



PERMAINAN ANAK ANAK DAERAH KALIMANTAN TIMUR



Direktorat
Kebudayaan

8

3 43

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

790.192.209 59243

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan.

790.1030

AS

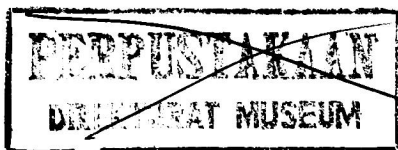
P

MILIK KEPUSTAKAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN BUDIDIBUDPAR

PERMAINAN ANAK ANAK DAERAH KALIMANTAN TIMUR



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA 1983



PERPUSTAKAAN
DIT. TRANSILUTASI NBSF
DEPUKPAR
NO. INV : 2805
PENGOLEHAN :
TGL : 4-5-09
SANDI PUSTAKA :

PERPUSTAKAAN
DIREKTORAT MUSEUM
TANGGAL : 5 April 1984
ASPEK : USUL No. 95/84-77...

PENGANTAR

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

Kami menyadari bahwa naskah ini belumah 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 di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Hasyim Achmad, Dra. Ny. S. Indrawati Surachmad. Said Karim BA. dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. Ahmad Yunus, Dra. Maria.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, Oktober 1983

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 1981/1982 telah berhasil menyusun naskah Permainan Anak-anak Daerah Kalimantan Timur.

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, Oktober 1983

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio
NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

PENGANTAR	iii
SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	vii
 BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Tujuan Penulisan	1
B. Masalah	3
 BAB II. PENULISAN NASKAH	5
1. Main Lempar-Lemparan Bola	5
2. Pindah Bintang	19
3. Raja-rajaan	29
4. Main Tutup Mata	35
5. Main Sembunyi-Sembunyian Batu	39
6. Bulan-Bulanan (Beras Ketan)	47
7. Belepuk	59
8. Beluncur	63
9. Kuda-kudaan Pelepah Pisang	68
10. Serambeng	43
11. Letupan	79
12. Sesurungan	85
13. Besunting	90
14. Bebanting	94
15. Bebidukan	98
16. Tambi-Tambian	103
17. Main Biji Kuranji	110
18. Main Ampar-Ampar Pisang	117
19. Lanursi	123
 LAMPIRAN	
DAFTAR INFORMAN	134

BAB. I. PENDAHULUAN

A. TUJUAN PENULISAN.

Tujuan pokok dari Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, khususnya aspek permainan anak-anak di daerah adalah untuk merekam kembali nasil kebudayaanyang berupa permainan anak-anak tersebut agar jangan sampai punah oleh akibat datangnya alat-alat permainan modern. Kita ketahui bahwa permainan anak-anak pada jaman dahulu sebagian besar mempunyai nilai-nilai positif bagi pertumbuhan rohani dan jasmani anak-anak dan memupuk perkembangan sosial anak-anak.

Sebab hampir semua permainan pada jaman dahulu selalu dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok. Di lain pihak manusia adalah mahluk sosial, dimana manusia senantiasa ingin hidup bersama dengan manusia lain, ingin bekerja sama dengan manusia lain. Hidupnya akan terasa tentram apabila berada dalam kelompok manusia lain. Untuk dapat hidup berkelompok ini, maka manusia berusaha menciptakan lambang sebagai sarana untuk berkomunikasi. Lambang-lambang yang diciptakan sebagai hasil kebudayaan manusia ini beraneka macam bentuknya. Dari bentuk yang sederhana sampai pada bentuk yang kompleks seperti misalnya tari-tarian, ceritera-ceritera, permainan dan sebagainya.

Khususnya lambang yang berbentuk permainan yang hidup di kalangan masyarakat itu selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, juga berfungsi sebagai hiburan, pendidikan, olah raga dan perlombaan.

Karena salah satu fungsi permainan sebagai hiburan, maka permainan itu adalah milik masyarakat pendukungnya. Oleh sebab itu permainan tersebut dapat menyebar kemana-mana, karena permainan itu bukan milik individu, sehingga proses dalam penyebarannya mengalami perubahan atau penyimpangan dari bentuk, aturan-aturan serta jalannya permainan.

Dengan demikian lahirlah kemudian berbagai versi sehingga merupakan salah satu hasil budaya yang hidup karena selalu berubah dan berkembang menurut selera dan cita rasa masyarakat pendukungnya.

Perubahan versi ini sering terjadi pula, apabila permainan itu menyebar ke daerah lain yang masyarakatnya memiliki lingkungan

budaya yang berbeda. Unsur yang tidak sesuai dengan pola kebudayaan dari masyarakat yang menerima ditinggalkan, sedang unsur yang sesuai dengan pola kebudayaan diserap dan dipadukan, sehingga permainan itu tidak lagi dirasakan sebagai sesuatu yang datang dari luar melainkan telah dirasakan sebagai miliknya sendiri. Ada kalanya perubahan versi itu disebabkan karena pengaruh geografis setempat. Meskipun demikian untuk menghindari punahnya bentuk-bentuk permainan modern maka melalui Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisionil Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P dan K berusaha untuk mendokumentasikan dan kemudian dimasyarakatkan kembali.

Lepas dari pada tujuan permainan itu sendiri dengan segala jenis versi dan bentuknya, maka Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak-anak di daerah ini dilaksanakan dengan tujuan tertentu yaitu :

1. U M U M.

1. Agar Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai Tradisionil Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P dan K dapat menyediakan data dan informasi kebudayaan untuk keperluan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, penelitian dan masyarakat.
2. Menambah perbendaharaan bagi Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai Tradisionil Direktorat Jenderal Kebudayaan dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan.

2. K H U S U S.

1. Mengumpulkan data dan menyusun bahan permainan anak-anak daerah untuk menanamkan sikap dan ketrampilan khususnya bagi anak-anak yang berkembang dalam masyarakat sebagai wadah hiburan ataupun kreativitas diwaktu luang.
2. Menjaga kelestarian permainan anak-anak di daerah agar tidak punah dan kemungkinannya untuk dapat dikembangkan.
3. Mendokumentasikan permainan anak-anak di daerah agar jika pada suatu saat permainan aslinya menghilang dari masyarakat masih kita miliki dokumentasinya.

B. M A S A L A H.

Banyak masalah yang harus dihadapi dalam melaksanakan inventarisasi Permainan Anak-anak di Daerah ini, baik itu bersifat umum, nasional ataupun khusus regional. Tetapi masalah-masalah yang dihadapi itu justru merupakan dorongan untuk melaksanakan kegiatan itu lebih baik lagi.

a. Masalah Umum.

1. Terbatasnya dana untuk menginventarisasikan kebudayaan yang tersebar di setiap wilayah, sehingga hasil yang dicapai kurang padat dan tidak sesuai dengan rencana.
2. Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai Tradisionil belum dapat sepenuhnya menyediakan data informasi kebudayaan yang terjalin dalam permainan anak-anak di daerah terutama untuk kepentingan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, penelitian maupun masyarakat.

b. Masalah Khusus.

1. Luas Daerah Kalimantan Timur $\pm 1\frac{1}{2}$ Jawa dan Madura. Keadaan geografis yang banyak rawa, hutan dan sungai, sehingga hubungan sulit.
2. Penyebaran penduduk yang tidak merata, karena geografis yang berbeda, ada yang subur tanahnya sehingga banyak penduduknya, ada pula yang padang alang-alang sehingga tanahnya tandus dan jarang penduduknya.
3. Adanya pengaruh dari luar yang dibawa oleh penduduk yang datang yang mengakibatkan terjadinya akulturasi kebudayaan, sehingga merubah pula kebudayaan daerah sehingga mengakibatkan sulitnya mencari data tentang corak dan bentuk permainan yang betul-betul mewakili daerahnya. (data originil tidak kita dapatkan).
4. Penginventarisasian dan pendokumentasian permainan rakyat yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia kiranya belum dapat ditangani dengan sebaik-baiknya, apalagi pendalaman tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Padahal permainan yang beraneka ragam corak dan bentuknya sangat berguna bagi perkembangan anak, bagi perkembangan daya kreatifnya dan sebagainya.

5. Jarangnya penduduk, yang mengakibatkan sukarnya informasi didapatkan.

c. Ruang Lingkup.

Ruang lingkup penelitian untuk inventarisasi dan dokumentasi permainan anak-anak tahun 1981/1982 ini meliputi beberapa daerah di Kalimantan Timur yang dirasakan dapat mewakili corak dan bentuk permainan daerah Kalimantan Timur secara keseluruhan.

Sedang penulisan naskah masing-masing judul permainan dibagi dalam beberapa sub judul yaitu, nama permainan, alat permainan, suasana atau peristiwa yang berhubungan dengan permainan tersebut, latar belakang sosial budaya yang melatar belakangi permainan tersebut, para pelaku permainan, persiapan permainan, aturan-aturan permainan, tahap-tahap permainan, sejarah perkembangannya dan tanggapan masyarakat sekarang terhadap permainan itu.

d. Pertanggungjawaban Ilmiah.

Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak-anak Daerah ini dilaksanakan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Pencarian informasi pendahuluan dan kepustakaan.
- b. Penentuan lokasi.
- c. Kelapangan :
 - Menghubungi informan-informan dan masyarakat.
 - Mengumpulkan data, peragaan dan pengumpulan peralatan.
- d. Pembahasan dan pengolahan data.
- e. Penyusunan Naskah.

— oOo —

BAB. II

PENULISAN NASKAH

1. MAIN LEMPAR–LEMPARAN BOLA

Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan "Main lempar-lemparan bola" atau "main bola", karena yang dipakai untuk alat bermain adalah bola. Jadi bola di sini adalah alat yang mutlak.

Peristiwa Waktu.

Permainan ini sebagai permainan ketangkasan yang dapat dimainkan kapan saja pagi, siang, sore ataupun malam hari. Di dalamnya tidak terkandung unsur kepercayaan religio magis dan dalam kaitannya tidak terikat oleh waktu ataupun peristiwa upacara-upacara tradisional.

Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di kota. Sebab alat permainannya adalah bola tenis, milik anak-anak yang tinggal di kota. Dari bekas bola tenis inilah kemudian anak-anak mempergunakannya sebagai alat untuk bermain, yang kemudian lambat laun alat permainannya berubah pada bola karet, terutama bila tidak didapatkan bola tenis.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Latar belakang permainan "Main lempar-lemparan bola" tidak banyak diketahui. Dari mana asal usul permainan ini, siapa yang menciptakan dan sejak kapan tidak dapat diketahui. Yang jelas permainan ini di daerah Tarakan sejak dahulu hingga sekarang masih dimainkan.

Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini dimainkan minimal dua orang anak antara usia 6 – 14 tahun dan biasanya dimainkan oleh anak-anak putri. Atau dapat pula dimainkan secara berkelompok atau lebih dari 2 orang anak, satu kelompok terdiri dari dua atau tiga orang saja hal ini tergantung peraturan yang berlaku pada waktu bermain.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat permainan yang digunakan untuk bermain adalah bola sebanyak 2 (dua) buah. Bola itu tidak terlalu besar dan tidak pula terlalu kecil, biasanya yang dipakai adalah bola tenis, dan apabila tidak ada bola tenis mereka bermain dengan bola karet yang besarnya kurang lebih sebesar bola tenis.

Iringan Permainan

Tidak ada iringan musik atau nyanyian untuk jenis permainan ini.

Jalannya Permainan.

1. Persiapan.

- 1.1. Dalam persiapan ditentukan apakah perseorangan atau kelompok. Karena permainan ini dapat bersifat kelompok dan juga dapat bersifat perseorangan. Apabila berkelompok boleh terdiri dari lebih dua kelompok, tapi biasanya terdiri dari dua kelompok saja karena permainan ini memakan waktu bermain yang cukup lama. Setiap satu kelompok pesertanya tidak terbatas, tetapi biasanya adalah tiga orang.
- 1.2. Setelah kelompoknya dibagi maka setiap kelompok menentukan salah seorang wakilnya untuk mengadakan undian. Hal ini berlaku apabila permainan dilakukan secara kelompok. Apabila dimainkan secara perorangan, maka setiap peserta harus mengadakan undian. Undian dilakukan dengan hum-pim-pa dan sut.

2. Aturan Permainan.

- 2.1. Jalannya permainan harus berurutan berdasarkan undian.
- 2.2. Untuk permainan perorangan apabila pada waktu bermain bola yang dilentingkan jatuh, maka permainan harus digantikan oleh pemenang undian berikutnya.
- 2.3. Apabila permainan ini dilakukan secara beregu atau kelompok, maka setiap kelompok menyelesaikan permainannya lebih dahulu baru digantikan oleh kelompok berikutnya.
Misal : Kelompok I, A,B,C (Pemenang Undian I).
 Kelompok II, D,E,F (Pemenang Undian II).
 Kelompok III, Y,H,I (Pemenang Undian III).

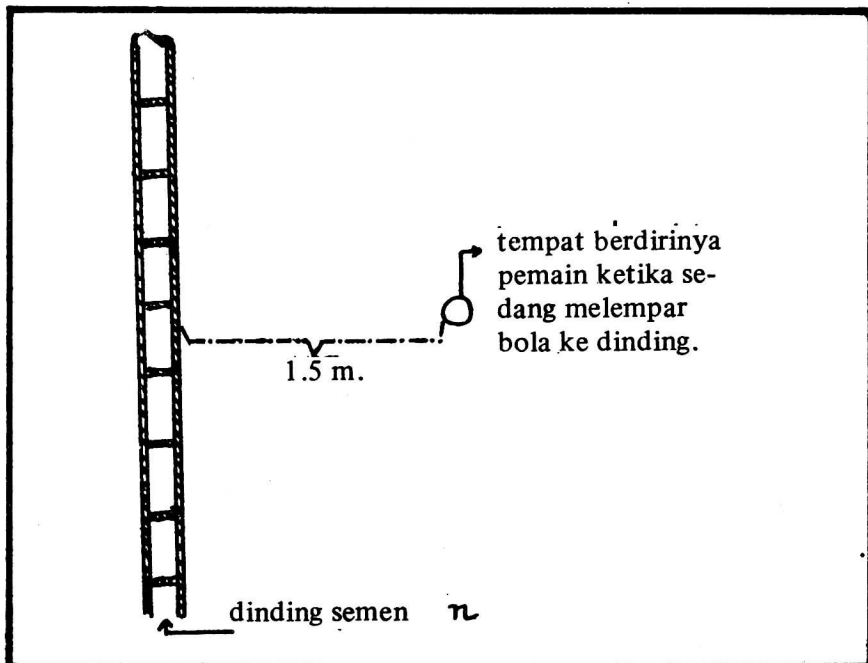
Kelompok I, A bermain lebih dahulu dan apabila A mati diganti oleh B dan apabila B mati dicantikan oleh C. Setelah kelompok I semua mati, diganti oleh kelompok II. Demikian seterusnya.

3. Denah/lapangan permainan.

Untuk lapangan permainan, tidak ditentukan berapa luasnya, yang penting adalah bahwa lapangan permainan harus berdinding tembok yang fungsinya sebagai tempat untuk melentingkan bola-bola yang dimainkan. Dinding itu cukup satu saja, jadi bukan merupakan sebagai dinding-dinding ruangan (lihat gambar). Agar anak-anak yang bermain dapat bergerak agak leluasa maka lapangan permainan itu janganlah terlampau sempit dapat diperkirakan di sini paling sempit berukuran 2 m².

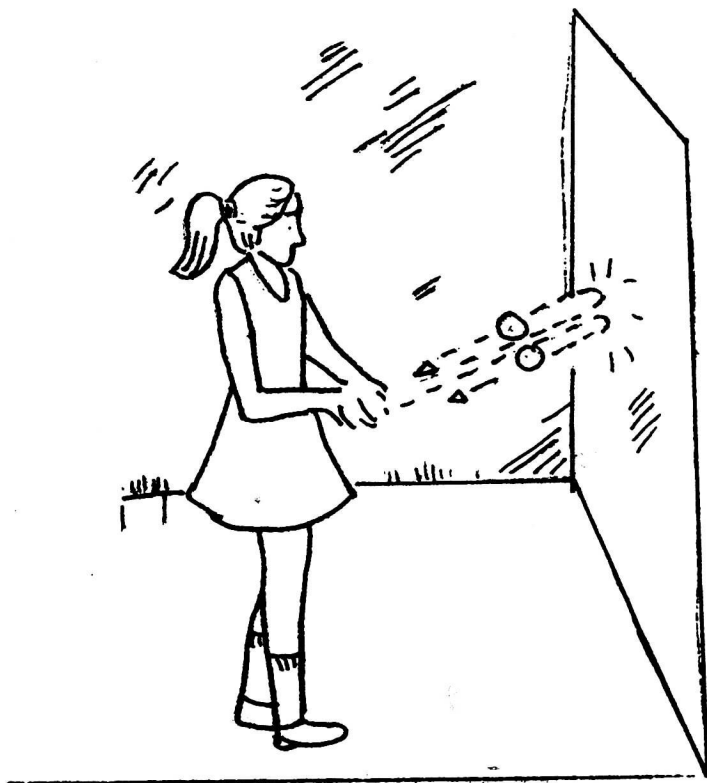
DENAH PERMAINAN LEMPAR-LEMPARAN BOLA

pandangan atas

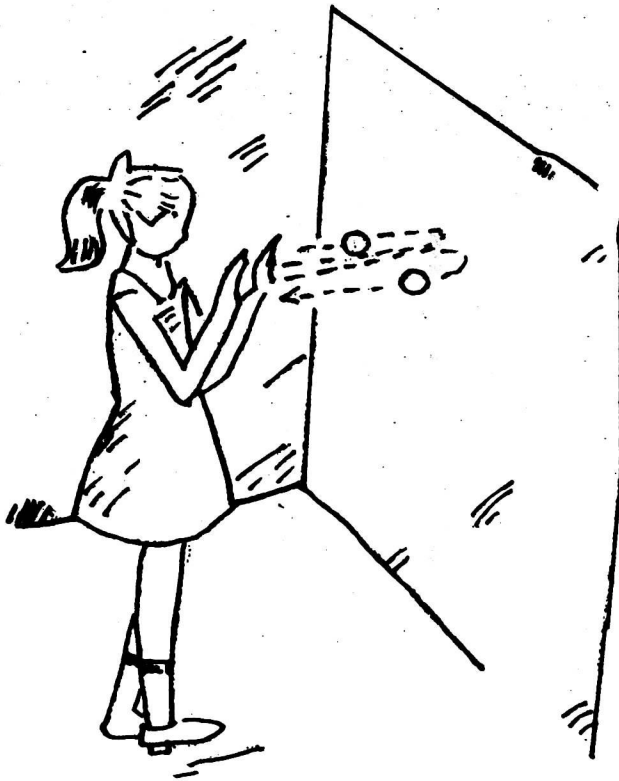


4. Tahap-tahap Permainan.

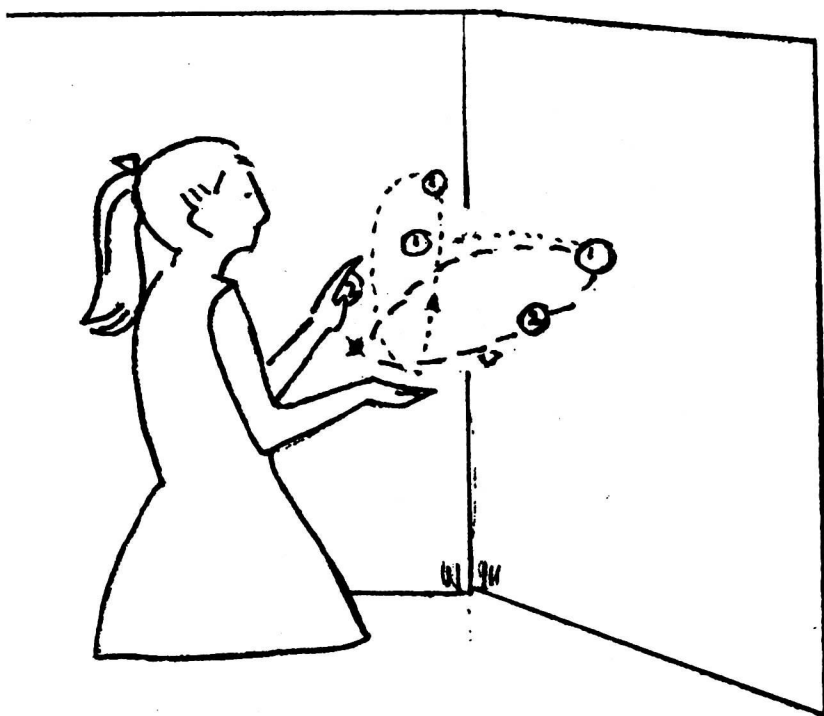
- 4.1. Gerakan pertama, bola dipentalkan kedinding secara bergantian sebanyak 12 kali dengan gerakan melempar bola tangan menghadap ke atas (ini berarti setiap tangan melempar 6 kali)



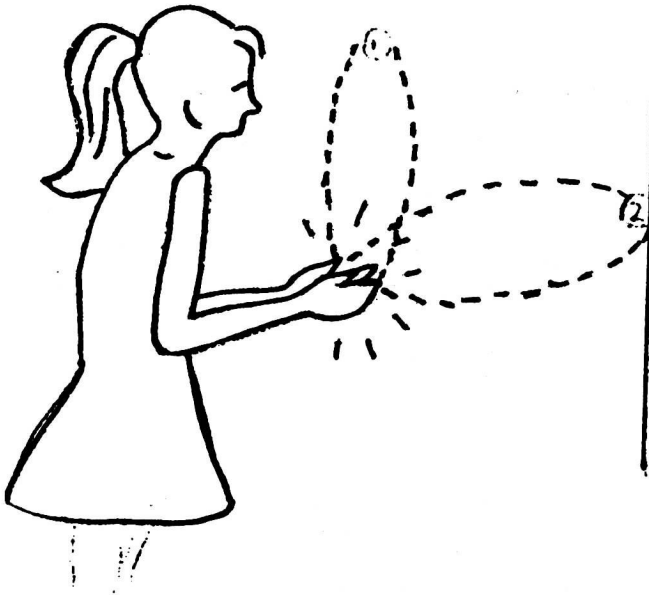
- 4.2. Gerakan kedua, bola dipentalkan kedinding sebanyak 11 kali dengan gerakan melempar bola tangan menghadap ke bawah. Lemparan ini selalu bergantian antara tangan kanan dan tangan kiri. Apabila tangan yang melempar lebih dahulu ini berarti tangan kiri hanya mendapat giliran melempar sebanyak 5 kali dan tangan kanan sebanyak 6 kali.



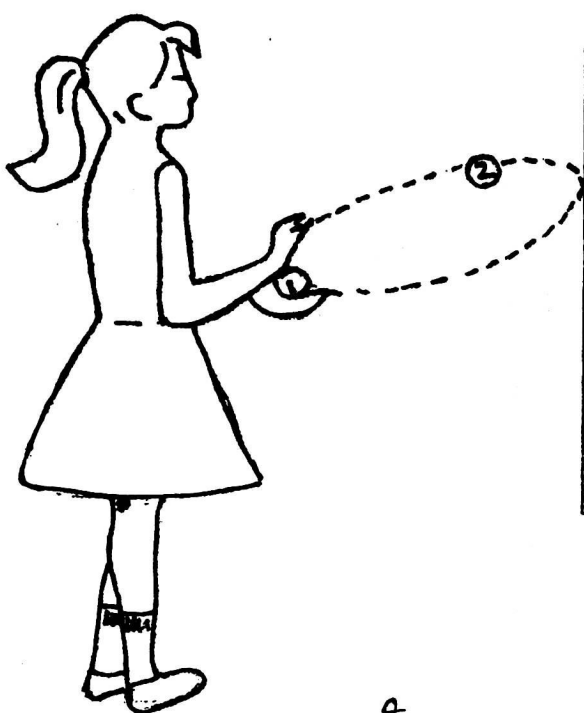
- 4.3. Gerakan ketiga; seperti gerakan pertama yaitu bola dipentalkan' kedinding secara bergantian sebanyak 10 kali (jadi masing-masing tangan mendapat giliran melempar 5 kali).
- 4.4. Gerakan keempat; bola dilempar atau dilambungkan ke atas pada hitungan pertama kemudian disusul dengan hitungan kedua, tetapi pada hitungan kedua ini dan seterusnya dipentalkan' kedinding seperti pada gerakan pertama sejumlah sampai hitungan ke 9.



- 4.5. Gerakan kelima; bola dilambungkan ke atas pada hitungan pertama dan pada saat kedua bola melambung di atas, kedua tangan bertepuk satu kali dan apabila bola sudah berada di tangan lagi, maka pada hitungan berikutnya kedua bola itu secara bergantian dipentalkan ke dinding, tetapi pada waktu bola sedang dalam gerakan melambung ke dinding sebelum ditangkap lagi maka kedua tangan bertepuk satu kali. Demikian gerakan seterusnya sampai dihitung 8 kali tangan bertepuk.

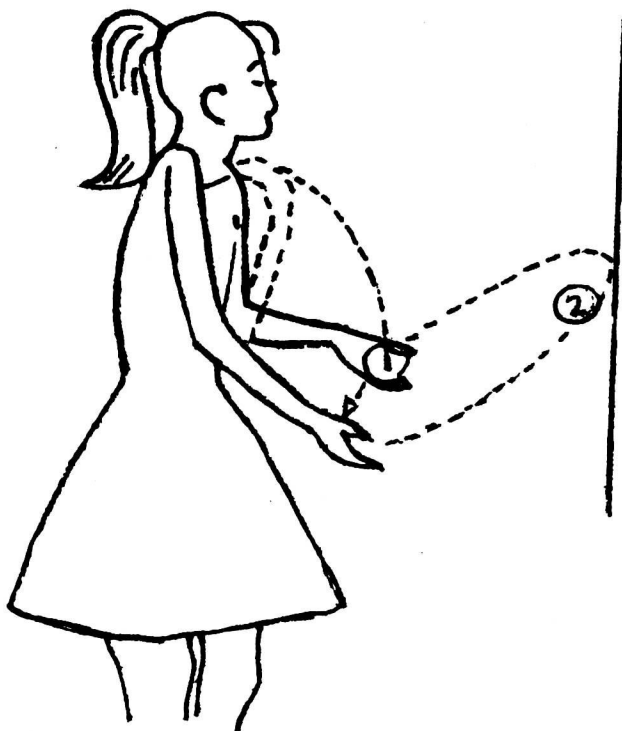


- 4.6. Gerakan keenam; pada dasarnya sama dengan gerakan pertama hanya saja pada waktu melempar bola ke dinding, pemain itu harus menjamah (menyentuh) bahunya sebelah kiri dengan tangan sebelah kiri. Bola pada periode ini dipentalkan ke dinding sebanyak 7 kali, dengan demikian pula ini berarti sipemain menjamak bahunya sebanyak 7 kali.

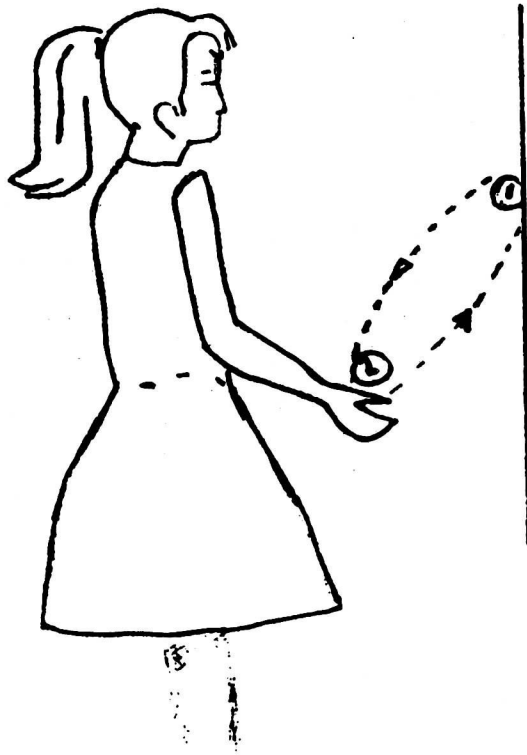


9

- 4.7. Gerakan ketujuh; dua buah pola dipentalkan ke dinding secara bergantian dengan sebuah tangan sebanyak 6 kali.

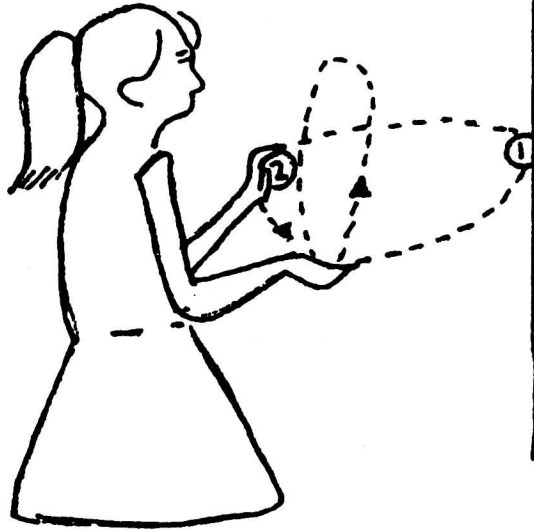


- 4.8. Gerakan kedelapan; bola dipentalkan ke dinding sebanyak 5 kali dengan gerakan kombinasi antara gerakan pertama dan gerakan kedua yakni berganti-ganti bola dilemparkan ke dinding dengan gerakan melempar bola tangan menghadap ke atas dahulu disusul pada hitungan selanjutnya melempar bola dengan gerakan melempar bola ke dinding tangan menghadap ke bawah. Demikian seterusnya berselang-seling sampai pada hitungan kesepuluh. Jadi setiap kali bola melenting ke dinding mendapat satu hitungan.



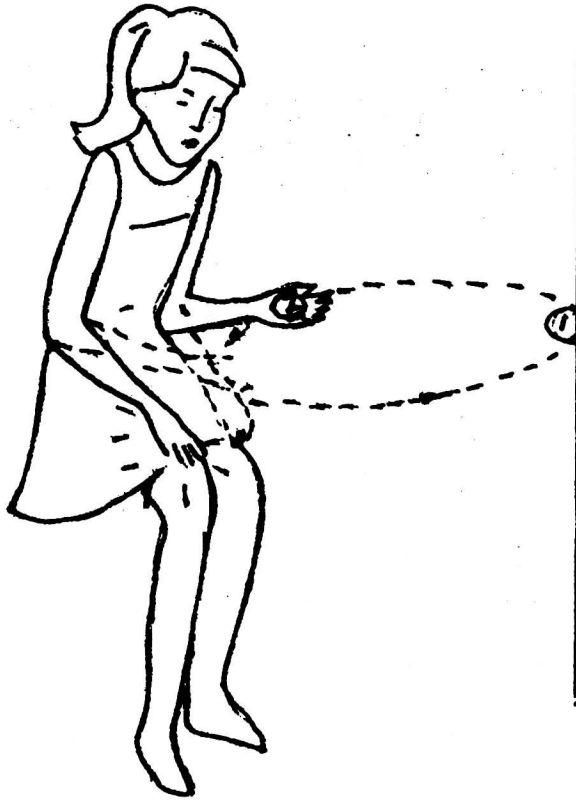
- 4.9. Gerakan kesembilan; bola pertama dilempar ke atas bolake-
dua yang tadinya berada di tangan kanan kemudian oleh
tangan kanan sebelum bola pertama ditangkap lagi bola ke-
dua dipentalkan ke dinding sedang bola pertama ditangkap
dengan tangan satu. Sedang pada gerakan ke 9 seorang anak
harus mengumpulkan 4 nilai. Dengan demikian ragam ini
harus diselesaikan 4 kali.

Setiap putaran bola satu dan bola dua, (seperti terlihat pada gambar) mempunyai hitungan satu.



- 4.10. Gerakan kesepuluh; bola pertama dilemparkan ke dinding oleh tangan kanan sementara itu tangan kiri mengoper bola kedua ke tangan kanan dalam posisi di bawah lutut (kaki diangkat), kemudian bola kedua dilempar ke dinding sedang bola ke 1 yang dilempar tadi ditangkap oleh tangan kiri kemudian dioper ke tangan kanan dan seterusnya oleh tangan kanan bola ke satu tadi dipentalkan ke dinding lagi. Ragam ini mempunyai nilai satu, sedang untuk nilai kedua dan selanjutnya seorang pemain harus melakukan gerakan dari lemparan oleh tangan kanan kemudian pengoperan bola di bawah lutut sampai pada tangan kanan melemparkan bola ke 1 lagi ke dinding. Untuk ragam ini seorang pemain harus mengumpulkan tiga nilai.

