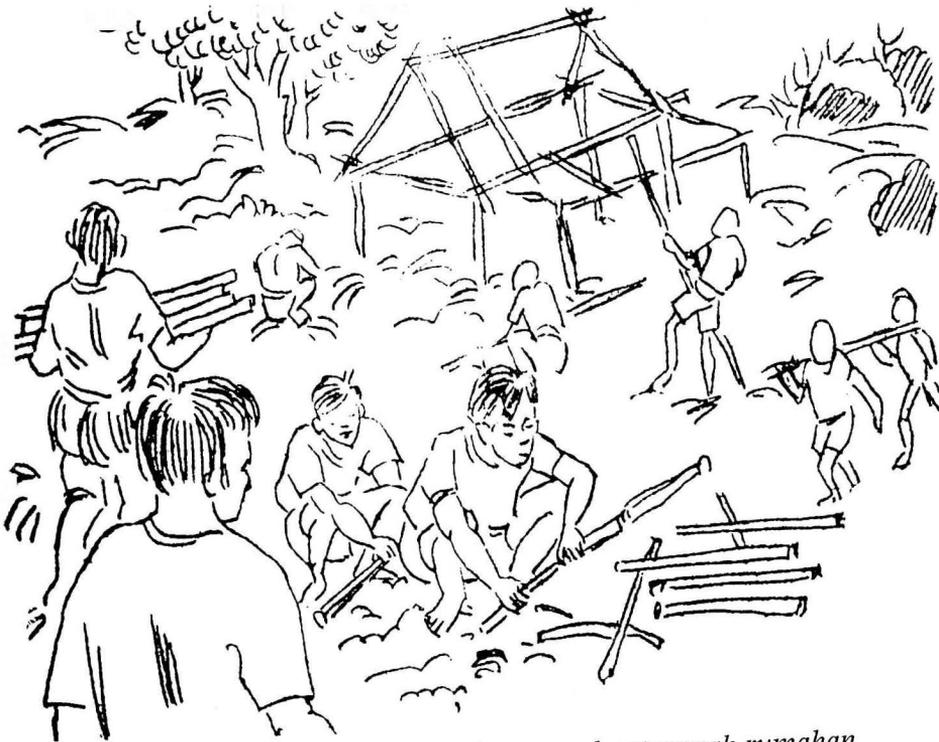
Bahan-bahan tersebut dipakai untuk membuat rumah-rumahan dan perlengkapan arak-arakan penganten.

b. Aturan permainan :

1. Masing-masing kelompok menentukan siapa yang akan jadi pengantin, dan menentukan siapa yang jadi orang tua. Mereka juga membuat perjanjian, pihak mana menjadi pemilik pengantin laki-laki dan pihak mana menjadi pemilik pengantin perempuan.
2. Kedua kelompok tersebut mempersiapkan segala sesuatunya untuk iring-iringan pengantin. Antara lain memayas (menghias pengantin) menyiapkan jenis-jenis makanan, menyiapkan bunyi-bunyian.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah rumah kedua belah pihak selesai, maka dilanjutkan dengan pembicaraan antara 2 keluarga yang telah memiliki rumah tadi. Isi pembicaraan adalah rencana mengawin-



Gambar : 2 Pemain sedang membuat rumah-rumahan.



Gambar : 3. Adegan pawai pengantin (kelompok wanita.)

kan anak mereka. Setelah masing-masing setuju, dilanjutkan dengan persiapan pesta. Kedua belah pihak menyiapkan bermacam-macam jenis seperti yang telah diuraikan di muka.

Makanan-makanan tersebut dibuat persis seperti sesungguhnya dari daun kelapa. Hanya bentuknya kecil dan isinya tanah. Jika makanan yang sesungguhnya dibungkus daun pisang, maka makanan dari tanah ini juga dibungkus daun pisang.

Kadang-kadang orang tua mereka ikut membantu membuatkan. Makanan-makanan tersebut diatur dengan bagus pada bokor-bokor (sesungguhnya), piring-piring, atau kaleng-kaleng bekas. Selain berjenis-jenis makanan, juga bermacam-macam bunga yang ada di sekitar kampung/desa seperti bunga kamboja, bunga sepatu. Sementara yang lain mengatur makanan dan bunga, di kedua rumah tersebut tepaya (dihias) masing-masing penganten laki-laki dan penganten perempuan. Biasanya yang jadi penganten anak yang masih kecil. Sebab yang sudah agak besar, biasanya malu.

Keduanya dihias, diberi kereng (kain), sapuq (ikat kepala) dan bunga-bunga. Penganten perempuan juga diberi kereng, kebaya dan bunga-bunga. Diberi bedak, diberi pemerah bibir. Anak-anak yang lain juga ikut berhias, karena mereka akan mengiring penganten keliling kampung. Beberapa anak laki-laki menyiapkan gamelan pengiring seperti yang telah diterangkan di muka. Setelah siap semua, maka arak-arakanpun dimulai.

Anak-anak perempuan yang sudah selesai berhias sampai bereson (menjunjung) bunga-bunga, atau makanan yang sudah disiapkan tadi berbaris paling depan. Di belakang pengantin perempuan ditandu oleh dua orang anak laki-laki yang agak besar, kemudian menyusul pengantin laki-laki juga ditandu.

Barisan paling belakang adalah gamelan pengiring yang dimainkan oleh anak laki-laki saja. Gamelan ini disebut Gamelan Reramputan (campur-campur serba bekas).

Kadang-kadang juga dibawa gendang, rebana, atau suling sesungguhnya. Kemudian barisan berarak-arakan keliling kampung, dengan suasana yang meriah dan bising. Setelah cukup lama berkeliling akhirnya sampai di rumah pengantin

BALEAN



perempuan. Di sini kemudian dua pengantin diturunkan dari tandu, dan disuruh duduk pada sepotong bambu. Upacara akan dilanjutkan dengan memandikan pengantin. Hiasan-hiasan dilepas. Pada waktu upacara ini di atas kepala kedua pengantin diberi atap kain yang keempat ujungnya dipegang oleh beberapa anak. Keduanya kemudian pura-pura dimandikan. Sementara itu gamelan terus berbunyi. Para pengiring berkeliling di tempat memandikan pengantin tersebut. Pada saat pengantin dimandikan tempo iringan gamelan dipercepat dan bersemangat. Anak-anak yang lain bersorak-sorai.

Setelah upacara memandikan pengantin selesai, dilanjutkan dengan acara bergembira ria, dengan acara bejangeran. Dalam acara ini dua orang anak menari gandrung yang diiringi dengan gamelan yang sama. Selain itu anak yang bisa nembang akan mengiringi dengan tembang pula.

Setelah acara bejangeran, selesailah permainan ini. Biasanya anak-anak lalu bubar. Rumah-rumahan yang telah dibuat rusak, semua alat yang dipakai dibawa pulang.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih ada dan sering dimainkan. Biasanya dilakukan pada siang atau sore hari, terutama sehabis tanam padi, atau musim panen.

Dari uraian ini dapat dikatakan bahwa permainan ini berfungsi sebagai hiburan, baik bagi anak-anak bahkan juga bagi para orang tua sehabis menanam padi, atau menuai padi.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat masih menyenangi permainan ini. Terbukti kadang-kadang para orang tua ikut membantu anak-anak mereka berhias, membantu membuatkan makanan-makanan, meminjamkan alat-alat rumah tangganya dan sebagainya.

Hanya kadang-kadang karena anak-anak terlalu ribut, seluruh kampung merasa terganggu. Akan lebih ribut lagi jika gamelannya terdiri dari dua barungan (dua set). Masing-masing kelompok mengeluarkan gamelan. Mereka beradu keras-kerasan memukul alat-alat tersebut.

Perlu dikemukakan di sini, bahwa pada saat inventarisasi dan dokumentasi dilakukan, rupanya ada usaha dari masyarakat setempat, untuk lebih memeriahkan suasana.

Oleh karena itu dalam foto akan nampak seperti arak-arakan pengantin yang sesungguhnya. Hal ini nampak pada pakaian dan perhiasan yang dipakai oleh anak-anak. Pada permainan sebenarnya tidak sampai sejauh itu.

Permainan ini masih ada di daerah Dasan Lekong dan daerah Masbagik, Kabupaten Lombok Timur.

6. KIDENG

1. Nama permainan.

”Kideng” adalah salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok, yang dipungut dari Kampung Lengkok Buaq, desa Sakra, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur.

Kideng dalam bahasa sehari-hari berarti mencari sesuatu yang diinginkan dengan hati-hati. Kideng kemungkinan ada hubungannya dengan kata ”kidung” yang berarti menenangkan pikiran. Sedang ”kidung-kidung” berarti mencari-cari dengan berpikir.

Jika dihubungkan dengan permainan ini memang cocok sebab dalam permainan ini pihak yang ”jadi” harus bisa menebak dengan tepat dalam keadaan mata tertutup, sehingga ia harus berpikir, mencari dengan tenang, sambil mengingat-ingat.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dimainkan pada waktu senggang atau sebagai hiburan pada waktu terang bulan. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara apapun baik agama/kepercayaan maupun adat-istiadat.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Kidung ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dimainkan oleh semua anak-anak dalam masyarakat. Permainan ini tidak memerlukan keterampilan apapun, jadi semua anak dapat ikut main.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Kapan mulai adanya permainan ini, tidak diketahui dengan pasti. Mereka mewarisinya secara turun-temurun. Belajarnya pun dengan cara meniru saja dari teman-teman yang sudah bisa memainkannya. Sekarang permainan ini sudah jarang dimainkan. Hal ini menurut pendapat beberapa tokoh masyarakat disebabkan karena faktor ekonomi yang makin menyita waktu dan tenaga

sehingga tidak banyak lagi waktu senggang bagi anak-anak. Karena mereka terpaksa diikuti sertakan secara langsung dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Di samping itu kemajuan di bidang pendidikan ikut mempengaruhi, karena pada malam hari anak-anak harus belajar. Sedang pada masa-masa lalu anak-anak desa sebagian besar tidak sekolah.

Satu hal lagi yang mempengaruhi adalah proses modernisasi yang sudah menjangkau pedesaan, seperti misalnya televisi, koran, radio dan sebagainya. Waktu senggang yang dulu diisi dengan permainan rakyat, sekarang diisi dengan kesibukan menonton televisi, mengerjakan tugas sekolah, membaca koran dan sebagainya. Sehingga pada malam terang bulan jarang terdengar teriakan gembira anak-anak desa melakukan permainan.

5. Peserta/pelaku.

Permainan ini khusus dilakukan oleh anak-anak antara 6 – 12 tahun, campuran antara laki-laki dan perempuan. Tidak pernah terjadi dimainkan oleh anak yang sudah meningkat remaja. Karena dalam permainan ini penebakan dilakukan dengan cara meraba bagian tubuh mana saja yang dapat memberi petunjuk untuk mengetahui pemain yang ditebak. Sehingga kalau dilakukan oleh anak remaja bisa menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan.

Jumlah pemainnya tidak tertentu tergantung pada beberapa anak yang bisa terkumpul pada suatu saat.

6. Peralatan/perlengkapan.

Dalam permainan ini diperlukan selebar kain penutup mata. Dulu biasa dipakai sarung dari salah seorang pemain, yang digulung sebagai penutup mata. Sekarang bisa digunakan sapu tangan atau sepotong kain. Sapu tangan atau kain tadi digulung agak tebal supaya yang "jadi" betul-betul tidak bisa melihat, kemudian diikatkan melingkari kepala. Yang bertugas mengikatkan adalah seorang pemain yang lain. Tempat permainan di lapangan yang agak luas atau di halaman rumah.

7. Lagu pengiring.

Permainan ini menggunakan lagu pengiring, yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari permainan. Adapun lagunya

adalah sebagai berikut :

K I D E N G

6 / 6 6 6 1 6 1 2 /
0 re 0 re te rong ma sak

2 1 / 6 6 0 1 / 1 5 6 6 / 6 1 2 /
Ring gs ngan jang ra ra ben te ra ra si ap

1 5 6 / 1 2 / 1 5 6 6 / 6 1 2 / . //

Pak deng tong bok ndak bang sa ling o yek

Arti secara etimologis adalah sebagai berikut :

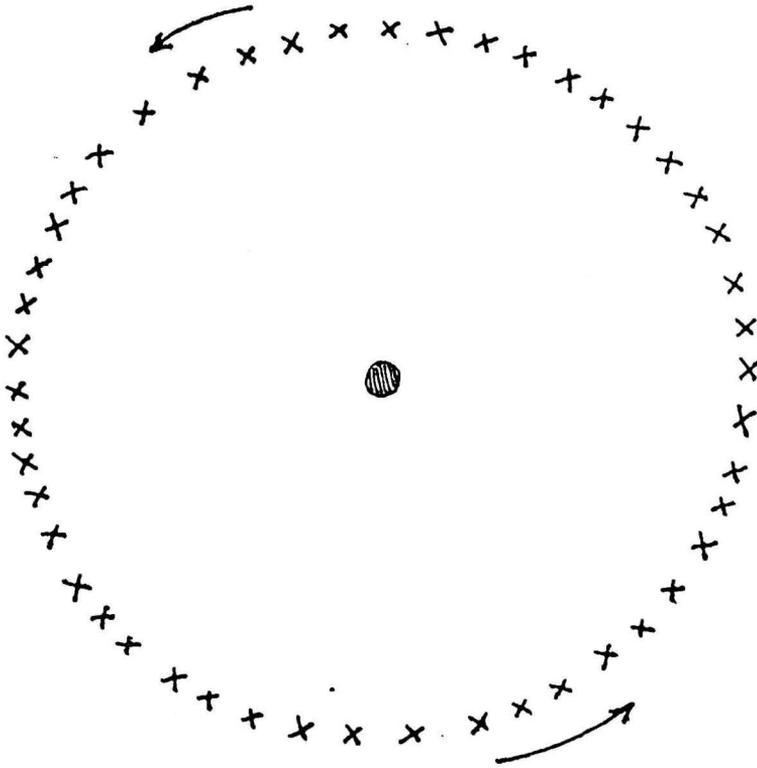
- Ore-ore = tidak ada artinya
- terong masak = terong yang sudah tua
- ringga = seimbang, serasi, selaras
- nganjeng = berdiri
- Rara = gadis bangsawan (gadis terhormat)
- bente = besar, dewasa
- Rara siap = gadis tersebut sudah siap
- Pak deng tombak = tidak ada artinya
- ndaq beng saling oyek = jangan berikan berkelahi.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan.

Mula-mula beberapa orang anak yang sebaya baik laki-laki maupun perempuan berkumpul dan bertanding untuk melakukan permainan. Mereka kemudian mengambil undian untuk menentukan siapa yang jadi. Undian dilakukan dengan "wom pempang" atau "sut" secara berkelompok. Dalam suatu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang. Wom pempang dilakukan dengan jalan mengajukan dan membuka telapak tangan bersama-sama, siapa yang telapak tangannya lain sendiri, tengadah atau tertelungkup dialah menang. Demikianlah dilakukan berulang-ulang sehingga tinggal dua

DENAH FORMASI KIDENG



Keterangan :

.....

- X : peserta yang membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan sebagai batas arena permainan.
- : anak yang "jadi"
- O : anak yang "jadi"
- : arah gerak putaran.

orang dilakukan dengan sut.

Pemain-pemain yang kalah dalam semua kelompok bergabung lagi dan melakukan undian lagi dengan cara yang sama. Akhirnya anak yang kalah terakhir menjadi anak yang "jadi" (jadi), yang kemudian ditutup matanya. Setelah itu anak-anak yang lain mengelilinginya dan membentuk lingkaran. Yang bertindak menutup mata adalah salah seorang pemain yang lain. Sebelum yang "jadi" tadi ditutup matanya, ia sudah memperhatikan secara teletivi ciri-ciri khusus kawan-kawannya. Hal ini perlu agar ia dapat menebak secara tepat. Ciri-ciri tersebut dapat berupa rambutnya, bajunya, hidungnya dan lain-lain.

b. Aturan permainannya

Dalam permainan ini aturan permainannya sangat sederhana yaitu:

1. Seseorang "jadi" (penebak) dapat menebak siapa saja dari peserta.
2. Apabila tebakannya tepat, maka anak yang tertebak menggantikan menebak.
3. Dalam usaha menebak, boleh menggelitik, boleh meraba seluruh bagian tubuh.
4. Seorang penebak boleh pindah ke anak lain, dengan syarat dia belum menyatakan tebakannya (baru meraba-raba saja).

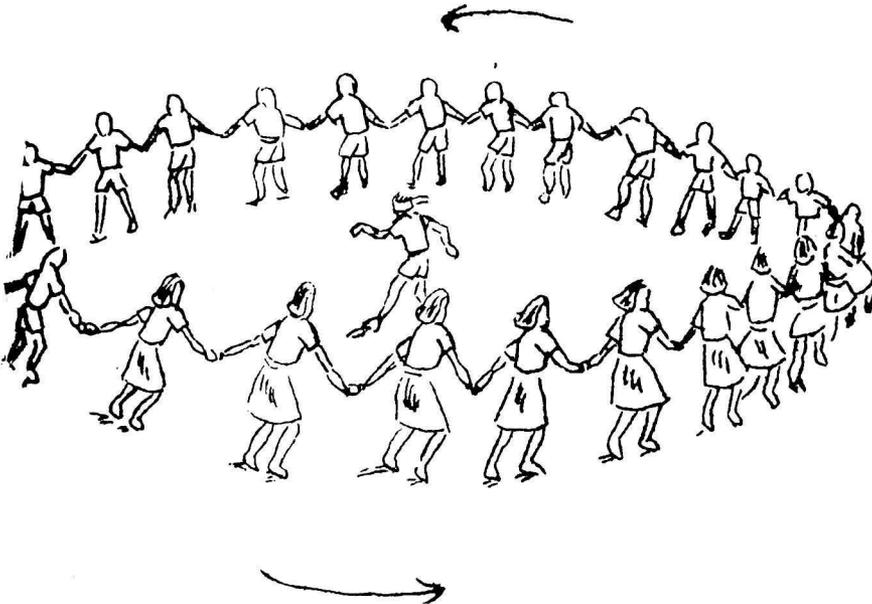
c. Tahap-tahap permainan.

Permainan dimulai dengan berjalan melingkar sambil menyanyikan lagu "Kidung". Bersamaan dengan berakhirnya lagu, mereka serempak duduk berjongkok. Dengan berjalan melingkar tadi sudah terjadi perubahan posisi dari posisi pertama, sehingga tidak mudah untuk ditebak.

Selanjutnya yang "jadi" mulai mendekati salah seorang pemain dan mulai meraba-raba untuk mengenal siapa yang sedang ditebak. Sampai di sini situasi sangat sepi.. Semua pemain diam sambil berusaha menahan geli menyaksikan tingkah si "jadi" yang sibuk meraba-raba hidung, mata, rambut, kaki, dan lain-lain. Pihak yang diraba berusaha keras untuk tidak bersuara walaupun sudah merasa kegelian. Karena bersuara berarti

dikenal dan kalau dikenal dia akan jadi.

Setelah yang "jadi" merasa mengenal pemain yang diraba lalu menyebutkan namanya. Jika ternyata salah, maka serentak para pemain berdiri berpegang tangan dan menyanyi lagi sambil berputar seperti semula. Lalu pihak yang "jadi" mulai meraba lagi.



Gambar : 2. Adegan permulaan permainan Kideng.

Kalau yang "jadi" tepat tebakannya maka ia digantikan oleh yang ditebak. Permainan ini hanya bersifat hiburan yang dapat menimbulkan rasa gembira. Daya tariknya adalah pada kelucuan yang terjadi pada waktu yang "jadi" merabara mata, hidung, telinga, mulut atau pakaian, salah seorang pemain yang ingin ditebak. Sementara itu pemain yang lain akan berusaha menahan tertawanya jangan sampai ke luar, hanya penonton yang bisa tertawa lebar melihat perilaku yang lucu itu.

Perlu diketahui bahwa menurut keterangan informan, dahulu sebelum mengenal "wom pempang" dan "sut" pengambilan undian dilakukan dengan nyanyian. Sambil menyanyi mereka memukulkan kedua telapak tangannya ke dada masing-

masing. Siapa yang terlambat memegang dadanya pada saat lagu berakhir, dialah yang jadi. Syair lagunya bermacam-macam. Beberapa contohnya adalah sebagai berikut :

Cupring rawi-rawi
Singgaq puntiq lalo begawe
Begawe lendang redep
Sugul sampi bakat sopoq
Sopoq belalang kokoq
Embe emas baru datang
Haraq kepet poton tunjang.

Atau

Tong temagong-magong
Empok pade jalan unde
Unde batu batang
Selaka endeq man araq
Inten ale-ale
Saleq njen dalam bale
Bale berandang dua
Jok jok tama karang

K I D E N G



Bijen bosok mamiq Adam
Tanjung balen gesek
Pada gantung teloq bebek

Kedua syair tersebut sukar sekali diberi arti. Yang dipentingkan adalah bunyinya, sehingga arti kurang diperhatikan.



9. Peranannya masa kini.

Di muka sudah dijelaskan bahwa permainan ini hampir tidak pernah dimainkan lagi. Bahkan untuk keperluan inventarisasi dan dokumentasi ini, anak-anak dilatih kembali oleh orang-orang dewasa yang pernah bermain dan masih bisa mengingat dengan baik bagaimana jalan permainan.

Dengan demikian peranan dari pada permainan ini sudah kurang nampak di masyarakat. Namun fungsinya sebagai hiburan tetap menonjol.

Permainan ini terdapat juga di desa Keruak dengan nama "Rang Ring Se" sedang di desa Rumbuq bernama "Rong Rong Se".

10. Tanggapan masyarakat.

Setelah diadakan kegiatan inventarisasi dan dokumentasi ini masyarakat merasa memiliki kembali permainan tersebut, dan ada keinginan untuk menghidupkan kembali. Mereka menyadari bahwa permainan ini sebenarnya masih bisa dimainkan sebagai salah satu permainan yang menarik.



Gambar : 3. Sedang menebak dengan cara meraba-raba bagian tubuhnya.

7. KUDUNG

1. Nama permainan.

”Kudung” adalah salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok, yang dipungut dari Kampung Buhlawang, desa Selebung Ketangga, Kecamatan Keruak, Kabupaten Lombok Timur. Kudung berarti tutup. Dinamakan kudung karena dalam permainan ini pihak penjaga selalu berusaha menutup jalan agar lawannya tidak bisa lolos.

Di desa Sakra permainan ini disebut ”Tambe”. Menurut keterangan, kata Tambe diperkirakan berasal dari kata ”Tambeh” (bahasa Arab) yang berarti berjaga-jaga, Dikatakan demikian karena para pemain dalam permainan ini harus selalu berjaga-jaga.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilaksanakan di tengah sawah sehabis panen. Waktunya siang atau sore hari setelah selesai kegiatan di sawah. Permainan ini semata-mata hiburan mengisi waktu luang.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara agama/kepercayaan atau upacara adat.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan masyarakat. Permainan ini dilakukan pada saat mereka sedang dalam suasana gembira ria.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Dahulu permainan ini biasanya muncul pada saat-saat keadaan sosial ekonomi masyarakat sedang baik, yaitu ketika padi telah dituai, telah tertumpuk di tengah sawah menunggu untuk diangkut. Atau pada saat padi sudah naik ke lumbung.

Dari keterangan tersebut terkesan bahwa permainan ini dilakukan pada saat mereka atau orang tua mereka sedang dalam suasana gembira. Keadaan tersebut di atas terjadi pada masa yang lalu.

Pada masa sekarang keadaannya sudah berubah. Kemajuan

tehnologi pertanian menyebabkan panen bisa berlangsung 2 kali dalam setahun, sehingga menyebabkan kesibukan terus-menerus yang berarti sangat mengurangi waktu senggang mereka, termasuk anak-anak yang umumnya ikut membantu orang tua. Hal lain yang menyebabkan permainan ini terancam hilang adalah munculnya permainan modern, serta berubahnya pola kehidupan anak-anak sejalan dengan proses perubahan masyarakat.

5. Peserta/pelaku.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berumur antara 6 – 12 tahun. Bisa laki-laki saja, atau perempuan saja. Dahulu pernah dilakukan secara campuran. Anak-anak sekarang tidak lagi bermain campuran karena malu. Ini disebabkan karena dalam permainan ini kemungkinan untuk saling bersentuhan sangat besar.

Jumlah pemainnya antara 4 sampai 8 orang.

6. Peralatan/perengkapan permainan.

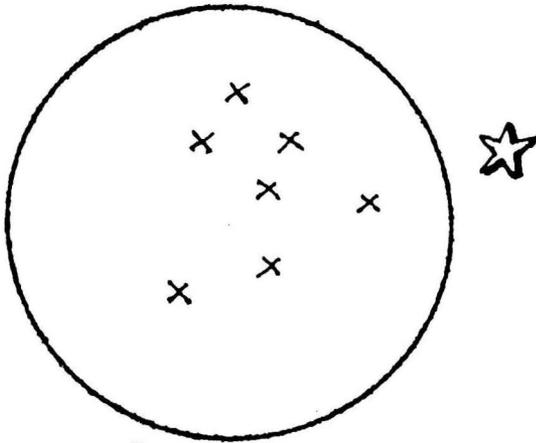
Untuk melakukan permainan ini tidak diperlukan peralatan. Yang diperlukan hanyalah arena permainan yang berbentuk sebuah lingkaran, atau dua buah lingkaran yang dihubungkan dengan semacam lorong.

Keterangan :

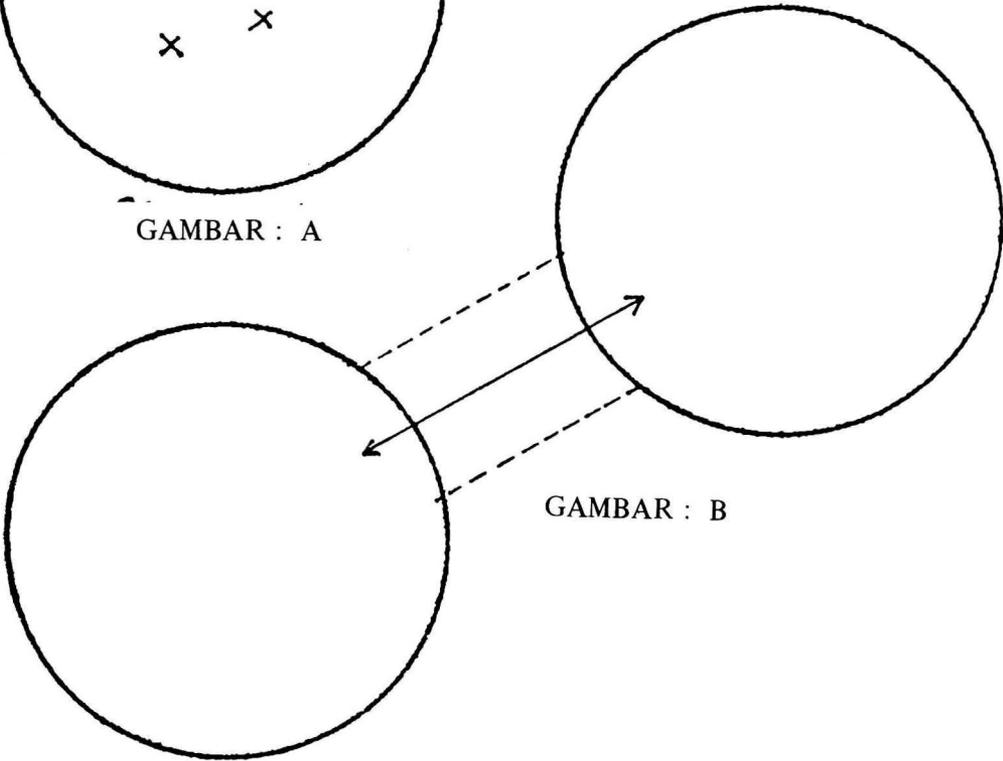
Gambar A. : Sebuah lingkaran dengan garis tengah 1 depa. Di desa Sakra permainan dalam satu lingkaran seperti ini disebut "Tambe gompoq", karena emain "begompoq (berkumpul, menggerombol) jadi satu. Di tempat lain disebut "bale bunter" (bale = rumah, bunter = bulat). Di Selong disebut "ale-ale" yang berasal dari kata "ali-ali" yang berarti cincin.

Gambar B. : Terdiri dari dua lingkaran dengan garis tengah masing-masing 1 depa yang dihubungkan dengan sebuah lorong. Lorong ini berfungsi sebagai penyeberangan. Di daerah Sakra disebut "Tambe rurung" (rurung = jalan).

DENAH LAPANGAN KUDUNG



GAMBAR : A



GAMBAR : B

Keterangan:

.....

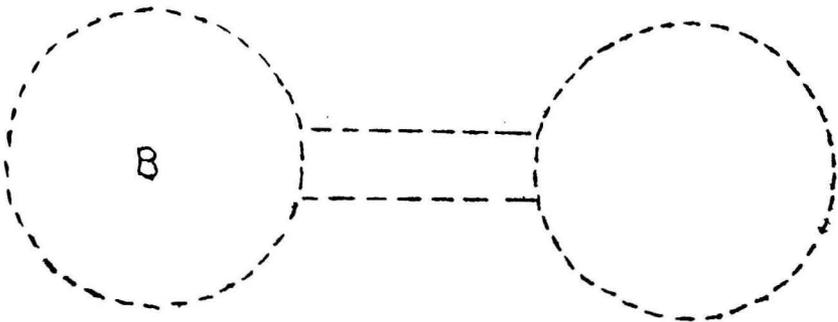
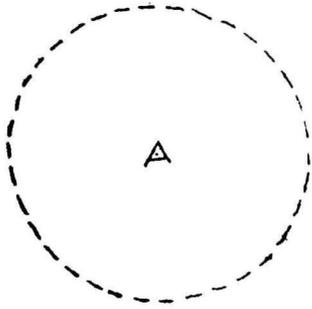
Gambar : A. : lapangan Kudung dengan lingkaran tunggal.

Gambar : B. : lapangan Kudung dengan dua lingkaran yang dihubungkan dengan garis penghubung sebagai jembatan.

X : peserta.

* : anak yang "jadi"

— : perpindahan pemain.



7. Iringan permainan.

Permainan Kudung ini tidak memerlukan iringan baik lagu maupun musik.

8. Jalannya permainan.

a. Tahap persiapan :

Persiapan dilakukan dengan menunjuk anak yang paling besar untuk "jari" (jadi) terlebih dulu. Pengertian jadi di sini adalah mereka yang berada di luar lingkaran, dan baru boleh masuk apabila dapat menyambar/menyentuh salah seorang yang berada di dalam lingkaran. Anak yang jadi ini disebut juga "Kudung". Sebelum permainan dimulai kudung membuat lingkaran di tanah dengan menggunakan kakinya. Untuk membuat garis dapat juga menggunakan air.

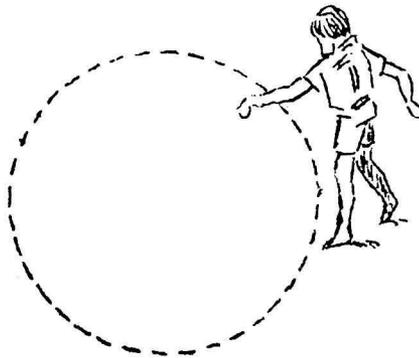
Dahulu permainan ini sering dilakukan di sawah-sawah sehabis panen. Jika dilakukan di sawah, maka garis batasnya dibuat jerami yang dibakar. Setelah itu baru permainan dimu-

lai. Di Sakra, tidak dilakukan penunjukan tetapi dengan sut terlebih dahulu, untuk menentukan siapa yang jadi.

b. Aturan permainan.

Setelah permainan dimulai, setiap pemain harus memperhatikan aturan-aturan permainannya yaitu :

- 1). Kudung harus berusah menyentuh tubuh atau bagian-bagian tubuh yang lain dengan menggunakan tangannya. Pengertian bagian tubuh di sini termasuk pakaiannya.
- 2). Pada waktu menyentuh, kaki harus sepenuhnya berada diluar lingkaran.
- 3). Pemain yang didalam tidak boleh keluar dari garis batas. Kalau keluar disebut "kejempulung". Pemain yang kejempulung berarti jadi.



Gambar : 2. Kaki tidak boleh menginjak garis.

- 4). Pada waktu menyentuh lawan, kudung tidak diperkenankan mengangkat kaki sebelah, tetapi kedua kaki harus bertumpu di tanah.

Jika menyimpang dari ketentuan nomor 1, 2, dan 4 maka sentuhan dianggap "nyalaq" atau "salah" yang berarti batal.

Di daerah Sakra ada beberapa tambahan aturan permainan yaitu : Jika pemain karena sesuatu hal terpaksa "nyempulung" (keluar dari garis), maka jika pemain tersebut "teng teng kelak" (berjalan meloncat dengan satu kaki) ia tidak mati. Pemain boleh dikejar oleh kudung dengan teng teng kelak juga, jika kena ia jadi. Jika tidak kena bisa masuk lingkaran lagi. Pemain yang kena sentuh bisa disebut "bakat" atau "bau" yang artinya kena atau tertangkap.

KUDUNG



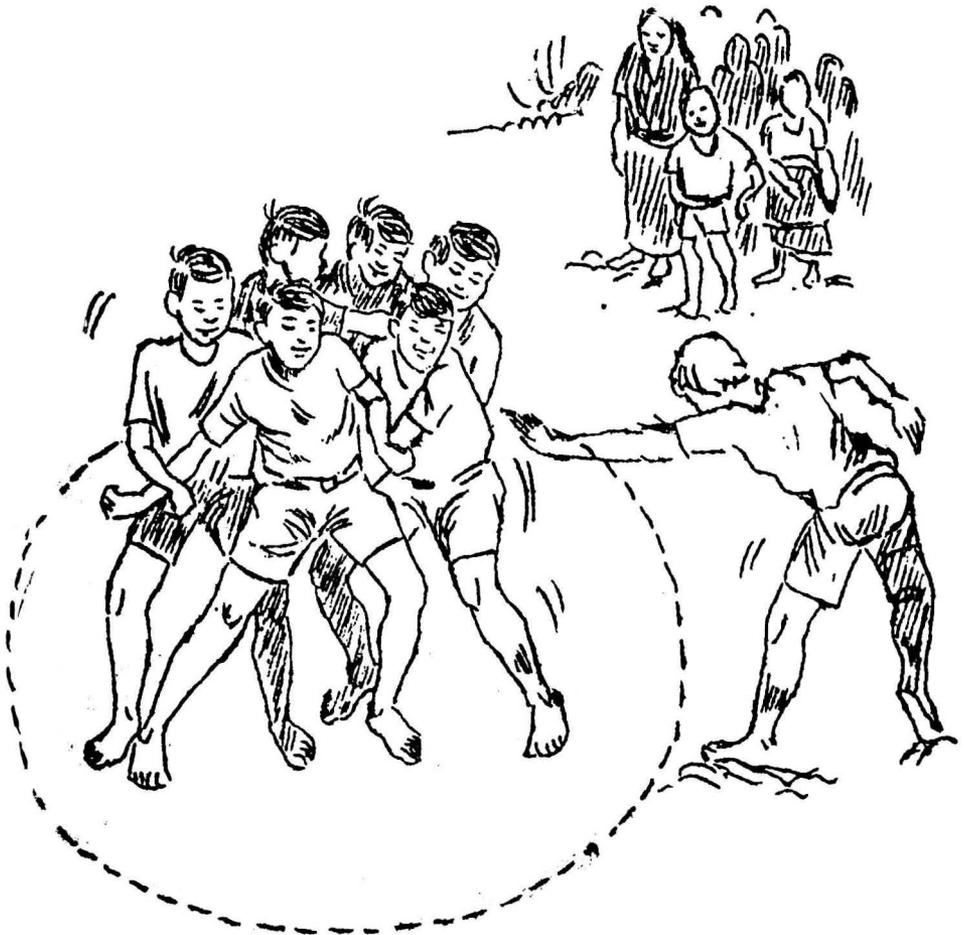
Selain itu para pemain yang berada dalam lingkaran boleh mengejek. Sambil mengejek mereka menyerukan : "Tambe La. Jari".

Titik-titik itu diisi nama anak yang sedang jadi. Biasanya yang dipakai adalah nama panggilan atau nama ejekannya. Misalnya: "Tambe La cendeq jari" artinya "Tambe si pendek jadi".

Pada permainan kudung yang memakai lorong, mula-mula para pemain berkumpul dalam satu lingkaran. Jika terpojok boleh lari ke lingkaran lain melalui lorong yang ada. Ketika melewati

lorong pemain boleh juga disentuh sesuai dengan ketentuan aturan permainan yang telah diterangkan di muka.

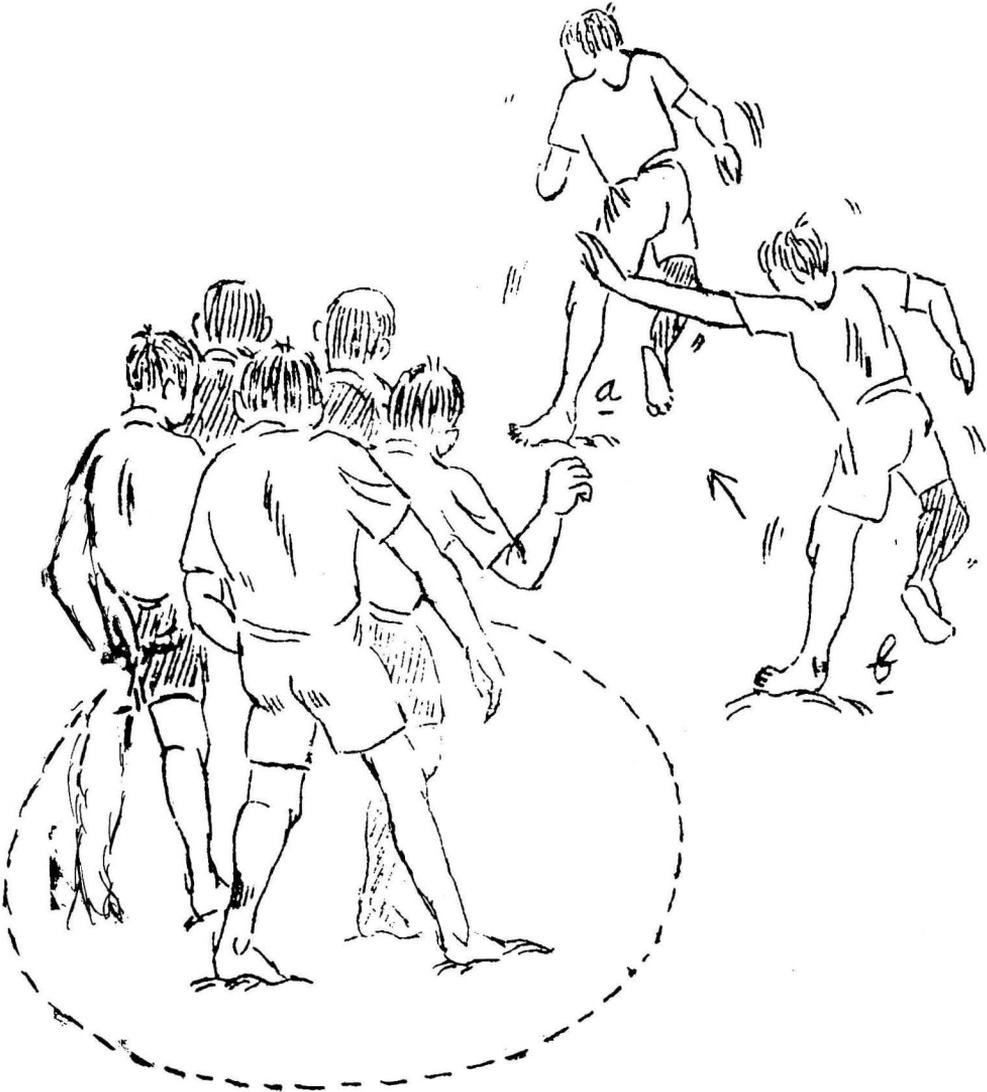
Dalam permainan ini ada semacam time out yang disebut "ngecop". Pemain yang menggunakan kesempatan ini harus meneriakan kata "Cop". Cop ini bisa dilakukan misalnya apabila kainnya terlepas atau sebab-sebab lain yang memaksa.



Gambar : Situasi "kudung" berusaha menyentuh lawan.

c. Tahap-tahap permainan.

Setelah persiapan selesai, anak yang menjadi kudung berdiri di garis batas yang melingkar, sedang pemain yang lain berada di dalam lingkaran. Kemudian Kudung mulai menyen-



Gambar : Seorang pemain yang keluar lingkaran (a) Harus teng teng klak, sedang kudung (b), berusaha mengejar dangau teng teng klak pula.

tuh pemain yang ada di dalam, sambil berlari mengitari lingkaran. Siapa yang tersentuh secara sah ganti menjadi kudung, dan yang diganti akan masuk ke dalam lingkaran bergabung dengan pemain lainnya. Demikian permainan ini dilakukan terus menerus, dan baru berakhir jika mereka sudah merasa lelah, bosan atau jika waktu sudah menjelang malam.

Sebagai tanda berakhirnya permainan biasanya mereka akan berteriak "rae-rae" yang akan disambut pula oleh anak-anak yang menonton dengan teriakan yang sama.

