

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

**PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI
PERMAINAN RAKYAT DAERAH
SUMATERA SELATAN**



Direktorat
Kebudayaan

016

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KANTOR WILAYAH PROPINSI SUMATERA SELATAN
BAGIAN PROYEK PENGKAJIAN DAN PEMBINAAN
NILAI-NILAI BUDAYA SUMATERA SELATAN**

1997 / 1998

306 272 02
600
2

5.10

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

**PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI
PERMAINAN RAKYAT DAERAH
SUMATERA SELATAN**



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KANTOR WILAYAH PROPINSI SUMATERA SELATAN
BAGIAN PROYEK PENGKAJIAN DAN PEMBINAAN
NILAI-NILAI BUDAYA SUMATERA SELATAN**

1997 / 1998

PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA SELATAN

Tim Peneliti/Penulis : Drs. Eddy Ramlan
Drs. Zainal Makmur
Indrajaya, SmHk.

Penyunting : Drs. Eddy Ramlan
Drs. Abu Hanifah

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Diterbitkan oleh : Bagian Proyek Pengkajian dan
Pembinaan Nilai-nilai Budaya Sumatera
Selatan Kanwil Depdikbud Propinsi
Sumatera Selatan

Palembang 1997

Cetakan I 1997

Dicetak oleh : PD. Alima Jaya Palembang

**SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI
SUMATERA SELATAN**

Penerbitan buku sebagai salah satu usaha untuk memperluas cakrawala budaya masyarakat merupakan usaha yang patut dihargai. Pengenalan aspek-aspek kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia diharapkan dapat mengikis etnosentrisme yang sempit di dalam masyarakat Indonesia yang majemuk.

Oleh karena itu, perlu disyukuri terbitnya buku hasil kegiatan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Sumatera Selatan (P2NBSS) yang untuk tahun anggaran 1997/1998 menerbitkan tiga buku yang berjudul :

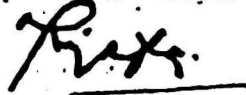
1. Peranan Media Massa bagi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Daerah di Sumatera Selatan
2. Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan
3. Fungsi Kalangan Sebagai Pusat Perekonomian Desa terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat Sumatera Selatan.

Terbitnya buku ini tentunya berkat kerjasama yang baik antara pengurus Bagian Proyek dengan Tim Penulisan dan berbagai pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian dan penerbitan buku ini. Kepada semua pihak yang memungkinkan terbitnya buku ini, kami sampaikan terima kasih.

Mudah-mudahan buku ini bermanfaat, bukan hanya bagi masyarakat umum, juga para pengambil kebijaksanaan dalam rangka membina dan mengembangkan kebudayaan nasional.

Palembang, Agustus 1997

Kepala Kantor Wilayah



Drs. A. Hamid Sjafei

Nip. 130200890

KATA PENGANTAR

Usaha-usaha pelestarian, pembinaan dan pengembangan kebudayaan daerah perlu terus dilakukan sebagai upaya menghadapi derasnya arus informasi global yang masuk ke Indonesia yang tidak selalu sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Salah satu upaya dimaksud yang dilakukan oleh Direktorat Jarahnitra melalui proyek P2NBSS tahun anggaran 1997/1998 meliputi 3 judul yaitu :

1. Peranan Media Massa Lokal Bagi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Daerah di Sumatera Selatan
2. Fungsi Kalangan Sebagai pusat Perekonomian Desa Terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat Sumatera Selatan
3. Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan

Selanjutnya penerbitan buku ini diharapkan pula dapat menambah wahana dan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai aneka ragam kebudayaan di Indonesia. Hal itulah yang kemudian dapat mendasari saling pengertian, keserasian, dan harmonis kehidupan masyarakat.

Akhirnya ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak sehingga dapat terbitnya buku ini. Buku-buku ini belum merupakan suatu penelitian mendalam sehingga kekurangan-kekurangan yang ada dapat disempurnakan dimasa yang akan datang.

Palembang, Agustus 1997

Bagian Proyek P2NBSS

Pemimpin



Drs. H. Abu Hanifah

Nip. 131538850

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR PIMBAGPRO	ii
KATA PENGANTAR KETUA TIM	iii
DAFTAR ISI	v
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Permasalahan	1
B. Tujuan Penulisan	10
C. Konsep-konsep dan Teori-teori	12
1. Konsep dan teori-teori	12
2. Konsep dan Teori Permainan Rakyat	15
3. Konsep Kepribadian Pembangunan dan Moderat	18
D. Metode Yang Digunakan	19
 BAB. II. IDENTIFIKASI DAERAH PENELITIAN	25
 BAB. III. HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN RAKYAT UNTUK MENGEMBANGKAN KEPRIBADIAN PEMBANGUNAN	62
A. Deskripsi Permainan	63
1. Terompah Panjang	63
2. Gebuk Bantal	74
3. Permainan Platok	81
4. Cup Mailang	89
5. Permainan Panjat Pinang	94
B. Hakekat dan Fungsi Permainan Rakyat	96

BAB IV. KAJIAN NILAI	103
-----------------------------------	------------

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	111
--	------------

LAMPIRAN

- 1. Daftar Pustaka**
- 2. Daftar Foto**
- 3. Daftar Informan**
- 4. Daftar Peta**
 - Peta Propinsi Sumatera Selatan
 - Peta Kotamadya Palembang
 - Peta Kotamadya Pangkalpinang
 - Peta Kabupaten Bangka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Permasalahan

Daerah tingkat I Sumatera Selatan terletak antara sampai $1^0 - 4^0$ Lintang Selatan dan 102^0 sampai 108^0 Bujur Timur, dengan luas daerah seluruhnya 113.339,07 km². Daerah ini memiliki 8 kabupaten dan 2 kotamadia dengan 101 kecamatan, 211 kelurahan, 2.406 desa. Berpenduduk 6.661.627 jiwa dengan kepadatan penduduk rata-rata 58,8 jiwa per km² (Sumatera Selatan Dalam Angka, 1994;2-9).

Dari 101 kecamatan dihuni oleh 24 suku bangsa (kelompok etnis), merupakan daerah terbanyak jumlah suku bangsanya di Pulau Sumatera dan di nusantara setelah Kepulauan Maluku dan Propinsi Irian Jaya (Peta Suku Bangsa di Indonesia, tt). Suku atau subsuku bangsa yang mendiami daerah Sumatera Selatan adalah: suku bangsa Palembang (kotamadia Palembang); Suku Musi (Kabupaten Musi Banyuasin); Suku Penesak, pegagan, Rambang, Abung, Melayu, Kayu Agung, Pedamaran, Meranjat, Komering Ilir (Kabupaten Ogan Komering Ilir); Suku Ranau,

Dayak, Kisam, Komerling Ulu, Pasemah, Semendo, Ogan (Kabupaten Ogan Komerling Ulu); Suku Lematang, Enim, Penungkal, Belida, Rambang, Semendo, Melayu (Kabupaten Muara Enim); Suku Pasemah, Kikim, Lintang Empat Lawang, Gumay, Melayu (Kabupaten Lahat); Suku Rejang, Rawas, Musi Ulu, Lembak, Kelingi, Kubu (Kabupaten Musi Rawas); Suku Melayu, Sekak, Mapur (Kabupaten Bangka); Suku Melayu (Kotamadia Pangkalpinang); Suku Melayu, Belida dan Sawang (Kabupaten Belitung) serta suku bangsa Arab, Cina, India yang sudah menetap dan beradaptasi dengan suku-suku bangsa yang berada di daerah ini (Monografi Sumatera Selatan, 1989; 17 dan Peta suku Bangsa di Pulau Sumatera, 1989; 54-56).

Sebagai daerah yang strategis letaknya dan memiliki sungai-sungai yang besar, dapat dilayari kapal-kapal kecil dan besar sampai ke hulu. Sungai-sungai itu bermuara di Selat Bangka dan selat ini merupakan jalan pelayaran serta lintas laut Internasional. Oleh karena itu, sebenarnya Sumatera Selatan sudah merupakan daerah persinggahan dan pemukiman antar suku bangsa dan antar bangsa sejak permulaan Masehi. Pada abad ke-7 sampai abad ke-14 Masehi dimasa keemasan kedatuan Sriwijaya bangsa Cina sudah singgah di Sumatera Selatan. Demikian juga di masa keemasan Kesultanan Palembang Darussalam (abad 18-19 M) pengaruh Islam sudah berkembang di Sumatera Selatan. Bahkan jauh sebelum kebudayaan Sriwijaya dan kebudayaan Islam, di daerah ini sudah ada tanda-tanda pengaruh dari luar yaitu Kebudayaan Paleolithik, Megalithik dan pengaruh Hindu dengan bermukimnya ras wedda, Negrito dan Melayu (Kanwil Depdikbud Sumsel; 1991/1992; 4-5).

Sepanjang perjalanan sejarah daerah Sumatera Selatan merupakan daerah pertemuan antar kebudayaan dari berbagai suku bangsa dan bangsa. Seperti dikemukakan terdahulu banyaknya suku bangsa yang berada di daerah ini dengan beraneka

ragam budaya dan adat istiadat serta bahasa, merupakan daerah yang memiliki suku bangsa dan budaya yang majemuk pula.

Dari berbagai budaya yang berkembang antara lain permainan tradisional, permainan rakyat ini dikembangkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar. Penyebarannya biasanya bentuk lisan (*oral tradition*), dan tidak ada nama penciptanya. Ia lebih bersifat milik bersama (*collective*) dan bersifat polos dan lugu (J. Dananjaya, 1994, 3-4). Permainan rakyat merupakan bagian dari folklor, karena permainan rakyat merupakan milik kolektif, anonim dan *oral tradition*. Folklor berasal dari kata folk, artinya kolektif (*collective*) dan lore adalah tradisi, yaitu sebagian kebudayaannya (J. Dananjaya, 1994; 1).

Seperti penjelasan di atas, permainan rakyat di daerah Sumatera Selatan adalah warisan tradisi masyarakat turun menurun tanpa mengenal nama penciptanya dan berkembang secara lisan secara tetap tanpa ada perubahan (standar). Walaupun terdapat perubahan hanyalah pada variasi dan jumlah pemain. Pendukung pemain masih seperti dahulu, yaitu permainan anak-anak berkembang di kalangan anak-anak dengan pola permainan anak-anak perempuan masih tetap didukung oleh anak perempuan dan permainan untuk anak laki-laki masih tetap didukung oleh anak laki-laki. Demikian juga permainan remaja dan orang dewasa masih tetap seperti semula. Permainan rakyat pada tempo dulu berkembang di desa atau di kampung (dusun), karena merupakan hiburan dan sebagai selingan pengisi waktu bagi anak-anak, remaja dan orang dewasa. Masyarakat di desa tempo dulu terutama anak-anak memang kekurangan hiburan, maka mereka selalu menggunakan waktu luang untuk bermain sesama sebaya dan sejenis. Sebelum tahun 1965 berbagai jenis permainan rakyat masih sering dijumpai dimana-mana.

Pesatnya pembangunan di Indonesia termasuk di Sumatera Selatan menyebabkan sejak tahun 1979 dan mulai memasuki Pelita III, permainan rakyat yang tradisional itu sudah jarang dipertunjukkan. Kemungkinan pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah merubah pola pikir masyarakat secara dan daerah lain. Perubahan dan perkembangan teknologi telah memperluas wawasan dan keinginan untuk lebih maju seperti orang kota atau daerah lain. Dorongan seperti ini kelihatan dari pola hidup orang desa kepada pola hidup orang kota.

Namun perubahan pola hidup masyarakat desa yang sebenarnya belumlah dikatakan siap untuk menerima dan mewarisi pola hidup orang kota. Teknologi masuk desa tidak hanya merubah pola hidup dari pra sejahtera menjadi sejahtera, tetapi juga berdampak negatif. Dalam hal ini nilai-nilai budaya masyarakat desa mulai terkikis dan pada gilirannya akan terjadilah erosi kebudayaan. Apalagi nilai-nilai budaya luhur yang bersumber dari desa kurang atau tidak dipersiapkan kepada generasi muda sebagai generasi penerus. Ketidaksiapan menerima nilai baru dan meninggalkan nilai lama (tradisi) dapat merapuhkan suatu generasi. Demikian kenyataan yang terjadi dalam perubahan sesuatu pendukung kebudayaan tradisional kepada penerimaan kebudayaan modern. Perubahan suatu proses kebudayaan sering menimbulkan gejolak dan masyarakat pendukungnya.

Permainan rakyat yang tradisional dianggap sebagai pendukungnya sudah tidak sesuai lagi dengan kemajuan teknologi masa kini. Permainan rakyat itu tidak dikembangkan lagi dan diganti dengan bentuk permainan baru (modern) yang sebagian besar hasil rekayasa industri (pabrik mainan anak-anak) dan bertujuan komersil. Pesatnya pembangunan sekaligus meningkatkan penghasilan masyarakat, sehingga memungkinkan sebagai "orang konsumerisme". Perubahan budaya produktif

kepada budaya konsumtif tidak hanya terjadi di kota tetapi juga di desa. Hal semacam ini sangat mempengaruhi perkembangan folklor termasuk didalamnya permainan rakyat daerah Sumatera Selatan.

Beberapa tanggapan masyarakat mengenai permainan rakyat diketahui bahwa mereka kurang antusias menanggapi masalah ini dan mengaku tidak banyak mengetahui perkembangannya. Ketidak tertarikan ini sebenarnya karena salah persepsi mengenai konsep tradisional yang diartikan sebagai "kuno" atau "ketinggalan zaman" atau "barang lama" yang sudah lapuk. Kata folklor diartikan sebagai "legende" atau "cerita lama" yang tidak mempunyai makna, tidak ada kebenarannya, atau lebih tragis lagi diartikan sebagai "cerita bohong". Tanggapan Masyarakat ini sebenarnya menggambarkan atau mengisyaratkan bahwa sebagian besar masyarakat tidak dan belum memahami tentang disiplin ilmu yang dinamakan folklor (*folklore*).

Pengetahuan masyarakat tentang permainan rakyat baru pada terminologi, belum pada penghayatan arti yang terkandung sebagai nilai-nilai (*values*) budaya Pancasila. Karena sebagian masyarakat masih berpandangan ilmu eksak lebih penting dari pada ilmu sosial, dan pengetahuan mengenai folklor masih kurang diminati.

Beberapa kasus yang diungkapkan dapat di paralelkan dengan hasil wawancara dengan beberapa orang nara sumber sebagai berikut:

Seorang nara sumber di kota Sungailiat bernama Ruwati menjelaskan bahwa ia telah lama mengenal permainan terompah ("bakiak") panjang, tetapi tidak pernah mendengar siapa penciptanya dan tidak tahu pasti dari mana asal usul permainan

itu. Walaupun permainan itu sering dipertunjukkan di kota tempat dia tinggal. Anehnya permainan itu tidak pernah dilihatnya di desa-desa di Kabupaten Bangka. Menurut nara sumber akhir-akhir ini permainan ini jarang dipertunjukkan dan dimainkan.

Lain lagi dengan nara sumber di kotamadia Pangkalpinang yang bernama Mochtar mengatakan bahwa permainan panjat pohon pinang (naik batang pinang), berasal dari Pangkalpinang. Alasan yang dikemukakan adalah karena nama permainan ini indetik dengan nama kota Pangkalpinang yang menurut cerita rakyat di kota itu tempo dulu banyak pohon pinang yang merupakan pangkal pohon pinang, kemudian menjadi Pangkalpinang (pusat pohon pinang). Karena banyaknya pohon pinang ini, maka batangnya dapat dijadikan alat (sarana) mengadu ketangkasan memanjat. Untuk menambah daya tarik para pemanjat, pada bagian atas batang pinang digantung berbagai hadiah seperti rokok, roti, keju, baju, payung, sepatu, topi dan sebagainya (masa tradisi Belanda - Indonesia). Motivasi permainan ini di masa transisi dari pandangan kolonial mempunyai dua sisi, yaitu merupakan tontonan yang mengasyikkan dan melatih skill anak pribumi, dan kedua bertujuan untuk sebagai tontonan dan mencelakakan anak pribumi secara terselubung dalam bentuk permainan.

Sebenarnya permainan "panjat batang pinang" ("pencang" di Lahat) tidak hanya berkembang di Kotamadia Pangkalpinang (seperti klaim nara sumber), tetapi berkembang di seluruh nusantara. Seperti disaksikan oleh penulis/peneliti sewaktu berada di Jakarta pada tanggal 18 Agustus 1996, di depan IKIP Jakarta Rawamangun, Jakarta Timur. Masyarakat asyik menyaksikan permainan "panjat batang pinang". Demikian juga di Perumnas Sarijadi Bandung, masyarakat masih mempertahankan permainan ini.

Hasil wawancara dengan beberapa budayawan sewaktu penulisan mengikuti Pelatihan Inventarisasi Komputerisasi Kontekstual Kebudayaan Daerah di IKIP Jakarta, diketahui bahwa permainan "panjat batang pinang" terdapat di seluruh daerah di nusantara ini. Seperti bagian folklor lainnya, permainan ini jugatidak diketahui penciptanya, asal usulnya dan bilamana mulai dikembangkan dan berkembang. Yang pasti bahwa permainan ini merupakan permainan milik bersama (*collective*).

Hasil wawancara dengan beberapa orang nara sumber di Kotamadia Palembang mengenai permainan "cup mailang", diketahui bahwa pada umumnya mereka (nara sumber) tidak dapat memberikan penjelasan yang pasti siapa nama pencipta permainan "cup mailang", dari mana asal usulnya, dan bilamana permainan itu mulai berkembang. Secara transparan jawaban yang diterima menyatakan bahwa permainan itu berasal dari Palembang dan sudah ada sejak mereka masih kecil. Memang bukan suatu pekerjaan yang mudah untuk mengumpulkan data mengenai permainan rakyat disamping alasan sikap keterbukaan suku bangsa yang berbeda. Luasnya daerah operasional, konteks sebagai objek sudah punah/hampir punah dan kurang diminati, tidak ada sistem pewarisan yang tetap dan kontinyu, adanya pandangan kurang mendukung, dan sebagainya. Kendala-kendala seperti ini terungkap oleh para Penilik Kebudayaan di Kotamadia Palembang.

Dalam konteks yang sama, Peneliti mencoba melakukan pendekatan langsung kepada beberapa nara sumber yang terdiri dari anak-anak siswa SD, SLTP dan SMU dan mahasiswa di Kotamadia Palembang. Dari hasil wawancara mengenai permainan rakyat didapati kesimpulan sebagai berikut :

1. Lima orang siswa SD yang diwawancarai memberi pendapat

kurang menyukai permainan rakyat dengan alasan takut badan kotor, karena panas, hujan. Permainan rakyat tidak praktis, susah dibuat, waktu dan tempat bermain tidak bebas, lagi pula tidak bisa dimainkan secara individual.

Komentar mereka sekarang ini sudah banyak permainan anak-anak yang mudah didapat di pasar, supermarket, swalayan dan harganya terjangkau oleh semua lapisan masyarakat, mudah dimainkan (praktis), juga dapat dimainkan sendiri di dalam rumah. Permainan anak-anak modern dapat dimainkan sembarang waktu tanpa mengganggu waktu belajar, kursus, dan sebagainya. Ada suatu kontradiksi bahwa orang tua melarang anak-anaknya terlibat dalam permainan rakyat, dengan alasan klasik.

2. Lima orang siswa SLTP yang diwawancarai memberikan jawaban bahwa permainan rakyat Sumatera Selatan khususnya tidak mereka kenal. Karena permainan itu tidak pernah diperkenalkan dan belum pernah dimasukkan dalam kurikulum lokal SLTP. Mereka pernah menyaksikan permainan panjat batang pinang, gebuk bantal, tarik tambang, lari karung, tetapi mereka belum memahami bahwa permainan itu termasuk permainan rakyat (folklor). Pada dasarnya anak-anak seumur mereka masih tergolong menyenangi permainan rakyat, tetapi karena ketidaktahuan responnya sebagai sesuatu yang biasa saja.
3. Tanggapan dari lima orang siswa SMU memang agak berbeda dengan tanggapan sebelumnya. Di kalangan SMU, SMK dan mahasiswa menampakkan reaksi yang lebih kritis dengan argumentasi yang lebih rasional. Menurut mereka, permainan tradisional mengandung nilai budaya yang tinggi. Di Sumatera Selatan cukup banyak jenis permainan rakyat dan terdapat di setiap desa. Tetapi kurang digalakkan sehingga permainan itu

lenyap dan akhirnya dilupakan oleh masyarakat. Anak-anak, remaja, dan masyarakat karena keterbatasannya kurang memungkinkan untuk mengembangkannya. Dari sisi lain, dikatakan bahwa peranan orang tua sebagai penerus dan pewaris kebudayaan kurang berperan, sehingga generasi penerus sekarang ini tidak memahami budaya daerahnya. Apalagi dengan kemajuan teknologi dan pengaruh globalisasi, misalnya televisi dan antena parabola. Setiap saat ditayangkan film produksi USA, Amerika Latin, Cina dan India. Setiap saat pula anak-anak menyaksikan adegan sadis, balas dendam, perampokan, pembunuhan, pemerkosaan dan kebrutalan lainnya. Kemampuan sebagian besar masyarakat dan anak-anak serta remaja kita untuk menyaring, menangkal pengaruh negatif yang datang dari budaya asing tampaknya belum siap dan belum mengkristal. Konsentrasi sebagai masyarakat baru pada tahap memenuhi kebutuhan ekonomi atau rumah tangga. Karena kekurangan waktu untuk bermasyarakat, seperti pergaulan dalam lingkungan tempat tinggal pun masih tergolong terbatas. Organisasi dalam lingkungan RT, RW dan di tempat kerja juga baru terbatas pada persoalan kebutuhan rumah tangga. Di Sumatera Selatan terhitung miskin apa yang dinamakan paguyuban sosial budaya, seperti gedung budaya termasuk kesenian rakyat. Pembinaan kebudayaan daerah belum kontinyu, belum terarah belum terorganisasi dengan baik dan belum memasyarakat.

Dari situasi dan kondisi seperti di atas, yaitu memiliki daerah yang luas, banyaknya suku bangsa yang beraneka ragam budaya, kebudayaan daerah belum memasyarakat, pembinaan yang belum kontinyu dan belum terpadu, merupakan permasalahan ketahanan ideologi dan ketahanan sosial budaya di Sumatera Selatan.

Permasalahan-permasalahan di atas, merupakan tantangan dalam pembangunan terutama pembangunan di bidang sosial budaya di daerah Sumatera Selatan. Salah satu upaya untuk mengurangi tantangan tersebut melalui penelitian dan penulisan tentang aspek sosial budaya masyarakat Sumatera Selatan. Dan salah satu di antaranya adalah folklor entitas permainan rakyat (permainan tradisional) yang berkembang di daerah ini. Dari sekian banyak entitas permainan rakyat yang berkembang dan kurang berkembang hanya beberapa saja yang dijadikan sampel penelitian. Permainan rakyat sebagai sampel yang akan dibahas adalah "gebuk bantal" dan "cup mailang" untuk Kotamadia Palembang, "bakiak" (terompah) panjang, "platok" sampel untuk Kabupaten Bangka; "panjat batang pinang" dan "jelentikan" sampel untuk Kotamadia Pangkalpinang.

B. Tujuan Penulisan

Penulisan naskah permainan rakyat daerah Sumatera Selatan ini bertujuan mentransformasikan sejumlah pengetahuan kebudayaan, terutama melalui permainan rakyat (permainan tradisional).

Tujuan khusus sebagai penelaahan dan pengkajian terhadap beberapa permainan rakyat yang pernah berkembang dan masih berkembang di kalangan masyarakat. Terutama sejauh mana permainan itu dapat dikategorikan dan mengandung nilai-nilai budaya. Atau kemungkinan dari sekian banyak permainan itu mengandung unsur-unsur positif dan sebagai puncak dari kebudayaan daerah. Kemungkinan dari entitas permainan rakyat sebagai sampel penelitian ini mengandung unsur ketahanan sosial budaya seperti kemampuan membentuk dan mengembangkan kepribadian nasional dan membentuk masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, rukun,

bersatu, cinta tanah air, berkualitas, maju dan sejahtera dalam kehidupan yang selaras, serasi, dan seimbang serta kemampuan menangkal penetrasi budaya asing yang tidak sesuai dengan kebudayaan nasional (GBHN, 1993 -1998;15).

Di samping itu untuk melihat seberapa jauh aktualitas nilai permainan rakyat itu mengarah kepada pembinaan budaya Pancasila yang mengandung makna seperti sikap keterbukaan; berpandangan luas; mementingkan hari kini dan hari depan dari pada masa lalu; menghargai waktu sehingga tepat dalam waktu; lebih bergantung pada usaha sendiri dari pada menyerah pada nasib; menghargai martabat orang lain yang berbeda ras suku bangsa, jenis kelamin maupun usia; lebih bergantung diri pada ilmu pengetahuan dan teknologi; menghargai keadilan yang memberi ganjaran berdasarkan prestasi ketimbang keturunan dan kedudukan seseorang (J. Dananjaya;1996;4). Selanjutnya dikemukakan untuk mengembangkan nilai-nilai di atas diperlukan disiplin, toleransi pada pendapat orang lain, bersaing secara sportif dan lain-lain.

Sasaran lebih jauh yang diharapkan dari penelitian dan penulisan naskah ini, untuk meningkatkan wawasan masyarakat mengenai sikap kerukunan, persatuan dan kesatuan, keterbukaan, berpandangan luas, menghargai sikap orang lain, saling menghormati, rasional dan tidak emosional, disiplin, toleransi, serta bersaing secara sportif, mendahulukan kepentingan orang banyak daripada kepentingan diri sendiri.

Barangkali tidak berlebihan kalau dikatakan bahwa folklor terutama permainan rakyat di Sumatera Selatan ini belum mendapat perhatian serius dari masyarakat. Untuk menumbuhkan kembangkan permainan rakyat sebagai warisan budaya yang memiliki nilai-nilai pancasila, diperlukan penelitian lebih lanjut

dan lebih ilmiah. Hasil penelitian itu dapat disebarluaskan sebagai bahan informasi yang pada gilirannya merupakan salah satu sarana ketahanan budaya masyarakat untuk menangkal masuknya budaya asing yang bersifat negatif.

Selanjutnya dari data dan informasi ini dapat dijadikan bahan studi dan penelitian lebih lanjut, sehingga memperkaya khasanah kebudayaan nasional, kebudayaan Pancasila.

C. Konsep-Konsep dan Teori -Teori

Sesuai dengan prosedur penulisan dan penelitian ilmiah dituntut suatu uraian tentang konsep-konsep dan teori-teori yang berkenaan dengan judul. Sehingga mempermudah pembahasan dan bertolak ukur pada pengertian umum yang telah menjadi kesepakatan. Beberapa diantara konsep dan teori yang akan diuraikan adalah konsep nilai budaya, permainan rakyat, kepribadian pembangunan, dan kepribadian modern.