- 4.11. Gerakan kesebelas; bola pertama dipentalkan ke dinding sementara itu bola kedua yang berada di tangan kiri dioper ke tangan kanan yang oleh tangan kanan terus dipentalkan ke dinding. Sementara kedua buah bola masih melayang, kedua belah tangan menepuk paha dan setelah itu kedua bola ditangkap oleh kedua tangan. Untuk semua gerakan ini mempunyai nilai satu, sedang untuk gerakan ke 11 ini seorang pemain harus mengumpulkan dua nilai.



- 4.12. Gerakan kedua belas; kedua buah bola secara bersama-sama dilemparkan ke dinding dengan satu tangan dan ditangkap dengan tangan satu pula. Untuk ragam ini seorang pemain hanya mengumpulkan satu nilai saja.

- 4.13. Gerakan ketiga belas; adalah gerakan penutup yang disebut naspel. Gerakannya adalah seluruh gerakan dari gerakan ragam 1 sampai 12 dikerjakan kembali, tetapi setiap ragam hanya dikerjakan dengan dua hitungan.

Apabila A bermain dan kebetulan bola jatuh pada saat A menyelesaikan ragam gerakan ke 5 (misalnya), maka permainan A dianggap mati dan permainan dilanjutkan oleh pemenang undian berikutnya. Demikian seterusnya. Kemudian setelah kembali pada giliran A lagi maka A melanjutkan permainannya dimana ia mati tadi yaitu pada ragam ke 5.

Apabila permainan ini dimainkan secara beregu atau kelompok, maka setiap kelompok harus menyelesaikan permainannya lebih dahulu baru digantikan oleh kelompok berikutnya.

Misalnya : Kelompok I : A, B, C (pemenang undian I).
Kelompok II : D, E, F (pemenang undian II).
Kelompok III : G, H, I (pemenang undian III).

Kelompok I main. A lebih dahulu main, kalau permainan A mati digantikan oleh B dan kalau B mati digantikan oleh C. Dan kalau C mati maka permainan digantikan oleh kelompok II. Demikian seterusnya.

Karena lamanya permainan maka anak-anak mengambil jalan tengahnya saja yakni anak-anak hanya melempar bola ke dinding 2 x saja untuk setiap ragam (ragam I sampai 12) atau seperti pada gerakan ke 13.

4. Konsekuensi kalah menang

Permainan ini tidak ada sangsi hukuman bagi yang kalah kesannya bagi mereka sama-sama puas karena setiap anak mendapat giliran bermain, sedang bagi yang menang merupakan kebanggaan tersendiri karena ia mahir bermain.

Peranannya Masa Kini.

Sekarang permainan ini sudah jarang dijumpai, mungkin karena rumitnya gerakan permainan ini. Yang sering kita jumpai yang hampir sama adalah permainan lempar-lemparan bola ke atas secara berganti-ganti.

Tanggapan Masyarakat.

Menurut pendapat dari beberapa orang permainan ini mengajar-

kan ketrampilan melempar dan menangkap bola, karena belum tentu setiap anak dapat mengerjakan permainan ini. Agar seorang anak dapat bermain maka ini diperlukan latihan-latihan sendiri sebelum ia bertanding dengan temannya.

Melihat ragam-ragamnya yang unik ini dikembangkan kembali. Karena gerakan-gerakannya juga memerlukan kerja otot-otot tubuh dapatlah kiranya permainan ini masuk dalam seni olah raga.

2. PINDAH BINTANG

Nama Permainan :

"Pindah bintang" adalah nama permainan yang diambil seperti gerak bintang yang berkedip-kedip di langit seakan-akan bintang itu menghilang, melompat dan berpindah tempat dari tempat satu ke tempat yang lain.

Para pemain dalam permainan ini menirukan gerak bintang tadi yaitu melompat, berlari dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Sedang tempat yang baru ditinggalkan diisi oleh orang lain. Jadi di antara para pemain saling bertukar tempat, jadi seakan-akan seperti gerak bintang-bintang di langit, sesaat menghilang yang kemudian muncul kembali di tempat lain.

Peristiwa/waktu.

Permainan ini dimainkan tidak terbatas oleh waktu, boleh siang, malam hari dan kapan saja dan juga tak terbatas pada musim.

Tempat bermain dimana saja pada serambi rumah yang ada tiang-tiangnya, di dalam rumah atau di halaman rumah.

Apabila mereka bermain di halaman rumah yang tidak ada tonggak-tonggaknyanya, mereka bermain dengan membuat lingkaran sebagai tempat berpijak.

Latar belakang Sosial Budaya.

Permainan ini tidak terbatas pada kelompok tertentu, jadi dapat dimainkan oleh anak-anak dari segala lapisan masyarakat baik dari keluarga bangsawan ataupun anak pedesaan dan dimainkan dengan riang gembira.

Latar belakang sjarah perkembangannya.

Dilihat dari bentuk dan cara bermainnya permainan ini bukan berasal dari daerah Kalimantan Timur, sebab permainan semacam ini banyak juga didapatkan di daerah-daerah lain dan mungkin di Negara Barat. Dapat dikatakan demikian karena permainan semacam ini telah ditulis dalam sebuah ensiklopedia yaitu The New Book Of Knowledge Volume VII. Mungkin pula permainan ini berasal dari Barat yang dibawa ke Indonesia pada waktu mereka datang ke Indonesia.

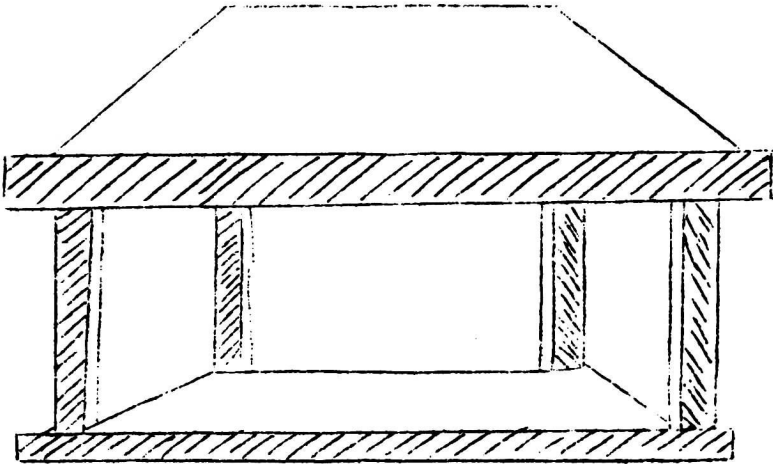
Peserta/Pelaku.

Para pelakunya adalah pria dan wanita. Artinya boleh dimainkan oleh anak-anak pria saja, anak-anak putrinya atau campuran anak pria dan wanita. Jumlah peserta tak terbatas, biasanya 5, 6, 7 orang anak antara umur 6 sampai 14 tahun.

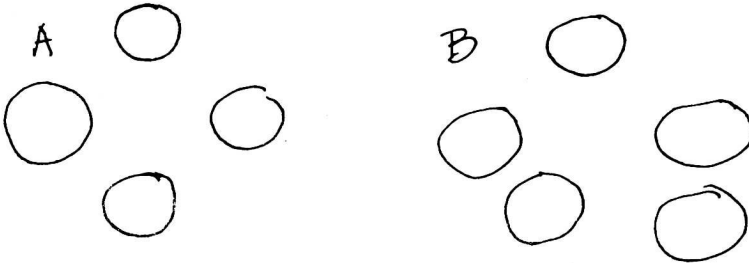
Peralatan/perlengkapan permainan.

Alat permainan tidak mutlak harus ada, artinya Permainan ini bisa dimainkan tanpa alat, tetapi bisa juga dimainkan dengan alat. Alat permainan yang dimaksud disini adalah tiang-tiang kayu, tonggak-tonggak pada bangunan atau pilar-pilar rumah. Sedang bila tanpa alat permainan, anak-anak membuatnya dari lingkaran-lingkaran kecil (lihat gambar).

a. Berupa pilar-pilar rumah



b. Berupa lingkaran-lingkaran, bentuknya terserah pada pemain, bentuk gambar A atau B.



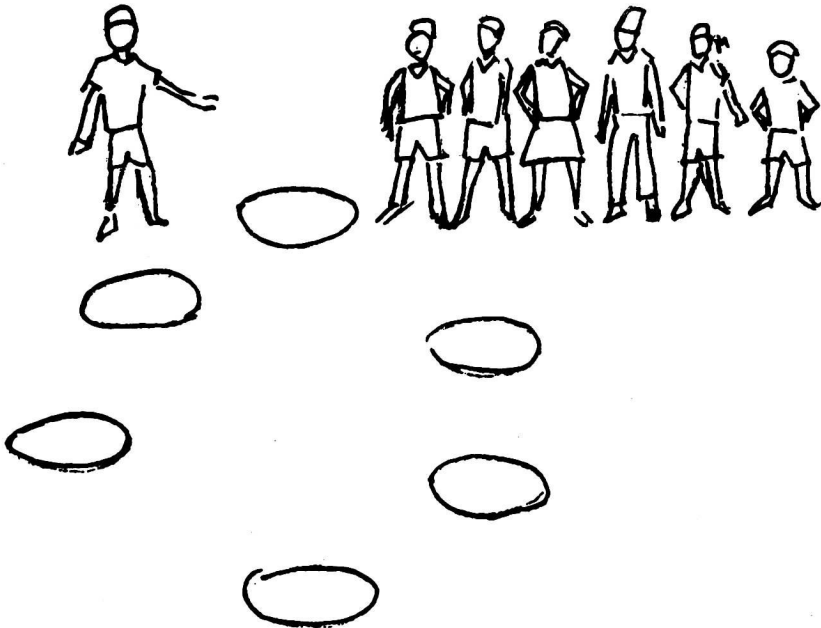
Iringan Musik :

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian.

Jalannya permainan :

1. Persiapan

- 1.1. Diadakan undian dari para peserta dengan hum-pim-pa dan siutan. Dengan hum-pim-pa pada waktu lebih dari dua orang dan apabila tinggal dua orang undian dilakukan dengan sut.
- 1.2. Dicari tempat bermain yang ada tonggak-tonggaknya atau mempersiapkan beberapa lingkaran pada halaman rumah. Kadang-kadang anak-anak bermain di dalam rumah dengan mempergunakan barang-barang di rumah seperti meja, kursi sebagai pengganti tonggak-tonggak.
- 1.3. Jumlah tonggak atau gambar lingkaran haruslah kurang satu dari jumlah pemain. Misalnya apabila pemainnya 7, maka jumlah tonggak ataupun gambar lingkaran tersebut harus berjumlah 6 buah.

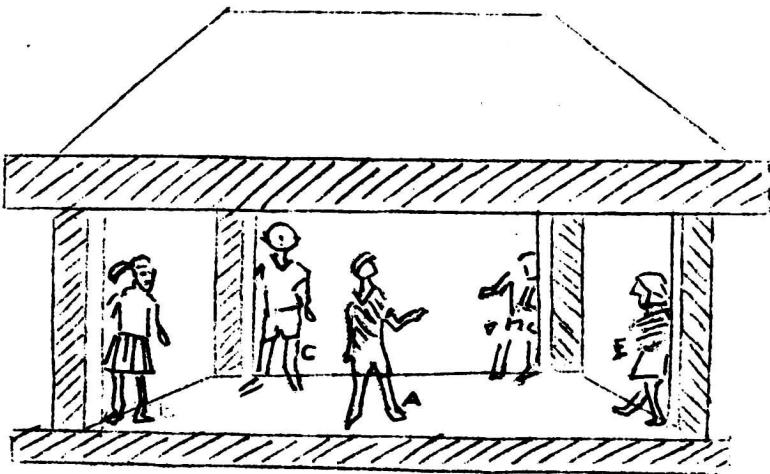


2. Aturan Permainan.

- 2.1. Bagi yang kalah dalam undian, dikatakan sebagai anak yang harus "ajak". *)
- 2.3. Sebelum teman-temannya masih berada dalam lingkaran atau masih memegang tonggaknya masing-masing maka pihak yang kalah (yang ajak atau jaga) tidak boleh merebut tempat tersebut.
- 2.3. Pada waktu sedang bermain, yang kalah (ajak) tidak boleh mendorong temannya secara paksa.
- 2.4. Pada waktu pertukaran tempat harus menunggu aba-aba.

3. Tahap-tahap Permainan.

- 3.1. Setelah diadakan undian maka para pemegang memilih tempat sendiri-sendiri pada tonggak-tonggak kayu atau pilar-pilar rumah. Misalnya pemainnya ada 5 orang A, B, C, D dan E dan yang kalah adalah A, maka disini B, C, D dan E harus memegang tonggak-tonggak itu, sedang A bersiap-siap akan merebut salah satu tempat apabila terjadi pertukaran tempat.



*) Ajak adalah istilah dalam permainan yang artinya rebut salah satu tempat apabila terjadi pertukaran tempat.

- 3.2. Salah seorang dari para pemain memberikan aba-aba, biasanya dengan hitungan satu, dua tiga dan pada hitungan yang terakhir anak-anak berusaha berlari bertukar tempat, sedang yang ajak berusaha merebut salah satu tempat dari mereka dengan jalan berlari mendahului salah seorang pemain untuk merebut tempatnya.

Dalam gambar di bawah ini terlihat bahwa :

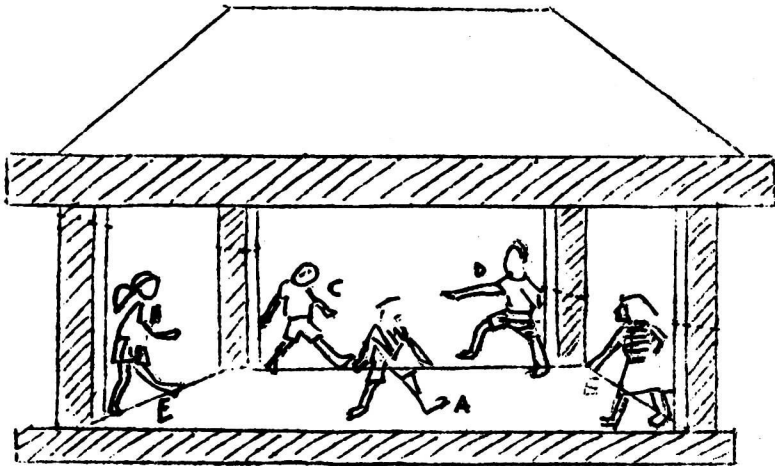
B berlari menuju D (tetapi gagal)

C berlari menuju D

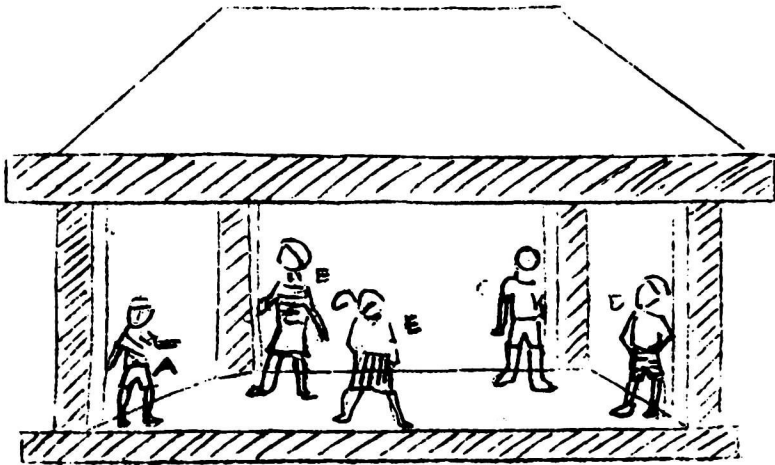
D berlari menuju C (tetapi akhirnya pergi ke E karena C ditempati E)

E berlari menuju C

A berusaha merebut tempat B dan berhasil.



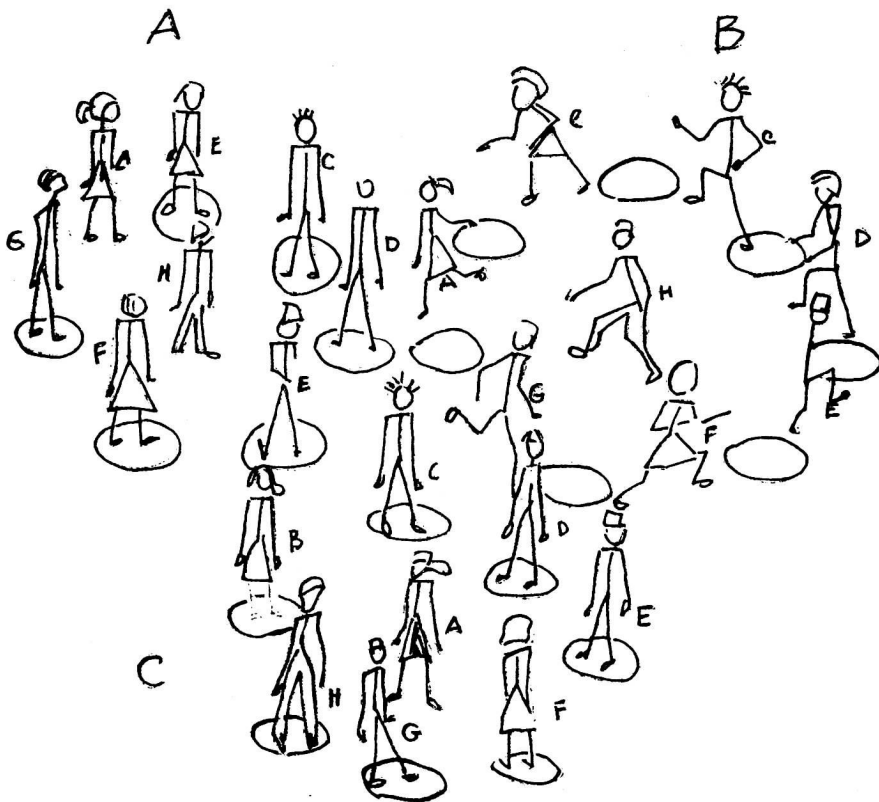
Jarak tiang satu dengan lain tidak ditentukan dan tidak sama, hal ini terserah pada kehendak mereka.



- 3.4. Pada waktu penggantian tempat seorang anak tidak terikat kemana ia harus lari, jadi bebas memilih tempat.
- 3.5. Permainan ini dimainkan tidak terbatas waktu, apabila mereka sudah payah bermain maka mereka selesai bermain sedang yang tidak pernah ajak merasa puas karena merasa menang.

Catatan :

Dalam gambar dibawah ini, permainan pindah bintang dengan lapangan permainan berupa lingkaran-lingkaran kecil.



Peranannya Masa Kini

Pada masa dahulu bentuk permainan ini masih sederhana sekali dengan beberapa peraturan. Namun demikian sampai sekarang bentuk permainan ini masih dapat kita jumpai meskipun coraknya sudah agak berbeda.

Tanggapan Masyarakat

Permainan ini mempunyai nilai-nilai yang positif selain memupuk rasa setia kawan, hiburan tetapi juga mengandung unsur olah raga yang sederhana. Sekarang permainan ini dapat kita jumpai lagi meskipun dengan corak yang agak berbeda, karena dengan melihat unsur-unsur yang positif tersebut maka pihak masyarakat berusaha untuk mengembangkannya baik format maupun peraturannya.

Oleh sebab itu sekarang ada bentuk permainan yang sejenis dengan permainan tersebut yang peraturannya lebih teratur yang kemudian dijadikan olah raga sambil bermain oleh anak-anak taman kanak-kanak.

Main pindah bintang



Gambar atas: setiap peserta bersiap-siap ditempatnya masing-masing dan sudah siap untuk mengadakan perpindahan tempat diantara para pemainnya. Dan terlihat yang kalah juga bersiap-siap merebut salah satu tempat dari mereka.

Gambar bawah: setelah terjadi pertukaran tempat maka keadaan posisi/tempat para pemainnya sudah berubah. Terlihat yang kalah belum berhasil mendapatkan tempat.



Gambar atas dan bawah; suasana riuh anak-anak bermain pindah bintang.

Gambar ini diambil pada suasana anak-anak mengadakan pergantian tempat.



3. RAJA–RAJAAN

Nama Permainan.

Nama Permainannya adalah Raja-rajaan, sebab dalam permainan tersebut yang pegang peranan adalah raja, dimana raja mempunyai nilai yang tinggi dari pada prajuritnya dan apabila ada yang mendapat raja berarti seorang pemain mendapatkan alat yang mudah untuk mengangkat prajurit-prajuritnya.

Peristiwa Waktu.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak pada waktu senggang apakah pagi hari, siang hari maupun malam hari. Tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan tidak ada unsur-unsur yang bersifat religius [magis].

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini adalah milik semua anak-anak dari segala golongan masyarakat. Jadi dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat artinya tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di Balikpapan, sedang darimana asal usulnya permainan ini tidak diketahui.

Sekarang permainan ini kadang-kadang saja dimainkan oleh pemuda-pemuda sebagai hiburan pada saat waktu senggang. Bedanya pada waktu dulu alat permainannya adalah dari lidi dan diakhiri dengan hukuman, tetapi sekarang alatnya adalah batang-batang korek api yang dimainkan sekedarnya sebagai pengisi waktu senggang dan tidak diakhiri dengan suatu hukuman.

Peserta/Pelaku Permainan.

Biasanya permainan ini sering dimainkan oleh anak laki-laki, antara usia 6 – 14 tahun, anak perempuan juga dapat memainkan permainan ini.

Para pelakunya paling sedikit dua orang, paling banyak tak terbatas. Dapat berjumlah genap dapat pula berjumlah ganjil. Tetapi sebaiknya berjumlah empat orang, sehingga tidak terlalu lama waktu menunggu giliran.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Alat permainannya adalah lidi yang dipotong-potong sepanjang ± 10 cm. Lidi ini oleh orang-orang Banjar yang tinggal di daerah Kalimantan Timur disebut biting. Jumlah lidi yang dipotong-potong ini tidak terbatas, biasanya minimal 25 dan maksimal sampai 50 batang potongan lidi. Dari sekian banyaknya lidi diambil dua batang masing-masing dijadikan raja dan patihnya. Untuk rajanya lidi tersebut harus diraut runcing, sedang untuk patihnya diberi tanda goresan-goresan sebanyak dua goresan. Untuk meraut dan menggores lidi tersebut dipergunakan pisau.

Iringan Permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun lagu-lagu.

Jalannya Permainan

1. Persiapannya.

1.1. Terlebih dahulu dibuatkan alat permainannya. Untuk prajurit prajuritnya dibuat dari lidi yang dipotong-potong.

Untuk rajanya, dibuat dari lidi yang diraut runcing pada ujungnya.

Untuk patihnya dibuat dari lidi yang diberi dua buah goresan pada ujungnya.

Potongan lidi tersebut berjumlah ± 25 batang untuk sekelompok anak yang sedang bermain.

1.2. Dipersiapkan tempat untuk bermain, biasanya di atas meja atau di lantai.

1.3. Setelah alat permainan dan tempat disiapkan, maka anak-anak mengadakan undian untuk menentukan para pemainnya. Undian dilakukan dengan hum-pim-pa dan siutan.

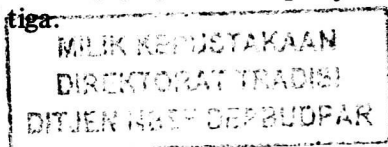
2. Aturan-aturan Permainannya.

2.1. Yang berhak bermain lebih dahulu adalah yang menang dalam undian demikian seterusnya.

2.2. Pada waktu mengambil lidi tersebut satu persatu, lidi yang lain tidak boleh goyang.

2.3. Apabila gagang permainan dianggap mati, selanjutnya permainan dimainkan oleh pemenang undian berikutnya.

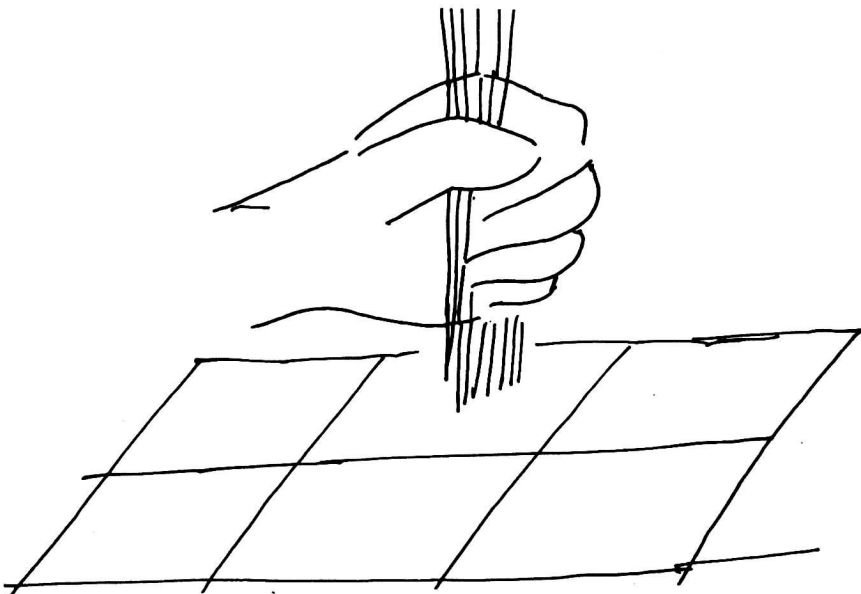
2.4. Untuk setiap prajurit mempunyai nilai satu, raja mempunyai nilai tiga.



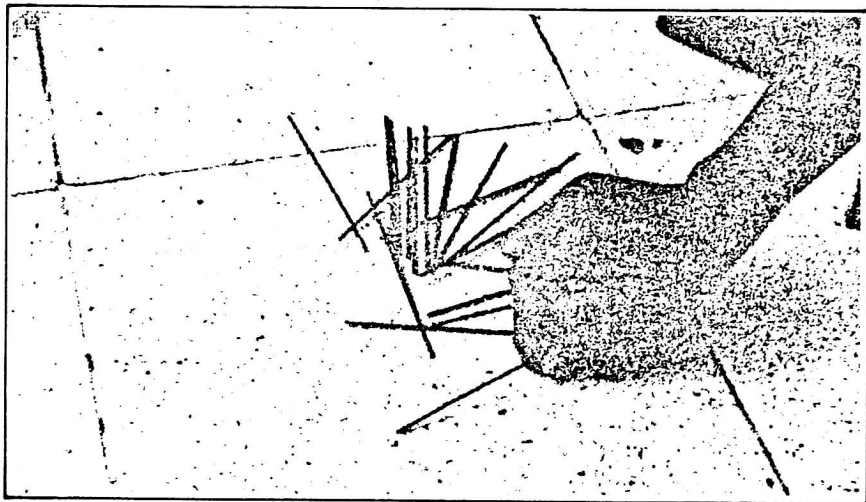
- 2.5. Barang siapa mendapat nilai lebih banyak dianggap sebagai pemenang dan berhak menghukum temannya yang kalah.
- 2.6. Yang paling sedikit mengumpulkan nilai dianggap kalah dan harus menjalani hukuman dari teman-temannya yang menang.
- 2.7. Pada waktu melepaskan lidi-lidi dari tangan tidak boleh ditaburkan, jadi gerakan melepaskan lidi tersebut dari tangan haruslah dengan posisi lidi-lidi tersebut digenggam kemudian dengan posisi lidi tersebut dibuka (dilepaskan). Dengan demikian didapatkan lidi-lidi yang saling bertumpuk-tumpuk.
- 2.8. Pada waktu melepaskan (menaburkan lidi-lidi tersebut), tidak boleh ada lidi yang tercecceh lepas belakangan atau masih melekat pada tangan.

3. Tahap-tahap Permainannya.

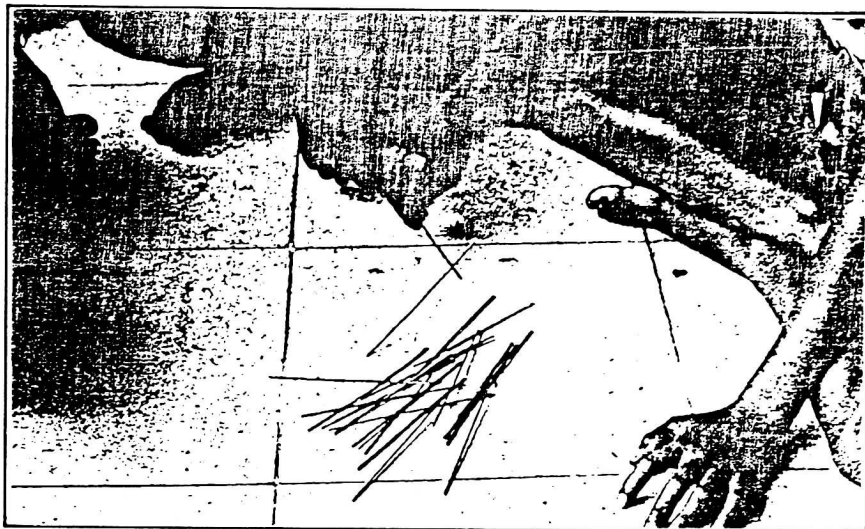
- 3.1. Disini misalnya pemain ada 4 orang A, B, C dan D secara berturut-turut yang menang dalam undian adalah A, B, C dan D. maka yang berhak bermain lebih dahulu adalah A, setelah A mati permainannya digantikan B demikian seterusnya.
- 3.2. Lidi-lidi tersebut digenggam oleh A, kemudian dengan posisi lidi-lidi berdiri (masih dalam genggam), lidi-lidi tersebut dilepaskan dengan jalan membuka genggam, sehingga lidi-lidi tersebut berhamburan jatuh di atas meja tempat bermain.



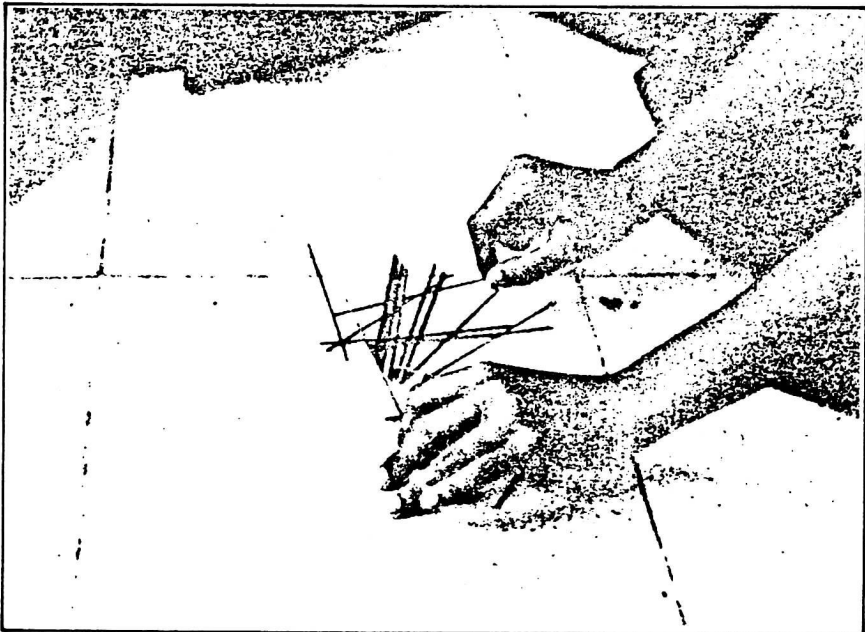
- 3.3. Setelah lidi-lidi tersebut berhamburan, maka satu persatu lidi-lidi tersebut diambil.
- 3.4. Biasanya anak-anak mengambil yang paling mudah diambil yaitu yang terpengar.



- 3.5. Apabila yang mudah diambil sudah habis, maka anak-anak yang main mempergunakan sebuah lidi untuk mengambil lidi-lidi yang bertumpuk-tumpuk itu, sebab apabila diambil dengan tangan maka lidi-lidi itu akan goyang.