9. Peranannya masa kini.

Seperti permainan rakyat yang lain, permainan inipun pada masa kini peranannya sangat kecil di masyarakat, karena sudah jarang sekali dimainkan. Kini hanya tinggal di desa-desa yang belum terjangkau oleh kemajuan.

Fungsi permainan ini hanya semata-mata sebagai hiburan pengisi waktu senggang, sejak dulu sampai sekarang.

10. Tanggapan masyarakat.

Sebenarnya masyarakat setempat merasa perlu memelihara permainan ini. Namun mereka tidak berdaya membendung arus permainan modern, masuk ke desa, sehingga kalau anak-anak mereka meninggalkan permainan daerahnya dan melakukan permainan yang baru, mereka juga tidak bisa mengatasi. Dan mereka berpendapat sepanjang permainan baru tersebut tidak bertentangan dengan nilai-nilai budaya di lingkungan masyarakat pendukungnya, hal itu bisa diterima.

.....

8. BALUAN DARA

1. Nama permainan.

"Baluan dara" adalah salah satu jenis Permainan Rakyat yang terdapat di daerah Lombok. Permainan Baluan dara yang diuraikan di sini dipungut dari Kampung Telaga Ngembeng desa Lembuak, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat. "Dara" berarti burung merpati. "Baluan" berarti memperoleh. Baluan dara sering juga disebut "balu bau"¹⁾ atau "Lepas nyon-toq"²⁾ Kesemuanya mengandung perjudian.

Sedang yang semata-mata untuk kegemaran (hobby) disebut "ngindangang"³⁾ dan "ngelolosan"⁴⁾

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Haluan dara ini pada dasarnya untuk mengisi waktu senggang. Sifatnya hiburan atau menyalurkan kegemaran. Permainan ini dilaksanakan pada sore hari. Tidak ada hubungannya dengan peristiwa lain seperti upacara adat, agama dan kepercayaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Baluan dara ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Peserta permainan biasanya memiliki pengetahuan dalam memelihara dan melatih burung-burung dara. Burung-burung yang sudah terlatih ini harganya pun meningkat, apalagi yang sudah pernah dipertandingkan.

Pada permainan Baluan dara ini unsur-unsur magis sangat besar perannya. Tidak ada seekor burung darapun yang dilepas tanpa disertai mantra-mantra ataupun ramuan benda-benda magis.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Asal usul permainan ini tidak diketahui secara pasti. Yang jelas permainan ini telah ada secara turun-temurun di lingkungan masyarakat pendukungnya.

Fungsi permainan ini sebenarnya dititik beratkan pada segi hiburan. Namun dalam perkembangannya pernah mengalami

suatu masa di mana fungsi hiburannya tergeser, sehingga yang menonjol adalah fungsinya sebagai sarana perjudian. Pada saat sekarang ini, karena perjudian dilarang maka fungsinya sebagai hiburan dapat dikembalikan seperti semula. Namun secara sembunyi-sembunyi masih ada yang menggunakannya sebagai sarana perjudian.

Bagi masyarakat yang melakukan permainan ini sebagai kegemaran, saat yang paling mengasyikan adalah pada waktu burungnya dapat ngಿಂದang dalam jangka waktu yang lama, dan kemudian kembali ke rumahnya tidak kurang satu apapun. Rasa asyik dan puas seperti ini, dalam bahasa Sasak disebut "kelebet".

Sampai kini orang masih banyak memelihara dan bermain burung dara. Dan tampaknya akan kembali kepada fungsinya yang positif sebagai hiburan, karena adanya larangan perjudian. Mereka yang sudah kecanduan dengan judi baluan dara hanya bisa secara sembunyi-sembunyi saja.

5. Peserta/pelakunya.

Permainan ini biasa dilakukan oleh kaum laki-laki dari segala lapisan masyarakat, yang mempunyai kegemaran memelihara burung merpati.

Jumlah pemainnya tidak tertentu. Biasanya dilakukan dalam group-group baik di dalam satu desa maupun antar desa.

6. Peralatannya.

Alat permainan pokok dalam permainan ini adalah burung merpati. Jumlahnya tidak tertentu. Tidak semua burung merpati bisa diadu dalam permainan ini. Burung merpati yang bagus untuk permainan ini disebut "kedat" yaitu burung dara yang tahan ngಿಂದang. Sedang yang tidak tahan ngಿಂದang disebut "onjo". Jenis ini tidak akan dipakai untuk baluan.

Untuk menambah keasyikan, para penggemar burung dara memasang suatu alat yang disebut "greneng" atau "sundari", pada leher burung. Alat ini akan mengeluarkan bunyi yang merdu pada waktu ngಿಂದang. Greneng dibuat dari seng atau kuningan.

Bentuknya seperti pada gambar di bawah ini :

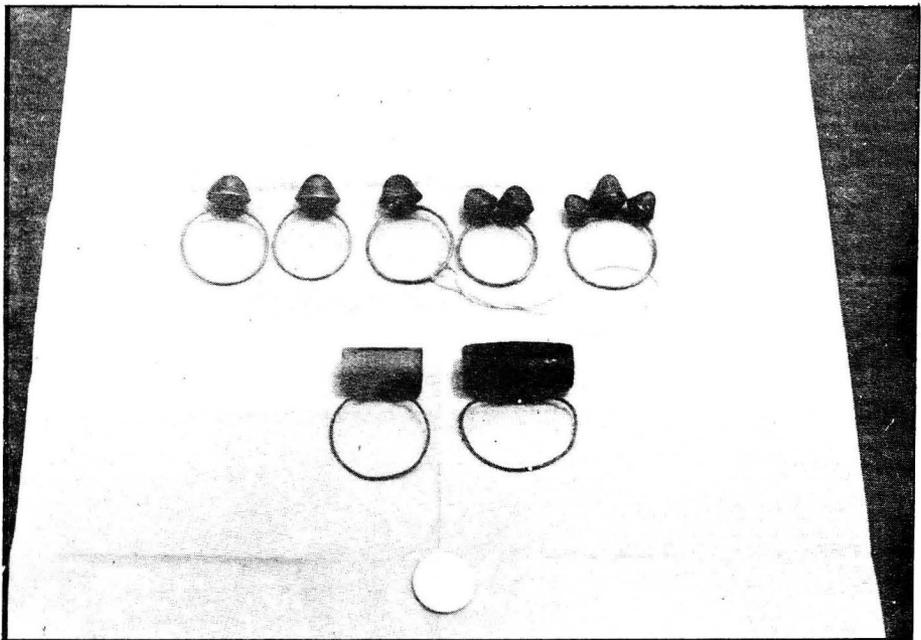
Greneng ada 3 macam, yaitu "greneng nunggal" (greneng tunggal), "greneng gempel" atau greneng rimpit" (tiga atau lima greneng

didempatkan). Kedua jenis greneng tersebut bahannya dari kuningan. Sedang "greneng nyuling" bahannya seng.

Sundari dapat dibuat dari "tolang" (tulang), "tangduk" (tanduk), "buluq" (bambu buluh) atau "lekong" (kemiri). bentuknya seperti gambar di bawah ini :

Selain greneng burung-burung merpati tersebut masih diberi hiasan. Biasanya pada kaki burung dipasang "teken" (gelang), yang dibuat dari tanduk atau tulang.

BALUAN DARA



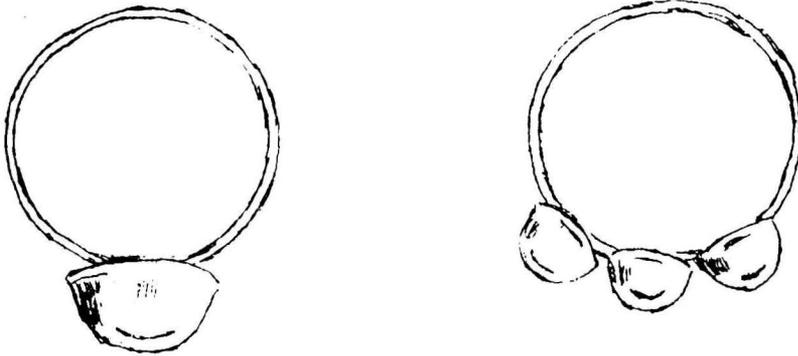
7. Iringan permainan.

Permainan Baluan dara ini tidak diiringi baik lagu, maupun musik.

8. Jalannya permainan.

Seperti telah diuraikan di muka bahwa permainan burung dara ini bisa sebagai sarana taruhan yang disebut Baluan Dara, dan bisa juga hanya bersifat hiburan atau kegembiraan semata-

mata. Yang bersifat kegemaran terdiri dari 2 jenis yaitu, Ngindingang dan Ngelolosan.

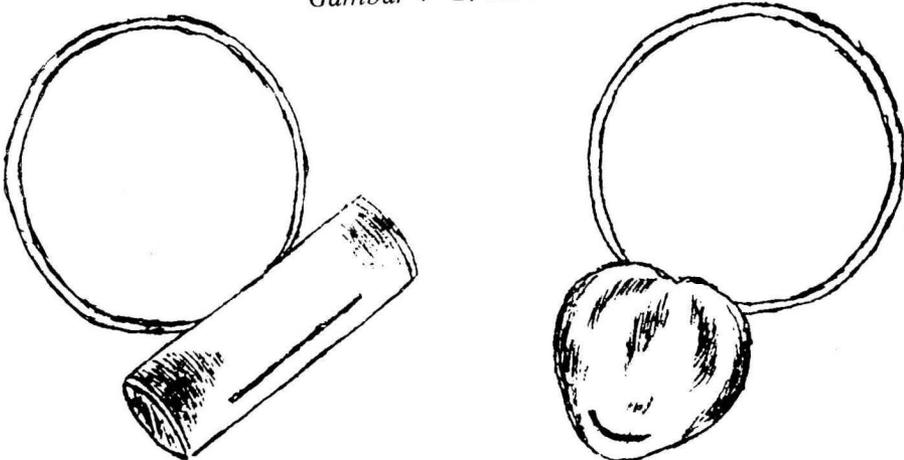


Gambar : 1. Greneng.

a. Ngindingan :

Seorang penggemar mula-mula menyiapkan beberapa kurungan burung. Tiap kurungan berisi "sepacek" (sepasang) burung dara. Burung dara yang telah dimasukkan dalam kurungan tadi dibawa ke pinggir sawah atau lapangan dekat kampung. Pelepasan dilakukan dengan membuka pintu yang terletak dibagian alas. Ini disebut Ngelolosan. Lalu burung-burung dara tadi diusir dengan ranting-ranting daun agar terbang.

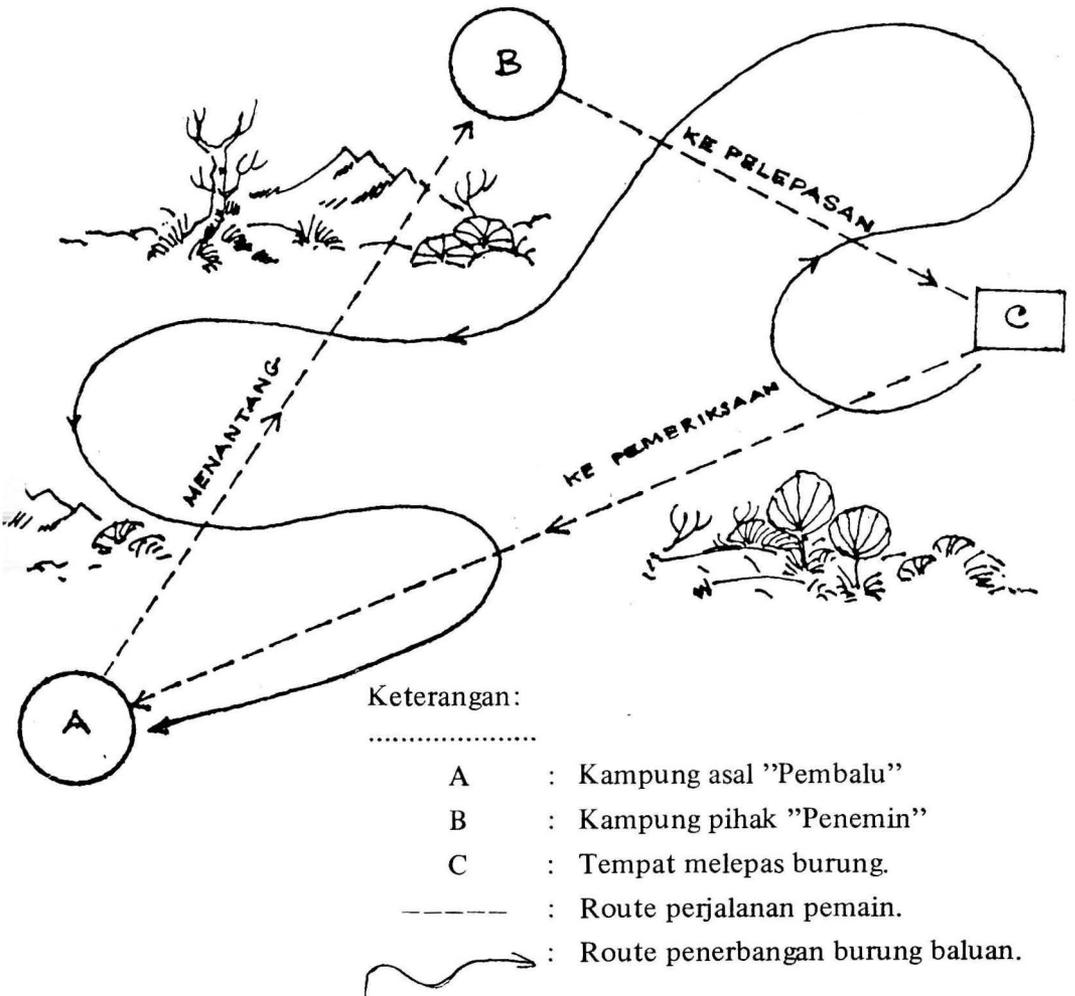
Gambar : 2. Sundari.



Biasanya dalam beberapa menit burung-burung dara tadi sudah berada di angkasa dalam kelompok antara 20 - 60 ekor. Jumlah itu biasanya merupakan gabungan dari beberapa pemilik burung dara. Pada saat-saat seperti itu para pemilik tinggal menikmati dari bawah dengan tak henti-hentinya memandang sambil mendengarkan suara merdu yang keluar dari sundari burung-burungnya.

Yang paling mengesankan dan mengasyikan adalah ketika burung-burung dara itu akan turun. Mereka terbang makin

DENAH ROUTE BALUAN DARA



BALUAN DARA



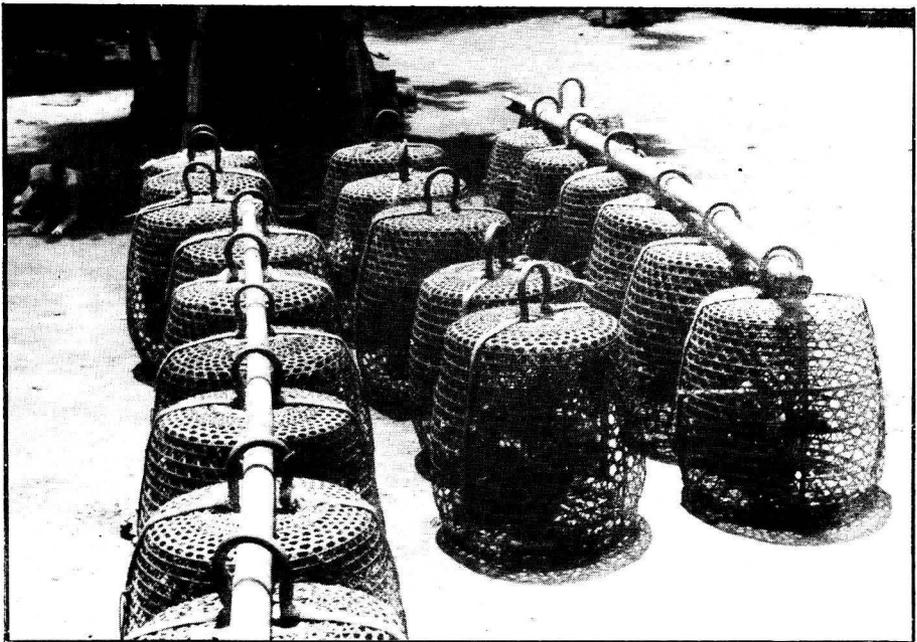
lama makin rendah dan siap akan berpisah untuk pulang ke rumah masing-masing. Tetapi ada satu dua bahkan kadang-kadang juga semuanya tidak pulang ke rumahnya melainkan mengikuti kelompok burung dara lain, ini disebut "katut". Dalam hal terjadi seperti ini maka ada 2 kemungkinannya. Apabila sudah ada perjanjian sebelumnya antara kedua pemilik untuk balu bau maka burung dara yang ikut tadi menjadi milik dari yang diikuti. Apabila belum ada perjanjian antara kedua pemilik, burung-burung itu akan dikembalikan atau diambil kembali oleh pemiliknya.

b. Ngelolosan.

Kata ini berasal dari kata lolos. Ngelolosan berarti meloloskan. Dalam hal ini meloloskan atau melepaskan burung dara dalam hubungan dengan permainan "Ngelolosan".

Ngelolosan dilakukan dengan cara yang hampir sama dengan Ngindangang. Bedanya, pada Ngindangang burung dara harus mengangkasa untuk waktu yang cukup lama. Sedangkan pada Ngelolosan, burungnya langsung terbang menuju rumahnya. Makin cepat tiba di rumah makin baik.

BALUAN DARA



Dalam permainan Ngelolosan ini jauhnya jarak tempat melepas dengan rumahnya merupakan faktor penting. Untuk mencapai ketepatan dan kecepatan mencapai rumah kembali perlu latihan-lathan. Mula-mula pelepasan dilakukan tidak jauh dari rumah (masih sekitar kampung/desa). Kemudian dari desa lain, dan seterusnya sampai melewati beberapa desa. Kepuasan mereka peroleh apabila burungnya dapat kembali ke rumah dengan cepat dan tepat meskipun dilepaskan dari

tempat yang jauh. Ngelolosan inilah yang nantinya berkembang sebagai sarana perjudian yang disebut Baluan dara.

c. **Baluan dara :**

Kalau Ngindangang dan Ngelolosan dilakukan semata-mata untuk hiburan maka jenis ini dilakukan sebagai sarana perjudian. Jenis ini mempunyai aturan-aturan, sangsi-sangsi dan urutan tertentu.

Tahap permainan :

Biasanya di kalangan penggemar Baluan Dara sudah mengetahui desa-desa mana yang banyak penggemar Baluan



Gambar : Ngelolosan.

Dara. Waktunyapun tidak ditentukan. Sewaktu-waktu jika mereka menginginkan, mereka langsung datang ke desa tersebut tanpa memberitahukan terlebih dulu. Karena memang sudah menjadi ketentuan umum, bahwa pihak yang dikunjungi pasti menerima tamunya. Pihak tamu disebut "pembalu" dan yang menerima disebut "penemin". Pembalu biasanya telah memiliki persiapan yang matang, antara lain sudah melatih burung daranya secara baik. Latihan dilakukan antara lain dengan melatih burung dara tersebut terbang berkali-kali dari desa lain. Makin lama makin jauh jaraknya. Latihan ini dilakukan terus secara berganti-ganti dari berbagai penjuru. Jika latihan sudah dianggap cukup barulah mereka pergi bertemu atau menantang baluan. Sebaliknya pihak peneminpun demikian juga. Mereka selalu siap siaga menerima kedatangan tamu (Pembalu), yang diketahuinya sewaktu-waktu bisa datang. Dan merikapun setiap waktu bisa bertindak sebagai Pembalu.

Ada juga persiapan yang bersifat magis, misalnya dengan mengandalkan berbagai jenis ramuan obat-obatan, manteramantera, dan bahkan juga menunggu mimpi yang baik.

Selain persiapan tersebut di atas, maka masalah pemberian makanan jua merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam menyiapkan seekor burung yang akan dipakai untuk baluan. Oleh karena itu ada perbedaan pemberian makanan antara burung dara biasa dan burung dara yang dipergunakan untuk baluan. Untuk burung baluan diberi makanan "cokcokan" yaitu makanan khusus, yang terdiri dari "antap ijo" (kacang hijau) dan "reketbedeng" (beras ketan hitam). Sedang yang biasa, makanannya berupa : nasi, jagung, jeje (gabah) atau "kut" (dedak).

Hal lain yang dipersiapkan adalah memandikan dengan "rapus" (ramuan obat-obatan). Untuk baluan biasanya digunakan rapus yang terdiri dari "lekoq" (sirih) dan laos yang di-remes di air dalam "tepaq" (ember tanah) kemudian burung dara yang akan dipakai untuk baluan dimandikan dalam tepaq tersebut.

Ada juga yang merawat "cucuk" (paruh) dengan minyak celeng atau minyak babi. Atau dengan cara "ngukup" yaitu membakarkan kemenyan pada malam hari.



Gambar : Ngindangan.

Aturan permainnya :

Beberapa orang dari satu kampung atau desa, bersama-sama berangkat ke suatu kampung atau desa lain yang sudah diketahui ada terdapat penggemar baluan. Masing-masing orang membawa burungnya sendiri-sendiri.

Di kampung atau desa yang dituju, kedatangan mereka segera disambut para penggemar setempat.

Pihak Pembalu dan pihak Penemin masing-masing mempunyai seorang "Pekembar". Pekembar berasal dari kata kembar, maksudnya orang yang bertindak mengembarkan, atau dengan kata lain menjadi penengah. Tugas Pekembar adalah sebagai juru bicara, sebagai pelepas burung dan sebagai pengumpul taruhan. Pekembar ada 2 orang. Seorang Pekembar Pembalu dan seorang lagi Pekembar Penemin. Kedua Pekembar ini akan mewakili kepentingan masing-masing pihak.

Taruhan dalam permainan ini biasanya burung atau uang. Jika burung yang menjadi taruhan maka perbandingannya 2 berbanding 1 antara Pembalu dan Penemin. Artinya kalau Pembalu kalah dia membayar 2 ekor. Jika Penemin yang kalah dia hanya membayar 1 ekor. Jika berbentuk uang maka perbandingannya ringgit dan rupiah. Kalau dikatakan taruhan 100, berarti jika Pembalu kalah harus membayar 100 ringgit, dan kalau Penemin yang kalah dia hanya membayar 100 rupiah. Hal ini sudah merupakan peraturan yang tidak berubah dari dulu sampai sekarang.

Cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut : Mula-mula ditawarkan dulu burung yang akan dipakai untuk baluan, oleh Pekembar Pembalu. Setelah pihak Penemin mengetahui dan mengamati burung baluan pihak Pembalu, lalu Pekembar Pembalu menawarkan taruhannya. Di sini akan terjadi tawar menawar. Jika taruhan telah disepakati maka permainan dilanjutkan dengan memberi tanda pada burung yang akan dipakai baluan. Kegiatan ini disebut "tanda", (tanda/memberi tanda) yang akan dilakukan dengan jalan "begelik" yaitu memberi tanda dengan "julaq" (air kunyahan sirih). Tanda dengan julaq ini biasanya ditaruh di bawah greneng, (pada "kibul" bagian atas ekor) atau pada "impung" (paha). Yang memberi tanda ini adalah Pekembar Pembalu. Sedang di mana tanda harus ditempatkan ditentukan oleh pihak Pene-

min melalui Pekembarnya.

Tahap permainan :

Setelah ditetapkan burung yang akan dipakai untuk baluan, lalu disiapkan 2 ekor burung lain sebagai pedamping. Semuanya dari pihak Pembalu dan semuanya diberi tanda.

Selanjutnya burung tersebut dilepas satu persatu. Mula-mula burung baluannya baru disusul pengiringnya. Ukuran jarak melepasnya adalah jika burung yang dilepas terdahulu sudah tidak tampak. Pada setiap pelepasan burung baluan atau pengiringnya selalu diikuti oleh burung-burung pihak Penemin yang disebut "pengebur" atau "penyakup" dari pihak Penemin. Jumlahnya tidak tertentu. Tugas pengebur ini dimaksudkan untuk mengacau atau mempengaruhi burung baluan dan pengiringnya. Yang bertindak melepas burung baluan adalah Pekembar Pembalu diawasi oleh Pekembar Penemin.

Tahap berikutnya adalah "natap" (mengecek) yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Semua pihak Pembalu dan pihak Penemin berjalan menuju desa Pembalu di mana burung baluan yang telah dilepas harus kembali. Pada waktu rombongan datang, ketiga burung yang sudah diberi tanda tadi harus sudah berada dalam kurungan. Ini dilakukan oleh pemiliknya. Jika waktu rombongan datang burung belum ada dalam kurungan berarti pihak Pembalu kalah. Jadi walaupun sudah ada di lingkungan rumah tetapi belum masuk dalam kurungan, misalnya masih di atas atap rumah, tetap dianggap kalah.

Terhadap burung baluan yang sudah berada di dalam kurungan dilakukan pemeriksaan. Jika ternyata terdapat cacat diantara burung-burung tersebut, atau ada yang datangnya terlambat dari rombongan, atau kakinya kena getah (yang berarti pernah hinggap di pohon), maka Pembalu dinyatakan kalah, dan harus membayar kekalahannya sesuai dengan besarnya taruhan yang telah ditetapkan.

Dalam baluan dara ini anggota pihak Penemin boleh ikut bertaruh memihak pada Pembalu, tetapi anggota pihak Pembalu sama sekali tidak boleh ikut bertaruh dari pihak Penemin.

Taruhan dikumpulkan terlebih dulu oleh Pekembar Pembalu. Setelah diketahui siapa yang kalah dan siapa yang me-

barang baru diserahkan kepada Pekembar Penemin untuk selanjutnya dibagi-bagi.

Hal-hal lain yang perlu dikemukakan di sini adalah bahwa penggemar baluan dara biasanya mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang jenis-jenis burung dara yang baik untuk baluan. Burung baluan yang baik adalah burung yang "Tampak" yaitu yang kukunya hitam dan putih. Jari burung merpati yang panjang ada 4, disebut "tampak" jika salah satu atau kedua kakinya mempunyai 2 jari yang berkuku hitam dan 2 jari yang lain berkuku putih. Selain itu matanya "bi-deng" (hitam) atau putih kurang baik untuk baluan.

Ber macam-macam nama bulu burung dara antara lain :

1. "Rombak" yaitu jika punggungnya berbulu hitam, sedang dadanya putih.
2. "Bulu jali", tutul-tutul putih dan hitam.
3. "Berontok", kepalanya burik.
4. "Semeneb", putih, ekornya hitam.
5. "Putiq mulus", putih mulus.
6. "Bedeng mulus", hitam mulus.

Burung dara yang mahal bisa mencapai harga Rp. 6000;— lebih setiap pakek (terdiri dari dua ekor).

Permainan burung dara banyak digemari antara lain di desa Pagutan, Labu api, Kediri, Pringgarata, Pakek, Sedau, Duman, Sigerongan, Embung Empas, Endut, Sandongan, Berembeng, Karang Bayan, Peresak Daya, Nerca, Nyurlembang, Karangmas dan lain-lain.

Desa-desa tersebut ada di wilayah Lombok Tengah dan Lombok Barat. Di desa-desa di Lombok Timur juga banyak penggemar burung merpati.

9. Peranannya masa kini.

Pada saat sekarang ini seperti telah disinggung dimuka, peranannya adalah sebagai hiburan. Namun tidak dapat dielakkan bahwa kadang-kadang masih dipakai sebagai sarana perjudian meskipun secara sembunyi-sembunyi.

Ada juga pemelihara burung merpati yang bertujuan untuk dijual kepada para penggemar sebagai salah satu usaha menambah peng-

hasilan.

10. Tanggapan masyarakat.

Seperti diungkapkan di muka baluandara dilarang karena mengandung perjudian.

Bagi kalangan masyarakat yang mempunyai kebiasaan berjudi, jelas tidak menyukai larangan perjudian baluan dara ini. Biasanya dari kalangan inilah yang masih secara sembunyi-sembunyi mengadakan perjudian. Sedang dari pihak masyarakat luas merasa senang dengan adanya larangan tersebut. Karena perjudian melanggar hukum agama dan Negara. Sementara itu akibat sampingan dari pada perjudian seperti pencurian dan lain-lain bisa dihindari.

Sebenarnya meskipun permainan yang mengundang perjudian hanya baluan, namun pada umumnya masyarakat menaruh curiga terhadap semua jenis permainan burung dara ini. Sehingga sebahagian besar merasa enggan memelihara dan bermain burung dara, meskipun hanya Ngindangan yang tidak ada unsur judinya.

.....

-
- 1) Balu bau = Jika ada burung yang hinggap di rumah seseorang, maka itu akan menjadi miliknya. Ini hanya berlaku di antara mereka yang sudah ada perjanjian untuk Balu bau.
 - 2) Lepas nyontog = nyontog = hinggap; pengertiannya sama dengan Balu bau.
 - 3) Ngindangang = dari kata ngindang berarti terbang berputar-putar di angkasa.
 - 4) Ngelolosan = dari kata lolos artinya melepas.

9. MALEANG

1. Nama permainan.

Permainan ini dipungut dari desa Lingsar, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat. Maleang berasal dari kata "maleq" yang artinya kejar. Maleang berarti mengejar. Permainan Maleang ini pada dasarnya hampir sama dengan Karapan Sapi di Madura atau Berapan Kebo di Sumbawa.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Maleang ini merupakan permainan untuk hiburan atau memeriahkan suatu perayaan. Permainan ini dilaksanakan pada siang atau sore hari. Disamping berfungsi sebagai hiburan permainan ini dilaksanakan sebagai tanda syukur akan keberhasilan panen tahun lalu.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Maleang ini merupakan suatu permainan rakyat di daerah pertanian, karenanya boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat.

Permainan menuntut keterampilan dalam mengendarai dan mengendalikan sapi-sapi.

Pada umumnya yang menyelenggarakan permainan Maleang ini pada tahun sebelumnya adalah "besesangi" (bayar kaul), bahwa apabila panennya berhasil dia akan menyelenggarakan Maleang.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini adalah milik masyarakat petani, yang masih mengolah sawahnya secara tradisional. Pengolahan sawah secara tradisional biasanya menggunakan sapi atau kerbau.

Alat yang dipergunakan adalah "tenggala" (bajak) yang ditarik oleh 2 ekor sapi. Sedangkan untuk meratakan digunakan garu.

Dahulu pengerjaan sawah ini dilakukan secara gotong royong. Mereka mulai bekerja pada pagi hari, dan pada sore hari biasanya tanah sudah rata. Pada saat tanah sudah mulai rata, para petani yang sedang bergotong royong tersebut biasanya lalu me-

macu sapi-sapi mereka di tanah yang berlumpur. Ternyata berpacu di tanah berlumpur dan berair ini menimbulkan kegembiraan. Ini dirasakan bukan saja oleh para pelakunya, tetapi juga oleh orang-orang yang menyaksikan. Mereka turut bersorak sorai, sementara yang berpacu di atas garu tambah bersemangat.

Keadaan seperti itulah kemudian berkembang menjadi permainan Maleang seperti sekarang ini.

Dari sejak adanya permainan Maleang sampai dengan permainan Maleang yang sekarang ini ada beberapa perubahan, sesuai dengan perkembangan jaman.

Maleang biasanya dilakukan pada saat "ngirek"¹⁾. Biasanya pemilik sawah mengundang pemilik-pemilik sapi lain untuk ngirek, dan pada saat itulah sekaligus diadakan Maleang.

Kalau dahulu Maleang hanya dilakukan sebagai kesenangan pada waktu ngirek atau karena ada seseorang yang "besesangi"²⁾ misalnya karena hasil sawahnya meningkat, atau usaha ternaknya berhasil. Tetapi sekarang selain untuk ngirek, Maleang dilakukan secara khusus sebagai suatu permainan. Misalnya pada hari-hari besar seperti 17 Agustus, Hari Ulang Tahun Kabupaten dan sebagainya. Tetapi meskipun demikian Maleang yang dilakukan oleh perorangan tetap seperti dulu.

Dahulu permainan ini semata-mata dilakukan untuk kesenangan. Pemilik yang sapinya tangkas larinya merasa bangga, merasa terangkat namanya di kalangan masyarakat petani. Juga sapinya akan meningkat harganya. Kini, Maleang yang diselenggarakan oleh Pemerintah dalam rangka hari-hari besar nasional sapi yang menjadi juara diberikan juga hadiah-hadiah. Cara penilaianpun lebih ditingkatkan, meskipun dasar-dasarnya tetap sama.

5. Peralatannya.

Dahulu sapi yang akan mengikuti Maleang pada lehernya digantungkan "krotok"³⁾. Sehingga kalau sapi berjalan akan bersuara "krotok-kerotok".

Krotok ini juga mengalami perubahan. Kalau dahulu hanya kecil saja, sekarang krotok yang dipakai besar sekali. Ukuran panjangnya lebih kurang 1 (satu) meter, dan tingginya \pm 60 Cm. Krotok dibuat dari bahan kayu "terep" atau kayu "bai." Kedua

jenis kayu ini ringan dan suaranya lebih nyaring. Untuk batu pemukulnya digunakan "ruyung" (kayu enau), sebanyak 3 – 5 biji sebesar jari tangan.

Peralatan lain adalah garu yang akan ditarik oleh sapi tersebut. Setiap garu ditarik oleh sepasang sapi. Garu ini masih diberi hiasan sebuah "penjor,"⁴⁾ yang ditancapkan pada garu. (Lihat gambar). Selain itu masih dipasang bendera-bendera kecil pada palang kayu yang ada pada leher sapi. Garu dan krotoknya dicat dengan baik. Bahkan pada krotok banyak yang diberi lukisan kepala singa, macan, bintang, burung garuda dll.

Di arena maleang dibuat "pelengkungan" dari daun enau yang masih muda. Di atas pelengkungan tersebut dibuat tempat yang bisa dinaiki oleh 2 atau 3 orang. (Sekarang tempat yang bisa dinaiki tidak ada).

M A L E A N G



6. Peserta/pelakunya.

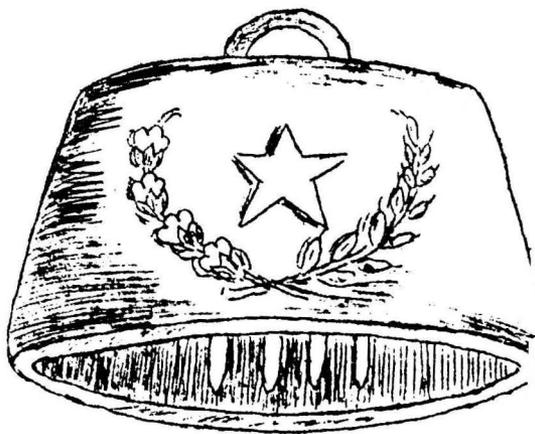
Maleang diikuti oleh para petani yang memiliki sapi yang cukup kuat dan bagus. Penunggangnya juga harus terampil dan

tangkas. Para peserta ini (diundang) seminggu sebelumnya seperti undangan pesta. Karena memang nantinya mereka akan dijamu makan minum seperti pada jamuan pesta.

Dalam satu kali permainan Maleang dapat diikuti oleh ber-puluh-puluh pasang sapi. Para peserta tidak hanya berasal dari desa sendiri, bahkan lebih banyak dari desa lain. Karena semua desa di sekitarnya akan diundang.

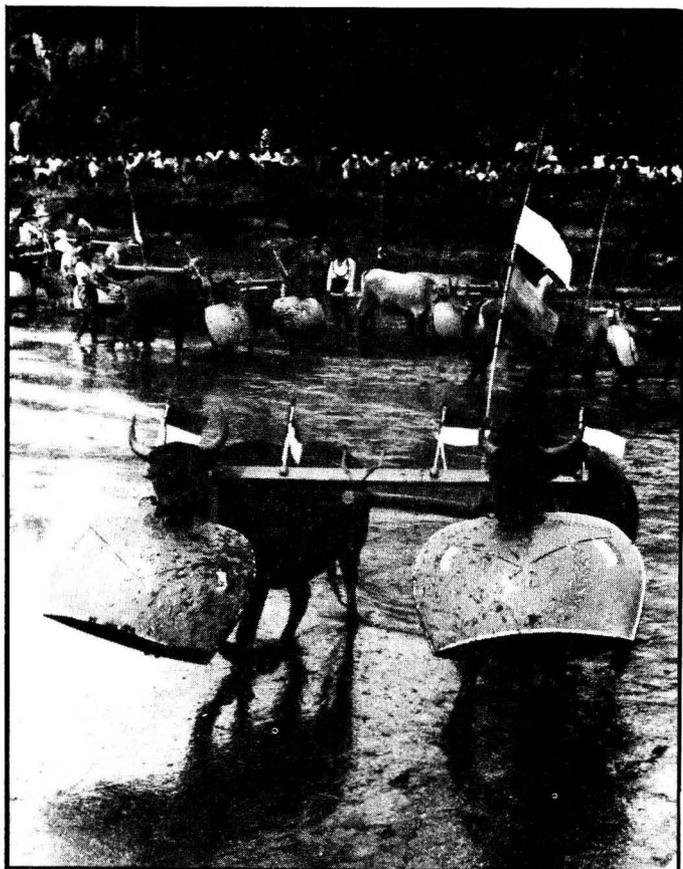
7. Musik pengiringnya.

Musik pengiring yang mempunyai kaitan dengan permainan ini tidak ada. Namun di sekitar arena Maleang kadang-kadang dibunyikan seperangkat gamelan untuk memeriahkan suasana. Gamelan ini pada malam harinya nanti digunakan untuk mengiringi pertunjukan rakyat yang terkenal di Lombok yaitu "tari gandrung".⁵⁾

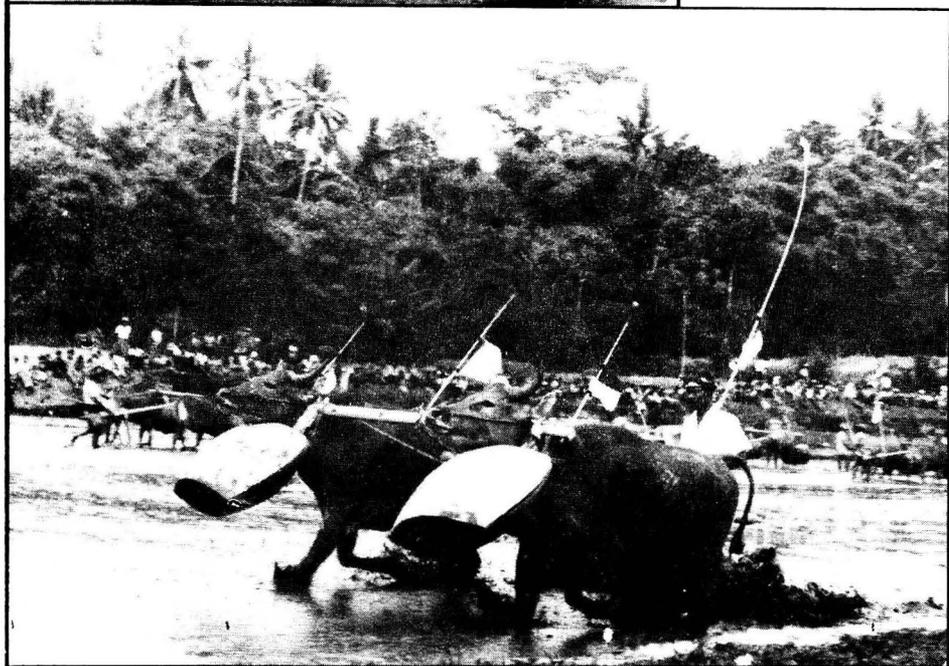


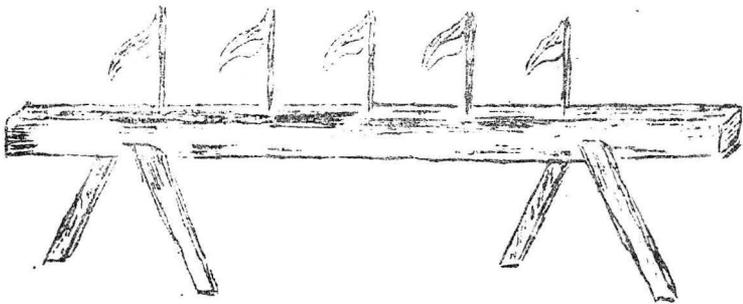
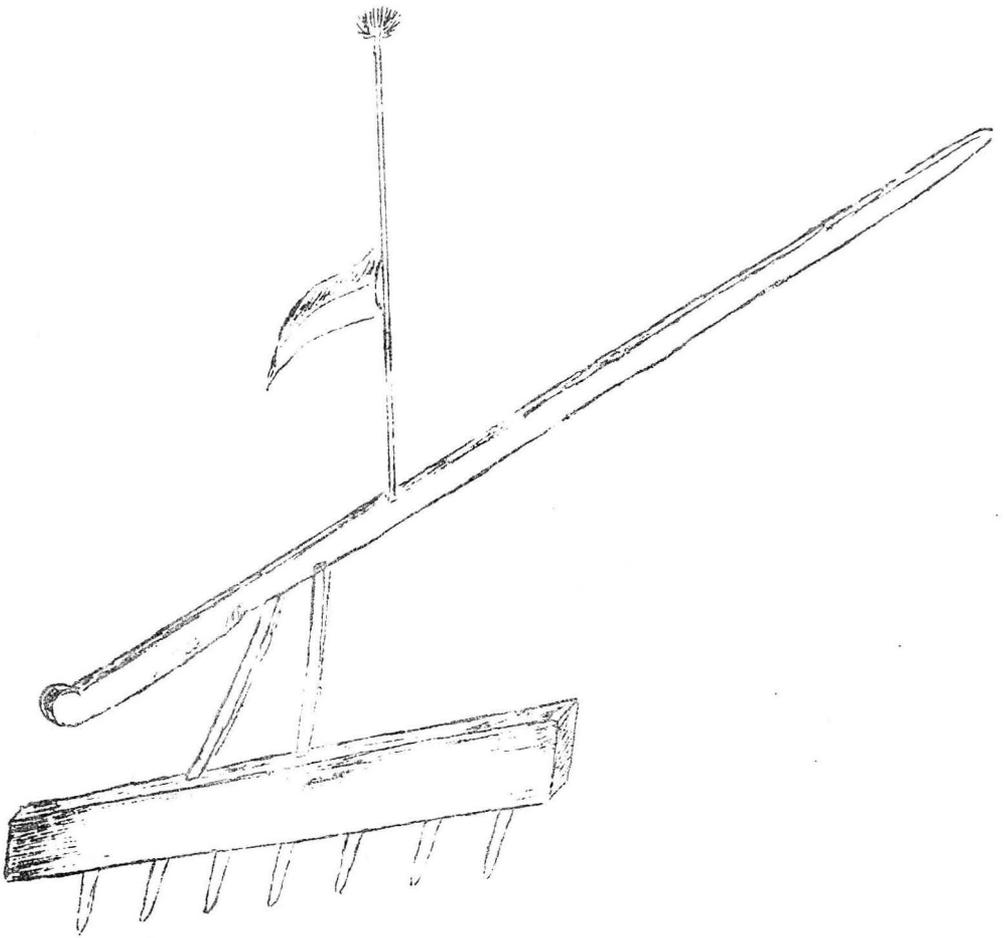
Gambar : 1. Krotok.