Konsep-konsep dan teori-teori yang akan dibahas pada bagian ini lebih dititikberatkan dari hasil bimbingan teknis seorang pakar folklor Indonesia, yaitu Prof. Dr. James Danandjaya, guru besar dalam ilmu antropologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia. Juga buku-buku hasil karya beliau dijadikan bahan referensi penulisan naskah ini. Di samping itu, beberapa bahan referensi diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dan buku-buku lainnya yang dianggap ada relevansinya.

1. Konsep dan Teori tentang nilai budaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa: "Nilai budaya mempunyai arti konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia"

(Depdikbud, 1988;615). Menurut para ahli antropologi, Nilai budaya sebagai konsep yang abstrak, nilai budaya hanya dapat dirasakan dan tidak dirumuskan dengan akal yang rasional (Koentjaraningrat, 1970; 387). Selanjutnya dikatakan bahwa nilai budaya merupakan suatu yang berharga dan merupakan pedoman atau pengarah bagi tindakan manusia. Sebagai pedoman hidup, merupakan norma-norma, hukum dan aturan yang dipatuhi oleh warga sesuatu masyarakat. Sebagai pedoman hidup, nilai budaya merupakan pemersatu bagi warga masyarakat dan dipatuhi secara kolektif.

Nilai budaya sebagai pedoman hidup harus dipatuhi dan merupakan nilai atau norma dalam segala tindakan dan perbuatan serta perkataan masyarakat. Nilai budaya merupakan aturan lisan yang diwarisi turun-temurun yang kadang-kadang tanpa perubahan. Pelanggaran nilai budaya mengakibatkan tercemarnya adat-istiadat yang konsekuensinya dapat disisihkan dari pergaulan kelompok atau masyarakat. Bahkan seluruh keluarga turut menanggung akibat dari perlakuan masyarakat. Dan tidak jarang akibat pelanggaran nilai budaya sesuatu suku bangsa oleh seseorang atau kelompok lain, mengakibatkan timbulnya pertentangan (konflik) antar suku bangsa. Karena nilai budaya dianut secara kolektif merupakan tanggung jawab bersama untuk mematuhi dan memeliharanya. Nilai budaya merupakan warisan leluhur atau hasil dari sesuatu adaptasi kebudayaan. Nilai budaya yang paling tinggi berasal dari ajaran agama seperti Islam, Kristen, Hindu, Budha, Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (budaya spritual) sebagai warisan budaya luhur bangsa. Konsep nilai budaya mengandung makna yang dalam sebagai kepercayaan diri terhadap sesuatu yang memiliki nilai luhur bangsa. Konsep-konsep nilai budaya Indonesia yang terkandung di dalam nilai-nilai Pancasila merupakan adaptasi kebudayaan nusantara dan adaptasi dengan ajaran agama. Aktualisasi manusia

kepada tuhan tercermin pada sila pertama dan aktualisasi manusia dengan manusia dan kebudayaannya tercermin pada sila-sila lainnya. Nilai budaya Pancasila yang menggambarkan hubungan manusia dengan tuhan tercermin dari perilaku kehidupan masyarakat Indonesia yang percaya dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, hormat-menghormati dan bekerja sama antara pemeluk agama dan kepercayaan yang berbeda-beda sehingga terbina kerukunan hidup, saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya, tidak memaksakan sesuatu agama dan kepercayaan kepada orang lain.

Nilai sila kedua seperti mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban, saling mencintai, mengembangkan sikap tenggang rasa, tidak sewenang-wenang terhadap orang lain, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, gemar melakukan kegiatan kemanusiaan, berani membela kebenaran dan keadilan, mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerja sama dengan bangsa lain.

Nilai dari sila ketiga adalah mengutamakan persatuan dan kesatuan dan menempatkan keselamatan negara di atas kepentingan pribadi dan golongan, rela berkorban, cinta tanah air dan bangsa, bangga sebagai bangsa Indonesia dan bertanah air Indonesia, memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa yang ber-Bhinneka Tunggal Ika.

Pada sila keempat terdapat nilai mengutamakan kepentingan negara dan masyarakat, tidak memaksa kehendak kepada orang lain, mengutamakan musyawarah dan mufakat, dan keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harkat

dan martabat manusia serta nilai-nilai kebenaran dan keadilan.

Sila kelima mengandung nilai kegotongroyongan, adil, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, menghormati hak-hak orang lain, suka memberi pertolongan kepada orang lain, tidak bersifat boros, tidak bergaya hidup mewah, tidak melakukan perbuatan yang merugikan orang lain, suka bekerja keras, menghargai hasil karya orang lain, dan mewujudkan kemajuan yang merata dan keadilan sosial. Nilai-nilai budaya Pancasila yang terkandung dalam butir-butir Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila merupakan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Nilai-nilai budaya di atas merupakan nilai budaya Pancasila yang ingin dikembangkan di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara agar bangsa Indonesia dapat sejajar dengan bangsa-bangsa lain, tetapi juga dapat mempertahankan jatidiri bangsa Indonesia sebagai bangsa yang merdeka dan berdaulat. Nilai-nilai budaya itu juga tercermin di dalam nilai permainan rakyat.

2. Konsep dan Teori Permainan Rakyat

Menurut James Danandjaja, yang dimaksud dengan permainan rakyat adalah salah satu bentuk (genre) dari folklor, karena disebarluaskan melalui lisan, dan kini ada kecenderungan juga alat-alat komunikasi elektronik. Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat anak-anak, karena permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak diantaranya tanpa bantuan orang dewasa, seperti orang tua mereka atau guru sekolah (1994; 171).

Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa permainan rakyat di daerah Sumatera Selatan, khususnya dari hasil wawancara kepada beberapa nara sumber didapati ke-

simpulan permainan rakyat disebarluaskan secara lisan tanpa mengetahui siapa penciptanya. Namun permainan rakyat di daerah ini seperti di daerah lain berkembang dari generasi berikutnya tanpa mengalami perubahan. Setiap pewaris atau para pelaku bersifat meneruskan permainan itu seperti apa adanya. Para pelaku hanyalah mengingat dan memproduksi kembali bentuk-bentuk dan cara permainan seperti yang mereka terima dari generasi sebelumnya. Sebagian besar dari permainan itu tidak mengalami perubahan dan masih bersifat monoton. Walaupun demikian permainan rakyat masih tetap disenangi dan merupakan selingan sebagai pengisi waktu senggang dan merupakan hiburan bagi masyarakat desa dengan sistem kehidupan yang monoton juga. Permainan rakyat di kalangan anak-anak, remaja atau orang dewasa hampir bersamaan jenis permainannya seperti terompah panjang, tarik tambang, batang pinang. Perbedaan hanya pada jenis pelaku permainan itu, seperti anak-anak perempuan permainannya lebih bersifat lemah lembut, misalnya; anak-anakan, rumah-rumahan. Permainan anak perempuan bersifat sosial seperti *jelentikan*, *tali kembar*, *tagoga*, *cup mailang*.¹ Dibandingkan dengan permainan anak laki-laki yang lebih bersifat perkasa dan sedikit keras, misalnya *tarik tambang*, *panjat batang pinang*, *gebuk bantal*. Permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai Pancasila.

Menurut Brunvand, permainan rakyat di dunia ini, untuk orang dewasa maupun anak-anak biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat, atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian dan berkelahi-kelahiran; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung dan melempar batu ke suatu lubang tertentu; atau berdasarkan untung-untungan (J. Danandjaja, 1994: 171).

Permainan berdasarkan gerak tubuh, misalnya permainan tali kembar, adang-adangan, bilon, lompat karung. Berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti sembunyi gong, antu-antuan, gebuk bantal. Permainan berdasarkan matematika dasar seperti untung-untungan, permainan platok, uncek, adu gambar dan adu karet, adu kemiri dan sebagainya.

berdasarkan sifatnya permainan rakyat (*folk games*) dibagi atas permainan untuk permainan (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Menurut Roberts dan Bush bahwa permainan bermain (*play*) lebih bersifat pengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan bertanding (*games*) kurang bersifat rekreasi. Selanjutnya dikatakan permainan bertanding hampir selalu mempunyai sifat khusus, seperti terorganisir, perlombaan (*competitive*), harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, mempunyai peraturan permainan yang telah diterima oleh para pesertanya. Dan menurut Roberts dan Sutton Smith, permainan bertanding terdiri dari permainan bertanding yang bersifat ketrampilan fisik (*game of physical skill*) bersifat siasat (*game of strategy*) dan bersifat untung-untungan (*game of change*). Pendapat para ahli tersebut dikutip dalam buku Danandjaya halaman 171.

Selanjutnya dikemukakan bahwa permainan rakyat dapat pula digolongkan menjadi permainan rakyat yang bersifat sekuler (keduniawian) dan permainan rakyat bersifat sakral. Permainan rakyat dapat pula digolongkan berdasarkan perbedaan umur (orang dewasa dan anak-anak), berdasarkan perbedaan jenis (pria dan wanita), berdasarkan perbedaan kedudukan dalam masyarakat atau lapisan sosial kalangan atas dan kalangan bawah, para bangsawan dan orang kebanyakan (J. Danandjaya, 1994; 172)

3. Konsepsi Kepribadian Pembangunan dan Moderat

Kepribadian pembangunan yaitu sifat hakiki seseorang yang berjiwa membangun baik untuk dirinya sendiri, orang lain maupun bangsa dan negaranya. Kepribadian pembangunan menurut rumusan Alex Inkeles mempunyai ciri-ciri yaitu;

(1) mempunyai kesedian untuk menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaruan dan perubahan; (2) berpandangan luas, tidak terpukau pada masalah di sekitar hidupnya saja, melainkan juga masalah negara atau bahkan dunia; (3) tidak mementingkan masa lampau, melainkan masa kini dan masa yang akan datang, selain itu juga menghargai waktu sehingga terikat padanya; (4) suka bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat; (5) yakin akan kemampuan manusia untuk menguasai alam, tidak menyerahkan kehidupannya kepada kemauan alam; (6) yakin bahwa kehidupannya dapat diperhitungkan, dan bukan ditetapkan oleh nasib; (7) bersedia menghargai martabat orang lain, terutama wanita dan anak-anak; (8) percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi dan (9) menganut prinsip bahwa imbalan seharusnya diberikan sesuai dengan prestasi, dan bukan karena kedudukan atau berdasarkan kelahiran seseorang. Dengan kata lain, mengusahakan adanya keadilan dalam pembagian (TOR, 1996; 3).

Sementara itu orang-orang tradisional tidak bersedia menerima pengalaman baru, berpandangan sempit, memuja masa lampau, tanpa perencanaan, ketergantungan kepada alam, tergantung pada nasib, memandang rendah martabat wanita dan anak-anak. Sulit menerima perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mempertahankan harga diri yang berlebihan dan keturunan dianggap mewarisi kedudukan. Kepribadian Pancasila bukanlah kepribadian yang kaku, tetapi elastis atau kenyal terhadap segala perubahan dan perkembangan. Untuk melakukan pen-

dekatan dengan ciri-ciri seperti dikemukakan oleh Alex Inkeles tadi, perlu dikembangkan nilai-nilai orientasi (achievement orientation) seperti disiplin, toleransi pada pendapat orang lain, bersaing secara sportif, memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, mampu bersaing secara ketat, dan sebagainya.

Kepribadian moderat adalah identik dengan kepribadian pembangunan yang dikemukakan Alex Inkeles. Nilai pembangunan berdasarkan Pancasila diutamakan mengarah kepada keterbukaan bagi pembaruan dan pembangunan, berpandangan luas dengan memperhatikan perkembangan negara-negara maju, memperhatikan masa kini untuk membangun masa yang akan datang dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan tidak terlena pada masa lampau, bekerja dengan perencanaan yang ketat, menguasai alam bukan menyerah kepada alam, mempunyai kemampuan untuk meningkatkan diri, menghargai martabat orang lain, imbalan didapat berdasarkan prestasi, disiplin, toleransi dan sportif.

D. Metode Yang Digunakan

Untuk mendapatkan data pendukung atau data sekunder digunakan metode kepustakaan. Dari data ini dapat diketahui tentang permainan yang pernah berkembang di kalangan masyarakat Sumatera Selatan, baik permainan anak-anak maupun permainan untuk orang dewasa, permainan untuk bermain dan permainan bertanding. Juga apakah permainan itu untuk laki-laki atau permainan untuk perempuan. Dengan mempelajari secara cermat, penelitian dapat mengklasifikasikan jenis permainan dan menentukan beberapa sampel dan daerah yang akan diteliti. Data kepustakaan ini banyak membantu, terutama pengetahuan tentang permainan rakyat di Sumatera Selatan dan pengatuhan itu akan sangat membantu pekerjaan di lapangan.

Didasari bahwa buku-buku yang memuat tentang permainan rakyat Sumatera Selatan sangat terbatas, sehingga buku-buku tentang permainan rakyat dari daerah lain dianggap cukup relevan, terutama buku Folklor Indonesia yang ditulis oleh James Danandjaja. Sementara buku-buku folklor dan permainan rakyat berbahasa asing sangat sulit didapat di toko-toko buku. Hal ini karena folklor belum merupakan disiplin ilmu yang populer di Indonesia. Bahkan kurang diminati oleh sebagian mahasiswa, pelajar dan masyarakat.

Kantor Wilayah Departemen pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sumatera Selatan, melalui Bidang Sejarah dan Nilai Tradisional (Jarahnitra) telah melakukan penelitian dan penulisan tentang permainan rakyat daerah Sumatera Selatan. Penelitian dan penulisan pertama dilakukan pada tahun 1980/1981, dicetak tahun 1983, sedangkan penelitian dan penulisan kedua dilakukan tahun 1981/1982 dan dicetak tahun 1984/1985.

Penelitian pertama menginventarisasi 20 jenis permainan rakyat dari tujuh Daerah Tingkat II di Sumatera Selatan. Hasil penelitian kedua diinventarisasi 20 jenis permainan rakyat dari delapan Daerah Tingkat II di Sumatera Selatan.

Pada tahap penelitian awal ini, unsur-unsur yang mendapatkan perhatian adalah nama permainan, peristiwa/waktu, latar belakang sosial budaya, latar belakang sejarah perkembangannya, peserta permainan, peralatan/perengkapan, iringan permainan, jalannya permainan, peranan masa kini serta tanggapan masyarakat. Sebagian besar dari permainan itu tidak pernah dimainkan atau tidak dikembangkan baik oleh anak-anak maupun oleh masyarakat di Sumatera Selatan.

Metode kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode observasi (pengamatan). Dipergunakan metode observasi untuk meneliti melalui pengamatan lapangan langsung kepada obyek dan subyeknya. Pengamatan langsung kepada obyeknya, maksudnya untuk melihat sejauh mana dari permainan itu dikembangkan. Apakah jenis permainan yang dimainkan atau dipertandingkan sesuai dengan informasi dari kepustakaan. Apakah aturan, norma-norma, nilai-nilai, sistem permainan, jumlah pemain, waktu bermain, perlengkapan, dan musik/iringan permainan masih ada atau masih sama dengan cara atau sistem seperti tempo dulu. Atau permainan itu sudah mendapat perubahan-perubahan sesuai dengan kemajuan teknologi dan pengaruh globalisasi. Pengamatan juga langsung kepada subyek, maksudnya untuk mengetahui apakah para pelaku dari permainan itu masih sama subyeknya (jenis kelamin pemain, usia anak-anak atau orang dewasa dan jumlah pemain).

Untuk menjaring data yang lebih akurat dan lebih obyektif, maka dilakukan wawancara kepada nara sumber serta nara sumber ("orang kunci"). Dalam melaksanakan wawancara ini sistem yang dikembangkan adalah keterlibatan pasif para peneliti, artinya peneliti terlibat di lapangan dengan para nara sumber, tetapi tidak bersifat menggurui atau memberi komentar sebagai jawaban paling benar. Peneliti hanya meluruskan atau mengarahkan kepada latar belakang sejarah dan latar belakang sosial budaya serta nilai-nilai budaya yang ingin dikembangkan dari permainan itu. Tentunya nilai-nilai budaya yang dimaksud adalah nilai budaya yang bersumber dari Pancasila.

Dalam penelitian yang berwawasan pembangunan Indonesia, melalui permainan rakyat di daerah Sumatera Selatan, tidak hanya terbatas dengan menggunakan metode kepustakaan dan observasi lapangan saja, tetapi dilengkapi dengan metode-metode yang relevan dengan permasalahan dan jawaban yang

diinginkan dari hasil penelitian ini. Sebab dikemukakan terdahulu bahwa folklor, terutama permainan rakyat di daerah ini masih merupakan informasi yang baru dan belum memasyarakat. Untuk mendapatkan data yang akurat artinya data itu bukan ciptaan baru dan tidak dengan sistem baru (rekayasa), akan dikembangkan lagi dengan beberapa metode penelitian masalah sosial dan sosial budaya. Juga dikembangkan diskusi terbatas untuk menguji informasi kepustakaan dengan informasi dari lapangan (observasi lapangan). Dengan diskusi akan dicapai kesepakatan antara kedua informasi yang dilakukan.

Penelitian di lapangan akan lebih mengungkapkan keadaan yang sebenarnya dari pada penelitian kepustakaan (penelitian sekunder). Namun penelitian kepustakaan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian di lapangan. Di samping itu, dalam melakukan pengamatan di lapangan, penelitian juga melakukan analisis sementara. Karena itu seorang peneliti yang melakukan penelitian kualitatif (berdasarkan analisis deskriptif) ketika berada di lapangan selalu berusaha untuk menganalisis temuan-temuan semmentarnya dan lalu kembali ke lapangan untuk melakukan check and recheck terhadap data yang telah dikumpulkan (Depsos R.I, 1996; 3).

Metode kualitatif pada dasarnya adalah penelitian yang berkaitan dengan kebudayaan. Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti berada di tengah kelompok masyarakat yang diteliti dan menganalisis sikap dan perilaku yang sebenarnya. Hal ini merupakan ekspresi dari kebudayaan yang menjadi anutan dari masyarakat pendukungnya. Ekpresi masyarakat itu melalui perilaku atau simbol lainnya yang digunakan masyarakat itu seperti bahasa dan media ekspresi budaya lainnya seperti permainan rakyat.

Dengan menggunakan metode kualitatif ini, peneliti berusaha melakukan pendekatan sebaik mungkin dengan subyek dan obyek budaya itu. Pendekatan kepada subyek untuk lebih mengenal secara dekat dengan pemain peran. Beberapa orang yang terlibat di dalam permainan, bagaimana status para pemain dan sebagainya.

Pendekatan kepada obyek untuk lebih mengenal sistem permainan, aturan permainan, fungsi permainan dan sebagainya. Bahasa dalam permainan tidak sama dan mempunyai makna tersendiri pula. Media ekspresi budaya disesuaikan dengan jenis permainan yang akan digelar. Di dalam kualitatif ada beberapa prosedur yang dilaksanakan secara berurutan yaitu :

1. Pengamatan terlibat (*participant observation*), artinya peneliti melakukan pengamatan dengan kemampuan panca inderanya tentang aktivitas yang diamatinya. Peneliti terlibat dengan masyarakat atau dalam hal ini dengan para pemain yang ditelitinya sejauh tidak mengganggu jalannya permainan, dan mencoba menarik pemahaman sementara dari fenomena yang diamati. Peneliti harus memiliki *Feeling* yang kuat kapan ia dapat terlibat dalam kegiatan dan kapan harus menghindari diri.
Keterlibatan langsung peneliti, maksudnya untuk "menangkap" berbagai makna yang ada dibalik permainan itu. Dan memahami makna dari gerak-gerik dan berbagai ungkapan yang diucapkan oleh para pemain.
2. Interview mendalam dilakukan pada informan (nara sumber) atau pemain (pelaku peran) permainan. Informan atau pelaku permainan harus diseleksi terlebih dahulu, karena tidak semua informan atau pelaku/pemain yang dapat memberikan jawaban atau keterangan yang lebih mendalam terhadap pertanyaan

(kuesioner) yang diberikan. Dalam berkomunikasi dengan masyarakat pendukung kebudayaan itu, sebaiknya peneliti memahami bahasa masyarakat setempat agar memperlancar jalannya wawancara.

3. Interpretasi terhadap data permainan itu sudah dimulai sejak berada di lapangan. Interpretasi peneliti harus ditarik dari hasil pengamatan terlibat yang dilakukan, keterangan yang diberikan oleh informan atau pelaku peran dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek penelitian (permainan rakyat). Interpretasi adalah bagian dari usaha untuk menganalisis data yang dikumpulkan.

Disamping metode kualitatif, dipergunakan juga metode kuantitatif untuk menganalisis sejumlah *references* tentang informasi permainan rakyat. Metode kuantitatif dilakukan merupakan sumbangan dan acuan untuk melakukan penelitian di lapangan. Biasanya analisis data pada metode kuantitatif dilakukan setelah penelitian turun kelapangan. Dapat disimpulkan metode yang dipergunakan untuk menyusun naskah ini ada beberapa metode yaitu :

1. Metode Kepustakaan
2. Metode *field work* dengan observasi lapangan
3. Metode wawancara
4. Metode kualitatif dan kuantitatif
5. Metode *participant observation*
6. Metode interpretasi

BAB II

IDENTIFIKASI DAERAH PENELITIAN

Propinsi Sumatera Selatan terdiri dari 10 Dati II, yaitu Kotamadya Palembang dengan ibukotanya Palembang; Kotamadya Pangkalpinang ibukotanya Pangkalpinang; Kabupaten Musi Banyuasin ibukotanya Sekayu; Kabupaten Ogan Komering Ilir ibukotanya Kayuagung; Kabupaten Muara Enim ibukotanya Muara Enim; Kabupaten Ogan Komering Ulu ibukotanya Baturaja; Kabupaten Lahat ibukotanya Lahat; Kabupaten Musi Rawas ibukotanya Lubuklinggau; Kabupaten Bangka ibukotanya Sungailiat dan Kabupaten Belitung beribukota di Tanjung Pandan. Selain 8 Kabupaten dan 2 Kotamadya, masih ada 4 Kota Administratif yaitu Kota Lubuklinggau, Baturaja, Prabumulih, dan pagar Alam. Pada tahun 1996 Kabupaten Muara Enim resmi menjadi daerah otonom dan pada tahun 1997 Kota Palembang juga akan menjadi daerah otonom. Palembang juga merupakan ibukota Propinsi Sumatera Selatan dan sebagai pusat kerajaan

(kedutaan) Sriwijaya (634-1178), pusat Kesultanan Palembang Darussalam pada abad 17-19, sebagai Keresidenan pada tahun 1945.

Propinsi Sumatera Selatan terletak antara $1^{\circ} 4'$ Lintang Selatan dan $102^{\circ} - 108^{\circ}$ Bujur Timur dan berbatasan sebelah utara dengan Propinsi Jambi, sebelah selatan dengan Propinsi Lampung, sebelah barat dengan Propinsi Bengkulu dan sebelah timur dengan Selat Karimata dan laut Jawa.

Daerah ini beriklim tropis, karena berada pada garis khatulistiwa dan sepanjang tahun berada di dua musim yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Hujan turun pada bulan Oktober hingga bulan April dengan rata-rata 2.000 mm-3.000 mm. Sedangkan musim kemarau terjadi pada bulan Juni hingga bulan September. Namun demikian akhir-akhir ini musim penghujan jarang terjadi pada bulan perkiraan cuaca, bahkan musim panas selalu lebih panjang dari pada musim penghujan. Suhu di dataran rendah dan rawa-rawa berkisar antara $26^{\circ} - 28^{\circ}\text{C}$. Pada siang hari matahari memancarkan sinarnya dengan terik sekali, tetapi di beberapa daerah terutama daerah pantai terasa dingin karena pengaruh angin laut. Dan di beberapa daerah pegunungan terasa dingin dengan suhu antara $26,3^{\circ} - 17^{\circ}\text{C}$ dan berkisar $17^{\circ} - 6,2^{\circ}\text{C}$ suhu rendah.

Luas Propinsi Sumatera Selatan 113.339,07 km^2 yang meliputi; Kotamadya Palembang 421,01 km^2 , Kabupaten Musi Banyuasin 26.099,25 km^2 ; Kabupaten Ogan Komering Ilir 21.389,49 km^2 , Kabupaten Muara Enim 9.595,33 km^2 , Kabupaten Ogan Komering Ulu 14.679,11 km^2 , Kotamadya Pangkal Pinang 89,40 km^2 ; Kabupaten Bangka 11.533,65 km^2 dan Kabupaten Belitung 4.547,60 km^2 (Sumatera Selatan Dalam Angka, 1994;8).

Penduduk Sumatera Selatan berjumlah 6.661.627 jiwa dengan kepadatan penduduk rata-rata 58,8 per km².

Selanjutnya secara rinci tentang luas, keadaan penduduk dan kepadatan penduduk rata-rata per kabupaten/kotamadya dapat dilihat pada tabel II.1 berikut ini :

Tabel II.1
Luas daerah, jumlah penduduk dan kepadatan penduduk rata-rata per kabupaten/kotamadya di propinsi Sumatera Selatan

No	Kabupaten/Kotamadya	Luas (km ²)	Jumlah Penduduk	Kepadatan/km ²
1.	Palembang	421,01	1.098.266	2.608,6
2.	Musi Banyuasin	26.099,25	1.024.252	39,2
3.	Ogan komering Ilir	21.389,49	844.621	39,5
4.	Muara Enim	9.595,33	640.647	66,9
5.	Ogan Komering Ulu	14.679,11	1.030.075	70,2
6.	Lahat	6.355,75	633.887	99,7
7.	Musi Rawas	18.650,38	549.798	29,5
8.	Pangkal Pinang	89,40	117.804	1.317,7
9.	Bangka	11.533,65	525.629	45,6
10.	Belitung	4.547,70	196.621	43,2
	Jumlah		6.661.627	58,8

Sumber Data : Sumatera Selatan Dalam Angka, 1994; 8

Propinsi Sumatera Selatan 4.256.656 jiwa, dengan luas daerah 109.724 km² dan kepadatan penduduk rata-rata 39 jiwa tiap km²

Tahun 1992 jumlah penduduk Sumatera Selatan 6.461.205 jiwa dengan kepadatan penduduk rata-rata 59 jiwa per km². Sedangkan tahun 1994 jumlah penduduk 6.661.627 jiwa, dengan kepadatan rata-rata 58,8 jiwa tiap km². Pertambahan penduduk setiap tahun dimungkinkan karena faktor kekayaan alam, daerah

yang subur untuk pertanian, perkebunan, penghasil bahan tambang, ditunjang sungai, laut yang potensial, sehingga daerah Sumatera Selatan merupakan tujuan transmigrasi dari Pulau Jawa, Bali dan Madura.