- 3.6. Apabila seorang pemain mendapatkan raja, maka ia mendapat lima sekaligus mendapatkan alat pengungkit untuk mengambil lidi-lidi tersebut. Sebab lidi raja ujungnya runcing, sehingga mempermudah mengangkat tumpukan lidi-lidi tersebut.
- 3.7. Pada waktu mengambil lidi-lidi tersebut dengan alat pengungkit (lidi) tangan yang satu (kiri kalau bermain dengan tangan kiri dengan tangan kanan), membantu mengambil. Misalnya disini tangan kanan yang menungkit dan apabila sudah siap diambil, tangan kiri yang mengambil.



- 3.8. Apabila pada waktu mengambil ada lidi yang goyang, maka permainan dianggap mati dan permainan digantikan oleh pemenang undian berikutnya yaitu B.
- 3.9. Apabila B sudah bermain maka B bermain seperti yang telah dilakukan oleh si A, dan andaikata permainannya mati, maka B harus menggantikan permainannya dan digantikan oleh C. Demikian seterusnya sampai lidi itu habis.

3.10. Setelah lidi habis, maka anak-anak mulai menghitung point (nilai) yang berhasil dikumpulkan yang paling banyak adalah pemenangnya. Jadi untuk pemenang berturut-turut dihitung dari point yang berhasil dikumpulkan. Misalnya disini secara berturut-turut adalah :

A = 11 point (6 prajurit + 1 raja)

C = 9 point (9 prajurit)

B = 7 point (4 prajurit + 1 patih)

D = 4 point (4 prajurit)

Dengan demikian terlihat yang kalah adalah D.

4. Konsekwensi kalah menang

4.1. Yang kalah (D) harus menjalani hukuman yang dilakukan oleh yang menang A, C dan B. Hukuman yang diberikan sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati bersama sebelum permainan dimulai.

4.2. Hukuman ditentukan bersama, apakah si terhukum harus menggendong, teman-teman yang menang atau si kalah harus mendapat pukulan dari yang menang sebanyak masing-masing nilai yang berhasil dikumpulkan. Pukulan disini adalah berupa tepukan pada lengan atau pada paha. Jadi jangan sampai menyakitkan teman-temannya.

4.3. Biasanya setelah hukuman selesai dilaksanakan permainan dimulai lagi dari awal dengan mengadakan undian (hum-pim-pa dan siutan) lagi.

Peranannya Masa Kini.

Sudah disebutkan di atas bahwa anak-anak sudah jarang bermain lagi. Sebab sekarang ini sudah banyak alat-alat bermain sehingga anak-anak lupa akan permainan yang mengasikkan.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sebetulnya mengajarkan kebiasaan cermat dan hati-hati, sebab apabila tidak hati-hati dan kurang cermat seorang pemain akan selalu gagal dalam setiap permainannya ini. Oleh sebab itu disayangkan sekali kalau permainan itu sekarang sudah hilang dan tidak dimainkan oleh anak-anak lagi.

4. MAIN TUTUP MATA

Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan main "Tutup Mata", karena pada waktu bermain salah seorang anak harus menutup matanya dengan saputangan untuk mencari teman-temannya yang lain.

Peristiwa/waktu.

Permainan ini dapat dimainkan kapan saja, siang, pagi maupun sore dan malam hari. Tetapi anak-anak ramai bermain pada malam hari disaat terang bulan.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu atau upacara-upacara tradisional.

Latar belakang sosial budaya

Mengenai latar belakang sosial budaya permainan "Tutup Mata" ini dapat dikemukakan bahwa permainan ini dimainkan tidak terbatas dari satu golongan saja, jadi semua golongan dapat memainkan permainan ini.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak banyak diketahui. Yang jelas permainan ini sudah lama dimainkan dan hampir terdapat diseluruh kepulauan Indonesia.

Peserta/Pelaku Permainan.

Para pelaku permainan ini jumlahnya tidak terbatas, minimal dua orang. Biasanya permainan ini antara 10 – 15 orang anak, yang terdiri dari anak-anak laki-laki saja atau perempuan saja dan dapat pula dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan. Usia para pemain ini adalah antara 5 – 15 tahun.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Alat permainan yang dipergunakan untuk bermain adalah kain atau saputangan yang dapat dipakai untuk menutup mata dan lapangan permainan yang berbentuk lingkaran atau segi empat yang dibatasi dengan kapur.

Hal ini dilakukan apabila tempat bermain di halaman rumah atau

ditempat yang agak luas (serambi rumah). Tetapi kadang-kadang anak-anak juga bermain didalam ruangan.

Jalannya Permainan.

1. Persiapan

Sebelum bermain diadakan undian lebih dahulu dengan hum-pim-pa dan siutan. Yang kalah harus "ajak"¹⁾ yaitu harus ditutup matanya dan kemudian mencari salah satu teman dengan jalan menjamah temannya.

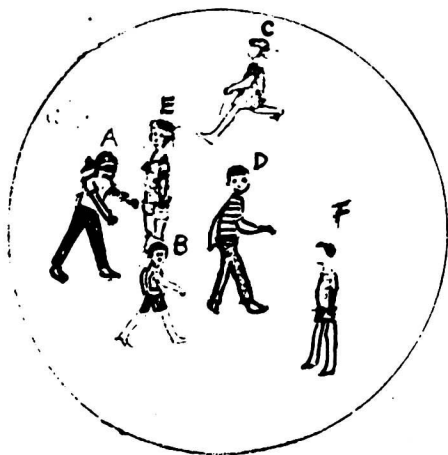
2. Aturan-aturan Permainan.

- 2.1. Bagi para pemain tidak boleh melewati garis batas permainan yang telah dibuat.
- 2.2. Apabila melewati garis batas yang telah ditentukan maka ia harus menggantikan temannya yang "ajak" tadi.
- 2.3. Setiap pemain berlaku sebagai juri, artinya setiap pemain berhak mengawasi jalannya permainan dan apabila ada yang tidak jujur atau melanggar peraturan maka yang melihat hal tersebut berhak menegur.
- 2.4. Apabila yang "ajak" berhasil memegang atau menjamah salah seorang temannya maka yang berhasil dijamah tadi harus menggantikan yang "ajak".
- 2.5. Mata harus ditutup rapat dengan sapu tangan atau alat penutup lain sampai tidak dapat melihat.
- 2.6. Setiap pemain harus bermain dengan jujur.

3. Tahap-tahap permainannya.

- 3.1. Setelah diadakan undian dengan hum-pim-pa dan siutan maka yang kalah harus "ajak" dan harus ditutup matanya dengan sapu tangan.
- 3.2. Kemudian semua peserta permainan baik yang (yang ditutup matanya) atau yang lain (yang tidak ditutup matanya), berkumpul di dalam batas garis permainan.
- 3.3. Tampak pada gambar I yang "ajak" adalah A dan salah satu orang anak dari mereka memberi aba-aba dengan hitungan satu - dua, tiga, maka anak-anak mulai menghindari dari kejaran temannya yang ajak tadi, sedang yang "ajak" sambil berjalan meraba-raba ia berusaha mencari temannya.

1) "Ajak" artinya orang yang sedang kalah dan sedang menjalani hukuman.



3.4. Apabila yang "ajak" berhasil memegang salah seorang temannya yaitu D (gambar II). Maka D harus menggantikan A, berlaku sebagai yang ditutup matanya atau yang ajak. Demikian seterusnya.

3.5. Demikian seterusnya sampai mereka lelah.

4. Konsekwensi kalah menang.

Yang dinyatakan "kalah" adalah yang sering menjadi "ajak". Bagi yang kalah tidak ada sangsi hukuman, hanya kalau sering "ajak" ia akan diolok-olok temannya.

Peranannya Masa Kini.

Permainan semacam ini masih dapat kita jumpai meskipun tidak sebanyak waktu dahulu. Biasanya sekarang ini dimainkan oleh anak-anak pada waktu istirahat di sekolah atau pada sore hari.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini masih dapat kita jumpai meskipun tidak banyak. Dan biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar. Harapan masyarakat mudah-mudahan permainan ini tidak punah.

Main Tutup Mata



Gambar atas: yang kalah dengan mata tertutup harus memegang salah seorang temannya. Terlihat diatas seorang anak sedang menghindari jamahan yang kalah.

Gambar bawah: seperti di atas, karena sasarannya tidak berhasil maka yang kalah mencari sasaran yang lain. Terlihatlah sambil meraba-raba yang kalah berusaha memegang temannya.



5. MAIN SEMBUNYI-SEMBUNYIAN BATU

Nama Permainan

Permainan ini diberi nama "main sembunyi-sembunyian batu" karena sesuai dengan caranya dan jalannya permainan, yaitu batu kecil (batu kerikil) yang disembunyikan.

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini tidak mempunyai unsur-unsur religius magis atau peristiwa-peristiwa sosial lainnya. Biasanya permainan ini dimainkan pada siang hari atau sore hari yaitu di halaman rumah di mana banyak terdapat pasir. Karena itu dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan sembunyi-sembunyian batu ini adalah milik semua golongan jadi tak terbatas pada golongan bangsawan saja. Biasanya banyak dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di pedesaan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Untuk mengetahui dari mana asal usulnya permainan ini sudah tidak dapat diketahui lagi. Karena permainan ini terdapat di berbagai daerah di Kalimantan Timur, hanya saja nama dan jalan serta aturan-aturan permainannya yang sedikit agak berbeda. Misalnya saja di Jawa Timur menyebut permainan ini dengan nama "sikepan", anak-anak dari Samarinda Seberang menyebut nama permainan ini dengan sebutan "umpetan batu", sedang istilah sembunyi-sembunyian batu adalah istilah dari anak-anak yang tinggal di Balikpapan.

Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini terdiri dari pemain inti dua orang dan pemain figuran boleh lebih dari satu orang (dua, tiga, empat dan seterusnya tidak terbatas).

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan antara umur 7 – 14 tahun.

Peralatan/perlengkapan permainan

Alat bermain yang dipergunakan adalah seongkok pasir dan

benda kecil, boleh berupa batu kerikil, lidi yang dipatah kecil atau apa saja yang dapat disembunyikan di dalam pasir tersebut.

Iringan Permainan

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

1. Disiapkan tempat yang teduh, misalnya di bawah pohon di-kumpulkan pasir secukupnya dan dicari satu batu kerikil yang akan disembunyikan di dalam pasir.
2. Diadakan undian dengan siutan.

2. Aturan Permainannya.

1. Yang kalah dalam undian harus bertindak sebagai penebak.
2. Yang menang dalam undian berhak menyembunyikan batu kecil itu di dalam gundukan pasir.

3. Tahap-tahap Permainan.

1. Misal pemainnya adalah A dan B. Diantara kedua pemain itu diadakan undian, misalnya A menang dan B kalah. Disini A adalah yang main lebih dahulu sedang B adalah yang menebak.
2. Kemudian kedua pemain itu mengambil tempat duduk ber-simpuh dengan posisi berseberangandan diantara kedua pemain ini terdapat onggokan pasir yang siap untuk dipakai bermain.
3. A, kemudian membagi onggokan pasir tersebut menjadi beberapa ongkok, misalnya empat ongkok.
4. Dengan disaksikan oleh B, maka sekarang A mulai menyembunyikan batu kecil tersebut pada salah satu onggokan pasir. Disini setiap onggokan seakan-akan diberi batu, untuk mengelabuhi sipenebak (B). Gerakan menyusupkan batu ini biasanya batu kecil itu dipegang dengan tiga jari, ibu jari, telunjuk dan jari tengah. Yang kemudian batu itu dimasukkan ke dalam onggokan pasir dengan ditutupi oleh telapak tangan kiri. Gerakan ini dilakukan berulang-ulang dengan tujuan mengelabuhi sipenebak (B).
5. Kalau sudah selesai, onggokan-onggokan pasir itu dirapihkan kembali. Dan kemudian si B berusaha memilih salah satu ongkokkan pasir yang berisi batu.

6. Apabila tebakan si B berhasil, maka permainan diganti yakni B yang menyembunyikan sedang A sebagai penebak.
7. Apabila B gagal menebak berarti A adalah yang menang dan memperoleh nilai 1. Biasanya ditentukan sampai nilai berapa permainan harus selesai. Misalnya sampai seorang anak berhasil mengumpulkan nilai 10.
9. Apabila A, telah mendapatkan nilai maka permainan tetap dilakukan oleh A seperti semula sampai B dapat menebak. Apabila B dapat menebak, maka B mendapat nilai dan tetap berhak bermain. Demikian seterusnya sampai salah satu mencapai nilai yang telah ditetapkan.

4. Konsekwensi Kalah Menang

1. Misalnya B adalah yang telah berhasil mengumpulkan nilai lebih dahulu, maka A harus dihukum. Hukuman yang diberikan adalah A harus mencari batu kecil yang disembunyikan oleh B dan pemain figuran lainnya. Disini A matanya harus ditutup, biasanya ditutup oleh B dengan kedua belah telapak tangan, sedang kedua tangan A diberi pasir dan batu kecil yang dipakai untuk bermain tadi, dan pemain figuran lainnya juga membawa pasir pada kedua belah tangannya.
2. A, kemudian diajak berjalan dengan posisi mata tetap tertutup dan membawa pasir. Sementara mereka berjalan, anak-anak (pemain figuran) menempatkan pasir yang dibawa diberbagai tempat pada suatu tempat, dan pada satu tempat yang diperkirakan sulit untuk ditemukan disitulah B, menyuruh A membuang pasirnya yang berisi batu kecil tadi. Masih dalam posisi mata tertutup A, dibawa oleh B ke tempat bermain semula, dan disinilah A boleh membuka mata.
3. Setelah itu A, harus mencari dimana ia tadi membuang pasirnya yang berisi batu tadi. Karena ada beberapa onggokan pasir yang telah dibuang oleh pemain figuran itu, maka hal ini akan membingungkan si A.
4. Apabila A, berhasil mendapatkan maka berakhirilah masa hukuman si A. Biasanya anak-anak berusaha agar si terhukum (A) sulit mencari pasir yang telah dibuangnya dengan jalan memberi onggokan-onggokan pasir di beberapa tempat, sedang pasir yang dibawa oleh A sendiri disembunyikan pada tempat yang betul-betul tersembunyi.

Perlu diingat dan diketahui disini onggokan pasir yang dipergunakan untuk mengelabui si terhukum (A), harus berjumlah sebanyak jumlah pemain figurannya. Apabila pemain figurannya 6, maka onggokan-onggokan palsu itu berjumlah 6. Jadi berjumlah 7 dengan milik A sendiri.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah jarang kita jumpai lagi. Sebetulnya permainan ini banyak mengandung nilai-nilai edukatif yang positif, misalnya melatih kesabaran, melatih ingatan karena dengan ingatan yang tajam dan perasaan yang peka maka si terhukum akan dapat menyelesaikan masa hukumannya. Dengan perasaan yang peka siterhukum dapat mencari atau menelusuri jalan-jalan yang dilalui pada saat ia membawa batu dengan mata tertutup tadi.

Dengan demikian permainan ini dapat dikembangkan, karena permainan ini sangat hampir sama dengan permainan mencari jejak.

Tanggapan Masyarakat.

Seperti jenis-jenis permainan yang lain maka lenyapnya jenis permainan ini sangat disayangkan, dan masyarakat akan gembira apabila permainan ini dimainkan lagi oleh anak-anak.

Main sembunyi-sembunyian batu.



Gambar kiri: Seorang pemain sedang memperlihatkan batu yang akan disembunyikan dalam gundukan pasir.



Gambar kanan; seorang anak (yang menang dalam undian sedang memasukkan batu dalam gundukan pasir yang telah disediakan).



Gambar kiri; versi lain dari permainan sembunyi-sembunyian batu. Di sini yang terlihat lain adalah bentuk gundukan pasir, sedang jalannya permainan tetap sama.



Gambar kanan; se-
orang anak se-
dang memasuk-
kan batu ke da-
lam gundukan
pasir.

6. BULAN – BULANAN (BERAS KETAN)

Nama Permainan.

Dahulu permainan ini diberi nama bulan-bulanan karena lapangan permainan dibuat bulat seperti bulan. Sedang anak-anak sekarang memberi nama permainan ini dengan nama "beras ketan", sebab dalam permainan ini ada saat 2 anak-anak harus berkumpul tidak boleh berpecah dan saling berpegang diibaratkan sedang melengket satu dengan yang lain seperti halnya ketan. Dan ada kalanya harus berpecah seperti halnya nasi (beras). Dari gambaran inilah kemudian mereka memberi judul permainan ini dengan "beras - ketan".

Peristiwa.

Permainan ini biasanya dimainkan pada sore hari di halaman rumah yang agak luas. Permainan ini juga tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa tertentu dan juga bukan permainan yang tergantung pada musim tertentu, seperti halnya permainan buah kuraji dimana anak-anak bermain pada waktu musim buah kuraji.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini adalah milik anak-anak dari segala lapisan masyarakat. Baik dari masyarakat pedesaan, golongan bangsawan atau masyarakat yang tinggal di kota. Jadi siapa saja dapat memainkan permainan ini.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan Bulan-bulanan ini belum diketahui siapa yang pertama-tama menciptakannya dan kapan mulai dimainkan, karena hampir di seluruh daerah Kalimantan Timur mengenal jenis permainan ini.

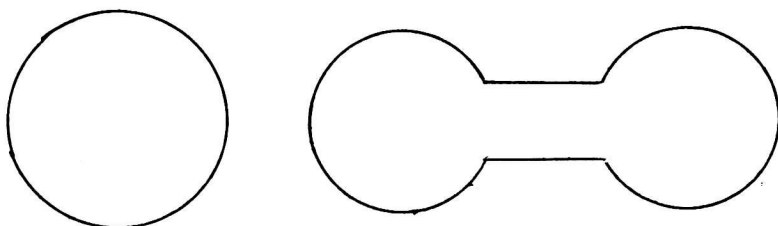
Peserta/Pelaku Permainan.

Para pelaku dari permainan ini adalah anak laki-laki dan anak perempuan antara umur 5 – 12 tahun. Jumlah pemain idealnya paling sedikit 5 orang dan maksimum tidak terbatas.

Peralatan/Perlengkapan permainan

Permainan ini tidak mempergunakan alat untuk bermain. Disini hanya diperlukan sebuah lapangan permainan yang berbentuk lingkaran. Luas lingkaran yang dipergunakan dengan diameter 2 m atau tergantung jumlah para pemainnya, apabila banyak pesertanya maka lingkarannya juga agak lebar.

G A M B A R



Iringan Permainan

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun nyanyian

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

- 1.1. Dibuatkan lapangan permainan dengan bentuk A atau B seperti yang terlihat pada gambar dalam keterangan alat permainan. Untuk menetapkan bentuk lapangan permainan ini harus disepakati oleh seluruh peserta permainan.
- 1.2. Diadakan undian oleh seluruh peserta permainan. Undian dilakukan dengan hum-pim-pa, yang kalah dinyatakan "ajak" (= yang harus jadi).

2. Aturan-aturan Permainannya.

- 2.1. Yang ajak harus berada di luar garis permainan.
- 2.2. Yang menang berada dalam garis permainan (lingkaran).
- 2.3. Yang menang, pada waktu bermain tidak boleh melewati garis lingkaran dianggap mati.
- 2.4. Yang kalah yaitu yang berada di luar garis permainan, pada waktu hendak memegang temannya juga tidak diperbolehkan masuk dalam garis lingkaran.

3. Tahap-tahap Permainan.

- 3.1. Seperti disebutkan pada nomor 2.1. dan 2.2. yaitu yang ajak berada di luar garis permainan, sedang yang menang berada di dalam garis permainan (lingkaran).
- 3.2. Dalam permainan ini salah seorang dari para pemenang yaitu yang berada di dalam lingkaran berlaku sebagai pemimpin permainan. Ia memberikan aba-aba berpencar, maka anak-anak akan berpencar dan posisi masih di dalam garis lingkaran, sedang anak yang kalah yang berada di luar garis permainan berusaha memegang salah satu teman-temannya yang berada di dalam garis. Apabila salah seorang ada yang terpegang, maka anak yang berhasil dipegang tadi dinyatakan kalah dan harus menggantikan kedudukan yang kalah tadi.
- 3.3. Apabila belum ada yang terpegang oleh yang kalah permainan tetap berlangsung, dan apabila pemimpinnya memberikan aba-aba "kumpul", maka anak-anak berkumpul ditengah-tengah lingkaran sambil berpegang-pegangan. Apabila ada yang terpecar dari teman-temannya dianggap kalah begitu pula apabila yang berhasil terpegang oleh yang ajak ia dianggap kalah dan harus ajak.



- 3.4. Apabila permainan ini terdiri dari dua buah lingkaran, maka anak-anak yang bermain pada waktu pemimpinnya memberi aba-aba berpencar, mereka boleh pula berlari pindah ke lingkaran yang sebuah lagi asalkan tidak mengunjak atau melewati garis yang telah dibuat. Dan apabila pemimpinnya memberi aba-aba berkumpul, maka anak-anak yang berada dalam lingkaran itu harus berkumpul dan saling berpegang-pegangan jangan sampai berpencar.
- 3.5. Untuk aba-aba berkumpul anak-anak sekarang memberikan istilah "ketan", sedang untuk aba-aba berpencar anak-anak memberikan istilah "beras". Oleh sebab itu di dalam judul dicantumkan pula dengan nama "beras ketan". Mungkin maksudnya ketan yang saling melekat sedang beras yang saling berpencar.

4. Konsekuensi Kalah Menang

Permainan ini tidak ada konsekuensinya. Maksudnya yang kalah tidak ada hukuman, karena dengan sering kalah itulah yang dianggap sebagai hukumannya.

Peranannya Masa Kini.

Permainan semacam ini untuk daerah di Kalimantan Timur kelihatannya masih dapat kita jumpai, meskipun tidak sebanyak pada jaman dahulu. Permainan ini agak banyak kita jumpai terutama di kampung-kampung, dan biasanya di tempat yang agak luas halaman-nya. Sedang untuk daerah-daerah di kota sudah jarang dijumpai lagi, mungkin karena terdesak oleh permainan yang modern, atau juga karena tanah-tanah di kota sudah penuh dihuni oleh orang-orang sehingga anak-anak tidak mempunyai tempat bermain lagi.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini mengandung nilai-nilai positif karena dalam permainan ini terpupuk rasa setia kawan, dengan demikian permainan ini memupuk pula perkembangan sosial anak, sifat individu dalam permainan ini juga mengandung unsur olah raga meskipun olah raga yang sederhana.

7. RATUKNG ROON PEGAAKNG

Nama Permainan.

Permainan ini bernama Ratukng Roon Pegaakng artinya Lontaran Daun Lalang. Istilah ini berasal dari bahasa Tunjung dan Denuaq: "ratu : n ron paga : n".

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dilaksanakan pada waktu siang dan musim kemarau. Sebagai hiburan anak-anak untuk mengisi waktu senggang sepulang dari sekolah atau dari ladang. Jadi jelas tidak ada hubungan dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini merupakan ketrampilan individual dalam permainan kelompok. Permainan ini akan merupakan latihan bermain senjata di kalangan anak-anak.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan dari permainan ini sukar dicari mengenai asal-usulnya, hanya yang masih dapat dilihat adanya perkembangan dimana panah menjadi sebagai senjata untuk menangkap burung.

Peserta/Pelakunya.

Para pemain jumlahnya tidak terikat, paling sedikit dua orang. Peserta permainan ini terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Yang mementingkan keterampilan.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat yang dipergunakan adalah daun lalang. Kemudian menggunakan bambu yang dibuat panah.

Iringan/Musik:

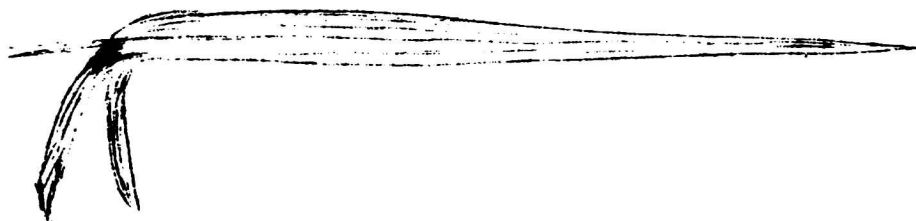
Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian.

1. Persiapannya.

Sebelum bermain, para pemain mencari daerah yang banyak tumbuh rumput lalang. Di daerah dataran tinggi Tunjung rumput ini

banyak dan tumbuh di sepanjang jalan setapak di desa.

Pada saat anak-anak pulang sekolah atau berjalan dari rumah ke rumah umumnya hanya jalan kaki. Untuk menentukan siapa yang berjalan di depan diadakan suatu undian. Caranya ialah masing-masing memilih daun lalang yang baik. Pada pangkal daun disobek secukupnya, agar tulangnya dapat terlepas sedikit.

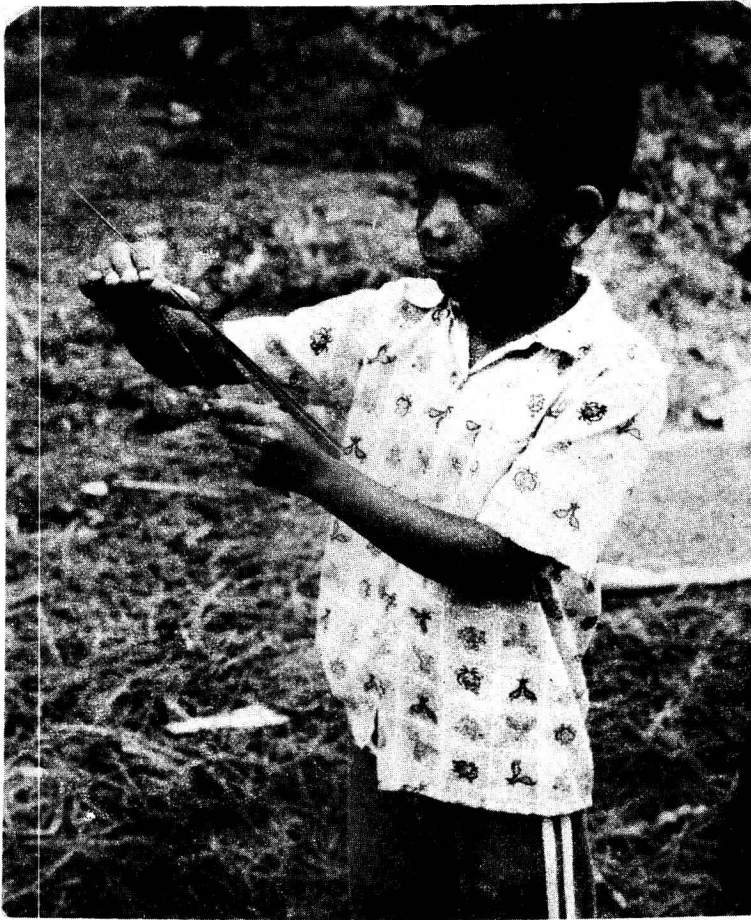


2. Aturan Permainan

Para peserta permainan harus mulai pada garis yang sama. Sebagai penyangga adalah ibu jari dan untuk menarik ujung daun yang terobek harus dengan ibu jari dan telunjuk tangan yang lain. Boleh berdiri dan boleh jongkok atau duduk.

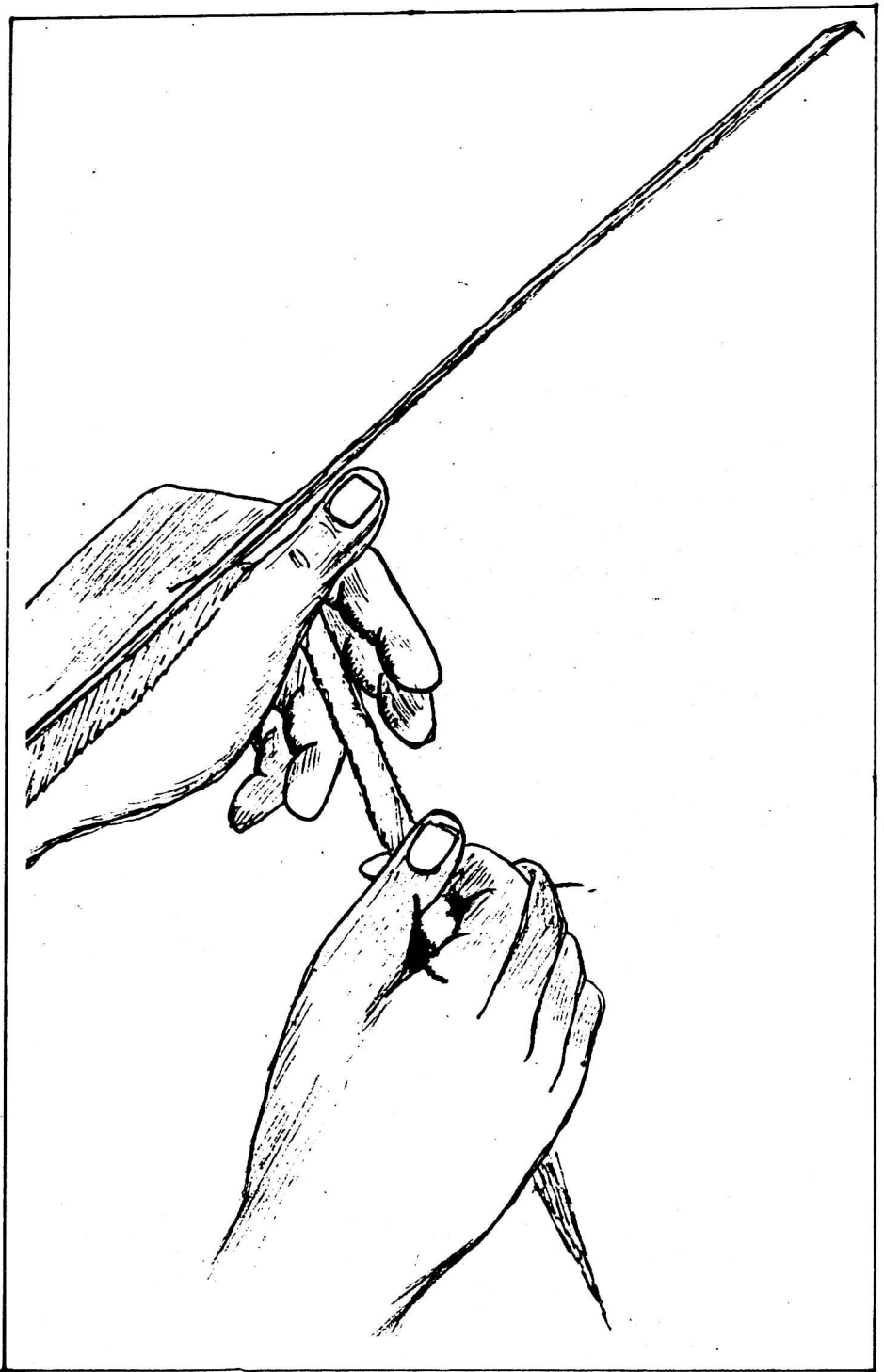
3. Tahap-tahap Permainan.

Setelah semuanya siap dan aturan permainan sudah diumumkan oleh pemimpin permainan barulah dimulai (pemimpin permainan biasanya anak-anak yang besar dan berpengaruh). Maka masing-masing melontarkan lidi batang lalang itu; dengan cara ibu jari tangan kanan dilekatkan di sebelah bawah sobekan tadi, sedangkan tangan yang lain menarik ujung sobekan itu, sehingga lidinya terlontar.



Agar lontaran lidi itu jauh ada tehniknya.

Cara yang lain ialah tangan kiri (telunjuk dan jari tengah mengepit daun tadi pada batas sobekannya) sedangkan tangan yang lain menarik ujung sobekan itu dan diarahkan kepada suatu sasaran. Misalnya diarahkan kepada daun pisang yang jaraknya kira-kira dapat di-capai lontaran itu.