-
- 4) penjor = Bentuknya seperti cambuk (± 2 m) tetapi agak keras agar tetap berdiri jika ditancapkan tegak lurus pada garu. Pada ujungnya diberi jambul dan agak ke pangkal lagi diberi bendera merah-putih atau bendera hiasan biasa.
- 5) Tari Gandrung = Sebuah tari pergaulan daerah Lombok semacam "Tayuban" di Jawa, atau "ketuk tilu" di Jawa Barat.



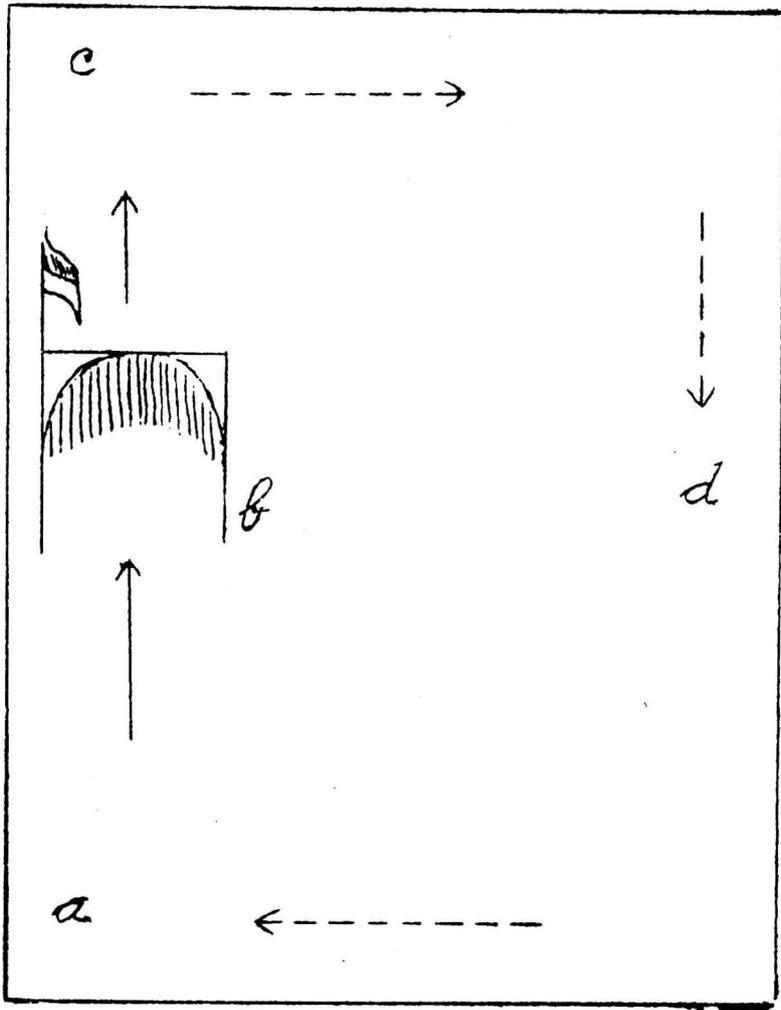
MALEANG





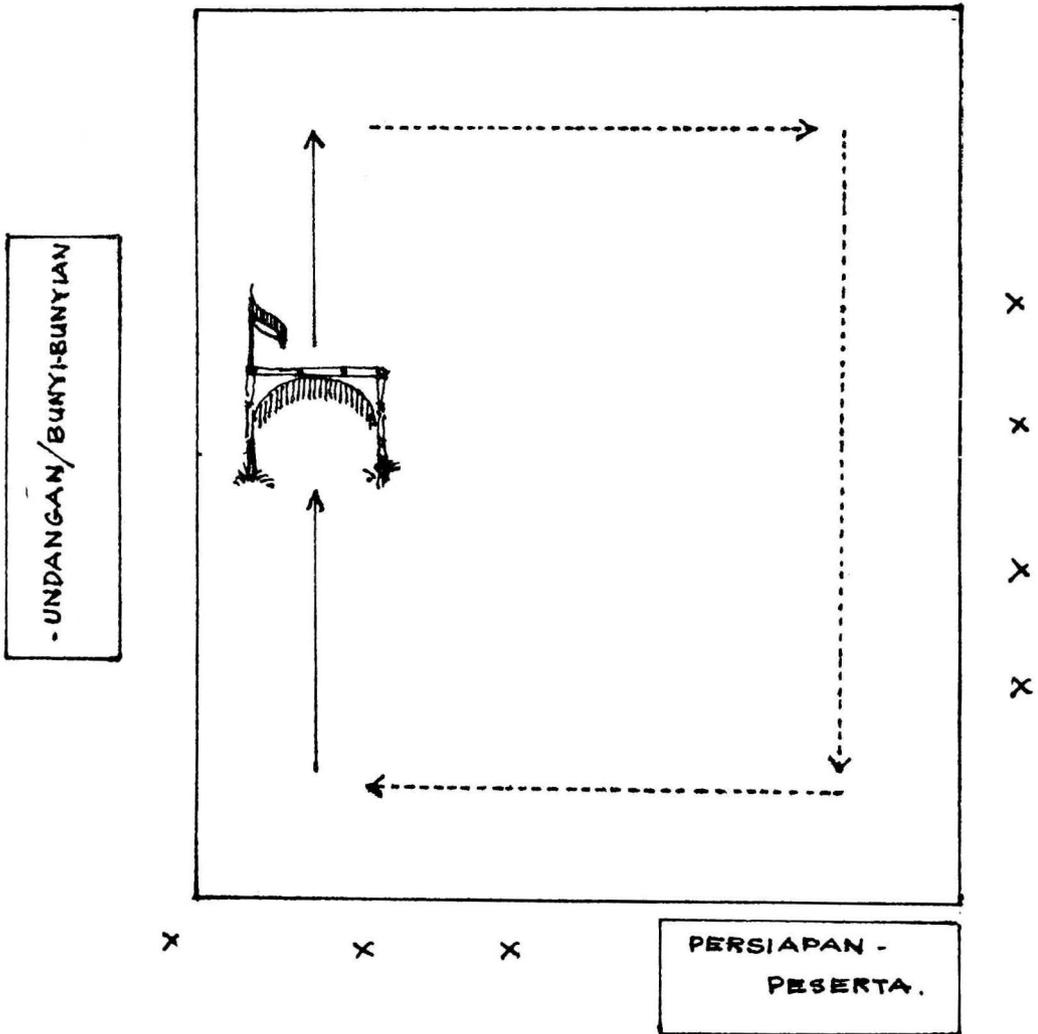
Gambar : 2. Garu.

Gambar : 3. Pelengkungan di arena Maleang.



- 1) ngirek = meratakan sawah yang sudah siap untuk ditanami dengan garu yang ditarik oleh 2 ekor sapi.
- 2) besesangi = berkaul, karena suatu keberhasilan.
- 3) Krotok = semacam genta yang dibuat agak pipih dari kayu.

DENAH AREAL MALEANG



Keterangan :



: Arena permainan berupa sawah yang berair.



: pelengkungan yang harus dilewati.



: Route cepat.



: Route biasa.



: penonton umum.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Sebelum Maleang diadakan, biasanya "epen gawe" yaitu pihak penyelenggara, atau pihak yang mengundang telah menyiapkan "inan bangket" (sepetak sawah) yang paling Tuas, yang telah diratakan dan masih berair. Selain itu disiapkan juga pelengkungan. Lebih-lebih kalau mengundang para pejabat. Pihak pengundang juga menyediakan makanan dan minuman untuk semua undangan, yang jenisnya sama dengan makanan pesta biasa antara lain yang disebut "ebatan".⁶⁾

Sedangkan sapi-sapinya sendiri, sudah tentu dipersiapkan pula dengan baik dengan meningkatkan perawatannya. Kadang-kadang dalam mempersiapkan ini digunakan "belian" yaitu dukun yang bertugas menjaga keselamatan sapi dari gangguan "pasangan" (ilmu hitam) lawannya.

Selain itu oleh peserta dipersiapkan pula garu dengan segala hiasannya serta 2 buah krotok besar.

b. Aturan permainannya :

Aturan permainannya sederhana sekali. Bahkan sebetulnya hanya merupakan semacam parade saja, dalam bahasa Sasak disebut "Bedelok" (= beriring-iringan).

Beberapa ketentuan/peraturan yang perlu diperhatikan adalah :

1. Sikap sapi waktu berlari harus tangkas.
2. Larinya harus lurus.
3. Setiap peserta harus melewati pelengkungan.
4. Pada waktu memasuki pelengkungan harus lari secepat-cepatnya.
5. Tidak boleh menabrak atau menyentuh pelengkungan.

c. Tahap-tahap permainan :

Mula-mula pasangan-pasangan sapi yang akan ikut Maleang berkumpul di tempat yang telah ditentukan di sekitar arena.

Untuk jelasnya akan diuraikan melalui gambar denah di bawah ini :

Keterangan :

Sapi-sapi yang akan Maleang telah disiapkan di sekitar tempat d. Sapi-sapi tersebut telah memiliki penunggang masing-masing. Para penumpang memegang "pecut" (cambuk) sebagai alat mencambuk.

Jika waktu untuk memulai telah tiba, maka dari tempat d, sapi-sapi tersebut berjalan biasa beriring-iringan. Biasanya 3 -- 4 pasang. Sedang yang lainnya berada agak terpisah 6 -- 10 meter di belakang.

Apabila telah tiba di sudut a sapi dicambuk sambil berteriak ho -- ho --- ho -----: Maksudnya agar sapi berlari secepat-cepatnya.

Pada saat seperti itu para penonton seluruhnya bersorak sorai. Apalagi ketika lewat di bawah pelengkungan. Tetapi jika larinya kurang cepat atau larinya tidak lurus sudah pasti akan mendapat teriakan cemoohan dari penonton. Setelah sampai di c, peserta dapat berjalan biasa kembali ke tempat d. Atau kalau ada yang merasa lelah boleh beristirahat. Sementara peserta yang lain terus menerus secara bergantian melewati pelengkungan.

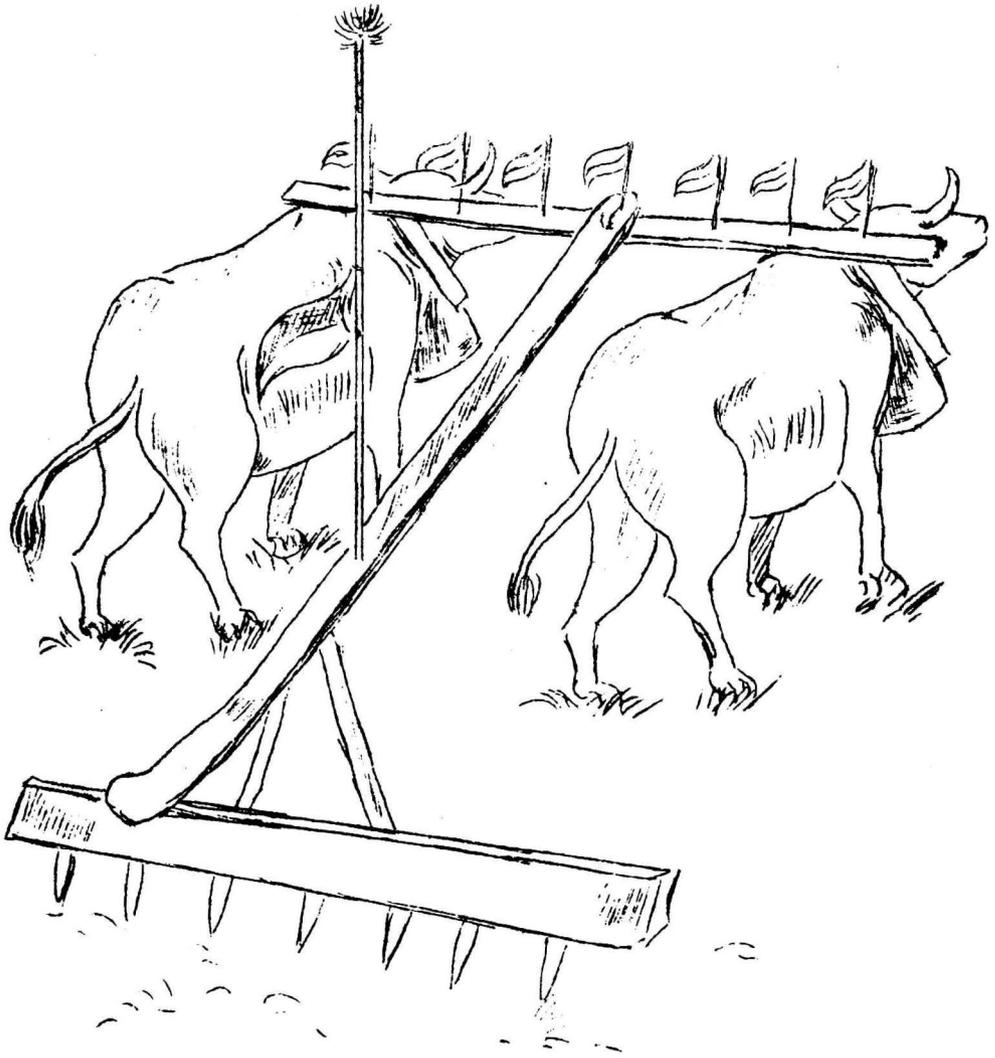
Yang dinilai (yang menilai adalah penonton) adalah ketangkasan dan keserasian gerak, dalam bahasa Sasak disebut "tandang" nya sapi.

Tandang yang baik adalah larinya sapi "ngangas" (kepala tegak), telinga terangkat dan ekornya terangkat.

Biasanya Maleang dimulai sekitar jam 13.00 dan akan berakhir sampai senja hari. Pada akhir permainan, semua peserta Maleang akan dijamu oleh pihak pengundang dengan makan-makan.

Siang harinya sebelum permainan dimulai semua peserta dijamu makanan jajan dan minuman.

Hasil permainan Maleang mempunyai arti penting bagi pemilikinya. Karena sapi-sapi tersebut harganya menjadi tinggi. Tetapi yang lebih penting lagi adalah kepuasan batin yang dirasakan pada saat sapinya mendapat tepukan meriah serta pujian dari para penonton.



Gambar : 4. Sepasang sapi dengan perlengkapan Maleang.

9. Peranannya masa kini.

Sampai sekarang unsur hiburannya tetap menonjol, sementara unsur kompetitif mulai nampak. Yang dimaksud di sini adalah berkompetisi dalam pemeliharaan sapi. Dengan demikian berarti menunjang usaha pembangunan peternakan. Itulah sebabnya pemerintah kini turut menggalakkan permainan Maleang ini.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat sangat menyenangi permainan ini. Lebih-lebih setelah turun tangannya pemerintah untuk menggalakkannya, perhatian yang mulai agak pudar itu kembali bersemangat.

Apabila permainan Maleang diselenggarakan ribuan penduduk sekitarnya datang menyaksikan. Karena disamping sebagai sarana hiburan juga dapat melihat sapi yang baik. Ini akan mendorong mereka untuk memelihara sapi dengan baik. Dengan demikian Maleang dianggap mempunyai nilai positif bagi masyarakat.

Permainan Maleang ini hanya populer di Kecamatan Narmada, dan beberapa desa terdekat dari kecamatan ini. Kurang jelas mengapa Maleang ini tidak menyebar ke daerah lainnya di Lombok.

Desa-desa yang sering menyelenggarakan permainan ini adalah Lingsar, Batu Kumbang dan Lembuak.

.....

6) ebatan = daging sapi yang dicincang kecil-kecil dikombinasikan dengan campuran kelapa parut, daun belimbing, pisang sayur dan diberi bumbu yang merupakan makanan khas pada pesta ("begawe") di Lombok.

10. B E G A T R I K

1. Nama permainan.

”Begatrik” adalah salah satu jenis Permainan Rakyat Daerah Lombok. Dipungut dari Kampung Mambe, desa Monjok, Kecamatan Mataram, Kabupaten Lombok Barat.

Begatrik berasal dari kata gatrik yang berarti menyentuh. Di daerah Lombok Tengah permainan ini disebut ”Main Acet”. ”Acet” mengandung pengertian batu pelempar yang dipakai dalam permainan ini.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Begatrik ini dilakukan pada pagi atau sore hari bila anak-anak telah selesai dari segala kegiatannya. Jadi permainan ini pada dasarnya ialah untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat, agama maupun peristiwa lainnya.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak untuk menambah ketangkasan dan keterampilan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

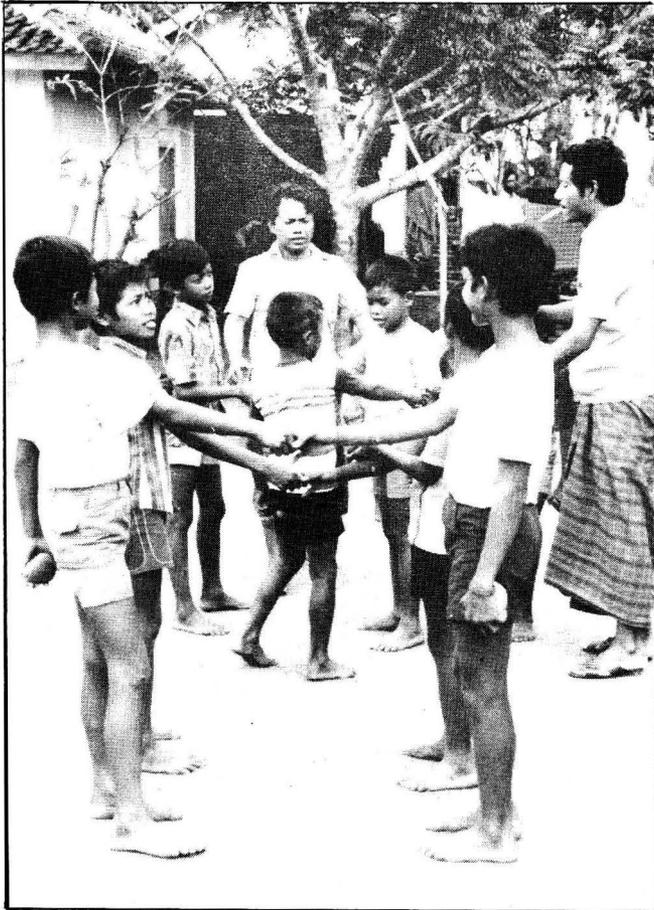
Permainan ini merupakan permainan anak-anak dari semua lapisan masyarakat.

Tidak diketahui kapan mulai dimainkan, dan dari mana daerah asal usulnya. Dalam perkembangannya permainan ini tidak mengalami perubahan, baik pada aturan permainan maupun peralatannya. Cara bermain dan penggunaan batu sebagai alat bermain tetap tak berubah sampai sekarang. Yang mengalami perubahan adalah penggemarnya yang mulai berkurang. Bahkan di kota-kota sudah hampir tidak terlihat lagi ada anak-anak yang bermain Gatrik. Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh permainan modern, sehingga permainan Begatrik di lingkungan anak kota menjadi tergeser kedudukannya.

5. Peserta/pelakunya.

Peserta permainan Begatrik terdiri dari anak-anak, dan remaja. Semuanya laki-laki. Pemain merupakan kelompok atau regu yang terdiri dari 2 sampai 5 pasang. Dapat juga lebih dari jumlah itu apabila lapangan mencukupi, dan jumlah anak yang ingin ikut bermain banyak.

BEGATERIK



6. Peralatannya.

Masing-masing anak memiliki sebuah "katuq" atau "acet". katuk atau acet berupa batu yang bentuknya pipih. Peralatan lain

adalah yang disebut "batu Bulan". Batu Bulan adalah sebuah batu yang ditempatkan pada ujung bagian lain dari lapangan permainan. Batu Bulan ini nantinya akan menjadi sasaran lemparan dengan menggunakan alat yang disebut katuq tadi.

7. Iringan permainan.

Permainan Begatrik ini tidak memerlukan iringan lagu maupun musik.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Sebelum permainan dimulai tiap calon pemain telah menyiapkan masing-masing sebuah katuq. Biasanya katuq ini dipilih oleh mereka sendiri dari batu kali. Yang dipilih adalah batu yang bisa meluncur dengan baik, yang dalam bahasa daerah disebut "masor".

Sesudah itu mereka memasang batu bulan yang sekaligus berarti menentukan batas daerah permainan.

Kemudian mereka membentuk kelompok dengan cara tiap anak mencari pasangan yang seimbang dengannya. Caranya dengan berpegangan tangan, dan berdiri berderet. Keseimbangan terutama dilihat dari besar badannya. Karena dalam pelaksanaan permainan dan pelaksanaan hukuman mereka akan saling "Senggeq". (gendong).

Setelah masing-masing kelompok siap, lalu dibuat "gowet" yaitu garis awal dari mana lemparan permulaan harus dilakukan. Jarak antara gowet dengan batu bulan ditentukan ber-

1) Sikut = ukur. Dalam permainan ini setelah semua anggota regu melempar, lalu diadakan pengukuran (= nyikut). Katuq yang terdekat dengan batu bulan disebut "Sikut".

dasarkan perjanjian. Biasanya sekitar 10 atau 15 langkah. Dengan berpatokan pada batu bulan, dibuat juga sebuah garis sejajar dengan gowet, yang disebut "garis mati", yaitu sebuah garis batas yang menentukan apakah katuq mati atau hidup.

b. Aturan permainan :

1. Lemparan dikatakan "hidup" apabila tidak melewati garis aban (garis batas). Pengertian melewati termasuk menyentuh garis aban.
2. Lemparan yang melewati atau menyentuh garis berarti "mati".
3. Lemparan yang dapat menjatuhkan batu bulan mendapat hadiah khusus di "Senggeq" 3 kali bolak balik dari garis gowet ke garis aban.
4. "Sirkut"¹⁾ adalah pengertian bahwa katuq berada paling dekat dengan batu bulan.
5. "Sapih" (seri) terjadi apabila dalam penghitungan terakhir setelah nyikut, terjadi nilai sama. Misalnya regu A dapat menjatuhkan batu bulan, sedang regu B "Sikut" (dalam pengukuran katuqnya lebih dekat dengan batu bulan). Kedua contoh di atas nilainya sama. Tentunya nilai A dan B sama. Bisa juga sapih apabila sama-sama menjatuhkan dalam jumlah yang sama.
6. "Gatrik" adalah berhasilnya lemparan mengenai sasaran yakni katuq lawan.
7. Kemenangan ditentukan oleh hasil total seluruh anggota regu.

c. Tahap-tahap permainannya :

Untuk mudahnya kita misalkan kelompok yang bermain terdiri dari kelompok A dan kelompok B. Masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang. Jadi A1, A2, A3 lawan B1, B2, B3.

Setelah persiapan lapangan dan penentuan anggota kelompok selesai, maka permainan dapat dimulai. Semua pemain berdiri di belakang garis gowet, lalu persatu melempar katuq kearah sasaran yaitu batu bulan. Ini disebut "ngaban" atau "Ngatuq". Lemparan ini bertujuan untuk menentukan regu

mana yang menjadi pihak yang digendong (pihak "atas") dan pihak mana yang menggendong (pihak "bawah"). Setelah semua Ngatuq lalu dilakukan pengukuran. Siapa yang katuqnya paling dekat jaraknya dengan batu bulan dialah yang menang dan bersama seluruh regunya menjadi pihak "atas". Misalnya A2 yang berhasil paling dekat dengan batu bulan maka regu A menjadi pihak "Atas".

Mereka semua kembali ke garis gowet. Kemudian semua pihak "atas" (A1, A2, A3) duduk di punggung pihak "bawah" (B1, B2, B3). A1 melemparkan katuqnya sebagai umpan lalu menawarkan kepada B1 dengan kata-kata "aoq" (ya), dan kalau menolak atau dijawab "ndeq" (tidak). Kalau B1 menerima tawaran dan berhasil mengenai sasaran (Gatrik), maka A1 harus turun dari punggung B1 sambil menunggu hasil regu lainnya. Tetapi jika B1 gagal atau B1 menolak tawaran, dan A1 berhasil mengenai sasaran, maka B1 dengan semua regunya mendapat hukuman menggendong sampai lemparan yang kena tadi. Oleh karena itu maka sebelum B1 menerima tawaran biasanya berunding dulu dengan B2, B3. Seperti dikemukakan di atas, jika B1 yang berhasil menang maka A1 harus turun. Permainan dilanjutkan oleh A2 dan A3 dengan aturan seperti tadi. Jika sampai kepada giliran A3 mereka gagal semua, terjadilah pergantian yaitu pihak regu B yang jadi "atas" dan A menjadi pihak "bawah". Tetapi jika A3 berhasil maka regu B akan mendapat hukuman menggendong pulang balik beberapa kali (sesuai perjanjian) dari jarak lemparan katuq yang palin jauh. Kemudian dari titik ini permainan diulang kembali. Begitu seterusnya sampai B berhasil menang, maka permainan dimulai kembali dari Ngaban.

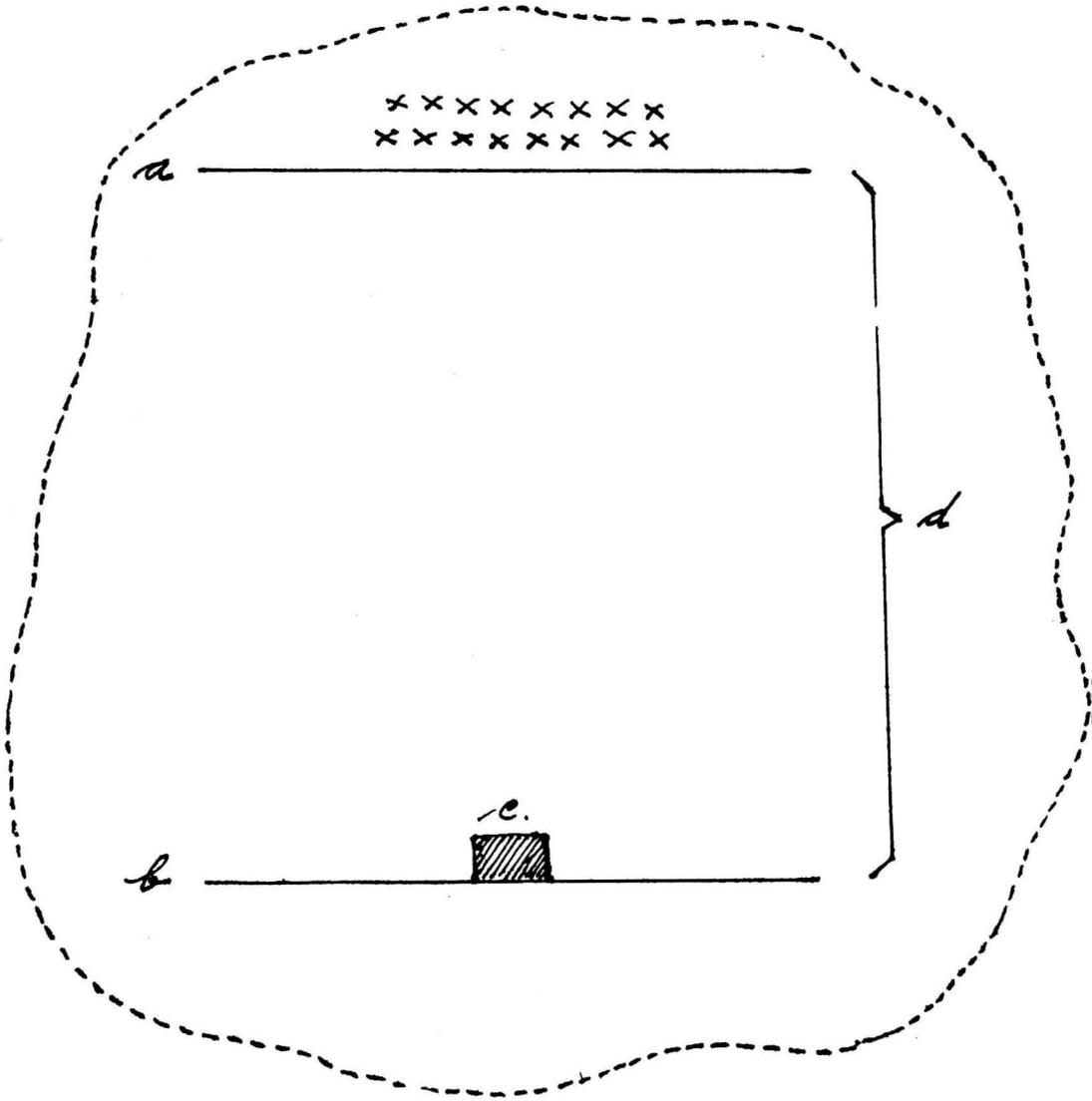
Demikian seterusnya, permainan diulang-ulang beberapa kali sampai mereka bosan atau kelelahan.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini adalah salah satu permainan rakyat yang masih bertahan meskipun sudah mulai tergeser.

Fungsinya adalah sebagai hiburan pengisi waktu senggang. Disamping itu berguna juga bagi kesehatan serta melatih ketangkasan. Permainan ini sampai sekarang masih dikenal di seluruh Lombok.

DENAH LAPANGAN BEGATRIK



Keterangan:

..... : garis alam/halaman.

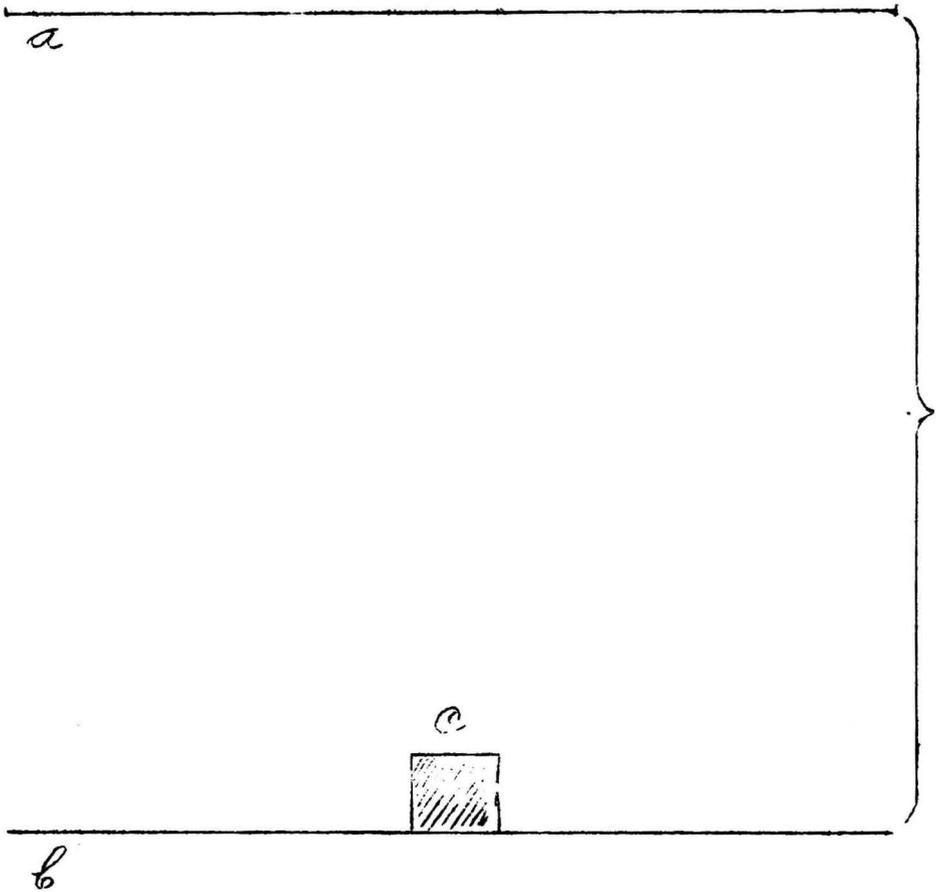
a : garis aban (gowet)

b. : garis mati.

c : batu bulan

d : jarak antara garis aban dengan garis mati
 $\pm 10 - 15$.

X : peserta.



Gambar : 1. a = Garis Aban (Gowet)
b = Garis Mati
c = Batu Bulan
d = Jarak antara garis
Aban dengan garis n
 $\pm 10 - 15$ m.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat menganggap biasa terhadap permainan ini. Artinya tidak ada perhatian yang khusus, baik dalam arti usaha untuk mendorong pertumbuhannya maupun usaha membatasi atau melarangnya.

Namun secara tidak diungkapkan, masyarakat merasakan juga manfaat dari pada permainan ini. Sehingga mereka membiarkan saja seperti apa adanya.

Gambar : 2. Anak yang dibawah sedang melempar.



11. BEJINGKLAK

1. Nama permainan.

Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat Daerah Lombok. Dipungut dari Kampung Punia Jamaq, Desa Mataram Timur, Kecamatan Mataram, Kabupaten Lombok Barat.

”Bejingklak” dari kata ”jingklak” yang berarti membalik.

Permainan ini sejenis dengan permainan ”Gateng” dan ”Simbar” di Jawa. Bedanya Bejingklak meliputi keduanya.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Bejingklak ini dimainkan pada pagi atau sore hari, setelah anak-anak selesai dari segala kegiatannya. Permainan ini pada dasarnya untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa lain baik upacara agama, kepercayaan atau adat.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Bejingklak ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua orang dan segala lapisan sosial dalam masyarakat.

Permainan ini melatih anak-anak berkonsentrasi dan kecekatan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Bejingklak merupakan permainan masyarakat Lombok terutama di desa-desa, namun di kotapun anak-anak masih sering juga memainkannya.

Kemungkinan permainan ini bukan merupakan permainan khas daerah Lombok, karena di mana-mana di seluruh Indonesia bisa kita jumpai. Namun karena sudah berpuluh tahun ada di Daerah ini, sehingga masyarakat merasa memilikinya. Hal ini nampak pada istilah-istilah yang semuanya menggunakan bahasa Daerah Lombok.

Ternyata Bejingklak ini mempunyai banyak jenis. Dari sekian banyak jenis itu hanya sebagian saja yang masih bisa dimainkan oleh anak-anak sekarang.

Berbeda dengan di Daerah lain (seperti di Jawa dalam permainan gateng) yang biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi Bejingsklak ini dimainkan oleh baik anak-anak, remaja, bahkan kadang-kadang oleh orang tua-tua.

5. Peserta/pelakunya.

Di muka sudah disinggung sedikit bahwa Bejingsklak dimainkan oleh semua tingkatan umur, dari anak-anak sampai orang tua, baik laki-laki maupun perempuan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih. lawan bermainnya bisa sejenis, maupun berlawanan jenis.

6. Peralatan.

Bejingsklak menggunakan batu kerikil sebesar klereng yang jumlahnya tergantung pada jenisnya. Kerikil dalam permainan biasa disebut "asang".

7. Iringan permainan.

Permainan Bejingsklak ini tidak memerlukan iringan baik musik maupun nyanyian.

8. Jalannya permainan.

Bejingsklak terdiri dari beberapa jenis antara lain :

- a. Jingsklak Bubut.
- b. Jingsklak Maling atau Jingsklak Udang.
- c. Jingsklak Lima.
- d. Jingsklak Gowet.
- e. Jingsklak Inggut.
- f. Jingsklak Cina.
- g. Jingsklak Rebeng.
- h. Jingsklak Letik.

Masing-masing mempunyai aturan yang berbeda. Kesamaannya terdapat pada jenis dan pelaksanaan taruhan.

a. Persiapan :

Mula-mula dua orang yang akan Bejingsklak telah menyiapkan kerikil yang jumlahnya sesuai dengan jenis Bejingsklak yang akan dimainkan.

BEJINGKLAK



Sebelum permainan dimulai, telah ditetapkan pula jenis taruhannya, apakah taruhan "begepeq" atau "begedik".¹⁾

b. Aturan dan tahap-tahap permainan :

Jingklak Bubut :

Dalam Jingklak Bubut tiap pemain mengeluarkan sepuluh kerikil atau lima kerikil yang lebih besar yang disebut "katuq".²⁾

Untuk menentukan siapa yang memulai permainan, biasanya dilakukan undian dengan sut atau menerka batu yang ada dalam genggaman seorang pemain. Kalau tebakannya tepat yang menebak berhak bermain lebih dahulu. Mula-mula 20 kerikil tadi ditaruh di telapak tangan kanan, kemudian dilempar ke atas dan harus diterima oleh punggung tangan kanan.

Berapa yang bisa tertangkap oleh punggung tangan ini kemudian harus dilempar ke atas lagi dan harus diterima

oleh telapak tangan kanan, tidak boleh dibantu oleh tangan kiri. Peristiwa inilah yang disebut "Jingklak".

Pada tahap ini tidak boleh ada kerikil yang terjatuh, oleh karena itu sebelum dilempar kerikil yang ada di punggung boleh dijatuhkan dan disisakan sejumlah yang diperkirakan mampu ditangkap kembali.

Kalau terjatuh berarti mati dan terjadi penggantian pemain. Jika tidak ada yang jatuh, maka permainan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu memungut kerikil yang jatuh pada lemparan tahap pertama tadi.

Memungutnya boleh satu-satu atau berapa saja menurut kecekatan pemain, dengan jalan melempar katuq ke atas, sementara katuq berada di udara, tangan harus bisa mengambil sebuah kerikil atau lebih.

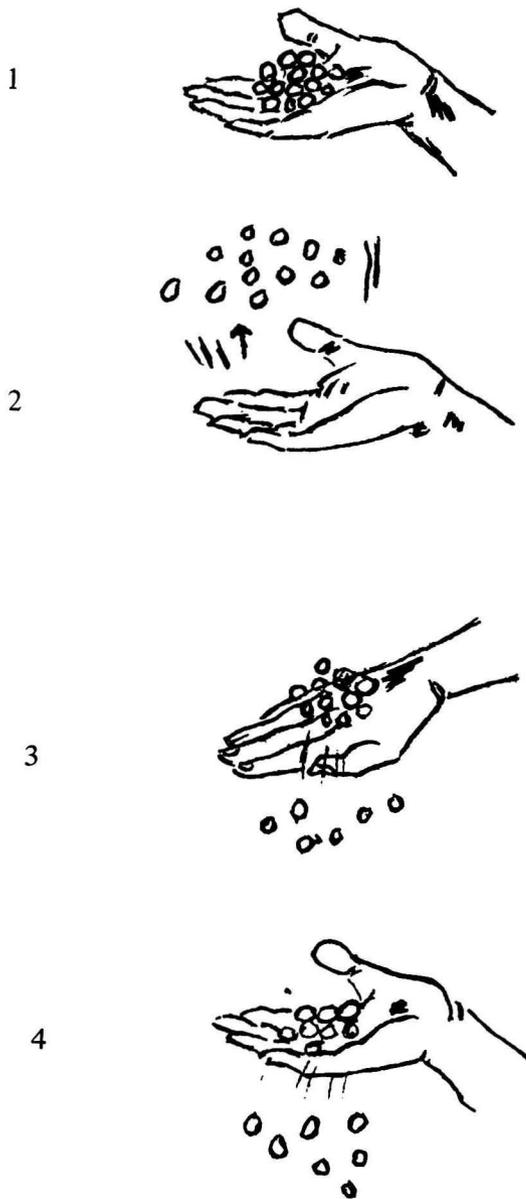
Pada waktu memungut tidak boleh "inggut".³⁾ Pemungutan kerikil ini dilakukan bergiliran antara semua pemain. Dimulai dari pemain yang mendapat giliran pertama.

Setelah kerikil habis dipungut, (dimainkan), lalu dihitung berapa kerikil yang berhasil dikumpulkan oleh masing-masing pemain. Siapa yang lebih banyak memperoleh berarti menang. Caranya adalah dengan menghitung pendapatan masing-

1) Begepeq = begedik = pukulan dengan telapak tangan pada salah satu bagian tubuh.