Dilihat dari keadaan geografis dan topografis daerah Sumatera Selatan sebagian besar merupakan dataran rendah, terutama daerah rawa-rawa yang membentang sepanjang pantai timur ke utara, selatan dan masuk ke pedalaman sejauh kurang lebih 100 km dari daerah pantai. Di sepanjang sungai juga terhampar rawa-rawa. Sungai-sungai terutama di dataran rendah Bukit Barisan, merupakan sungai yang besar dan berliku-liku dipergunakan sebagai sarana transportasi oleh penduduk sekitarnya. Sungai-sungai ini merupakan anak sungai Musi bersumber dari mata air Bukit Barisan dan mengalir kearah sebelah timur selat Bangka dan Laut Jawa.

Sumatera Selatan sering disebut daerah "Batang Hari Sembilan" yang artinya di daerah ini terdapat sembilan sungai besar dengan sepuluh cabangnya. Sembilan sungai besar itu adalah sungai Musi, Lematang, Kelingi, Lakitan, Rawas, Rupit, Batanghari, Leko, Ogan dan Komering. Sungai Musi yang panjangnya 750 km dan dapat dilayari dari muaranya sampai 480 km kebagian hulu. Sungai ini mengalir ke Selat Bangka dan merupakan sungai yang sangat strategis untuk pelayaran kapal-kapal besar maupun kecil.

Tanah pesisir sebelah timur berawa-rawa yang ditumbuhi pohon bakau, gelam dan pohon nipah. Di daerah pedalaman ditumbuhi hutan-hutan kayu besar. Sedangkan di sebelah barat didaerah ini tanahnya bergunung-gunung sebagai rangkaian Bukit Barisan yang membujur sepanjang Pulau Sumatera. Dataran tinggi Ranau (Ogan Komering Ulu) dan dilembahnya terdapat

Danau Ranau. Dataran tinggi pasemah, Semendo dan Rawas di Kabupaten Musi Rawas. Karena daerah ini merupakan daerah yang subur banyak ditanami kopi, teh, tembakau dan buah-buahan. Gunung-gunung yang terdapat di daerah ini seperti gunung Seminung, Gunung Patah, Gunung Dempo (3.159 meter), Gunung Sebelat yang berbatasan dengan Propinsi Jambi. Di kaki gunung Seminung (Ogan Komering Ulu) terdapat Danau Ranau, Danau Lebak Deling dan Danau Lebung Karangan. Danau Ranau merupakan danau yang terbesar di Sumatera Selatan, luasnya 126 km dan udaranya sejuk dengan kedalaman airnya 229 meter. di antara daerah pegunungan dan rawa-rawa terbentang dataran rendah yang dapat di tanami padi.

Dari geografis yang beraneka ragam itu, Propinsi Sumatera SELatan merupakan daerah yang mempunyai potensi alam yang besar untuk pembangunan. Potensi-potensi alam yang terdapat di daerah ini seperti mineral-mineral (minyak bumi dan gas batubara, timah, emas, pasir kuarsa, kaolin, bahan semen). Sedangkan hasil tanaman yang potensial seperti padi, kopi, teh, tembakau, tebu, karet, kelapa dan kelapa sawit, rotan, damar berjenis kayu-kayuan yang bernilai tinggi, buah-buahan, sayur-sayuran. Di samping itu berjenis hewan hidup di daerah ini, seperti badak, gajah, buaya, harimau, beruang, ular, berjenis burung, berjenis ikan sungai dan ikan laut, rusa, pelanduk, tupai berjenis kupu-kupu dan reptil lainnya.

Pertumbuhan kota maju dengan pesatnya seperti kota Palembang dengan julukan kota dagang dan industri, Sungai Gerong dan Plaju sebagai pusat pengelolaan minyak bumi. Tanjung Enim sebagai kota pengelolaan batubara, Pangkalpinang dan Mentok terkenal dengan pusat dan peleburan timah, Baturaja sebagai kota pabrik semen.

Pertumbuhan kota diimbangi pula dengan pertumbuhan desa karena sebagai penghasil atau perkebunan karet, lada, kopi, teh, tembakau, padi, buah-buahan. Kabupaten Muba, Mura, dan Oki sebagai daerah penghasil karet. Kabupaten Bangka sebagai penghasil lada putih, Kabupaten Lahat, Musi Rawas, daerah penghasil kopi, sayur-sayuran dan tembakau. Kabupaten Ogan Komering Ulu terkenal dengan buah dukunya, sedangkan Prabumulih (muara Enim) menghasilkan nanas bermutu tinggi dan durian terdapat hampir di semua kabupaten

Sumatera Selatan dikenal sebagai daerah penyangga beras dan merupakan penerima transmigrasi terbesar di Indonesia. Daerah transmigrasi tersebut adalah Belitang (Ogan Komering Ulu), Tugu Mulyo (Musi Rawas), Upang (Musi Banyuasin) dan Ogan Keramas (Ogan Komering Ilir).

Jumlah penduduk Sumatera Selatan dari hasil sensus penduduk tahun 1980 berjumlah 4 627.719 jiwa, sepuluh tahun kemudian yaitu tahun 1990 meningkat 36.41% atau menjadi 6.313.074 jiwa (dari hasil sensus penduduk 1990). Dengan demikian rata-rata pertumbuhan penduduk pertahun sebesar 3,15%. Suatu pertumbuhan yang cukup tinggi apabila dibanding dengan pertumbuhan secara nasional yang besarnya 1.98% pertahun (Perwakilan BPS Propinsi Sumatera Selatan, 1992; 32)

Selanjutnya dikemukakan bahwa sex ratio tahun 1990 menunjukkan sebesar 100,18% yang berarti jumlah penduduk laki-laki lebih besar di bandingkan penduduk perempuan, bila dibandingkan dengan tahun 1985 dan tahun 1980 masing-masing perubahan yang mendasar. Penduduk daerah ini masih dominan mengelompok pada usia muda, yaitu penduduk yang berumur 24 tahun ke bawah berjumlah 3.641.463 jiwa, sedangkan penduduk yang berumur 25 tahun ke atas berjumlah 2670.495 jiwa. Secara

ekonomis keadaan penduduk kurang menguntungkan karena jumlah tanggungan lebih besar daripada yang menanggung (opcit,32).

Di Sumatera Selatan terdapat 3 Wilayah Pembantu Gubernur yaitu Pembantu Gubernur Wilayah Palembang berkedudukan di Palembang, terdiri dari Kotamadya Palembang, Kabupaten Musi Banyuasin, Kabupaten Ogan Komering Ulu dan Ogan Komering Ilir. Pembantu Gubernur Wilayah Lahat terdiri dari Kabupaten Lahat, Kabupaten Musi Rawas dan Kabupaten Muara Enim berkedudukan di kota Lahat. Pembantu Gubernur Wilayah Bangka dan Belitung adalah daerah Kabupaten Bangka, Kotamadya Pangkalpinang dan Kabupaten Belitung berkedudukan di kota Pangkalpinang. Secara rinci Daerah Tingkat II, kecamatan, perwakilan kecamatan, kelurahan dan desa di Sumatera Selatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel II.2
Jumlah Kabupaten/Kotamadya, Kecamatan, Perwakilan
Kecamatan, Kelurahan, Desa di propinsi Sumatera Selatan
tahun 1994

No	Kabupaten/Kotamadya	Kecamatan	Perwk. Kec	Kel	Desa
1.	Palembang	14	13	6	465
2.	Musi Banyuasin	12	6	11	351
3.	Ogan Komering Ilir	10	8	8	154
4.	Muara Enim	15	7	19	560
5.	Ogan Komering Ulu	11	4	26	237
6.	Lahat	8	12	10	333
7.	Musi Rawas	13	9	5	135
8.	Pangkalpinang	6	3	2	66
9.	Bangka	8	-	69	3
10.	Belitung	4	-	55	2
	Jumlah	101	62	211	2.406

Sumber Data : Kantor Statistik Sumatera Selatan, 1994; 9

Pertumbuhan desa dari tahun ke tahun menunjukkan adanya perkembangan dan penambahan penduduk sekaligus meningkatnya pembangunan di daerah ini. Pertumbuhan desa dikarenakan adanya penambahan penduduk dan menyebar di seluruh daerah. Pertambahan penduduk itu dimungkinkan karena meningkatnya kesehatan masyarakat, terkendalinya keamanan dan bertambah baiknya sosial ekonomi masyarakat. Dari 10 Dati II menunjukkan bahwa terdapat 6 Dati II yang jumlah desanya cukup banyak seperti Kabupaten Ogan Komering Ulu, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Muara Enim, Lahat, Musi Rawas dan Musi Banyuasin. Enam daerah itu merupakan daerah penampung transmigrasi di Propinsi Sumatera Selatan. Selain itu, Kabupaten Bangka dan Belitung juga sebagai daerah penerima transmigrasi.

Tingginya tingkat pertumbuhan penduduk sejak tahun 1990-1991, yakni 3,15% per-tahun, disebabkan selain melalui proses alami juga karena kehadiran transmigrasi yang umumnya datang dari Pulau Jawa (Deppen RI, 1993; 4)

Seperti dikemukakan di atas bahwa daerah Sumatera Selatan cukup luas dan potensial untuk dijadikan daerah pertanian, perkebunan, kelautan dan pertambangan. Untuk mengelola kekayaan alam yang begitu banyak tentunya diperlukan sumber daya manusia yang besar jumlahnya dan memiliki ketrampilan dalam bidangnya masing-masing. Untuk memenuhi sumber daya manusia yang demikian salah satu upaya dengan mendatangkan transmigran. Transmigran dari Pulau Jawa merupakan terbesar dan pada tahun 1991/1992 berjumlah 7.390 keluarga atau 29.642 jiwa, sedangkan pada tahun 1992/1993 berjumlah 6.158 keluarga atau sebesar 25.513 jiwa. Komposisi setiap propinsi dapat dilihat pada tabel di halaman berikut :

Tabel II.3
Kecadaan Pelaksanaan Transmigrasi Menurut Daerah Asal
di Sumatera Selatan

No	Daerah Asal Transmigrasi	1991/1992		1992/1993	
		Keluarga	Jiwa	Keluarga	Jiwa
1.	Jawa Tengah	1.136	4.236	880	3.350
2.	Jawa Timur	1.094	3.851	861	3.086
3.	Jawa Barat	1.074	4.414	977	3.672
4.	D.I Yogyakarta	776	2.656	429	1.437
5.	DKI Jakarta	298	1.119	289	1.058
6.	AP PDT (lokal)	2.702	12.315	2.403	11.891
7.	Bali	311	1.051	325	1.019
8.	Lampung	----	----	----	----
	Jumlah	7.390	29.642	6.158	25.513

Sumber : Departemen Transmigrasi, Sumatera Selatan Dalam Angka, 1992; 68.

Kehadiran transmigrasi dari Pulau Jawa turut menyemarakkan pembangunan khususnya di bidang pertanian, perkebunan dan perikanan di Propinsi Sumatera Selatan. Seperti telah dikemukakan di atas, di bidang pertanian, khususnya padi meningkat produksinya dari tahun ke tahun, bahkan dapat mencukupi kebutuhan konsumsi daerah ini dan bahan ekspor keluar daerah untuk mencukupi kebutuhan nasional. Demikian pula sayur-sayuran, buah-buahan, ikan, produksinya dapat ditingkatkan.

Kehadiran transmigrasi meningkatkan pertambahan penduduk dan percampuran kebudayaan antara kebudayaan lokal dengan kebudayaan dari luar, seperti kebudayaan Jawa, Sunda, Bali, Madura, Batak, Minangkabau dan sebagainya. Terjadinya akulturasi kebudayaan antar suku bangsa ini melahirkan corak kebudayaan Jasuma melalui proses perkawinan, pergaulan,

pekerjaan, perdagangan termasuk transportasi antar daerah. Komunikasi antar daerah dan antar suku bangsa membawa dampak integrasi nasional semakin terbuka dan semakin terealisasi di samping semakin sempitnya isolasi daerah atau kesukuan yang negatif. Sedangkan dampak negatifnya bertambahnya penduduk melalui transmigrasi, kemungkinan meningkatnya pengangguran, banyak anak putus sekolah dan meningkatnya berbagai bentuk kejahatan. Lapangan kerja yang terbatas, rendahnya tingkat pendidikan, meningkatnya populasi penduduk merupakan tiga dimensi yang saling berkaitan. Merupakan permasalahan masyarakat dan pemerintah yang harus ditanggulangi bersama, terutama mempertahankan jatidiri bangsa sehingga stabilitas berkehidupan sosial budaya, sosial politik dan sosial ekonomi dapat di pertahankan. Mempertahankan stabilitas tersebut memerlukan ketahanan budaya yang kuat dan berakar kepada budaya leluhur yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Keanekaragaman budaya leluhur yang tersebar di seluruh daerah termasuk Sumatera Selatan. Berbagai budaya rakyat yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai positif dalam membentuk jatidiri bangsa dan suku bangsa, antara lain permainan rakyat.

Sumatera Selatan yang terdiri dari 10 Dati II, 98 Kecamatan, dan 2.470 desa (data tahun 1992), dengan jumlah penduduk 6.461.205 jiwa, dan di huni oleh 24 kelompok etnis (Depdikbud, 1989; 53). Jumlah penduduk per kabupaten/kotamadya dapat dilihat pada tabel II.4.

Tabel II.4
Jumlah Penduduk Dirinci Menurut Jenis Kelamin
Per Kabupaten/Kotamadya Keadaan Akhir 1992

No.	Kabupaten/Kotamadya	Laki-laki	Perempuan	jumlah
1.	Ogan Komering Ulu	507.021	495.533	1.002.554
2.	Ogan Komering Ilir	391.225	407.717	798.942
3.	Muara Enim	301.422	313.474	614.895
4.	Lahat	308.561	308.561	617.137
5.	Musi Rawas	267.746	262.137	529.883
6.	Musi Banyuasin	482.534	498.586	981.120
7.	Bangka	262.746	254.096	516.364
8.	Belitung	98.449	95.472	193.921
9.	Palembang	539.331	550.876	1.090.207
10.	Pangkalpinang	57.940	58.241	116.181
	Jumlah	3.216.512	3.244.693	6.461.205

Sumber : Kantor Statistik Propinsi Sumatera Selatan, dikutip dari Sumatera Selatan Dalam Angka, 1992; 39-40 (diolah seperlunya)

Untuk melengkapi data-data diatas, perlu diinformasikan jarak dari ibukota propinsi Kota Palembang ke ibukota kabupaten/ kotamadya seperti data di halaman berikut:

Tabel II.5
Jarak Dari Palembang ke Ibukota Kabupaten/Kotamadya

No.	Ibukota Propinsi	Ibukota Kabupaten/Kotamadya	Jarak
1.	Palembang	Baturaja	284
2.	Palembang	Kayu Agung	66
3.	Palembang	Muara Enim	183
4.	Palembang	Lahat	226
5.	Palembang	Lubuk Linggau	380
6.	Palembang	Sekayu	124
7.	Palembang	Sungailiat	336
8.	Palembang	Pangkalpinang	402
9.	Palembang	Tanjungpandan	458

Sumber: Perwakilan BPS Propinsi Sumatera Selatan, Sumatera Dalam Angka, 1992;3

Dari ibukota propinsi, Palembang-Baturaja dapat ditempuh dengan menggunakan bus dan kereta api dengan waktu tempuh sekitar 4 jam perjalanan. Jarak tempuh Palembang-Kayu Agung, 2 jam dengan menggunakan kendaraan roda empat (bus), sedangkan ke Muara Enim dapat menggunakan kendaraan roda empat dan kereta api dengan waktu tempuh $\pm$ 3 jam perjalanan. Palembang-Lahat ditempuh dalam waktu sekitar 5 jam dengan kendaraan roda empat. Untuk sampai ke Lubuk Linggau dapat menggunakan kereta api dan kendaraan roda empat sekitar 8 jam perjalanan. Dari Palembang-Sekayu menggunakan kendaraan bus dapat ditempuh kurang lebih 3 jam. Sedangkan dari Palembang ke Pangkalpinang, Sungailiat dan Tanjung Pandan menggunakan pesawat udara masing-masing jarak tempuh 45 menit. Pesawat akan mendarat di bandara Pangkalpinang, dilanjutkan dengan kendaraan roda empat atau dua menuju ke Sungailiat $\pm$ 1 jam. Palembang-Tanjung Pandan ditempuh dalam waktu 1 jam perjalanan menggunakan pesawat udara. Dapat juga menggunakan kapal ferry dengan waktu tempuh kurang lebih 10 jam menghilir Sungai Musi dan mengarungi Selat Bangka. Demikian pula perjalanan ke Tanjung Pandan dapat dilanjutkan dengan kapal ferry dari Bangka sekitar 12 jam. Tetapi apabila ditempuh dengan kapal jetfoil hanya dengan waktu 2-3 jam tiba di kota pelabuhan Mentok.

Perjalanan dari ibukota propinsi ke daerah-daerah setiap hari dilayani dengan bus, kereta api, pesawat udara, kapal laut. Demikian pula dari daerah Jakarta, setiap hari dapat dilayani dengan angkutan seperti di atas.

Pelayanan Komunikasi pusat daerah dan sebaliknya telah dilayani melalui pesawat telepon, faximili. Radio dan televisi merupakan sarana informasi sampai ke pelosok desa. Kemajuan teknologi telah membuka isolasi daerah Sumatera Selatan dan

mepelancar pembangunan.

Sumatera Selatan yang daerahnya memiliki tanah datar, rawa, pegunungan, hutan, sungai dan pantai, dihuni kurang lebih 24 suku bangsa asli yaitu suku Melayu, Musi, Komering, Pasemah, Palembang, Lintang empat Lawang, Semendo, Rawas, Ogan, Rambang, Kelingi, Belida, Panesak, Melayu Bangka, Abung, Penungkal, Gumay, Kubu, Kikim, Lembak, Sekak, Kayu Agung, Mapur, Lematang (Depdikbud, Ditjarahnitra, 1989; 53).

Daerah hunian suku bangsa Palembang di kotamadya Palembang; suku bangsa Musi di kabupaten Musi Banyuasin, Muara Lakitan, Muara Kelingi (kabupaten Musi Rawas); suku bangsa Pegagan di Kecamatan Kayu Agung, Tanjung Lubuk, Tanjung Raja, Inderalaya (kabupaten Ogan Komering Ilir); suku bangsa Panesak di kecamatan Pedamaran, Tanjung Batu (kabupaten Ogan Komering Ulu); suku bangsa Rambang di Kecamatan Sirah Pulau Padang, Prabumulih (kabupaten Muara Enim); suku bangsa Melayu di Kecamatan Tulung Selapan, Pampangan, Pemulutan, Muara Kuang (kabupaten Ogan Komering Ilir), Kecamatan Tanjung Agung, Gunung Megang (Muara Enim), Kecamatan Merapi (Lahat), Bangka, Pangkalpinang, Belitung. Sedangkan suku bangsa Abung di Kecamatan Masuji (OKI); suku bangsa Komering di Kecamatan Cempaka, Belitang, Martapura, Baturaja (OKU); suku bangsa Pasemah di Kecamatan Muaradua Kisam (OKU). Kecamatan Lahat, Kota Agung, Pagar Alam, Jarai, Tanjung Sakti (Lahat); suku bangsa Semendo, Pulau Beringin, Banding Agung (OKU), Semendo (Muara Enim); suku bangsa Penukal di Kecamatan Talang Ubi (Muara Enim); suku bangsa Belida di Kecamatan Gelumbang (Muara Enim), Membalong (Belitung); suku bangsa Rambang di Kecamatan Prabumulih (Muara Enim); suku bangsa Lintang Empat Lawang di Kecamatan Tebing Tinggi, Muara

pinang, Pendopo, Padang Tepong (Lahat). Suku bangsa Kikim di Kecamatan Kikim (Lahat); suku bangsa Gumay di Kecamatan Pulau Pinang (Lahat) suku bangsa Rawas di Kecamatan Rawas Ulu, Lubuk Linggau dan Rawas Ilir (Musi Rawas). Kecamatan Bayung Lencir (Muba); suku bangsa Lembak di kecamatan Tugu Mulyo dan Muara Beliti (Rara); suku bangsa Sekak (orang laut) di Kecamatan Lempar Pongok, Jebus, Pangkalan Baru (Bangka), Tanjung Pandan (Belitung); suku bangsa Mapur di Kecamatan Belinyu (Bangka); Palembang, Suku Melayu, dan suku Melayu Bangka termasuk rumpun suku bangsa Melayu. Suku bangsa Palembang asli merupakan keturunan suku bangsa Jawa dan suku bangsa Arab. Suku bangsa Kayu Agung terdapat di Kecamatan Kayu Agung Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI).

Di Propinsi Sumatera Selatan terdapat 22 bahasa daerah yaitu bahasa Palembang, Musi, Pegagan, Melayu, Penesak, Rambang, Abung, Ogan, Komering, Pasemah, Penukal, Belida, Enim, Lintang Empat Lawang, Kikim, Gumay, Rawas, Kubu, Lembak, Kelingi, Mapur dan Sekak. Bahasa Melayu mempunyai dialek Palembang, Bangka, Belitung, Muara Kuang, Tulung Selapan, Pampangan, Pemulutan, Tanjung Agung, Gunung Megang dan Pangkalpinang. Walaupun demikian bahasa Melayu yang terdapat di seluruh kepulauan Indonesia.

Keanekaragaman suku bangsa dan bahasa di Sumatera Selatan, termasuk keanekaragaman budayanya. Keanekaragaman budaya daerah di propinsi ini didukung oleh suku bangsa (kelompok etnik) yang menghuni daerah tempat tinggal suku bangsa itu. Dua puluh empat suku bangsa ini memiliki paling kurang 24 kebudayaan daerah yang berbeda pula ragamnya. Namun suku bangsa yang majemuk belum tentu semuanya dapat mempertahankan kebudayaan daerahnya (local genius) kebudayaan asli.

Setiap kebudayaan itu cepat atau lambat senantiasa mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan masyarakat pendukungnya serta pesatnya kemajuan teknologi yang melanda. Pengantian generasi dalam suatu masyarakat maupun perluasan interaksi sosial keluar lingkungan masyarakat dapat merangsang perkembangan kebudayaan yang bersangkutan. Berbagai penemuan maupun perekaman kebudayaan terdorong oleh kebutuhan yang timbul karena perkembangan masyarakat dapat mempercepat perkembangan kebudayaan setempat. Demikian pula kemajuan teknologi yang memperlancar perpindahan penduduk dan kemudahan komunikasi telah mempermudah dan mempercepat persebaran unsur-unsur kebudayaan melintasi batas-batas wilayah kebudayaan masing-masing. Akibatnya pinjam-meminjam ataupun tukar-menukar unsur kebudayaan melalui kontak-kontak langsung maupun tidak langsung menjadi suatu hal yang biasa. Akibatnya perbedaan kebudayaan-kebudayaan manusia di dunia bisa diperkecil atau sebaliknya para pendukungnya berusaha mempertahankan identitas budaya masing-masing. Sungguhpun demikian adalah kenyataan yang tak dapat dihindari bahwa mobilitas penduduk dan meningkatnya intensitas interaksi sosial antar mereka yang mempunyai latar belakang kebudayaan yang dapat memperlancar pergaulan sosial secara tertib. Oleh karena itulah di kota-kota besar atau tempat-tempat pergaulan antar suku berlangsung diperlukan sistem rujukan atau kebudayaan yang mampu menjembatani pergaulan lintas lingkungan suku bangsa. Bukan tidak mungkin di samping kebudayaan-kebudayaan suku bangsa yang didukung oleh penduduk setempat, juga berkembang kebudayaan baru yang dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam pergaulan lintas suku bangsa yang terlibat " (Depdikbud, Ditjenbud, Dit. Jarahnitra, tt; 5).

Salah satu dari aspek kebudayaan adalah permainan rak-

yat. Seperti telah dikemukakan bahwa lambat atau cepat akan terjadi perkembangan kebudayaan. Perkembangan kebudayaan itu akan mengalami tiga alternatif, yaitu kebudayaan asli atau kebudayaan lokal (lokal genius) akan tetap bertahan terus walaupun masuk pengaruh dari luar, karena unsur kebudayaan asli (lokal) cukup kuat atau sama kuatnya dengan unsur kebudayaan asing yang masuk ke suatu daerah. Atau kebudayaan asli akan tenggelam, hilang lenyap karena pengaruh dari luar lebih kuat. Sedangkan alternatif ke tiga kebudayaan asli berbaur dan mampu beradaptasi dengan kebudayaan dari luar, sehingga memperkaya kebudayaan asli.

Permainan rakyat pun dari waktu ke waktu mengalami perkembangan dari bentuk tradisional ke bentuk modern dan super modern, dari alat/sarana paling sederhana beralih kepada alat serba praktis dan canggih. Permainan rakyat pada awalnya hanyalah merupakan sarana komunikasi untuk pergaulan, hiburan, pengisi waktu luang telah bergerak menuju individualistik, komersialistik. Beberapa ahli berpendapat permainan modern kurang mendidik sifat kreatif anak-anak. Karena mainan anak-anak merupakan hasil rekayasa imajinasi orang dewasa yang dibentuk dalam permainan modern.

Oleh karena itu, kreatifitas anak-anak perlu dipertahankan, ditumbuh kembangkan sehingga tidak bersifat menerima saja. Karena manusia genius penuh dengan kreatifitas, percobaan, pengamatan dan penelitian.