SIKAP TANGAN



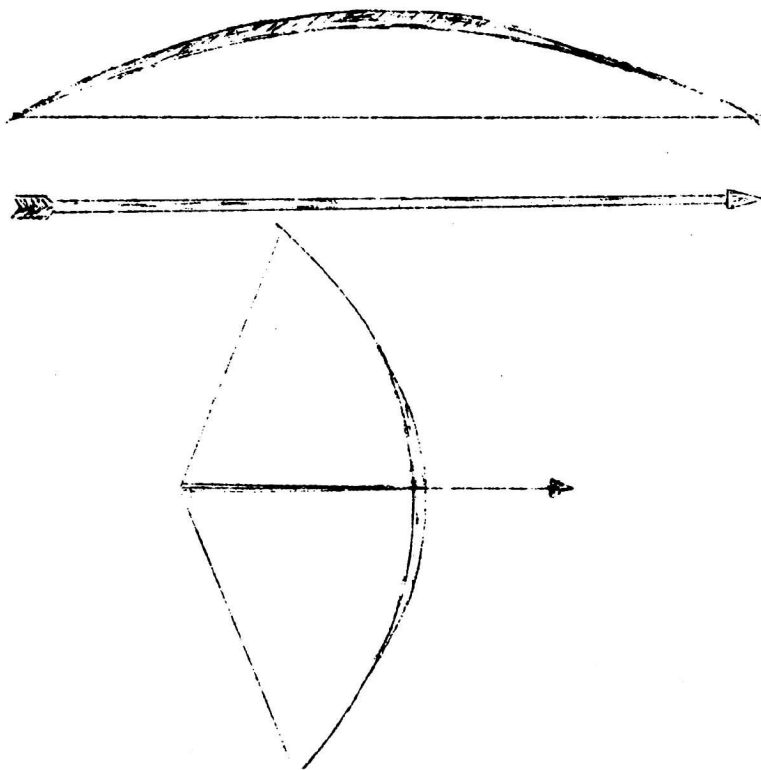
SASARAN BUAH PISANG

4. Konsekwensi kalah menang.

Yang menang dalam permainan ini ialah yang lontarannya paling jauh atau yang dapat dengan tepat mengenai sasaran yang telah ditentukan. Jadi yang menang inilah yang berjalan paling depan, sesuai dengan perjanjian pada permulaan permainan.

Bila terdapat beberapa orang yang sama jauh atau beberapa orang yang mengenai sasarannya, maka akan diadakan lomba lagi dengan menambah jarak sasaran, sehingga akhirnya hanya terdapat satu pemenang saja.

Kemudian ada versi yang lain merupakan perkembangan dari permainan ini yakni permainan yang dapat menjadi senjata. Karena prinsipnya sama, yakni mereka membelah bambu dan diraut dengan baik, lalu kedua ujungnya diikat dengan rotan sampai melengkung dinamai panah. Dan setelah selesai busur panahnya lalu dibuatnya pula beberapa bilah bambu yang ujungnya runcing, pada pangkalnya dibuat cabang kecil sebagai tempat menyangkutkan pada tali busur.



Caranya bermain ialah salah satu tangan memegang busur pada pertengahannya dan direntang lurus, kemudian tangan yang lain meletakkan anak panahnya pada tali busurnya. Ujung anak panah itu diletakkan di atas ibu jari tangan yang memegang busurnya, lalu ditarik sekencang-kencangnya kemudian dilepas melontarlah anak panah itu. Jaraknya lebih jauh dari pada batang lalang tadi. Sasarannya adalah burung atau binatang lain, misalnya tupai, monyet dan sebagainya. Oleh karena itulah alat permainan ini sebagai senjata mereka.

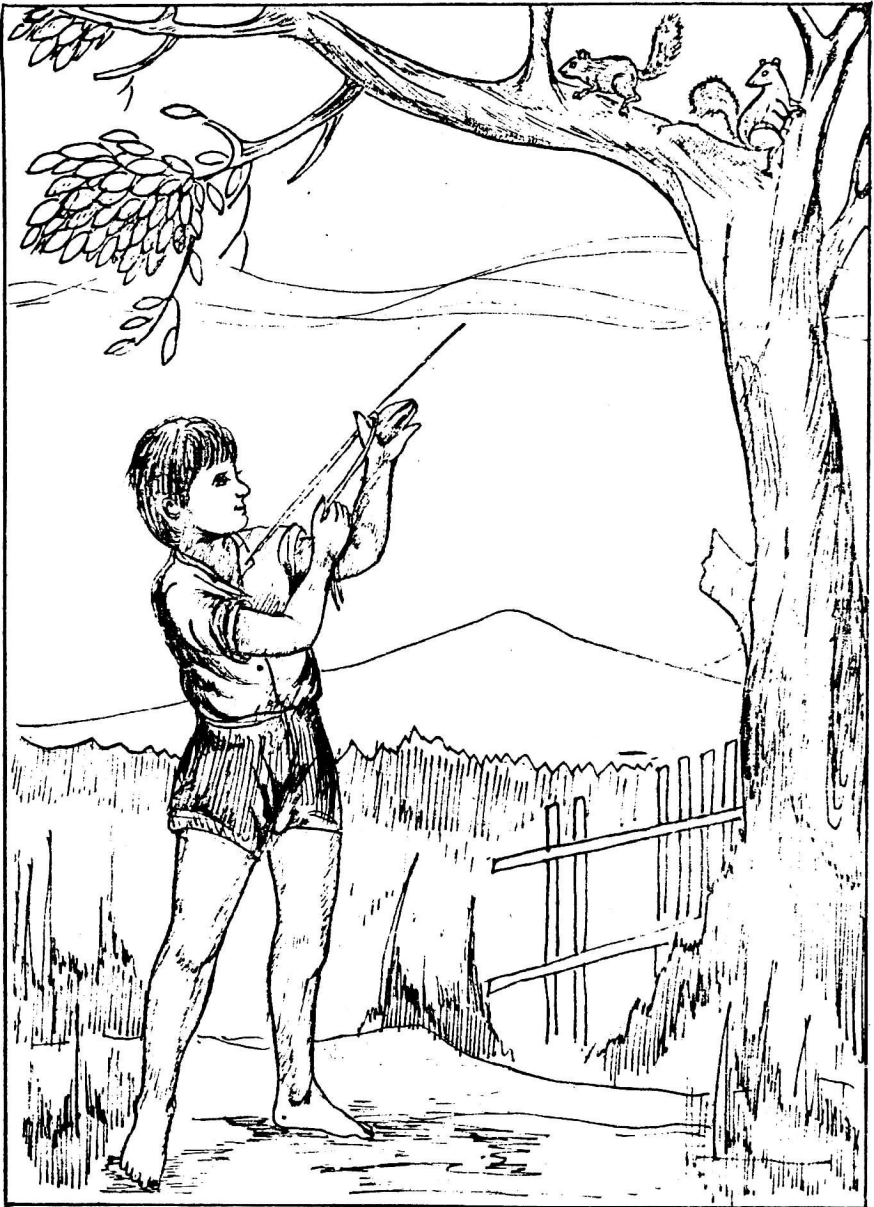
Dalam permainan ini pemenangnya adalah mereka yang dapat mengenai burung atau binatang lain sebagai sasarannya. Yang nanti binatang itu merupakan hasil dan dimakan oleh mereka. Mereka harus trampil menggunakan alat ini serta dapat membidik dengan tepat kepada sasarannya. Permainan panahan ini ditemui pada Suku Bulungan.

Peranannya Masa Kini

Permainan ini di daerah Kaltim sudah langka, mungkin terdesak oleh permainan-permainan yang serba kompleks dan modern. Bolehkan kini ada satu cabang olah raga panahan yang dahulu hanya permainan belaka.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat pada saat permainan ini masih ada, sangat menyenangkannya. Disamping sebagai hiburan juga ada tujuannya, sebagai latihan kemahiran bermain senjata untuk berburu dan menyerang musuh.



RATUKNG ROON PEGAAKNG

8. BELEPUK

Nama Permainan

Permainan ini diberi nama Belepuk (belepu) artinya suatu pekerjaan mengadu sesuatu benda. Dalam bahasa Bulungan melepuk artinya memukul dua buah benda dengan keras. Jadi pelaksanaannya adalah memukul sesuatu benda dengan benda yang lain tanpa menggunakan tangan.

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dilakukan pada siang hari untuk mengisi waktu terluang sebagai hiburan. Pelaksanaannya hampir sama dengan olah raga sebab seluruh anggota badan bergerak, terutama kaki. Permainan ini tidak terikat oleh suatu upacara tradisional, jadi hanya merupakan permainan biasa.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan keterampilan individual, karena yang dipentingkan adalah kekuatan dan ketepatan membidik. Permainan ini terdapat pada anak desa, yang mementingkan kekuatan dan ketahanan fisik. Sebab di desa diutamakan kekuatan untuk membantu orang tuanya dalam melaksanakan pekerjaannya sehari-hari.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan dari permainan ini sukar dicari mengenai asal usulnya, sehingga anak-anak mengenal permainan ini, serta kemana penyebarannya. Hanya yang dapat diperkirakan bahwa pada sekitar tahun lima puluhan permainan ini masih ditemukan pada anak-anak di daerah Tanjung Palas Kabupaten Bulungan.

Peserta/pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak antara usia 8 sampai 15 tahun, yang semuanya dimainkan oleh pria saja. Jumlah pemain tidak terbatas, mereka selalu membentuk grup menjadi dua grup, asal setiap grup jumlah pemainnya sama.

Peralatan/perlengkapan permainan

Alat permainannya sangat sederhana, yakni batu-batu yang kira-

kira besar 10 sampai 15 cm³, beratnya kira-kira seperempat kilogram. Yang dimainkan pada suatu lapangan yang tanahnya agak rata (tidak berlubang-lubang).

Iringan/musik

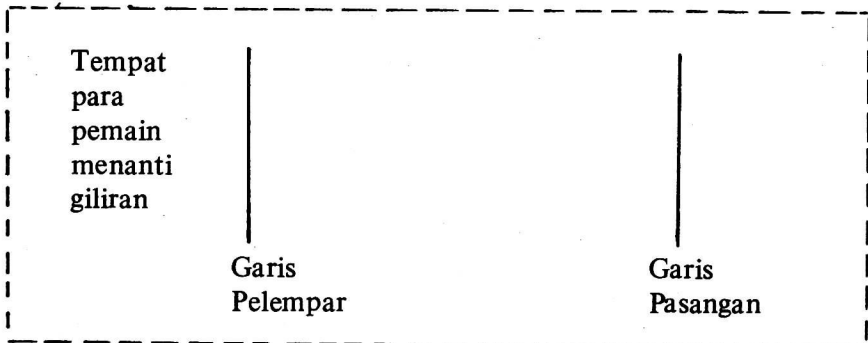
Iringan atau musik untuk mengiringi permainan ini tidak ada. Mereka hanya bermain seenaknya saja.

Jalannya Permainan

1. Persiapannya

Sebelum bermain para pemain terlebih dahulu mencari batu-batu yang sedang besarnya bagi masing-masing pemain. Setiap orang menyiapkan sebanyak dua buah batu. Yang satu untuk dipasang pada garis permainan dan yang lain sebagai **kebotnya**.

Setelah semua pemain memperoleh batu-batu tadi, mereka menyiapkan lapangan permainan, seperti gambar di bawah ini :



Jarak antara kedua garis itu kira-kira 10 langkah atau kira-kira 9 meter

2. Aturan Permainan

Setelah lapangan permainan sudah siap, maka dirundingkanlah aturan-aturan permainan yang disepakati. Aturan-aturan permainan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pada saat permainan akan dimulai diadakan pembagian kelompok. Caranya setiap dua orang siutan; yang menang umpamanya masuk kelompok A dan yang kalah masuk kelompok B.

*) kebot ialah alat pemukul bagi pemain terhadap batu pasangan.

- b. Setelah kelompok sudah terbentuk dan jumlah pemain harus sama antara kedua kelompok itu. Lalu diadakan undian kelompok, Kelompok yang mana harus main pertama. Sebab kelompok A yang menang maka pemain pertamanya main, kemudian berikutnya pemain pertama dari kelompok B yang meneruskan; demikian seterusnya secara bersilang. Undiannya ada dua cara, ada hanya dengan siutan dan ada pula dengan menghitung jarak dengan garis pasangan. Pemimpin kelompok masing-masing menggabungkan kebotnya dari garis pelempar ke garis pasangan. Yang terdekat itulah yang menang dan berhak sebagai pemain pertama.
- c. Pada saat bermain semua pemain harus menggunakan kaki untuk memukul.
- d. Pemain mati bila kebotnya tepat berhenti di garis pasangan.
- e. Pasangan yang sah kena apabila pada saat dipukul terlepas dari garis pasangannya. Bila jatuh kembali ke garis pasangan dianggap tidak sah.

3. Tahap-tahap permainan

Setelah semuanya selesai disepakati maka permainan dimulai menurut hasil undian dengan cara berselang-seling antara kedua kelompok itu. Apabila kelompok A yang dahulu bermain maka pemain berikutnya dari anggota kelompok B. Para pemain mulai dari garis pelempar. Batu kebot diletakkan di atas kaki lalu dilemparkan ke arah pasangan. Semua pemain memasangkan sebuah batu masing-masing di garis pasangan.

Cara mengayunkannya supaya lebih jauh dan tepat ini memerlukan latihan. Kaki diayun-ayunkan lebih dahulu baru batu itu dilepaskan. Disamping itu harus semua gerakan kaki itu serasi dengan perasaannya, bila tidak niscaya tidak bisa diajarkan.

Agar batu kebot itu tidak mudah terlepas dari kaki, maka semua jari-jari kaki yang digunakan ditegakkan serta ujung kaki diangkat ke atas sehingga tumit ke arah bawah. Dan dengan letak ini mudah mengarahkan kebotnya.

4. Konsekwensi kalah menang

Bagi pemain yang kelompoknya banyak mematikan pasangan lawan kelompoknya itulah yang menang. Satu pasangan jatuh berarti nilai satu. Nilai yang terbanyak itulah yang menang.

Bagi pemenang bebas menetapkan hukuman bagi yang kalah.

Hukuman ini biasanya yang kalah menggendong yang menang masing-masing. Mereka harus menggendong mengelilingi lapangan permainan, hanya satu kali dengan berlari. Setelah hukuman ini dilaksanakan maka permainan dilaksanakan lagi seperti semula tadi. Sampai mereka merasa lega dan puas. Biasanya mereka puas apabila kedua kelompok itu saling kalah dan menang, berarti keterampilan mereka seimbang.

Peranannya masa kini.

Permainan ini saat ini sudah tidak ada lagi kita temukan. Ini mungkin saja terdesak oleh jenis-jenis permainan yang sekarang lebih komplek. Disamping itu sudah banyak pula hiburan di desa, misalnya radio, casset recorder, dan lain-lain.

Tanggapan masyarakat

Permainan ini pada waktu itu memang disenangi oleh masyarakat, baik para pemainnya maupun para orang tuanya. Sebab di dalam permainan ini terkandung suatu kejujuran dan rasa tanggung jawab yang tinggi pada saat melaksanakan hukuman.

9. BELUNCUR

Nama Permainan

Beluncur adalah suatu permainan yang meluncur dari suatu tempat yang tinggi ke permukaan air. Para pemain memilih di tepi sungai yang pantainya agak bertebing, dan tidak ada benda-benda yang membahayakan, misalnya kayu, beling dan sebagainya. Permainan ini ditemukan di daerah Kabupaten Bulungan.

Peristiwa/Waktu.

Pada umumnya permainan ini dilaksanakan pada waktu sore, ketika mereka mandi ke sungai, setelah pulang dari ladang. Saat ini bila air sungai surut, sehingga pantainya dapat dipergunakan sebagai tempat meluncur. Tetapi saat air pasang/banjir permainan tidak dapat dilaksanakan, sebab tebing pantai tenggelam. Dan tidak terikat oleh suatu upacara tradisional.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini bersifat individual. Sebagai latihan keterampilan dan melatih daya cipta serta kekuatan badan. Karena untuk melakukan permainan ini harus mempunyai fisik yang kuat dan sehat. Maksud latihan ini agar mereka kuat, jadi dapat melaksanakan tugasnya dengan baik untuk membantu orang tuanya mengerjakan ladang. Anak-anak desa umumnya membantu orang tuanya mengerjakan ladang dan lain-lain pekerjaan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang permainan ini sukar dicari asal usulnya, karena sudah lama tidak kita temui lagi. Umumnya orang pada zaman dahulu mereka berumah di tepi-tepi sungai. Sehingga masyarakat yang tinggal disinilah yang mengenal permainan ini, sedangkan yang tinggal jauh dari tepi sungai tidak mengenalnya.

Peserta/Pelakunya.

Para pemain terdiri dari anak-anak yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Para pelakunya hanya anak-anak pria saja. Karena sifatnya individuil maka pelaksanaan lombanya secara perorangan. Tetapi mereka bermain jumlahnya lebih dari satu orang. Misalnya dua orang bahkan sampai berpuluh-puluh orang.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan ini tidak mempunyai alat, hanya setiap pemain harus membuat lapangan permainan, berupa tempat meluncur di tepi sungai. Lapangan permainan akan dipilih daerah yang landai dan berlumpur. Yang diutamakan teknik meluncur.

Iringan/Musik:

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

Mula-mula mereka mencari tempat di tepi sungai daerah yang agak landai, berlumpur serta tidak berbahaya. Tempat yang paling baik adalah daerah yang lumpurnya agak keras sehingga licin. Setelah itu masing-masing pemain membuat tempat meluncur. Caranya sambil duduk menarik badan ke bawah, dan terjadilah bekas pantatnya dan inilah sebagai jalur tempat meluncur. Lalu disiram dengan air agar licin.

2. Aturan Permainan.

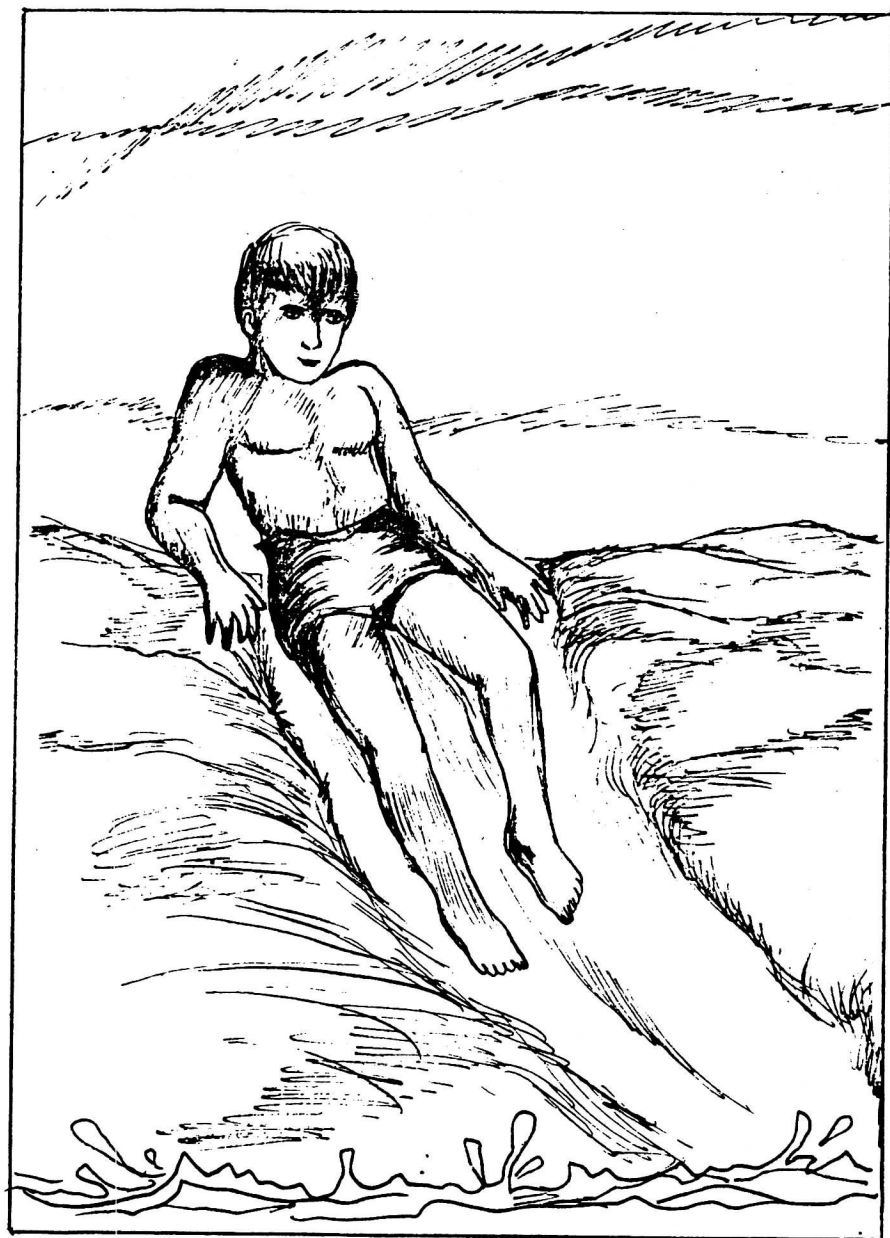
Dalam permainan ini ada ketentuan yang harus dipatuhi oleh para pemain; yakni:

- a. Para pemain harus duduk pada jalurnya dengan kedua kaki lurus ke depan.
- b. Tangan kiri dan tangan kanan berfungsi sebagai alat pembantu untuk mendorong badan agar dapat meluncur dengan cepat.
- c. Pada saat akan start para pemain harus menunggu aba-aba dari pemimpin permainan barulah serentak meluncur.
- d. Pemenang adalah yang pertama mencapai permukaan air.
- e. Tidak diperkenankan meloncat.

Bila dalam permainan itu ada yang melanggar aturan ini, kalau ia menang dianggap tidak sah, tetapi kalau ia kalah tidak apa-apa.

3. Tahap-tahap Permainan.

Pada saat akan start setiap pemain duduk di jalurnya masing-masing sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan.



BELUNCUR

Setelah ada aba-aba dari pemimpin permainan dengan kata-kata: sin — duin — telu' artinya satu—dua—tiga. Pada saat ucapan telu' secara serentak mereka harus segera meluncur secepat mungkin. Bagi yang tehniknya tinggi seketika saja ia sudah sampai di permukaan air.

Jadi perlombaan permainan ini tampaknya pelaksanaannya sama saja dengan perlombaan-perlombaan masa kini, hanya istilahnya saja yang berbeda.

4. Konsekwensi kalah menang.

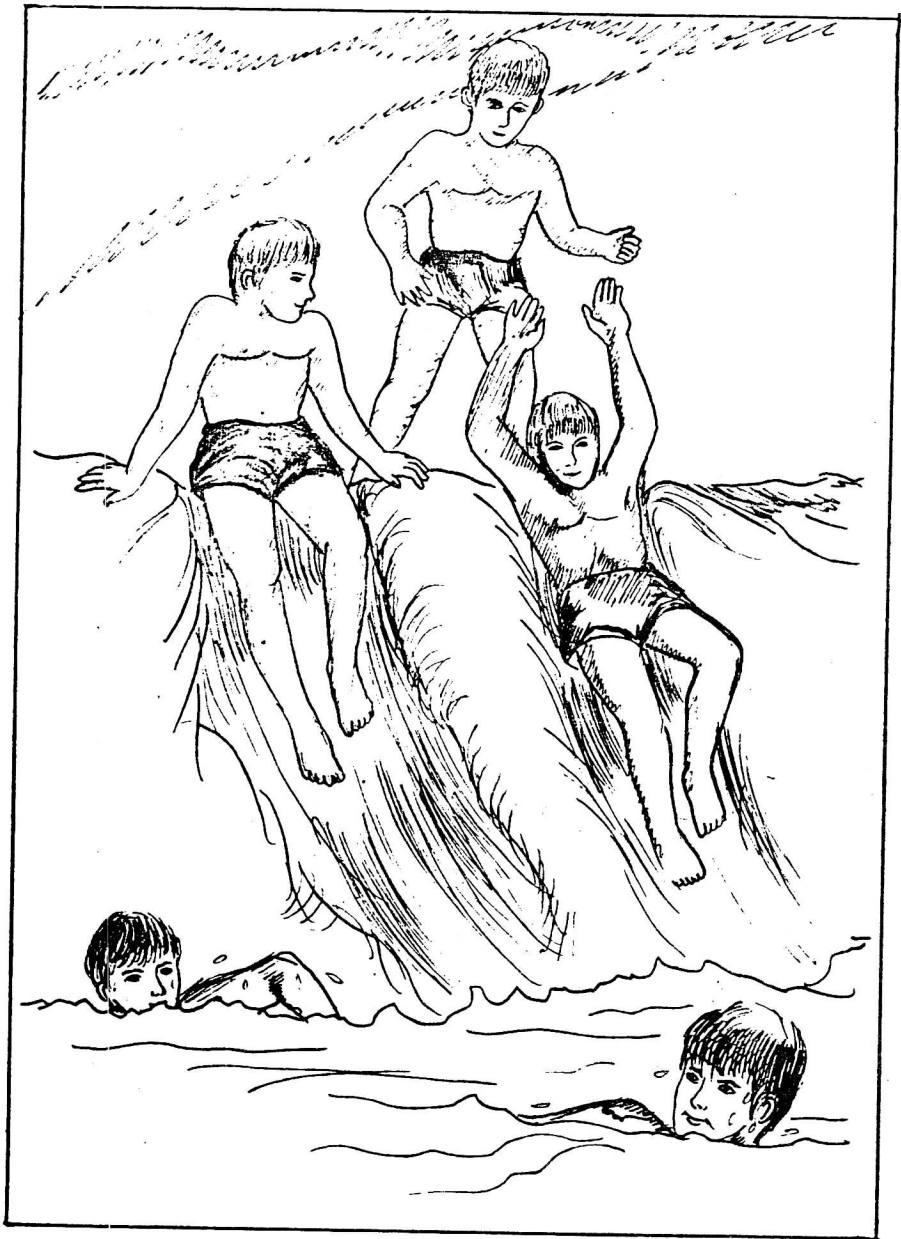
Untuk menetapkan pemenang dalam permainan ini ialah seorang yang lebih dahulu mencapai permukaan air tanpa melanggar aturan permainan. Bagi pemenang yang ternyata melanggar aturan permainan atau curang, maka ia dihukum dengan membatalkan kejuaraannya dan perlombaan diulangi. Setelah permainan ini dilakukan berulang-ulang dan mereka sudah lelah maka permainan diselesaikan. Kemudian dihitung berapa kali seseorang menang, maka yang jumlahnya terbanyak itulah pemenangnya. Para pemenang tidak ada hadiah dan bagi yang kalah tidak ada hukuman. Hanya yang menang merasa lega dan bangga bahwa termasuk anak yang terampil, sedangkan yang kalah akan berusaha untuk menambah keterampilan, sehingga ia dapat menang pada permainan berikutnya.

Peranannya Masa Kini.

Sekarang permainan ini sudah tidak ada lagi. Tetapi bagi anak-anak Taman Kanak-Kanak ada papan luncurnya, sebagai tempat berolah raga dan ada juga di kolam renang yang mempunyai papan luncur. Mungkin idee tersebut berasal dari permainan ini.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat permainan ini masih hidup masyarakat menggemari-nya, karena permainan ini sebagai salah satu cara untuk berlatih berenang tradisional. Dan sekarang kita temui sebagai olah raga di Taman Kanak-Kanak dan di kolam renang.



SEDANG MELUNCUR

10. KUDA-KUDAAN PELEPAH PISANG

Nama Permainan.

Kuda-kudaan pelepah pisang ini ialah suatu permainan berkuda-kuda yang dibuat dari pelepah pisang. Permainan ini kita temukan di daerah-daerah Kalimantan Timur.

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dilaksanakan pada siang hari sebagai pengisi waktu terluang. Biasanya pada saat selesai sekolah atau setelah selesai bekerja di ladang, dan permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu yang bersifat religius magis.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini bersifat individu dan dapat dilakukan secara berkelompok. Berfungsi pula sebagai latihan fantasi anak-anak, yakni melakonkan ceritera-ceritera nenek yang pernah didengarnya. Permainan ini oleh anak-anak di pedesaan, sebagai sarana pengembangan fantasinya, sehingga mereka dapat melanjutkan usaha dan pekerjaan orang tuanya dimasa yang akan datang. Sebab dengan fantasi itu mereka dapat berkreasi dan berekreasi.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Untuk mencari asal-usul permainan ini sudah sukar. Kemungkinan mereka mendengar ceritera-ceritera rakyat yang berperang memakai kuda. Sebab pada saat bermain mereka meniru peperangan pasukan berkuda.

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 2¹/₂ sampai 12 tahun. Jumlahnya tidak terikat dan bentuk permainan kelompok, serta mengembangkan daya fantasi.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat permainan ini terbuat dari pelepah pisang yang masih muda. Diberi bertali dan dibentuk seperti kuda. Setiap pengendara dilengkapi dengan sebuah pedang yang terbuat dari pelepah pisang juga atau dari daun kelapa atau daun nipah bagi yang tinggal di tepi laut.

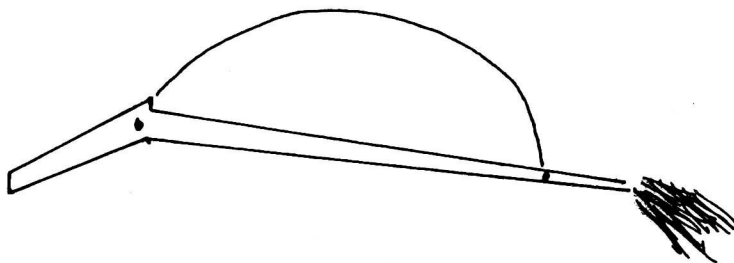
Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan

1. Persiapannya.

Sebelum bermain terlebih dahulu mereka membuat kuda-kuda dari pelepah pisang. Cara membuatnya yakni setangkai daun pisang daunnya dibuang, maka tinggalah pelepahnya. Pada pangkalnya dibuat bentuk kepala, dengan mengiris pelepah itu dari kiri dan kanan (jangan sampai putus), kemudian ditekukkan. Maka sisa irisan tadi akan menjadi telinga. Untuk membuat ekornya bagian ujungnya kira-kira antara 15 – 20 cm diiris pula seperti membuat kepala dan ditekukkan. Untuk mendapatkan rumbi-rumbi seperti bulu ekor kuda, ujungnya dipukul-pukul, maka terjadilah rumbi ekor kuda itu. Kemudian pada pangkal kepala dan pangkal ekornya diikat dengan pelepah pisang yang sudah tua; sebagai alat penyangkut ke bahu.



2. Aturan Permainan.

Untuk melaksanakan permainan ini aturan permainannya ialah kuda-kudaan itu harus ditunggangi seperti kuda sebenarnya. Dan talinya disangkutkan ke bahu agar tidak jatuh sedangkan kaki kudanya hanya dua, yakni kaki pemain itu sendiri. Jadi tidak boleh dijepit dengan ketiak atau dipegang saja.



CARA MENUNGGANG

3. Tahap-tahap Permainan.

Setelah kuda-kudanya siap, maka masing-masing pemain memegang kudanya, lalu berlari, lari seperti lari kuda. Cara bermain tidak sama dengan lomba biasa, tetapi mereka melaksanakan suatu ceritera yang pernah mereka dengar dari orang tua atau neneknya. Pada zaman dahulu hiburan tidak ada, maka pada malam hari sambil duduk atau berbaring orang-orang tua berceritera. Biasanya yang senang berceritera itu adalah nenek-nenek. Misalnya akan dimainkan suatu ceritera peperangan, maka para pemain membagi dirinya menjadi dua kelompok. Dalam ceritera itu satu kelompok yang menang dan kelompok yang lain harus kalah. Setiap kelompok ada pemimpinnya, untuk menetapkan pemimpinnya ini biasanya adalah anak yang besar atau yang berpengaruh.

Lalu kelompok-kelompok tadi mengambil posisi masing-masing, maka terjadilah peperangan sesuai dengan fantasi mereka, setelah beberapa menit mereka berperang mulailah satu persatu pasukan yang kalah berjatuh dan akhirnya menyerah. Dan semua pasukan ditawan.