2) katuq = gacu (Jawa).

3) inggut = sebuah atau lebih kerikil bergerak karena tersentuh pada waktu pengambilan kerikil yang lain.



Gambar : 1. Gerakan Jingklak.

masing. Siapa yang mempunyai kelebihan berhak meng-gepeq lawan mainnya sebanyak kelebihan perolehnya.

Jingklak Udang :

Disebut juga Jingklak Maing. Tidak dapat dijelaskan mengapa disebut demikian nama itu dipakai turun temurun.

Pada Jingklak Udang ini masing-masing pemain mengeluarkan sepuluh kerikil. Kerikil dijingklak. Jika yang tersisa pada punggung tangan lebih dari satu, maka yang lain harus dijatuhkan pelan-pelan dengan menggerakkan jari-jari, sehingga tersisa satu saja.

Jika hal ini tidak bisa dikerjakan maka terjadi pergantian pemain. Tetapi apabila tahap ini bisa dilakukan, dilanjutkan tahap berikutnya, yaitu memungut kerikil yang berjauhan tadi dengan menjepit menggunakan ibu jari dan telunjuk.

Setelah kerikil terjepit, lalu dilempar ke atas bersama kerikil yang ada pada punggung tangan. Kemudian kerikil yang dijepit tadi harus diterima oleh punggung tangan. Sedang yang ada di punggung tangan harus dijatuhkan.

Demikian seterusnya sampai kerikil yang berserakan habis. Kalau gagal dalam tahap ini berarti terjadi pergantian pemain.

Perlu diingat bahwa dalam menjepit kerikil tadi, kerikil-kerikil yang lain tidak boleh inggut.

Pada setiap kali permainan, dilakukan perhitungan, untuk menentukan kemenangan. Yang diperhitungkan adalah selisih kerikil yang diperoleh dan langsung dilaksanakan hukuman bagi yang kalah.

Jingklak Lima :

Disebut juga Jingklak Atas. Dalam Jingklak ini digunakan lima kerikil. Mula-mula kerikil ditebarkan ditanah atau lantai, kemudian dipungut satu-persatu. Cara memungutnya dengan menganbil salah satu kerikil lalu dilemparkan ke atas, sementara kerikil berada di udara, tangan harus sempat mengambil kerikil yang lain. Cara mengambilnya berurutan. Mula-mulasatu persatu, setelah selesai, ditebarkan lagi, lalu diambil dua-dua, kemudian satu-tiga dan terakhir empat. Terakhir sekali empat kerikil digenggam, kemudian sebuah kerikil dilempar ke atas,



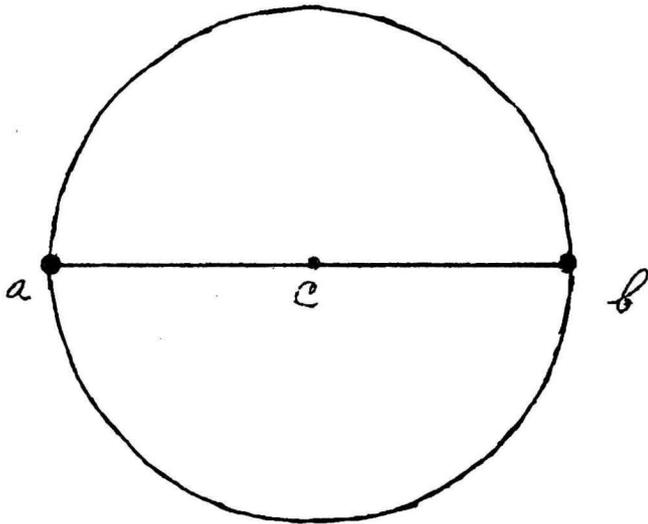
Gambar : 2. Jingklak Udang.

sementara itu telunjuk harus sempat mencoret tanah, sambil secepatnya menerima kerikil yan terlempar tadi.

Kegagalan dalam setiap tahap berarti penggantian pemain. Setiap satu tahap permainan tanpa salah dihitung satu kemenangan.

Jingklak Gowet :

Disebut Jingklak Gowet karena menggunakan garis (wet = garis). Garisnya berbentuk lengkaran, seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3. Lingkaran permainan untuk Jingklak Gowet. Garis tengah ± 30 Cm.

Keterangan :

Garis tengah lingkaran ± 40 Cm.

Bisa dimainkan oleh 2 (dua) pemain a dan b adalah katuq masing-masing pemain. Sedang c adalah titik tengah yang dipakai sebagai titik penentuan kemenangan. Dalam Jingklak Gowet digunakan 8 (delapan) kerikil, dua diantaranya dipakai sebagai katuq.

Permainan dilakukan didalam lingkaran. Mula-mula kerikil

dijingklak. Yang diperhitungkan dalam Jingklak Gowet ini adalah kerikil yang jatuh.

Jika kerikil yang jatuh jumlahnya ganjil, baik di dalam maupun di luar lingkaran, berarti mati, dan terjadi pergantian pemain. Jika yang jatuh genap, permainan bisa dilangsungkan dengan ketentuan sbb :

1. Jika terjadi dua kerikil jatuh di luar ataupun di dalam lingkaran maka katuq maju satu pelapak.⁴⁾
2. Jika 4 kerikil jatuh di dalam lingkaran katuq maju satu jengkal.
3. Jika 6 kerikil tidak ada yang jatuh katuq maju satu siku.

Gerakan maju untuk katuq-katuq itu selalu ke arah kiri.

Di luar ketentuan tersebut berarti pergantian pemain. Pemain yang dapat sampai ke titik c setelah berputar satu kali berarti menang. Pemain yang menang berhak menghukum lawannya.

Sebelum hukuman dilaksanakan pihak yang kalah terlebih dahulu menebak jumlah batu yang digenggam oleh pemenang.

4) Satu pelapak = satu satuan ukuran yang menggunakan 4 jari dari telunjuk sampai kelingking.

Jika tebakannya tepat hukuman bata. Jika tidak tepat, hukuman sesuai dengan jumlah batu yang digenggam. Jenis hukumannya tergantung perjanjian.

Jingklak Inggut :

Jumlah kerikil yang dipakai 20. Mula-mula kerikil di jingklak. Jika pemain merasa bahwa jumlah kerikil yang tertangkap diperkirakan tidak akan dapat ditangkap semuanya dalam tahap berikutnya, maka kerikil tadi bisa dijatuhkan satu-satu.

Cara menjatuhkannya sengaja didekatkan pada kerikil-kerikil yang telah ada di tanah, sehingga letaknya berpasang-pasangan. Ini untuk memudahkan pemungutan dalam tahap berikutnya. Setelah yang tersisa pada punggung tangan dirasa mampu untuk ditangkap semua maka kerikil dipunggung tersebut dilempar ke atas dan harus diterima dengan telapak tangan. Jika gagal berarti pergantian pemain.

Jika berhasil, permainan dilanjutkan dengan memungut kerikil yang masih ada dengan cara melempar sebuah kerikil ke atas, sementara itu harus bisa mengambil kerikil yang lain. Pada pengambilan tidak boleh inggut.

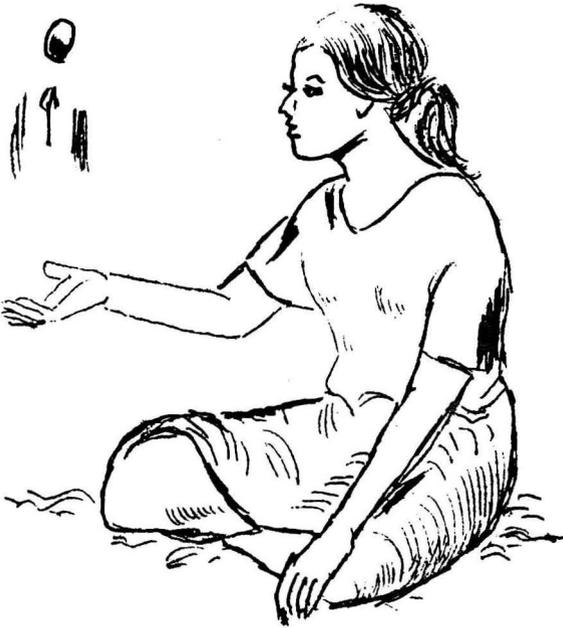
Pada setiap tahap permainan dilakukan perhitungan kalah menang, seperti pada Bejingklak yang sudah diterangkan di muka.

Jingklak Cina :

Mengapa dinamakan Jingklak Cina, tidak dapat diterangkan. Di sini digunakan 5 kerikil. Pelaksanaannya seperti Jingklak Lima, tetapi kerikil-kerikil yang dilempar ke atas diterima oleh tangan lain.

Jingklak Rebeng :

Di sini digunakan 20 kerikil. Mula-mula kerikil ditaruh pada dua belah telapak tangan yang dirapatkan, lalu dibalik sehingga telapak tangan saling menindih dalam keadaan menelungkup, dan kerikil berada diantara kedua telapak tangan. Beberapa kerikil akan berjatuhan pada waktu dibalik tadi. Sisanya dijatuhkan sedikit demi sedikit sampai tersisa sejumlah yang diperkirakan bisa tertangkap pada waktu dijingklak



Gambar : 4. Cara menerima pada Jingklak Cina.

1



2



3



Gambar : 5. Posisi tangan pada Jingklak Rebeng.



Gambar : 6. Situasi Bejingklak.

nanti. Jika pada tahap ini gagal maka terjadi pergantian pemain. Tetapi jika berhasil dijingklak, maka dilanjutkan dengan memungut kerikil yang ada di tanah. Caranya dengan terlebih dahulu melemparkan salah satu kerikil ke atas, sementara itu tangan cepat-cepat memungut kerikil yang lain. Pengambilannya boleh satu-satu atau lebih asal tidak inggut.

Selanjutnya sama dengan Jingklak yang lain.

Jingklak Letik :

Jingklak Letik ini mirip dengan permainan Simbar di Jawa. Hanya di sini digunakan kerikil yang jumlahnya 20 buah.

Mula-mula kerikil ditaruh di telapak tangan kanan, lalu ditaburkan di tanah. Sementara itu telapak tangan kiri diletakkan di tanah menahan tebaran kerikil tadi. Kemudian lawannya menunjuk salah satu kerikil untuk dimasukkan ke dalam lubang telapak tangan kiri dengan cara mengangkat punggung tangan sehingga membentuk rongga. Pemain menyintil kerikil yang ditunjuk tadi. Jika kerikil yang tadi bisa masuk, dilanjutkan dengan penyentilan kerikil-kerikil yang lain. Jika tidak masuk, atau yang masuk lebih dari satu, atau jika kerikil yang ada di dalam jeluar, berarti mati dan terjadi pergantian pemain. Pada waktu menyentil, tidak boleh inggut.

Selain dengan cara di atas Jingklak Letik dapat dilaksanakan dengan cara sebagai berikut :

Kerikil dijingklak, sehingga pada punggung tangan tersisa beberapa kerikil. Kalau ini dijingklak lagi, tidak boleh ada yang jatuh. Kalau ada kerikil yang jatuh berarti mati.

Sisa kerikil yang berjatuhan tadi disentil (= "letik") dua-dua dengan jalan mencoletkan telunjuk dahulu diantara dua kerikil sebelum disentil. Kalau inggut berarti mati.

9. Peranannya masa kini.

Fungsinya adalah untuk hiburan mengisi waktu senggang, disamping melatih kecekatan.

Permainan ini sudah mulai berkurang dimainkan apalagi di kota, karena telah tersisih oleh permainan yang sejenis dengan ini yaitu Bekel.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat boleh dikatakan tidak menaruh perhatian khusus terhadap permainan ini. Dibiarkan saja apa adanya. Apakah mau hidup atau mau mati.

Hal ini disebabkan karena banyaknya permainan modern yang lain, serta kesibukan-kesibukan sehari-hari yang menyebabkan tidak sempat memikirkan masalah tersebut.

Permainan ini terdapat di seluruh daerah Lombok.

.....

12. BEJANGKRIKAN

1. Nama permainan.

Bejangkrikan atau "Ngadu Jangkrik" merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang ada di daerah Lombok. Dipungut dari desa Cakra Barat, Kecamatan Cakranegara, Kabupaten Lombok Barat.

Jika Bejangkrikan dipakai sebagai sarana perjudian disebut "Gocek Jangkrik".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Bejangkrikan ini merupakan hiburan untuk mengisi waktu senggang.

Permainan ini biasanya dilaksanakan pada waktu sore hari setelah selesai dari segala kegiatan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Bejangkrikan ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat.

Permainan ini melatih anak-anak dalam memelihara dan melatih Jangkrik.

Unsur kepercayaan masyarakat tentang adanya kekuasaan roh dan benda-benda di alam raya ini sangat berperan dalam kegemaran mengadu Jangkrik.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

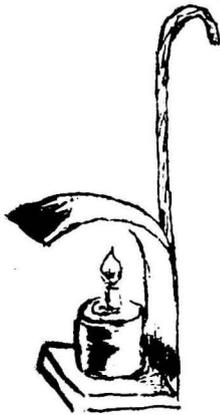
Bejangkrikan sudah sejak dahulu ada di daerah Lombok, dan dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat. Pada mulanya sebagai permainan hiburan, terutama bagi anak-anak. Tetapi dalam perkembangannya, ada sebagian masyarakat yang menggunakannya sebagai sarana perjudian. Dalam perkembangan ini berkembang pula cara memelihara, cara memperoleh, dan lain-lainnya, yang kesemuanya untuk mengejar kemenangan.

Untuk memperoleh jangkrik yang baik, ditempuh berbagai cara, antara lain dengan bertapa, menunggu mimpi yang baik, mencari jangkrik di tempat tertentu, dan cara-cara lainnya.

Jika dilakukan dengan bertapa, diperlukan perlengkapan seperti "kereng putih" (kain putih), "empok-empok meni^q siong" (beras goreng) dan sebagainya. Tempat bertapa bisa di "Cungkup" (kuburan), di tempat-tempat yang angker, dan pada alur/daerah persawahan tertentu misalnya ada yang disebut "orong teker".¹⁾

5. Peserta/pelakunya.

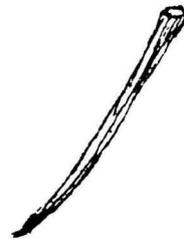
Bejangkrikan dilakukan oleh laki-laki, baik anak-anak, maupun orang dewasa. Oleh orang dewasa permainan ini biasanya dipakai sebagai sarana perjudian. Dalam permainan ini terlibat beberapa orang. Paling sedikit dua orang.



"Lampu"



"Penabingan"



"Penyuit"
(Penyungkil).

6. Peralatannya.

Alat utama dalam permainan ini adalah "Jangkrik." Untuk pengamatan dan pemeliharaan jangkrik ini diperlukan beberapa peralatan.

Pada waktu "nginte" (mencari jangkrik), diperlukan lampu minyak tanah atau obor. Sekarang ada yang memakai lampu senter. Untuk menyimpan hasilnya diperlukan "Penabingan," yaitu kurungan jangkrik yang dipergunakan khusus pada waktu nginte.

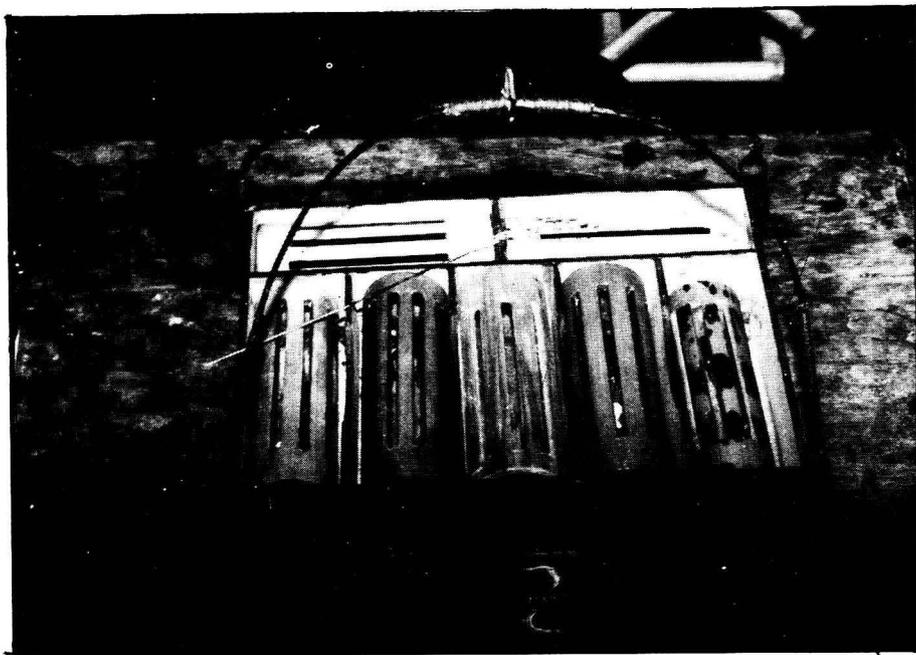
1) orong = daerah persawahan
teker = petir.

Penabingan ini terdiri dari beberapa kurungan kecil yang disusun jadi satu, dengan cara ditusuk dengan bambu. (Lihat gambar).

Untuk pemeliharaan di rumah digunakan kurungan yang ukurannya lebih besar. Jendelanya ada 4 (Penabingan jendelanya hanya satu atau paling banyak dua).

Kurungan inilah yang juga dipakai untuk mengadu Jangkrik.

BEJANGKRIKAN



Keterangan:

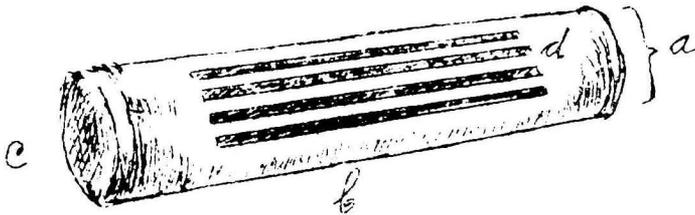
- a : garis tengah bambu \pm 3 Cm.
- b : panjang kurungan \pm 15 Cm.
- c : penutup dari "kambut" (sabut kelapa), kaca atau kayu.
- d : jendela, banyaknya 4 buah.

Agar dapat membawa jangkrik dalam jumlah yang agak banyak digunakan alat yang disebut "Rancak." Bentuknya seperti

kotak kecil yang diberi gantungan dari kawat.

Rancak ini bisanya ditutup kain.

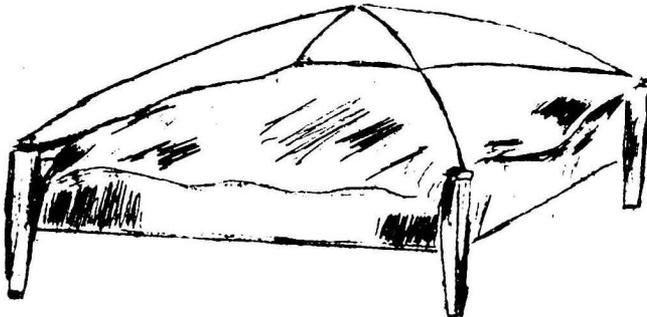
Alat untuk menggalakkan jangkrik baik dalam aduan maupun selama pemeliharaan digunakan "Pengkilit", yang dibuat dari "rebu pengkilit"²⁾, dan tangkainya dari kalam" (ijuk yang besar dan keras), atau dari "pendok" (kulit penyus). Untuk mengikatkan rebu pengkilit pada tangkainya, digunakan getah jarak. Caranya tangkai daun jarak dipatahkan lain ditarik perlahan-lahan sehingga getahnya membentuk semacam benang. Benang inilah yang dipergunakan untuk mengikat pengkilit tadi. (Lihat gambar 4).



Gambar : 2.

Keterangan gambar :

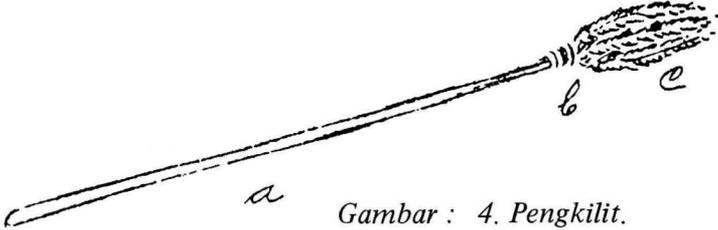
- a. : tangkai pengkilit, yang dibuat dari ijuk yang keras atau kulit penyus. Panjangnya \pm 15 Cm.
- b. : pengikat dari getah jarak.
- c. : bunga rebu pengkilit.



Gambar : 3. Rancak.

7. Iringan permainan.

Permainan Bejangkrikan tidak diiringi oleh musik maupun lagu atau bunyi-bunyian lainnya.



Gambar : 4. Pengkilit.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Sebelum diadu jangkrik-jangkrik telah dipersiapkan selama lebih kurang \pm 12 hari. Persiapannya adalah sebagai berikut :

- "Te gantung" (digantung) selama sehari terus menerus. Caranya, pangkal sayap jangkrik diikat dengan rambut ekor kuda, atau memakai benang yang kemudian diikatkan pada lidi. Pekerjaan ini dilakukan tiap 3 hari sekali dalam jangka waktu 12 hari.
- "Te pandiq" (dimandikan), tiap 3 hari sekali dalam air yang telah diberi remasan daun laos atau daun sirih. Di sini jangkrik dibiarkan "ngoncer" (berenang). Dari sini dapat diketahui kekuatannya. Jangkrik yang kuat bisa tahan lebih dari satu menit. Tetapi yang tidak kuat, beberapa detik saja sudah pingsan.

2) rebu = rumput, pengkilit = nama jenis rumput.

3) Jejatan adalah ramuan inti. Misalnya dari bahan kepala ular dan katak yang dijum-pai sedang berkelahi. Atau dapat juga dari jenis lain yang aneh-aneh semacam itu.

4) tondang = kalung.

5) keringan : jangkrik yang bisa berbunyi. Lawannya "Bongol" yaitu jangkrik yang tidak bisa berbunyi, tetapi tahu berkelahi sampai mati.

- "Begecel" adalah mengelus-elus punggung jangkrik. Ini dilakukan sehari setelah digantung setiap akan diberi makan. Untuk memegangnya tangan dialasi kapas. Maksud Begecel ini adalah untuk menjinakkan jangkrik.
- "Te urut" (di urut), yang diurut perutnya, dilakukan sampai "ngutaq" (muntah). Yang dimuntahkan adalah cairan berwarna kuning. Tidak semua jangkrik akan muntah dan kalau tidak muntah juga tidak apa.

Untuk pemeliharannya pemilik perlu "ngimpan" (memberi makan). Makanannya adalah nasi yang ditaburi semacam ramuan yang terdiri dari rempah-rempah dan Jejaton.³⁾ Sering juga diberi makanan tambahan bunga kamboja.

Jangkrik aduan mempunyai ciri-ciri tersendiri antara lain :

- **Warna** : Kebanar (merah sampai di kepala), Gading (kuning), "Bideng" (hitam). Untuk jenis hitam ini ada "Bideng Mulus" (hitam semua), "Bideng putiq Tondang"⁴⁾ (hitam, pada lehernya berstrip putih), "Bideng bulu Semut" (keabu-abuan).
- **Gigi** : Yang dinilai adalah tebal atau tipisnya, "limpak" (leher) atau "silak" (sempit), "lonjong" (panjang), atau "gantut" (pendek).

b. Aturan permainannya :

Dinyatakan kalah apabila :

1. "Telu kali pelai" (tiga kali lari berbalik) dari arena perkelahian. Caranya menghitung, setiap kali berbalik lalu dikilit untuk mendorongnya maju lagi. Apabila hal ini terjadi sampai tiga kali, berarti kalah. Kekalahan jenis ini disebut "bedah".
2. "bacem" yang berarti setelah berkelahi tidak mau "nge-ring" (berbunyi) apabila diklit.
3. "Teirq nae beleq" (patah paha besar).

Dinyatakan saphi (seri) jika :

1. Jangkrik "keringan"⁵⁾ lawan jangkrik keringan. Apabila

satu kali berkelahi terus sama-sama diam. kalau terjadi demikian, antara kedua jangkrik itu diberi "tabeng" (batas), kemudian dikilit. Sebelum dikilit diadakan tawar menawar siapa yang akan mengkilit lebih dulu. Sebab di sini ada resikonya. Jika berani mengkilit lebih dulu, dan jangkriknya tidak mau berbunyi, sedang jangkrik lawan berbunyi, berarti kalah.

Kalau ternyata sama-sama tidak berbunyi berarti sapih.

2. "Bongol" lawan "keringan", yaitu apabila yang bongol sampai dua kali "te ulahin" (diuber), tetapi pada yang ketiga kalinya yang keringan yang takut.

c. Tahap-tahap permainan :

Sebelum pertandingan dimulai dua ekor jangkrik yang akan diadu diseimbangkan lebih dulu, ketentuannya adalah :

- "patuh beleq" (seimbang besarnya), yang dilihat di sini adalah ukuran gigi, panjang badan, kegalakkannya (akan nampak kalau dikilit).

Kalau telah disepakati dan jadi, dalam bahasa Sasak "payu" maka jangkrik tersebut lalu "te ilahan" (dikelilingkan) kepada para penonton. Ini dilakukan pada Bejangkrik yang memakai taruhan, maksudnya agar penonton dapat ikut bertaruh.

Kemudian kedua kurungan dibuka tutupnya (sebelah), kemudian dihubungkan satu sama lain. Setelah dekat pengkilit diangkat, jangkrik akan berkelahi. Apabila salah satu (diperkirakan giginya telah silu), maka pemiliknya akan mengkilitnya. Kalau berbunyi berarti berani, dan dipertemukan lagi dengan bantuan pengkilit seperti semula. Siapa yang lebih dulu mencapai tiga kali kilit dinyatakan kalah. Kalah juga disebabkan jangkriknya patah paha besar. Sedangkan sapih apabila terjadi seperti diuraikan pada aturan permainan di muka.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini hanya merupakan hiburan pengisi waktu senggang, yang sebenarnya tidak membawa manfaat. Bahkan bisa dikatakan membuang waktu dengan percuma. Baik dikala mencari jangkrik (Nginte) maupun memeliharanya. Oleh sebab itu

permainan ini jarang dilakukan oleh orang yang mempunyai kesibukan, tetapi hanya oleh mereka yang menganggur atau setengah menganggur.



BEJANGKRIKAN

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat umumnya merasa tidak senang terhadap permainan ini karena dianggap tidak ada manfaatnya. Lebih-lebih karena dikaitkan dengan perjudian. Kalau ada orang dewasa Bejangkrik meskipun itu tidak bertaruh (berjudi), masyarakat



Gambar : 5. Situasi Bejangkrikan.

tidak simpati, bahkan bersikap sinis.

Tetapi kenyataannya permainan ini masih banyak penggemarnya. Baik yang memang menggunakannya sebagai sarana perjudian maupun yang hanya sebagai hiburan belaka. Yang terakhir ini banyak dilakukan oleh anak-anak.

.....

13. AMBA URE – URE

1. Nama permainan.

"Amba Ure-Ure" merupakan salah satu jenis permainan rakyat daerah Sumbawa, yang dipungut dari Kampung Karang Motong, desa Motong, Kecamatan Utan, Kabupaten Sumbawa. Nama permainan ini diambil dari nama lagu pengiringnya "Amba Ure-Ure". Arti kata pada judul ini tidak jelas. Rupanya yang dipentingkan hanyalah bawa kata-kata itu enak didengar dan disyairkan.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini adalah suatu permainan musiman, yaitu dimainkan di malam terang bulan. Permainan ini pada dasarnya ialah untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini meniru tingkah laku kera.

3. Latar belakang sosial budaya.

permainan Amba Ure-Ure ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak bergaul dengan teman sebaya.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini termasuk jenis permainan anak-anak remaja, khususnya anak laki-laki dari semua lapisan masyarakat. Permainan ini hampir musnah. Kira-kira sudah 30 tahun yang lalu tidak pernah dimainkan lagi.

Dahulu permainan ini dapat menjadikan pemainnya "ke-masukkan" (trance).

Dalam permainan ini ada seorang yang berperan sebagai kera, dan biasanya yang menjadi kera inilah yang mengalami trance dan ia akan berbuat betul-betul seperti kera.

Fungsi permainan ini untuk hiburan pengisi waktu senggang. Menurut keterangan permainan ini memang sudah lama tidak dimainkan. Ini disebabkan karena perubahan yang terjadi dalam masyarakat, sehingga waktu senggang anak-anak mulai terbatas. Sebab lainnya adalah karena desakan permainan-permainan

modern khususnya olah raga.

5. Peserta/pelakunya.

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki remaja saja. Jumlah pemain tidak terbatas. Biasanya dimainkan pada malam terang bulan. Dalam permainan ini para pemain bebas berkeliaran dan bersembunyi di seluruh pelosok kampung, sehingga untuk anak perempuan remaja dipandang kurang baik. Sedangkan bagi anak-anak yang belum remaja tidak diijinkan ikut bermain karena adanya unsur trance seperti yang telah diuraikan di muka. Disamping tentunya mereka kurang berani berkeliaran di malam hari.

6. Peralatannya.

Satu-satunya alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah 2 helai "kere". Kere adalah sarung, atau kain tenunan khas Sumbawa yang disebut "Kere Alang".

Dua helai sarung tadi, sebuah untuk membuat ekor kera (elong bote), sedang yang sebuah lagi untuk dikibaskan di atas kepala si kera.

7. Lagu pengiring.

Lagu pengiringnya adalah lagu "Amba Ure-Ure", yang syair-syairnya adalah sebagai berikut :

Amba ure - re
Lonto anging - anging
Baru kembang
La ile la ile
Taniu si koda
Taniu si bake
Rabana along alung
Nyawa sia anrote
Dadi bote
Anrawi
Dadi Bawi
An halo
Dadi Balo

Keterangan :

Baris 1 sampai dengan 7 hanya sampiran berupa kata-kata mantera yang mempunyai "kekuatan" untuk memberi semangat pada pemain dan tidak mempunyai arti.

Baris ke 8 : nyawa sia - nyawa kamu, anrote sampiran.

Baris ke 9 : Dadi Bote = menjadi kera.

Baris ke 10 : anrawi = sampiran.

Baris ke 11 : Dadi Bawi = menjadi babi.

Baris ke 12 : an halo = sampiran.

Baris ke 13 = dadi balo = menjadi buaya.



AMBA URE – URE

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Sebelum permainan dimulai disediakan dua buah kere (kain sarung). Kere ini sebuah untuk dijadikan "ekor kera" dan sebuah lagi dipakai sebagai alat agar kera menjadi ke-surupan. Untuk menentukan siapa yang menjadi kera, biasanya ditawarkan terlebih dahulu siapa diantara para pemain yang bersedia menjadi kera. Tidak setiap anak berani menjadi kera, karena takut kemasukan roh (mengalami trance). Jika telah diperoleh pemeran kera barulah permainan dapat dimulai.

AMBA URE – URE

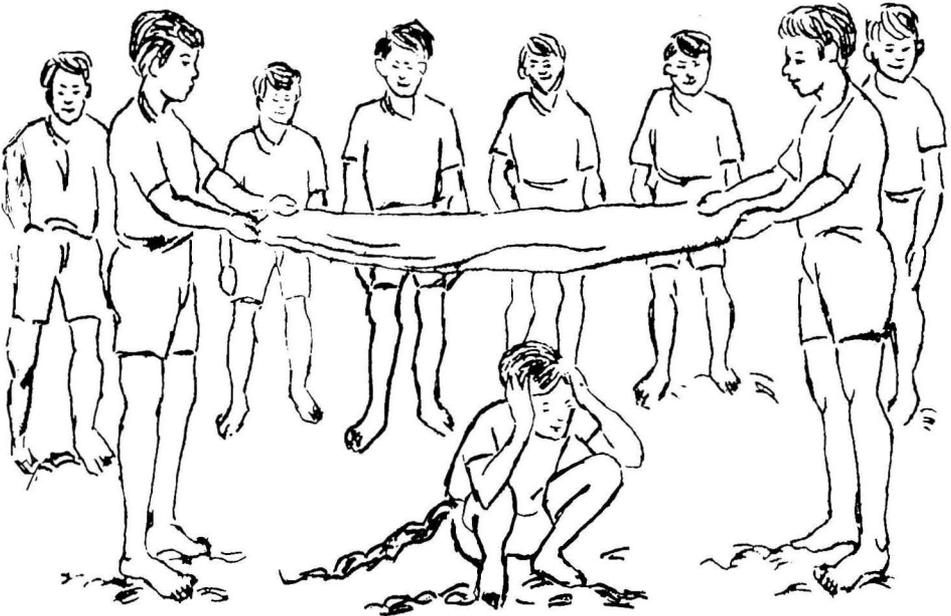


b. Aturan permainan.

Permainan ini mempunyai aturan yang sangat sederhana, yaitu siapa yang dapat terpegang oleh kera dialah yang menggantikan menjadi "Kera". Akan tetapi untuk dapat memegang lawan, ternyata sangat sukar, karena permainan ini dilakukan pada malam hari, dan para pemain bebas bersembunyi di sekitar kampung, memanjat pohon dan sebagainya.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah memperoleh pemeran Kera maka para pemain lainnya membuat lingkaran. Si Kera berdiri di tengah lingkaran. Sarung dikenakan. Tepi sarung bagian belakang dipegang dan diangkat ke atas kemudian dililit-lilit, hingga menjadi ekor, sambil dinyanyikan lagu "Amba ure-ure" oleh pemain yang lain.



Gambar : 1. Anak yang menjadi kera" berjongkok di bawah kain.

Setelah "ekor" jadi, si "Kera" duduk sambil menutup kedua telinganya dengan tangannya. Sementara itu sebuah kere alang yang telah disiapkan tadi ditebarkan di atas kepala si "Kera" oleh dua orang pemain, digerak-gerakkan ke atas dan ke bawah, sambil menyanyikan lagu yang sama. Selesai satu lagu, segera para pemain berlari menyembunyikan diri, edang si "Kera" berusaha mengejar dan menyentuhnya. Jika ada yang tersentuh, maka ia menggantikan menjadi "Kera".

Kemasukan roh dapat terjadi pada saat "Kera" duduk sambil menutup kedua telinganya. Jika kera kesurupan maka

betul-betul dia akan menggigit dan mengejar atau bertingkah laku seperti kera. Kalau terjadi demikian maka untuk menyembuhkannya dipanggilkan seorang dukun yang dalam bahasa setempat yang disebut Sandro.



Gambar : 2. Si kera sedang mengejar pemain lain.

9. Peranannya masa kini.

Di muka telah diterangkan bahwa permainan ini sudah hampir 30 tahun yang lalu tidak pernah lagi dimainkan. Oleh karena itu keterangan yang diperoleh tersendat-sendat, karena faktor lupa tidak bisa dihindarkan. Dari keterangan tersebut jelas bahwa dewasa ini permainan ini tidak mempunyai peranan apa-apa lagi. Bahkan untuk kepentingan inventarisasi dan dokumentasi ini be-

berapa anak SMP Utan dikumpulkan dan dilatih dalam beberapa saat, untuk peragaan. Oleh karena itu dalam foto-foto akan terlihat anak laki-laki dan perempuan. Pada hal permainan ini sebenarnya dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat sebenarnya belum menyadari bagaimana sebenarnya permainan rakyat merupakan milik yang sangat berharga bagi suatu masyarakat. Dengan diadakannya inventarisasi dan dokumentasi ini baru mereka menyadari pentingnya permainan ini sebagai suatu khasanah kebudayaan mereka. Terhadap permainan itu sendiri masyarakat pada waktu dulu, sangat menggemari. Hal ini tidak hanya pada para pelakunya, tetapi juga orang-orang dewasa yang ada di belakangnya. Karena di sini ada unsur ke-masukan roh, maka sandro menjadi ikut berperan. Namun ilmu tersebut dipakai dalam arti yang positif. Dahulu permainan ini terdapat di Kecamatan Empang dan Kecamatan Alas.

.....

14. B A L U B A

1. Nama permainan.

Baluba adalah salah satu jenis permainan rakyat daerah Sumbawa yang dipungut dari desa Lape Kecamatan Sumbawa. Luba adalah bagian bawah dari tempurung kelapa. Baluba berarti bermain dengan luba.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan pada siang atau sore hari, setelah anak-anak selesai dari kegiatannya. Pada dasarnya permainan ini untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat, upacara agama/kepercayaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dilakukan oleh semua anak dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak menambah keterampilan dan kecermatan.

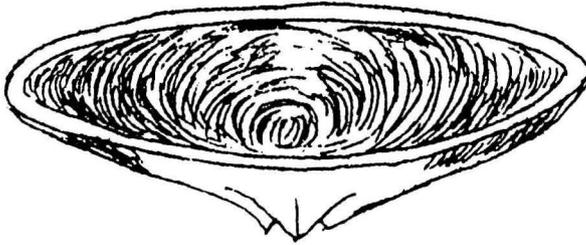
4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Pada saat sekarang ini Baluba seperti yang pernah ada dahulu sudah jarang atau tidak pernah dimainkan lagi. Sekarang terjadi modifikasi, baik dalam aturan permainannya maupun alat yang dipakai. Istilah Baluba tidak dipakai lagi, diganti dengan nama Main Kayu karena alat yang dipakai bukan lagi luba tetapi sebilah bambu atau kayu. Sedang aturan permainannya lebih disederhanakan dan dipermudah.

Motifikasi tersebut menurut analisa sementara anggota masyarakat disebabkan karena anak-anak sekarang enggan mengerjakan yang sulit-sulit. Mereka condong menyederhanakan dan mencari kemudahan. Misalnya, luba yang berbentuk bulat ternyata lebih sukar cara memainkannya, sehingga diganti dengan sepotong kayu. Beberapa bagian aturan permainan dihilangkan, karena sulit dilaksanakan. Dari 15 gerakan dalam Baluba menjadi 9 gerakan dalam Main Kayu.

5. Peralatan/perengkapan.

Dalam permainan ini tiap pemain membawa sebuah luba. Alat ini terbuat dari bagian bawah tempurung kelapa berbentuk bulat sebesar tutup gelas. Garis tengahnya ± 5 cm. Sebelum dipakai dalam permainan ini, luba dihaluskan dulu, dengan menghilangkan sabut-sabut yang masih melekat.



Gambar : 1. Luba

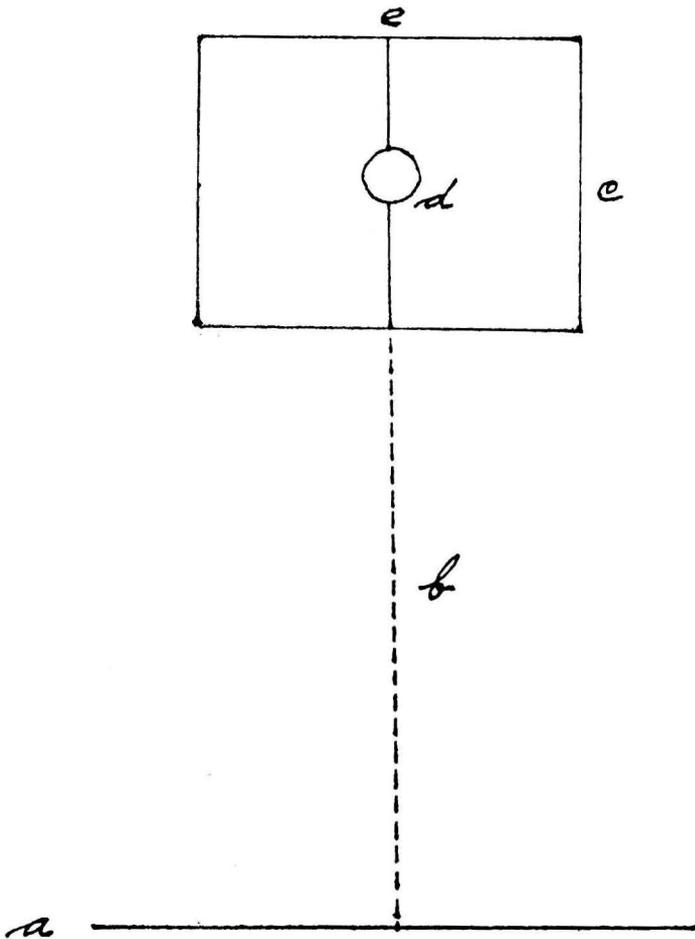
Tempat bermain adalah sebuah kotak yang bentuknya bujur sangkar. Di tengah-tengah kotak bujur sangkar ini ditentukan sebuah titik dari mana di tarik garis tengah yang membelah arena menjadi dua bagian. Kotak ini dibuat di atas tanah dengan kapur atau cukup digaris saja dengan sepotong kayu atau cukup digaris saja dengan sepotong kayu atau benda keras lainnya. Panjang sisi-sisinya ± 5 jengkal, dengan garis ongal (garis start) berjarak sekali lompat ditambah 1 - 2 jengkal.

- Keterangan:**
- a. = garis ongal
 - b. = jarak ongal: 1 kali lompat ditambah 1 - 2 jengkal
 - c. = kotak permainan
 - d. = luba pihak pasang
 - e. = garis tengah kotak permainan

6. Peserta/pelakunya.

Biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan remaja, umur 7 - 15 tahun. Anak-anak yang masih kecil belum bisa memainkan, karena sulit. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang.