Termasuk Sumatera Selatan yang dikarenakan penduduknya sangat heterogen dipandang perlu menginventarisasikan dan melestarikan kebudayaan lokal termasuk permainan rakyat. Tak lain supaya masyarakat Sumatera Selatan memiliki jatidiri yang tangguh dan mampu bersaing

dengan pengaruh dari luar dan diharapkan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan berkepribadian serta berwawasan luas. Pergantian generasi atau maju pesatnya teknologi tidak berdampak lenyapnya jatidiri. Begitu pentingnya pembentukan kreatifitas, sehingga orang mau melakukan permainan rakyat, mulai dari yang paling sederhana. Permainan rakyat di Sumatera Selatan yang bernilai untuk pembentukan kreatifitas seperti inventarisasi di bawah ini. Inventarisasi ini disusun berdasarkan abjad nama permainannya yang pernah berkembang di Sumatera Selatan. Permainan rakyat Sumatera Selatan belum banyak ditulis oleh para sastrawan atau orang pandai (Mpu) baik dalam buku-buku kuno maupun masa sekarang ini. Melalui Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Kanwil Depdikbud Propinsi Sumatera Selatan tahun 1983 telah dilakukan inventarisasi dan dokumentasi "Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan". Dari hasil inventarisasi dan dokumentasi ini telah direkam 20 jenis permainan rakyat. Dan pada tahun 1985, melalui Proyek yang sama dilanjutkan dengan perekaman "Permainan Anak-Anak Daerah Sumatera Selatan" sebanyak 20 jenis. Melalui Bidang Sejarah dan Nilai Tradisional Kantor Wilayah Propinsi Sumatera Selatan, telah diusahakan terus inventarisasi dan dokumentasi kegiatan yang sama, namun karena beberapa keterbatasan belum mencapai hasil yang maksimal. Sebagai bahan informasi tentang permainan rakyat termasuk permainan anak-anak Sumatera Selatan menurut jenisnya sebagai berikut :

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1. Adang-adangan | 7. Adu nyelam |
| 2. Adu gambar | 8. Adu renang |
| 3. Adu jangkrik | 9. Antu-antuan |
| 4. Adu kemiri | 10. Anak-anakan |
| 5. Adu lari | 11. Babi-babian |
| 6. Adu makan | 12. Bas-basan |

13. Becipak/sepak raga
14. Bintang beralih
15. Bilon
16. Buah nige
17. Buang jung/Muang jong
18. Bunyik batu/Sembunyi batu
19. Cak ingking gerpak
20. Cepak canting
21. Cingkluing
22. Cup mailang
23. Damri
24. Bakiak panjang/terompah panjang
25. Engkek-engkek
26. Gamay
27. Gasing
28. Gatri
29. Gambar/adu gambar
30. Gebuk bantal
31. Gotri alo gotri
32. Gudang kero
33. Jari Ulau
34. Jelentik
35. Lari karung
36. Luk-luk cino buto
37. Macan-macanan
38. Mandi-mandian
39. Mobil-mobilan
40. Pantak lele
41. Panjat batang pinang
42. Pencang
43. Platok
44. Pungut puntung
45. Sambung kaki
46. Sam makan
47. Sam Samsudin
48. Sembunyi gong
49. Perang-perangan
50. Setembak
51. Siamang
52. Stambul
53. Stal/main kelereng
54. Silat pedang
55. Karet gelang/main karet
56. Kepala ayam
57. Kutau
58. Tali kembar
59. Tarik tali
60. Tengoh-tengohan
61. Tawanan
62. Tagoga
63. Yang-yang buntut
64. Reng/ring
65. Kuntau
66. Umah-umahan/rumah rumahan
67. Uncing-ucingan/tikus-ti - kusan
68. Ulo-uluan/ular-ularan
69. Uncek gambar/karet
70. Hadang
71. Egrang
72. Lari balok
73. Dagongan

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 74. Sumpitan | 100. Cuit-cuit |
| 75. Panco | 101. Usiran |
| 76. Nyelam botol | 102. Ingkak-ingkak |
| 77. Bebabitan/gerobak sodor | 103. Calong |
| 78. Nyabung | 104. Cublak-cublak uang |
| 79. Main bidar | 105. Cak munci |
| 80. Ayam kukup | 106. Injit-injit semut |
| 81. Bal bikal | 107. Platuk ayam |
| 82. Layangan | 108. Kucing bute |
| 83. Pam Daman | 109. Cici mulo |
| 84. Sesebunyan | 110. Kadang-kadang kire |
| 85. Ela | 111. Wansen si gado-gado |
| 86. Tari bubu | 112. Cup pasir |
| 87. Cengkulon | 113. Ambin-ambin |
| 88. Usek-usek | 114. Kawin-kawinan |
| 89. Kuda kepong | 115. Gebuk kain/gebuk sarung |
| 90. Bintian | 116. Tinju-tinjuan/boxing |
| 91. Sembilun | 117. Betet/ketapel |
| 92. Bejadok | 118. Besi cabang/besi kepel |
| 93. Ging pyang | 119. Tembong |
| 94. Bepacal | 120. Perang ketupat |
| 95. Main tali | 121. Hari raye/lebaran |
| 96. Cabang inai | 122. Main kasti |
| 97. Kaki ajang/enggam | 123. Main bal kertas/kulit limau |
| 98. Cicimulung | 124. Ayam-ayaman |
| 99. Cung | 125. Nabuh Beduk |

Permainan rakyat/permainan anak-anak tradisional itu tersebar di seluruh kabupaten/kotamadya se Sumatera Selatan, seperti permainan tradisional "damri, cup mailang, gebuk bantal, panjat batang pinang, lari karung, yang-yang buntut, antu-antuan, luk-luk cino buto" kotamadya Palembang. Permainan

tradisional yang pernah berkembang dan tersebar di seluruh desa kabupaten Bangka dan kotamadya Pangkalpinang seperti "pungut puntung jelantik, bintang beralih, tali kembar, sam makan, sembunyi gong, plantok, gasing, cak ingking, buang juang, lari karung, bakiak panjang, panjat batang pinang, main stal, main karet, kepala ayam muntau, main reng, tarik tali, tagoga, umah-umahan, adu kemiri, adu lari, adu makan, adu nyelam, adu renang bintang beralih, bilon, perang-perangan". Beberapa permainan tradisional diatas, juga berkembang di kabupaten belitung. Sedangkan di kabupaten Musi Rawas seperti permainan "engkek-engkek, stambul, genggong, siamang, sambung kaki, panjat pinang, lari karung, adu gambar, adu karet, adu kemiri, main tali, dam-daman, tarik tali, adu jangkrik dan jelantik". Di kabupaten Ogan Komering Ulu antara lain permainan "tengoh-tengohan, buah nige, cepak canting, gudang kero, gamang, bas-basan, pantak lele, adang-adangan, pendak, cak ingking gerpak, tarik tali, lari karung, perang-perangan, adu jangkrik, adu kemiri, adu gambar, adu karet, panjat pinang, dam-daman, jelentikan". Sementara permainan rakyat di kabupaten Lahat adalah "cing kluing, gotri alo gaotri, sam sumsuddin, Tawanan, setembak, tarik tali, adu kemiri, adu jangkrik, adu gambar, adu lari, lari karung, dan enggrang. Di kabupaten Muara Enim seperti permainan tradisional "babi-babian, jari ulau, becipak, gasing, tarik tali, lari karung, adu gambar, adu karet, batang pinang, main perang-perangan, enggrang, main tali". Permainan seperti "adu renang, perang-perangan, lari karung, tarik tali, adu gambar, adu karet gelang, dam-daman di kenal juga di Kabupaten Musi Banyuasin dan Ogan Komering Ilir.

Dari berbagai jenis permainan rakyat/permainan anak-anak tradisional itu digolongkan menjadi :

A. Para pelaku permainan dapat dilakukan oleh anak-anak atau

orang dewasa

1. permainan anak-anak seperti hampir semua permainan tradisional dapat dilakukan oleh anak-anak.
2. Permainan orang dewasa seperti "gebuk bantal, tarik tali, panjat pinang, bakiak panjang, lari karung, sambung kaki (enggrang), buang jung (muang jong) dan gasing.

B. Para pelakunya hanya anak perempuan saja atau hanya anak laki-laki saja, dimainkan oleh anak perempuan dan anak laki-laki dan dimainkan bersama.

1. Permainan yang pelakunya hanya anak perempuan saja seperti "anak-anakan, rumah-rumahan, jelentik, cup mailang, tali kembar, tengoh-tengohan, dan setembak (cangklok)
2. Permainan yang pelakunya hanya anak laki-laki saja seperti "pungut puntung, siamang, sambung kaki, gebuk bantal, lari karung, tariktali, panjat batang pinang, babi-babian, jari ulau, gudang kero, gasing, kepala ayam, pencang, kutau, bas-basan, tawanan, bercipak, platok, macan-macanan, sembunyi gong, antu-antuan, bakiak panjang, adu kemiri, adu jangkrik, adu gambar, adu nyelam, main stal, silat pedang, pedang-pedangan, main reng, dan main uncek".
3. Yang pelakunya dapat laki-laki dan dapat perempuan, seperti permainan "cing kluing, gotri alo gotri, bintang beralih, genggong, stambul, sam samsudin, mandi urek-urekan, sam makan, dang adangan, gamang, setembak, bilon, bunyik batu".
4. Pelakunya campuran laki-laki dan perempuan, seperti permainan "buang jung, cak ingking, gerpak, gamang, setembak, cing kluing, gotri alo gotri, bintang beralih, tali kembar dan tagoga".

C. Jumlah pelaku dan permainan

1. Permainan yang pelakunya satu lawan satu, seperti permainan "setembak (cangklok, dakon), gasing, jelantik, tagoga, cak ingking gerpak, pedang-pedangan, kutau, adu jangkrik, dan sam makan.
2. Permainan yang pelakunya kelompok lawan kelompok, seperti permainan "tarik tali, pungut puntung, gasing, perang-perangan, bilon, damri, tengoh-tengohan, babi-babian, genggong, stambul, becipak, gasing dan tagoga".
3. Permainan yang pelakunya hanya seorang saja, seperti main anak-anakan, main umah-umahan, gasing, main - reng, tagoga, sambung kaki dan mobil-mobilan".
4. Pelakunya satu dalam kelompok (satu lawan satu dalam kelompok) seperti "platok, bakiak panjang, gasing, jelentikan, lari karung, panjat batang pinang, sambung kaki, main gambar/main karet gelang-gelangan, adu lari, adu makan, adu renang dan adu nyelam".

D. Permainan yang memerlukan alat bantu, seperti :

1. Alat bantu berupa benda :

Buang jung-alat bantunya jung (perahu kecil)

Cak ingking gerpak - pecahan kaca

Panjat batang pinang - batang pinang dan hadiah

Pantak lele - potongan kayu atau rotan

Setembak - cangklok terbuat dari kayu, kerang-kerangan,
biji asam, biji saga

Engkek-engkek - balang atau sejenis batu pipih atau
pecahan genteng

Becipak - bola rotan

Platok - batu bata atau potongan papan

Sembunyi gong - Kaleng susu

- Antu-antuan - kain sarung
- Cup mailang - Pecahan genteng atau sepotong kayu kecil
- Luk-luk cino buto - selembur kain putih atau saputangan
- Sambung kaki - potongan bambu
- Pungut puntung - potongan kayu
- Jelantik - biji saga
- Main siamang - tiang rumah atau tembok pagar
- Gotri alo gotri - batu kecil
- Damri - batu kecil atau pecahan genteng
- Tengoh-tengohan - batu kecil atau sekerat kayu
- Tali kembar - tali
- Babi-babian - kayu, kain sarung
- Genggong - pelepah aren, bambu dan gendang
- Buah nige - kertas, batu kecil
- Jari ulau - papan, biji sawo
- Stambul - bola stambul dari ijuk/sabut kelapa, batu kecil dan tali
- Sam samsudin - batu kecil, biji sawo
- Cepak canting - kaleng susu, batu kecil
- Lari karung - karung goni
- Tarik tali - tali/tambang
- Bakiak panjang - potongan kayu
- Gebuk bantal - beberapa potong kayu, bantal
- Tagoga - pecahan genteng
- Main gambar - gambar tarzan, dsb
- Stal - kelereng
- 2. Alat bantu berupa lapangan seperti
 - Buang jung - pantai, laut
 - Cang ingking gerpak - pekarangan rumah
 - Gasing - pekarangan
 - Pencang - tanah lapang
 - Dang-adangan - pekarangan rumah
 - Pantak lele - pekarangan rumah

Kutau - pekarangan rumah
 Bas-basan - lapangan
 Tawanan - lapangan
 Gamang - pekarangan rumah
 Engkek-engkek - pekarangan rumah
 Becipak - lapangan
 Platok - pekarangan rumah
 Sembunyi gong - pekarangan rumah, lapangan
 Yang-yang buntut - lapangan
 Antu-antuan - pekarangan rumah
 Cup mailang - pekarangan rumah
 Luk-luk cino buto - pekarangan rumah
 Sambung kaki - lapangan
 Pungut puntung - lapangan, pekarangan rumah
 Siamang - pekarangan rumah
 Damri - pekarangan rumah
 Bintang beralih - pekarangan rumah
 Tengoh-tengohan - pekarangan rumah
 Tali kembar - pekarangan rumah
 Babi-babian - pekarangan rumah
 Jari ulau - pekarangan rumah
 Stambul - pekarangan rumah
 Mandi urek-urekan - sungai kecil
 Cepak canting - lapangan, pekarangan rumah
 Gudang kero - pekarangan rumah
 Lari karung - lapangan
 Tarik tali - lapangan
 Panjat batang pinang - lapangan
 Perang-perangan - pekarangan rumah
 Stal - pekarangan rumah
 Gasing - lapangan, pekarangan rumah
 Kepala ayam - lapangan, pekarangan rumah
 Silat pedang - pekarangan rumah

Tagoga - pekarangan rumah

3. permainan yang dilakukan di dalam rumah/teras/bale-bale, seperti bermain "jelentik, setempat, macan-macanan, genggong, buah nige, sam makan, umah-umahan, kuntau"
4. Permainan yang disertai dengan bernyanyi, seperti permainan "buang jung", dengan nyanyikan lagu-lagu asli Suku Laut. Permainan ini disertai tari-tarian Suku Laut dengan berputar-putar membentuk suatu lingkaran dan ditengah lingkaran seorang dukun sedang membaca mantera. Permainan "yang-yang buntut" diiringi nyanyian singkat seperti :

*yang-yang buntut
anak ayam terciap-ciap
siapa yang buntut
itulah nak ditangkap*

Permainan lain yang disertai nyanyian pelakunya adalah "cup mailang" dengan lirik lagu seperti :

1. *Cup mailang*
Mailang cagak batu
Dimano kucing belang
Disitu rumah aku
2. *Cup mailang*
Mailang cagak batu
Dimano kucing belang
Disitu rumah aku

Nyanyian ini diucapkan bergantian oleh anak yang bersembunyi di batu.

Permainan "luk-luk cino bato" diiringi lagu dengan lirik lagu seperti :

1. Luk-luk cino buto
Makan calok tigo bato

Untuk menentukan siapa yang kalah menjadi "cino buto" dengan semacam pantun atau syair lagu :

Sung belembung
Keladi awo-awo
Siapo busung
Belaki cino tuo

Dalam syair lagu ini disebut "cino buto", artinya cina buta diibaratkan orang cina dalam keadaan gelap yang tidak dapat melihat yang sebenarnya. Sehingga ia menebak-nebak dengan perasaan saja. Permainan "cing keluing", dengan hitungan merupakan nyanyian seperti :

Cing keluing keladi rantai
Ringkup jarum pancar rudai, ekak
Tupai padang lentik lengkulai
Lipandangan tali cepar beluar kuah kambing gemuk

Permainan "gotri ala gotri" dinyanyikan bersama oleh para pelaku, dengan syair sebagai berikut :

Gotri alo gotri
Ri ri tul awali, tanjung katul
Tul tul nak gotri

Lagu dinyanyikan sambil menyerahkan batu kepada temannya, dengan berakhirnya kepada penerima batu yang paling besar dan ia menerima hukuman dengan menyanyikan lagu "gotri ala gotri" sebagai berikut :

Gotri alo gotri
ri ritual awali
Tanjung katul, tul tul nak gotri mau apa
Bakul elok-elok selendang elok-elok menjadi kodok

Sedang pada tahap kedua syair lagunya :

Gotri alo gotri, Ri ri tul awali

Tanjung katul, tul tul nak gotri mau apa

Bakul elok-elok selendang elok-elok menjadi kodok

Apa makna dari syair lagu tersebut kurang jelas, tampaknya hanyalah sekedar pengiring permainan supaya bertambah semarak dan mengasyikkan.

Lain halnya dengan pemain "genggong", para pelakunya harus menguasai pantun atau syair seperti di halaman berikut:

Silampari namanya di kami

Silampari namanya di kami tegaklah menari

Yailahi tuan di laman saji

Apo samajo datang kemari

Apo samajo datang kemari dipanggil tua

Dipanggilan tuan dewa lampari

Jupita airlah dingin terlinang-linang

Kalaulah ada kata begitu alhamdulillah

hatiku senang

Contoh pantun lain:

Tanahlah retak seberang pasar

Budak berendam di talang baru

Jalang nian di kumbang pacar

Jelingkan tubuh kalau mengadu

Pantun itu dijawab sebagai berikut :

Kalau ada kaca di pintu

Gawaklah lading pisau pencukur

Kalau ada kata sebegitu

Alhamdulillah terima syukur

Permainan "genggong" biasanya dua kelompok, yaitu kelompok anak laki-laki dan satu kelompok lagi anak perempuan, yang masing-masing kelompok terdiri dari lima orang. Dan dua kelompok ini saling berpantun yang diiringi instrumen "genggong", serdam dan gendang.

5. Dalam permainan ada yang diakhiri dengan hukuman, seperti mengejar, mencari kawan yang bersembunyi misalnya :
 - Cing keluing, hukumannya mencari yang sembunyi
 - Gotri alo gotri, hukuman bagi yang kalah adalah menyanyi
 - Damri, hukumannya bagi yang kalah mendukung yang menang
 - Bintang beralih, yang kalah dihukum diarak keluar garis permainan, yang artinya dibuang
 - Tengoh-tengohan, bagi regu yang kalah harus mendukung regu yang menang
 - Tali kembar, bagi anak yang mengenai tali waktu meloncat harus memutar tali untuk pemenang
 - Babi-babian, hukumannya bagi yang kalah harus mendukung yang menang
 - Stambul, yang kalah paling banyak mendukung
 - Sam samsudin, yang kalah harus merangkak mengelilingi kawan yang menang
 - Cepak canting, yang kalah harus bertugas mencari kawannya yang bersembunyi
6. Dalam permainan terdapat untung rugi, seperti kehilangan gambar, karet, gelang-gelangan, kelereng, seperti permainan adu gambar, adu karet, gelang-gelangan atau kelereng.
7. Permainan yang diakhiri kehilangan benda alat permainan, seperti layang-layangan, gasing, adu jangkrik.
8. Ada permainan yang menggunakan taruhan uang, seperti platok , kutau.

9. Permainan yang mendapat imbalan, seperti panjat batang pinang, lari karung, tarik tali, pungut puntung, bakiak panjang.
10. Untuk menentukan siapa yang berhak bermain lebih dahulu, baik perorangan maupun kelompok dalam permainan tradisional diadakan undian dengan cara, seperti : sut (suten), hompipah, wuang, dan sebagainya.

Setelah gambaran umum daerah penelitian dalam wilayah tingkat I Sumatera Selatan dengan identitas permainan tradisional yang tersebar di kabupaten/kotamadya se Sumatera Selatan, yang pada gilirannya identitas tiga dari 10 kabupaten/kotamadya sebagai daerah sampel penelitian. Ketiga daerah tersebut adalah kotamadya Pangkalpinang dan kabupaten Bangka.

Alasan mengapa tiga daerah tersebut yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena menurut informasi dan data pada Bidang Sejarah dan Nilai Tradisional, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sumatera Selatan bahwa permainan tradisional lebih banyak tercatat di kabupaten Bangka, sedangkan di Kotamadya Pangkalpinang baru digalakkan pembinaan dan pengembangan kebudayaan daerah oleh Pemerintah Daerah Tingkat II Kotamadya Pangkalpinang sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah. Di samping itu menurut Walikotamadya Pangkalpinang, Drs. H. Sofyan Rebuin sebagai upaya menyemarakkan Kotamadya Pangkalpinang dan meningkatkan kegiatan masyarakat dan keikutsertaannya dalam pembangunan terutama di bidang kebudayaan. Sedangkan menurut penjelasan Ketua DPRD Kotamadya Pangkalpinang, Letkol Lubis bahwa salah satu upaya meningkatkan income dan meningkatkan PAD Kotamadya Pangkalpinang untuk masa yang datang perlu peningkatan sektor kepariwisataan daerah dan sektor perdagangan. Salah satu penunjang pariwisata adalah

dengan maningkatkan kebudayaan daerah. Oleh karena itu, perlu digali aspek-aspek kebudayaan daerah yang pernah berkembang di Kotamadya Pangkalpinang.

Kebudayaan daerah yang pernah berkembang di kotamadya Pangkalpinang tidak membatasi dengan istilah "kebudayaan asli". Tetapi lebih ditekankan dengan istilah "local genius" yaitu unsur-unsur kebudayaan asli daerah dan unsur-unsur luar yang beradaptasi dan menjadi milik masyarakat penduduknya di Kotamadya Pangkalpinang. Misalnya pengaruh Islam telah menyatu menjadi satu kebudayaan di daerah ini.

Untuk melestarikan kebudayaan daerah beberapa instansi pemerintah baik di Pemda Tingkat II, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Pariwisata, Dinas pariwisata, dan lain sebagainya. Dalam berbagai kesempatan dan kegiatan memperagakan dan mempertandingkan serta mengelarkan bermacam atraksi kebudayaan daerah Sumatera Selatan.

Ketiga daerah diatas sering dipergelarkan permainan tradisional, seperti "gebuk bantal, panjat batang pinang, bakiak panjang" dan permainan tradisional lainnya. Dua jenis permainan lain seperti "platok dan cup mailang" merupakan nostalgia dari beberapa permainan lainnya yang berkembang di Sumatera Selatan. Untuk lebih jelas gambaran ketiga daerah tingkat II di atas dikemukakan sebagai berikut :

Gambaran Umum Daerah Penelitian

Luas kotamadya Palembang + 417,50 km.² terdiri dari 8 kecamatan dan 72 kelurahan/desa. Pada tahun 1996 Palembang genap berusia 1.314 tahun, didirikan pada tanggal 5 Ashada

tahun 605 caaka, bersama bulan Juni tahun 683 oleh Dapunta Hyang. Palembang sebagai ibu negara kedutaan Sriwijaya, dan dimasa kesultanan Palembang dikenal pula dengan nama Palembang Darussalam dan sebagai kota air, dikenal pula dengan nama Batanghari Sembilan dan Kota Musi. Dari segi makanan khas, Palembang disebut juga kota empek-empek (kantor Statistik Kodya Palembang, 1994; 1)

Palembang berfungsi sebagai ibukota Propinsi Sumatera Selatan, terletak antara $2^{\circ}52'$ sampai $3^{\circ}05'$ Lintang Selatan dan $104^{\circ}37'$ - $104^{\circ}52'$ Bujur Timur dengan ketinggian rata-rata 12 meter di atas permukaan laut.

Palembang merupakan daerah tropis dengan angin lembah nisbi, suhu cukup panas yaitu antara $23,4^{\circ}$ - $31,7^{\circ}$.

Berdasarkan pasal 4 Peraturan Pemerintah No. 23 Tahun 1988 tanggal 6 Desember 1988 tentang perubahan batas wilayah Kotamadya Palembang, Kabupaten Daerah Tingkat II Muba dan OKI dinyatakan bahwa :

1. Sebelah Utara : Dengan Desa Pangkalan Benteng, Desa Gasing dan Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Daerah Tingkat II Musi Banyuasin.
2. Sebelah Selatan : Dengan Desa Bakung, Kecamatan Indralaya Kabupaten Daerah Tingkat II Ogan Komering Ilir dan Kecamatan Gelombang daerah Tingkat II Muara Enim.
3. Sebelah Timur : Dengan Balai Makmur Kecamatan Banyuasin I Daerah Tingkat II Musi Banyuasin.

4. Sebalah Barat : Dengan Desa Sukajadi Kecamatan Talang Kelapa Daerah Tingkat II Musi Banyuasin. (kantor Statistik Kodya Palembang, 1994; 2-4)

Jumlah penduduk Kotamadya Palembang tahun 1994 berjumlah 1.311.100 jiwa, terdiri dari 652.400 jiwa laki-laki dan perempuan 658.700 jiwa. Jumlah penduduk menurut jenis kelamin dapat dilihat pada tabel di halaman berikut.

Tabel II.6
Penduduk Menurut Jenis Kelamin Per Kecamatan di Kotamadia Palembang

No	Kecamatan	Penduduk		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Ilir Timur I	98.183	103.981	202.124
2.	Ilir Timur II	134.267	136.875	271.142
3.	Ilir Barat I	81.198	80.972	162.470
4.	Ilir Barat II	54.805	55.931	110.736
5.	Seberang Ulu I	114.991	116.094	231.085
6.	Seberang Ulu II	83.559	81.943	165.502
7.	Sukarami	53.969	54.358	108.327
8.	Sako	30.828	28.543	59.371
	Jumlah thn 1994	651.800	658.697	1.310.757
	Jumlah thn 1993	636.100	636.500	1.272.600
	Jumlah thn 1992	617.000	615.700	1.232.700
	Jumlah thn 1991	597.500	595.300	1.192.800
	Jumlah thn 1990	578.600	575.100	1.153.700

Sumber: Kantor Statistik Kotamadya Palembang, hasil Estimasi Sensus Penduduk Tahun 1990, Keadaan 31 Desember 1994

Dari jenis penduduk 1.310.757 jiwa, menurut kelompok umur yang terendah jumlahnya adalah pada usia 70 ke atas yaitu sebesar 16.944 jiwa, sedangkan yang tertinggi pada usia 10-14 tahun yaitu 201.772 jiwa. usia 1-14 tahun merupakan usia yang belum produktif.

Kalau di hitung dari jumlah penduduk dan dibagi dengan luas daerah, yaitu 1.310.757 jiwa dengan luas daerah 417.50 km maka kepadatan penduduk rata-rata per km adalah 31,40 jiwa (Palembang Dalam Angka, 1994;32).

Kotamadya Palembang dihuni suku bangsa asli Palembang dan suku bangsa pendatang seperti Komering, Musi, Pegagan, Melayu, Penesak, Rambang, ogan, Semendo, Penukal, Belida, Lintang Empat Lawang, Kikim, Gumay, Pasemah, Rawas, Lembak, Kelingi. Sedangkan suku bangsa pendatang dari luar propinsi adalah Minang, Batak, Jawa, Sunda, Bali, Bugis, Makassar, Madura, Lampung. Suku bangsa pendatang asing yang sudah menetap dan menjadi warga negara Indonesia seperti Cina, Arab India (Peta Suku Bangsa di Pulau Sumatera . 1989; 54-56)

Karena geografi yang kurang mendukung dimana masih terdapat banyak daerah rawa-rawa, maka pemukiman penduduk tergolong lebih banyak mengelompok pada lokasi tertentu, sehingga mempunyai kesan "Palembang kumuh". Untuk mengatasi kondisi ini, Pemerintah Daerah Tingkat II telah merencanakan pembangunan kota "Bumi Sriwijaya". Pembangunan itu dimulai dengan pelaksanaan proyek pendangkalan alur Sungai Musi di kawasan Seberang Ulu dengan areal seluas 2.400 hektare. Pencanaan kota "Bumi Sriwijaya" yang disebut-sebut masyarakat sebagai kota impian tahun 2017 (Sumatera Ekspres, Kamis 15 Agustus 1996; 3).

Dari peninggalan sejarah, Palembang dikenal sebagai pusat kedutaan Sriwijaya (abad 7-13) dan pada abad 14-15 Palembang dikenal sebagai pusat pengembangan agama Islam di Sumatera Selatan dengan kesultanan Palembang Darussalam.

Peninggalan monumenten kedatuan Sriwijaya seperti keraton, Candi, kolam, pintu gerbang dan sebagainya tidak ditemukan di Palembang. Berita tentang Sriwijaya melalui prasasti dan kronik Cina, Arab dan India.

Monumenten peninggalan kerajaan Islam di Palembang, seperti Makam Gede ing Suro, Kawah Tengkreup dan makam lain, Benteng Kuto Besak dan Kuto Lama, Masjid Agung dan sebagainya.