4. Konsekwensi kalah menang.

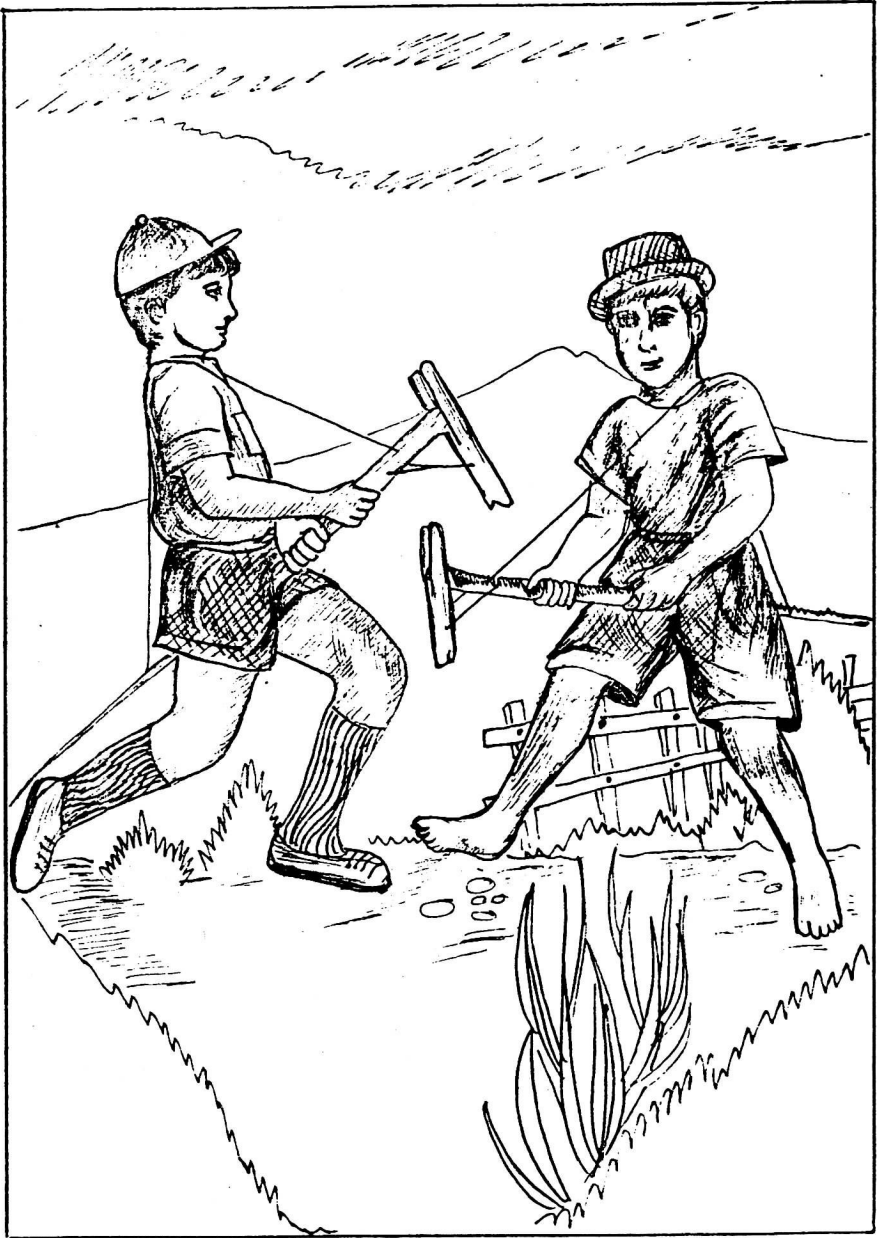
Walaupun permainan ini sebelumnya sudah ditentukan pasukan yang kalah, maka yang menang akan menghukum yang kalah. Misalnya yang kalah akan disiksa. Mereka juga melakukan penyiksaan itu, sesuai dengan batas-batas tertentu tidak boleh menyakiti kawannya. Jadi yang memegang peranan disini adalah fantasi para pemainnya. Dan permainan ini akan berakhir bila mereka telah puas atau cape.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah tidak kita temukan lagi. Karena sudah terdesak oleh permainan yang lebih kompleks, dan permainan ini sudah disalurkan di sekolah.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat permainan ini masih ada tanggapan masyarakat baik. Mereka menggemarnya, terutama masyarakat anak-anak. Karena dengan bermain fantasi ini anak dapat melatih berpikir, akal dan kepribadiannya.



: KUDA - KUDAAN PELEPAH PISANG

11. SERAMBENG

Nama Permainan.

Serambeng asal katanya berambeng. Berambeng artinya berjejer (kalau orang berjalan berambeng artinya berjalan dengan berjejer sambil merangkul di atas bahu masing-masing temannya). Serambeng artinya bermain dengan jejeran biji getah di atas garis bujung sangkar. Ini terdapat di daerah Bulungan.

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dilaksanakan pada siang hari untuk pengisi waktu terluang dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini menggambarkan pergaulan dalam adu ketrampilan dan daya fikir masing-masing anak. ketrampilan; membidik dan berfikir dimana arahnya agar dapat memperoleh kemenangan. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak desa, sebagai latihan pengembangan daya fikir dan akal nya kelak bila sudah dewasa.

Latar Belakang Sejarah Perkembangan.

Sudah sukar kita mencari asal usul permainan ini. Hanya mungkin ada hubungannya dengan mata pelajaran berhitung tempo dulu. Karena bentuk garis-garisnya sama dengan bangun bujur sangkar.

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak yang berusia antara 5 sampai 10 tahun. Jumlahnya tidak terikat dan paling sedikit dua orang, yang dipentingkan adalah ketrampilan individu.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat permainan ini terdiri dari biji getah. Dan sekarang mereka memakai keleker kaca.

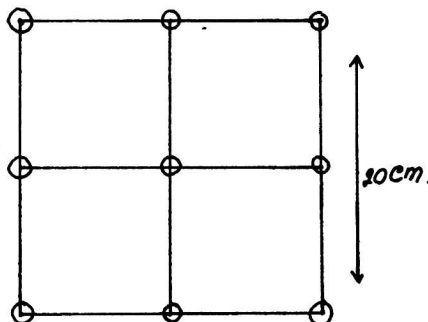
Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian.

Jalannya Permainan.

1. Persiapan Permainan.

Sebelum bermain, terlebih dahulu dibuat lapangan permainan yang berbentuk bujur sangkar. Kemudian diberi garis-garis silang yang membagi bujur sangkar itu menjadi sembilan titik. Dan pada titik-titik itulah diletakkan parangan masing-masing. Panjang sisinya kira-kira 20 cm. Dari bujur sangkar itu dibuat garis jarak lemparan atau daerah permainan yang jauhnya kira-kira 10 langkah dari daerah sasaran (bujur sangkar) itu.



2. Aturan Permainan.

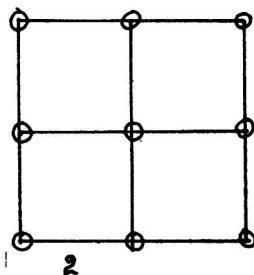
Permainan ini mempunyai aturan-aturan, antara lain:

- a. Waktu lemparan pertama, dari garis jarak lemparan tangan harus diayun dari bawah, baru melepaskan kebotnya (biji yang digunakan untuk menembak).
- b. Lemparan pertama ini adalah berlaku sebagai undian permainan. Yang paling jauh jaraknya dari garis tepi bujur sangkar itulah yang mula-mula membidik/menembak, kemudian berurutan menurut jaraknya dari garis tepi bujur sangkar itu. Dan yang paling akhir ialah yang paling dekat dengan garis tepi bujur sangkar itu.



Keterangan :

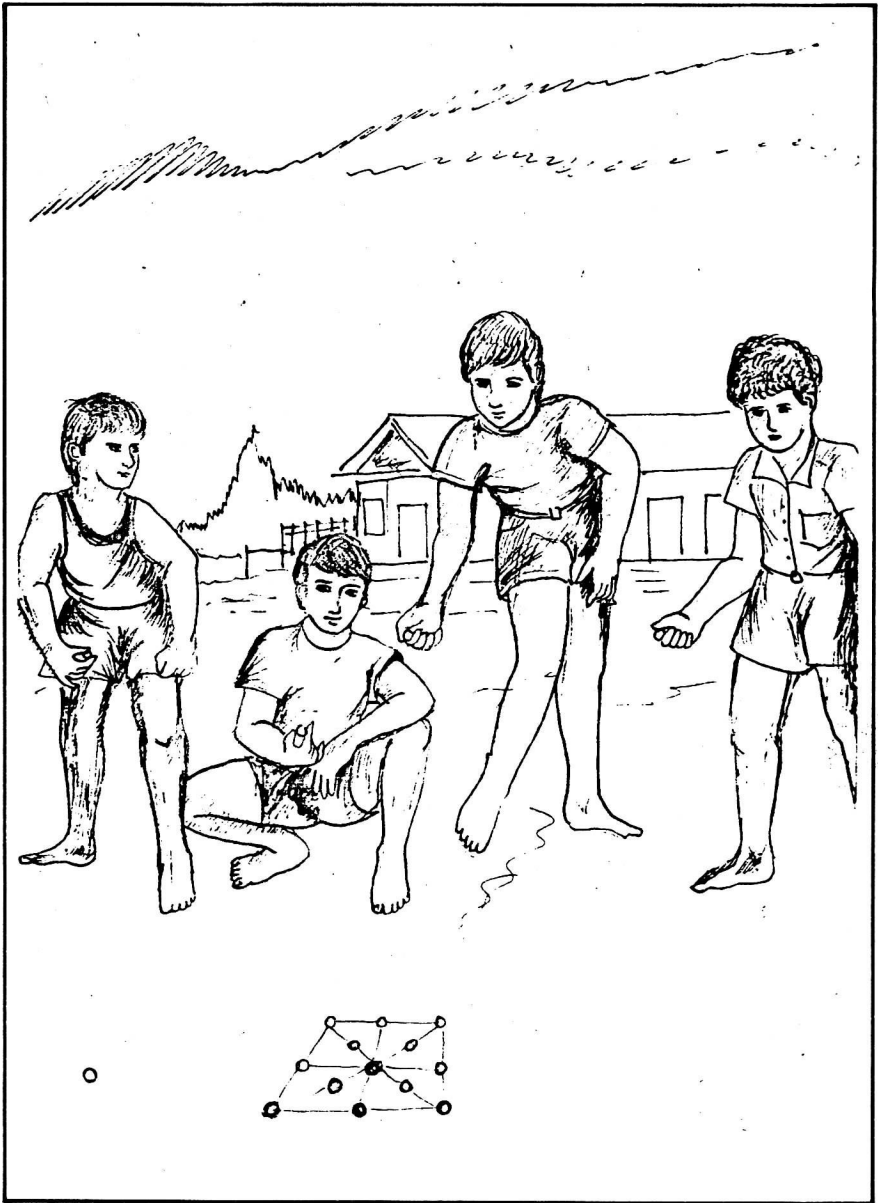
1. Garis batas (jarak lemparan pertama)
2. Garis (tempat) memasang.



- c. Pada saat bermain berikutnya harus diketek (biji dipegang pada tangan kiri dengan tiga jari yakni ibu jari, telunjuk dan jari tengah, baru diketek dengan jari tangan kanan, yang sebelumnya dilekatkan pada ibu jari). Kalau pemain kidal (kiri) sebaliknya sedangkan jari kelingking harus melekat di dasar (di tanah). Bila kelingking diangkat itu mati. Tetapi kalau jaraknya jauh boleh mengetik berdiri itu dinamai STAN.
- d. Kalau jaraknya terlalu jauh dan tidak mungkin untuk kena sasaran, maka ia boleh menyambung dengan epek itu disebut serambeng artinya mendekat. Kalau pada waktu serambeng ini ada pasangan yang kena tidak boleh dimakan harus diletakkan kembali pada tempat semula. Tetapi apabila kebotnya termasuk kedalam bujur sangkar itu, maka ia mati dan tidak boleh main lagi sampai selesai, kecuali pasangan baru.
- e. Bila waktu mengetek parangan yang keluar garis bujur sangkar itu dimakan, sedangkan yang termasuk kedalam tidak boleh dimakan.
- f. Bila kebotnya masuk kedalam bujur sangkar, mati. Mati tidak boleh bermain lagi, sudah dianggap kalah kecuali pasangan baru.
- g. Undian dalam permainan ini ada dua cara, yang pertama seperti biasa yakni siutan dan hum-pim-pa. Dan yang kedua cara ambungan seperti ad.b.

3. Tahap-tahap Permainan.

Setelah lapangan permainan selesai dan undian sudah diadakan maka mulailah permainan dilangsungkan. Setiap pemain meletakkan pasangan pada titik-titik silang bujur sangkar itu. Pasangan setiap pemain sama, misalnya dua-dua, tiga-tiga atau empat-empat. Caranya ialah pemain pertama mengetek ke sasaran (pasangan pada bujur sangkar itu). Bila ada yang kena dan keluar dari garis maka ia hidup dan ia mengambil semua biji-biji yang keluar itu (dinamai makan), dan ia dapat melanjutkan permainan berikutnya sampai mati. Dikatakan mati bila sasaran tidak kena atau sasaran kena tetapi tidak keluar. Maka pemain dengan nomor undian berikutnya melanjutkan permainan itu, dengan cara yang sama. Demikian seterusnya sampai giliran para pemain selesai. Apabila para pemain sudah mendapat giliran, sedangkan pasangan pada bujur sangkar itu masih ada maka permainan diteruskan mulai dari giliran pertama sampai giliran-giliran berikutnya, hingga semua pasangan itu habis semua.



CARA-CARA UNDIAN

Atau ada pula cara lain, apabila semua pemain sudah mendapat giliran, sedangkan pasangan yang tinggal masih ada permainan dihentikan dan pasangan ditambah lagi, boleh menyimpang dari pasangan semula. Misalnya pasangan semula tiga-tiga maka tambahan boleh dua-dua atau tiga-tiga dan seterusnya. Kemudian permainan diulang mulai dari permulaan yakni mulai dari undian (boleh diambung atau siutan dan hum-pim-pa).

Demikianlah seterusnya permainan ini diulang-ulang beberapa kali.

4. Konsekwensi kalah menang.

Pemain yang paling banyak makan itulah yang menang. Sedangkan pemain yang kalah adalah pemain yang sudah habis biji-bijiannya. Jadi pemenanglah yang banyak mengumpulkan biji-bijian kawannya.

Kemudian yang kalah mencari lagi biji-bijian baru serta berusaha melatih ketrampilannya agar dapat menebus kekalahannya tadi.

Peranannya Masa Kini.

Saat ini permainan ini sudah tidak ada lagi, karena sudah terdesak oleh jenis-jenis permainan lain, dan mungkin juga karena banyaknya kesibukan-kesibukan anak-anak misalnya pramuka, olah raga dan sebagainya.

Tanggapan Masyarakat.

Walaupun permainan ini sudah tidak ada lagi, kemungkinan permainan bilyard berasal dari permainan ini. Sebab tehnik pemukulannya hampir sama.



BESERAMBENG

12. LETUPAN

Nama Permainan.

Letupan adalah sejenis permainan letusan seperti bunyi pestol atau bunyi meriam. Letupan berasal dari kata letup artinya bengkok (kena api atau bekas gigitan nyamuk). Dinamakan demikian karena permainan ini berakibat terbakar apabila salah menggunakannya. Istilah ini berasal dari Bahasa Bulungan. Sedangkan di daerah lain disebut meriam Bambu.

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini untuk mengisi waktu terulang atau menyambut bulan puasa atau menyambut hari raya Idul Fitri atau Idul Adha, dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu yang bersifat religius magis.

Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dapat menciptakan sesuatu bentuk senjata kuno yang sekarang sudah disempurnakan. Biasanya dimainkan oleh anak-anak desa untuk mengembangkan fantasi pada zaman dahulu. Karena waktu itu yang penting adalah bunyi letusannya, inilah yang merupakan kebanggaan mereka.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sudah sukar kita mencari asal-usul permainan ini, yang jelas permainan ini sudah lama dikenal oleh masyarakat dari generasi ke generasi. Permainan ini mungkin idenya digunakan untuk menciptakan senjata, seperti sekarang ini. Yang makin lama makin dikembangkan.

Peserta/Pelakunya

Para pemainnya terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Dengan alat ini mereka dapat berkreasi dan berfantasi.

Jumlah pemain tidak terbatas paling sedikit satu orang.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alat permainan ini berupa pistol-pistolan, meriam-meriaman

yang semuanya dibuat dari bambu. Untuk pistol-pistolan mempunyai peluru yang terbuat dari kayu keras (sejenis ulin dan sebagainya), atau timah cor. Sedangkan alat meriam bambu menggunakan minyak lampu. Untuk mesiuinya dari mesiu korek api.

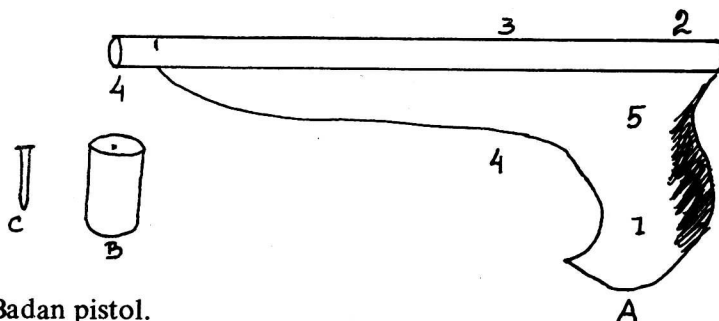
Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan.

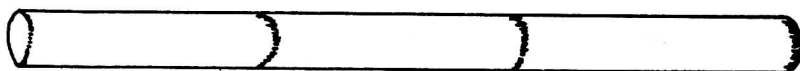
1. Persiapannya.

Sebelum bermain para pemain terlebih dahulu membuat alat-alatnya. Kalau yang berupa pistol, mereka harus membuat pistol-pistolan dari kayu dan bambu. Kemudian mencari timah atau kayu ulin sebagai tempat mesiuinya dan sebatang paku.



- A. 1. Badan pistol.
2. Bambu (laras).
3. Alat pemukul (kayu keras).
4. Kawat (sebagai pengait no. 3).
5. Penahan karet (untuk menarik no.3, sehingga dapat memukul tempat mesin yang dipasang paku).
- B. Tempat mesin (terbuat dari timah atau ulin).
- C. Paku (berfungsi sebagai pemukul mesin, sehingga terjadi pembakaran yang akan menimbulkan bunyi).

Alat-alat lain disebut meriam bambu :



Mula-mula dipotong sebatang bambu besar kira-kira garis tengahnya 8 – 10 cm dan panjangnya kira-kira 1 – ½ m. Kemudian buku-bukunya dilubangi, kecuali buku yang terletak di pangkalnya. Dari buku pangkal yang jaraknya kira-kira 10 cm badan bambu itu dilubangi sebesar 1 cm. Setelah selesai lalu diisi dengan minyak tanah secukupnya.

2. Aturan Permainan.

Permainan ini tidak mempunyai aturan tertentu, yang penting menjaga keselamatannya agar tidak berbahaya bagi sipemain itu sendiri.

3. Tahap-tahap Permainan.

A. Permainan pistol-pistolan.

Pada tempat mesin yang berlubang sebesar ujung paku dimasukkan mesin korek api yang telah dilepas dari kayunya dan dipadatkan. Lalu dicucuk dengan paku. Pada pistol alat pemukulnya dikaitkan pada ujung kawat pengait, kemudian dipasang karet agar pada saat kawat itu tertarik alat pemukul terlepas sehingga memukul paku yang tertancap pada tempat mesin tadi. Tempat mesin itu dimasukkan pada lubang bambu di sebelah belakang pistol tadi. Apabila paku yang terpukul tadi menekan serbuk mesin itu, maka terjadilah pembakaran yang akan menimbulkan bunyi letusan.

Cara ini diulang-ulang sampai mereka merasa puas.

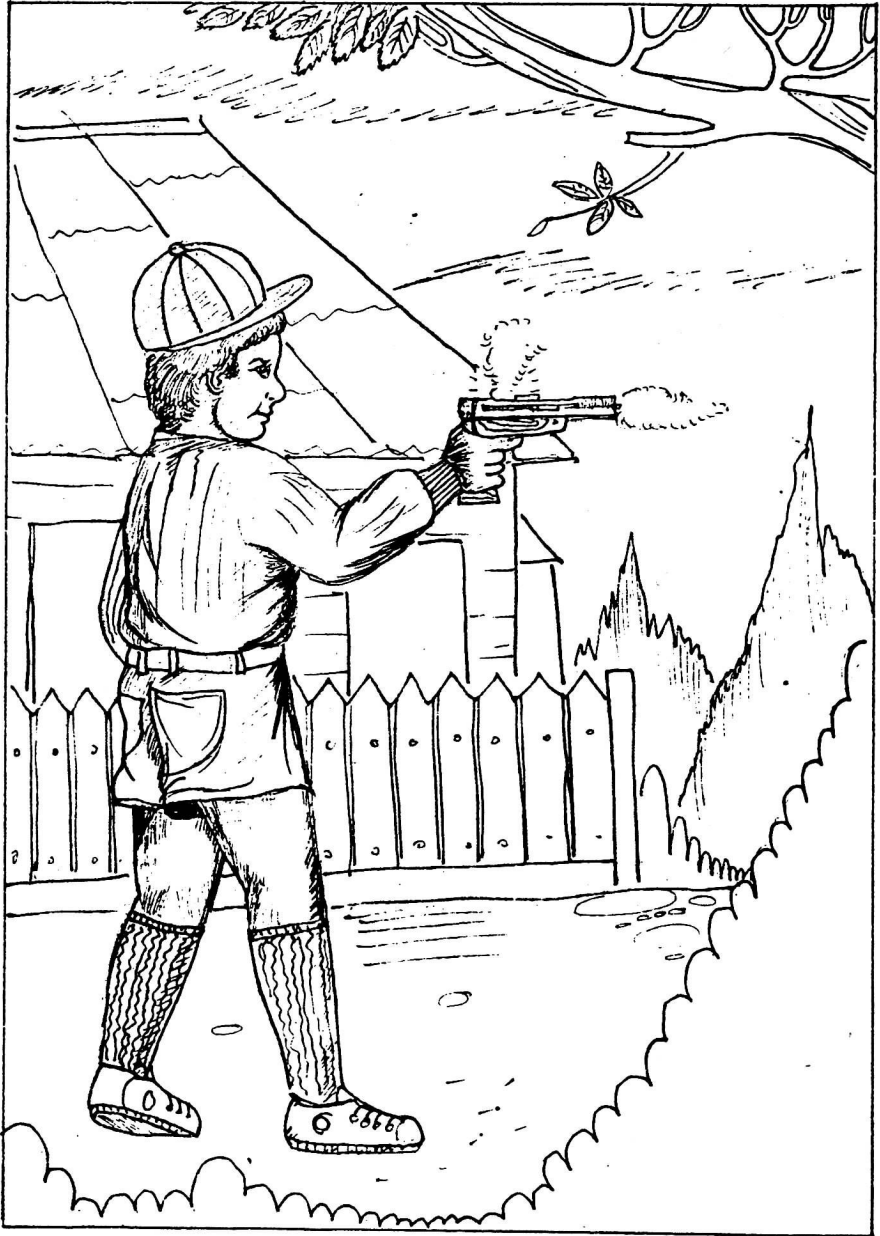
B. Permainan meriam bambu.

Setelah alatnya telah siap, maka pada lubang kecil yang terletak pada pangkal bambu itu dibakar, sehingga gas minyak tanah itu terbakar, maka terjadilah bunyi letusan. Makin panas bambu itu dan gas minyak bertambah banyak bunyinya semakin nyaring. Oleh karena itu disebut bunyi meriam. Sebab meriam pada saat itu caranya membakar sama.

Permainan ini diulang-ulang sampai mereka puas dan cape.

4. Konsekwensi Kalah Menang.

Permainan ini kompetitifnya tidak seperti berlomba. Yang terutama adalah perasaan. Mereka akan merasa puas apabila alat yang dibuatnya akan berbunyi nyaring. Pada saat melakukan permainan ini mereka memperdengarkan bunyi letusan. Dapat dilaksanakan



LETUPAN (PISTOLAN)



LETUPAN (MERIAM BAMBU)

dengan berkelompok dan dapat dengan perorangan, sehingga pada saat itu seolah-olah terjadi peperangan. Karena bunyi letusan bersahut-sahutan.

Bahkan kadang-kadang kedua macam alat permainan ini dipadukan. Jadi ada bunyi pistol dan ada pula bunyi meriam. Sehingga fantasi mereka pada saat itu benar-benar terjadi peperangan.

Bagi yang mempunyai alat berbunyi nyaring, maka ia merasa puas dan lega. Tapi bagi pemain yang alatnya kurang bunyinya ia akan berusaha membuat lagi alat yang lebih baik sampai bunyinya terdengar nyaring.

Peranannya Masa Kini.

Sebenarnya anak-anak masih banyak penggemarnya, hanya permainan ini sudah dilarang. Sebab ditinjau dari segi keamanan, baik keamanan pribadinya maupun keamanan masyarakat.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini dilarang karena banyak sudah akibat-akibat terhadap diri sipemain. Yakni pada saat meniup asap dari bambu itu kadang-kadang keluar api karena panasnya dan dapat membakar muka sipemain, sedangkan pistol-pistolan anak-anak sudah tidak mau membuatnya lagi. Karena terlalu lama membuatnya baru dapat bermain.

13. SESURUNGAN

Nama Permainan.

Permainan sesurungan ialah permainan yang mendorong sesuai lingkaran (atau benda yang melingkar). Istilah ini asalnya dari kata surung menurut bahasa Bulungan artinya mendorong. Permainan ini kita temukan di desa Tanjung Palas.

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini dilakukan untuk pengisi waktu yang terluang dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu yang bersifat religius magis. Permainan ini seperti olah raga, sebab dilakukan seperti berlari.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini dilaksanakan untuk melatih keterampilan mengemudi sesuatu. Disamping itu mereka dapat memanfaatkan sesuatu yang terbuang dijadikan alat untuk berolah raga. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak-anak di desa, sebagai latihan kekuatan dan ketangkasan fisik, agar mereka dapat membantu orang tuanya mengerjakan ladang dan pekerjaan lainnya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

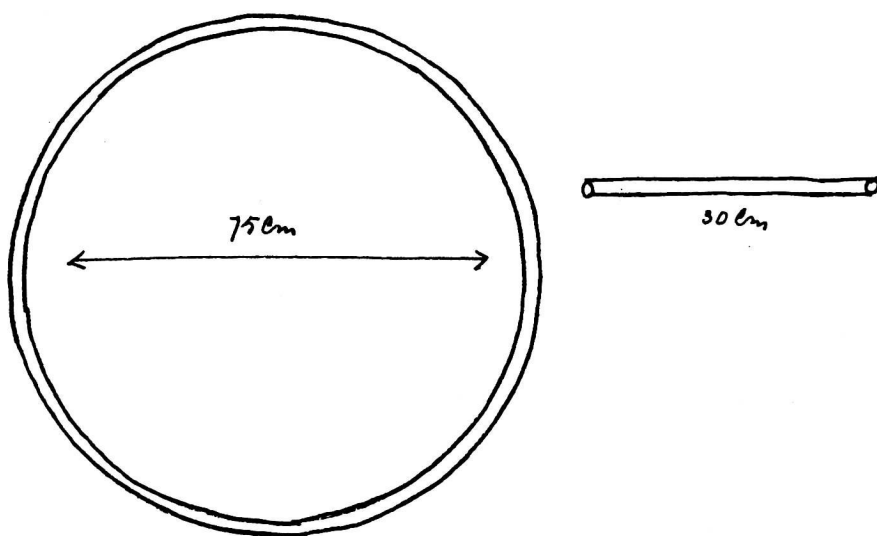
Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini sukar dicari asal-usulnya. Dahulu pemain melakukan permainannya dengan menggunakan alat yang didorong dari lingkaran rotan kemudian menggunakan lingkaran sepeda (pelang).

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Mereka dapat bermain perorangan dapat pula secara kelompok.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Lingkaran rotan yang garis tengahnya kira-kira 75 cm. Mereka membuat dari rotan yang agak besar. Kemudian mereka menggunakan lingkaran (pelang sepeda). Sebagai alat untuk pendorongnya terbuat dari rotan atau kayu yang agak dibengkokkan ujungnya. Panjangnya kira-kira 30 cm.



Iringan/Musik:

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian.

Jalannya Permainan

1. Persiapan Permainan.

Mula-mula dijadikan rotan besar, lalu dilengkungkan perlahan-lahan agar dapat menjadi lingkaran serta dapat berputar dengan baik di jalan. Garis tengahnya kira-kira 75 cm atau sebesar lingkaran pelang sepeda. Lalu diambil sepotong rotan yang sama, kemudian dipotong kira-kira 30 cm panjangnya. Alat ini untuk memutar lingkaran rotan itu sambil jalan.

Setelah ada sepeda, maka alat ini diganti dengan pelang sepeda yang sudah tidak terpakai lagi.

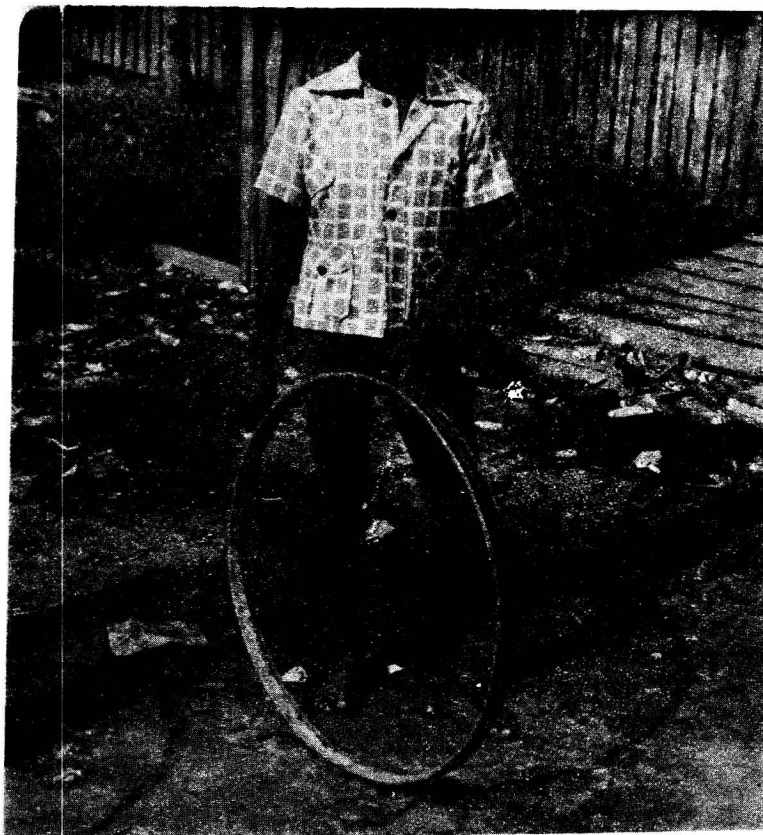
2. Aturan Permainan.

Peraturan permainan ini sangat sederhana, yakni pada saat bermain lingkaran itu tidak boleh dipegang dengan tangan. Untuk menggerakkannya memakai tongkat pendek, sehingga dapat dikendalikan sesuai dengan kehendak pemain. Dan lingkaran itu harus berputar di atas jalan.

Kalau menggunakan pelang sepeda, tongkat harus dimasukkan ke dalam jalur ban dan didorong. Dan tidak boleh rebah atau jatuh ke tanah.

3. Tahap-tahap Permainan.

Sebelum bermain, pemain harus belajar terlebih dahulu, sebab untuk memutarakan lingkaran atau pelang sepeda itu, tidaklah mudah. Caranya dengan perlahan-lahan lingkaran itu digerakkan berputar di atas jalan sambil didorong dengan tangan.



Setelah dapat baru dengan sepotong tongkat. Makin lama makin cepat dan akhirnya dapat sambil jalan sambil memutar. Kalau ini sudah dapat untuk mendorong pelang sepeda sudah tidak terlalu sukar lagi.

Pelaksanaan permainan ini adalah berlomba lari. Jarak lomba mula mula memakai batas alam, misalnya kalau ada pohon besar yang jaraknya kira-kira 50 – 70 m. Kemudian menggunakan jarak tiang listrik. Disana jarak antara tiang-tiang listrik itu 50 m.

Kemudian setiap pemain sama-sama start sial dengan alatnya masing-masing. Setelah aba-aba dari salah seorang pemain, lalu mereka lari sambil memutar lingkaran atau pelang sepeda itu dengan tongkat. Alat permainan ini tidak boleh jatuh atau rebah ke tanah. Bila terjadi hal demikian pemain itu dianggap kalah.

4. Konsekwensi Kalah Menang.

Untuk menentukan pemenang dalam permainan ini sama saja dengan lomba lari, yakni siapa yang pertama sampai di finish dan tidak melanggar aturan permainan itulah yang menang. Sekitar tahun 1949 untuk memperingati perayaan Hari Raya Idul Fitri pernah diadakan lomba di sekolah. Pemenang diberi hadiah oleh Sultan Bulungan.