DENAH LAPANGAN BALUBA

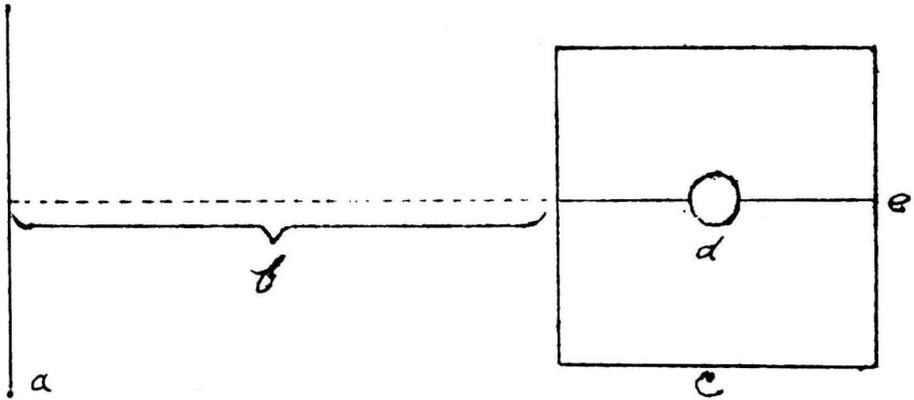


Keterangan:

- a : garis ongal.
- b : jarak ongal: 1 kali lompat ditambah 1 - 2 jengkal.
- c : kotak permainan.
- d : luba pihak pasang.
- e : garis tengah kotak permainan.

7. Iringan Permainan.

Permainan Baluba tidak diiringi dengan musik maupun lagu atau bunyi-bunyian lainnya.



8. Jalannya permainan.

a. Persiapannya :

Sebelum permainan dimulai dipersiapkan dulu kotaknya. Setelah siap diadakan undian untuk menentukan siapa yang berhak bermain lebih dulu. Undian dilaksanakan dengan melempar luba ke atasnya yang disebut Semolong luba atau Semolong batu. Jika menggunakan luba sebagai undian, maka

- 1) Luba menelungkup apabila bagian perut (lekuk) menghadap bawah. Menengadah atau terlentang apabila bagian punggung menghadap bawah.
- 2) entin = lutut, pang bao entin = ditaruh di atas lutut.

mereka boleh memilih boko (tengkurap) atau lengan (terlentang). Jika undiannya memakai batu, maka salah satu permukaan batu tersebut diberi tanda tertentu untuk membedakan sisinya. Atau dapat juga dicari batu yang permukaannya memang sudah mempunyai tanda yang berbeda. Pemain yang pilihannya sesuai dengan jatuhnya luba/batu berhak main terlebih dulu. Pihak yang main disebut "entek", yang lain disebut "masang".

b. Aturan permainan :

Prinsip permainan ini adalah membawa luba dari garis ongal melewati kotak permainan. Cara membawa luba ini dilakukan dengan beberapa macam gerakan. Dari yang sederhana dan mudah sampai kepada yang sulit. Di tengah-tengah kotak permainan diletakkan luba pihak masang. Luba entek harus dapat mengenai luba masang. Adapun aturan selengkapnya adalah sebagai berikut :

1. Setiap pemain harus melakukan 15 gerakan tanpa salah.
2. Setiap melakukan gerakan tidak boleh menyentuh garis, baik garis ongal maupun garis sisi kotak permainan.
3. Pada setiap gerakan luba entek harus dapat mengenai luba masang, baik dengan menjatuhkan atau mendorong sesuai dengan aturan pada setiap gerakan yang dilakukan.
4. Setiap gerakan dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama mengambil ancang-ancang dari garis horizontal, dan tahap kedua mengenakan luba masang.
5. Luba entek harus selalu jatuh menengadahkan atau terlentang, kecuali pada gerakan ke 12 luba harus jatuh tertelungkup.¹⁾
6. Dari tahap pertama ke tahap kedua luba tidak boleh jatuh. Kecuali apabila jatuhnya terlentang, baru boleh diulang.
7. Pada tahap pertama luba harus dapat dimasukkan secara sempurna ke dalam kotak permainan.

c. Pergantian pemain :

Pergantian pemain terjadi jika pihak entek mati, yang disebabkan karena :

1. menginjak garis, baik garis ongal, maupun garis kotak.

2. Luba jatuh berlawanan dengan ketentuan.
3. Luba tidak mengenai sasaran.
4. Luba jatuh tertelungkup pada gerakan tahap pertama.
5. Luba ke luar garis batas, pada gerakan tahap pertama.

BALUBA



d. M e n a n g :

Jika pemain dapat menyelesaikan semua gerakan tanpa melakukan kesalahan dianggap menang. Permainan dapat diulangi lagi dari permulaan, dan yang lebih dulu main adalah pemenang tadi.

Jika pemain melakukan kesalahan yang menyebabkan pergantian pemain, maka pada giliran berikutnya dilanjutkan dari mana permainan terdahulu mati.

Dalam permainan ini yang digunakan taruhan adalah biji jambu mente atau hukuman tembako (gendong) bagi yang kalah. Besarnya taruhan tergantung pada perjanjian. Sedang jauhnya jarak tembako ditentukan dengan membuang luba dengan kaki. Di mana luba itu jatuh, dari situ hukuman dilakukan pulang balik.



Gambar : 3. Permainan baluba dengan gerak "sorong takenyil."

e. Tahap-tahap permainan :

Di muka sudah diterangkan bahwa ada 15 gerakan yang harus dilakukan oleh setiap pemain. Urutan gerakan-gerakannya adalah sebagai berikut :

1. Sorong tekenjil :

Luba diletakkan di tanah dalam keadaan terlentang. Kemudian disorong dengan salah satu kaki sedikit demi sedikit. Kaki yang lain diangkat ke belakang. Pada waktu akan mulai luba diletakkan di belakang garis ongal. Pada waktu menyorong pertama kali, kaki tidak boleh menyentuh garis ongal. Luba harus disorong masuk ke dalam kotak permainan yang sudah dibuat, dimana di tengah kotak itu telah diletakkan lua pihak "masang". Juga di sini kaki tidak boleh menyentuh garis. Setelah luba entek masuk ke dalam kotak harus disorong sampai menyentuh luba "masang".



Gambar : 4. Permainan baluba dengan gerakan "semoko ne."

2. Semoko ne :

Gerakan ini dilakukan dengan meletakkan luba pada punggung salah satu kaki. Kaki yang lain diangkat ke belakang. Caranya, dari garis ongal luba entek harus dapat

didorong masuk ke dalam kotak permainan hanya dengan sekali loncat. Kemudian dilanjutkan dengan gerakan tahap kedua, yaitu menyentuhkannya ke luba "masang" dengan cara yang sama, yaitu luba diletakkan di atas punggung kaki, lalu kaki digerakkan agar luba jatuh menimpa luba "masang." Dari gerakan tahap pertama ketahap kedua, pemain boleh berjalan biasa menuju ke tempat jatuhnya luba di dalam kotak permainan.



Gambar : 5. Permainan Baluba dengan gerakan "Gepit."

3. Gepit :

Luba dijepit diantara dua lutut. Kemudian meloncat sambil melepaskan luba yang diusahakan agar jatuh ke dalam kotak permainan. Kemudian pemain berjalan biasa menuju ke tempat jatuhnya luba. Luba tersebut diambil, kemudian dijepit lagi seperti tadi, lalu dijatuhkan ke atas luba "masang." Pada waktu menjatuhkan luba, kaki yang menjepit luba, harus berada tepat di atas garis tengah.

4. Pang bao entin :²⁾

Luba ditaruh di atas lutut, boleh lutut kiri atau kanan. Dari belakang garis ongal meloncat sekali, sambil berusaha menjatuhkan luba ke dalam kotak permainan. Sesudah itu luba diambil, ditaruh lagi di atas lutut, lalu dijatuhkan agar menimpa luba "masang."



Gambar : 6. Permainan Baluba dengan gerakan "Pang bao entin."

5. Selak kerengkong :

Luba dijepit pada lipatan lutut. Kemudian berjalan meloncat dengan satu kaki. Pada gerakan ke lima ini pemain langsung membawa lubanya ke dalam kotak permainan, kemudian menjatuhkannya agar mengenai luba "masang."

6. Cengek :

Salah satu siku dilipat, luba ditaruh di atas lipatan siku. Arah lipatan siku ke luar. Gerakan ini disebut cengek. Selanjutnya pemain berjalan meloncat dengan satu kaki, kaki yang lain diangkat ke belakang. Seperti pada gerakan ke lima pada gerakan inipun dilakukan secara langsung menuju ke kotak permainan. Kemudian luba dijatuhkan supaya mengenai luba "masang."



Gambar : 7. Permainan Baluba dengan gerakan "Selak karengkong."

7. P e k o k :

Sama dengan gerakan no. 6 tetapi siku dilipat ke dalam. Kemudian berjalan biasa ke kotak permainan, lalu menjatuhkan luba agar menimpa luba "masang."

8. R e n t a n g :

Salah satu tangan direntangkan lurus ke depan, luba diletakkan persis dilipatan siku, kemudian pemain berjalan ke kotak permainan dan menjatuhkan lubanya.



Gambar : 8. Permainan Baluba dengan gerakan "Cengek."

9. Poto siku :

Luba ditaruh di ujung siku, kemudian pemain berjalan ke kotak permainan. Di sini luba dijatuhkan. Jika tidak mengenai luba "masang," dan luba jatuh terlentang, maka gerakan menjatuhkan luba dapat diulang. Ini berlaku hanya pada gerakan no. 9. Hal ini disebabkan karena gerakan nomor 9 ini cukup sulit, jadi ada semacam ke-longgaran.

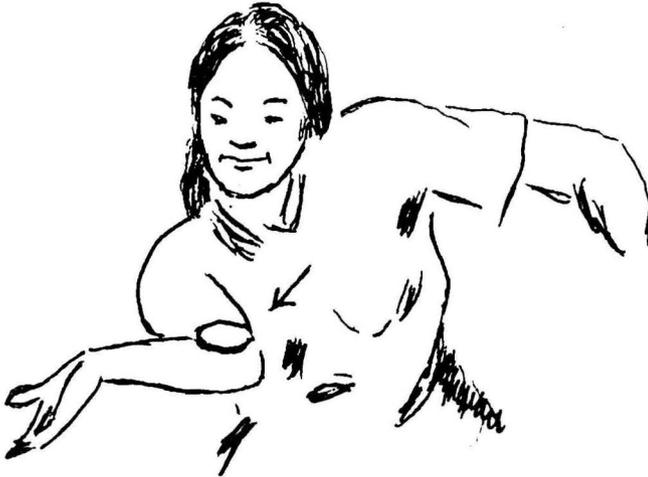
10. Kendesek :

Luba di taruh di atas salah satu punggung siku, lalu dilempar ke atas, dan harus diterima oleh punggung tangan yang bersangkutan. Setelah itu pemain berjalan

ke kotak permainan. Sampai di sini lalu luba dijatuhkan agar menyentuh luba pasang.

11. Cangkir :

Sama dengan gerakan no. 10, tetapi waktu menerima kembali hanya boleh diterima oleh tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan kelingking tangan yang bersangkutan.



Gambar : 9. Permainan Baluba dengan gerakan "Pekok."

12. Bao otak :

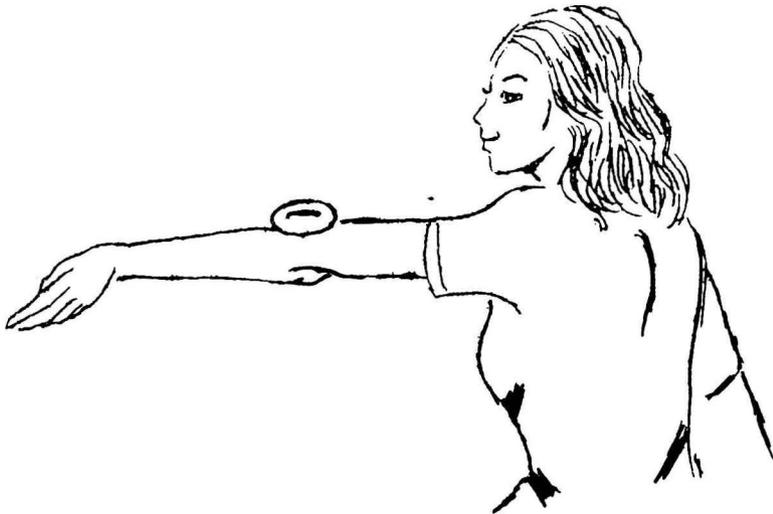
Luba ditaruh di atas ubun-ubun, kemudian meloncat dua kali. Pada loncatan kedua pemain harus bisa sampai ke dalam kotak permainan dan sekaligus menjatuhkan luba agar menyentuh luba "masang." Pada gerakan ini luba harus jatuh menelungkup. Biasanya pemain mengucapkan semacam mantra yang berbunyi : "Tekomo adie" yang artinya "menelungkuplah adik." Kata-kata ini diucapkan agak keras tidak boleh dengan berbisik.

13. Geo :

Sama dengan gerakan no. 12 tetapi disini pemain berjalan dengan satu kaki yang digeser (geo) pelan-pelan menuju ke kotak permainan. Sampai di sini luba lalu dijatuhkan.

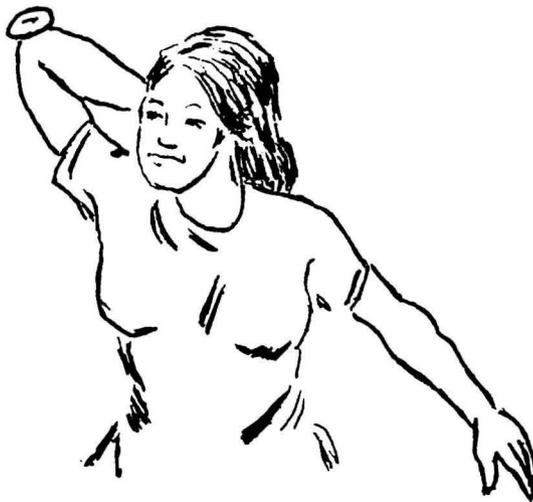
14. Semodok :

Luba ditaruh di atas tengkuk (Semodok), lalu berjalan mundur mendekati kotak permainan dan menjatuhkan luba. Kalau jatuhnya tepat di dalam kotak permainan luba lalu diambil dan ditaruh di atas tengkuk lagi, kemudian dijatuhkan supaya mengenai luba "masang."

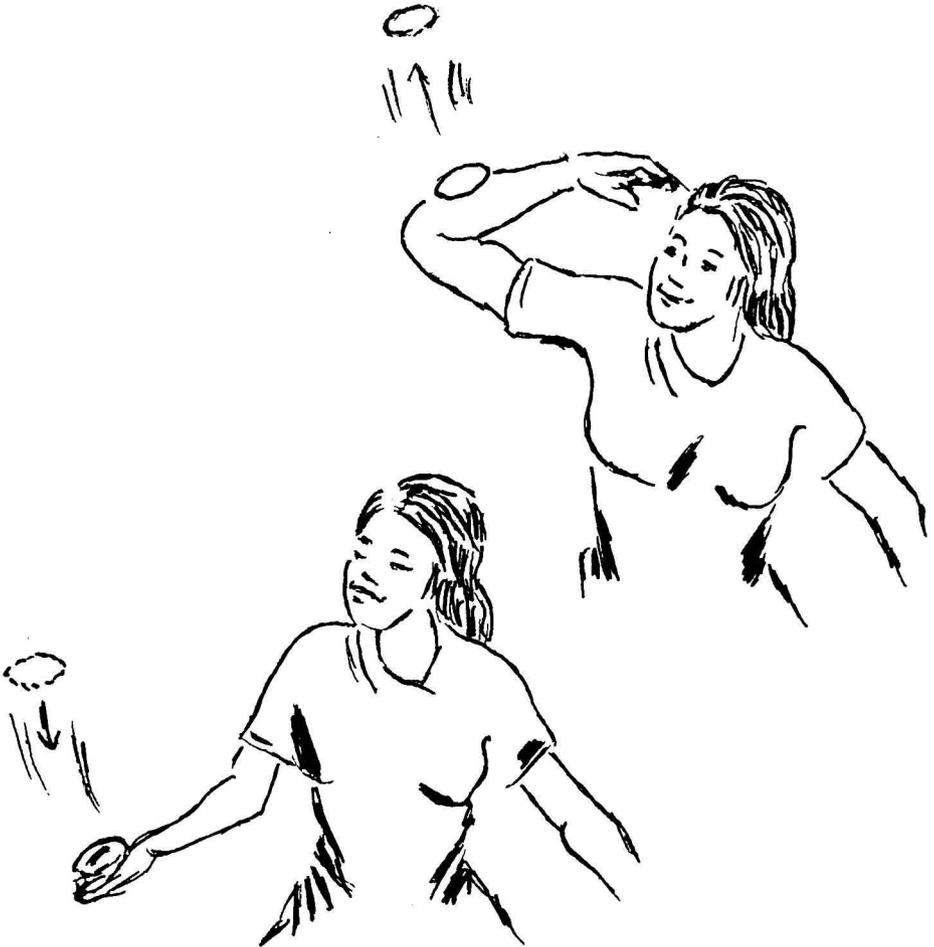


Gambar : 10. Permainan Baluba dengan gerakan "Rentang."

Gambar : 11. Permainan Baluba dengan gerakan "Poto Siku."



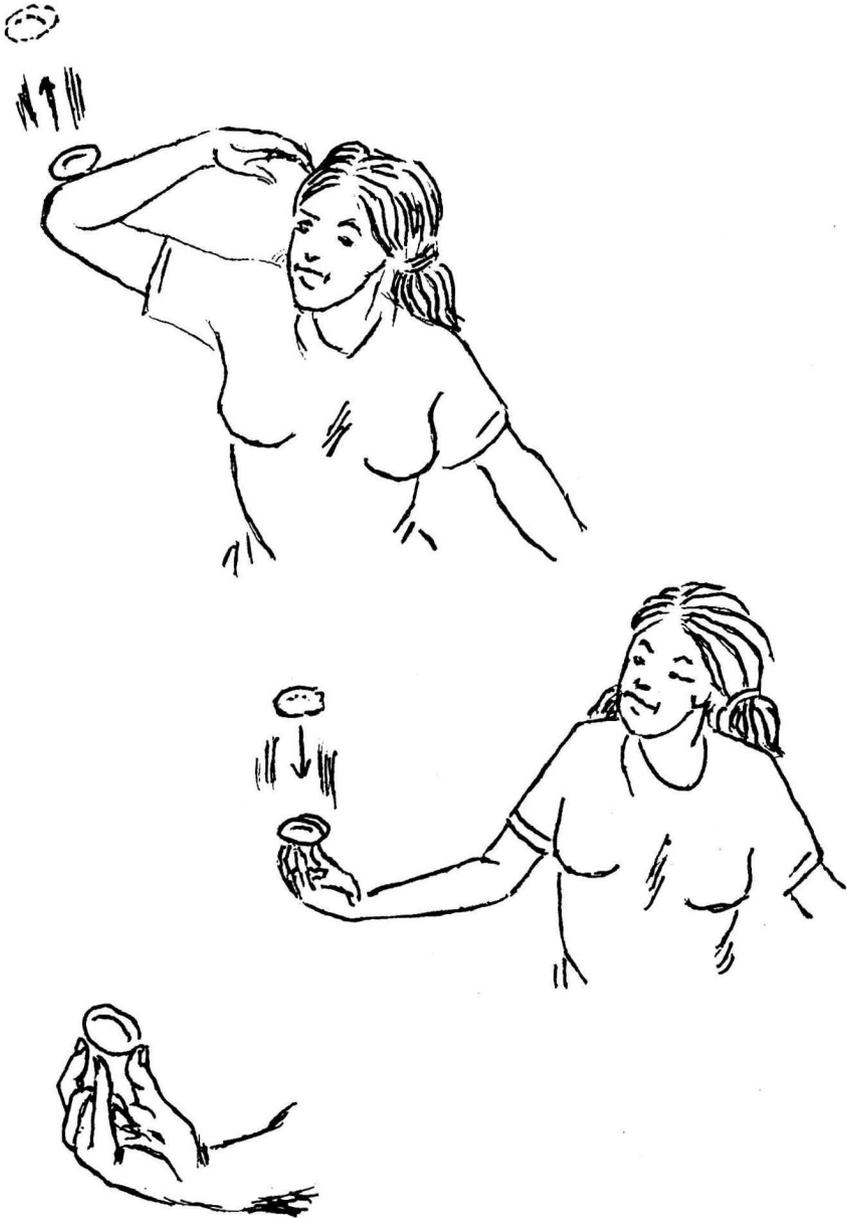
15. Luba dipegang dengan tangan, mata terpenjam. Dengan perkiraan yang mantap pemain berjalan ke kotak permainan, dan sekali pukul luba harus mengenai luba "masang."



Gambar : 12. (I & II) Permainan Baluba dengan gerakan "Kendesek."

9. Peranannya masa kini.

Di muka sudah diterangkan bahwa Baluba ini sudah tidak pernah dimainkan lagi, dan diganti dengan Main Kayu yang aturan dan gerakannya lebih sederhana.



Gambar : 13. Permainan Baluba dengan gerakan "Cangkir."

Gambar : 14.

Permainan Baluba dengangerakan "Bao Otak."



Gambar : 15.

Permainan Baluba dengan gerakan "Geo."

Pada main kayu hanya terdiri dari 9 (sembilan) gerakan yaitu :

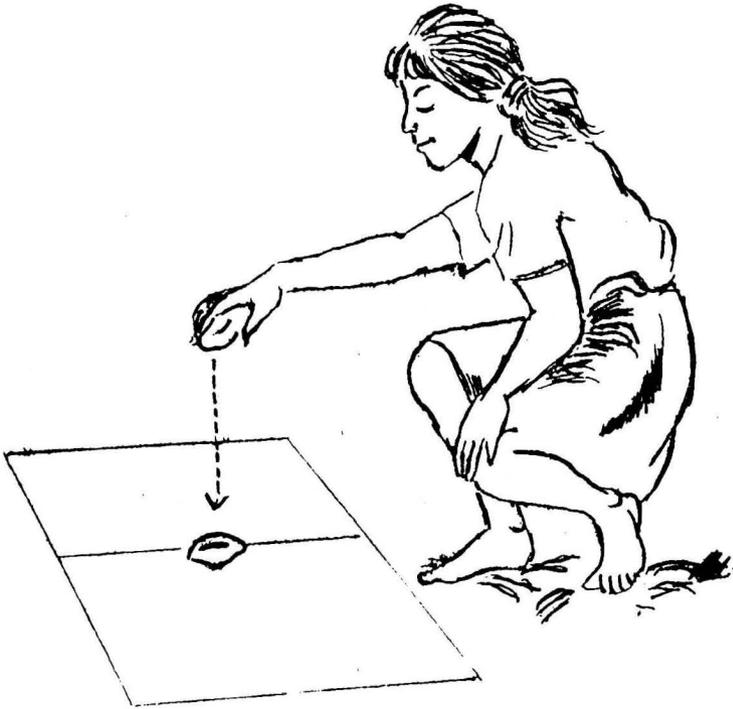
1. "Semoko ne" luba di atas punggung kaki.
2. "Selak kerongkong", luba dijepit dilipatan lutut.
3. "Pang bao entin", luba di atas lutut.
4. "Pang bao siku", luba di siku.
5. "Pang bao lengan", lupa di lengan.
6. "Bao semoko ima", luba di punggung tangan, (luba langsung diletakkan di punggung tangan, tidak melalui gerakan pendahuluan).



Gambar : 16. Permainan Baluba dengan gerakan "Semodok."

7. "Bao otak", luba di atas kepala.
8. "Bao semodok", luba di atas tengkuk.
9. "Bao bokong", luba di atas punggung, berjalan mundur.

Semua gerakan tersebut dilakukan dengan cara yang sama seperti pada Baluba. Tetapi yang dipakai sebagai alat adalah sebilah kayu atau bambu yang panjangnya $\pm 25 - 30$ cm. Kayu pihak "masang" diletakkan membujur, tetapi di atas garis tengah. Kayu pihak "entek" dijatuhkan harus mengenai kayu "masang".



Gambar : 17. Memukulkan luba ke luba "masang" dengan mata terpejam.

Di sini ada sedikit perbedaan, yaitu begitu kayu jatuh selain harus mengenai kayu "masang", sekaligus kayu tersebut harus bisa diinjak oleh kaki pemain. Jika hanya bisa mengenai tetapi tidak bisa diinjak, berarti mati.

10. Tanggapan masyarakat.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini dirasa kurang, terbukti jarang dimainkan. Tidak semua anak-anak remaja putri dapat memainkannya.

Permainan ini tersebar hanya di daerah "Ano Siyep"³⁾ yaitu di daerah Sumbawa Timur yang meliputi kecamatan Empang, Plampang, Lape Lopok, dan Mayo Hilir. Sedang di daerah "Ano Rawi"⁴⁾ yaitu di daerah Sumbawa Barat tidak terdapat jenis permainan ini.

.....

3) Ano = matahari, Siyep = terbit.

4) Rawi = tenggelam

15. BALOGO

1. Nama permainan.

Balogo adalah salah satu jenis permainan rakyat daerah Sumbawa yang dipungut dari kampung Lape Atas, Desa Lape, Kecamatan Lape Lopok. "Balogo" berasal dari kata "logo" yaitu nama alat yang dipergunakan dalam permainan ini, yang dibuat dari tempurung kelapa. "Balogo" berarti bermain "logo".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini merupakan permainan yang mengisi waktu senggang. Permainan ini biasanya dimainkan pada siang atau sore hari, setelah selesai dari kegiatan sehari-hari. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat maupun agama.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak petani. Namun demikian tidak berarti ada pembatasan untuk memainkan permainan ini. Siapa saja boleh memainkannya. Permainan ini melatih keterampilan anak-anak dalam membidik sasaran.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Kapan permainan ini mulai ada, tidak diperoleh keterangan yang jelas. Menurut keterangan beberapa anggota masyarakat permainan ini sudah turun temurun ada di daerah tersebut.

Yang jelas dapat dicatat adalah bahwa permainan ini hampir tidak pernah dimainkan lagi. Diperkirakan sejak tahun 1955, permainan ini mulai lenyap dan tidak dimainkan lagi. Sebab-sebabnya antara lain mungkin karena terdesak oleh permainan-permainan modern.

Faktor lain adalah karena meningkatnya tuntutan hidup, menyebabkan sikap orang harus lebih meningkatkan usaha dan upayanya untuk memenuhi kebutuhan dalam melanjutkan hidupnya. Dalam keadaan demikian orang makin sibuk, sehingga jarang sekali memiliki waktu senggang. Padahal biasanya permainan ini berfungsi sebagai hiburan pengisi waktu senggang. Hal tersebut mempercepat proses hilangnya permainan ini dari kehidupan masyarakat.

Balogo termasuk jenis permainan ketangkasan dan kecerdasan. Dikatakan sebagai permainan ketangkasan karena dalam permainan ini diperlukan ketepatan membidik sasaran. Disamping itu diperlukan juga kecerdasan, taktik strategi, agar kemenangan dapat mudah diperoleh.

Unsur lainnya seperti kejujuran, dan ketahanan mental merupakan faktor yang penting pula. Dalam permainan ini tidak ada juri, sehingga masing-masing pemain perlu saling mempercayai. Selain itu faktor ketahanan mental atau kesetabilan emosi sangat diperlukan, karena dalam permainan ini tidak jarang akan terjadi saling mengejek. Biasanya "pihak pasang"¹⁾ yang menjadi sasaran ejekan. Karena dalam permainan ini "pihak pasang" sekaligus bertindak sebagai pesuruh, harus meladeni "entek",²⁾ misalnya mengambilkan logo-logo yang sudah terlempar jauh.

5. Peserta/pemainnya.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua orang. Permainan ini dimainkan oleh laki-laki dewasa atau remaja dan anak-anak. Makin dewasa dan berpengalaman pemainnya, makin meningkat mutu dan taktik permainannya sehingga akan lebih mengasyikan.

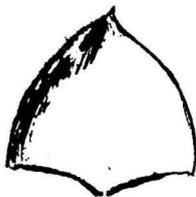
6. Peralatan permainan.

Alat yang digunakan ada dua macam, yaitu "logo" dan "sampak". Logo yang berfungsi sebagai pelurunya, dibuat dari tempurung kelapa. Logo ini berbentuk segi tiga sama kaki. Salah satu sisinya dibuat agak lebar dan dibuatkan dua lekukan (lihat gambar). Sedang sampak yang terbuat dari bambu sebagai alat untuk membidikkan logo. Masing-masing pemain memiliki 3 - 7 logo, dan satu sampak. Biasanya anak-anak menggunakan 3 logo, sedang remaja dan dewasa 5 logo atau 7 logo. Logo dibuat dari tempurung kelapa, oleh karena itu bentuknya agak cembung. Ukurannya berbeda-beda. Dalam satu bambu sebagai alat untuk membidikkan logo. Masing-masing pemain memiliki 3 - 7 logo, dan satu sampak. Biasanya anak-anak menggunakan 3 logo, sedang remaja dan dewasa 5 atau 7 logo. Logo dibuat dari tempurung kelapa, oleh karena itu bentuknya agak cembung. Ukurannya berbeda-beda. Dalam satu set yang terdiri dari 3 atau 7 logo itu, ukuran besar kecilnya bertangga. Logo paling besar bersisi $\pm 8 - 10$

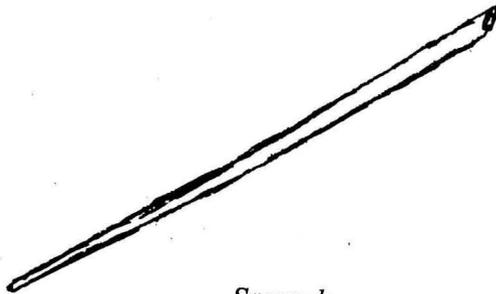
cm. Sedang yang paling kecil sisinya berukuran $\pm 5 - 7$ cm.

"Sampak" yang berfungsi sebagai alat penembak dibuat dari bambu, yang panjangnya satu hasta + 1 genggam. Jadi menggunakan ukuran tradisional. Sedang kalau diukur dengan meteran, ukurannya $\pm 50 - 70$ cm, Lebar bagian pangkal ± 2 cm, dan agak serong sedikit. Makin keujung makin kecil.

Tiap pemain membawa sendiri logo-logo tersebut. Biasanya setiap pemain berusaha membuat logo sebagus dan seindah mungkin. Logo yang bagus akan mantap dan jitu ditembakkan (tidak terlalu melayang) sehingga mudah mengenai sasarannya. Untuk memperindah logo biasanya diukir pada sisi-sisinya. Demikian juga sampak.



Logo



Sampak

Gambar : 1.

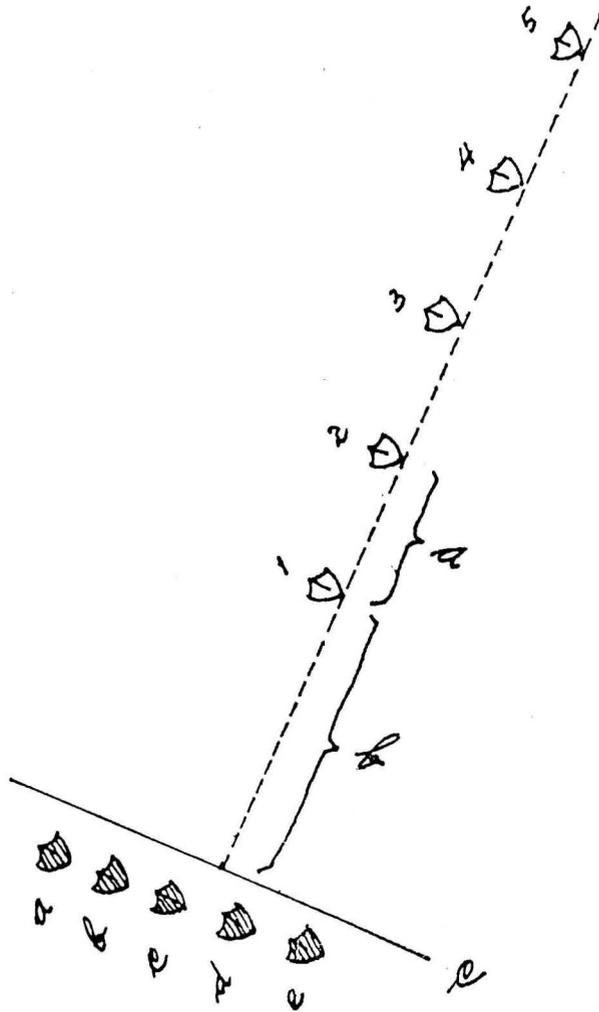
8. Jalannya permainan.

a. Tahap persiapan :

Sebelum permainan dimulai, dua orang pemain yang sudah bersepakat mengadakan permainan, masing-masing membawa alat permainannya, 3, 5 atau 7 logo, dan sebuah sampak.

Kemudian mereka mengadakan undian untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dulu. Caranya dengan "smolang logo" yaitu melemparkan logo ke atas. Sebelum

DENAH LAPANGAN BALOGO



Keterangan:

-  : logo pihak entek.
- a : jarak antar logo.
- b : jarak garis ongal dengan logo pertama (2 x jarak antara logo).
- c : garis ongal.
-  : logo pihak masang.

Gambar : 2.
Seorang pemain sedang membidik.



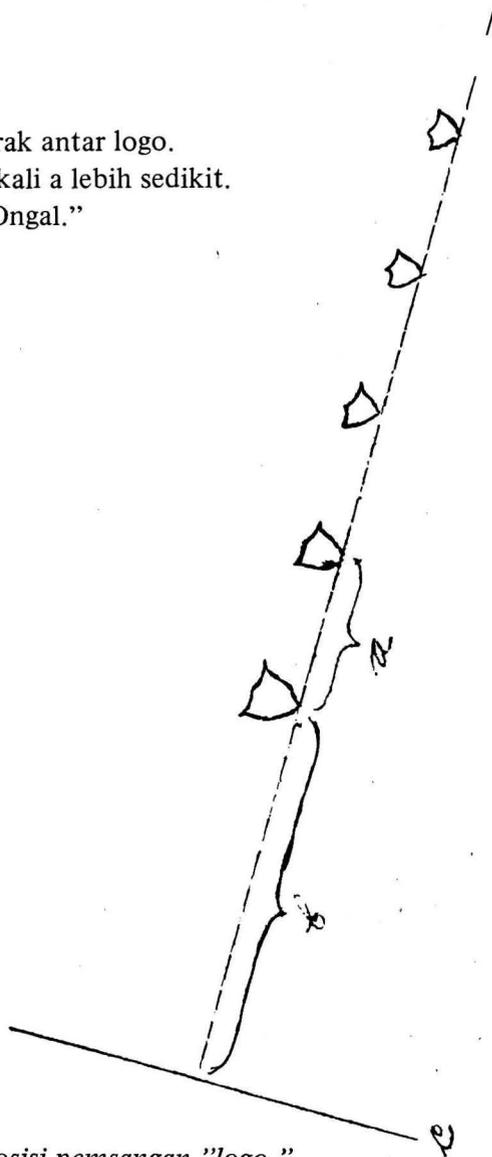
logo dilempar ke atas kedua pemain telah memilih terlebih dulu bagaimana jatuhnya logo tersebut, apakah jatuh "boko" (tengkurap) atau jatuh "lengan" (terlentang). Jika pilihannya cocok dengan jatuhnya logo, maka dia berhak bermain lebih dulu. Yang bertugas melempar logo ke atas adalah salah seorang dari mereka yang ditentukan berdasarkan kesepakatan.

BALOGO



- 1) Pihak "masang" = pihak yang sedang menjaga.
- 2) Pihak "entek" = pihak yang sedang main.
- 3) Garis "Ongal" adalah garis pangkal dari mana logo mulai ditembakkan.

- a. = jarak antar logo.
- b. = 2 kali a lebih sedikit.
- c. = "Ongal."



Gambar : 3. Posisi pemasangan "logo."

Setelah diketahui siapa yang "entek" dan siapa yang "masang" maka pihak "masang" lalu mengatur logonya dari logo yang paling besar, sampai logo yang paling kecil, berderet ke belakang. Logo ditancapkan di tanah dalam posisi berdiri dengan bagian sisi yang berlekuk ada di atas. Bagian yang cekung menghadap ke arah garis "Ongal".³⁾ Jarak antara logo yang satu dengan yang lain ± 2 sampak, atau dapat juga lebih

menurut perjanjian. Biasanya makin tua usia pemainnya, makin lebar jarak antar logonya. Sedang garis ongal jaraknya 2 kali jarak antara logo, lebih sedikit. Semua pekerjaan dalam kontrol dari pihak "entek". Garis Ongal dibuat hanya dengan menggariskan Sampak di tanah. Jika tidak menggunakan kapur atau yang lain. Setelah siap semuanya, barulah permainan dimulai.

b. Aturan permainan.

1. Pihak "entek" harus berusaha dapat menjatuhkan logo pihak "masang".
2. Cara menjatuhkan logo tersebut dengan jalan "liyck" (membidik) dari garis ongal. Sebagai pelurunya adalah logo dan alat penembaknya adalah sampak.
3. Setiap pemain melakukan tembakan dua tahap, yaitu tahap I disebut tembakan ongal dan tembakan tahap II disebut "tembakan karang".⁴⁾
4. Garis ongal bisa dimajukan, sesuai dengan banyaknya logo yang bisa dijatuhkan pada setiap kali tembakan. Setiap satu logo yang jatuh, garis ongal maju satu sampak. Jika dua logo yang jatuh maju dua sampak dan seterusnya.
5. Setiap logo yang ditembakkan dan mengenai sasaran, bisa dipakai lagi untuk menembak.
6. Jika setiap logo yang ditembakkan pada tembakan tahap I jatuh tepat menghimpit logo "masang" atau setelah ditarik garis lurus ternyata menghimpit logo masang, maka pihak "entek" kena denda, dalam bentuk "bolang logo" yaitu logo pihak "entek" dibuang oleh pihak masang.
7. Setiap logo yang ditembakkan pada tembakan karang dan mengenai sasaran berarti mati.
8. "Ban karang"⁵⁾ (hutang pada tembakan karang), terjadi jika pada tembakan karang semua logo bisa dijatuhkan, baik oleh satu logo atau oleh beberapa logo.

4) "Tembakan karang" dilakukan dari jatuhnya logo pada tembakan ongal, dengan terlebih dulu memindahkan logo tersebut sederet dengan logo pinak masang.

5) Ban = hutang.

9. "Ban pilit karang" terjadi jika pada tembakan karang, satu kali tembak dapat menjatuhkan lebih dari satu.
10. "Near"⁶⁾ terjadi jika pada tembakan tahap I, ongal maju terus sampai melebihi logo pasang yang paling depan.
11. Pergantian pemain terjadi jika :
 - a. Semua logo "pihak entek" telah mati sebelum bisa menjatuhkan logo "pihak pasang".
 - b. Jika pihak "entek" lebih dulu mengucapkan kata : "pilit" pada peristiwa yang diperlirakan akan terjadi "pilit" pada peristiwa yang diperlirakan akan terjadi "pilit karang".

12. "Suk" :

"Suk" adalah semacam time out, yang harus diucapkan secara keras. Suk biasanya terjadi jika "pihak entek" merasa tembakannya akan kurang sempurna. Entek harus lebih dulu mengucapkan kata "Suk". Jika betul-betul tembakannya kurang sempurna maka boleh diulang, Tetapi jika "pihak pasang" lebih dulu mengucapkan "Suk", maka tidak boleh diulang, tembakan dinyatakan berlaku.

13. Menyerah :

Seorang pemain bisa menyerah, jika diperkirakan tembakan "pihak entek" pasti akan mengenai sasaran pada akhir tiap tahap. Untuk menyerah ini pihak pasang harus mengucapkan kata "Talo mo", ("Menyerah saya"), sambil meletakkan salah satu kakinya di depan logo yang akan ditembak. Setelah pemain menyerah, permainan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

c. Tahap permainannya :

Tahap I.

Dalam tahap I ini dilakukan "tembakan ongal" yaitu tembakan yang dilakukan dari garis ongal. "Pihak pasang" menembakkan satu persatu logonya. Setiap logo yang bisa mengenai sasaran (menjatuhkan logo pasang) bisa dipakai lagi untuk menembak. Dalam hal ini "pihak pasang yang bertugas mengambil logo tadi dan menyerahkan kepada "pihak entek". Walaupun logo-logo tersebut berbeda besarnya, namun dalam

menembakkan tidak ada keharusan untuk menembakkan sesuai dengan urutan besarnya. Logo yang sudah jatuh ditanapkan lagi.

Setiap kali ada tembakan yang bisa menjatuhkan logo, garis ongal bisa dimajukan. Berapa jatuh majunya tergantung pada banyaknya logo yang dijatuhkan. Jika satu yang jatuh, dimajukan satu sampak garis ongal, jika dua logo yang jatuh,



Gambar : 4. Near

dimajukan dua sampak dan seterusnya.

Dengan demikian garis ongal dapat maju terus mendekati "logo pasang". Jika pada suatu saat garis ongal dapat melebihi "logo pasang" yang paling depan, maka akan dilakukan "Near", seperti yang telah diterangkan pada aturan permainan.

Jika pada tahap I ini tidak sampai menyebabkan "Near", maka permainan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Dalam kenyataannya memang sulit untuk dapat menjatuhkan logo-logo tersebut. Lihat gambar sebelah!