Palembang sebagai pusat kebudayaan karena sebagai ibukota propinsi merupakan tempat pertemuan bangsa-bangsa dengan beraneka ragam kebudayaan. Dalam pergaulan bangsa/suku bangsa itu saling beradaptasi dan berintegrasi yang pada gilirannya tercipta kebudayaan pergaulan antara suku bangsa tersebut. Berbagai kebudayaan berkembang disini antara lain permainan rakyat nusantara seperti panjat batang pinang, terompah panjang, lari karung, sumpitan, dang adangan, gebuk bantal, panco dan sebagainya. Permainan rakyat tersebut berkembang dan merupakan juga permainan rakyat Palembang. Sebagai ibukota dengan segala fasilitas yang ada memungkinkan permainan dari daerah lain dikembangkan di sini. Akhir-akhir ini Kantor Wilayah Deparpostel Propinsi Sumatera Selatan hampir setiap tahun menyelenggarakan festival permainan rakyat bertujuan mengembangkan berbagai jenis permainan rakyat sebagai daya tarik kepariwisataan daerah. Dengan adanya konsentrasi pemerintah terhadap folklor merupakan angin segar untuk mengembangkan permainan rakyat yang mempunyai nilai-nilai

budaya Pancasila. Namun tanpa partisipasi masyarakat Kotamadya Palembang dalam menumbuhkembangkan permainan rakyat setempat, akan dikuatirkan terdesak oleh permainan rakyat dari daerah lain. Sebagai contoh permainan rakyat Palembang adalah cup mailang, luk-luk cino buto, antu-antuan, yang-yang buntut" tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak. Padahal permainan ini cukup banyak mengandung nilai-nilai budaya daerah. Nilai yang terkandung dalam permainan anak-anak "cup mailang" adalah sebagai pengisi waktu dengan bermain bersama disamping rumah, sehingga anak tidak berkeliaran jauh dari rumah dan dapat menghindari berbagai perbuatan negatif. Di samping itu, dapat melatih skill anak-anak dengan memanfaatkan panca indera untuk mencari benda-benda yang di sembunyikan tanpa di ketahui terlebih dahulu lokasi penyimpanan benda itu. Permainan "cino buto" memiliki nilai rekreatif edukatif seperti riang gembira dan meningkatkan pancaindera mengenal sesuatu dalam keadaan mata tertutup. Antu-antuan dimainkan oleh anak-anak untuk melatih kemampuan menembak sesuatu dalam keadaan identitas diubah dari aslinya. Sedangkan "yang-yang buntut" melatih ketrampilan anak-anak perempuan dalam berhitung dan juga memiliki unsur olah raga adu kekuatan dengan mempertahankan kelompok dari kekuatan kelompok lain.

Pangkalpinang merupakan daerah tingkat II terkecil daerah nya dan penduduknya pun sedikit tetapi dengan kepadatan penduduk cukup besar setelah kodya Palembang. Seperti Palembang, daerah ini juga dihuni berbagai suku bangsa dengan kebudayaan majemuk. Namun kemajemukan itu tidak mendesak kebudayaan daerah setempat. Kebudayaan Melayu masih tampak mendominasi sebagaian penduduk. Permainan rakyat yang masih berkembang adalah "panjat batang pinang, nabuh beduk, sepak raga, tarik tambang, lari karung, enggrang, main layangan, adu ayam". sedangkan permainan "jelantik, bintang beralih, main tali,

tagoga, bilon, cang ingking, gasing, adu gambar/adu karet gelang, sembunyi gong, stal, kepala ayam, sam makan dan lain-lain tidak pernah dimainkan lagi.

Permainan ini mengandung nilai-nilai yang menjurus pada nilai-nilai Pancasila adalah keberanian menghadapi tantangan dengan berusaha kerja keras, disiplin, menghargai pendapat orang lain, saling menghormati, kerjasama atau gotong royong. Seperti daerah lain di daerah ini pun permainan rakyat mengalami *dispro'portion* dengan permainan modern. Sehingga kedudukan permainan rakyat semakin tersaing dengan elektronik.

Kabupaten Bangka yang mayoritas dihuni suku bangsa Melayu memiliki banyak permainan rakyat seperti "sembilun, tali dua, bebintih, jadok, gong pyang, bepacal, gasing, kaki anjang, cicimulung, gung, cuit-cuit, usiran, ingkak-ingkik, balong, cublak-cublak uang, cak munci, injit-injit semut, plantuk ayam, kucing bute, pungut puntung, sepak raga, kandang-kandang kirek, wansen si gado-gado, gup pasir, main gong, siamang, bintang beralih, sam makan, buang jung, platok, macan-macanan, ambi-ambian, gebuk kain, perang ketupat, betet, tinju-tinjuan, kawin-kawinan, besi cabang/kepel, tembong, bal geme, dan mengandung nilai budaya Pancasila seperti telah diuraikan diatas. Dispro'portion (ketidakseimbangan) melanda juga daerah ini, sehingga permainan rakyat hanya merupakan nostalgia orang-orang tua. Di kalangan masyarakat generasi tua pada umumnya masih mengetahui jenis-jenis dan cara permainan itu, tetapi tidak dikembangkan lagi karena masa sekarang ini sudah banyak permainan rakyat yang lebih praktis dimainkan. Apakah permainan itu cocok atau tidak dengan kebudayaan bangsa tampaknya sangat sulit untuk diantisipasi. Begitu cepat budaya dari luar menyerap dan mempengaruhi masyarakat dan lingkungannya, sehingga tanpa disadari sudah berkembang sampai ke kota-kota

kecil melalui dunia bisnis seperti permainan game dingdong.

Permainan rakyat yang sudah ratusan tahun berkembang dalam waktu relatif singkat sudah tergeser dan diganti dengan permainan elektronik yang lebih canggih dan di senangi hampir segala tingkat umur. Permainan elektronik yang sifat permainannya lebih mengarah pada taruhan (game) atau bisnis dan kurang bersifat edukatif. Tetapi dari pengamatan telah mengganti kedudukan permainan rakyat yang tradisional itu.

Seperti permainan rakyat di daerah ini semakin langka yang pada gilirannya akan punah. Upaya pelestarian dengan menggalakkan melalui festival, lomba, penelitian, seminar, penulisan, penerbitan merupakan peningkatan kesadaran masyarakat akan kekayaan khasanah budaya daerah yang merupakan jatidiri masyarakat itu sendiri.

Melalui bab ini telah dibahas serta sedikit mengenai identifikasi daerah maupun identifikasi permainan rakyat. Sehingga diharapkan merupakan informasi bagi penelitian, pengkajian lebih lanjut.

BAB III

HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN RAKYAT UNTUK MENGEMBANGKAN KEPERIBADIAN PEMBANGUNAN

Permainan rakyat daerah Sumatera Selatan cukup banyak jumlahnya dan tersebar di seluruh desa pada sepuluh kabupaten/kotamadya. Namun dari sekian banyak permainan rakyat itu sebagian besar sudah tidak berkembang lagi. Hal ini karena pengaruh teknologi dan globalisasi seperti telah dikemukakan pada Bab I. Beberapa permainan rakyat yang masih dipertunjukkan pada hari-hari tertentu seperti memperingati HUT Kemerdekaan RI, HUT KORPRI, HUT Pendidikan Nasional, Harkitnas, Hari Raya Idul Fitri, dan sebagainya. Karena masih berkembang, permainan rakyat itu menjadi perhatian untuk diteliti dan dibahas dalam tulisan ini. Permainan yang dimaksud adalah terompah panjang, gebuk bantal, pencang/panjat pinang, cup mailang, dan platok.

Bukan berarti permainan rakyat yang lain tidak mempunyai nilai budaya pembangunan, tetapi lima jenis per-

mainan di atas menurut pengamatan masih sering dipertunjukkan oleh instansi pemerintah seperti Pemda, Pariwisata, Depdikbud, dan instansi terkait lainnya. Tampaknya pemerintah berusaha keras melestarikan permainan rakyat yang mempunyai nilai-nilai positif bagi pembangunan budaya bangsa, terutama pembangunan jati diri dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Dari lima jenis permainan rakyat itu akan diuraikan dari sudut pandang deskripsi permainannya dan hakekat serta fungsi dari masing-masing permainan, sesuai dengan TOR kerangka laporan penelitian (Proyek P2NB Pusat). Penelitian deskriptif ini belum merupakan hasil maksimal karena beberapa kendala teknis yang sulit dihindari, namun upaya menelaah kepustakaan, field work dengan melakukan wawancara kepada nara sumber, sejumlah orang kunci, telah dilakukan dan diharapkan hasilnya merupakan informasi dasar.

A. Deskripsi Permainan

1. Terompah Panjang

- a. Nama permainan disebut terompah panjang atau dalam bahasa daerah Bangka disebut bakiak panjang. Terompah atau bakiak adalah sejenis sandal yang terbuat dari bahan kayu yang dibentuk menyerupai sandal, tetapi dalam ukuran lebih panjang. Bakiak panjang diberi tali terbuat dari potongan ban sepeda bagian luar sebagai penyangga telapak kaki waktu memakainya. Bakiak dengan ukuran lebih panjang maksudnya bakiak itu dapat dipakai oleh tiga orang untuk berjalan atau setengah berlari. Terompah panjang dibuat sedemikian rupa sekedar dipergunakan untuk perlombaan dalam memeriahkan sesuatu acara, dan merupakan permainan rakyat masa dahulu sebagai hiburan dan olah raga. Terompah merupakan sandal jepit yang dibuat dari kulit lembu atau unta yang mendapat pengaruh

budaya Arab. Sedangkan bakiak sejenis sandal yang terbuat dari kayu dan dahulu diperkenalkan oleh kelompok etnis Cina Bangka.

- b. Latar Belakang Sosial Budaya terompah atau bakiak panjang, selain pengaruh budaya luar tetapi juga berkembang di kalangan masyarakat Bangka sebagai akulturasi kebudayaan. Pulau Bangka sebagai daerah berpasir juga daerah berhutan yang menghasilkan kayu-kayuan yang cukup bermutu, seperti meranti, pelawan, bulin, pelangas dan sebagainya. Oleh orang-orang Cina memanfaatkan kayu-kayuan itu untuk membuat bakiak dan dijual kepada umum. Dikalangan masyarakat Bangka bakiak dipakai biasanya kalau pergi ke hutan, mandi ke sungai, bahkan dipakai waktu pergi bertamu ke rumah tetangga dan mesjid. Dan masih dapat dilihat pemakaiannya di kota-kota, desa-desa diseluruh pulau Bangka dan Pangkal Pinang. Tampak peranan bakiak tidak terusik dengan masuknya pengaruh budaya dari luar, seperti sandal jepit Jepang, sandal kulit dan bermacam jenis sepatu. Untuk melestarikan bakiak di kalangan masyarakat Bangka khususnya, diciptakanlah jenis bakiak untuk dipakai dalam perlombaan berjalan atau berlari. Dan agar lebih meriah disamping mengandung unsur kelucuan, sepasang bakiak panjang dipakai oleh tiga orang atau lebih. Satu pasang bakiak dipakai tiga orang berderet ke belakang, merupakan satu regu. Di dalam perlombaan biasanya diikuti oleh beberapa regu.

Permainan bakiak panjang pada mulanya dimainkan penduduk desa yang letaknya jauh dari kota sebagai pusat keramaian. Namun di dalam permainan ini juga terdapat unsur taruhan, khususnya bagi regu yang

kalah harus membayar berupa uang kepada regu yang menang. Tampaknya bakiak panjang tidak hanya hasil budaya setempat yang berkembang turun temurun tanpa perubahan, sebaliknya permainan ini telah mendapat pengaruh dari luar dan mengalami perubahan seperti adanya motivasi sampingan untuk mengadakan taruhan uang. Taruhan uang berdasarkan kesepakatan berapa jumlah uang yang harus dibayar si kalah kepada si pemenang.

Dari hasil wawancara dan pengamatan di lapangan terhadap beberapa orang kunci, menjelaskan uang taruhan itu bukan mempunyai nilai judi, tetapi sekedar motivasi agar para pemain lebih bersemangat dan berusaha untuk menang. Karena didorong semangat untuk menang, biasanya mempengaruhi para pemain untuk berjalan atau setengah berlari. Dan tentunya para pemain regu ini harus dituntut kemampuan mengendalikan diri, kekompakan, disiplin regu, kecepatan bertindak kalau ada rintangan, kekuatan tubuh dan semangat yang tinggi. Dari hasil pengamatan percontohan permainan ini, kebanyakan regu harus jatuh bangun karena ketidakseimbangan melangkah. Jatuh bangun para pemain dalam satu regu akan mengundang riuh rendahnya sorak sorai penonton dan kelucuan, karena mereka saling tindih bahkan tidak mampu untuk bangun kembali.

Tampaknya taruhan uang memotivasi para pemain berlomba dengan sungguh-sungguh, tetapi dapat menyebabkan mereka gagal meraih kemenangan. Tetapi kemenangan bukan tujuan utama, kepedulian akan kebudayaan sendiri lebih penting serta kegembiraan bersama merupakan hiburan atau rekreasi yang tidak ada

tandingannya bagi mereka. Diantara sarana budaya inilah yang menunjang mereka dapat hidup dengan tenteram yang jauh dari pusat keramaian kota, tetapi menampilkan kekeluargaan yang harmonis. Permainan rakyat yang disebut terompah/bakiak panjang merupakan permainan rakyat (folk games) yang mempunyai sifat permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (games). Dikatakan permainan untuk bermain bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi bagi anak-anak dan remaja di desa setelah pulang sekolah atau setelah pulang dari kebun dan sebagai pengisi acara hari libur.

Permainan bakiak panjang dapat juga disebut permainan bertanding karena sifat permainan bertanding karena permainan ini sering juga diperlombakan di kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Seperti dikemukakan oleh Dananjaya, permainan bertanding selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu : (1) terorganisasi, (2) perlombaan (competitive), (3) harus dimainkan oleh paling sedikit dua orang peserta, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya (TOR, 1996:5).

Permainan terompah/bakiak panjang yang sering dipertunjukkan pada peringatan hari-hari besar nasional/ Islam, merupakan permainan bertanding, karena memiliki kelima sifat di atas yang memang sudah dipersiapkan untuk memeriahkan acara peringatan hari besar itu. Dan para pesertanya terdiri dari beberapa regu. Sedangkan bagi anak-anak hanya dimainkan oleh dua atau tiga orang anak saja dengan memakai sepasang bakiak panjang. Bagi anak-

anak hanya pengisi waktu dan melatih keseimbangan serta kekompakan berjalan dengan kaki. Tentunya bagi anak-anak desa permainan itu mempunyai latar belakang sosial budaya sesuai dengan keberadaan lingkungannya tersendiri, yaitu sistem kekeluargaan yang begitu akrab dengan alamnya. Alam telah memberikan segalanya bagi masyarakat desa, walaupun kemampuan sosial kultural masyarakat desa sangat terbatas untuk mengelola lingkungan alam itu secara maksimal. Mereka cukup bersahabat dengan alam, tetapi alam pula yang mendidik mereka untuk melestarikan lingkungan alamnya. Mereka memanfaatkan alam seperlunya, sehingga mencegah untuk menguasai alam secara serakah. Memang statis, tetapi manusia dan alam dan sebaliknya alam harus dikelola dengan terencana dan memperhatikan kesinambungannya. Sehingga tidak bersifat merusak dan alam selalu dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia.

Masyarakat Bangka yang tinggal di pedesaan sebagian besar memang belum tergolong masyarakat modern seperti yang diungkapkan Dananjaya dan beberapa ahli antropologi lainnya. Masih banyak diantara mereka terpukau akan masalah disekitar hidup saja, kurang memikirkan masa yang akan datang, kurang menghargai waktu, bekerja tanpa perencanaan dan tidak melalui organisasi yang ketat, lebih bersifat menyerahkan hidup kepada alam dengan dalih suratan nasib, menguasai alam karena rasio dan ilmu pengetahuan teknologi dianggap berlawanan dengan kehendak Maha Pencipta, egoisme golongan orang tua pria dianggap lebih tinggi karena kedudukan dan kelahiran seseorang.

Akhir-akhir ini sosio kultural masyarakat pedesa-

an di pulau Bangka, terutama di kalangan generasi mudanya sudah mengalami perubahan. Sudah banyak generasi muda yang bersekolah di kota dan melanjutkan pendidikannya keluar pulau Bangka. Sehingga diantara generasi muda ini sudah mengenal pembangunan dan pembaharuan melalui ilmu pengetahuan serta teknologi. Akultural kebudayaan yang mereka terima melalui adaptasi dimana mengikuti pendidikan di kota dan di luar pulau Bangka, disadari atau tanpa disadari telah memberikan pengalaman baru bagi mereka. Apalagi terjadi perkawinan antar kelompok etnis Bangka dengan Jawa, Sunda, Jakarta (Betawi), Palembang, Minangkabau dan sebagainya. Tradisi asli Bangka (local genius) yang selalu dipertahankan oleh golongan orang tua mereka, telah membaaur dengan tradisi etnis isteri atau suaminya. Sehingga memang sulit untuk mempertahankan tradisi lama tersebut permainan rakyat seperti bakiak panjang, bahkan banyak diantara mereka tidak mengetahui sama sekali.

Sosio kultural masyarakat Bangka yang memang terbuka dalam pergaulan, mempermudah terjadinya akulturasi, hal ini didukung oleh banyaknya pesisir sebagai tempat singgah para perantau atau pelaut dari daerah lain. Berbagai tradisi masyarakat Bangka sudah menyatu dengan budaya dari luar, berakibat budaya sendiri mulai memudar dan kurang dikenal oleh masyarakatnya sendiri terutama generasi mudanya. Permainan terompah/bakiak panjang pada tahun 1977 diperyunjukkan dan diperagakan bersama beberapa permainan rakyat lainnya dari Sumatera Selatan di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta. Sejak itu oleh Pemerintah Daerah Tingkat I Sumatera Selatan, permainan rakyat termasuk bakiak panjang dimasalkan kepada masyarakat Sumatera Selatan.

- c. Daerah persebaran permainan bakiak panjang hampir merata di desa-desa Kabupaten Bangka dan Kotamadya Pangkal Pinang. Daerah asal kemungkinan dari desa Petaling Kecamatan Mendo Barat Kabupaten Bangka Propinsi Sumatera Selatan. Tetapi perkembangannya di kota Sungailiat, dan kota Pangkalpinang. Peneliti masih pernah ikut bermain bakiak panjang di waktu duduk di kelas lima Sekolah Rakyat di Pangkalpinang. Dan pada tahun 1977 peneliti mendapat kepercayaan dari Pemda Tk I Sumatera Selatan untuk menyusun data permainan rakyat daerah Sumatera Selatan untuk memperagakan di TMII Jakarta, salah satu diantaranya yang peneliti angkat dari permainan rakyat di pulau Bangka adalah bakiak panjang.

Sekarang ini masyarakat Bangka terutama dikalangan generasi mudanya sudah kurang berminat melestarikan permainan tersebut. Daerah persebaran di luar pulau Bangka adalah Palembang. Di daerah lain barangkali terdapat permainan serupa yang belum berkembang.

- d. Para pendukung permainan bakiak panjang adalah orang dewasa dan anak-anak. Permainan ini jarang dimainkan oleh anak-anak perempuan, karena mengundang resiko yang tinggi, baik kemungkinan terjadinya kecelakaan atau cidera, terlampau melelahkan, dan kurang etis untuk anak perempuan. Juga tidak dimainkan oleh orang-orang tua, karena permainan ini memerlukan tenaga penuh.

Di kalangan anak-anak permainan ini hanyalah sekedar sebagai pengisi waktu luang, jarang diperlombakan untuk anak-anak. Kalau anak-anak bermain bakiak panjang bertujuan untuk bergembira ria sesama usia mereka, dan untuk melatih diri terutama keseimbangan badan, serta

melatih kekompakan bergerak menggunakan kaki. Tetapi yang jelas dengan bermain bakiak panjang hubungan persahabatan diantara anak-anak pelaku permainan ini bertambah intim. Sambil bermain bakiak panjang mereka bercerita tentang pelajaran di sekolah, tentang pekerjaan di kebun dan bercerita tentang burung-burung yang terdapat disekitar lingkungan mereka, demikian pula cerita tentang ikan di sungai kecil yang berada di belakang rumah mereka.

Para pendukung terdiri dari orang dewasa sifat permainan cenderung perlombaan. Permainan bakiak panjang karena sifatnya terbuka untuk semua orang, maka permainan ini bersifat umum, artinya tidak terdapat klasifikasi umur, kelas-kelas masyarakat walaupun pada umumnya berkembang di tengah masyarakat biasa. Tetapi karena sifatnya merupakan permainan perlombaan yang mengandung nilai sportifitas, ketangkasan dan mengandung nilai hiburan yang lucu dan menarik, maka permainan inipun disukai dan dimainkan pada kelas masyarakat pertengahan.

- e. Pelaku dan peralatan permainan, peserta/pelaku permainan tidak terbatas, pada umumnya satu regu terdiri dari tiga orang pelaku dan boleh beberapa regu. Pada umumnya permainan ini oleh anak-anak/orang laki-laki usia 13 s.d 16 tahun dan 17 s.d 30 tahun. Jarang dimainkan oleh orang berumur diatas 30 tahun, karena berakibat terkurasnya tenaga dan kehilangan keseimbangan.

Peralatan permainan sangat sederhana dan dapat dibuat oleh para pelaku sendiri. Biasanya terompah/bakiak panjang ini dibuat dari kayu. Teknik pembuatannya cukup

sederhana, yaitu dengan dua potong kayu bulat yang panjang sekitar 75 cm, dan garis tengah antara 10 s.d 12 cm. Dua potong kayu itu dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk sandal/terompah, kemudian bagian kiri - kanan bakiak diberi tali terbuat dari potongan ban luar sepeda. Potongan ban luar sepeda yang telah diukur seperlunya, kemudian dipaku pada sisi-sisi kiri dan kanan. Adapun kegunaan ban itu untuk penyangga atau penahan kaki/telapak kaki para pelaku. Untuk contoh dapat dilihat pada gambar 1. Tidak ada iringan musik khusus dalam permainan ini, hanyalah sorak sorai dari penonton untuk rongan semangat bertanding kepada regu favorit masing-masing.

f. Jalannya permainan.

- 1) Pada tahap persiapan, menginventarisasi regu-regu yang akan ikut dalam perlombaan, minimal ada dua regu (6 orang pelaku). Maing-masing regu membawa sepasang bakiak panjang atau dapat disediakan oleh penyelenggara perlombaan. Arena untuk lomba sudah disiapkan dilapangan terbuka. Luas lapangan sekitar 10 x 20 m atau lapangan kecil dengan luas 5 x 10 m (biasanya khusus untuk anak-anak). Sebelum perlombaan dimulai diadakan penentuan nomor urut peserta dengan sut-sutan jari. Pemenang ditentukan dengan ibu jari sebagai pemenang pertama, jari telunjuk pemenang kedua dan jari kelingking sebagai terakhir. Untuk di kota undian dengan menggunakan sut-sutan jari sudah mengalami perubahan dengan mencabut nomor undian atau dengan menggunakan uang logam yang telah disiapkan oleh penyelenggara.
- 2) Kalau peserta lomba lebih dari 4 regu, akan dibagi menjadi dua bagian dan setiap bagian dari perlombaan akan meng-

hasilkan pemenang pertama, kedua dan ketiga. Untuk selanjutnya pemenang pertama dari setiap bagian akan diperlombakan lagi, demikian selanjutnya pemenang kedua diperlombakan dengan pemenang kedua. Dari perlombaan ini akan didapati pemenang pertama, kedua dan ketiga pada tahap akhir.

Dalam perlombaan seperti di atas tidak terdapat konsekuensi bagi yang kalah maupun yang menang. Bagi para pemenang hanyalah mendapat penghargaan, kebanggaan dan harga diri atas kemenangan regunya. Perlombaan yang berbentuk taruhan hanyalah dimainkan oleh golongan tertentu saja, misalnya dikalangan remaja putus sekolah, mengisi waktu senggang mereka melakukan perlombaan bakiak panjang. Perlombaan yang mereka lakukan dengan taruhan benda-benda tertentu seperti rokok, minuman, makanan, jarang taruhannya berbentuk uang. Dikalangan anak-anak, walaupun sesekali ada taruhan hanyalah benda-benda permainan seperti karet gelang-gelang, klereng atau gambaran atau permen.

- 3) Permainan ini pada masa sekarang sudah kurang diminati, karena terdesak bentuk permainan modern yang lebih praktis. Kalau diperhatikan pengaruh teknologi dan dampak globalisasi bagi anak-anak dan remaja sekarang ini barangkali dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari mereka itu kurang dapat memahami kemajuan dan modernisasi yang sedang dikembangkan di Indonesia. Peningkatan teknologi termasuk dalam permainan anak-anak mengakibatkan berkurangnya kreativitas di kalangan anak-anak. Bahkan para remaja cenderung meninggalkan permainan rakyat. Di kalangan orang dewasa, karena kesibukan mencari nafkah, baik di sawah, di kebun, di laut, maupun di kota, tampaknya sudah kekurangan waktu

untuk melestarikan dan mengembangkan permainan rakyat itu. Dampak dari globalisasi bagi masyarakat pada umumnya meningkatkan wawasan dalam berbagai lapangan profesi. Tetapi tidak dapat disangkal bahwa dibalik itu nilai-nilai budaya tradisional yang berkembang di seluruh pelosok desa dan kota mulai memudar.

Kepedulian terhadap sesama anggota masyarakat mulai terkikis atau terjadi erosi mental dan moral. Sifat egoisme lebih ditonjolkan dari pada kepentingan bersama. Memang di beberapa desa masih dapat dilihat aktivitas bergotong-royong, masih terdapat nilai kebersamaan, kepedulian, tetapi nilai pribadi lebih diutamakan. Artinya kalau seseorang masih dapat menghindarkan diri dari kegiatan bergotong-royong, maka orang itu tidak akan melibatkan dirinya. Seperti telah di kemukakan tadi karena penonjolan pribadi (egoistis). Contoh seperti ini sering kita lihat ditengah masyarakat di dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

Menurut pengamatan peneliti hal semacam ini tidak hanya melanda masyarakat kota yang berhadapan dengan multikompleks permasalahan kehidupan di kota besar, kota sedang (pertengahan), kota kecil bahkan sudah merambah masyarakat desa. Akibat masyarakat akan kehilangan jati diri. Akibat yang lebih fatal masyarakat tidak memiliki lagi landasan (fondamen) yang kuat untuk berpihak dan akan kehilangan arah yang akan dituju. Kalau keadaan semacam ini terjadi, maka pembangunan yang dilaksanakan di seluruh tanah air akan mengalami banyak hambatan. Oleh karena itu permainan rakyat seperti permainan bakiak panjang sangat penting dilestarikan, karena berperan untuk membina nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti melatih keterampilan, kerjasama, disiplin, kerja keras dan kreativitas.

Tanggapan masyarakat dengan adanya permainan ini sangat mendukung. Ketidaktahuanlah yang menyebabkan mereka bersifat apatis. Oleh karena itu pihak yang berwenang diharapkan menyebarluaskan permainan ini kepada masyarakat, terutama melalui jalur pendidikan formal dalam bentuk kurikulum lokal, mengadakan festival dan lain-lain.