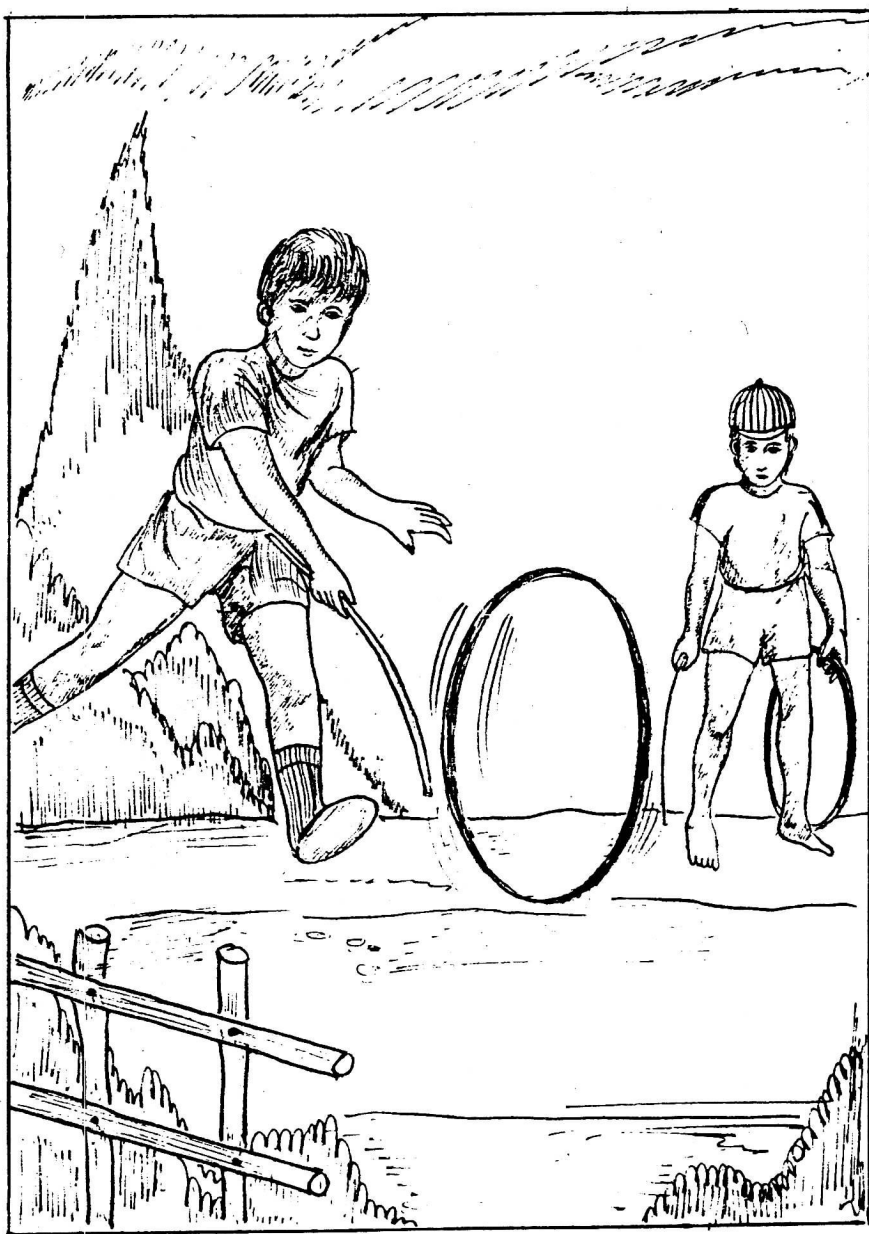
Dalam permainan biasa pemenang hanya merasa bangga bahwa ia termasuk trampil dalam menjalankan alat permainannya.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah tidak ada lagi. Mungkin terdesak oleh permainan masa kini yang lebih baik. Dan untuk berolah raga sudah ada alat yang lebih sempurna.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat permainan ini masih ada masyarakat menggemarnya, terutama masyarakat anak-anak.



BESURUNGAN

14. BESUNTING

Nama Permainan.

Permainan ini ialah suatu permainan yang mengadu benang. Permainan ini kita temukan di daerah Tanjung Palas (Bulungan). Besunting asal katanya suntung artinya gesek (menggesek benang sesama benang sampai putus).

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini dilakukan untuk hiburan pengisi waktu terluang, dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini digunakan untuk melatih ketrampilan mengadu benang. Dengan permainan ini mereka bergaul sesamanya dan menghargai keunggulan kawannya. Permainan ini tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, jadi siapa saja dapat melakukan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

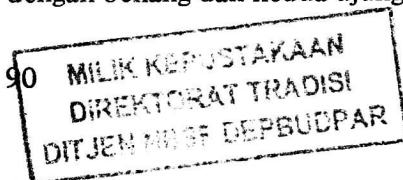
Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan sukar dicari asal-usulnya. Karena sudah berlangsung dari generasi ke generasi.

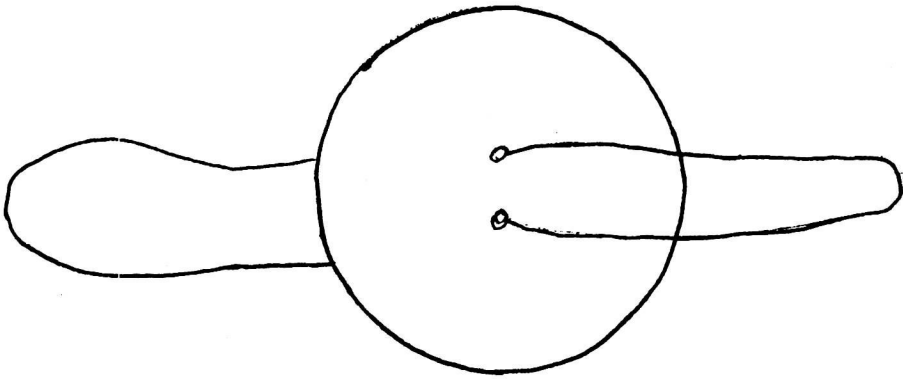
Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Jumlahnya tidak terikat dan paling sedikit dua orang. Yang diutamakan adalah ketrampilan individu.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Tutup kaleng susu bekas dan benang. Tutup kaleng itu di tengah-tengahnya dilubangi dua buah. Kedua lubang itu ditusuk dengan benang dan kedua ujungnya disambung.





Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

Sebelum bermain para pemain mencari kaleng susu bekas, lalu diambil tutupnya. Lalu ditengah-tengah tutup kaleng itu dilubangi dua buah. Kemudian pada kedua lubang tersebut ditusuk dengan benang dan kedua ujungnya disambung.

2. Aturan Permainan.

Untuk melaksanakan permainan ini para pemain harus memasuki aturan-aturan sebagai berikut :

- a. Waktu menyunting lawannya tidak diperkenankan mengenai ke tangan lawannya.
- b. Talinya tidak boleh terbuat dari kawat.

3. Tahap-tahap Permainan.

Mula-mula jari tengah dan jari manis tangan kiri dan tangan kanan dimasukkan ke dalam lingkaran benang, sedangkan tutup kaleng itu terletak diantaranya.

Lalu kedua tangan tadi digerak-gerakkan mengendor dan mengencangkan benang tadi berulang-ulang. Sehingga tutup kaleng itu dapat berputar-putar menggulung-gulung benang itu sehingga terpintal-pintal. Pintalan itu dapat menggerakkan tutup kaleng itu dengan arah bolak-balik.

Bila kaleng masing-masing pemain telah berputar-putar, kedua pemain mengadu masing-masing (menyunting). Waktu ini kedua pemain harus trampil memainkannya. Setiap pemain berusaha menangkis lawannya mengenai kalengnya agar tidak mengenai benangnya. Bila benangnya kena kaleng itu pasti putus.

Biasanya kalau ada beberapa pemain, pemain yang dapat memutuskan lawannya akan ditantang pula oleh pemain yang lain. Demikian seterusnya sampai semua pemain tidak ada lagi yang dapat melawannya karena semuanya telah putus. Jadi perlu ke-trampilan untuk memainkan alat permainannya.

4. Konsekwensi Kalah Menang.

Apabila seorang pemain dapat memutuskan lawannya dialah yang menang. Bagi pemain yang trampil bermain ia dapat memutuskan beberapa orang lawannya.

Bagi yang kalah resikonya ia harus dapat memperbaiki alatnya yang sudah putus. Jadi harus berusaha mencari benang yang agak besar dan kuat.

Sedangkan bagi pemenang tidak ada hadiah, tetapi ia merasa lega dan puas serta merasa bahwa ia paling trampil bermain.

Peranannya Masa Kini.

Sekarang permainan ini sudah tidak ada lagi. Mungkin karena terdesak oleh permainan masa kini serta sudah banyak kegiatan, misalnya berolah raga, pramuka, latihan kesenian dan sebagainya.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat permainan ini masih ada memang sangat digemari oleh anak-anak. Tetapi kalau kurang mahir memainkan alatnya dapat berbahaya atau dapat melukai sipemain. Jadi para pemain harus berhati-hati. Juga anak-anak dapat menggunakan alat-alat yang sudah terbuang menjadi mainan.



BESUNTING

15. BEBANTING

Nama Permainan.

Bebanting adalah sejenis permainan gulat. Tempat melakukan di atas batang di air. Bebanting asal katanya banting dalam bahasa Bulungan artinya menolak.

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini dilakukan sebagai hiburan dan olah raga untuk mengisi waktu terluang. Pada umumnya waktu sore hari pada saat akan mandi, ketika pulang dari ladang dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini dilakukan untuk melatih ketrampilan dan kesehatan tubuh, serta untuk pergaulan dan hiburan. Permainan ini tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, siapa saja dapat melakukan

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini sudah sukar dicari asal-usulnya. Yang jelas permainan ini dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak pria yang berusia antara 5 sampai 15 tahun. Jumlahnya tidak terikat, paling sedikit dua orang yang diutamakan adalah kekuatan dan ketrampilan.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Alatnya hanya sepotong batang di atas air. Biasanya batang yang tidak digandeng dengan batang lain. Jadi batang itu dapat berguling-guling.

Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

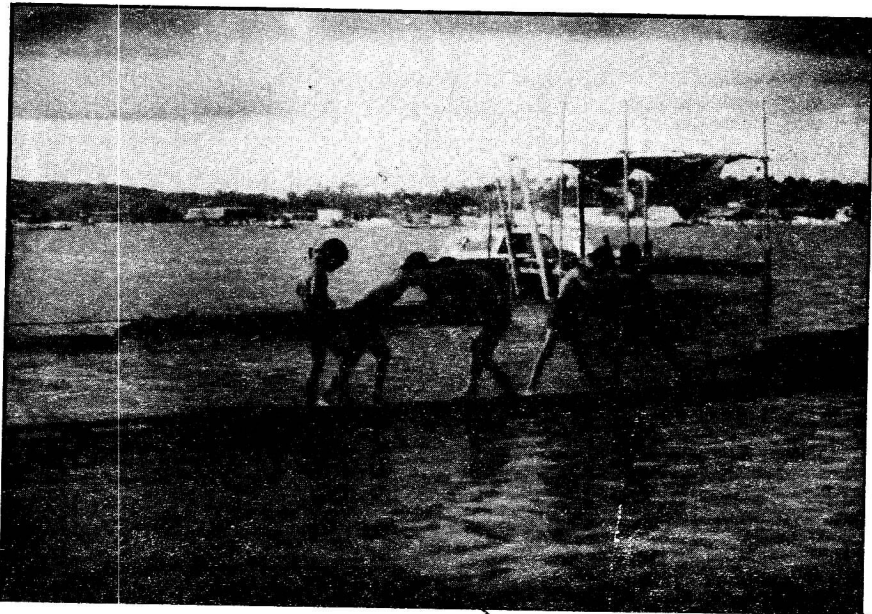
Mula-mula mereka pergi ke sungai dan mencari batang sebagai tempat bermain. Batang yang paling baik adalah batang yang tidak dirakit, karena batang itu dapat bergoyang-goyang. Pada umumnya di daerah setiap rumah mempunyai batang-batang yang dirakit sebagai tempat mandi dan jamban, karena mereka mandi di sungai.

2. Aturan Permainan.

Permainan ini mempunyai aturan-aturan, yakni tidak boleh menolak lawannya. Kaki lawan tidak boleh dikait. Tidak boleh memukul atau meninju lawan. Yang boleh hanya memegang tangan atau bahu lawan baru dibanting (seperti gaya gulat). Tidak boleh membanting ke atas batang.

3. Tahap-tahap Permainan.

Setelah tempat bermain mereka ditemui, maka mereka naik di atas batang itu. Mereka berdiri berhadap-hadapan, gayanya seperti akan bergulat. Kemudian kedua pemain itu saling memegang/menangkap. Karena pemain itu berusaha untuk saling menjatuhkan dengan bantingan.



Bantingan ini jatuhnya harus ke dalam air, sebab bila tejatuh di atas batang akan berbahaya. Oleh karena itulah batang tempat bermain itu harus lepas agar dapat bergoyang. Karena setiap gerakan batang itu bergoyang-goyang di atas air. Disamping itu para pemain harus kuat serta dapat menjaga keseimbangan badannya. Kalau tidak, ia akan mudah dijatuhkan lawannya.

Karena kedua pemain saling ingin banting-membanting akan terjadilah gerakan-gerakan di atas batang seperti gulat, atau kedua pemain bersama-sama jatuh ke air. Kalau hal ini terjadi belum ada pemenangnya.

4. Konsekwensi Kalah Menang.

Untuk menentukan pemenang pada permainan ini caranya ialah siapa yang terjatuh ke dalam air itulah yang kalah, sedangkan yang tetap berdiri di atas batang itulah pemenangnya. Tetapi bila terjadi kedua-duanya jatuh ke dalam air dinamai seri (bahasa Bulungannya disebut lik), atau lawannya sudah jatuh ke dalam air tetapi karena tak mengimbangi badannya maka pembanting itu tidak dapat dianggap pemenang, ini juga disebut seri.

Demikianlah permainan ini diulang-ulangi sampai mereka merasa puas dan lega. Bagi yang banyak menjatuhkan lawannya ialah dianggap jagoannya dan biasanya dianggap oleh kawan-kawannya sebagai sesepuhnya, serta ialah dianggap mereka pimpinannya. Bila ada musuh dari kampung lain ingin bertanding inilah yang ditampikan untuk melawan musuhnya.

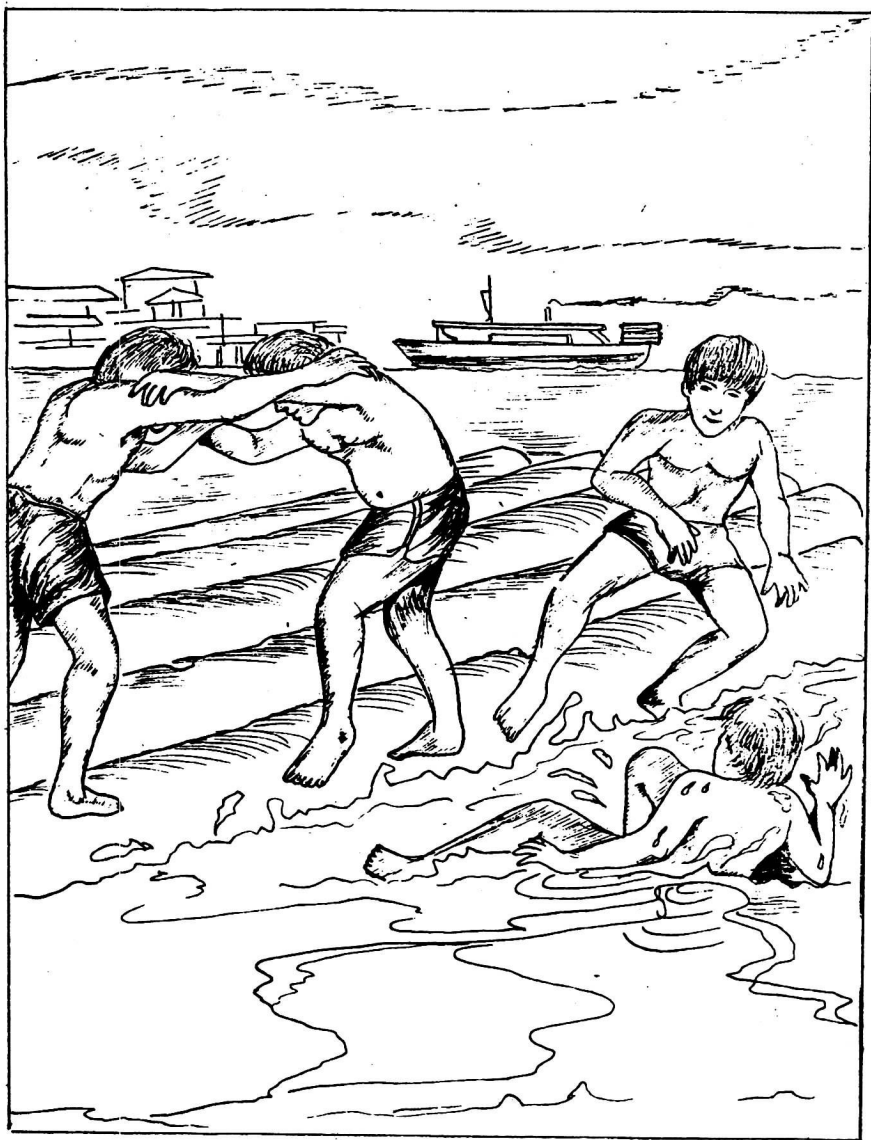
Pada zaman dahulu di Tanjung Palas antara kampung Hulu, dan Hilir sering terjadi serang-serangan permainan ini.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah tidak ada lagi. Karena terdesak oleh permainan masa kini dan olah raga yang lebih kompleks.

Tanggapan Masyarakat.

Pada saat permainan ini masih hidup masyarakat menganggap baik, sebab melatih ketrampilan, kekuatan dan kesehatan anak-anak. Dan tidak akan menimbulkan perkelahian, bahkan merupakan permainan persahabatan.



BERANTING

16. BEBIDUKAN

Nama Permainan.

Bebidukan ialah sejenis permainan perahu-perahuan. Bebidukan asal katanya biduk artinya perahu. Istilah ini diambil dari bahasa Bulungan, dan permainan ini kita temukan di daerah Tanjung Palas, Salimbatu dan sekitarnya.

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Permainan ini dilaksanakan pada siang hari waktu air pasang, dan tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini dilaksanakan untuk melatih ketrampilan, dan fantasi serta hiburan diwaktu senggang. Biasanya dimainkan oleh anak-anak di desa. Anak desa ini membantu orang tuanya membuat perahu, sehingga permainan ini ada kaitannya dengan pekerjaan yang akan dilaksanakannya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Yang mula-mula diketemukan adalah perahu-perahuan yang terbuat dari sepotong daun nipah, yang di belakangnya ditempelkan sedikit sabun. Kemudian ada lagi anak-anak lain yang bermain perahu perahuan yang terbuat dari sepotong papan. Bagian depannya agak runcing seperti haluan perahu dan di bagian belakangnya dipotong membentuk huruf "U". Di antara kaki huruf "U" itu direntangkan karet berlapis dua dan di tengahnya dimasukkan alat yang berfungsi sebagai kipas.

Untuk mengetahui dari mana sumbernya sudah tidak diketahui lagi. Serta kamana penyebarannya juga tidak diketahui lagi. Permainan ini diketemukan di desa Tanjung Palas daerah Kabupaten Bulungan. Dan sekarang sudah tidak ada lagi, dan puncak populernya permainan ini kira-kira tahun 1940 sampai sekitar tahun lima puluhan yang lalu.

Peserta/Pelakunya.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak yang berusia antara 5 sampai 10 tahun. Jumlahnya tidak terikat dan dapat dimainkan hanya seorang diri saja.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Sepotong daun nipah dan sabun. Atau dipotong papan berbentuk perahu dan sepotong papan kecil sebagai kipas.

Iringan/Musik.

Permainan ini tidak diiringi oleh musik ataupun bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

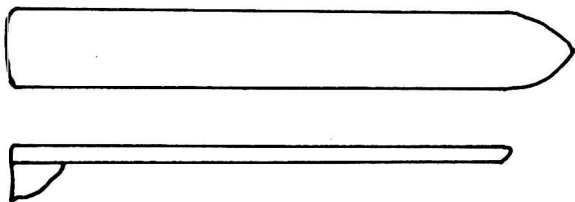
Mula-mula para pemain membuat alat permainannya berupa perahu-perahuan. Kemudian mereka pergi mencari tempat yang mengandung air, misalnya di parit atau di tepi sungai, disinilah mereka melaksanakan permainan itu.

2. Aturan Permainannya.

Karena sederhananya permainan ini tidak mempunyai aturan permainan.

3. Tahap-tahap Permainan.

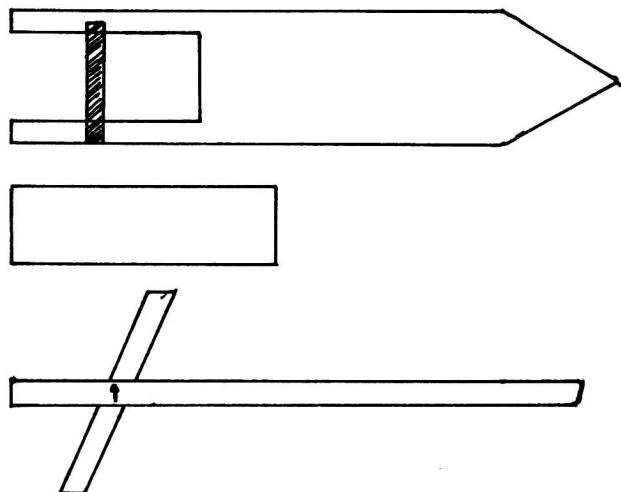
Setelah alat-alat permainannya selesai dibuat dan tempat bermain sudah ditemukan, maka mulailah mereka bermain. Permainan perahu-perahuan yang terbuat dari daun nipah caranya, di bagian belakang di sebelah bawah (yang menempel di air) dilekatkan di sabun. Sabun ini berfungsi sebagai penggerak dan sebagai kemudi agar dapat berjalan lurus ke depan. Bila sabunnya terlalu banyak perahu itu tidak maju, tetapi akan berputar. Oleh karena itu besarnya sabun yang ditempelkan harus sesuai. Bila perahu-perahuan yang sudah selesai itu diletakkan perlahan-lahan di atas air maka perahu itu akan bergerak ke depan. Biasanya harus melawan arus.



1. Daun nipah yang sudah dibentuk perahu.

2. S a b u n.

Permainan yang terbuat dari sepotong papan yang bentuknya seperti skets ini.



Perahu ini bergerak agak lebih lama dan jaraknya lebih jauh dari yang pertama. Pada bagian belakang dimasukkan kipasnya lalu diputar pada karet itu sampai terpintal dan gerakannya berlawanan dengan jarum jam. Sebab kalau tidak perahu itu akan mundur. Jadi pintalan karet tadi akan memutar kipas itu, sehingga dapat menggerakkan perahu itu sampai pintalan itu terbuka seluruhnya. Jarak yang ditempuh ialah selama kipas itu berputar.

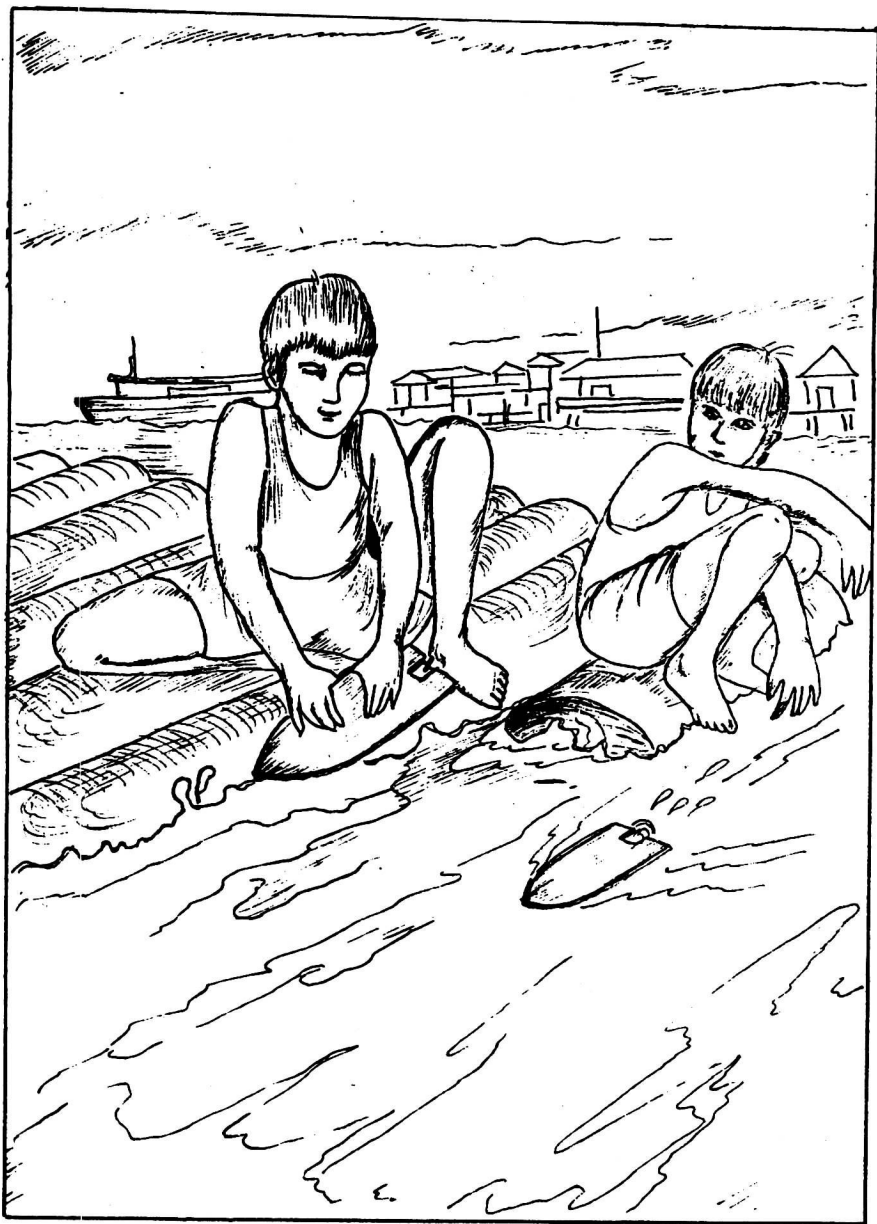
4. Konsekwensi Kalah Menang.

Permainan ini selalu dilaksanakan secara lomba. Lombanya seperti lomba-lomba biasa yakni ada garis start dan ada garis finish.

Pemenang permainan ini ialah yang paling lama dan paling jauh jarak yang ditempuh. Sebab kedua permainan ada batas kekuatannya. Bagi yang memakai sabun bila sabun telah larut perahu itu tidak dapat bergerak lagi, sedangkan bentuk yang memakai putaran karet bila karetnya telah terbuka seluruhnya maka habislah gerakannya.

Bagi pemenang tidak ada hadiah apa-apa hanya kepuasan sedangkan yang kalah akan berusaha pula untuk memperbaiki perahunya agar dapat bergerak jauh dan lama.

Begitulah permainan ini dilakukan sampai mereka puas dan lega.



BEBIDUKAN

Peranannya Masa Kini.

Sampai sekarang permainan ini masih berkembang, bahkan perahu-perahu itu dibuat berbentuk kapal uap, bahkan yang memakai baterai. Untuk mempraktekkan pengetahuan yang diperoleh mereka di sekolah. Sekarang ada pabrik yang membuat permainan anak-anak termasuk membuat kapal-kapalan dan pesawat terbang.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat menyenangi permainan ini. Ada orang tua dari anak-anak yang membeli permainan ini, agar anaknya dapat bermain.

17. TAMBI-TAMBIAN

Nama Permainan.

Disebut dengan nama tambu-tambian sebab pada waktu dahulu permainan ini dimainkan oleh anak-anak suku Tambu. Suku Tambu yaitu suku pendatang dari luar Kalimantan Timur, yang sekarang banyak didapatkan di kota Balikpapan, Samarinda. Suku ini berperawakan besar dan berkulit hitam menurut ceritanya mereka berasal dari Ceylon.

Peristiwa/Waktu.

Dimainkan pagi, siang, sore hari sebelum matahari terbenam. Sebab bila dimainkan pada malam hari maka akan gelap, sehingga lubang-lubang permainan tidak akan nampak jelas sehingga akan menyulitkan permainan. Dan lagi permainan itu harus dimainkan di luar rumah dimana tidak diperlukan lampu penerangan.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa dan upacara tradisional.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak dari berbagai lapisan masyarakat. Jadi tidak terikat pada satu golongan masyarakat saja. Apakah itu golongan bangsawan, rakyat, pedesaan, semua golongan boleh memainkannya.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini dulunya sering dimainkan oleh anak-anak dari suku Tambu. Tetapi tidak jelas dari mana asal usul permainan ini karena hampir di daerah Kalimantan Timur mengenal permainan ini. Pada jaman dulu orang menyebut permainan ini dengan sebutan Tambu-Tambian dengan model lapangan-lapangan pada gambar lapangan I. Sedang anak-anak sekarang menyebut dengan sebutan "Kandang Babi" dengan model lapangan pada gambar II (lihat gambar).

Tetapi meskipun lapangannya berbeda, jalannya permainan tetap sama.

Para pelaku permainan.

Para pelakunya pada umumnya anak-anak pria, karena permainan ini sangat membutuhkan tenaga, lebih-lebih pada waktu diadakan hukuman. Jumlah pemain minimum adalah 2 orang, yang idial adalah maximum 5 orang dan paling sedikit 4 orang. Tetapi lebih dari 5 orang permainan ini juga dapat dimainkan.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Sebuah bola kecil, biasanya anak-anak mempergunakan bola tenis, atau bola karet. Alat permainan ini dilengkapi dengan lubang sejumlah pesertanya dan lubang itu besarnya sebesar bola itu juga. Disamping itu lapangan permainan yang dipergunakan dilengkapi dengan garis batas lapangan.



Keterangan:

a. Garis batas tempat melempar bola.

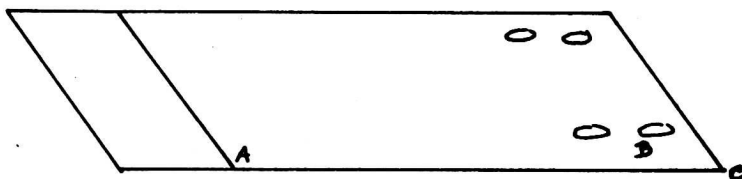
b. Lubang-lubang permainan.

c. Penghalang dari batu bata, balok atau papan.

$$a - b = \pm 4 \text{ cm.}$$

$$b - c = \pm 10 \text{ cm.}$$

Bentuk lapangan ke II



Keterangan :

a = garis pelempar

b. Lubang-lubang permainan.

c = Batas lapangan permainan $\pm 2 \times 8 \text{ m.}$

Iringan Musik.

Tidak ada iringan musik yang mengiringi permainan ini.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

Para pemain mengadakan undian lebih dahulu dengan hum-pim-pa dan siutan.

Mempersiapkan lapangan permainan seperti tersebut pada gambar, yakni sebuah lapangan yang datar yang berukuran $\pm 2 \times 8$ m, terdiri dari garis batas pelempar dan lubang-lubang sasaran yang dikelilingi dengan papan yang ditanamkan pada tanah agar tidak rubuh, apabila kena bola atau balok kayu dan juga boleh batu bata yang dijejer.

Maksud diberi halangan ini adalah agar bola yang dilempar tidak lari jauh keluar lapangan permainan dan juga agar bola dapat mental kemudian menggelinding bebas masuk kesalah satu lubang. Perlu diketahui disini bahwa jumlah lubang yang dibuat harus sejumlah pesertanya dan jarak antara lubang dengan papan penghalang kira-kira 10 cm.