Keterangan :

Pada suatu permainan yang menggunakan 5 logo, pihak entek akan mempunyai logo a, b, c, d, dan e, sedang pihak pasang mempunyai logo 1, 2, 3, 4, dan 5.

Jika logo a ditembakkan dan mengenai logo 1, atau logo yang lain, maka garis ongal dimajukan satu sampak. Jika demikian, tembakan berikutnya dimulai dari garis ongal yang baru (II). Sementara itu logo a bisa dipakai menembak lagi dan logo 1 ditancapkan lagi.

Tetapi jika satu kali tembak dapat menjatuhkan 2 logo atau lebih, dengan sendirinya garis ongal akan maju terus, sebanyak logo yang dijatuhkan.

Keterangan :

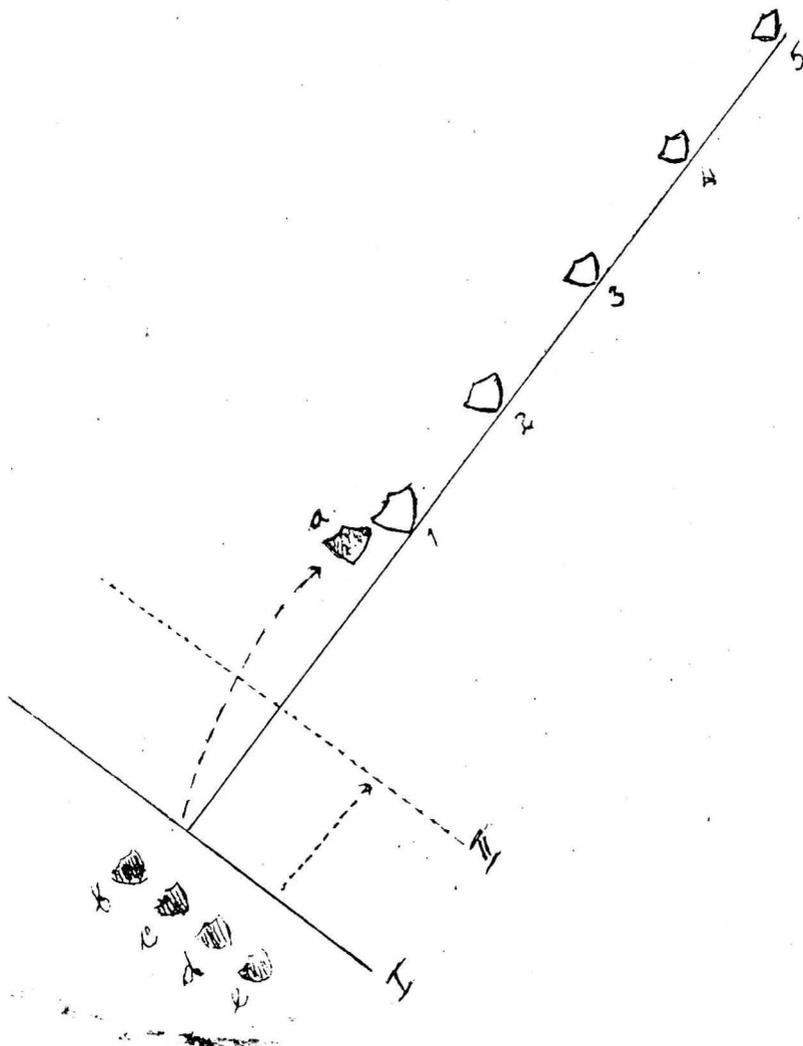
Dalam gambar tersebut logo a dapat menjatuhkan 3 logo (1, 2, 3), ini berarti garis ongal maju 3 sampak, maka garis ongal yang baru adalah garis ongal IV. Jika terjadi demikian maka berarti garis ongal telah melewati logo paling depan (1) oleh karena itu akan terjadi "Near."

Jadi untuk terjadi "Near" paling sedikit sekali tembak dapat menjatuhkan 3 logo. Jika hanya 2 logo yang jatuh belum bisa terjadi "Near" karena garis ongal, baru sampai pada garis ongal III. Itulah sebabnya mengapa jarak antara garis ongal I logo 1, harus 2 sampak lebih sejengkal. Supaya tidak terjadi saling menghimpit jika logo yang jatuh dalam sekali tembak 2 buah. Lihat gambar 5.

6) Near dari kata tear yang berarti tombak. Near berarti menombak.

Keterangan :

"Near" dilakukan dari garis ongal no. IV ke arah logo masang yang telah dideretkan dengan letak logo paling jauh. Logo a, b, c, d, e, ditembakkan satu persatu ke arah logo 1, 2, 3, 4, 5. Jarak logo 1 s/d 5 adalah satu "sampak". Setiap logo

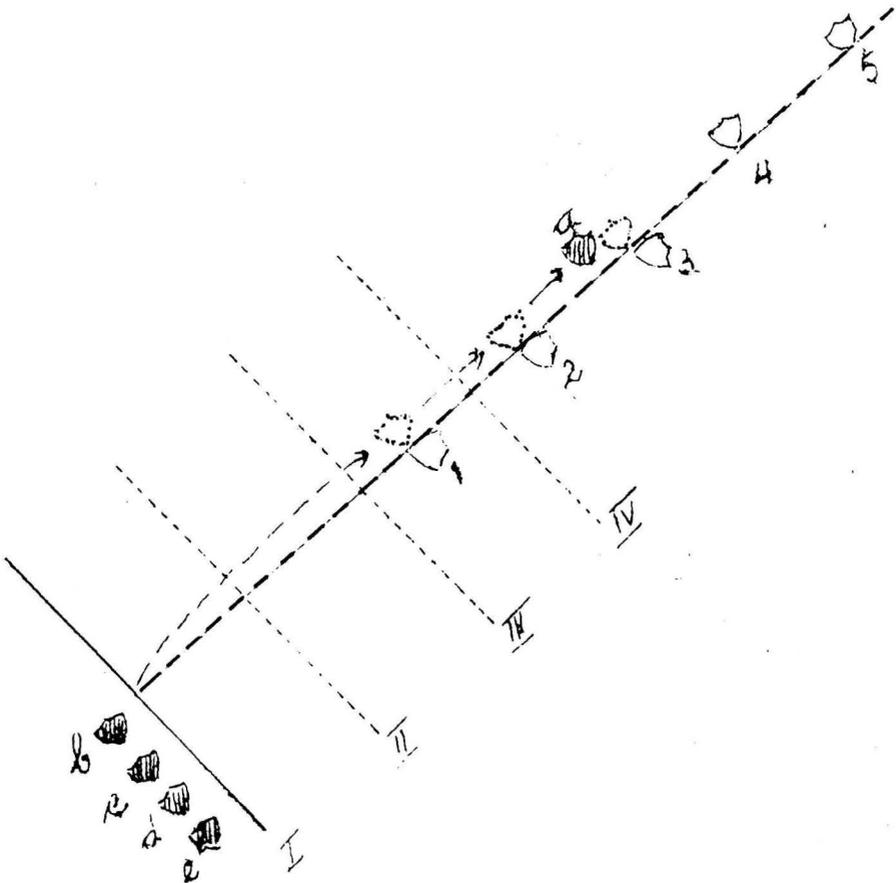


Gambar : 5. Tembakan ongal

yang bisa mengenai sasaran bisa dipakai lagi. Jika dalam Near ini ternyata logo, 1, 2, 3, 4, 4 dapat dijatuhkan baik oleh satu logo atau lebih, maka pihak pasang telah berhutang "sopok ban tear"⁶⁾

Jika ternyata setelah logo a, b, c, d, e ditembakkan dan tidak bisa menjatuhkan logo 1, 2, 3, 4, dan 5, maka akan terjadi pertukaran pemain. Pihak "entek" menjadi pihak "masang" dan sebaliknya.

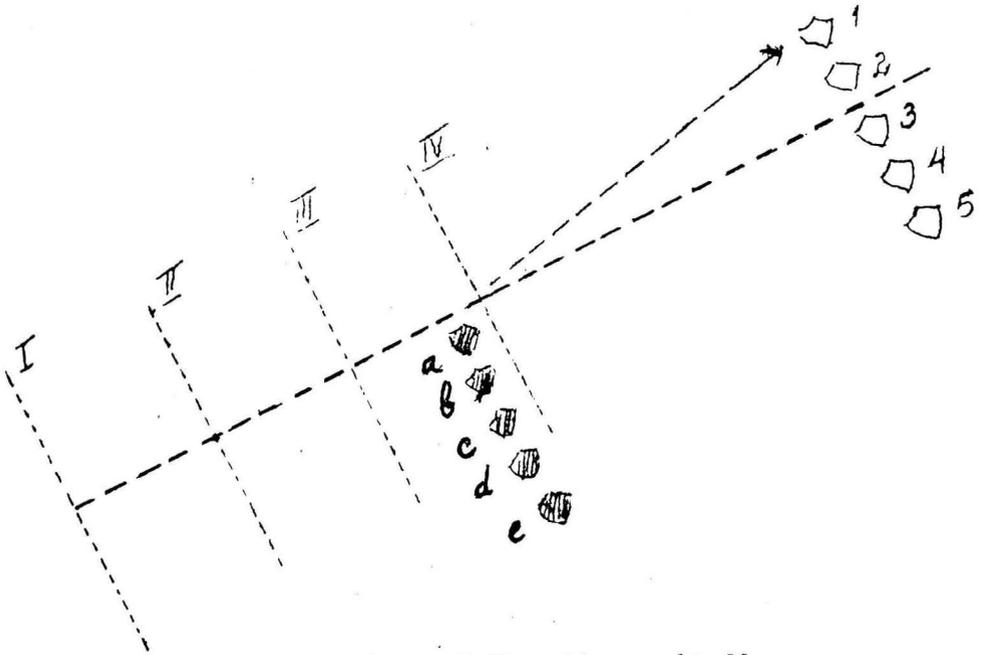
Jika terjadi pergantian pemain, maka permainan berikutnya akan dimulai dari situasi logo pada waktu terjadi pergantian sebelumnya.



Gambar : 6. Garis "ongal" dimajukan.

Tahap II.

Di muka sudah diterangkan bahwa tembakan tahap ke II ini akan berlangsung jika "pihak entek" tidak dapat menjatuhkan semua logo pihak "masang", tembakan tahap II ini disebut "tembakan karang".



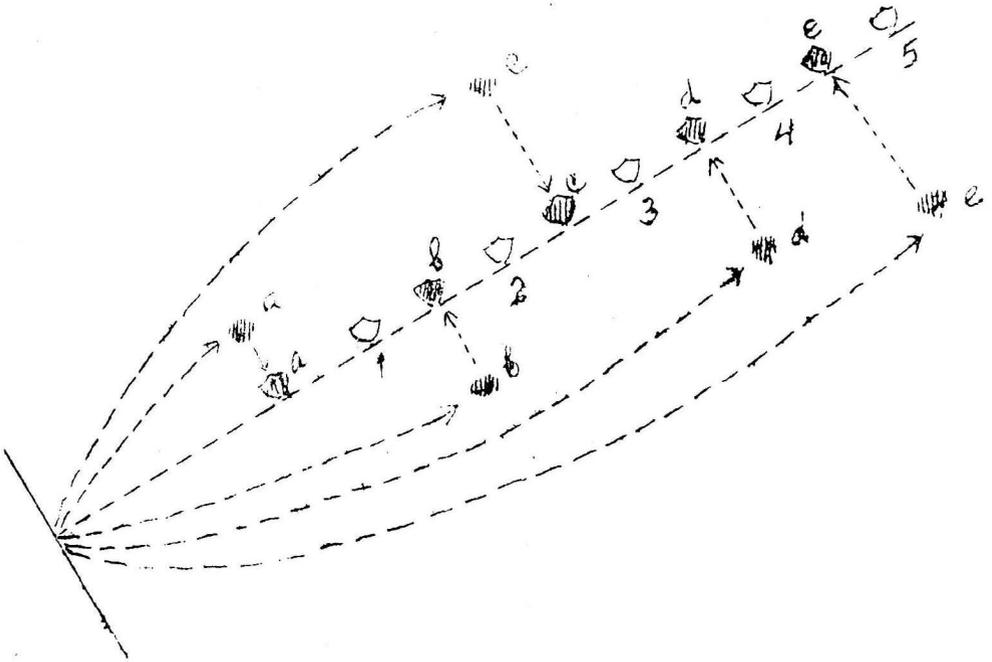
Gambar : 7. Situasi logo waktu Near.

Keterangan :

Dalam gambar nampak semua logo (a, b, c, d, dan e) telah ditembakkan dan tidak ada yang mengenai sasaran.

Perlu dimaklumi, bahwa dalam permainan ini diperlukan taktik dan strategi. Bagi peman yang sudah mahir, akan dapat mengatur posisi jatuhnya logo supaya tidak jauh dari logo-logo masang, sebab tembakan karang ini tidak dimulai dari jatuhnya logo, tetapi sebelum ditembakkan logo a, b, c, d, dan e, digeser dulu lurus dengan logo 1, 2, 3, 4, dan 5, baru ditembakkan satu persatu.

Dalam hal ini misalnya logo a ditembakkan ke logo 1, logo 1 jatuh. Maka logo a tersebut masih bisa dipakai menembak.



Gambar : 8. Menggeser arah logo

Keterangan :

Setelah a ditembakkan dapat menjatuhkan logo 1, dan logo a melesat seperti pada gambar di atas, maka logo a ini berarti masih hidup dan harus dipakai terus untuk menembak. Dalam hal ini logo a boleh ditembakkan ke arah logo 2 atau 3.

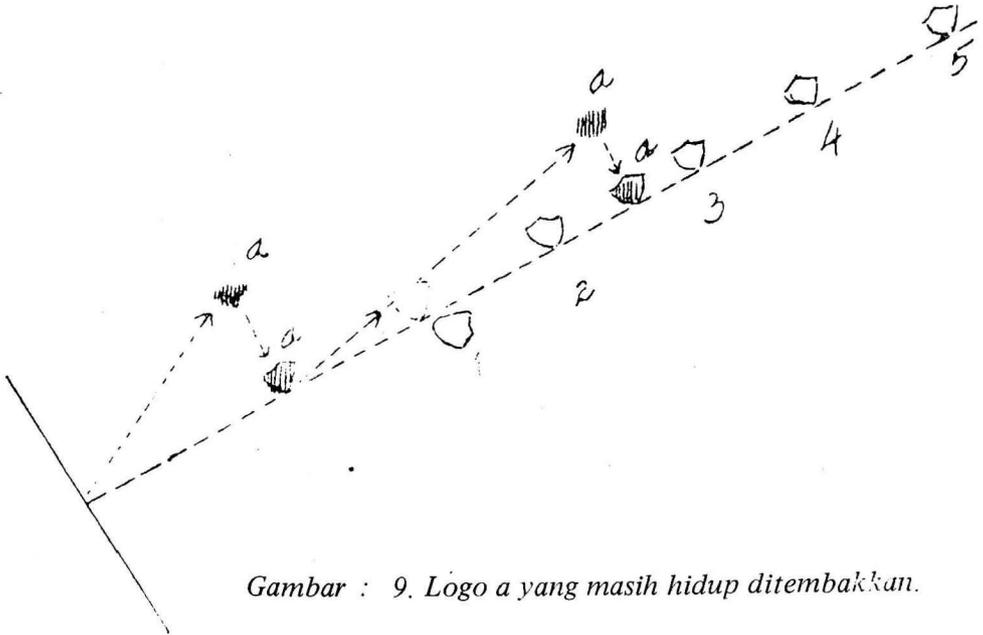
Logo a akan mati jika tidak bisa menjatuhkan logo yang lain pada tembakan berikutnya. Hal yang demikian ini berlaku juga untuk logo-logo yang lain.

Jika pada tahap ini logo 1, 2, 3, 4 dan 5 dapat dijatuhkan satu persatu baik oleh satu logo atau lebih, maka pihak pasang kalah "Sopok ban karang" (satu ban karang).

6) sopok = satu, ban = hutang, tear = tombak.

Tetapi jika sekali tembak logo a dapat menjatuhkan 2 logo, maka pihak masang kalah "sopok ban pilit karang." (Satu "ban pilit karang")⁷⁾

Untuk memperhitungkan "ban pilit karang" yang diperhitungkan adalah jarak antara logo.



Gambar : 9. Logo a yang masih hidup ditembakkan.

Keterangan :

1 - 2 = satu ban pilit karan :

1 - 2 - 3 = dua ban pilit karang

1 - 2 - 3 - 4 = tiga ban pilit karang

1 - 2 - 3 - 4 - 5 = empat ban pilit karang

Jika pada tembakan karang ini pihak "entek" tidak bisa menjatuhkan semua logo "pihak masang" maka akan terjadi pertukaran pemain.

Pertukaran pemain dapat pula terjadi jika "pihak masang" meneriakkan kata "pilit" lebih dulu dari "pihak entek," pada peristiwa yang diperkirakan terjadi "pilit karang." Karena jarak tembakan terlalu dekat dengan sasaran, dan betul-betul terjadi pilit karang.

Keterangan :

Pada gambar tersebut jarak antara logo a dengan logo no. 1 terlalu dekat. Kemungkinan untuk dapat menjatuhkan logo 1 dan 2 terlalu besar. Lebih-lebih kalau "pihak entek," tahu lawannya termasuk pemain mahir. Demikian juga "pihak masang" yang telah mengetahui kemampuannya memperkirakan akan terjadi "pilit karang." Maka kedua pemain tersebut harus cepat-cepat meneriakkan kata "Pilit."



Gambar : 10. Banyaknya logo yang jatuh.

Jika "pihak masang" lebih dulu, maka akan terjadi pergantian pemain. Jika "pihak entek" lebih dulu, maka permainan dilanjutkan terus.

"Bolang logo" : Peristiwa "bolang logo" (membuang logo) terjadi jika pada tembakan tahap I atau pada tembakan karang, jatuhnya logo (setelah ditarik garis sejajar dengan logo masang) akan menghimpit.

Keterangan :

Pada gambar di atas terjadi "bolang logo" a pada "tembakan ongal." Sedang "bolang logo" b terjadi pada "tembakan karang." Karena logo a dan b setelah ditembakkan ternyata jatuhnya lurus dengan salah satu logo masang, sehingga logo a menghimpit logo 1, dan logo b, menghimpit logo 4.

"Bolang logo dilaksanakan sbb. :

Yang bertugas membuang logo adalah "pihak masang," jadi ini dianggap sebagai hukuman terhadap "pihak entek."

Keterangan :

Pada gambar di atas logo a dan b akan kena hukuman logo a menghimpit logo 3, dan logo b menghimpit logo 3, dan logo b menghimpit logo 4. (a_1 a_2 a_3 a_4 dan b_1 b_2 b_3 b_4 menunjukkan urutan tembakan).

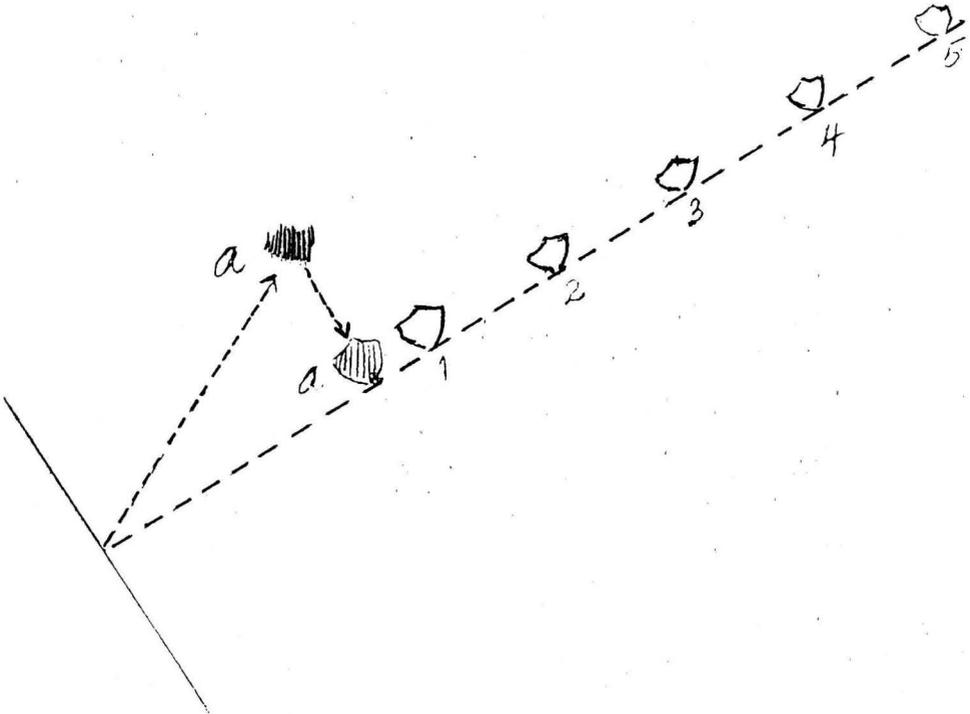
Jika logo a (a_2) yang dibuang ke arah garis ongal (a_3), ini sekali saja (ditembakkan dari a_4), ke arah logo masang.

7) pilit = ludes, dalam hal ini berarti lebih dari satu logo yang jatuh.

Jika logo b (b_2) yang dibuang ternyata melebihi garis ongal (b_3) maka logo b ini boleh ditembakkan dua kali dari posisi b_4 , ke arah logo masang.

Keterangan :

Logo a (a_2) dibuang ternyata tidak melewati garis ongal (a_3) maka logo a ditembakkan ke arah logo 1, tetapi tidak mengenai sasaran (a_5) maka logo a ini mati.

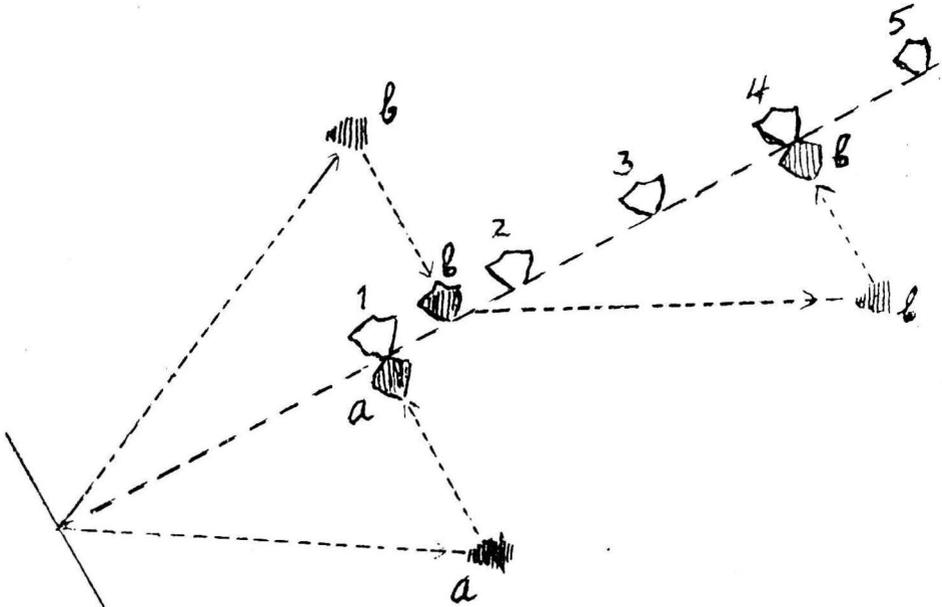


Gambar : 11. Kedudukan yang memungkinkan "pilot karang."

Keterangan :

Jika logo b yang telah dibuang dapat melewati garis ongal (b_3), maka logo b ini bisa ditembakkan 2 kali oleh pihak masang dari b_4 . Misalnya tembakan pertama jatuh pada b_5 , kemudian logo b ini ditembakkan sekali lagi dari b_6 , misalnya jatuh pada b_7 . Karena logo b ternyata tidak bisa mengenai sasaran, maka logo b berarti mati.

Setelah semua aturan dan urutan permainan dilaksanakan maka pada akhir permainan nanti dihitung berapa hutang masing-masing. Pihak yang kalah adalah pihak yang banyak utangnya. Dalam menghitung kekalahan ini dengan sistim pembayaran hutang yang sejenis.



Gambar : 12. Keadaan/situasi "Bolang logo."

Misalnya 2 orang pemain A dan B.

A mendapat 3 ban pilit karang
2 ban karang
1 ban tear

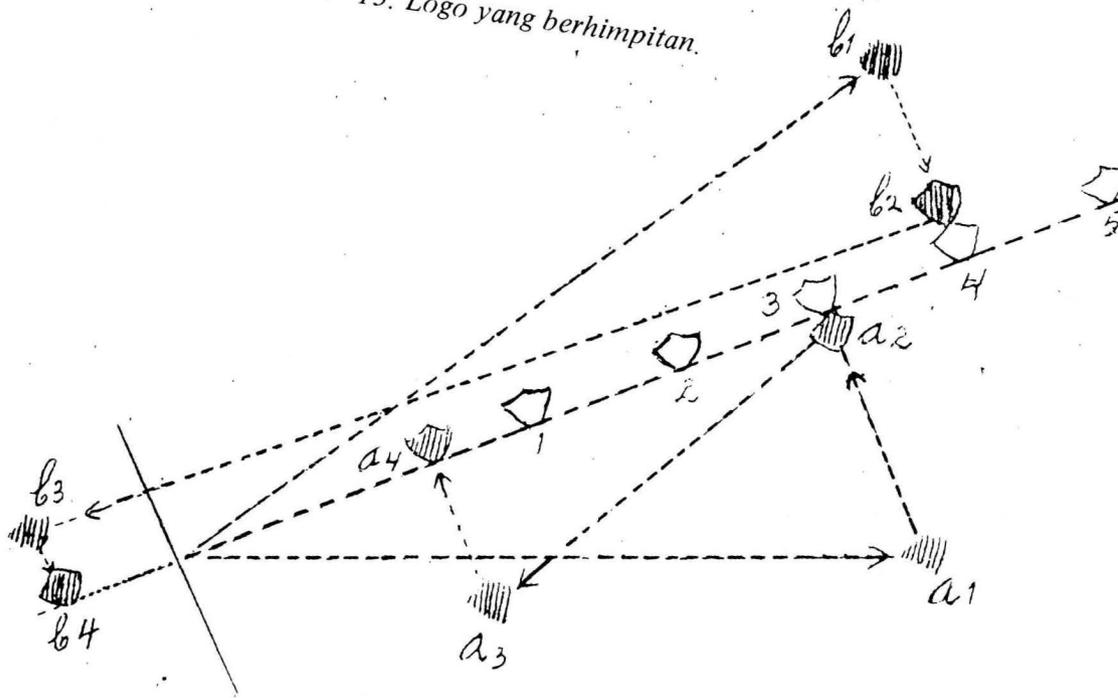
B mendapat 2 ban pilit karang
1 ban karang
1 ban tear.

Maka B kalah 1 ban pilit karang dan 1 ban karang.

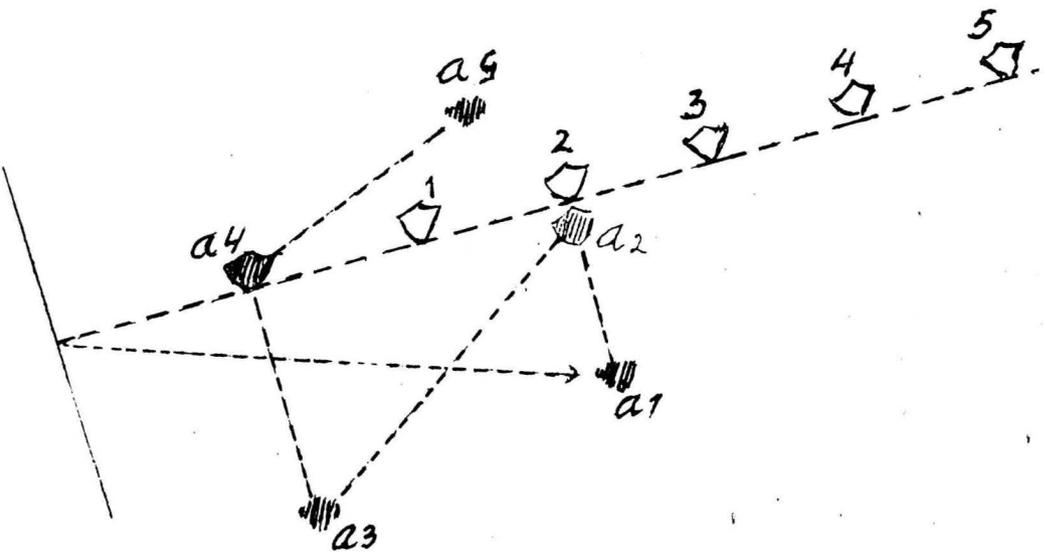
Kekalahan yang paling berat adalah kekalahan "ban pilit karang". Oleh karena itu walaupun misalnya B dapat 3 ban karang dan 2 ban tear tetap kalah, karena kemenangan A pada "ban pilit karang".

Permainan diakhiri jika kedua pemain sudah merasa capai atau bosan.

Gambar : 13. Logo yang berhimpitan.

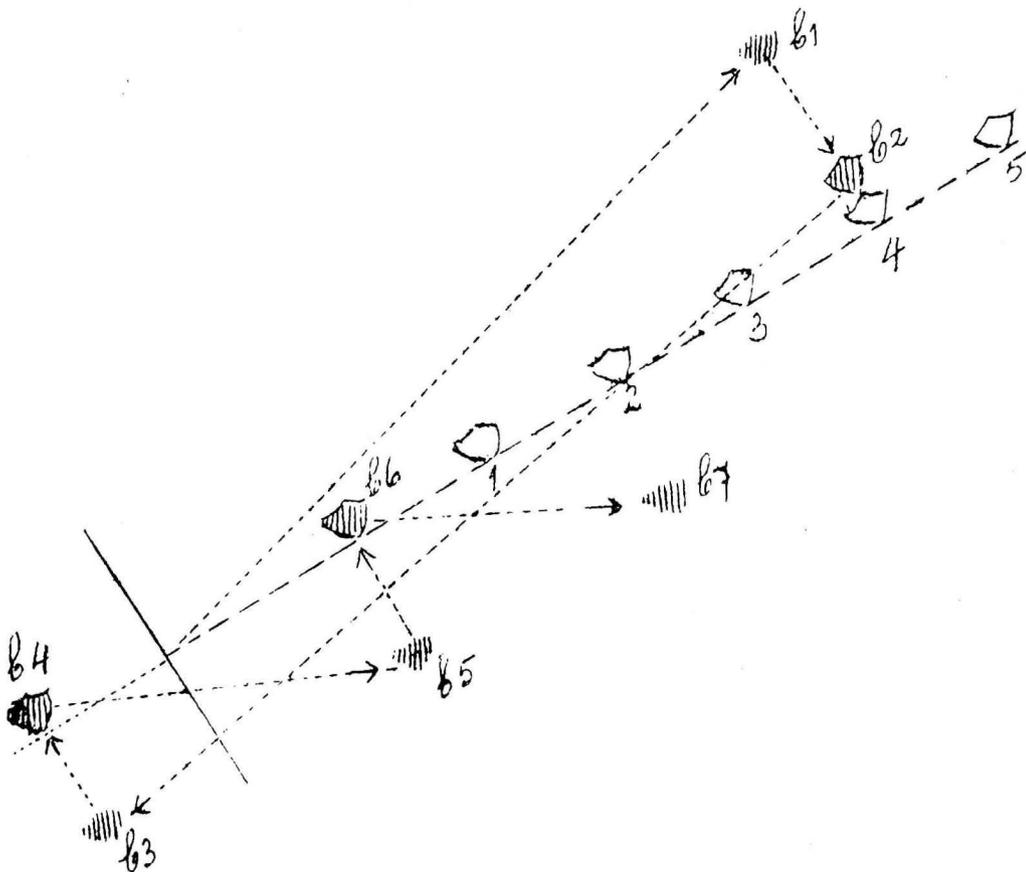


Gambar : 14. Satu kali tembak.



9. Peranannya masa kini.

Demikian telah diuraikan jalannya permainan dari persiapan sampai kalah dan menang. Seperti di muka sudah diterangkan bahwa permainan ini boleh dikatakan hampir punah, dan tidak pernah dimainkan lagi. Padahal sebenarnya permainan ini banyak mengandung segi-segi untuk melatih kecerdasan terutama dalam mengatur taktik dan strategi dalam tembakan, baik dalam tembakan tahap I maupun tahap II, yaitu agar jatuhnya logo selalu menguntungkan dirinya sendiri. Namun demikian kenyataannya sekarang tidak berfungsi apa-apa lagi di masyarakat.



Gambar : 15. Dua kali tembak.

10. Tanggapan masyarakat.

Dengan diadakannya usaha inventarisasi dan dokumentasi ini masyarakat rupanya tergugah untuk menghidupkan lagi permainan ini. Menurut pendapat mereka permainan ini musnah karena terdesak oleh permainan lain. Juga oleh kesibukan yang makin meningkat baik di kalangan anak-anak, maupun masyarakat. Waktu dulu sesudah musim menanam dan memotong padi banyak waktu terluang. Tuntutan dan kegiatan masyarakat sekarang jauh lebih meningkat. Kegiatan-kegiatan tersebut menyebabkan waktu senggang mereka berkurang. Juga anak-anak sekolah mempunyai kesibukan baik yang bersifat kurikuler maupun ekstra kurikuler, semuanya menuntut waktu tertentu untuk melaksanakannya. Selain itu banyaknya permainan modern yang umumnya lebih menarik dan lebih mudah dilaksanakan.

.....

16. K O L O

1. Nama permainan.

Permainan ini bernama "Kolo" dipungut dari Kampung Bukit Tinggi, Desa Seketeng, Kecamatan Sumbawa, Kabupaten Sumbawa. "Kolo" berarti burung. Tetapi sebenarnya nama permainan ini berasal dari kata "Ku - Olo" yang artinya saya taruh. Nama inilah yang lebih tepat. Sebab jika dalam permainan ini salah seorang pemain dapat mengatur/menaruh batu-batu yang dipakai sebagai alat permainan, ia harus meneriakkan kata : "Ku - Olo". Kata "Ku - Olo" ini dalam pengucapan yang cepat terdengar seperti berbunyi "Kolo". Jadi jelas bahwa permainan ini tidak ada hubungannya dengan "Kolo" dalam arti burung.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan Kolo ini dimainkan pada sore hari, setelah anak-anak selesai dari kegiatan sehari-hari. Pada dasarnya permainan ini untuk mengisi waktu luang.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat maupun agama/kepercayaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

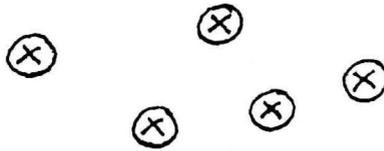
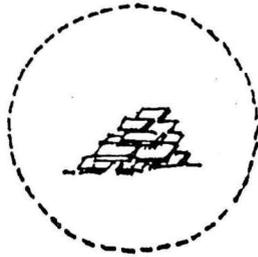
Permainan ini boleh dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak menambah ketangkasan dan keterampilan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini termasuk jenis permainan anak-anak. Rupa-nya permainan ini merupakan permainan yang datang dari luar Sumbawa, tetapi sudah menyatu dengan kebudayaan Sumbawa. Terbukti dengan istilah-istilah yang dipakai. Dikatakan pendatang, karena ternyata terdapat di daerah lain, sementara orang yang lebih tua, tidak mengenalnya. Diperkirakan mulai ada di Kabupaten Sumbawa sekitar tahun 1960. Jadi baru sekitar 20 tahun. Waktu 20 tahun bagi masa hidupnya suatu permainan termasuk masih baru.

Sekarang permainan ini masih sangat digemari oleh anak-anak. Khususnya anak-anak yang tinggal di sekitar kota Sumbawa

DENAH LAPANGAN KOLO



Keterangan :



: susunan telawe. •



: pihak entek.



: pihak pasang. •

Besar.

5. Peserta/pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak antara usia 7 - 12 tahun, yaitu usia anak-anak yang duduk di Sekolah Dasar. Permainan ini bisa dilakukan anak laki-laki saja, perempuan saja atau campuran. Kolo digemari oleh semua anak dari semua lapisan masyarakat.

6. Peralatan/perengkapan permainan.

Untuk bermain Kolo diperlukan beberapa pecahan genteng yang disebut "telawe" dan sebuah bola karet. Bisa juga menggunakan "bal kerik" yaitu bola yang dibuat dari serpih-serpih kain, atau "bal keraras" yaitu bola yang dibuat dari daun pisang kering, atau dapat juga dari kertas.

7. Iringan permainan.

Permainan Kolo ini tidak diiringi oleh musik maupun lagu atau bunyi-bunyian lainnya.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapannya :

Sebelum permainan dimulai beberapa pecahan genteng dikumpulkan. Antara 6 - 10 buah. Pecahan genteng yang paling bawah (sebagai alas) boleh agak besar dan agak rata. Boleh juga alas ini dari kayu. Sedang yang lain lebih kecil sedikit dan boleh tidak rata. Maksudnya supaya tidak mudah disusun.

Tidak ada ketentuan siapa yang harus mengumpulkan pecahan genteng atau membawa bola. Biasanya secara sukarela saja. Sesudah pecahan-pecahan genteng terkumpul, salah seorang dari mereka menyusun pecahan genteng tersebut. Kemudian di sekitar pecahan genteng itu dibuat garis melingkar sebagai batas. Lingkaran ini berfungsi sebagai pengontrol, keluarnya telawe dari lingkaran.

Tetapi ada juga yang tanpa garis batas.

Permainan ini dilakukan secara beregu. Masing-masing regu jumlahnya tidak tentu. Yang penting jumlah anggota

masing-masing regu sama. Dalam satu regu bisa bercampur antara anak laki-laki dan perempuan. Tetapi jumlah anggota sejenis dalam regu yang satu harus sama dengan regu lainnya.

Hal ini berhubungan dengan pelaksanaan hukuman nanti, di mana mereka saling menggendong. Jadi jika regu yang satu mempunyai 2 orang anggota perempuan, maka regu yang lain juga harus mempunyai 2 anggota perempuan.

Anggota regu ditentukan dengan "sut" yang dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama dua orang yang dianggap sebagai pemimpin oleh mereka melakukan sut. Yang menang berhak memilih satu teman terlebih dulu, baru yang kalah. Kemudian kedua pemimpin tadi sut lagi, memilih teman lagi seperti terdahulu. Demikian dilakukan berulang-ulang, sampai semua pemain habis terbagi.

Cara yang kedua, memilih teman dulu, baru pemimpinnya sut. Pihak yang menang disebut "entek" dan yang kalah disebut "masang".

b. Aturan permainannya :

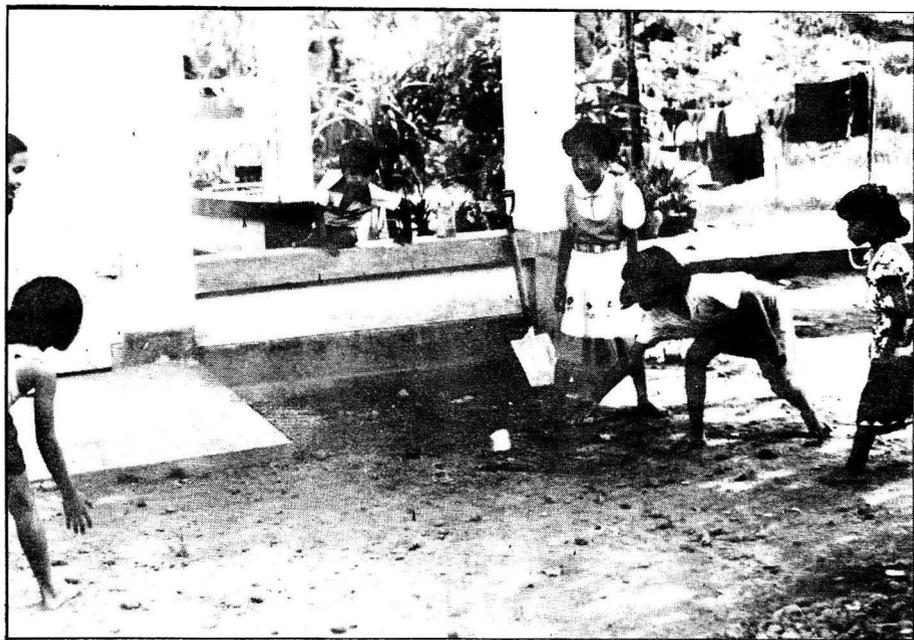
1. Siapa yang sedang menjadi pihak "entek" harus bisa menyusun kembali telawe yang telah berserakan.
2. Siapa yang kena lemparan bola berarti seluruh regu menjadi pihak "masang".
3. Yang menjadi pihak "masang" untuk permulaan adalah pihak yang kalah dalam "sut".
4. Pihak "masang" dapat melempar lawannya dengan bola, dengan cara melempar langsung atau dengan kerja sama dengan temannya.
5. Regu yang berhasil menyusun telawe adalah yang menang.
6. Yang kalah harus menggendong yang menang. Ini disebut hukuman "temboko".

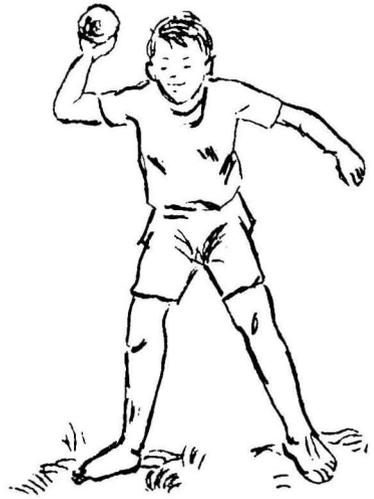
c. Tahap-tahap permainan :

Setelah diketahui siapa yang menang dan yang kalah dalam sut, maka pihak yang menang memegang bola, pihak yang kalah berjaga agak jauh dari susunan telawe.