2. Gebuk Bantal

a. Nama Permainan

Berasal dari kata gebuk, yang artinya sama dengan memukul dan kata bantal adalah alas kepala untuk tidur terbuat dari kain dan di dalamnya diisi kapuk, atau ada bantal yang terbuat dari karet busa. Bantal dalam permainan ini adalah berbentuk bantal guling yang isinya kapuk. Bantal guling yang garis tengahnya 15 cm dan panjangnya sekitar 60 cm, diisi kapuk dengan ukuran antara 1 s.d 1,5 kg.

Permainan gebuk bantal ini dilengkapi perlengkapan pendukung, yaitu sebatang kayu bulat yang panjangnya kurang lebih 2 m dan kuda-kuda terbuat dari kayu setinggi antara 2 s.d 3 m. Kuda-kuda kayu untuk penyangga atau menggantung sebatang kayu bulat (lihat gambar 2).

b. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan permainan masyarakat kebanyakan dan bukan berasal dari kalangan masyarakat atas atau menengah. Sejarah asal-usul belum dapat dipastikan berasal dari daerah mana. Tetapi beberapa tahun terakhir ini dikembangkan dan dimasyarakatkan di kota Palembang oleh Depdikbud, Pariwisata, dan Pemda.

Gebuk bantal artinya menggebuk bantal oleh seseorang pelaku ke tubuh pelaku lain sebagai lawannya. Karena

permainan ini menggunakan sebatang kayu diletakkan diantara kedua kuda-kuda kayu yang tingginya kurang lebih 3 m, maka kedua orang pelaku/pemain harus duduk di atas kayu palang itu. Jarak antara kedua pemain 1 meter dan mereka saling menggebuki. Kalau kurang keseimbangan, maka pelaku akan terjatuh ke bawah, atau kalau gebukan bantal mengenai sasaran ditubuh lawan dengan keras, lawan akan terjatuh.

Menyimak perilaku dan gerakan pelaku, permainan ini menggambarkan suatu kekerasan. Seperti di dalam kehidupan masyarakat sering terlihat perbuatan yang kurang manusiawi misalnya (menikam) dengan pisau (lad-ing). Bahkan para pejabat atau pemuka agama sering menghimbau agar masyarakat lebih rasional dari pada emosional. Lebih jauh lagi pihak POLRI Sumbagsel, pernah menggelar semacam parade lagu di Sumbagsel yang berjudul "SAJAM" (senjata tajam). Maksudnya agar masyarakat di Sumatera Bagian Selatan jangan selalu membawa senjata tajam (pisau dan belati). Dengan selalu membawa senjata tajam, orang akan mudah emosional dan tindakannya kurang rasional. Kemungkinan permainan gebuk bantal merupakan salah satu permainan rakyat untuk mengalihkan bentuk kekerasan bertujuan (kekerasan dengan menggunakan pisau). Sehingga keterangan berbentuk kejahatan yang melanggar norma kemanusiaan dan melanggar hukum itu, melalui permainan rakyat gebuk bantal akan membantu membentuk kepribadian masyarakat untuk mengurangi atau melenyapkan kebiasaan "nujah". Karena kebiasaan nujah tidak sesuai lagi pada zaman modern seperti sekarang ini. Memang kehidupan di daerah ini pada masa lampau penuh dengan kekerasan dan tantangan. Tetapi itu kenangan di masa lalu, pada masa sekarang ini Sumatera Selatan telah mampu membangun daerahnya di

dalam segala bidang, seperti daerah-daerah lainnya di Indonesia. Permainan gebuk bantal menggambarkan kekuatan, kekerasan dan kesatriaan, para pelaku harus menggunakan kekuatan tubuh dan tenaga penuh agar mampu menjatuhkan lawannya dari posisi duduknya. Permainan ini juga harus menggunakan kekerasan terutama waktu memukul atau menggebuk lawan. Sebab siapa yang mampu menggebuk lawan dengan lebih keras, maka ia akan berhasil menjatuhkan lawannya. Permainan gebuk bantal diikuti oleh pelaku yang kuat, gagah dan perkasa, sebab kalau pelakunya lemah akan kurang keseimbangan. Bahkan pelaku akan terjatuh sebelum di gebuk lawannya. Dan akan tenggelam, karena permainan ini kadangkala dimainkan di atas air atau pinggir sungai yang dangkal.

- c. Permainan gebuk bantal, seperti dikemukakan di atas dikembangkan dan dimasyarakatkan di kota-kota atau desa di luar Palembang. Permainan ini didukung oleh masyarakat umum dan kurang diminati oleh masyarakat atas. Permainan gebuk bantal jarang dimainkan oleh anak-anak, karena cukup berbahaya. Juga jarang dan tidak dimainkan kaum perempuan, karena sifat kehalusan perempuan tidak sesuai dengan kekerasan dari permainannya. Tetapi sangat disukai kalangan remaja dan orang dewasa, karena kesatriaannya.

Para pelaku permainan ini dua orang remaja/orang dewasa laki-laki. Kalau bersifat perlombaan, biasanya setiap pemenang akan dilombakan lagi antara pemenang, sehingga akhirnya akan didapati pemenang pertama, kedua dan ketiga.

Konsekuensi kalah menang dalam permainan ini tidak banyak pengaruhnya bagi pemain dan pelaku. Masing-masing pelaku terasa sakit kalau gebukannya terlampau keras, atau merasa puyeng kalau mengenai kepala dan

pakaian menjadi basah kalau terjatuh ke air terkena pukulan keras lawan. Bagi pemenang hanyalah kebanggaan karena mampu menjatuhkan lawannya, sedangkan tarunan tidak ada dalam permainan ini. Hadiah yang diterima bagi pemenang adalah hadiah berupa piala, piagam, kaos sport, atau handuk.

Seperti permainan rakyat lainnya, gebuk bantalpun hanyalah permainan musiman. Artinya permainan dilakukan apabila keperluan yang sifatnya insidental dan pembina permainan rakyat seperti ini instansi pemerintah terkait. Karena hanya digerakkan oleh pemerintah, perkembangannya kurang mamasyarakat. Seperti permainan bakiak panjang, permainan rakyat gebuk bantal, juga mempunyai nilai-nilai budaya kemasyarakatan yang cukup tinggi untuk menunjang aspek pembangunan bangsa, terutama pembanguna aspek kebudayaan daerah. Tanggapan masyarakat cukup antusias, tinggal bagaimana tindakan pemerintah dan masyarakat menjadikan permainan rakyat semacam ini sebagai kekayaan budaya daerah dan merupakan aset budaya nasional. Menurut peneliti berdasarkan hasil penelitian, pengamatan lapangan dan wawancara dengan beberapa orang kunci, nara sumber dan akan-anak, bahwa mereka menvenangi permainan rakyat, terutama permainan rakyat daerah sendiri. Alasan mereka mengemukakan pendapat demikian seperti dikemukakan oleh tiga orang kunci, yaitu Bapak H. Kemas Thohirroni, Bapak Dalyono, BA, dan Ibu Dra. Fauziah, yang menjelaskan permainan rakyat harus dibina oleh instansi terkait seperti Depdikbud, Pariwisata, dan Pemerintah Daerah. Sistem pembinaannya melalui instansi induk, Daerah Tingkat II, Kecamatan sampai ke desa-desa yang terdapat aparat pemerintah terkait tersebut. Menurut orang kunci tersebut diatas, pembinaannya harus terpadu

dan tidak terpisah menurut kepentingan instansi masing-masing, yang sifatnya temporal belaka.

Sebenarnya menurut mereka peranan Badan Pembinaan Kebudayaan Daerah (BPKD) sangat menentukan kelangsungan dan berkembangnya kebudayaan daerah. Lembaga seperti itu handaknya tidak sekedar dititipkan kepada instansi terkait, Tetapi akan lebih berfungsi apabila dimasyarakatkan. Dan untuk menjaga kelestarian permainan rakyat minimal sekali dalam setahun ditampilkan atau diperlombakan. Demikian menurut nara sumber (informan), seperti yang dikemukakan oleh Ibu Ana Kumari salah seorang pembinaan kebudayaan daerah Sumatera Selatan yang berdomisili di kota Palembang.

Instansi terkait seperti Depdikbud, Dinas P dan K, Pariwisata, dan Pemda memiliki aparat sampai ke Kecamatan. Dengan adanya program terpadu instansi terkait, aparat yang bertugas di daerah-daerah, diharapkan mampu membina dan melestarikan kebudayaan daerah, tentunya berbicara program terpadu, dalam hal ini semua instansi terkait turut berpartisipasi aktif. Yang tampak seperti sekarang ini masing-masing instansi berjalan sendiri-sendiri dan walaupun ada kerja sama hanya bersifat insidental.

Hal semacam ini selalu terjadi, seperti yang diungkapkan nara sumber ibu Ermanila sebagai barikut, Depdikbud mempunyai program pembinaan kebudayaan di daerah dan mendapat bantuan dari Pemda Tingkat II Kabupaten Bangka. Tetapi program Depdikbud itu sifatnya insidental (sekunder), sehingga Pemda sulit memantau program Depdikbud Tk. I yang baku dan kemungkinan dapat dijadikan penyusunan program terpadu antara Pemda dengan Depdikbud dalam pembinaan kebudayaan daerah. Lain lagi dengan pengalaman Ibu Elizabeth, bahwa di kota

Palembang sebenarnya tanggapan Pemda cukup antusias, namun antara Depdikbud dengan Pemda belum ada program terpadu yang berkesinambungan.

Lalu bagaimana tanggapan masyarakat terhadap pembinaan kebudayaan daerah tersebut permainan rakyat. Masyarakat kota Palembang yang dapat dikatakan secara tradisional memiliki kebudayaan daerah tersendiri, di dalam pembinaan kebudayaan daerah termasuk permainan rakyat seperti gebuk bantal terdapat tiga masukan yang berbeda. Pendapat pertama yaitu golongan orang tua termasuk orang dewasa mengemukakan permainan gebuk bantal dan lain-lain perlu dibina, dilestarikan dan dikembangkan. Dengan alasan sangat membentuk kepribadian daerah dan mendukung kepribadian bangsa. Permainan seperti itu dapat membentuk sikap kesatria, keberanian menanggung resiko, kreatif dan mampu mengambil inisiatif walaupun dalam keadaan kritis sekalipun. Permainan ini perlu dikembangkan pada masa kini untuk mengadaptasi superglobalisasi yang telah masuk ke dalam rumah tangga sampai ke pelosok desa. Disadari atau tidak oleh masyarakat, kebudayaan asing melalui media elektronik seperti televisi setiap hari menayangkan film-film tentang kebudayaan mereka. Yang tentunya tidak semua isi film itu dimengerti oleh masyarakat terutama anak-anak dan remaja, bahkan sebagian bertentangan dengan kebudayaan bangsa. Oleh karena itu kebudayaan daerah seperti permainan rakyat perlu dilestarikan dan ditampilkan melalui layar televisi. Visi seperti di atas sesuai dengan pengarahan Dr. Anhar Gnggong, Direktur Jarahnitra Direktorat Jendral Kebudayaan yang megemukakan bahwa setiap hari televisi swasta ditayangkan film Amerika Latin, Amerika, Cina dan India yang tidak semua adegannya cocok dengan nilai-nilai budaya Pancasila, bahkan ber-

tentangan.

Pendapat kedua berasal dari masyarakat kebanyakan yang tergolong masyarakat ekonomi lemah. Golongan ekonomi lemah di kota Palembang berasal dari berbagai etnis (pribumi dan pendatang) bersifat ketidaktahuannya bagaimana membina permainan seperti gebuk bantal, karena kesibukan mereka mencari nafkah sehari-hari untuk pemenuhan kebutuhan makan keluarga. Mereka sempat berfikir ke arah itu. Tetapi tanggapan mereka perlu dibina, karena hal seperti itu termasuk milik mereka. Barangkali melalui sekolah dimana anak-anak mereka menimba ilmu pengetahuan dapat diperkenalkan budaya seperti itu. Mereka mengikuti program pemerintah, tetapi tidak banyak ikut berpartisipasi secara langsung karena situasi kondisi mereka. Pada prinsipnya golongan masyarakat lapisan ini mendukung program pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah, agar dapat menangkal pengaruh kebudayaan asing yang semakin sulit dibendung. Kelompok remaja sebagian berpendapat sulit mempertahankan kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah yang masih tradisional terlampau kaku dan tidak praktis. Dikatakan terlampau monoton dan termasuk permainan rakyat yang lainnya. Tampaknya permainan itu terikat akan tempat, waktu dan tidak dapat dimainkan oleh satu orang. Permainan modern yang serba elektronik bisa dimainkan dimana saja, sembarang waktu, serta dapat dimainkan oleh satu orang pelaku. Menurut mereka manusia harus memanfaatkan waktu (*time is money*), intelektualitas pribadi sangat dituntut pada masa sekarang ini. Oleh karena itu permainan seperti gebuk bantal tidak efisien apabila dilestarikan. Masyarakat khususnya generasi muda haus intelektualitas dan mencari bentuk baru sesuai dengan perkembangan zaman di dalam upaya membentuk jati diri

manusia Indonesia. Dari pengamatan terhadap pendapat remaja mengenai alat yang ampuh untuk membentuk jati diri bangsa ternyata tidak semua remaja mempunyai pendapat seperti diatas tadi. Sebagian remaja masih memperhatikan budaya tradisional, seperti permainan gebuk bantal merupakan alat komunikasi mempertahankan tata krama, sebagai sarana membentuk ketahanan berbangsa karena kekayaan budayanya serta memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa. Pendapat remaja yang kedua ini adalah hasil wawancara dengan beberapa remaja SMU/SMK peserta lomba dan diskusi remaja tentang "Tata Krama dan Disiplin Nasional Daerah Sumatera Selatan Tahun 1996/1997" yang diselenggarakan oleh Bidang Jarahnitra Kanwil Depdikbud Propinsi Sumatera Selatan. Sedangkan anak-anak usia Sekolah Dasar mempunyai pendapat yang bervariasi. Beberapa orang anak mengatakan senang melihat permainan rakyat seperti gebuk bantal, karena kelucuannya dan baik untuk hiburan anak-anak. Sebagian lagi mengatakan tidak menyenangkan permainan itu karena sadis, keras dan kasihan terkena gebukan sehingga jatuh ke air. Demikian beberapa tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat "gebuk bantal".

3. Permainan Plantok

Kata platok, menurut cerita rakyat Bangka berasal dari kata flat dan tok (analisis peneliti), kata flat berasal dari bahasa inggris, yang berarti dasar. Platok adalah suatu bunyi yang berasal dari plat atau sepotong/sekeping besi datar sebagai dasar atau alas untuk membanting uang logam alat permainan. Tepatnya permainan ini mengguna-

kan uang logam sebagai alat utama permainan dan sekeping besi sebagai alas datar untuk membanting uang logam itu, tetapi karena sulit mendapatkan sekeping besi, maka alas datar itu diganti dengan sekeping batu bata atau sepotong papan kecil. Waktu uang logam dibanting dan mengenai alas papan mengeluarkan bunyi berdetok atau platok, dan uang logam itupun meluncur kedepan sampai berhenti. Karena permainan ini populer di kalangan masyarakat Pangkalpinang dan Bangka, maka nama platok dapat dikatakan berasal dari bahasa daerah setempat. Peneliti tidak menemukan kata platok dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tetapi kata flat yang artinya "datar", peneliti dapati dari buku "Pedoman Pengindonesiaan Nama dan Kata Asing" halaman 35, 66. Kata datar atau rata, maksudnya alas yang datar atau rata sebagai tempat membanting uang logam dan hasil bantingan itu mengeluarkan bunyi "tok". Kemudian berubah menjadi platok, untuk menyebut nama permainan. Menyimak dari asal kata flat dan tok, ada kemungkinannya permainan itu berasal dari bangsa asing yang telah diadaptasi ke dalam bentuk permainan rakyat di Pulau Bangka. Apalagi permainan ini merupakan permainan yang bersifat taruhan uang untuk orang dewasa dan taruhan karet gelang-gelangan, kelereng di kalangan anak-anak.

Persebaran permainan platok kemungkinan berasal dari kota Pangkalpinang dan sekitarnya. Kemudian menyebar ke kota-kota lain di pulau Bangka seperti Sungailiat, Belinyu, Jebus, Mentok, Kelapa, Petaling, Koba, Toboali, bahkan menyebar ke desa-desa disekitar kota tersebut. Permainan ini tidak hanya digemari kalangan remaja, tetapi juga kalangan orang berduit, orang dewasa dan anak-anak. Permainan ini hanya berkembang dikalangan laki-laki dan tidak disukai kalangan perempuan, karena lebih bersifat

taruhan (judi). Kadangkala permainan ini mengundang pertengkaran dan keributan sesama pelaku. Hal ini akan terjadi kalau diantara pelaku ada yang curang dalam permainan. Tetapi pertengkaran dan kebencian tidak mengarah kepada perkelahian atau perbuatan tercela seperti kebrutalan. Resiko bagi pelaku yang sering tidak jujur dalam permainan, disisihkan dari pergaulan permainan atau selalu dicurigai apabila masih terlibat dalam permainan.

Para pelaku permainan platok adalah orang dewasa, remaja dan anak laki-laki. Dan permainan ini digemari segala lapisan masyarakat baik di kota maupun di desa. Namun dalam perkembangan selanjutnya, permainan ini lebih sering dimainkan di desa-desa. Permainan platok dimainkan pada siang hari di waktu senggang, atau di waktu tidak ada kegiatan di kebun, tidak melaut. Permainan ini juga ditampilkan pada waktu ada acara pesta perkawinan, persedekahan dan pada hari-hari libur. Permainan platok sering diadakan pada waktu pagi antara pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00, dan antara pukul 15.00 sampai dengan 18.00 sore hari.

Cara permainan dengan sistem individu, artinya tidak dimainkan secara regu. Satu kelompok permainan minimal dua orang, yang masing-masing saling berlawanan. Cara mainannya masing-masing pelaku membanting uang logam milik dirinya (yang dalam bahasa daerah Bangka disebut punceck) kepermukaan alas dasar dari kayu/papan yang telah disiapkan. Punceck menggelinding dipermukaan tanah sesuai kuat - lambatnya bantingan pelaku. Punceck yang paling jauh atau mendekati garis batas terjauh, maka itulah sebagai pemenang. Bagi si pemenang harus melempar puncecknya kepuncek lawannya. Dan apabila mengenai punceck lawan, maka lawan harus mem-

beri tebusan, atau membayar kekalahanannya dengan uang sebesar taruhan atas persetujuan bersama. Demikianlah permainan berulang kembali seperti semula, dan mulai bagi yang kalah memulai membanting puncek (uncek) terlebih dahulu. Kemudian disusul pelaku yang menang (pelaku pemenang lain) kalau pesertanya lebih dari dua orang. Peraturan permainan bagi uncek menang berhak melempar uncek pemenang kedua. Dan apabila uncek pertama mengenai uncek kedua, maka uncek kedua kalah dan harus membayar taruhan. Selanjutnya uncek pertama masih memiliki peluang untuk melempar uncek pemenang ketiga, dan apabila tepat mengenai uncek ketiga, maka membayar taruhan seperti dilakukan orang kedua (pemenang kedua), dan seterusnya. Tetapi apabila uncek pertama setelah dilempar tidak mengenai uncek kedua, maka wewenang diambil alih pemenang kedua untuk melempar uncek ketiga. Seorang pelaku dalam permainan ini kemungkinan dalam sekali permainan dapat mengumpulkan uang lebih banyak. Apalagi satu kelompok terdiri 5 orang pelaku, dan ia mampu mengungguli lawan-lawannya pada setiap kali permainan. Permainan ini memang mengasikkan, apalagi kalau terus menerus menang. Bagi yang kalahpun terus berkeinginan turut serta bermain, karena ingin menebus kekalahanannya. Sketsa alat lapangan permainan, seperti pada gambar 3.

Permainan platok mempunyai latar belakang sosial budaya yang berbeda antara pelaku dari kota dengan pelaku dari desa (kampung). Orang kota yang kehidupannya sehari-hari tergantung kepada perdagangan bermacam bahan makanan (konsumsi) dan bahan pakaian atau berdagang bahan kebutuhan rumah tangga. Sedangkan para pelaku dari desa mengandalkan hasil kebun terutama lada. Oleh karena itu permainan ini bagi pelaku di kota dapat dimain-

kan kapan saja dan dimana saja. Sedangkan bagi pelaku dari desa, sering ketergantungan dari hasil panen lada (sahang). Dikala panen lada, tidak jarang para pelaku dari desa turut bermain di desa lain. Hal semacam inilah yang kadangkala mengundang keributan, karena para pelaku dari desa (A) kalau dikalahkan para pelaku dari desa (B) merasa tersinggung dan beranggapan harga diri (prestise) desanya dilecehkan oleh desa lain. Konsekuensinya pemenang dari desa luar tidak diperbolehkan lagi ikut dalam permainan selanjutnya.

Permainan ini mengasikkan, karena kurangnya hiburan bagi masyarakat pedesaan di daerah Bangka. Sedangkan di kota-kota, permainan platok disamping berfungsi sebagai hiburan (rekreasi), juga menghasilkan uang kalau lagi atas angin (nasib baik). Sedangkan bagi yang kalah beranggapan sekedar melepaskan uang jajan atau uang rokok. Permainan platok sudah cukup lama berkembang di Pangkalpinang maupun di daerah Bangka. Menurut beberapa nara sumber telah berkembang, sejak masa pemerintahan Hindia Belanda, yaitu sejak orang-orang Belanda dan Cina mengusahakan penambangan timah di pulau Bangka.

Permainan platok tampaknya sekilas mengandung unsur perjudian (taruhan). Hal ini dapat dibuktikan bahwa pelaku yang kalah harus membayar uang taruhan kepada pelaku yang memenangkan permainan, tetapi menurut narasumber yaitu Bapak Karwat, permainan ini mengandung nilai persahabatan, karena biasanya dimainkan oleh pelaku yang memiliki persahabatan intim. Dan jarang bergabung dengan pelaku yang bukan kawan intim. Jadi kalah-menang, bukanlah merupakan persoalan utama bagi mereka. Karena taruhannya pun jumlahnya relatif kecil. Disamping itu, para pelaku permainan ini, kadangkala bertujuan membantu

kawannya agar mendapatkan uang untuk membiayai keperluan sehari-hari. Bantuan yang dimaksud, para pelaku yang keadaan sosial ekonominya lebih baik sengaja mengalah dalam permainan. Hal ini untuk membantu kawannya dalam kesulitan untuk mendapatkan uang. Tetapi bantuan harus melalui permainan platok. Kemungkinan mempunyai nilai bahwa seseorang harus selalu berusaha keras untuk mendapatkan uang. Tidak dengan meminta-minta atau selalu ketergantungan atas pemberian orang lain. Kalau benar informasi narasumber tersebut, berarti permainan platok juga mengandung nilai pendidikan dan nilai kesetiakawanan sosial.

Seperti permainan lain, juga permainan platok sudah jarang dapat ditemui/dimainkan baik di kota maupun di desa. Alasannya sama dengan permainan sebelumnya. Apapun alasannya, permainan platok mampu bertahan cukup lama dikalangan masyarakat pendukungnya. Tentu permainan ini bagian dari budaya daerah. Yang jelas permainan ini mengandung semangat para pelaku untuk bertanding dan bersaing secara sportif. Semangat bersaing yang sportif dimasa pembangunan sangat perlu dimiliki oleh setiap insan Indonesia Pancasila.

Tanggapan masyarakat, khususnya di Pangkalpinang dan Bangka terhadap permainan platok perlu dikembangkan sebagai daya tarik kepariwisataan daerah. Tentunya disana-sini perlu pembenahan, sehingga permainan ini benar-benar mempunyai daya tarik, demikian ungkapan seorang narasumber termasuk orang kunci (key person) dari Kotamadya Pangkalpinang yaitu Bapak Drs. Anwar bahkan ia mengajak peneliti untuk bernostalgia akan masa kanak-kanak di desa. Begitu banyak permainan anak-anak bernilai membangun diri seseorang untuk bangkit sebagai pelopor pembangunan bangsa sendiri. Permainan dimasa silam itu,

sekarang sudah punah dan sulit difahami anak-anak masa sekarang. Pada hal begitu banyak dari penguasa dan pejabat dibesarkan dari permainan masa silam. Berarti permainan masa silam banyak mengandung nilai budaya positif

Orang kunci lain yaitu Bapak Drs. H. Sofyan Rebutin (Walikotamadya Pangkalpinang) berpendapat kebudayaan tradisional perlu dikembangkan di wilayah Kotamadya Pangkalpinang, karena merupakan daya tarik utama untuk mengembangkan kepariwisataan di daerah ini. Pendapat Wlikotamadya Pangkalpinang ini didukung oleh semua lapisan masyarakat termasuk pemuka adat dan pemuka agama. Pendapat ini dikemukakan oleh para pejabat Kotamadya Pangkalpinang, pada wawancara peneliti bertugas membuat film dokumenter (audio visual) upacara tradisional di Kotamadya Pangkalpinang bertepatan 1 Muharram 1417 H/tahun 1996.

Kesan-kesan tersebut merupakan tanggapan positif terhadap pembinaan kebudayaan daerah (termasuk didalamnya permainan rakyat). Permasalahan yang perlu dituntaskan sama dengan permasalahan terdahulu, yaitu siapa yang memulai dan siapa yang terlibat serta bagaimana memasyarakatkannya. Merupakan lingkaran setan kalau kita selalu mencari siapa yang bertanggung jawab terhadap permasalahan ini, tetapi patut dikemukakan disini bahwa masyarakat kita merupakan masyarakat yang manut kepada pimpinan, karena pimpinan memiliki kelebihan. Tampaknya pimpinanlah yang harus memulai dan menggerakkan masyarakat dalam upaya melestrakan kebudayaan daerah seperti yang dilakukan Walikotamadya Pangkalpinang Drs. Sofyan Rebutin. Karena pembangunan dibidang kebudayaan merupakan tanggung jawab, baik pemerintah maupun masyarakat. Pembinaan kebudayaan merupakan tanggung jawab, baik pemerintah maupun ma-

syarakat. Pembinaan kebudayaan merupakan tanggung jawab pemerintah, karena sesuai dengan UUD 1945, pasal 32 : "Pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia". Dalam penjelasan pasal 32 disebutkan bahwa : "Kebudayaan bangsa ialah kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budinya rakyat Indonesia seluruhnya. Dari kalimat ini dapat diambil kesimpulan, bahwa kebudayaan timbul sebagai buah usaha budinya rakyat Indonesia seluruhnya, berarti seluruh rakyat Indonesia dengan segala hasil karya, cipta dan karsa (buah budi), akan membentuk kebudayaan bangsa.