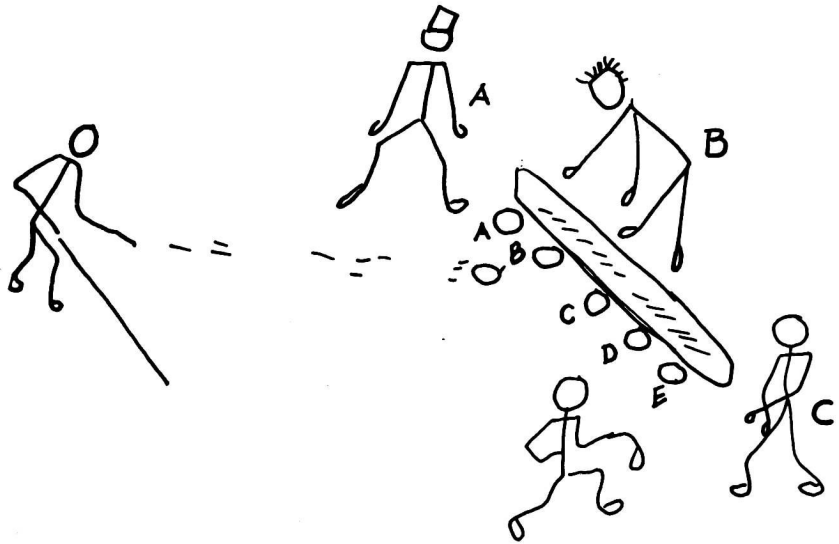
Ada juga bentuk lapangan yang berbeda yaitu lapangan diberi batas $\pm 2 \times 8$ m, sedang pada lubang-lubang permainan tidak diberi penghalang (lihat gambar lapangan ke 2).

Setiap pemain menentukan lubang permainannya masing-masing.

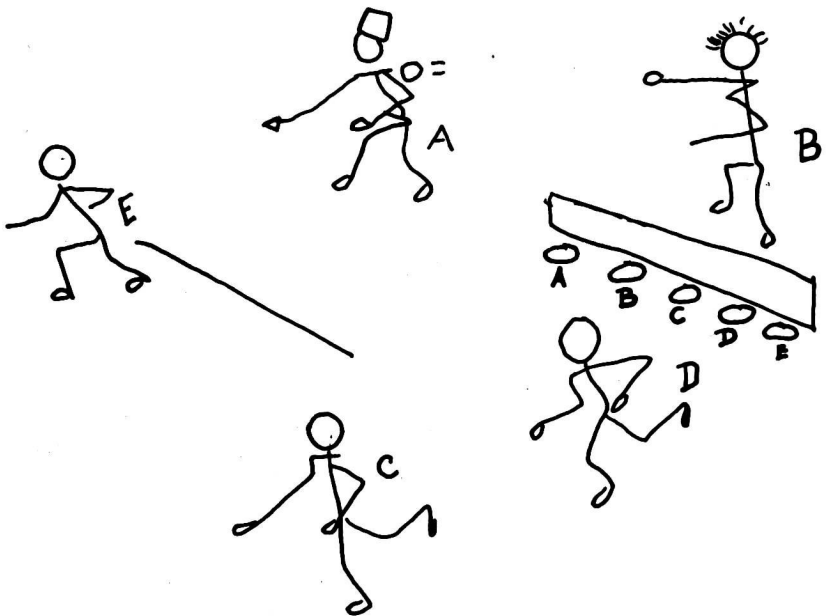
2. Tahap-tahap Permainan.

2.1. Misalnya pemainnya ada 5 orang dan setelah diadakan undian maka berturut-turut yang menang adalah E, B, C, D, A.

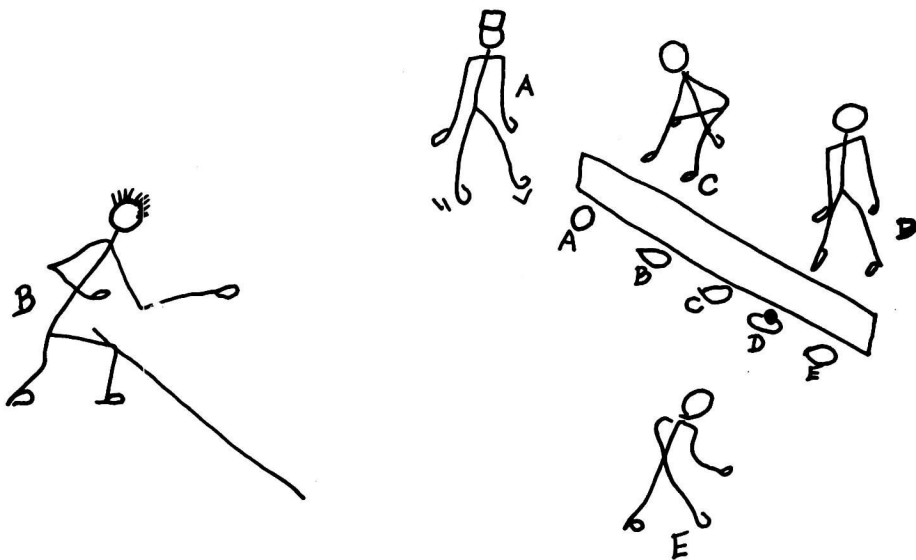
2.2. Karena yang menang pertama dalam undian adalah E maka E berhak bermain lebih dahulu (memasukkan bola ke dalam lubang lebih dahulu), sedang B, C, D dan A masing-masing berdiri bersiap-siap pada lubang yang telah dipilih sebelumnya. Sasaran E sebenarnya adalah lubang milik E sendiri, tetapi apabila masuk lubang yang lain maka bola itu adalah milik yang mempunyai lubang tersebut, sedang apabila masuk lubang E maka bola itu adalah milik E, dan apabila lemparan E tidak ada yang mengenai sasaran maka E tidak berhak melempar lagi, tetapi gilirannya adalah pemenang undian ke II (yaitu B).



- 2.3. Apabila pada waktu E melempar bola dan masuk pada lubang B, maka B dengan cepat mengambil bola dan sementara itu teman-teman yang lain (A, C, D, E) berlari, sedang B yang telah berhasil mengambil bola tersebut berusaha melempar temannya dengan bola tersebut sampai mengenai sasaran.



- 2.4. Apabila lemparan B mengenai A (lihat gambar 2.3.), maka lubang permainan A diberi tanda. Biasanya dipakai tanda berupa serpihan kertas atau batu (tanda ini adalah tanda kalah, jadi A telah kalah 1 angka). Itulah sebabnya pada saat seorang anak hendak melempar bola pada teman-temannya, anak-anak itu lari menghindari lemparan.
- 2.5. Setelah lubang A diberi tanda maka giliran melempar/memasukkan bola adalah B (karena pemenang ke II dalam undian). Dan selanjutnya jalannya permainan seperti pada nomor 4.2.3 dan 4.2.4.



- 2.6. Pada setiap anak yang kena gebog (lemparan bola) dinyatakan kalah dan pada lubang permainan miliknya diberi tanda kertas atau batu kecil. Nilai kalah yang terkumpul adalah sejumlah peserta permainan.

Jadi apabila peserta permainan ada 5 orang dan sudah mencapai kalah dengan angka 5 maka permainan berakhir dan anak-anak memberi hukuman bagi yang kalah.

3. Konsekwensi kalah menang.

Katakanlah disini yang kalah 5 adalah C, maka C harus dihukum oleh anak-anak yang bermain dalam permainan itu. Maka berturut-

turut yang menghukum adalah yang paling sedikit jumlah nilai kalahnya.

Disini misalnya : A – kalah 1. B – kalah 3.
C – kalah 5. D – kalah 4, maka
E – kalah 0.

E melempar bola pada tubuh C (gebok istilah kasti) sebanyak 5 kali. Setelah selesai maka A menghukum C dengan 4 lemparan (sebab A kalah satu).

Jadi $5 \text{ (kalah C)} - 1 \text{ (kalah A)} = 4$.

Kemudian B menghukum C dengan dua kali lemparan (sebab B kalah 3) jadi $5 \text{ (kalah C)} - 3 \text{ (kalah B)} = 2$.

Kemudian D menghukum C dengan satu kali lemparan (sebab D kalah 4) jadi $5 \text{ (kalah C)} - 4 \text{ (kalah D)} = 1$.

Tetapi apabila dalam pelaksanaan hukuman seorang anak yang sedang menghukum tidak mengenai sasaran (misalnya pada waktu A melempar bola C dan tidak mengenai C, maka bola yang lolos akan diperebutkan kembali oleh anak-anak (A, B, C, D dan E).

Untuk digebokan (dilemparkan) pada salah seorang anak. Permainan ini kembali seperti keterangan 7.2.3. dan 7.2.4. Setelah selesai kembali giliran A menghukum C dan seterusnya sampai hukuman selesai dijalankan.

Peranannya Masa Kini.

Seperti telah disebutkan di atas bahwa permainan ini masih juga dimainkan oleh anak-anak dengan nama dan bentuk lapangan yang agak berbeda.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal-usul permainan ini tidak dapat diketahui, hampir di daerah Kalimantan Timur mengenal permainan ini. Pada jaman dahulu orang menyebut permainan ini dengan sebutan Tambi-tambian dengan model lapangan pada gambar lapangan I.

Sedang anak-anak sekarang lebih populer menyebut permainan dengan sebutan "Kandang babi" dengan model lapangan pada gambar II. Meskipun lapangannya berbeda, jalannya permainan tetap sama.

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini mengandung nilai-nilai yang positif, dimana dalam permainan ini melatih anak trampil dalam melempar bola. Sedang dalam pelaksanaannya mengundang kegembiraan bagi anak-anak. Oleh sebab itu masyarakat sangat menyayangkan apabila jenis permainan ini musnah.

18. MAIN BIJI KURANJI

Nama Permainan.

Diberi nama demikian sebab alat-alat permainannya adalah biji-biji buah kuraji yang dikumpulkan. Kadang-kadang permainan ini diberi nama "behambur" yang artinya berhamburan atau bertebaran diberi nama "behambur" karena biji-biji buah kuraji tersebut pada saat bermain dihamburkan di lantai.

Peristiwa/Waktu.

Permainan ini boleh dikatakan sebagai permainan musiman, sebab jenis permainan ini baru ramai dimainkan oleh anak-anak pada waktu musim buah kuraji. Sebab bila tidak musim maka tidak akan didapatkan biji-biji kuraji untuk alat-alat bermain. Permainan ini dimainkan di serambi rumah atau di dalam rumah yang berlantai ubin atau berlantai papan. Tempat bermainnya tidak terlampau luas sekitar satu meter persegi. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Jenis permainan ini tidak mempunyai unsur nilai-nilai religi, dimainkan oleh anak-anak dari segala lapisan baik dari anak-anak yang tinggal di kota maupun di pedesaan atau anak-anak dari golongan bangsawan.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal usul permainannya tidak dapat diketahui melihat bentuk dan caranya bermain, permainan ini tidak tersebar di Kalimantan Timur saja atau di Balikpapan tetapi di Jawa juga ada permainan semacam ini dan mungkin di daerah-daerah lain di Indonesia masih didapatkan pula permainan semacam ini.

Peserta/pelaku.

Para pelaku permainan adalah anak-anak perempuan usia 9 – 13 tahun.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Sesuai dengan nama permainan ini, maka yang digunakan se-

bagai alat bermain adalah biji buah Kuranji. Buah ini berbentuk bulat bulat kecil, kulitnya berwarna hitam agak keras, daging buahnya dapat dimakan rasanya asam dan berwarna kuning, sedang bijinya berwarna coklat. Besar buah ini sebesar buah kolang kaling, sedang bijinya sebesar buah seri dan keras. Biji inilah yang dikumpulkan oleh anak-anak untuk dipakai sebagai alat bermain.

Iringan Musik.

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun nyanyian.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

- 1.1. Setiap anak mempersiapkan alat permainannya; yakni biji buah kuranji sebanyak-banyaknya, karena biji tersebut akan dipakai sebagai taruhan atau pasangan waktu bermain. Untuk mendapatkan biji buah ini bagi anak-anak di daerah pedesaan dapat mencari saja dimana ada pohon buah ini, sedang bagi anak-anak yang tinggal di daerah kota dimana sulit didapatkan pohon buah ini, maka mereka terpaksa harus membeli di pasar. Buah ini harganya murah sekali.
- 1.2. Setelah biji buah terkumpul maka disiapkan tempat bermain, dimana ada alasnya dari lantai ubin atau papan.

2. Aturan Permainannya.

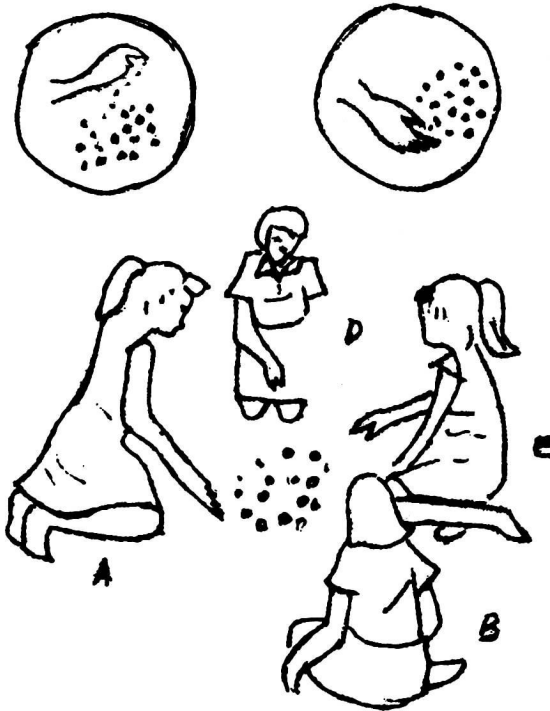
- 2.1. Diadakan undian untuk menentukan siapa yang berhak bermain lebih dahulu. Undian ini dilakukan dengan hum-pim-pa dan siutan. Bagi yang menang dalam undian berhak bermain lebih dahulu.
- 2.2. Sebelum bermain ditetapkan berapa biji yang harus dipasang untuk bermain dan sekaligus berlaku sebagai taruhan. Misalnya setiap pemain memasang enam biji. Jadi apabila pemainnya tiga orang, maka biji tersebut akan berjumlah 18. Biasanya setiap pasangan harus berjumlah genap.
- 2.3. Ditetapkan pula, dalam ragam apa permainan ini dimainkan. Karena ada dua jenis ragam permainan yang satu adalah dengan jalan dijentik dua-dua dan yang lain diserak satu-satu. Jadi ragam mana yang harus ada kesepakatan bersama.
- 2.4. Apabila diserok atau dijentik berhasil, maka biji yang berhasil diserok atau dijentik tersebut adalah menjadi miliknya (yang menjentik).

- 2.5. Pada waktu menyebar atau menabur biji tidak boleh ada biji yang tercecer belakangan.
- 2.6. Apabila pada waktu menjintik atau menyerok biji tersebut menyinggung atau mengenai biji yang lain, maka permainan dianggap mati dan permainan dilanjutkan oleh pemain pemenang undian berikutnya.
- 2.7. Apabila pada waktu menyerok dan biji yang diserok jatuh, maka permainan dianggap mati sedang biji yang jatuh tidak boleh diambil menjadi miliknya tetapi harus dikembalikan dan permainan dilanjutkan pada pemenang berikutnya.
- 2.8. Semua pemain harus bermain dengan jujur.

3. Tahap-tahap Permainan.

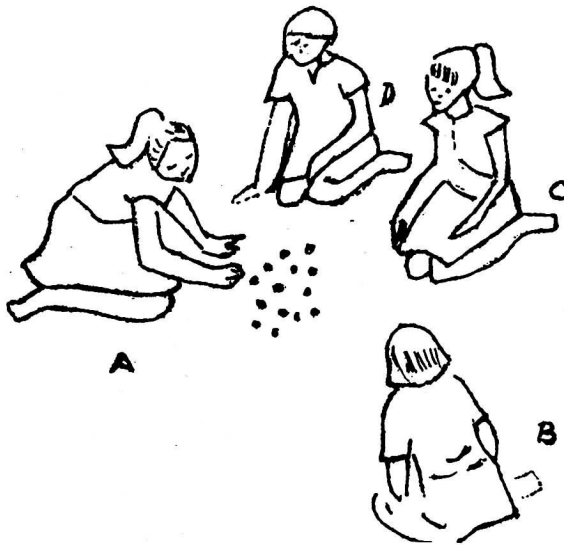
- 3.1. Setiap pemain memasang biji kurangi sejumlah yang telah ditetapkan sebelumnya, misalnya pemainnya terdiri dari 4 orang (A, B, C dan D) maka akan terkumpul jumlah 24 biji apabila masing-masing memasang 6 biji.
- 3.2. Apabila pada waktu mengadakan undian telah tersusun pemenang-pemenang undiannya, misalnya berturut-turut pemenangnya adalah A, B, C dan D, maka yang main lebih dahulu adalah pemenang undian pertama, yakni A.
- 3.3. Setelah biji tersebut terkumpul sejumlah yang telah dipasang oleh para peserta permainan, maka pemenang undian pertama (A) mulai bermain, Biji-biji yang telah terkumpul itu digoncangkan dan kemudian disebar ke lantai. Pada waktu menyebar tidak boleh ada biji yang tercecer.

GAMBAR
CARA MENABUR BIJI DAN POSISI DUDUK PARA PEMAIN.



3.4. Sepasang-sepasang (dua-dua) biji tersebut dijentik yakni biji yang satu dijentik ke biji yang lain.

GAMBAR
GERAKAN MENJENTIK BIJI-BIJI KURANJI



- 3.5. Biasanya seorang pemain memilih biji yang berdekatan tempatnya dan tidak mempunyai rintangan (maksudnya tidak terhalang oleh biji yang lain). Hal ini dimaksudkan agar mudah waktu mejentik.
- 3.6. Bagi sepasang biji yang berhasil dijentik menjadi hak milik yang menjentik.
- 3.7. Hal tersebut berlaku apabila permainan dalam perjanjian semula adalah dengan menjentik.
- 3.8. Apabila dalam perjanjian sebelumnya adalah dengan menyerok, maka satu persatu biji kuraji tersebut diserok. Dapat satu serok kemudian disimpan kemudian diserok lagi dan seterusnya.

GAMBAR
BERMAIN DENGAN JALAN MENYEROK



3.9. Pada waktu menyerok, harus sebiji-sebiji sedang bila sampai menyinggung biji yang lain permainan ini dianggap mati dan permainan digantikan oleh pemenang berikutnya yang telah ditetapkan dalam undian.

Catatan :

Perlu diketahui disini apabila biji-biji kurangi itu habis atau berhasil dijentik atau diserok, maka setiap pemain harus memasang lagi dan permainan dilanjutkan kembali oleh yang sedang bermain tadi.

Misalnya saja A bermain dan berhasil mendapatkan biji sebanyak 12 biji, karena A gagal dalam permainan selanjutnya, maka biji yang sisa 12 lagi akan dimainkan oleh B, dan apabila B berhasil mendapatkan biji tersebut semuanya maka seluruh peserta harus memasang biji-biji dan permainan tetap dimainkan oleh B sampai B gagal dalam bermain. Setelah B gagal sisa biji-biji tersebut dimainkan oleh C dan seterusnya sampai anak-anak jemu bermain.

4. Konsekwensi kalah menang.

Bagi yang menang akan banyak mendapatkan biji kuraji sedang yang kalah akan berkurang atau habis biji buah kuraji yang dimiliki sebab telah diberikan kepada yang menang sebagai taruhannya.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang sudah jarang dijumpai lagi. Pada waktu dulu permainan ini sering dijumpai lebih-lebih pada musim buah kuraji. Melihat cara bermainnya permainan ini tidak saja dijumpai di daerah Kalimantan Timur, tetapi di berbagai daerah juga kita jumpai. Misalnya di Jawa Timur permainan ini disebut "sumbar" sedang biji-biji yang dipakai adalah biji buah tanjung atau buah sawo manila yang disebut kecil.

Tanggapan Masyarakat.

Dari beberapa orang yang berhasil memberikan tanggapannya, mengatakan sangat menyesalkan dengan mulai lenyapnya jenis permainan ini, sebab permainan ini mengandung nilai edukatif, komunikasi yang sehat dan ketrampilan. Dalam permainan ini anak-anak akan dapat belajar menghitung bilangan-bilangan mendidik sabar tidak sembrono, sebab tanpa kesabaran anak-anak akan selalu gagal untuk menjentik setiap biji-biji kuraji tersebut, demikian pula apabila tidak trampil untuk menjentik biji-biji itu, maka ia akan selalu kalah.

19. MAIN AMPAR-AMPAR PISANG

Nama Permainan.

"Ampar-ampar pisang", dinamakan demikian sebab lagu yang dipakai untuk bermain adalah lagu ampar-ampar pisang yaitu sebuah lagu Banjar. Ampar-ampar pisang berarti sesisir pisang. Dalam permainan ini, para pemain duduk berjajar dengan posisi kaki diselondongkan, dan kaki-kaki para pemain yang berjejer inilah yang diibaratkan sebagai pisang.

Peristiwa/Suasana/Waktu.

Biasanya dimainkan pada waktu sore hari atau malam hari di serambi rumah. Tetapi perlu diketahui bahwa permainan ini bisa dimainkan pada pagi atau siang hari.

Anak-anak sering bermain pada waktu sore atau malam hari, sebab pada saat itu anak-anak sudah tidak mempunyai kegiatan lagi, sedang pada pagi dan siang hari adalah waktu sekolah dan belajar. Dan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu yang bersifat religius magis.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini adalah milik seluruh masyarakat dari berbagai golongan atau kelas. Jadi tidak terikat pada satu golongan saja. Apakah itu golongan bangsawan ataukah rakyat biasa boleh bermain.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal usul permainan ini tidak diketahui, meskipun lagu yang dipakai dalam permainan ini adalah lagu Banjar. Tetapi permainan ini hampir pada setiap daerah di Kalimantan Timur mengenal jenis permainan ini. Seperti misalnya di daerah Balikpapan, Samboja, Samarinda telah mengenalnya dan mungkin di luar Kalimantan Timur juga akan terdapat jenis permainan ini dengan nama dan lagu yang berbeda.

Peserta/pelaku permainan.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan yang jumlahnya antara 5 – 7 orang anak dan berusia antara 5 – 12 tahun.

Apabila pemainnya terlalu banyak maka jajaran anak itu akan terlampau panjang dan tangan anak yang bertugas memimpin permainan tidak akan sampai pada anak-anak yang duduk paling pinggir.

Alat Permainan.

Tidak ada alat permainan yang dipakai, karena anak bermain dengan mempergunakan anggota badannya yaitu tangan dan kaki.

Iringan Musik.

Dalam permainan ini anak-anak bermain diiringi dengan sebuah lagu yang berjudul "ampar-ampar pisang".

Lagunya adalah sebagai berikut :

0	5		1	1	7	1		2																			
A	m	p	a	r	a	m	p	a	r	p	i	s	a	n	g												
5	5		2	2	1	2		3	3																		
P	i	s	a	n	g	k	u	b	a	l	u	m	m	a	s	a	k										
3		4	4	2	2		3	1	1	2	2	7	7		1												
M	a	s	a	k	s	a	b	i	j	i	d	i	k	u	r	u	n	g	b	a	r	i	-	b	a	r	i
0	5		:	1	1	7	1		2	5	5																
M	a	n	g	a	l	e	c	o	k	m	a	n	g	a	l	e	c	o	k								
	2	2	1	2		3	3	3																			
P	a	t	a	h	k	a	y	u	b	e	n	g	k	o	k												
4	4	2	2		3																						
B	e	n	g	k	o	k	d	i	m	a	k	a	n	a	p	i											
1	1		2	2	1	7		1																			
A	p	i	n	y	a	k	e	k	u	r	u	p	a	n													
0	5		:	5	5	4	4		5	2																	
N	a	n	g	m	a	n	a	b	a	t	i	s	k	u	t	u	n	g									
0	2		4	4	3	2		1	0:																		
D	i	k	i	t	i	b	b	i	d	a	w	a	n	g													
0	5		:	5	5	4	4		5	2																	
N	a	n	g	m	a	n	a	b	a	t	i	s	k	u	t	u	n	g									
0	2		4	4	3	2		1	0:																		
D	i	k	i	t	i	b	b	i	d	a	w	a	n	g													

Apabila diterjemahkan bebas artinya adalah sebagai berikut :

Pisang yang disusun berjajar

Pisangku belum masak

Masak satu biji, dikerumuni anai-anai.

Mangga lecok - mangga lecok (istilah tidak ada terjemahannya)

Patah kayu yang bengkok

Bengkoknya dimakan api

Karena apinya kecil

Yang mana kaki yang putus

Karena digigit kura-kura

Yang mana kaki yang putus

Karena digigit kura-kura.

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

- 1.1. Permainan ini tidak dilalui dengan undian, karena memang tidak ada undian dalam permainan ini.
- 1.2. Setelah anak-anak berkumpul dan sepakat untuk bermain, maka mereka duduk berjajar diseramby rumah atau di dalam rumah pada tempat yang agak luas yang cukup dipakai duduk para peserta permainan.

2. Aturan Permainan.

- 2.1. Apabila pada kaki salah seorang anak mendapat giliran harus dibengkokkan (dilipat), maka kaki tersebut harus dilipat.
- 2.2. Bagi anak yang kakinya tidak mendapat giliran untuk dilipat pada akhir permainan, maka anak tersebut harus menjalani hukuman.
- 2.3. Hukuman yang diberikan harus disetujui oleh semua peserta sebelum permainan dimulai.

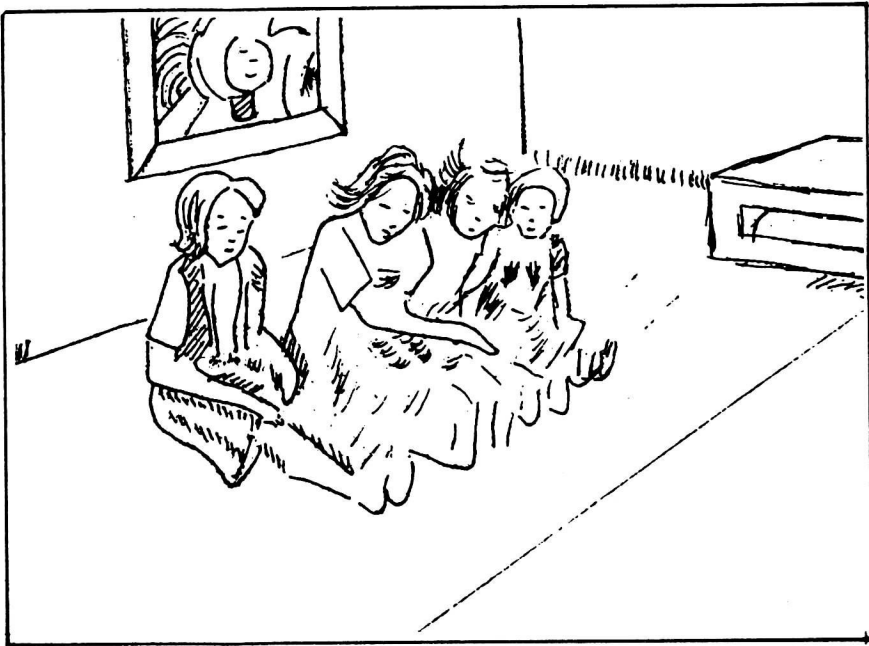
3. Tahap-tahap Permainan.

- 3.1. Setelah tempat disiapkan maka anak-anak duduk berjajar dan kaki diselondorkan.
Sesuai dengan nama permainan yaitu ampar-ampar pisang, maka posisi duduk anak-anak ini adalah diumpamakan pisang satu sisir. Kaki-kaki anak-anak inilah yang diibaratkan sebagai pisangnya.
- 3.2. Salah seorang anak dipilih untuk memimpin permainan, pilih-

an ini juga harus disepakati bersama dari seluruh peserta. Biasanya dipilih anak yang terbesar.

- 3.3. Setelah anak-anak duduk semua dengan posisi seperti tersebut pada yang telah disebutkan, maka mereka bersama-sama melagukan lagu ampar-ampar pisang sedang yang bertugas menjadi pemimpin mulai memimpin permainan yaitu sambil bernyanyi bersama-sama, pemimpin itu menepuk-nepuk paha anak-anak tersebut satu persatu.

G A M B A R



- 3.4. Apabila pada baris terakhir dari lagu tersebut (yaitu pada kata-kata di kitib dibawah). tangan sipemain menyentuh/ menepuk paha salah seorang peserta (misalnya paha kiri dari anak yang bernama A), maka paha kiri tersebut harus dilipat.
- 3.5. Setelah kaki dilipat lagu tetap dinyanyikan terus dan gerakan tetap seperti yang disebutkan pada 3.3. dan 3.4.
- 3.6. Pada akhir permainan tentu akan ada salah satu kaki dari seorang anak yang tidak mendapat giliran untuk dilipat dan anak inilah yang dianggap kalah dan harus menjalani hukuman.

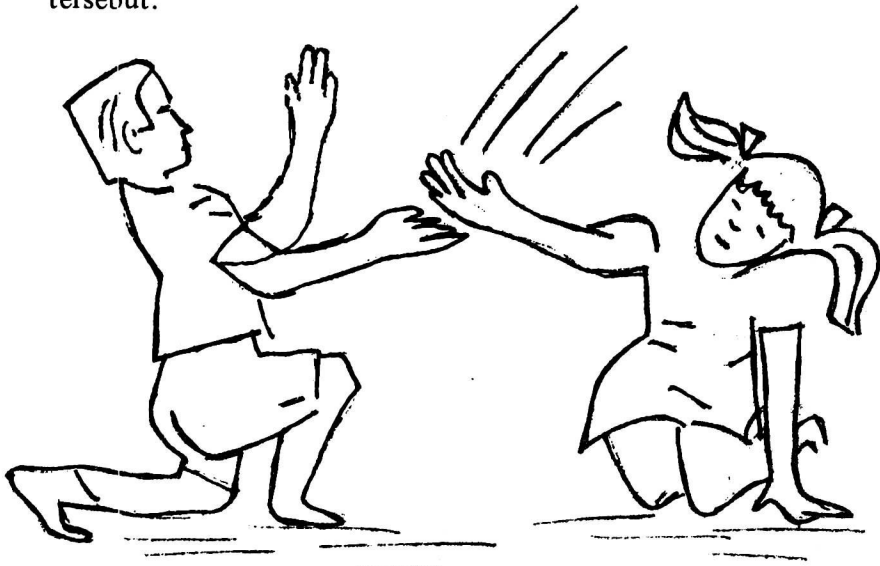


4. Konsekwensi kalah menang.

Hukuman yang diberikan bagi yang kalah biasanya yang kalah harus telapak tangan para pemain satu persatu sampai berhasil.

Hukuman ini dijalankan satu persatu, jadi apabila salah seorang anak sudah berhasil ditampar tangannya maka ganti yang lain.

Oleh sebab itu disini seorang anak berusaha menghindari tamparan tersebut.



Apabila semua telah mendapat giliran menghukum, maka permainan selesai dan apabila anak-anak ingin terus bermain maka permainan ini dimulai lagi dari pertama. Permainan ini sangat meng-gembirakan sangat seru pada saat pelaksanaan hukuman. Saat-saat inilah yang ditunggu-tunggu oleh anak-anak, dimana seorang anak berusaha dengan segala kecekatannya menghindari tamparan temannya yang dihukum, sedang di lain pihak yang kalah yaitu dihukum berusaha menampar tangan (telapak tangan) temannya. Tidak jarang apabila sampai terjadi kejar-kejaran dimana seorang (yang kalah) mengejar untuk menampar seorang yang menang (yang menghukum) berusaha lari menghindari dari kejaran tadi.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sekarang masih dapat kita jumpai meskipun tidak sebanyak waktu dahulu, terutama dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di kampung-kampung yang jauh dari hiburan. Permainan ini merupakan hiburan bagi anak-anak dan memupuk rasa setia kawan dimana terlihat sekali adanya keakraban dari anak-anak tersebut pada waktu bermain. Meskipun mereka mendapatkan hukuman, maka hukuman itu juga dijalankan dengan demikian dalam permainan ini terkadang nilai kejujuran dan disiplin.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari mana asal-usul permainan ini tidak dapat ditentukan, meskipun lagu yang dipakai dalam permainan ini adalah lagu Banjar tetapi permainan ini hampir pada setiap daerah di Kalimantan Timur mengenal jenis permainan ini. Seperti misalnya di daerah Balikpapan, Samboja, Samarinda telah mengenal permainan, dan mungkin di luar Kalimantan Timur juga akan terdapat jenis permainan ini dengan nama dan lagu yang berbeda.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat sangat menyesalkan sekali apabila permainan ini hilang didesak oleh permainan-permainan modern. Namun mereka rupanya tidak khawatir karena lagu sebagai pengiring permainan ini saat ini mulai dipopulerkan kembali.