Kemudian pemegang bola melempar tumpukan telawe.

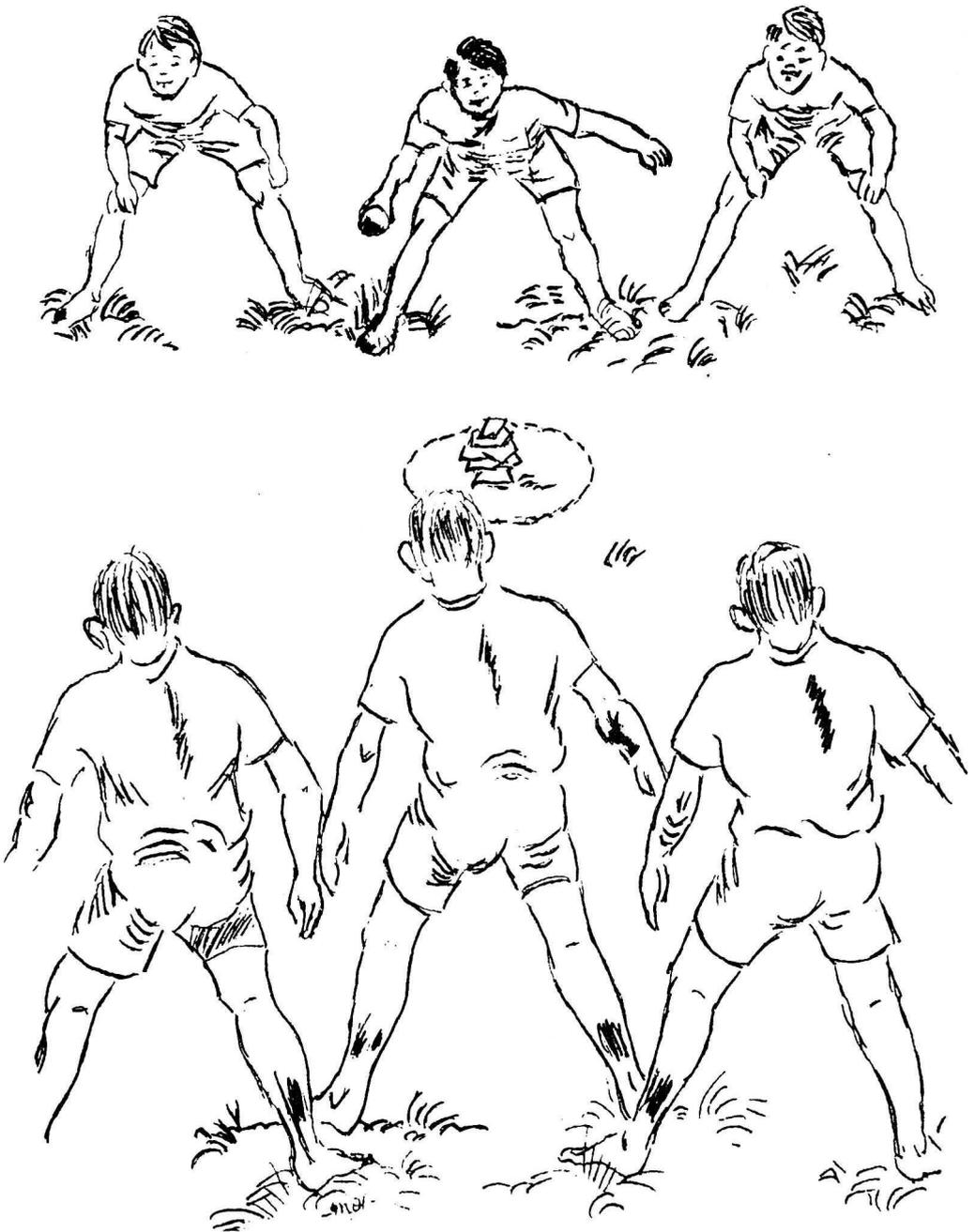
K O L O





Gambar :

Ga 2. Berusaha menyusun telawe, sementara lawan berusaha melempar.



Gambar : 1. Situasi permulaan permainan. an.

Lemparannya diusahakan mengenai telawe, tetapi tidak terlalu berserakan. Karena kalau terlalu berserakan merugikan diri sendiri. Jika menggunakan lingkaran, waktu melempar sebagian besar telawe harus berada di luar lingkaran. Kalau lebih banyak yang berada didalam lingkaran, lemparan diulang. Sesudah telawe berjatuhan/berserakan, dan bola terlempar, maka pihak "entek" berusaha menyusun kembali telawe yang berserakan tadi. Sementara itu pihak "masang" berusaha mengambil bola yang terlempar tadi, kemudian bola tersebut harus dilemparkan ke salah seorang lawannya. Jika lemparannya kena maka pada saat itu status kedua regu bertukar. Pihak yang kena lempar harus mengambil bola tersebut dan dilemparkan ke arah lawannya. Sedang yang lain harus berusaha mengatur telawe yang berserakan tadi.

Jika salah seorang anggota regu bisa menyusun telawe tadi maka ia harus berteriak "Kolo" yang berarti regunya menang. Yang kalah dihukum temboko yaitu mengangkat lawannya di atas punggung, menuju ke tempat yang telah disepakati bersama.

Demikian permainan ini dilakukan terus menerus sampai mereka lelah.

9. Peranannya masa kini.

Di muka sudah dijelaskan bahwa saat sekarang permainan ini sedang digemari oleh anak-anak usia Sekolah Dasar. Fungsinya sebagai hiburan pengisi waktu senggang.

Biasanya dimainkan pada sore hari. Karena permainan ini lebih sederhana dari permainan kasti, dalam hal alat yang dipakai dan luasnya lapangan yang dipergunakan maka permainan ini lebih sering dimainkan, khususnya oleh anak-anak kota. Hal ini bisa dimaklumi, karena seperti diuraikan di muka bahwa permainan ini kemungkinan berasal dari luar Sumbawa, maka masyarakat kota yang ikatan kulturalnya agak longgar, menerima terlebih dulu pengaruh luar tersebut.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat tidak berkeberatan menerima permainan ini, karena dianggap tidak merubah kebudayaan mereka, dan dilihat dari segi-segi yang lain, misalnya dari segi kesehatan, pergaulan,

sehingga memperluas hubungan sosial diantara anak-anak. Bahkan mereka menganggap permainan itu telah menjadi miliknya.

Oleh karena itu para orang tua tidak pernah merasa keberatan untuk memberi kesempatan kepada anak-anak mereka untuk bermain. Terutama pada waktu anak-anak mereka sedang tidak ada kegiatan.

Lebih-lebih lagi karena permainan ini tidak memerlukan peralatan yang harganya mahal.

.....

17. NGGALO WAWI

1. Nama permainan.

Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan di daerah Dompu, dipungut dari Kampung Banggo Utara, desa Banggo, Kecamatan Kempo, Kabupaten Dompu. "Nggalo Wawi" berarti "berburu babi".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dimainkan pada siang atau sore hari. Permainan diadakan satu kali dalam setahun, biasanya setelah panen padi selesai. Permainan ini sebagai hiburan bagi penonton dan memupuk semangat bagi pemain.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Nggalo Wawi ini boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak dalam ketangkasan dan ketepatan melemparkan tombak.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Dilihat dari namanya dalam bahasa daerah setempat sebenarnya "Nggalo Wawi" tidak termasuk dalam permainan. Sebab tidak terdapat kata "mpa a" yang artinya bermain atau permainan. Masyarakat setempat tidak menyebutnya "mpaa ngalo wawi". Yang ada ialah "ngggalo wawi" saja. Tetapi setelah mendengar keterangan-keterangan dari beberapa orang informan, ternyata banyak unsur-unsur rekreatifnya, sehingga dapat dikategorikan dalam permainan khususnya di desa Banggo.

"Nggalo wawi" merupakan kebiasaan masyarakat di Dompu dalam berburu babi. Seperti dimaklumi musuh utama para petani di daerah Dompu khususnya dan masyarakat di pulau Sumbawa umumnya adalah gangguan babi hutan. Oleh karena itu ada kebiasaan berburu babi hutan untuk mengurangi gangguan binatang tersebut.

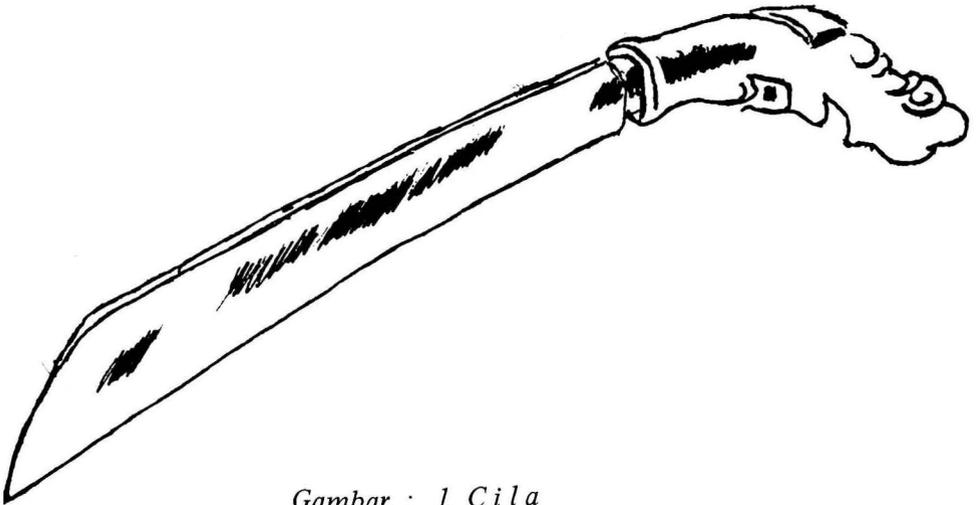
Selain untuk tujuan di atas, berfungsi juga sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat desa, terutama sebagai tanda kegembiraan mereka menjelang panen padi. Selain itu timbul juga kebanggaan

terhadap jagoan-jagoan dalam membunuh babi di kampung mereka.

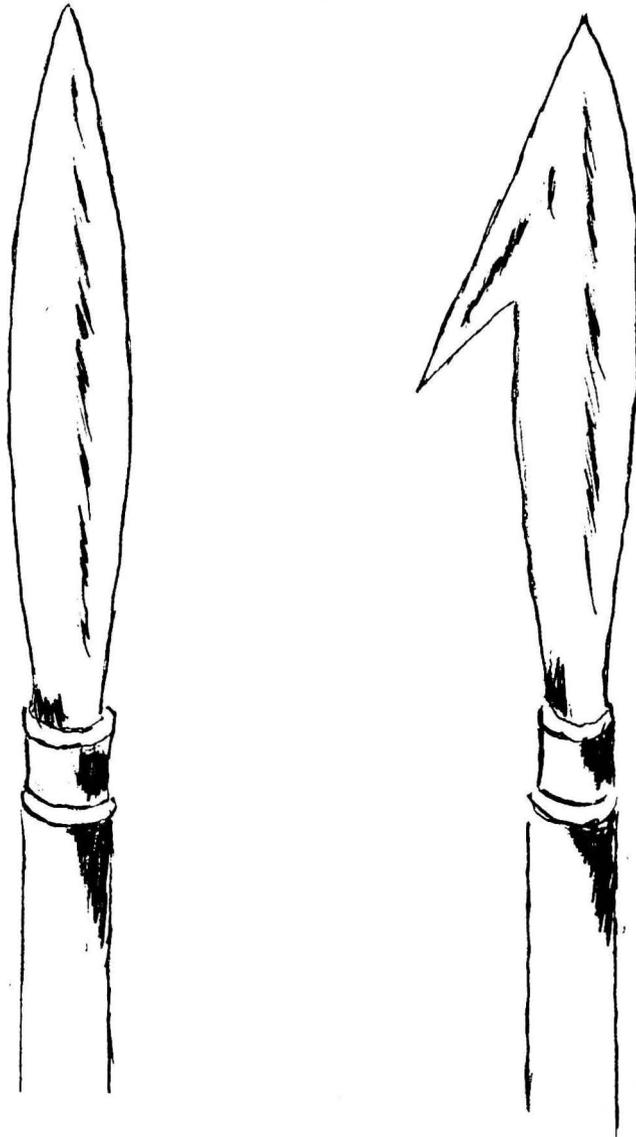
Kebiasaan ini sudah turun temurun yang sampai sekarang masih dilakukan, meskipun sudah makin jarang.

5. Peserta/pelakunya.

Dalam permainan ini ada 3 kelompok peserta yaitu kelompok "jagoan," kelompok "pembantu jagoan" dan "kelompok penonton." Masing-masing kelompok mempunyai tugas sendiri-sendiri. Kelompok "jagoan" bertugas duel melawan babi hutan. Kelompok "pembantu jagoan" bertugas menjaga babi hutan supaya tidak keluar dari arena. Sedang kelompok penonton bertugas menyoraki babi-babi hutan tersebut supaya bertambah ganas. Kelompok "jagoan dan "pembantu jagoan" ini berumur 20 tahun ke atas. Jago-jago ini jumlahnya 4 - 5 orang. Pembantu-pembantu-nya cukup banyak, tidak tertentu jumlahnya. Semuanya kaum laki-laki. Sedang penonton terdiri dari laki-laki, perempuan, tua-muda besar kecil, yang jumlahnya tidak terbatas. Kadang-kadang satu kampung/desa.



Gambar : 1. Cila



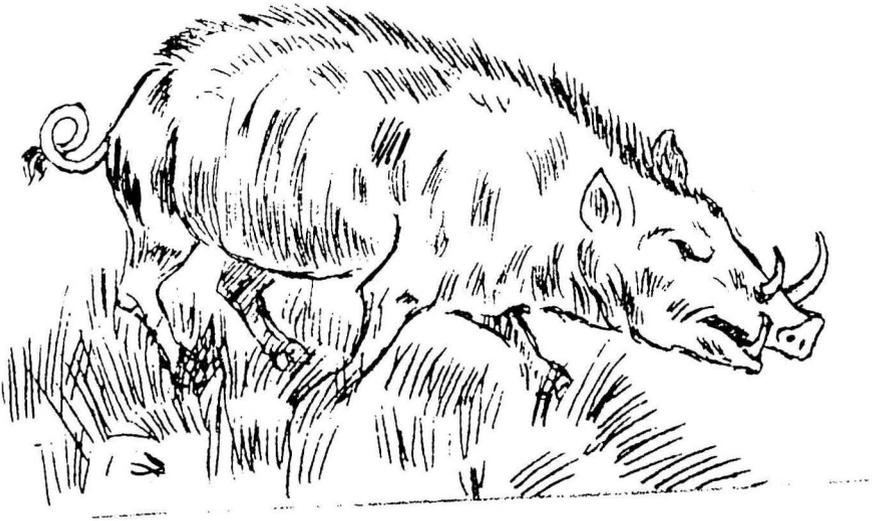
Gambar : 2. Buja Kabe

6. Peralatan/perengkapan permainan.

Dalam permainan ini digunakan tombak. Ada 2 (dua) jenis tombak yaitu "buja" (tombak biasa) dan "kabe" (tombak yang bermata), "cila" (parang). Selain itu beberapa ekor anjing berburu.

7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan musik maupun lagu atau bunyi-bunyian lainnya.



Gambar : 3. Gambar babi hutan yang banyak terdapat di Pulau Sumbawa.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapannya :

Pada malam hari para jago keluar rumah dan menunggu babi-babi hutan di dekat sawah yang disiapkan untuk arena permainan. Sawah yang akan dipakai untuk permainan ini telah dipersiapkan sebelumnya, dengan jalan memperkuat dan mempertinggi pagar¹⁾ Sawah ini telah selesai dituai, dan tinggal sisa-sisa beberapa butir padi saja. Adakalanya di sini digunakan anjing untuk menggiring babi hutan itu ke

1) Di pulau Sumbawa, semua sawah dipagari dengan pagar kayu/tanaman.



Gambar : 4. Cara membunuh dengan tangan kosong.

dalam arena, melalui pintu yang sudah disediakan. Setelah babi masuk ke dalam arena biasanya 4 - 5 ekor, pintu kemudian ditutup, dan dijaga oleh jago-jago tadi sampai saat permainan dilaksanakan keesokan harinya.

b. Aturan permainannya :

Jago-jago harus dapat membunuh babi-babi hutan tersebut. Boleh dengan tangan kosong, ataupun dengan senjata. Cara membunuh yang paling baik adalah jika dapat dilakukan tanpa



Gambar : 5. Membunuh dengan tombak.

senjata. Cara kedua kaki belakang seekor babi hutan dipegang oleh sang jago kemudian ditentang keras-keras dengan kaki. Kalau memakai senjata tombak, maka tombakan yang baik adalah yang mengenai salah satu ketiak kaki depan.

c. Tahap-tahap permainannya.

Setelah babi terkurung semalam suntuk di dalam arena permainan yang luasnya lebih kurang 2 - 3 hektar, pada pagi harinya rakyat tua muda, besar kecil berbondong-bondong menuju arena permainan. Para penonton ini semuanya naik di atas pagar. Ini untuk menghindari amukan babi hutan tersebut. Para penonton bersorak sorai sementara beberapa orang jago mulai masuk kedalam arena permainan.

Jago-jago ini sudah mempunyai pengetahuan matang tentang kebiasaan babi-babi hutan. Mereka telah mengetahui bahwa babi hutan itu tidak bisa berjalan/lari berbalik, hanya bisa belok kiri dengan ancang-ancang 4 - 5 meter. Dan jika babi akan menyerang pasti berhenti terlebih dulu. Selain itu telah diketahui pula bahwa babi hutan selalu menutup mata pada waktu menyerang.

Sebelum turun ke arena biasanya para jago memegang "dumpe rongko roo taa" (puntung rokok dari daun lontar) atau memegang "umpu" (siput). Ini merupakan kepercayaan agar babi tidak bisa membuka mulut.

Setelah semuanya siap, mereka mulai mengambil ancang-ancang untuk menangkap babi-babi hutan tersebut. Demikian juga babi-babi hutan mulai marah, karena telah tersekap semalam suntuk ditambah dengan sorak sorai para penonton yang dapat menambah ganas babi-babi hutan tadi.

Jika seorang jago telah dapat menangkap seekor babi hutan, maka jika merasa perlu bantuan ia akan berteriak "roci"! artinya "cepat datang". Dengan teriakan itu jago-jago yang lain akan datang membantu membunuh babi hutan tersebut.

Babi yang sudah mati, kemudian dibakar dan diberikan kepada anjing-anjing mereka. Biasanya jago yang cekatan dalam membunuh babi diberikan penghargaan sebagai "pung-gawa so" yaitu sebagai pengurus pertanian di desa/kampung



Gambar : 6. Situasi Nggalo Wawi.

mereka. Setelah semua babi hutan terbunuh, maka selesailah permainan tersebut.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih digemari oleh masyarakat. Walaupun pada masa sekarang memburu babi hutan dapat dilakukan dengan senapan, namun dengan cara yang tradisional ternyata masih disukai. Karena dengan cara ini unsur rekreatif lebih menonjol. Rupanya unsur inilah yang dipentingkan sekaligus sebagai hiburan, dan juga memupuk semangat berlomba terutama di kalangan jago-jagonya. Sebab secara tidak langsung mereka mendapat penghargaan dari masyarakat. Dan bagi para pemuda merupakan kesempatan yang baik untuk menunjukkan kebolehnya karena yang menonton banyak juga gadis-gadis.

Di desa Banggo di mana permainan ini dipungut, diadakan setahun sekali yaitu pada saat panen padi. Untuk dimaklumi bahwa persawahan di pulau Sumbawa adalah persawahan tadah hujan, sehingga panen hanya setahun sekali.

10. Tanggapan masyarakat.

Walaupun permainan ini banyak bahayanya namun masyarakat sangat senang jika permainan ini diadakan. Hanya disayangkan sekarang mulai berkurang jago-jago yang mempunyai keberanian yang tangguh. Untuk masih ada beberapa bekas jago-jago yang pada jaman dahulu mengalami masa jayanya.

Kurangnya jago-jago ini, antara lain disebabkan karena banyaknya cara lain untuk membunuh babi hutan, sehingga cara yang tradisional hanya setahun sekali diadakan. Ini menyebabkan anak-anak muda kurang tertarik untuk menjadi jago "nggalo wawi".

Kalau dulu "nggalo wawi" bisa merupakan arena pertemuan muda-mudi, sekarang kesempatan untuk bertemu dapat dilakukan dengan cara lain yang lebih mudah. Ini juga merupakan faktor yang menyebabkan makin jarangnyanya permainan ini dilakukan.

.....

18. MPA—A NGGALO MAJU

1. Nama permainan.

Permainan ini bernama "Nggalo Maju" dipungut dari kampung Lanco, desa Matua, Kecamatan Dompu, Kabupaten Dompu. "Nggalo" berarti "berburu", "Maju" berarti "rusa". Jadi "Nggalo Maju" berarti "berburu rusa" atau "berburu "menjangan".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan pada siang atau sore hari, setelah anak-anak selesai dari segala kegiatannya. Permainan ini sering dimainkan pada waktu liburan. Pada dasarnya permainan ini sebagai hiburan di waktu senggang.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih keberanian dan kecekatan anak-anak.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini diangkat dari kebiasaan masyarakat Dompu, dalam berburu menjangan. Kita maklumi bahwa pulau Sumbawa adalah pulau menjangan. Dahulu dilakukan pada saat-saat akan ada upacara perkawinan. Keluarga kedua belah pihak yang akan melangsungkan perkawinan bersama-sama melakukan perburuan. Menurut kepercayaan, kalau tidak ada demikian akan terjadi malapetaka. Atau dilakukan pada upacara "Baka ndiha", yaitu upacara berburu beramai-ramai oleh Kerajaan. Dalam perburuan tersebut dibawa beberapa ekor anjing yang sudah terlatih sejak kecil. Mereka mempunyai pengetahuan tentang tanda-tanda anjing yang baik, yang dapat dilihat sejak anjing baru lahir. Misalnya : anjing yang baik untuk berburu, kalau tidur pasti di atas yang lain. Kaki depan lebih besar dari kaki belakang. Ekornya miring ke kiri (untuk yang jantan), dan miring ke kanan (untuk yang betina). Telinganya tegak dan menghadap ke depan.

Anjing-anjing yang telah memiliki ciri-ciri tersebut, kemudian dilatih. Ada yang dilatih khusus untuk mengejar, dan ada yang

dilatih khusus untuk menangkap. "Lako mangawa"¹⁾ yaitu "anjing jagoan" dalam berburu, harganya sangat mahal, bisa seharga seekor kerbau.

Kebiasaan ini kemudian ditiru oleh anak-anak dalam permainan Nggalo Maju. Permainan ini bisa berbentuk perburuan dengan menggunakan anjing-anjingan (anjing bisa diperankan anak dan bisa dari pelepah pisang atau kayu). Bentuk lain adalah dengan menggunakan senapan. Sedang pada "menjangannya" ada perbedaan dalam pemasangan tanduk. Di daerah pemungutan, tanduk menjangannya diikat di kepala, sedang di kecamatan Hu-u tanduk dipegang dengan tangan.

Sampai sekaang permainan ini masih digemari dan sering dimainkan oleh anak-anak. Fungsinya adalah sebagai permainan hiburan.

5. Peserta/pelakunya.

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki antara umur 7 - 12 tahun. Jumlahnya tidak tertentu. Makin banyak makin meriah. Permainan ini hanya dimainkan oleh anak laki-laki, mungkin disebabkan karena kebiasaan berburu menjangannya hanya dilakukan oleh orang laki-laki.

6. Peralatan/perengkapannya.

Peralatan/perengkapan yang dipakai sangat banyak jenisnya sesuai dengan peralatan yang dipakai dalam berburu. Hanya sudah tentu sifatnya tiruan semua. Misalnya : buja (tombak), cila (parang). Selain itu dibawa juga alat-alat perbekalan, misalnya "ponda" yaitu tempat air dari buah maja, bungkusan dari daun nipah, (diumpamakan sebagai bekal makanan) dan sebagainya.

7. Iringan permainan.

Permainan Mpa Nggalo Maju ini tidak memerlukan iringan apapun juga, baik lagu maupun musik tradisional.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Setiap anak yang akan ikut dalam permainan ini telah siap dengan peralatan masing-masing. Ada yang membawa tombak,

parang dan sebagainya. Kemudian ditentukan beberapa orang anak yang berperan sebagai "anjing" pemburu. Beberapa orang menjadi "Menjangan". Yang menjadi menjangan pada kepalanya diikatkan tanduk-tandukan dari kayu, atau dari ranting yang menyerupai tanduk menjangan.

Dan terakhir, ditentukan siapa yang jadi "punggawa" atau pemimpin rombongan.

MPAA NGGALO MAJU



b. Aturan permainan :

Aturan permainan sangat sederhana. Mula-mula anjing mengejar menjangan. Kalau sudah tertangkap, maka para pemburu yang lain ikut mengeroyok sampai menjangan tersebut tidak berdaya atau tidak dapat melepaskan diri dari keroyokan. Menjangan yang sudah tertangkap ikut di dalam kelompok pemburu, atau diam di suatu tempat. Sedang yang lain mengejar menjangan yang belum tertangkap. Jika sudah tertangkap semua, permainan selesai. Kemudian diulang beberapa kali sampai merasa lelah atau bosan.



Gambar : Situasi permainan.

c. Tahap-tahap permainan.

Apabila semua persiapan selesai, maka rombongan bergerak menuju semak-semak, atau arena yang telah ditentukan. Biasanya dicari suatu tempat yang luas di pinggiran hutan, yang di sana sini terdapat gerombolan tanam-tanaman.

Mula-mula anak yang menjadi menjangan masuk ke arena permainan, dan bersembunyi. Sesudah beberapa saat, para pemburu mulai bergerak mencari tempat persembunyian menjangan. Apabila ada yang menemukan menjangan dia akan berteriak sambil mengejar. Kemudian diikuti oleh yang lain dengan suara yang sangat riuh. Mereka berteriak-teriak, mengeluarkan suara seperti pada perburuan yang sesungguhnya (lihat rekaman).

Jika sudah terkepung, menjangan akan menyerang dengan menggunakan tanduknya siapa saja yang mendekat, apakah anjing atau pemburu lain. Pada puncak permainan mereka akan terbagi dalam beberapa kelompok, sesuai dengan banyaknya menjangan yang diketemukan. Dalam suasana hiruk pikuk itu beberapa ekor menjangan kadang-kadang bisa melepaskan diri dari kepungan dan bersembunyi lagi ke semak-semak.

Jika ternyata para pemburu tidak dapat menemukan menjangan yang bersembunyi dalam jangka waktu yang cukup lama dan para pemburu sudah menyerah maka ia akan berteriak "Cumpu ro ade" yang arti sebenarnya "habis hatiku". Dalam kiasannya : "Tidak ada harapan lagi atau menyerah".

Jika terjadi demikian maka permainan akan diulang dari permulaan dengan diadakan pertukaran pemain, atau diulang begitu saja, untuk menguji sekali lagi ketangkasan masing-masing.

Agar permainan berjalan lebih seru, maka kepada peserta yang menjadi "menjangan" dituntut suatu persyaratan seperti, larinya cepat, lincah, tidak penakut dan tangguh. Jika syarat-syarat tersebut tidak dimiliki, dia akan mudah tertangkap, dan permainan akan cepat selesai, sehingga akan kurang menarik.

1) lako = anjing; manggawa = jagoan.

Jika menjangan tertangkap maka biasanya mereka akan berteriak "wau ra made" (sudah mati) atau "wau ra" (sudah tertangkap).

Di Kecamatan Hu, u, dalam permainan seperti ini, ada disediakan seorang "Ando" (dukun), yang bertugas mengobati anak-anak yang luka kena tanduk menjangan. Sebab seperti diuraikan di muka, di Hu 'u tanduk menjangan tidak dipasang di kepala tetapi dipegang kedua belah tangan. Jadi kemungkinan untuk luka tertanduk lebih banyak Sando menyediakan obat-obatan yang disebut "bore", yang merupakan ramuan dari "palawa kain" (daun turi dan kunyit). Anak yang luka kena tanduk menjangan lalu diobati dengan boro tersebut.

9. Peranannya masa kini.

Pada saat sekarang ini permainan "Nggalo Maju" masih hidup dan masih sering dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Dompu. Peranannya adalah sebagai permainan hiburan terutama bagi anak-anak. Dalam permainan ini keberanian, kecekatan dan kerja sama/kegotongroyongan dapat berkembang dengan baik.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat menganggap biasa atau wajar saja terhadap permainan ini, sebagaimana sikap mereka terhadap berburu menjangan bagi orang dewasa. Walaupun dalam permainan ini anak-anak mereka kemungkinan akan mendapat luka-luka selalu ada, namun mereka tidak pernah melarang anak-anak mereka bermain.

Permainan ini dilakukan pada siang atau sore hari di saat anak-anak sedang senggang. Lebih-lebih pada waktu liburan sekolah.

Permainan ini terdapat di desa Banggo, desa Pekat, Kempo, Kilo dan Hu'u.

.....

19. MPAA HOLA

1. Nama permainan.

Permainan ini dilakukan di dalam air. Jenisnya bermacam-macam. "Mpaa Hola" atau "Mpaa Kali" ini dipungut dari Kampung Londe, desa Matua, Kecamatan Dompu, Kabupaten Dompu.

"Mpaa" berarti main, "hola" berarti kejar-kejaran dalam air. Selain Mpaa Hola ada beberapa jenis permainan dalam air yang lain yaitu :

- a. "Mpaa Noimi" artinya main sembunyi di dalam air.
- b. "Mpaa Lepi Rasa" artinya berebutan kampung.
- c. "Mpaa Taji Janga" artinya main adu ayam di dalam air.
- d. "Mpaa Tapa Londe" artinya main ikan (menangkap ikan).

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini sebagai hiburan saja bagi anak-anak yang sedang mandi di sungai atau laut. Biasanya permainan ini dilaksanakan pada siang atau sore hari, setelah selesai dari kegiatan sehari-hari. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat atau kepercayaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini adalah suatu permainan anak-anak yang bertempat tinggal di tepi sungai atau laut. Permainan ini menambah keterampilan berenang anak-anak. Permainan boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak terutama mereka yang bertempat tinggal dekat "dinra" (lubuk), tepi laut, atau dekat sungai.

Permainan ini dikenal sejak lama sekali. Berdasarkan keterangan yang diperoleh, permainan ini tidak mengalami perubahan. Hanya dahulu sering dimainkan antar kampung, sedang sekarang sudah jarang dilakukan seperti itu. Cukup anak-anak setempat saja.

Secara umum dapat pula dikatakan bahwa frekwensi per-

mainan ini makin lama makin menurun. Hal ini disebabkan oleh karena banyaknya permainan-permainan modern yang sudah sampai di desa.

5. Peserta/pelakunya.

Para pemain biasanya tidak tertentu jumlahnya, tergantung berapa anak yang berkumpul pada saat itu.

Permainan ini bisa dilakukan oleh anak laki-laki, maupun anak perempuan. Tetapi tidak dilakukan secara campuran. Anak-anak yang melakukan permainan ini adalah anak-anak yang sudah agak besar antara umur 7 - 12 tahun, yang bisa berenang.

6. Peralatan/perlengkapannya.

Dalam permainan ini tidak banyak alat yang dipergunakan. Pada Mpaa "noimi" digunakan "batu" sebagai alat permainan. Sedang yang lain-lain tidak menggunakan alat.

7. Iringan permainan.

Permainan Mpaa Hola ini tidak memerlukan iringan, baik lagu-lagu maupun musik atau bunyi-bunyi lain.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

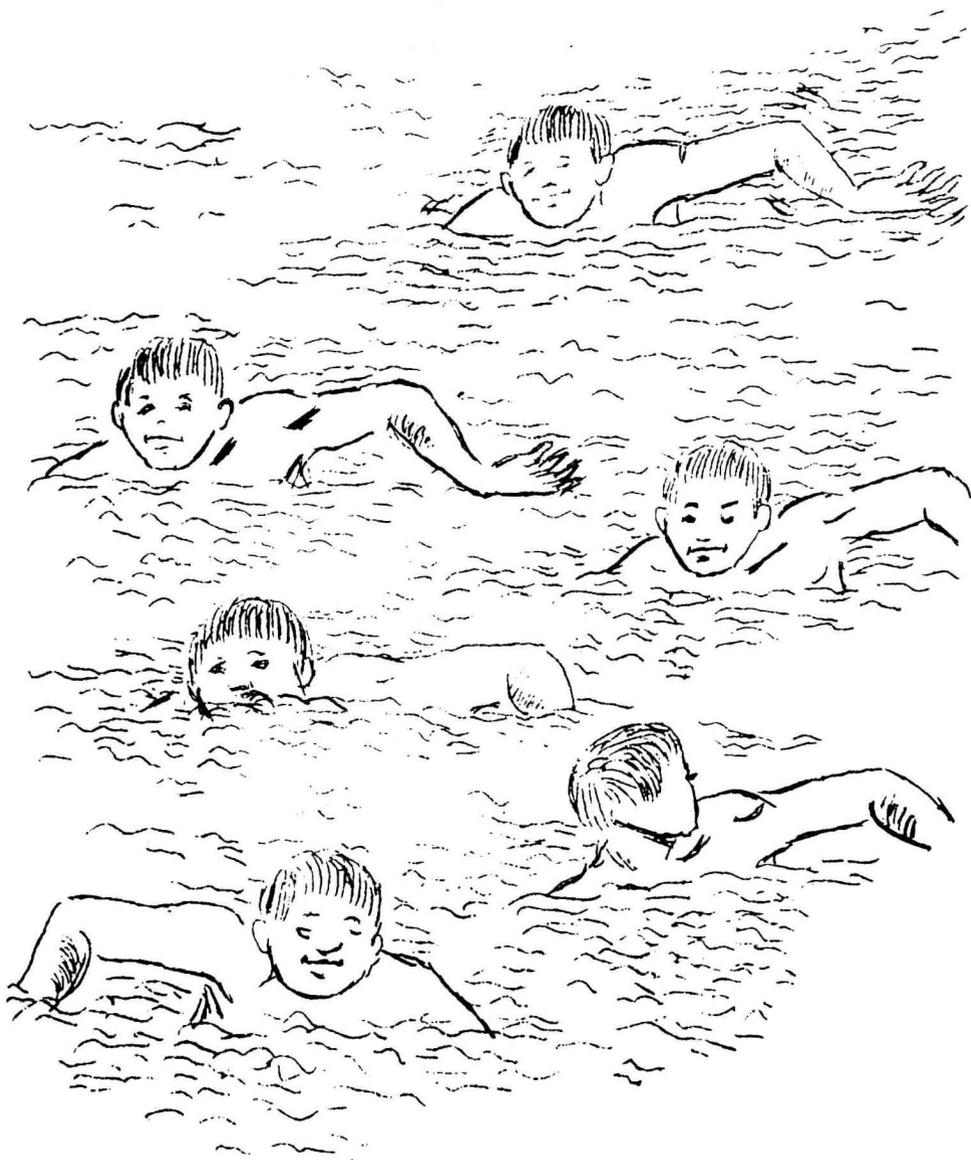
Sebelum mereka melakukan permainan ini, biasanya mereka mempersiapkan diri, atau menyiapkan alat-alat yang akan dipakai. Misalnya mencari batu yang akan diperebutkan dan sebagainya.

b. Aturan permainan :

1. "Mpaa Hola" adalah permainan berkejar-kejaran dalam air. Ada dua jenis yaitu : satu orang mengejar banyak orang atau satu orang dikejar oleh banyak orang. Kata "Hole" diucapkan oleh yang dikejar sebagai tanda permainan siap dimulai. Jika "satu" mengejar "banyak" maka setiap pemain yang tersentuh harus menepi. Sampai semua pemain kena. Bagian badan yang tersentuh menurut perjanjian, biasanya "daun telinga", atau "leher". Jika "banyak" mengejar "satu", maka

setiap seorang anak bisa memegang "daun telinga" atau "leher" anak yang "jadi", maka anak yang berhasil memegang telinga tadi, ganti dikejar. Jadi di sini anak yang "jadi" mempunyai kemampuan yang lebih dari yang lain.

2. "Mpaa Ncimi" : permainan ini adalah permainan menyembunyikan batu dalam air. Sebuah batu yang telah ditentukan dilempar ke dalam air oleh salah seorang diantara mereka. Siapa yang dapat menemukan batu itu, berhak melempar/menyembunyikan ke dalam air. Yang lain mencari. Jika batu dilempar, maka si pelempar boleh ikut mencari. Sedang jika disembunyikan dengan jalan menyelam, maka ia tidak boleh ikut mencari.
3. "Mpaa lepi rasa" : yang arti sebenarnya adalah "berebutan kampung", dalam permainan ini, berarti ada kekuatan untuk memasukkan musuh/lawan ke dalam air. Bisa dilaksanakan secara perseorangan dan beregu. Jika perseorangan maka dilakukan satu lawan satu. Jika beregu, dilakukan juga satu lawan satu, namun dari regu yang berbeda. Jika beregu, untuk menentukan siapa yang maju dulu ditentukan oleh ketua masing-masing regu. Jika seorang dari salah satu regu telah maju kemuka, maka ketua regu yang lain akan mencari anggotanya yang sebaya dengan lawan yang tampil tadi. Kemudian mereka bergumul di pinggir tebing ± 3 - 4 meter tingginya, masing-masing berusaha menjatuhkan lawannya ke dalam air. Siapa yang terjatuh itu yang kalah dan di soraki. Jika jatuh kedua-duanya berarti sama-sama kalah.
4. "Mpaa taji janga" : Dalam permainan ini seorang anak bertindak sebagai "janga" (ayam) dan seorang menjadi pemiliknya. "Ayam" digendong di atas bahu oleh pemain yang menjadi pemilik. Oleh karena itu dalam permainan ini kedalaman air tidak lebih dari leher pemain. Permainan ini dilakukan satu lawan satu. Masing-masing ayam berusaha menjatuhkan lawannya dengan saling berkelahi dan mendorong. Kalau ayam jatuh dan ter-



Gambar : 1. Mpa'a Hola.

MPAA HOLA



lepas dari atas bahu ke dalam air, maka ini berarti kalah.

5. "Mpaa Tapa Londe" : dimaksudkan di sini adalah permainan menangkap "Londe" (Bandeng) di dalam air. Dilakukan secara beregu. Beberapa orang menghadang Londe dengan jalan berdiri bergandengan tangan. Beberapa orang menjadi Londe. Anak yang menjadi Londe harus bisa melewati anak-anak yang menghadang tadi dengan jalan menyelam. Sedang anak yang menghadang berusaha agar jangan sampai Londe bisa lewat. Londe harus berusaha melewati sela-sela tangan yang bergandengan tadi. Dalam permainan ini diperlukan kedalaman air sampai setinggi perut. Jadi tidak boleh terlalu dalam atau terlalu dangkal.

c. Tahap-tahap permainan.

Semua jenis permainan dalam air yang telah diuraikan di muka, pada dasarnya dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan selesai. Setelah penentuan pemain, dan alat-alat permainan yang akan dipakai disiapkan, biasanya mereka lalu memulai permainan. Yang mula-mula biasa dilakukan adalah "Mpaa Hola". Kalau sudah bosan baru diganti dengan jenis yang lain.

Kelima jenis permainan yang diuraikan di muka tidak sekaligus dimainkan.

Permainan mana yang akan dimainkan tergantung persetujuan diantara mereka. Dalam permainan ini tidak ada hukuman atau hadiah. Biasanya permainan ini berakhir jika mereka sudah merasa bosan dan lelah.