Pemerintah memajukan kebudayaan nasional, berarti kebudayaan nasional berfungsi sebagai mekanisme pengendalian dan perekat yang bersifat nasional dan yang melintas suku bangsa maupun daerah (PPMK, 1994/1995:3). Sedangkan kebudayaan suku bangsa dan daerah berlaku dalam kelompok sosial terwujud karena hubungan kekrabatan serta kelompok-kelompok sosial yang mendiami suatu kesatuan wilayah tertentu.

Kebudayaan itu milik suku bangsa tertentu, maka suku bangsa itu harus memelihara dan melestarikan warisan budaya bangsa agar tidak punah. Pemerintah mendukung sepenuhnya terhadap upaya pemeliharaan dan pelestarian warisan budaya daerah atau suku bangsa, karena merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Dengan kata lain pemerintah dan masyarakat bersama-sama memelihara dan melestarikan warisan budaya bangsa.

Pembinaan kebudayaan daerah bukan berarti membangun sikap kedaerahan yang sempit. Hal ini dapat dijelaskan lagi dari penjelasan pasal 32 UUD 1945, sebagai berikut : Kebudayaan lama dan asli terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah di seluruh Indonesia, terhitung sebagai kebudayaan bangsa".

Kalau kebudayaan suku bangsa telah menemukan bentuk dari kebudayaan daerah masing-masing, maka kebudayaan nasional masih dalam upaya mencari bentuk tersebut.

4. Cup Mailang

Cup Mailang adalah permainan anak-anak Palembang. Kata Cup mailang tidak mempunyai suatu pengertian khusus, tetapi kata ini terdapat pada syair lagu dari daerah Palembang yang berjudul "Cup Mailang". Lagu ini sampai sekarang masih populer terutama dikalangan masyarakat Palembang.

Menurut dialek beberapa bahasa di Sumatera Selatan, kata "Cup" sering diartikan menghentikan atau menyetop (dari kata stop) pembicaraan seseorang. Kata Mailang, kemungkinan dari kata "ma" (mak) atau "emak" dalam bahasa Melayu, mempunyai arti "ibu". Kata ilang berasal dari kata hilang, yang dalam pengucapannya huruf "h" sering tidak terdengar. Kata mak hilang, dalam ucapan dan dialek bahasa daerah menjadi "mailang", artinya "ibu yang hilang". Cup mailang dapat diartikan menghentikan ibu yang hilang atau jangan sampai emak hilang. Analisa itu berdasarkan deskripsi permainan cup mailang yang intinya permainannya mencari sesuatu benda (batu atau pecahan genteng, dsb.) yang disimpan atau ditanam di dalam tanah oleh para pemain (pemenang). Sedangkan pelaku yang kalah sut-sutan dinyatakan kalah dan bertugas mencari batu yang ditanam tadi, katakanlah mencari sesuatu barang yang hilang.

Permainan cup mailang pada umumnya para pelaku adalah anak-anak perempuan berusia antara 7 sampai dengan 12 tahun. Dapat dimainkan paling sedikit oleh 4 sampai 6

orang anak perempuan dan kalau lebih biasanya dibagi menjadi dua kelompok. Permainan ini boleh para pelakunya anak laki-laki, tetapi oleh anak-anak perempuan akan mencemoohnya sebagai anak banci. Memang melihat dari sistem permainannya sangat sederhana sekali dan tidak memerlukan terlampau banyak tenaga (energi). Lokasi permainanpun cukup di halaman rumah yang sempit, demikian pula peralatan permainan hanya sepotong kayu kecil atau sepotong bambu berukuran 15 cm dan sebuah batu atau potongan genteng kecil.

Permainan cup mailang berkembang di Palembang dan sekitarnya, tetapi di beberapa daerah Sumatera Selatan permainan seperti ini dinamai sembunyi batu. Misalnya di daerah Pangkalpinang dan Bangka dinamakan bunyik batu juga dimainkan oleh pelaku anak-anak perempuan. Permainan ini sudah jarang ditemui baik di kota Palembang maupun di luar Palembang. Di tahun 1950 sampai dengan 1960 permainan ini masih digemari oleh anak-anak, terutama di lingkungan anak-anak desa pada pagi dan sore hari sering berkumpul dan bermain cup mailang. Lain halnya dewasa ini tampaknya sudah kurang digemari anak-anak.

Latar belakang sosial budaya permainan cup mailang di kota Palembang yang dikenal sebagai kota jasa dan kota perdagangan sejak jaman kedatuan Sriwijaya. Palembang yang berasal dari kata *pe-limbang-an*, artinya melakukan pekerjaan mengayak (melimbang) emas di tepi sungai Musi yang membelah menjadi dua bagian kota Palembang. Kata melimbang yang pelakunya disebut pelimbang dan berubah menjadi Palembang. Para pelimbang menjual hasil melimbang emasnya kepada tukang (pandai) emas di kota

pelembangan itu. Kota tempat pelembangan emas itu, lama kelamaan dikenal sebagai kota jasa pelembangan dan menjadi Palembang.

Kota Palembang yang terkenal sebagai kota penghasil emas sejak abad ke 1 Masehi, bahkan jauh sebelumnya. Dan oleh para pedagang asing disebut pulau penghasil emas. Sejak itu pulau Sumatera dan khususnya Palembang menjadi incaran para pencari emas. Di abad 7 sampai dengan 14 Masehi, Palembang menjadi pusat suatu kerajaan besar di kawasan lautan India dan Cina Selatan, yaitu kerajaan (kedatuan) Sriwijaya. Masa keemasan Sriwijaya diberitakan oleh Rahib Budha dan Cina seperti Itsing, berita dari India dan juga dari Arab. Kerajaan Sriwijaya menguasai sebagian besar daerah dan laut Indonesia, laut Cina Selatan, selat Malaka dan sebagian daratan Malaka. Karena perdagangan merupakan penghasilan utama, maka perhatian Sriwijaya terpusat kepada perdagangan insuler (antara pulau). Maka budaya membangun keraton dan pertanian kurang diperhatikan, disamping itu Palembang dan sekitarnya pada masa itu digenangi sungai (rawa-rawa) yang kurang cocok untuk daerah pertanian. Tradisi dagang dan jasa merupakan kegiatan masyarakat kota Palembang sampai sekarang ini. Dengan latar belakang sosial budaya seperti itu, kesibukan masyarakat berlaku sepanjang hari dan akan mempengaruhi anak-anak mereka. Permainan cup mailang tidak diiringi oleh instrumen musik, tetapi sambil bermain anak-anak para pelaku menyanyikan lagu yang judulnya sama dengan nama permainannya. Adapun lagu cup mailang dinyanyikan anak-anak sambil menyembunyikan batu masing-masing. Syair lagu Cup Mailang merupakan petunjuk dalam permainan ini, antara lain berbunyi syair lagu "Cup Mai-

lang" sebagai berikut :

*"Cup mailang
mailang cagak batu
Dimano kucing belang
Carilah rumah aku
Cup mailang
Mailang Cagak batu
Dimano kucing belang
disitu rumah aku".*

Jalannya permainan dimulai dengan kesepakatan diantara beberapa orang anak pelaku permainan. Para pelaku apabila lebih dari dua orang, maka akan diadakan usum (bahasa Palembang) atau sut-sutan jari tangan. Diantara lima jari tangan yang dipakai untuk sut-sutan hanyalah tiga jari saja, yaitu ibu jari, telunjuk, dan kelingking. Ibu jari adalah pertanda paling istimewa, jari telunjuk bersifat perintah dan kelingking disebut juga jari bungsu atau terakhir. Jari tengah dan jari manis dalam hal seperti ini tidak pernah dikalsifikasikan. Dalam sut-sutan ini apabila pelaku membentangkan ibu jari, maka mengalahkan jari telunjuk dan jari telunjuk mengalahkan jari kelingking, sebaliknya jari kelingking mengalahkan jari ibu. Tampaknya aturan seperti ini berlaku dimana-mana, dan selalu dipergunakan dalam penentuan menang dan kalah.

Demikian pula dalam permainan cup mailang sut-sutan jari sebagai peraturan dari awal permainan untuk menentukan siapa yang bertugas mencari batu yang disembunyikan oleh para pemenang sut-sutan. Sistem permainannya monoton, artinya seseorang pelaku akan terus bertugas mencari batu yang disimpan atau ditanam di dalam tanah oleh pelaku yang menang, sampai mereka

berhenti bermain karena kelelahan atau sudah menjelang malam hari. Ada suatu hal menarik perhatian dalam permainan ini ialah para pemenang yang telah siap menanam batu terlebih dahulu menyanyikan lagu cup mailang bait pertama. Dan pelaku yang kalah segera mencari dengan mengorek-ngorek tanah disekitar pemenang tadi. Apabila tidak ditemukan, dalam waktu diperkirakan sekitar lima menit, maka si penyimpan batu menyanyikan lagi lagu cup mailng bait kedua. Berarti si kalah kembali membalikkan tubuhnya dan menutup mata dengan kedua telapak tangannya. Selanjutnya penyembunyian batu yang lain menyanyikan lagu syair pertama agar si kalah mencari batu yang ditanamnya.

Dan apabila tidak ditemukan, dinyanyikan lagi lagu syair bait kedua. Demikian seterusnya permainan ini berlangsung dan apabila si pencari batu tidak dapat menemukan semua batu yang disembunyikan, maka akan dihukum. Hukuman yang diberikan kepada yang kalah atas kesepakatan para pemenang. Tetapi apabila batu yang disembunyikan dapat ditemukan, maka si empunya batu yang ditemukan berbalik sebagai pelaku yang kalah (si pencari batu).

Masyarakat masa kini sudah banyak tidak mengetahui lagi permainan ini dengan berbagai kemontar seperti ada yang tidak pernah melihat permainan ini sejak kecil dan ada yang mengatakan anak-anak terlalu sibuk dengan sekolah, kemudian membantu orang tua di pasar, di toko dekat rumah. Diantara nerasumber ada yang kelahiran tahun 1940-an, mengomentari bahwa permainan masa lalu banyak mengandung nilai mendidik bagi anak kecil pada waktu itu. Buktinya mereka yang sudah dewasa atau memasuki usia tua seperti sekarang ini tampaknya lebih disiplin kepada diri sendiri (self discipline), menghargai orang lain terutama kepada orang tua atau lebih tua. Tidak

seperti anak-anak sekarang ini terlampau bebas terkadang kurang menghargai orang tua dan bentuk disiplinnya semu. Tetapi masih ada pendapat dari para narasumber mengatakan kemajuan teknologi sekarang ini belum seimbang dengan kesiapan mental sebagian besar masyarakat terutama anak-anak belum mampu beradaptasi penuh dengan kemajuan teknologi itu. Atau dengan perkataan lain masyarakat mudah terpengaruh dengan situasi dan kondisi yang dilihatnya, tetapi belum siap mengikuti arus teknologi itu. Demikian beberapa tanggapan narasumber tentang perlu tidaknya dilestarikan permainan cup mailang.

5. Permainan Panjat Batang Pinang

Permainan ini hampir merata diseluruh pelosok tanah air. Perbedaannya hanya pada nama permainan, seperti di daerah Ogan Komering Ulu (OKU) menyebutkannya dengan nama "pencang", yang berasal dari kata pencang, artinya batang yang ditanamkan (IDKD:1983:21). Di Kotamadya Pangkal Pinang dan Kabupaten Bangka, permainan ini dinamai "panjat batang pinang". Panjat pinang menurut pengamatan digemari masyarakat Betawi, juga sering dipertunjukkan di Jawa Barat, khususnya Bandung dan di daerah-daerah lain.

Panjat batang pinang digemari anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Karena mengandung unsur hiburan (rekreasi), kelucuan karena para pelaku berebutan agar dapat naik terlebih dulu, tetapi semua pelaku meluncur jatuh karena licin. Disamping itu harus memiliki keberanian dan kekuatan mental, karena para pelaku kemungkinan akan terjatuh. Tetapi disamping resiko berbahaya, para pelaku tergiur akan hadiah yang tergantung dipuncak ba-

tang pinang itu. Namun demikian para pelaku permainan hanyalah diperbolehkan untuk laki-laki usia 10 sampai 20 tahun dan tidak untuk perempuan.

Permainan ini pada mulanya berkembang dikalangan para penguasa (istana, keraton) untuk menguji keberanian, ketangkasan para prajurit sekaligus membentuk sikap cepat tangguh memecahkan masalah (kreativitas) untuk memenangkan pertempuran. Kemungkinan permainan ini sudah berkembang sejak masa Hindu - Islam di Indonesia, yang dalam perkembangan selanjutnya ditiru masyarakat umum sebagai sarana berkomunikasi lapisan bawah dengan lapisan atas. Komunikasi yang terjalin dimana lapisan atas mempersiapkan fasilitas, sedangkan lapisan bawah sebagai pelaku permainan. Dengan demikian dapat mengurangi kesenjangan antara lapisan masyarakat (strata sosial) yang bersifat feodalisme dan heroisme yang sempit.

Permainan panjat batang pinang bukan permainan setiap waktu, tetapi hanya dilakukan pada hari-hari tertentu saja, misalnya pada masa sekarang ini merayakan hari ulang tahun kemerdekaan negara Republik Indonesia atau penyambutan tamu-tamu terhormat (tamu agung pada masa dahulu). Oleh karena itu sekarang ini untuk mengadakan permainan panjat batang pinang, harus dimusyawarahkan dan mendapat perizinan dari pihak berwajib. Alasan dimusyawarahkan dan perizinan dari yang berwajib dalam hal ini memerlukan dana yang cukup besar, waktu dan tenaga serta keamanan.

Pada masa sekarang ini untuk mendapatkan batang pinang yang cukup baik sudah agak sulit dan tidak terdapat di semua desa. Disamping tersedia dana untuk membeli batang pinang, juga diperlukan dana untuk pengadaan hadiah. Di desa-desa tertentu permainan panjat pinang selalu menyertai upacara-upacara tertentu, misalnya pesta

perkawinan, perayaan 17 Agustus dan menyambut tamu negara (pemerintah) yang datang berkunjung ke desa (Depdikbud, IDKD Sumsel, 1983:24). Juga untuk memeriahkan hari raya Idul Fitri dan Idul Adha, karena pada hari-hari tersebut masyarakat dan penduduk desa tidak ada kegiatan mencari nafkah di luar desa. Untuk itu semua tenaga dapat dikoordinasikan dalam permainan ini dan memeriahkan upacara yang dimaksud.

Permainan panjat batang pinang (pencang) sampai saat ini masih digemari oleh semua lapisan masyarakat baik di desa maupun di kota.

B. Hakekat dan Fungsi Permainan Rakyat

Permainan rakyat (*folk games*) yang mendapat pembahasan di dalam deskripsi diatas pada hakekatnya (intisari atau dasarnya) sebagai berikut :

1. Permainan bertanding, karena permainan itu terorganisasi, *competitive*, dimainkan lebih dari satu orang, mempunyai kriteria, dan mempunyai peraturan yang diterima oleh semua peserta permainan, yang termasuk permainan bertanding dari ke lima sampel di atas adalah permainan rakyat terompah/bakiak panjang, gebuk bantal dan kadangkala permainan panjat batang pinang termasuk permainan bertanding. Ketiga permainan ini dipersiapkan seperti ketentuan lima sifat khusus di atas dan hanya dapat dimainkan atau dipergelarkan pada waktu-waktu tertentu saja, karena sifat permainan ini memerlukan persiapan yang matang atau terencana, terarah dan terkoordinasi. Disamping itu permainan terompah panjang, gebuk bantal dan panjat batang pinang tidak dapat dimainkan oleh satu orang, sehingga permainan ini sulit berkembang kalau tidak

dikoordinasikan oleh pihak-pihak tertentu. Juga dikatakan permainan musiman, karena hanya dapat dimainkan pada waktu-waktu tertentu saja. Walaupun demikian permainan ini merupakan permainan rakyat kebanyakan. Sebagai permainan bertanding, terompah panjang, gebuk bantal dan panjat pinang dapat dipertandingkan secara umum dan sekarang ini dalam perkembangannya permainan terompah panjang dan gebuk bantal sudah dimainkan pula oleh kaum perempuan dan anak-anak. Permainan panjat batang pinang karena berisiko tinggi diperkenankan dimainkan oleh kaum perempuan dan anak-anak di bawah umur 12 tahun. Karena permainan bertanding sangat menuntut beberapa kemampuan seperti kemampuan kesehatan fisik dan mental, kemampuan skill dari permainan yang dipertandingkan, kemampuan kerja sama sesama anggota tim.

2. Permainan yang bersifat rekreatif atau hiburan, seperti permainan platok, cup mailang. Kedua jenis permainan ini dapat dimainkan pada setiap waktu di setiap tempat dan dimainkan oleh anak-anak atau remaja, juga oleh orang dewasa seperti permainan platok. Pada dasarnya bersifat rekreasi, karena hanya sebagai pengisi waktu luang pada sore hari atau hari libur. Permainan ini tidak terlampaui menuntut unsur terorganisasi, *competitive*, kriteria dan peraturan. Dengan dua orang peserta permainan sudah dapat dimainkan pada setiap waktu dan tempat tanpa kriteria dan peraturan yang terlampaui mengikat. Unsur terpenting dari permainan ini pada hakekatnya adalah hiburan, pengisi waktu santai dan saling berkomunikasi secara kekeluargaan serta persahabatan.

Baik permainan bertanding maupun permainan rekreatif mengandung nilai-nilai kepribadian pembangunan. Seperti nilai-nilai kekompakan atau juga dapat dikatakan nilai per-

satuan dan kesatuan, kebersamaan, gotong royong terlihat pada permainan terompah panjang. Dari kelima jenis permainan yang dibahas, menunjukkan adanya nilai kerukunan hidup, mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan persamaan kewajiban, saling mencintai, mengembangkan sikap tenggang rasa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, mengembangkan sikap hormat menghormati, bangga sebagai bangsa Indonesia, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, rela berkorban, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, dan sebagainya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan diatas merupakan nilai budaya bangsa yaitu nilai-nilai Pancasila. Nilai itu merupakan nilai kepribadian pembangunan seperti kesediaan menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaharuan dan perubahan, berpandangan luas, bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat, yakin hidup dapat diperhitungkan, yakin akan kemampuan manusia dan imbalan diberikan berdasarkan prestasi.

Sistem organisasi dan tradisi permainan menuntun keterlibatan langsung atau secara tidak langsung bagi para pelaku permainan terhadap nilai-nilai tersebut diatas. Dari hasil pengamatan langsung di lapangan menunjukkan bahwa nilai kepribadian pembangunan dapat dikembangkan melalui permainan rakyat. Dan karena memiliki nilai-nilai Pancasila, maka permainan itu dapat bertahan dari pengaruh budaya asing (luar).

Sedangkan fungsi dari permainan terompah panjang, gebuk bantal, panjat batang pinang, cup mailang permainan (*play*), bertanding (*games*) dan hiburan (rekreasi). Di samping berfungsi sebagai olah raga, juga berfungsi sebagai pembinaan mental dan moral. Di dalam berbagai permainan

rakyat yang sifatnya bertanding maupun rekreasi para pelaku permainan dituntut ketahanan mental seperti harus mampu menahan diri dan berkepribadian yang tinggi. Mampu menahan emosi dan rasional dalam setiap permainan atau tindakan. Permainan rakyat dapat juga berfungsi sebagai alat *social control* karena permainan rakyat merupakan milik kolektif yang menjadi tanggung jawab kolektif pula. Permainan rakyat merupakan aktualisasi dari pola kehidupan dan tingkah laku masyarakatnya. Apakah suatu masyarakat memiliki kepribadian pembangunan atau bersifat masa bodoh (apatistis) terhadap pembangunan atau partisipasi aktif dan pasif. Aktivitas sesuatu masyarakat biasanya akan tergambar di dalam permainan rakyat, sehingga dengan permainan rakyat tercermin kehidupan masyarakatnya. Baik-buruk, lemah lembut kekerasan, makmur tidaknya sesuatu masyarakat sering digambarkan dalam bentuk permainan rakyat (folklor). Sebagai contoh motto Pemda Kabupaten Bangka adalah "sepintu sedulang" yang artinya setiap rumah menyediakan "sedulang" makanan untuk kegiatan sosial, atau dalam arti nilai budayanya sama dengan gotong-royong. Sifat kepribadian pembangunan dengan sistem gotong-royong ini mencerminkan kebiasaan atau tradisi masyarakat Bangka berkerja sama di dalam menyelesaikan sesuatu pekerjaan pembangunan. Pembangunan rumah penduduk, pembangunan jembatan, perbaikan jalan bahkan di dalam perkawinan ada yang disebut kawin massal, yang pelaksanaannya secara bergotong-royong. Sifat-sifat sosial edukatif masyarakat itu tercermin juga di dalam permainan rakyat seperti terompah panjang, platok, panjang batang pinang dan permainan rakyat lainnya.

Folklor dalam hal ini permainan rakyat yang berfungsi sebagai pendidikan sosial, karena permainan itu mencerminkan-

kan tingkah laku sosial yang bersifat mendidik, terutama kepada generasi muda yang akan mewarisi kepribadian pembangunan masyarakat. Tetapi juga dari permainan rakyat Sumatera Selatan terlihat gejala proses sosial, seperti permainan gebuk bantal yang mengaktualisasikan bentuk kekerasan yang sering terjadi di tengah masyarakat, misalnya "nujah", "gocoh" (nujah = nikam, menikam dengan pisau; gocoh = meninju = berkelahi). Namun di dalam permainan gebuk bantal hanyalah suatu simbol belaka dari bentuk kekerasan, tetapi penuh dengan persaudaraan. Mengandung makna bahwa kondisi masyarakat yang penuh tantangan, tetapi rasionalitas harus dipertahankan. Penyelesaian kekerasan bukan dengan kekerasan, tetapi persahabatan. Fungsi lain dari permainan ini adalah psiko sosial, maksudnya menggambarkan perasaan kejiwaan sesuatu masyarakat (folk) seperti lemah lembut, sopan santun, sabar, rajin, tekun, tabah, kasih sayang dan sebagainya. Tampak seperti dalam permainan cup mailang, terompah panjang dan permainan yang lainnya.

Menurut William R. Bascom ada beberapa fungsi dari folklor seperti sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif; sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; sebagai alam pendidikan anak (*pedagogi device*) dan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Bascom, 1965; 3-20). Sedangkan Betti Wang mengatakan bahwa salah satu fungsi folklor adalah sebagai alat protes sosial (Wang, 1965; 312). Menurut Dananjaya, penelitian folklor sangat berguna bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, yang pada dewasa ini masih lebih berat Bhineka-nya dari pada Tunggal Ekanya; karena dengan mengetahui lebih mendalam folklor kolektifnya sendiri

maupun kolektif lain, kita sebagai bangsa Indonesia dapat mewujudkan kebenaran ungkapan tradisional, yang mengatakan "karena kenal timbullah cinta" (Dananjaya, 1994: 20).

Menurut analisis peneliti tentang ungkapan Dananjaya, bahwa sekarang kita lebih mengetahui perbedaan antara kolektif suku-suku bangsa di nusantara ini dari pada persatuan dan kesatuannya. Dan dari pengamatan peneliti memang kenyataan itu tidak dapat dihindari, seperti di Sumatera Selatan dengan 24 kelompok etnis lokal dengan bermacam kelompok etnis pendatang belumlah menunjukkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia secara utuh, tetapi penonjolam etnis (kolektif) sendiri lebih diutamakan. Disinilah pentingnya penelitian dan penyebarluasan hasil penelitian tentang folklor kolektif yang majemuk di Sumatera Selatan. Dengan mengetahui folklor kolektif lain merupakan barometer dan evaluasi untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa yaitu Pancasila. Dari pengkajian fungsi permainan rakyat daerah, merupakan jabaran dari nilai-nilai Pancasila dan memerlukan pembinaan bagi pembentukan kepribadian pembangunan. Dari beberapa instansi pemerintah memang telah diupayakan pembinaannya, tetapi belum permanen dan masih insidental dari program pembangunan. Di samping terbatasnya sumber daya manusia yang menggeluti secara profesional folklor daerah, juga keterbukaan masyarakat menerima folklor sebagai ilmu masih merupakan pertanyaan. Folklor sebagai suatu disiplin ilmu belum berkembang di kalangan perguruan tinggi, mahasiswa dan birokrat. Demikian juga di kalangan sekolah dan pendidik belum memanfaatkan folklor sebagai alat pembentukan watak manusia pembangunan Indonesia. Melalui bidang studi Bahasa Indonesia folklor dengan berbagai itemsnya belum banyak berperan dalam pembentukan

nilai kepribadian pembangunan bangsa berdasarkan Pancasila. Disamping itu folklor belum dianalisis dalam bentuk kurikulum lokal dan para pengajar terutama guru di bidang studi Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia dan Daerah kurang berminat di bidang ini. Hal ini berdampak para siswa kurang memahami bahkan tidak memiliki kepedulian terhadap items folklor terutama permainan rakyat, hanyalah angan-angan suatu *day dreaming* manusia masa lampau.

Pandangan dan pemero masyarakat seperti itu harus dikoreksi dengan lebih banyak menyebarluaskan informasi tentang folklor terutama permainan rakyat daerah Sumatera Selatan. Melalui disiplin ilmu perlu diinformasikan kepada para siswa dan mahasiswa untuk menekuni dan menjadikan folklor sebagai suatu disiplin untuk memupuk nilai-nilai kepribadian pembangunan menuju masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Pembentukan nilai-nilai kepribadian pembangunan berdasarkan Pancasila sangat diperlukan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam percaturan teknologi dan globalisasi. Karena mental kepribadian pembangunan merupakan sosial budaya dalam hal ini disiplin dan kualitas akan sulit bersaing dengan bangsa-bangsa lain terutama negara industri maju. Nilai budaya terutama disiplin harus dipupuk melalui segala aspek kehidupan antara lain melalui permainan rakyat, untuk menuju bangsa yang berkualitas dalam pembangunan.

BAB IV

KAJIAN NILAI

Permainan rakyat (*folk games*) untuk bermain (*play*) lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, dan permainan untuk bertanding (*games*), kedua-duanya mempunyai kajian nilai budaya kepribadian pembangunan bangsa Indonesia.

Permainan rakyat untuk bermain (*play*) walaupun sekedar mengisi waktu senggang untuk bermain (rekreasi), namun dibalik itu mempunyai nilai-nilai budaya kepribadian pembangunan. Kajian nilai dari permainan rakyat untuk bermain terutama di kalangan anak-anak dapat dibedakan kolektif anak-anak perempuan dan kolektif anak laki-laki. Nilai yang terkandung dari permainan bagi anak-anak perempuan dengan anak-anak laki-laki terdapat perbedaan tetapi ada juga beberapa persamaannya. Melalui pengamatan kepada kolektif anak perempuan di Palembang, di dalam permainan cup mailang, terdapat beberapa nilai budaya dibalik permainan itu. Nilai-nilai budaya tersebut adalah :

1. Untuk mengisi waktu senggang biasanya pada sore hari se-

seputang dari sekolah dan setelah makan, membantu orang tua mengatur kebersihan, kerapian rumah dan antara pukul 16.00 - 17.00 waktu yang tepat bagi anak-anak perempuan untuk beristirahat. Tetapi sebagian besar anak-anak tidak menggunakan waktu ini untuk tidur sore, melainkan berkumpul teman sebaya dan bermain cup mailang.