Dengan demikian mereka juga dapat mengenang permainan ini kembali. Kelihatannya permainan ini masih juga dimainkan oleh anak-anak pada waktu senggang.

20. LAMUSI

Nama Permainan.

Lamusi adalah judul sebuah lagu yang populer bagi anak-anak di daerah Kutai dan Balikpapan. Permainan Lamusi tidak ada hubungannya dengan arti kata-kata dalam lagu lamusi, mereka beri nama bermain lamusi karena pada saat bermain mereka mempergunakan lagu lamusi untuk mengiringinya.

Dilain tempat ada pula yang menyebut bermain tali, sebab yang dipergunakan untuk alat bermain adalah tali. Baik main tali ataupun main lamusi jalannya permainan dan aturan permainannya tetap sama.

Peristiwa/waktu.

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan suatu peristiwa-peristiwa tradisional tertentu. Biasanya dimainkan di halaman rumah karena tempatnya luas dan dimainkan pada siang atau sore hari.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan ini tidak terikat pada anak-anak dari golongan tertentu saja. Jadi baik anak-anak dari golongan bangsawan, rakyat desa maupun kota dapat bermain.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, tidak diketahui dari mana asal-usulnya. Karena permainan ini untuk daerah Kalimantan Timur hampir didapatkan di seluruh kota yang ada, hanya nama permainannya saja yang berbeda sedang jalannya permainan adalah sama.

Peserta/Pelaku.

Para pelaku permainan adalah anak-anak perempuan antara umur 7 -- 14 tahun. Terdiri dari tiga orang anak paling sedikit dan paling banyak 5 orang.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Karet gelang yang dijalin panjang dipakai sebagai tali, atau tali biasa dari tali rami atau tali plastik. Akan tetapi biasanya yang

dipakai adalah tali dari karet gelang yang dijalin, karena dengan tali ini anak-anak dapat mempermainkan talinya, hal ini disebabkan karena sifat karet yang dapat ditarik menjadi mekar.

Iringan Musik/Nyanyian.

Permainan ini diiringi dengan lagu "lamusi" yang menurut informasi dari bahasa Kutai Bahari, jadi sekarang sudah sulit untuk diartikan. Jadi kata-katanya saja yang kemudian dilagukan untuk mengiringi permainan ini.

LAGUNYA ADALAH SEBAGAI BERIKUT :

2/4

1	5		1	5	1	2		3	1	.	
La	mu		si	du	mi	ses		pa	go		
4	4		3	1	2	7		1	.		
la	mu		si	a	li	a		li			
1	2		3	1				2	.		
Si	ti		prak	ma				ri			
1	2		3	1				2	.		
pan	ci		in	pit				ri			
1	2		3	.		4	5	6		7	1
Do	re		mi			fa	sol	la		si	do

Jalannya Permainan.

1. Persiapannya.

- 1.1. Disiapkan tali dari karet yang dijalin atau tali dari pintalan sepanjang kurang lebih tiga meter. Biasanya karet tersebut dijalin dua-dua (rangkap dua), dengan maksud agar tali tersebut tidak ngambang, sehingga enak untuk dipakai bermain.
- 1.2. Sebelum permainan dimulai para peserta menetapkan siapa yang harus bermain lebih dahulu, untuk menetapkan urutan pemainnya dilakukan dengan mengadakan undian hum-pim-pa dan siutan.

1.3. Kemudian dicari tempat untuk bermain.

2. Aturan-aturan Permainannya.

- 2.1. Yang berhak bermain lebih dahulu adalah pemenang undian pertama dan selanjutnya diteruskan oleh pemenang undian kedua dan ketiga (apabila yang bermain tiga orang anak).
Disini misalnya secara berturut-turut adalah A, B, dan C.
- 2.2. Apabila seorang pemain pada waktu mendapat giliran melompat dan apabila pada waktu melompat kakinya menyangkut pada karet atau tali maka permainan ini dianggap mati dan permainan dimainkan oleh pemenang undian berikutnya, yang penting disini bahwa pemain yang sedang mendapat giliran bermain harus menjaga agar karet atau tali tersebut tidak mengenai tubuh atau anggota badan.
- 2.3. Sebelum permainan dimulai diadakan perjanjian apa hukuman yang diberikan untuk yang kalah. Biasanya yang kalah dihukum dengan disuruh menggendong teman-temannya yang menang.
- 2.4. Bagi yang mendapat giliran memutar tali (yaitu disini adalah yang tidak sedang melompat), harus memutar tali dengan sebaik-baiknya. Jadi tidak boleh culas. Misalnya pada waktu teman sedang melompat-lompat "diatas" tali karena yang memutar tali sentimen dengan teman yang sedang bermain, maka pada waktu memutar tali disendat-sendat, sehingga gerak putaran tali tidak stabil dan teman yang sedang melompat tadi kakinya menyangkut tali dan berarti ini adalah suatu kegagalan. Jadi pada waktu bermain semua pemain harus bermain dengan baik, jujur dan sportif.

3. Tahap-tahap Permainannya.

- 3.1. Pada waktu bermain lagu lamusi dinyanyikan bersama-sama oleh para pemainnya.
- 3.2. Seperti disebutkan di atas bahwa dalam undian secara berturut-turut yang menang adalah A, B dan C. Untuk seorang pemain, harus bermain dengan menyelesaikan seluruh gerakan dalam permainan lamusi ini. Barang siapa yang berhasil menyelesaikan lebih dahulu dianggap sebagai pemenangnya. Dalam uraian ini akan ditulis ragam-ragam gerakan permainan dari awal sampai akhir, yang harus diselesaikan oleh seorang pemain.

3.3. Gerakan I.

Karena A yang menang, maka A berhak bermain lebih dahulu, sedang B dan C masing-masing memegang ujung karet sambil memutar tali karet tersebut.

Setelah B dan C memutar karetnya, maka A mulai melompat-lompat diantara karet yang berputar tadi. Pada syair lagu yang terakhir pada setiap baris lagu si A harus duduk sedang karet tetap diputar-putar tiga kali, tetapi putarannya harus di atas kepala si A dengan demikian pada waktu memutar karet tersebut, tangan si B dan C harus diangkat tinggi.

Gambar: 3.3. = Gerakan I.



Pada setiap syair, terakhir pada setiap baris lagu anak yang melompat harus duduk dan tali diputar 3 x di atas kepala si A. Setelah gerakan pertama ini dapat dilalui tanpa kesalahan, maka si A berusaha lari keluar dari putaran tali tersebut dan meneruskan pada gerakan kedua.

3.4. Gerakan II.

Karet tetap berputar terus, si A dari arah seberang dimana ia

mulai masuk bermain tadi melompat satu kali kemudian keluar ke arah yang berseberangan dengan tempat ia melompat tadi. Misalnya saja yang pertama A masuk dari seberang kiri dan keluar ke seberang kanan selanjutnya.

- Dari seberang kanan A melompat 2 x dan keluar ke seberang kiri.
- Dari seberang kiri A melompat 3 x keluar ke seberang kanan.
- Dari seberang kanan A melompat 4 x keluar ke seberang kiri.
- Dari seberang kiri A melompat 5 x keluar ke seberang kanan.

3.5. Gerakan III.

Dari seberang kanan A melompat 6 x sambil bertepuk tangan dan keluar ke sebelah kiri.

Gambar: 3.5. - Gerakan III.

GERAKAN MELOMPAT 6 x SAMBIL BERTEPUK TANGAN.



3.6. Gerakan IV.

Dari arah kiri A melompat sebanyak 7 x sambil kakak, pinggang dan keluar ke sebelah kanan. Perlu diketahui disini, bahwa gerakan melompat ini adalah melompat dengan kaki ka-

nan dan kaki kiri secara bergantian. Jadi tidak kedua kaki secara bersama-sama melompat.

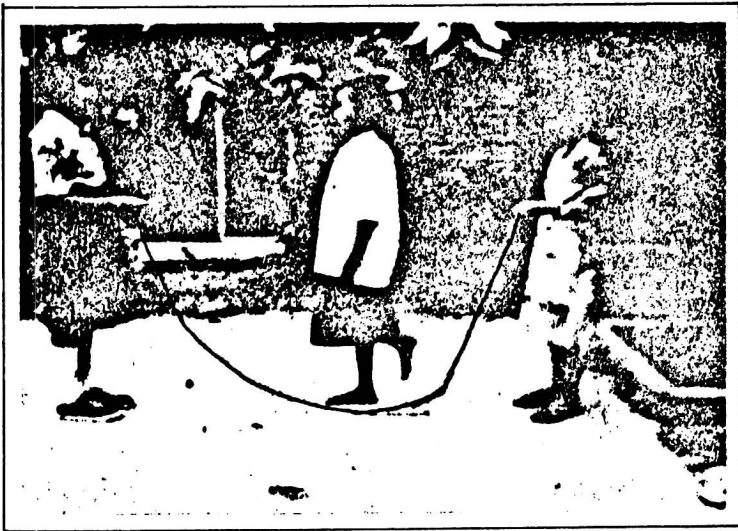
Gambar : 3.6. = Gerakan IV
MELOMPAT 7 x SAMBIL KACAK PINGGANG



3.7. Gerakan V.

Dari seberang kanan A melompat 8 X dengan kaki satu dan keluar dari seberang kiri.

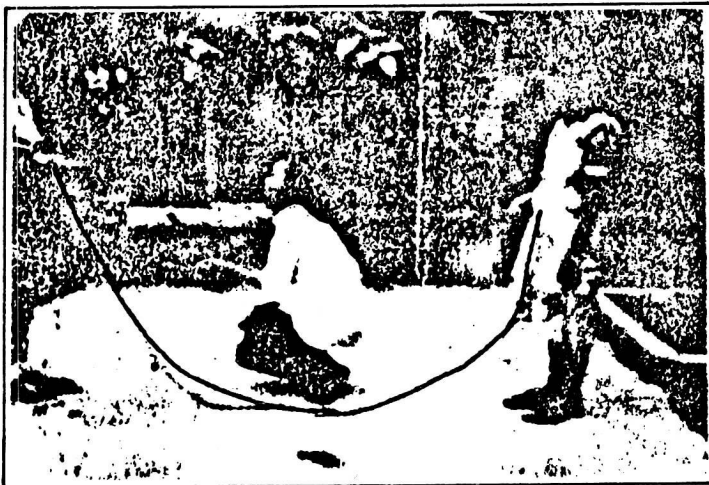
Gambar: 3.7. = Gerakan V
MELOMPAT 8 x DENGAN KAKI SATU



3.8. Gerakan VI.

Dari seberang kiri A melompat sambil jongkok (duduk melompat) sebanyak 9 x dan keluar ke sebelah kanan.

Gambar: 3.8 = Gerakan VI
MELOMPAT JONGKOK SEBANYAK 9 x



3.9. Gerakan VII.

Dari kanan A melompat sebanyak 10 kali dengan gerakan kedua kaki bersama-sama melompat dan keluar ke seberang kiri.

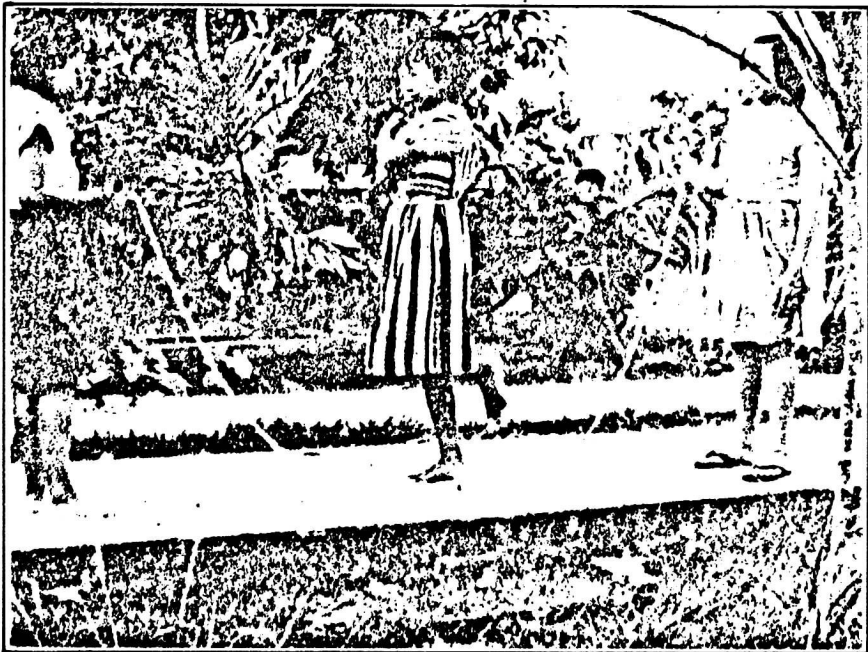
3.10. Gerakan VIII.

Dari arah kiri A melompat 11 kali dengan kedua kaki bersama-sama melompat sambil tutup mata, kemudian keluar keseberang kanan.

3.11. Gerakan IX.

Dari arah kanan A melompat dengan satu kaki dan kedua tangan memegang bahu. Lompatan ini dikerjakan sebanyak 12 kali dan keluar seberang kiri.

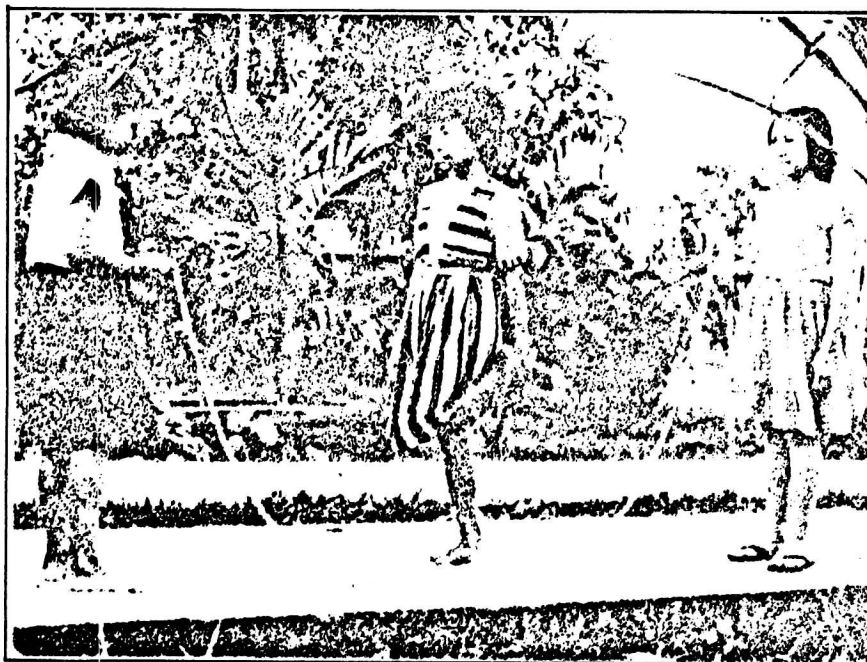
Gambar: 3.11 = Gerakan IX
MELOMPAT 12 x DENGAN SATU KAKI DAN TANGAN
MEMEGANG BAHU



3.12. Gerakan X.

Dari kiri A melompat dengan satu kaki yang dipegang oleh tangan kiri sebanyak 13 kali lompatan, kemudian keluar ke seberang kanan.

Gambar : 3.12 = Gerakan X
**MELOMPAT 13 x DENGAN KAKI SATU DAN
TANGAN KIRI MEMEGANG SALAH SATU KAKI**



3.13. Gerakan XI.

Dari arah sebelah kanan A melompat bergantian antara kaki kiri dan kanan sebanyak 14 kali lompatan, sedang dengan tangan diletakkan dibahu kemudian keluar ke kiri.

3.14. Gerakan XII.

Dari arah A melompat sebanyak 15 kali, pada gerakan XII ini salah satu anak B atau C hanya memegang ujung karet (tali) sedang yang lain memutar seperti biasanya. Hanya saja gerakan memutar ini tidak boleh menyentuh tanah, jadi harus menggantung. Biasanya untuk anak yang memegang ujung karet saja, mereka memegang dengan menempelkan ujung karet pada lagu sedang yang lain memutar. Untuk gerakan XII ini si A harus melompat tinggi-tinggi.

Gambar 3.14 = Gerakan XII



Apabila itu seluruh permainan berhasil dimainkan oleh A (mulai dari gerakan I sampai XII) tanpa mati atau gagal, maka A dinyatakan sebagai pemenang dan A tidak bermain lagi, dan permainan dilanjutkan oleh si B, sedang A menggantikan kedudukan B sebagai orang yang memutar tali. Tetapi apabila pada gerakan ke VII misalnya permainan A mati, maka permainan digantikan oleh B dan hal ini berlaku pula untuk C apabila permainan B mati.

Tetapi apabila tiba giliran A kembali, maka A hanya melanjutkan permainannya dimana ia tadi mati (gerakan ke VII).

Jadi tidak diulang dari gerakan pertama, setelah selesai semua maka bagi yang kalah harus menjalani hukuman sesuai dengan perjanjian pertama.

4. Konsekwensi kalah menang.

Yang dianggap kalah dalam permainan ini adalah bagi mereka yang sering mati pada saat bermain (melompat tidak berhasil), sehingga akan paling lama dalam menyelesaikan seluruh ragam permainan.

Jadi bila A, yang lebih dahulu menyelesaikan ragam permainan tersebut maka A adalah pemenangnya, jika kemudian B pemenangnya, maka pemenang ke V adalah B dan seterusnya.

Sebagai hukumannya bagi yang kalah harus menggendong teman-temannya yang menang secara bergantian.

Peranannya Masa Kini.

Permainan ini masih sering pula dijumpai, biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah Dasar pada waktu istirahat.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Tidak diketahui dari mana asal-usul permainan ini, karena permainan ini untuk daerah Kalimantan Timur hampir didapatkan di seluruh kota yang ada, hanya nama dan alat permainannya saja yang berbeda sedang jalannya permainan adalah sama. Misalnya di daerah Tarakan dan Bunyu. Dikenal dengan sebutan "main tali", sedang di Balikpapan dan Samarinda disebut "Lamusi".

Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sangat baik selain sebagai hiburan sebetulnya permainan ini mengandung unsur atletik dimana unsur lompat tinggi kita dapatkan. Disini anak-anak sudah mulai berlatih melompat, sebab tanpa mempunyai keterampilan melompat seorang anak akan gagal dalam menyelesaikan permainannya.

LAMPIRAN

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Alamat	Umur	Pekerjaan	Agama	Ijazah	Bhs yg dikuasai	Alamat sekarang.
1.	Noormiyati	J.Gn.Sari Bpp.	50 th	—	Islam	SD	Jawa, Banjar, Ind.	Balik papan.
2.	H.Abd.Kadir	J. Radio Bpp.	58 th.	Pensiunan Pertamina	Islam	SMP	Banjar Indonesia.	Balik papan.
3.	H.Abd. Manab	J. Gn. Guntur Bpp.	60 th	Pensiunan Pertamina.	Islam	SMP	Banjar, Indonesia.	Balik papan.
4.	H. Biduri	Jl. Gn. Guntur Bpp.	50 th	—	Islam	SR	Banjar, Indonesia	Balik papan.
5.	Dharmansyah	Gn.Pasir Bpp.	30 th	Guru	Islam	Sar. Mud.	Berau, Banjar, Indonesia.	Balik papan.
6.	Cebong	Melak	70 th	—	Kristen	—	Indonesia, Benuang, Tunjung.	Melak
7.	Seno	Long Iram	65 th	—	sda	—	sda	Long Iram
8.	Kadum	Tg. Isui	68 th	—	sda	—	sda	T. Isui
9.	S. Karran	Melak	45 th	Penilik Kebud.	sda	SPG	sda	Samarinda.

No	Nama	Alamat	Umur	Pekerjaan	Agama	Ijazah	Bhs yg dikuasai	Alamat sekarang.
10.	A. Mahmud	Tg. Selor	41 th	—	Islam	—	Indonesia, Bulungan.	Tg. Selor.
11.	G a n i	Tg. Palas	48 th	—	Islam	SR	sda	Tg. Palas.
12.	M. Bidung Arifin	Tg. Palas	52 th	Perw. Camat	Islam	SR	Indonesia, Bulungan, Tidung, Brusu.	Sekatak. Buji
13.	Abdulla	Tg. Palas	55 th	Tani	Islam	—	sda	sda.
14.	A. Manan	Tg. Palas	47 th	Pemda	Islam	SR	Indonesia, Bulungan.	Tg. Palas.
15.	Abd. Samad	Tg. Palas	47 th	Tani	Islam	SR	sda	sda.
16.	Abd. Hamid	Tg. Palas	49 th	—	Islam	SR	sda	Tarakan.
18.	M. Ali	Tg. Palas	54 th	Guru SD	Islam	OVO	Indonesia, Bulungan, Tidung.	Tarakan.
19.	Maimunah	Bontang	72 th	—	Islam	—	Indonesia, Banjar, Kutai.	Samarinda
20.	Untung	Samarinda	45 th	—	Islam	—	sda.	Samarinda

No	Nama	Alamat	Umur	Pekerjaan	Agama	Ijazah	Bhs yg dikuasai	Alamat sekarang.
21.	Zainal Abidin	Sama-rinda	59 th	Tani	Islam	—	Indonesia, Banjar, Bugis, Kuntai.	S. Sebe
22.	A. Mahmud.	Tg. Selor	41 th	Guru	Islam	PGA	sda.	Tg. Selor.
23.	Zainuddin	Sama-rinda	51 th	Guru	Islam	Nor-mal Islam	sda.	Sama-rinda.
24.	Abd. Hamid	Sama-rinda.	51 th	Guru	Islam	sda	sda.	Sama-rinda.
25.	Dt. Wiranata	Tg. Palas	51 th	Peg.	Islam	SR	Indonesia, Bugungan, Tidung.	Tarakan
26.	Idris	Tg. Palas	45 th	Tani	Islam	SR	Indonesia, Bugungan.	T Palas
27.	Buharia	Bontang	76 th	Tani	Islam	—	Indonesia, Bugis, Kuntai.	Bontang
28.	Sidong	T. Palas	65 th	—	Islam	—	Indonesia, Bugungan.	T Palas
29.	Karim	T Palas	65 th	—	Islam	—	sda.	T Palas

No	Nama	Alamat	Umur	Peker- jaan	Agama	Ijazah	Bhs yg dikuasai	Alamat sekarang.
30.	A d a m	T. Palas	63 th	—	Islam	—	Indone- sia, Bu- lungan.	T Palas
31.	Abd. Jafar	T Palas	45 th	—	Islam	—	sda.	T Palas
32.	Abd.Kadir	Sama- rinda	50 th	—	Islam	—	Indone- sia, Ban- jar, Ku- tai.	Sama- rinda
33.	Tayib	T Palas	50 th	T.Kayu	Islam	—	Indone- sia, Bu- lungan, Tidung.	Tara- kan
34.	M. Saleh Hamid	T Palas	50 th	Peg.De pag	Islam	SR	sda.	Tara- kan.
35.	Razak	T Palas	55 th	—	Islam	—	sda.	T Palas
36.	Yakop	T Palas	55 th	—	Islam	—	sda.	T Palas
37.	M. Saleh	Bontang	50 th	—	Islam	—	Indone- sia, Ban- jar, Ku- tai.	Bon- tang
38.	H. Fatimah	J Radio Bpp.	50 th	—	Islam	SD	Banjar, Indone- sia.	Balik- papan.

PETA
DAERAH SAMPLE KALIMANTAN TIMUR

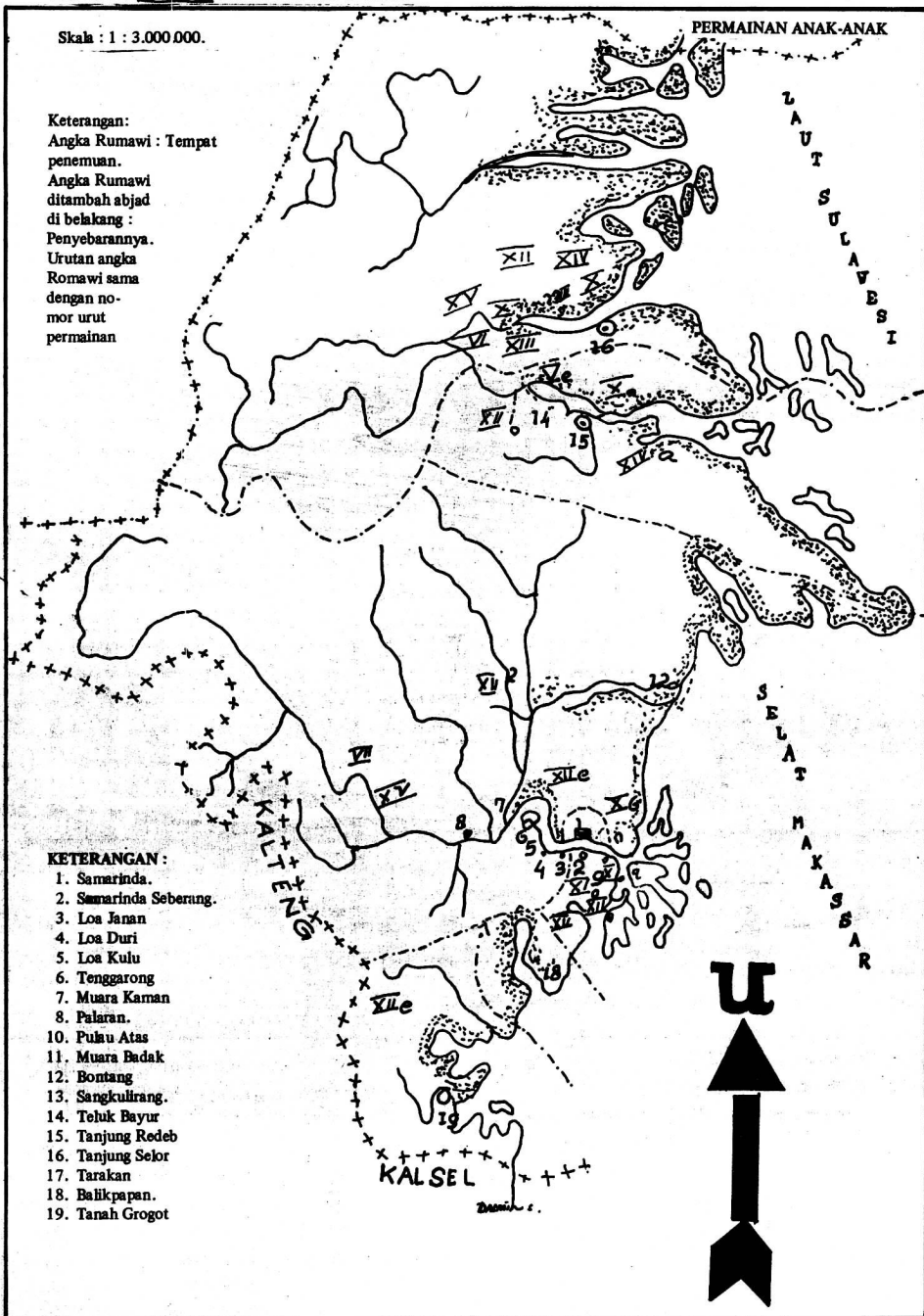
Skala : 1 : 3.000.000.

Keterangan:

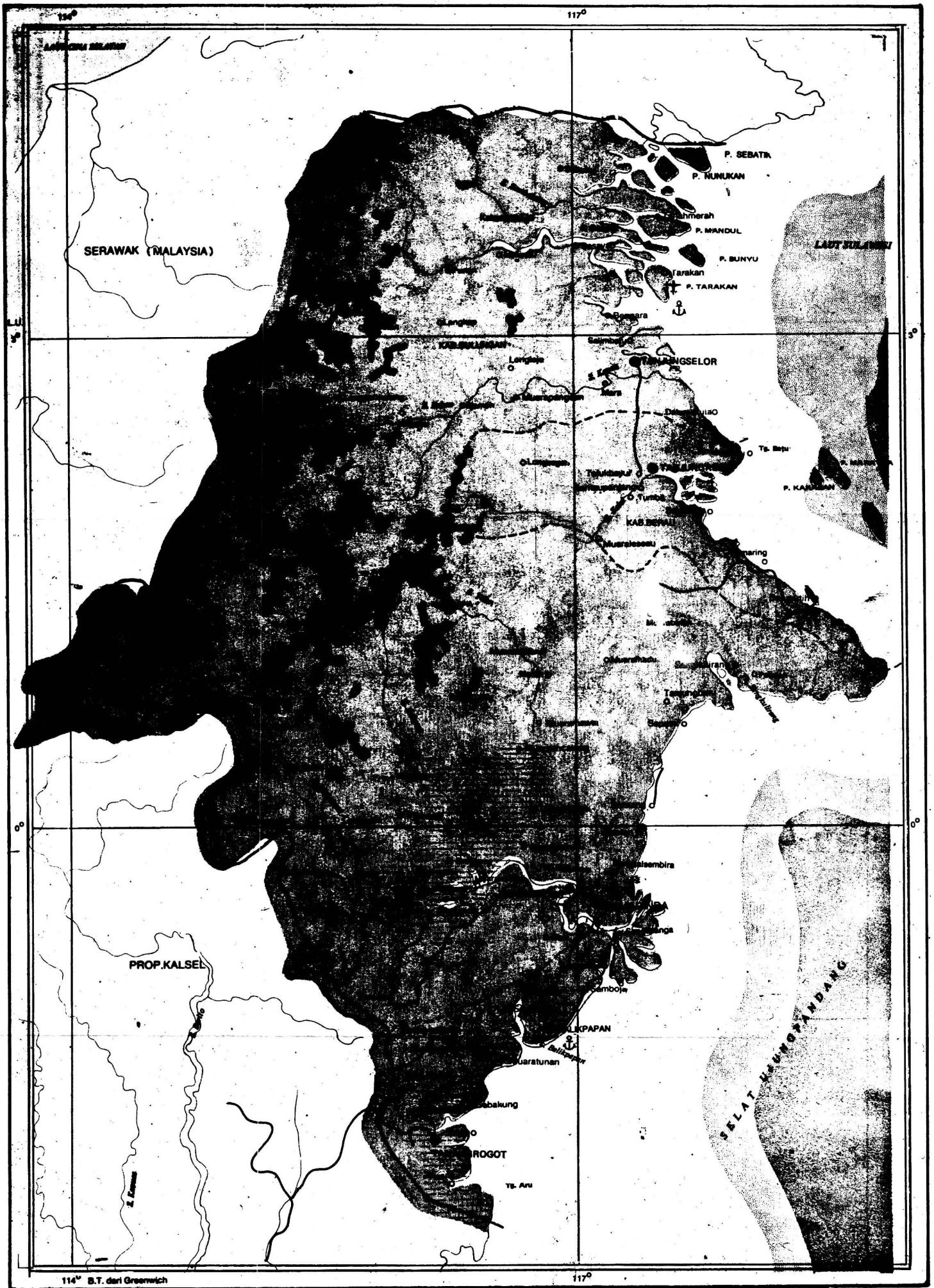
Angka Rumawi : Tempat penemuan.
Angka Rumawi ditambah abjad di belakang : Penyebarannya.
Urutan angka Romawi sama dengan nomor urutan permainan

KETERANGAN :

1. Samarinda.
2. Samarinda Seberang.
3. Loa Janan
4. Loa Duri
5. Loa Kulu
6. Tenggarong
7. Muara Kaman
8. Palaran.
10. Pulau Atas
11. Muara Badak
12. Bontang
13. Sangkulirang.
14. Teluk Bayur
15. Tanjung Radeb
16. Tanjung Selor
17. Tarakan
18. Balikpapan.
19. Tanah Grogot



PROPINSI KALIMANTAN TIMUR



Tidak diperdagangkan untuk umum

Perpustakaan
Jenderal Ke

790.1

HA

p