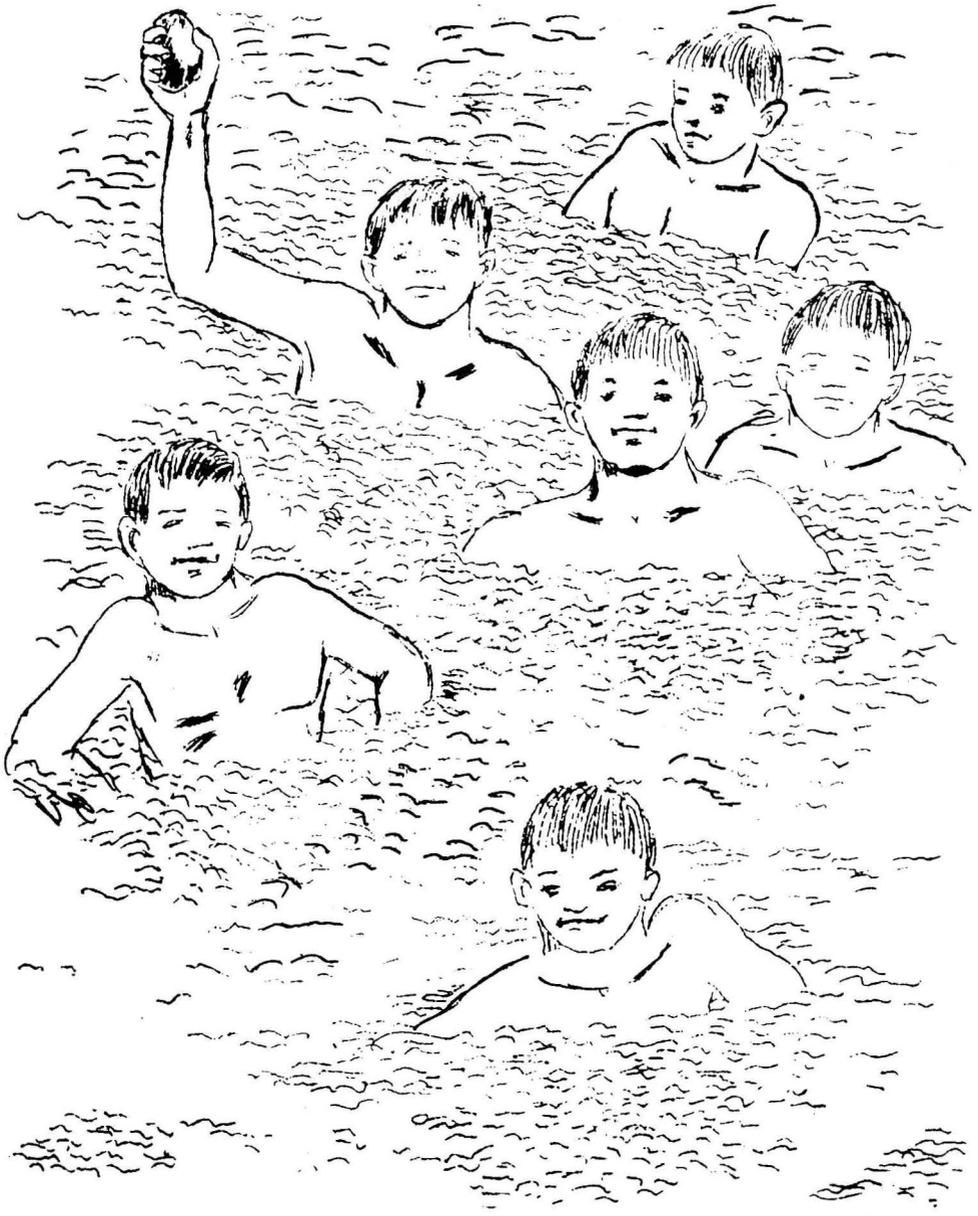
9. Peranannya masa kini.

Permainan ini berfungsi sebagai hiburan belaka, terutama bagi anak-anak yang sedang mandi.

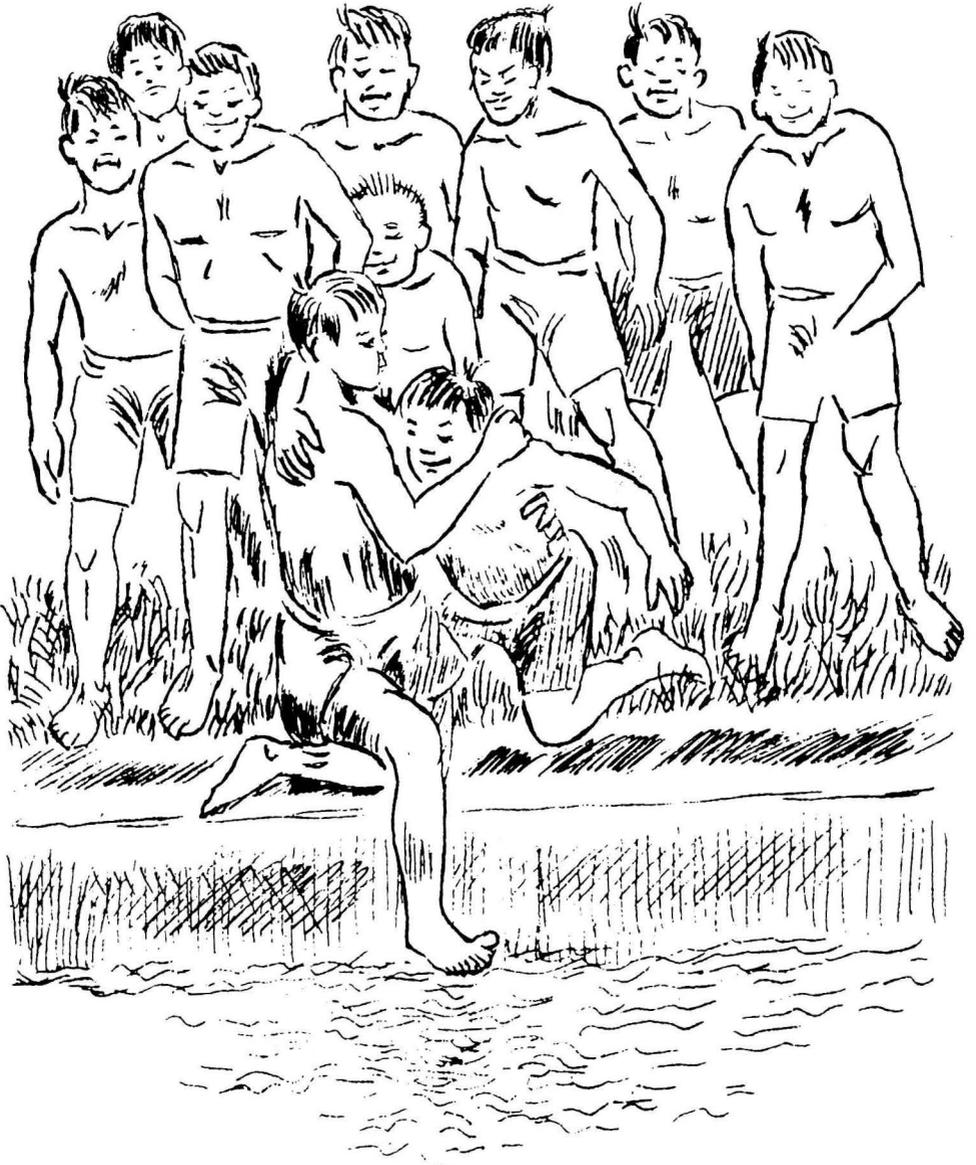
Sampai sekarang tidak mengalami perubahan fungsi.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat tidak mempunyai tanggapan apa-apa terhadap permainan ini, karena permainan ini dianggap biasa-biasa saja,

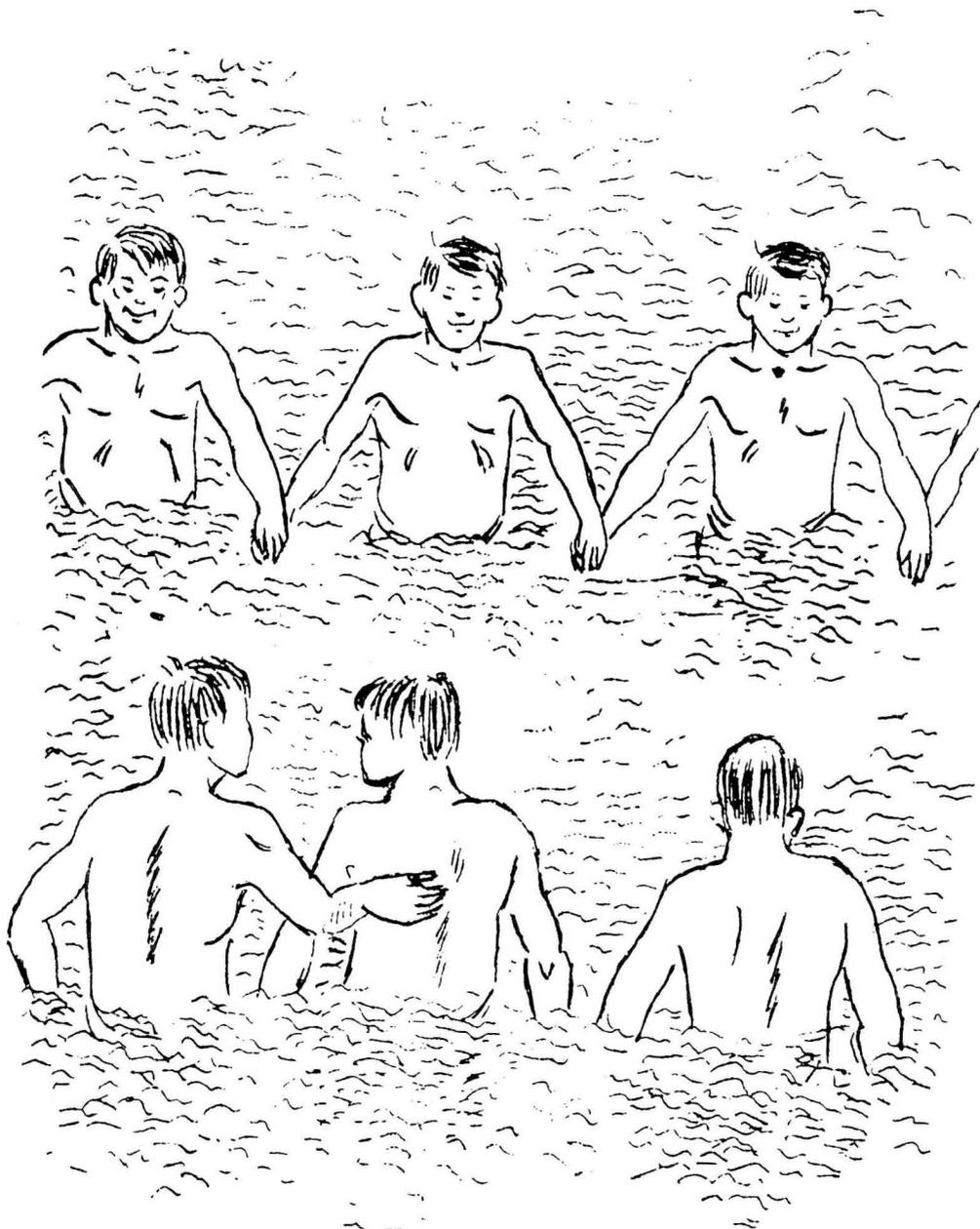


Gambar : 2. Mpa Noeimi.



Gambar : 3. Mpa'a Lepi Rasa.





Gambar : 5. Mpa Tapa Londe.

dan juga tidak ada usaha untuk meningkatkan menjadi permainan yang dapat dikembangkan. Walaupun permainan ini ada unsur bahayanya namun para orang tua tidak melarang melakukan permainan ini.

Permainan ini dimainkan di desa-desa di Kabupaten Dompu, terutama di desa yang berdekatan dengan kali, atau laut.

.....

20. MPAA SILA

1. Nama permainan.

Permainan ini dipungut dari kampung Rasanggaru, desa Matua, Kecamatan Dompu, Kabupaten Dompu. Mpa Sila berarti main silat.¹⁾ Pengertian main silat di sini adalah dengan "peda" (pedang). Jika dengan tangan kosong disebut Gantao. Istilah Gantao ini mungkin sama dengan Kuntao. Permainan Mpa Sila selalu dilakukan bersama-sama dengan Gantao.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini adalah permainan musiman, biasanya dimainkan pada saat upacara perkawinan atau khitanan. Jadi permainan ini untuk memeriahkan hari besar atau upacara. Biasanya permainan ini dimainkan pada pagi atau sore hari.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih pemain dalam menyerang dan bertahan dalam silat.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Mpa Sila dan Gantao merupakan permainan masyarakat di Bima dan Dompu. Menurut keterangan permainan ini mempunyai usia yang cukup lama. Sejarahnya dimulai dari kedatangan dua orang pedagang Arab di Bima dan Dompu, bernama Huma dan Banta. Kedatangan mereka adalah untuk menyebarkan agama Islam. Kedua orang tersebut telah mengadakan perjalanan ke berbagai tempat antara lain sebelum ke Bima/Dompu telah pergi ke Bugis (Sulawesi). Pedagang tersebut dalam menyebarkan agama Islam, sekaligus mengajarkan ilmu bela diri yang sekarang disebut Mpa Sila dan Gantao.

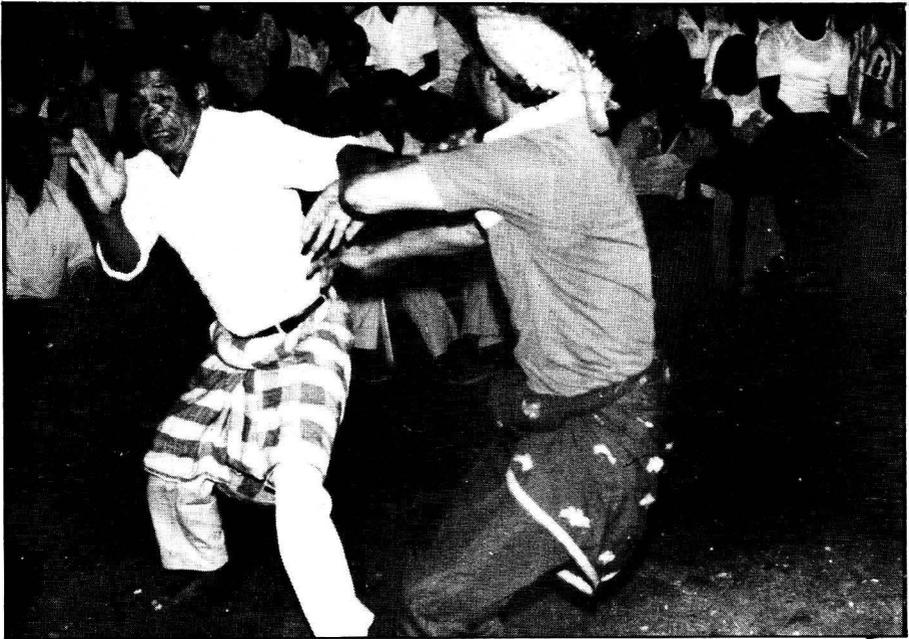
Yang dijadikan pusat perguruan pada mulanya di Kecamatan Wawo, Kabupaten Bima. Pada waktu itu terkenal 3 orang pendega (pendekar) bernama Talibo, Pata Epa dan Pata Elo, ketiganya berdarah Bugis.

Dari Wawo berkembang ke Kempo dan pelabuhan Ndaru di Bima. Mulai saat itu Mpa Sila dan Gantao dipertunjukkan di

depan umum. Mpaa Sila dan Gantao di Ndaru berkembang ke desa Ranggo, Daka, Hu' u, Kore, Kilo, Kambu, Pio dan Tambora. Sedang yang berada di Kempo berkembang ke Pekat, Calabai, Nangamiru, Labuan Kenangan, Mindanse dan Mindatoi.

Dahulu Mpaa Sila dan Gantao biasanya diadakan upacara Ndiha Molu (Maulid Nabi di Kerajaan), Pako Paja Kai (Panen sawah Raja). Acara seperti itu merupakan tempat pertemuan para pedega, dan sangat ramai dikunjungi oleh seluruh lapisan masyarakat.

MPAA SILA.



Sekarang permainan ini sering dilakukan pada upacara hari-hari besar nasional, regional, atau untuk menyambut tamu.

5. Peserta/pelakunya.

Pesertanya terdiri dari kaum laki-laki, baik para pemuda maupun orang dewasa. Umumnya pertandingan diadakan satu lawan satu. Dalam satu kali pertunjukan terdapat beberapa pasang.

6. Peralatannya.

Masing-masing pemain memegang sebuah pedang.

7. Musik pengiring.

Permainan ini diiringi dengan seperangkat musik pengiring yang disebut Marakani. Marakani terdiri dari : dua buah genda (gendang) yang disebut "genda ka ina" dan "genda ka ana", kedua gendang tersebut berbeda dalam suara.

- Sebuah Katongga (sejenis kempul Jawa tetapi kecil).
- Dua buah silu (suling).
- Sebuah No (gong).

Iringan musiknya ada dua irama yaitu : Boe Katete yang dibunyikan sebelum permainan dimulai, dimaksudkan untuk memanggil penonton. Sedang pada waktu pertandingan sedang berlangsung dibunyikan irama Boe Kanja.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan :

Sebelum permainan dimulai para jago sudah siap sedia di tempat yang telah disediakan. Sementara itu irama Boe Katete musik Marakani mulai dibunyikan. Mendengar irama musik tersebut penonton biasanya berdatangan dan tanpa dikomando mengelilingi arena bentuk lingkaran. Di tengah lingkaran itulah para jago akan bertanding.

b. Aturan permainannya :

Untuk Mpa Sila berlaku peraturan sebagai berikut :

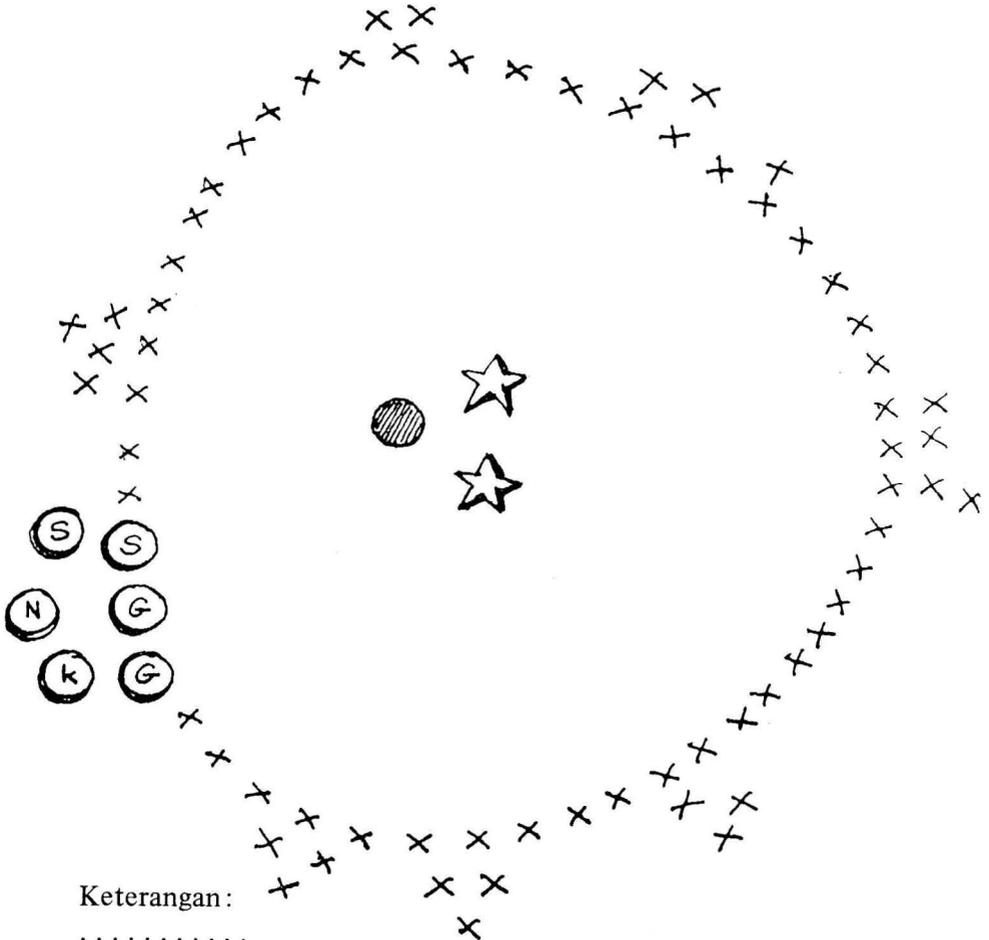
1. Pukulan boleh dilakukan pada tubuh bagian atas dari pusat sampai ke bahu, dan pada bagian bawah dari telapak kaki sampai ke lutut.
2. Pukulan dilakukan dengan menggunakan pedang, dengan cara membatat atau menusuk.
3. Kekalahan terjadi jika salah seorang menyerah atau kepayahan dan tak sanggup melanjutkan permainan. Pada Gantao berlaku peraturan yang sama, hanya tidak menggunakan pedang. Sedang perbedaan yang lain nampak bahwa Gantao lebih mengutamakan unsur hiburan. Kadang-kadang pemain membuat gerakan yang lucu sehingga

penonton bersorak sorai kegirangan.

c. Tahap-tahap permainannya :

Sebelum permainan dimulai dua buah pedang disilangkan

DENAH ARENA MPAA SILA/GANTAO



Keterangan:

.....

- : musik pengiring terdiri dari: S = silu – G = gen
- x : k = katonga. N = no.
- ★ : penonton.
- (shaded) : pemain (Pendega).
- (diagonal lines) : Douma Tua.



di tengah arena. Seorang Douna Tua (yang dianggap tua di luar arena mencari calon pemain.

Setelah ditemukan lalu maju ke tengah arena dan melakukan "langka" atau demonstrasi gerakan silat tanpa pedang. Kemudian diganti oleh pemain yang lain untuk melakukan hal yang sama. Sesudah kedua pemain melakukan langka, lalu permainan dimulai dengan terlebih dahulu mengambil pedang yang sudah dipasang di tengah arena tadi. Kemudian mulailah mereka saling memabat dan menusuk. Setiap selesai satu tahap, diselingi dengan menari-nari. Memukul dan menangkis dilakukan bergantian.

Demikian terus menerus sampai kedua pemain merasa lelah, atau salah satu menyerah.

Permainan diselingi dengan Gantao. Dalam Gantao ini dikenal jurus-jurus yang disebut jurus harimau, selence (keranda), kuda-kuda dan lain-lain.

Dalam permainan ini tidak ada hukuman atau hadiah.

Yang ada adalah kepuasan batin bagi yang menang, dan ejekan penonton bagi yang kalah. Tetapi kesemuanya ini tidaklah menjadikan mereka dendam. Karena sifatnya hanya sekedar sebagai hiburan belaka.

9. Peranan masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih sering dimainkan. Peranannya sebagai hiburan. Selain itu juga sebagai ilmu bela diri bagi para pemain. Seperti di muka sudah diterangkan bahwa sekarang ini Mpaa Sila dan Gantao berfungsi untuk memeriahkan upacara hari besar Nasional maupun Regional. Selain itu juga untuk sebagainya.

1) Dalam bahasa Bima bunyi mati pada akhir kata tidak ada.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat Dompu dan Bima masih menggemari permainan ini. Dengan demikian permainan ini tetap hidup dan berkembang. Bahkan jumlah pendega bertambah.

Bersamaan dengan itu masyarakat menaruh hormat pada pendega.

Bagi pendega yang terkenal biasanya menggunakan gelar misalnya "Karaci dana kabibi waja dana ngodu" yang artinya "Si penguasa bumi, udara dan lautan".

Gelar ini biasa disampingkan pada namanya. Pendega biasanya juga disebut guru.

.....

D A F T A R I N F O R M A N

1. Nama informan : Sadein Rangga
 U m u r : 62 tahun
 Pendidikan : SPG/C₂
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Pensiunan Guru
 Alamat sekarang : Kampung Karang Baru, Mas-
 bagik Utara
 Bahasa Yang dikuasai : Sasak, Indonesia
 Informasi permainan : Belompongan
2. Nama informan : Serandi
 U m u r : 40 tahun
 Pendidikan : IKIP (Persiapan) Mataram
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Guru SMP Daerah Puyung
 A l a m a t : Desa Barejulat, Kecamatan
 Jonggat, Kabupaten Lombok
 Tengah
 Bahasa yang dikuasai : Sasak, Indonesia
 Informan permainan : P a n j i
3. Nama informan : Abu Ainun
 U m u r : 42 tahun
 Pendidikan : Tsanawiyah
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Kiai (Petugas agama di kam-
 pung)
 Alamat sekarang : Desa Pejanggiq
 Bahasa yang dikuasai : Sasak, Indonesia
 Informan permainan : Bawi Ketik
4. Nama informan : Ny. Mandaria Amin
 U m u r : 43 tahun
 Pendidikan : sekolah Rakyat
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : —
 Alamat sekarang : Lape Atas, Lape, Lape Lopok
 Bahasa yang dikuasai : Sumbawa, Indonesia
 Informan permainan : Baluba

5. Nama informan : Amin Zakaria
 U m u r : 46 tahun
 Pendidikan : KPG
 Pekerjaan : Kepala SDN Aimual II
 A l a m a t : Lape atas, Lape, Lape Lopok
 Bahasa yang dikuasai : Sumbawa, Indonesia
 Informan permainan : Balogo
6. Nama Informan : Amaq Arena
 U m u r : 60 tahun
 Pendidikan : Kelas III vervolkschool
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Petani
 A l a m a t : Lengkoq Buaq, Sakra
 Bahasa yang dikuasai : Sasak, Indonesia
 Informan permainan : K i d e n g
7. Nama informan : Abdul Hijaz HM
 U m u r : 30 tahun
 Pendidikan : SMEA
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Staf pada Seksi Kebudayaan
 Kabupaten Sumbawa
 Alamat sekarang : Bukit Tinggi, Seketeng Sum-
 wa
 Bahasa yang dikuasai : Sumbawa, Indonesia
 Informan permainan : K o l o
8. Nama informan : Sulaeman Ama Hafсах
 U m u r : 75 tahun
 Pendidikan : —
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Petani
 A l a m a t : Banggo Utara, Banggo, Keca-
 matan Kempo
 Bahasa yang dikuasai : B i m a
 Informan permainan : Nggalo Wawi
9. Nama informan : H.M. Yakub
 U m u r : 60 tahun
 Pendidikan : Gubernemen
 A g a m a : I s l a m
 A l a m a t : Kandai II Barat, desa Kandai

- | | | |
|-----|----------------------|--------------------------------|
| | Pekerjaan | : II Dompu |
| | Bahasa yang dikuasai | : Kepala Kampung |
| | Informan permainan | : Bima, Indonesia |
| | | : Mpa'a Nggalo Maju |
| 10. | Nama informan | : Mamiq Sukarma |
| | U m u r | : 50 tahun |
| | Pendidikan | : Sekolah Rakyat |
| | A g a m a | : I s l a m |
| | Pekerjaan | : Kepala Desa |
| | A l a m a t | : Denggen, Selong, Lombok Ti- |
| | | mur |
| | Bahasa yang dikuasai | : Sasak, Indonesia |
| | Informan permainan | : Bale - Bolean |
| 11. | Nama informan | : M. Sumary Udin |
| | U m u r | : 40 tahun |
| | Pendidikan | : SGB |
| | A g a m a | : I s l a m |
| | Pekerjaan | : Kepala Desa |
| | A l a m a t | : Gubuq Lauq Masjid, Pancor |
| | Bahasa yang dikuasai | : Sasak, Indonesia |
| | Informan permainan | : B e r a u |
| 12. | Nama informan | : Mamiq Ismail |
| | U m u r | : 57 tahun |
| | Pendidikan | : Vervolkschool |
| | A g a m a | : I s l a m |
| | Pekerjaan | : - |
| | Alamat sekarang | : Buhlandang, Keruak |
| | Bahasa yang dikuasai | : Sasak, Indonesia |
| | Informan permainan | : K u d u n g |
| 13. | Nama informan | : Makarau |
| | U m u r | : 44 tahun |
| | Pendidikan | : PGSLP |
| | A g a m a | : I s l a m |
| | Pekerjaan | : Penilik Kebudayaan Kecamatan |
| | | Dompu |
| | A l a m a t | : Kari Jawa, Kecamatan Dompu |
| | Bahasa yang dikuasai | : Bima, Indonesia |
| | Informan permainan | : Mpa'a HOLA |

14. Nama informan : Tejmpau
 U m u r : 60 tahun
 Pendidikan : Vervolkschool
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Pensiun Pegawai
 A l a m a t : Karng Motong, Motong Utan
 Sumbawa
 Bahasa yang dikuasai : Sumbawa, Indonesia
 Informan permainan : Amba Ure - Ure
15. Nama informan : Amaq Narmah
 U m u r : 60 tahun
 Pendidikan : —
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Buruh Tani
 Alamat sekarang : Telaga Ngembeng, desa Lem-
 buak Narmada
 Bahasa yang dikuasai : Sasak
 Informan permainan : Baluan Dara
16. Nama informan : Inaq Sangka
 U m u r : 70 tahun
 Pendidikan : —
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : —
 Alamat sekarang : Jalan Seruni, Mataram
 Bahasa yang dikuasai : Sasak
 Informan permainan : Bejingklak
17. Nama informan : Jamuhur
 U m u r : 50 tahun
 Pendidikan : IKIP
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Kepala SD No. 9 Mataram
 Alamat sekarang : Sasak, Indonesia
 Informan permainan : Begantrik
18. Nama informan : Makarau
 U m u r : 44 tahun
 Pendidikan : PGSLP
 A g a m a : I s l a m
 Pekerjaan : Penilik Kebudayaan Kecamatan
 an Dompu

- | | | |
|----------------------|---|--------------------------------------|
| Alamat sekarang | : | Karijawa, Kecamatan Dompu |
| Bahasa yang dikuasai | : | Bima, Indonesia |
| Informan permainan | : | Mpaa Sila |
| 19. Nama informan | : | Yusuf alias Bapak Sukeni |
| U m u r | : | 60 tahun |
| Pendidikan | : | Vervolkschool |
| A g a m a | : | I s l a m |
| Pekerjaan | : | — |
| Alamat sekarang | : | Karang Jangkong, Cakranegara |
| Bahasa yang dikuasai | : | Sasak, Bali, Indonesia |
| Informan permainan | : | Bejangkrikan |
| 20. Nama informan | : | Amaq Zenah |
| U m u r | : | 75 tahun |
| Pendidikan | : | — |
| A g a m a | : | I s l a m |
| Pekerjaan | : | T a n i |
| Alamat sekarang | : | Desa Lingsar, Kecamatan Nar-
mada |
| Bahasa yang dikuasai | : | Sasak |
| Informan permainan | : | Malean |

.....

LAUT JAWA

LAUT FLORES



SAMUDERA INDONESIA

SELAT LOMBOK

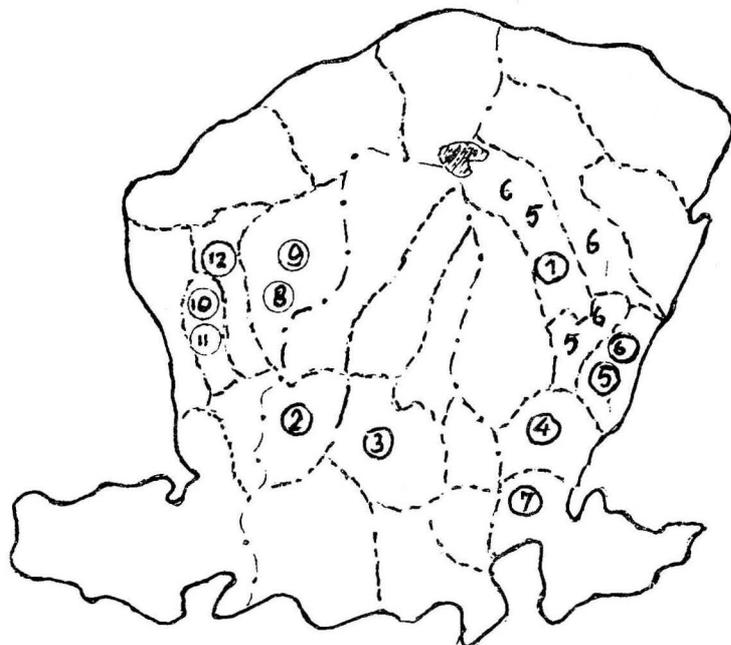
SELAT SAPE

- | | | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|--------------|--------------|
| 1. Mataram | 11. Jonggat | 21. Masbagik | 31. Seteluk | 41. Plampang | 51. Rasaneai |
| 2. Ampenan | 12. Praya Barat | 22. Aikmel | 32. Alas | 42. Empang | 52. Belo |
| 3. cakranegara | 13. Pujut | 23. Sembelia | 33. Utan rhee | 43. Kempo | 53. Wawo |
| 4. Narmada | 14. Praya | 24. Pringgabaya | 34. Batulanteh | 44. Dompu | 54. Sape |
| 5. Kediri | 15. Praya Timur | 25. Sukamulia | 35. Lunyuk | 45. Kilo | 55. Wera |
| 6. Gerung | 16. Janapria | 26. Selong | 36. Ropang | 46. Hu 'u | 56. Sanggar. |
| 7. Tanjung | 17. Kopang | 27. Sakra | 37. Moyohulu | 47. Monta | |
| 8. Gangga | 18. Batukliang | 28. Kruak | 38. Sumbawa | 48. Woha | |
| 9. Bayan | 19. Terara | 29. Jereweh | 39. Myohilir | 49. Bolo | |
| 10. Pringgarata | 20. Sikur | 30. Taliwang | 40. Lapelopok | 50. Donggo | |

P. LOMBOK.

LAUT JAWA

S E L A T L O M B O K



S E L A T A L A S

SAMUDRA INDONESIA

Keterangan :

1. Belompongan
2. Panji
3. Bawi ketik
4. Kideng

5. Bale-balean
6. Berau
7. Kudung
8. Baluan dara

9. Maleang
10. Begatrik
11. Bejingklak
12. Main jangkrik

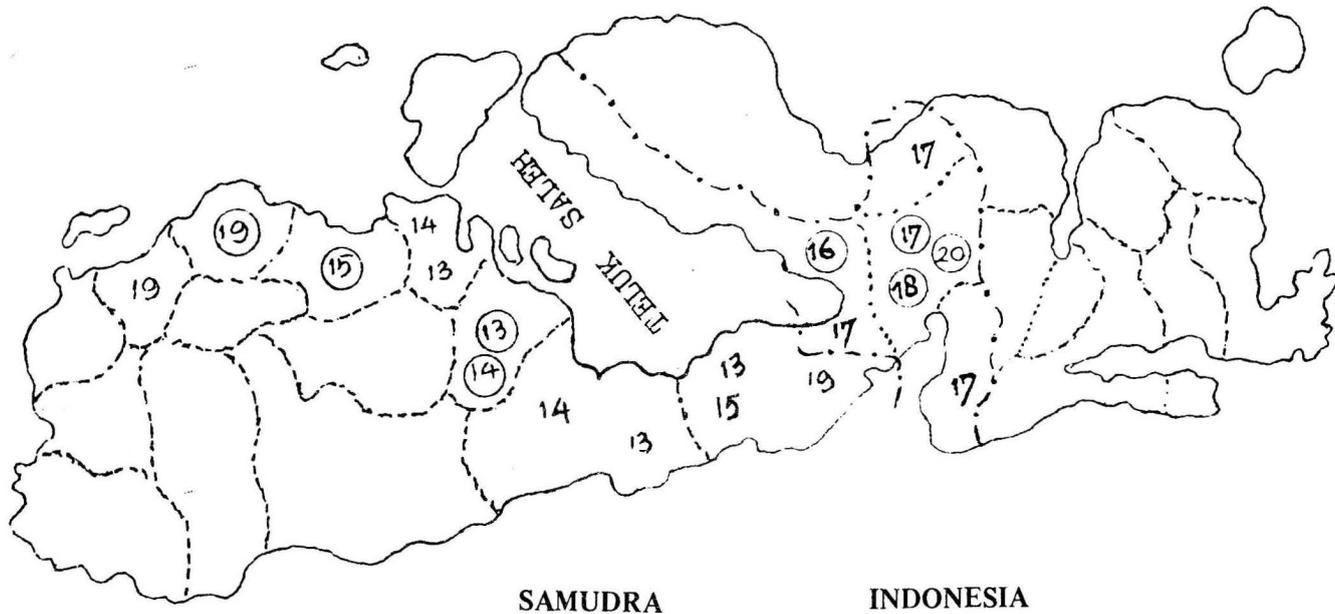
- Nomor yang berlingkaran menunjukkan tempat pemungutan permainan ybs.
- Nomor yang tidak berlainan.

P. LOMBOK.

LAUT FLORES

S
E
L
A
T
A
L
A
S

S
E
L
A
T
S
A
P
E



Keterangan :

13. Baluba

14. Balogo

15. Kolo

16. Nggalo Wawi

17. Mpaa Nggalo Maju

18. Mpaa Hola

19. Amba ure-ure

20. Mpaa Sila

— Nomor yang berlingkaran menunjukkan tempat pemungutan permainan ybs.

— Nomor yang tidak berlingkaran merupakan daerah penyebaran permainan ybs.

DAFTAR BACAAN

1. Pola Penelitian Kerangka Laporan, dan Petunjuk Pelaksanaan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah tahun 1980/1981, oleh Proyek IDKD Jakarta.
2. Permainan Rakyat (Paper) oleh Dr. Budi Santoso.
3. Permainan Rakyat sebagai Proses Sosial (Paper) oleh Dr. Parsudi Suparlan.
4. Metode-Metode Penelitian Masyarakat oleh Kuntajaningrat, PT. Gramedia, Jakarta, 1977.
5. Metode dan Tehnik Penelitian Masyarakat oleh J. Vredenberg, PT. Gramedia, Jakarta 1978.
6. Indonesianisasi Bahan Pelajaran O & M, RIPA, Sub Proyek Pengembangan O & M Lembaga Administrasi Negara 1975/1976.
7. Organisasi & Metoda, Pegangan Bagi Pengajar Lembaga Administrasi Negara RI, Jakarta 1977.

.....

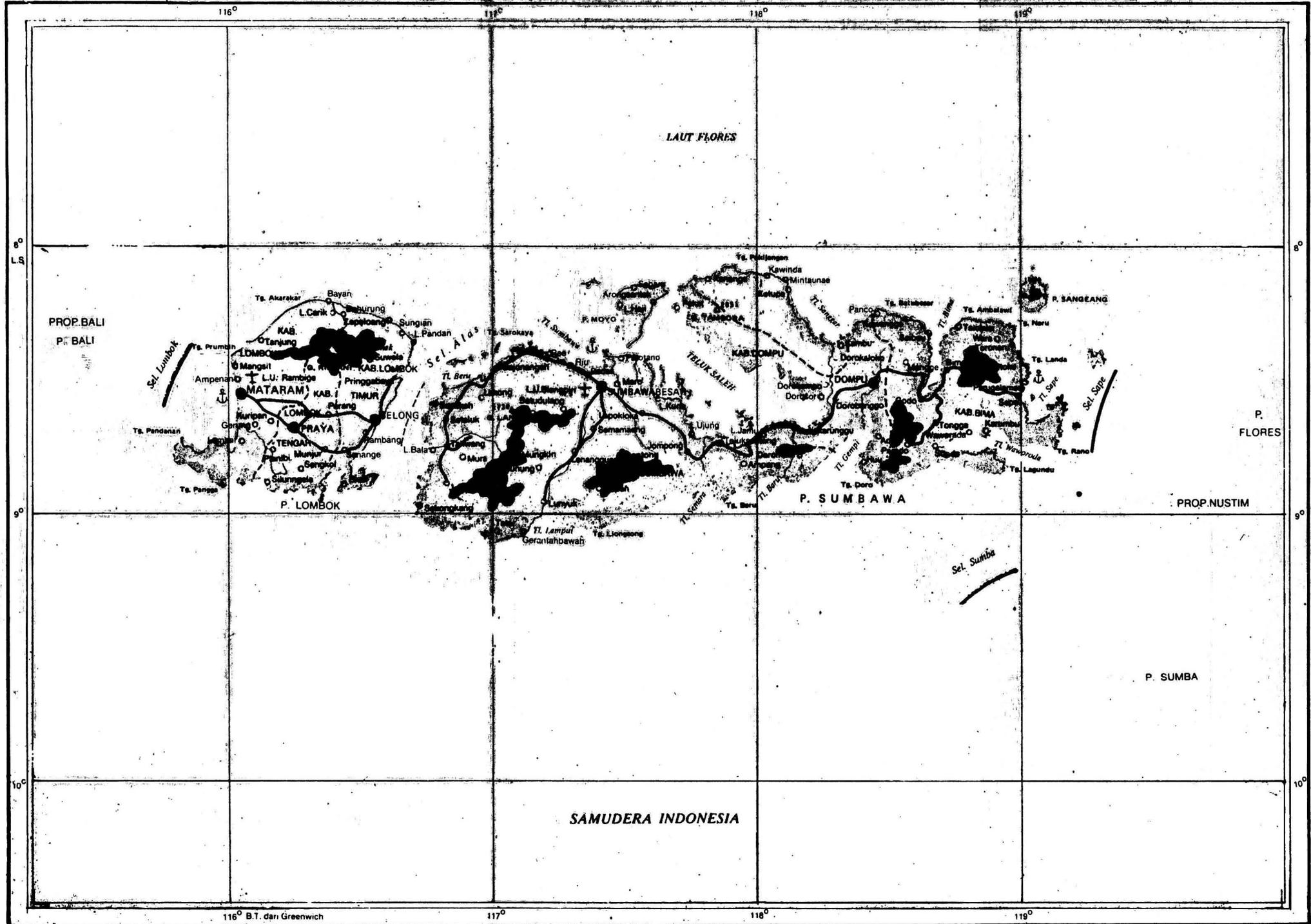
**Daftar Permainan Rakyat Daerah NTB yang sudah di inventarisasi
dan didokumentasi tahun 1979/1980.**

1. Jumpring
2. Lung Lungse
3. Belonceq
4. Begasingan
5. Belanjakan
6. Manuk Kurung
7. Perisian
8. Menciwa
9. D e r e k
10. Sepok Siat
11. Uri - Uri Bebek
12. Berempuk
13. Berapan Kebo
14. K a r a c i
15. Pacoa Jara
16. N e a l a
17. L a n j a
18. P a r i s e
19. Mpaaweha Ani
20. N t u m b u

.....

SKALA 1 : 2.000.000

PROPINSI NUSATENGGA BARAT



Tidak diperdagangkan untuk umum

PERMAINAN RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARATI

Perpustakaan
Jenderal Kebu

790.186

UMA

p

p d a n k