Kajian nilainya berbentuk rekreasi dengan memupuk tali persahabatan melalui permainan anak-anak. Waktu senggang ini tidak dipergunakan untuk keluyuran dari rumah ke rumah atau dari ujung ke ujung desa yang kurang bermanfaat bahkan sekarang ini dapat menjurus ke arah yang negatif. Tetapi dalam berkumpul itu mereka bermain tetapi juga merasa asyik membicarakan tentang pelajaran di sekolah, tentang keluarganya atau tentang kesukaannya masing-masing. Anak-anak ini dapat memanfaatkan waktu untuk memupuk persahabatan folknya dengan melepaskan "unek-uneknya" masing-masing> Rasa cerah dan gembira tetap menjadi milik mereka. Saling hormat menghormati, tetapi disiplin kepada diri sendiri dan terhadap kolektif melalui sistem peraturan lisan tetapi masing-masing mematuinya.

2. Menumbuhkan nilai kreatifitas dan kreatif, karena melalui permainan cup mailang para pelaku permainan masing-masingterlibat dalam matematika dasar (menyembunyikan "unek" batu atau potongan genteng; dan pemain yang kalah "sut-sutan" bertugas mencari dengan mengais sepotong kayu kecil).
Tentunya aktivitas ini memerlukan kecermatan dan keahlian khusus, disamping harus menggunakan perasaan (sence), sehingga permainannya mengasyikkan.
3. Mengembangkan nilai seni dimana para peserta masing-masing pemenang selalu menyanyikan lagu cup mailang pada setiap kali pengulangan permainan.

Setiap permainan tidak pernah menimbulkan kecurangan atau kekerasan, tetapi kolektif anak-anak perempuannya lebih diutamakan. Unsur dominan dalam permainan ini adalah kejujuran setiap individu lebih menonjol dari pada unsur-unsur yang lainnya. Dengan kejujuran itulah permainan dapat berlangsung dalam waktu yang panjang dan bersifat rekreasi. Nilai-nilai lain dari permainan ini adalah pendidikan sosial sejenis dan sebaya.

Dari permainan ini nilai-nilai kepribadian yang bersifat pembangunan yang dapat dikembangkan adalah mempunyai kesediaan untuk menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaruan dan perubahan, seperti tampak pada pelaku permainan yang "sut-sutan" bersedia menerima tugas yang dibebankan kepadanya dan melaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Yakin akan kemampuan manusia untuk menguasai alam dan bukan ditetapkan oleh nasib, seperti pada masing-masing pemain berusaha keras sebagai pemenang atau yang terbanyak menyembunyikan batu ("uncek") dengan menyanyikan cup mailang. Dalam hal ini juga imbalan disesuaikan dengan prestasi seseorang, artinya dalam permainan masing-masing harus memiliki kelebihan atau keahlian.

Permainan cup mailang dimainkan oleh sekurangnya dua orang atau lebih kolektif anak-anak perempuan dalam suatu desa dimana sistem sosialnya dapat dikatakan sama dan sistem kekerabatan lebih berperan dengan sosial kontrol bersifat patrilineal.

Permainan untuk bertanding (*games*) pada permainan gebuk bantal dan permainan platok yang dimainkan oleh orang dewasa akan terdapat menang dan kalah. Menang dan kalah dalam permainan rakyat bukanlah tujuan utama bagi setiap indi-

vidu atau kelompok bermain. Apabila dikaji lebih mendalam unsur permainan ini mengandung nilai kepribadian pembangunan seperti suka bekerja keras dengan mengandalkan kemampuan diri sendiri tanpa selalu mengharapkan ketergantungan kepada orang lain. Misalnya dalam permainan gebuk bantal diperlukan ketahanan fisik dan sekaligus ketahanan mental. Orang yang sakit-sakitan, lesu, kekurangan energi tidak mampu bermain gebuk bantal, karena akan menjadi sasaran bagi lawannya. Fisik pemain harus kuat, sehat dan harus kerja keras agar lawan dapat dijatuhkan. Gebukan atau pukulan bantal harus keras diarahkan kepada lawan tanding. Di samping itu para pemain harus memiliki teknik bertanding. Kemenangan dalam permainan ini mengandalkan kerja keras dan taktik. Dalam hal ini para pemain dapat dikategorikan bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat. Disamping itu yakin akan kemampuan diri sendiri tanpa selalu mengandalkan bantuan orang lain, tetapi tidak selalu terus berharap, memupuk kemampuan sendiri akan lebih berharga. Tentunya semua itu harus diperhitungkan (dengan perencanaan dan organisasi yang ketat), bukan dengan angan-angan tetapi berani menghadapi kenyataan. Dalam permainan gebuk bantal, percaya diri lebih dominan disamping unsur-unsur lain seperti perencanaan, terorganisasi, kerja keras dan menganut prinsip imbalan sesuai dengan prestasi.

Seperti dikemukakan bahwa permainan bertanding terdapat menang kalah, tetapi tujuan utama adalah memupuk kemampuan percaya diri, kerja keras dan selalu berusaha untuk menuju prestasi. Permainan gebuk bantal tampaknya mengarah kepada kekerasan, tetapi penyelesaiannya selalu dituntut rasionalitas para pelakunya, bukan terombang ambing oleh emosi. Atau sesuatu kekerasan tidak selalu diselesaikan dengan kekerasan (kebrutalan). Kemungkinan lingkungan kolektif penuh tantangan, sehingga dilukiskan dalam *folk games* lingkungan

folknya. Tetapi *folk games* merupakan cetusan perasaan para folknya untuk mencari jalan pemecahan yang lebih rasional. Hal ini sulit dikemukakan secara aktual karena dapat menimbulkan kesalahfahaman kolektiftertentu. Pada masa dahulu para pelaku mengemukakan perasaannya dengan folklor antara lain melalui permainan rakyat.

Seperti permainan panjat batang pinang sekilas mengandung banyak resiko, tetapi disenangi oleh folknya. Karena permainan ini mengandung nilai-nilai kepribadian pembangunan yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Pancasila mampu bertahan terus dalam segala situasi. Dari kajian nilai-nilai budaya setiap permainan rakyat baik untuk bermain maupun untuk bertanding tidak pernah terjadi sesuatu yang negatif antara pemain yang menang ataupun yang kalah. Permainan itu selalu bersifat kekeluargaan sesama folk yang mengikat ke dalam kolektif yang lebih luas. Seperti permainan platok di Bangka dan Pangkalpinang walaupun bermain bertanding yang oleh kolektif tertentu dikatakan permainan judi, namun kekeluargaan tidak pernah dilupakan dalam permainan itu. Permainan platok lebih bersifat sekuler dan monopoli anak-anak atau orang dewasa laki-laki, tidak dimainkan oleh perempuan. Bahkan dianggap tabu bagi perempuan sehingga kaum perempuan tidak berani mendekati anak laki-laki yang sedang bermain platok. Juga ada anggapan anak perempuan dapat mendatangkan sial apabila berada dekat anak laki-laki yang sedang bermain. Sebenarnya anak perempuan yang sedang haid, seperti pandangan anak laki-laki di Trunyan (Bali) dalam permainan bertanding bersifat judi (Danandjaja, 1994; 172). Permainan bertanding bersifat judi melarang anak perempuan ikut serta. Kajian nilai budaya di seluruh nusantara lebih dominan akan sifat lemah lembut anak perempuan, sehingga setiap permainan judi menjadi monopoli anak laki-laki.

Sebagai kajian dari permainan terompah panjang, gebuk bantal, panjat batang pinang, platok dan cup mailang memiliki nilai kepribadian pembangunan, yaitu kerja keras, perencanaan dan organisasi yang ketat, yakin akan kemampuan diri, tidak selalu tergantung orang lain, yakin bahwa hidup dapat diperhitungkan, dan menganut prinsip imbalan berdasarkan prestasi. Untuk mencapai dan meningkatkan nilai-nilai kepribadian pembangunan seperti tersebut di atas, melalui pembinaan bersama di daerah ini telah dikembangkan disiplin, toleransi, bersaing secara sportif, budaya bersih, kerja keras dan kebersamaan.

Dari permainan rakyat seperti sampel di daerah Bangka dan Pangkalpinang yang pada umumnya bersifat mendidik anak-anak sejak dini supaya mampu melaksanakan pekerjaan berat, karena nantinya mereka akan menghadapi kenyataan seperti itu. Dan apabila sudah terbilang menghadapi pekerjaan kolektif dapat dikerjakan dengan sistem bergotong-royong. Latihan gotong-royong seperti terlihat pada permainan terompah panjang, juga pada permainan panjat batang pinang atau permainan lain yang belum dibahas dalam tulisan ini. Pada permainan gebuk bantal, ditanamkan nilai-nilai kesabaran dan taktik menyelesaikan suatu permasalahan atau tantangan, tetapi pada permainan platok terdapat nilai-nilai kemampuan menyelesaikan masalah untuk mendapatkan kemenangan.

Lain halnya dengan permainan cup mailang anak-anak perempuan, disamping memupuk nilai sopan santun juga memupuk rasa keindahan melalui nyanyian. Syair lagu yang dinyanyikan mengandung makna petunjuk bagi kawannya yang kalah dalam hompimpa atau "sut-sutan". Permainan anak-anak yang dimulai dengan hompimpa atau "sut-sutan" mengandung nilai demokrasi, karena peserta permainan yang dalam hompimpa atau "sut-sutan" tidak membedakan umur, jenis, atau kedudukan

orang tua. Permulaan permainan yang dimulai dengan hompimpa atau "sut-sutan" dan sejenisnya disebut *counting out rhyme* (sajak menghitung) untuk menentukan siapa yang "jadi" (Danandjaja, 1994, 171-181).

Permulaan permainan yang menggunakan telapak tangan di beberapa daerah Sumatera Selatan ada yang disertai dengan nyanyian (sajak menghitung) seperti "hom-pim-pa" (juga disebagian besar kepulauan nusantara), tetapi ada juga hanya dengan kata "wang" dan serentak para peserta permainan membalikkan salah satu telapak tangan atau bagian punggung (atas) tangannya. Peserta yang dinyatakan menang apabila bagian atas tangan digerakkan, sedangkan telapak tangan dinyatakan kalah dan paling akhir yang "jadi" atau "kalah". Peraturan (ketentuan) lisan ini tidak dapat ditukar karena kedudukan, umur bahkan saudara tua sekali pun. Cara hompimpa atau "sutan" ("Suten") adalah praktis, murah, aman, cepat dan tepat serta berlaku dimanapun. Cara lain seperti menggunakan mata uang sen atau cabut lotere dianggap perjudian dan dilarang dalam kepercayaan folknya.

Cara permulaan permainan dengan hompimpa dan "sut-sutan" mempunyai nilai anak-anak sejak kecil berlaku jujur dan trampil, sedangkan dengan menggunakan mata uang sen bertujuan menjauhi pekerjaan atau perbuatan yang dilarang oleh agama. Seperti perjudian atau untung-untungan (lotere). Sesuai dengan folk (kolektif) daerah Sumatera Selatan yang dominan kepada peraturan atau hukum dan tradisi yang bernafaskan Islam. Hampir semua permainan rakyat (permainan anak-anak) dimulai dengan "sut-sutan" daripada hompimpa, seperti dialami oleh peneliti sewaktu masih kecil.

Seperti dikemukakan Danandjaja dalam bukunya

"Folklor Indonesia" (1994) tentang permulaan permainan di daerah Trunyan (Bali), menggunakan hompimpa atau "sut-sutan", dan penjelasan peneliti dari hasil penelitian ini, sama seperti Danandjaja.

Juga dibanyak daerah nusantara ini menggunakan kedua cara itu dan dapat dipastikan hal serupa merupakan folklor nusantara (Indonesia). Hal ini dalam pengamatan peneliti pada waktu penelitian "Budaya Spritiual Suku Kubu" yaitu suku terasing di Bayung Lencir Sumatera Selatan, juga anak-anak suku kubu menggunakan jari tangannya (sut-sutan) untuk memulai suatu permainan. Tradisi seperti ini sudah berlangsung cukup lama di kepulauan nusantara dan merupakan warisan budaya leluhur bangsa Indonesia yang tersebar di seluruh nusantara. Warisan nilai budaya luhur bangsa Indonesia yang juga tergambar di dalam permainan rakyat adalah "sifat kekeluargaan" atau "musyawarah mufakat" dan tertanam pada setiap folk (kolektif)nya masing-masing.

Permainan bermain dan permainan bertanding di daerah ini tidak ada yang bersifat sakral, karena kepercayaan masyarakat lebih dominan menganut kepercayaan Islam. Namun permainan yang bersifat sekuler, ada unsur-unsur mengarah kepada pendidikan agama seperti sopan santun, saling menghormati dan sebagainya. Contoh lain adalah permainan yang mengarah kepada bentuk perjudian, sangat ditentang oleh folknya.

Dari kajian nilai bahwa permainan rakyat daerah Sumatera Selatan masih relevan dengan perkembangan dan pembangunan di Indonesia, terutama pendidikan moral dan pendidikan keterampilan (skill) di kalangan anak-anak maupun orang dewasa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Menyimak uraian terdahulu begitu banyak nilai-nilai budaya bangsa yang belum mendapat kajian di daerah Sumatera Selatan. Sehingga nilai-nilai yang sangat positif untuk pembentukan kepribadian pembangunan kolektif di daerah ini belum diwariskan kepada generasi penerus. Untuk mewariskan nilai-nilai pembangunan yang terlupakan itu, diperlukan penelitian dan pengkajian nilai-nilai budaya melalui folklor termasuk permainan rakyat.

Menjadi tugas para ahli (pakar) dan kampus (Perguruan Tinggi) serta lembaga pemerintah untuk menggali melestarikan, membina dan mengembangkan serta mengangkat nilai-nilai budaya daerah agar dapat dijadikan jatidiri dan milik folk (kolektif) daerah Sumatera Selatan, yang pada gilirannya dapat mempertebal jatidiri bangsa.

Beberapa permainan seperti "pangkak" biji karet, ton kemiri yang sangat digemari anak laki-laki di desa tidak pernah dimainkan lagi. Walaupun didukung oleh lingkungan alam yang kaya pohon karet, teknologi merubah folklor hampir terlupakan oleh folknya sendiri. Walaupun folklor lebih awal 19 tahun dari lingkungan (*culture*) untuk pertama kali diperkenalkan oleh E. B. Tylor tahun 1865 (Danandjaja, 1994; 6).

Folklor yang oleh sebagian masyarakat Sumatera Selatan diinterpretasi sebagai "cerita rakyat" yang oleh orang tua disampaikan secara lisan kepada anak-anak sebagai cerita pengisi waktu luang dan dianggap tidak memiliki nilai apa-apa kecuali "takhayul".

Interpretasi ini berdampak folklor kurang diminati dan tidak dapat bertahan di era teknologi dan globalisasi. Apabila situasi seperti ini dibiarkan berlarut dan kurang mendapat perhatian dari folknya sendiri, maka folklor daerah ini akan punah. Dan salah satu perekat jatidiri folk (kolektif) daerah ini lenyap karena ketidakpedulian folknya sendiri. Semakin tipis jatidiri, semakin kurang percaya diri dan semakin rapuh persatuan dan kesatuan kolektif.

Kepribadian pembanguna Pancasila tidak semata menguasai teknologi dan meningkatkan income ekonomi (materiil) belaka, tetapi harus dilandasi dengan nilai moral pembangunan (GBHN 1993-1998; 8). Pembangunan nasional termasuk aspek pembangunan sosial budaya bahkan budaya bangsa Indonesia yang dinamis yang telah berkembang sepanjang sejarah bangsa yang bercirikan kebhinekaan dan keekaan bangsa merupakan modal dasar pembangunan Indonesia (GBHN, 12).

Begitu pentingnya pebinaan kebudayaan untuk

Begitu pentingnya pembinaan kebudayaan untuk pembangunan ditetapkan dalam UUD 1945 pasal 32 dan penjelasannya. Bahwa kebudayaan lama dan asli yang terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah di seluruh Indonesia terhitung sebagai kebudayaan bangsa dengan tidak menolak kebudayaan dari luar (asing) untuk memperkaya kebudayaan bangsa serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.

Kebudayaan lama dan asli dimaksud adalah kebudayaan daerah yang berkembang dan didukung oleh folknya termasuk permainan rakyat.

Propinsi Sumatera Selatan yang begitu luas dan dihuni oleh suku bangsa yang majemuk dengan bermacam kebudayaan, bahasa, adat istiadat dan folklornya. Bahwa permainan rakyat merupakan milik folknya yang berkembang karena memiliki nilai-nilai budaya dan pernah dipertahankan oleh folknya selama berabad-abad lamanya. Menghadapi teknologi dan globalisasi, ketahanan sosial budaya perlu ditingkatkan agar sumber daya manusia Indonesia tidak meninggalkan jatidirinya sebagai bangsa Indonesia Pancasila. Sehingga kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk kemajuan, kemakmuran dan kesejahteraan seluruh bangsa Indonesia.

Permainan rakyat Sumatera Selatan masih relevan untuk pembentukan nilai-nilai budaya pembangunan dan perlu dilestarikan oleh seluruh folknya. Pembinaan permainan rakyat di daerah ini tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi seluruh lapisan masyarakat sebagai folk pendukung dari permainan itu. Dikatakan relevan karena mengandung nilai-nilai kepribadian pembangunan. Sebagai kenyataan permainan rakyat ini masih disenangi oleh generasi muda sebagai folk penerus

generasi folk sebelumnya. Setiap kali dipergelarkan permainan rakyat di daerah ini cukup menarik perhatian semua lapisan folknya, suatu pertanda permainan rakyat daerah ini "dak lapuk kena hujan dan dak susut keno panas".

Teknologi dan globalisasi mampu diantisipasi oleh folk pendukungnya terutama oleh orang dewasa di daerah ini. Kalaupun terjadi penyusutan, hanya anak-anak yang belum memahami permainan rakyat daerahnya, namun memasuki masa remaja kemampuan menyerap kebudayaan daerah semakin meningkat dan mereka merasa memiliki.

Untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap pentingnya kebudayaan daerah termasuk permainan rakyat di daerah ini, lembaga pemerintah antara lain Pemerintah Daerah, Departemen Penerangan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pariwisata dan Pos Telekomunikasi, lembaga-lembaga Kebudayaan seperti Badan Pembina Kebudayaan Daerah (BPKD), Lembaga Adat dan Lembaga/Instansi terkait lainnya, disarankan menyusun program terpadu terhadap pembinaan kebudayaan daerah dan bersama folknya melestarikan serta membina, mengembangkan nilai-nilai budaya pembangunan sebagai jatidiri daerah Sumatera Selatan khususnya dan bangsa umumnya.

Lembaga-lembaga perguruan tinggi dan para peneliti supaya memiliki rasa kepedulian terhadap kebudayaan, terutama floklor dan permainan rakyat daerah ini. Meningkatkan penelitian dan pengkajian terhadap *culture universal*, aktivitas-aktivitas kebudayaan (*cultural activities*), kompleks unsur-unsur (*traits complex*), unsur-unsur (*traits*), unsur-unsur kecil (*items*) dan *genre floklor* (Danandjaja, 1994: 21). *Genre (form)* permainan rakyat Sumatera Selatan perlu mendapat perhatian kalangan

kampus, melalui penelitian dan pengkajian diharapkan dapat mengangkat atau menginterpretasikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan rakyat itu. Sehingga nilai-nilai kepribadian pembangunan lebih jelas tampak melalui items permainan rakyat (*Folkgames*). Yang pada gilirannya nilai-nilai kepribadian pembangunan itu dapat disebarluaskan sebagai informasi kebudayaan yang perlu dilestarikan oleh folknya dan masyarakat pendukungnya yang lainnya. Penampilan jatidiri daerah ini dirasakan masih terbatas di forum nasional maupun internasional, dan sudah pada gilirannya untuk mengangkat martabat daerah ke tingkat yang lebih tinggi lagi, tidak terbatas pada etnis tertentu saja (pahlawan dalam arti sempit). Sehingga terbentuklah persatuan dan kesatuan dari seluruh folk dan etnis yang ada di daerah ini.

"Dak katek gading yang dak retak, dak katek wong yang sempurno, persatuan dan kesatuan lebih diutamoke".

Sebagai saran lebih lanjut barangkali tidak berlebihan kalau lebih banyak introspeksi dan mengadakan perbandingan kepada folk yang sudah/lebih maju walaupun hanya selangkah, karena belajar dari orang yang pintar jauh lebih baik dari pada mengajar orang pintar.

Hasil penelitian ini tidak lebih baik, tetapi lebih baik dari pada tidak meneliti. Dan naskah ini belum memadai keberadaannya, tetapi sudah memadai dari pada tidak ada

Semoga bermanfaat bagi yang ingin meneliti dan mengkaji lebih lanjut, sehingga kesinambungan dapat dipertahankan dan membawa manfaat bagi generasi penerus.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Makmun, dkk

- 1991/1992 "*Sejarah Daerah Sumatera Selatan*",
Palembang, Kanwil Depdikbud,
Prop.Sumsel, IDKDSS

Bappeda Tk. I Sumsel

- 1992 "*Sumatera Selatan Dalam Angka*",
Palembang, Pemda Tk. I Sumatera Selatan
1994 "*Sumatera Selatan Dalam Angka*",
Palembang, Pemda Tk. I Sumatera Selatan

BP 7 Pusat

- 1996 "UUD 1945", Jakarta, Perum Percetakan
Negara

Danandjaja, James

- 1980 "*Kebudayaan Petani Desa Trunyan di Bali*",
Jakarta, Pustaka Jaya
1994 "*Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng,
dan Lain-lain*", Jakarta, Grafiti
1996 "*TOR Pembinaan Nilai Budaya
Pembangunan Indonesia Melalui
Permainan Rakyat Nusantara*", Jakarta,
Depdikbud, Ditjen Kebudayaan, P2NB
Pusat, Ditjarahnitra

Dharmamulia, Sukirman, dkk

- 1992/1993 "*Transportasi Nilai Melalui Permainan
Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*",
Yogyakarta, Depdikbud, P3NB Bidang
Jarahnitra DIY

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

- 1989 "Peta Suku Bangsa di Sumatera", Jakarta,
Direktorat Jenderal Kebudayaan,
Dit.Jarahnitra, Sub. Bidang Lingkungan
Budaya
- t t "Peta Suku Bangsa di Indonesia", Jakarta
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Dit.Jarahnitra.
- 1988 "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Jakarta,
Balai Pustaka

Departemen Sosial

- 1996 "Beberapa Metodologi Penelitian Masalah
Sosial Budaya", Palembang, Kanwil Depsos
Propinsi Sumatera Selatan

Departemen Penerangan

- 1993 "Garis-Garis Besar Haluan Negara",
Surabaya, Kanwil Penerangan Jawa Timur,
Karya Ilmu.

Inkeles, Alex

- 1966 "The Modernization of Man", Moderniza-
tion : Dynamic of Growth (Myron Weiner,
ed), Washington : Voice American Forum
Lectures

Jumarian, dkk

- 1995 "Pedoman Pengindonesiaan Nama dan Kata
Asing", Jakarta, Depdikbud, Pusat
Pembinaan dan Pengembangan Bahasa

Kantor Statistik Kabupaten Bangka

- 1994 "Bangka Dalam Angka", Sungaliat, BPS
Bangka

- Kantor Statistik Kotamadya Pangkalpinang
1994 "*Pangkalpinang Dalam Angka*",
Pangkalpinang, BPS Pangkalpinang.
- Kantor Statistik Kotamadya Palembang
1994 "*Palembang Dalam Angka*", Palembang,
BPS Palembang
- Hanif, Zainal Abidin, dkk
1985 "*Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan*", Palembang, Kanwil Depdikbud,
IDKD Sumsel
- Harsojo
1988 "*Pengantar Antropologi*", Bandung, Bina
Cipta
- Hasan, Hambali, dkk
1981/1982 "*Sistem Gotong-Royong Dalam Masyarakat Pedesaan Daerah Sumatera Selatan*",
Palembang, Kanwil Depdikbud, IDKD Sumsel
- Hasan, Fuad
1989 "*Renungan Budaya*", Jakarta, Aksara Baru
- Koentjaraningrat
1986 "*Pengantar Antropologi*", Jakarta, Aksara
Baru
1990 "*Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*",
Jakarta, Djambatan
- Nurdin, Nawawi. A, dkk
1983 "*Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan*", Djambatan

- Ramlan, Eddy, dkk
1992/1993 *"Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Daerah Sumatera Selatan"*, Palembang, Depdikbud, P2NB Sumsel
- Sumatera Ekspres
1996 *"Palembang Kota 2000"*, Palembang, Sumex, 15 Agustus 1996
- Theodorson, George A & Achilles G. Theodorson
1979 *"Value, A Modern Dictionary of Sociology, New York, Hagerstown, San Francisco, London : Barnes & Noble Books (a Division of Harper & Row, Publisher).*
- Yunus, Ahmad H, dkk
1991 *"Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura Jawa Timur"*, Jakarta, Depdikbud, IPNB Pusat



Foto 1:

Permainan rakyat (*folk games*) "Terompah Panjang, sekarang ini digalakkan oleh Instansi Pemerintah untuk melestarikan dikalangan folk dan masyarakat pada umumnya, terutama remaja putra-putri di daerah Sumatera Selatan. Nilainya gotong-royong (Dok. Bid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop. Sumsel, 1996)





Foto 2 :

Permainan rakyat "gebuk bantal" di kalangan remaja putra-putri sedang digalakkan dan digandrungi oleh folknya di Daerah Sumatera Selatan. Komentor peneliti : "gebuk Bantal" mengandung nilai budaya sport yang sportif, memerlukan pengendalian diri, tidak emosional tetapi rasional (Dok. Bid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop.Sumsel,1996)





Foto 3 :

Permainan rakyat "lari balok", salah satu items yang dikembangkan oleh Instansi Pemerintah dalam upaya melestarikan folklor Daerah Sumatera Selatan.

Komentar peneliti : "Lari balok" mengandung nilai budaya "membentuk ketahanan fisik dan mental, mandiri, bersaing dengan ketat dan semangat kerja keras (Dok. Bid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop. Sumsel, 1996)





Foto 4 :

Permainan "dang-adangan" atau hadang-hadangan" di kalangan remaja putra-putri, Daerah Sumatera Selatan.

Komentar peneliti : Permainan ini mengandung nilai "kerjasama, berinisiatif, disiplin dan mampu menyelesaikan tugas (tanggung jawab)

(Dok. Bid. Jarahnitra Knawil Depdikbud Prop. Sumsel, 1996)





Foto 5 :

"Adu Panco", merupakan permainan rakyat yang berkembang di kalangan remaja dan anak-anak.

Komentar peneliti : Permainan bermain (*play*) juga permainan bertanding (*games*), tetapi tidak menggunakan taruhan berupa uang. (Dok. Bid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop. Sumsel, 1996)

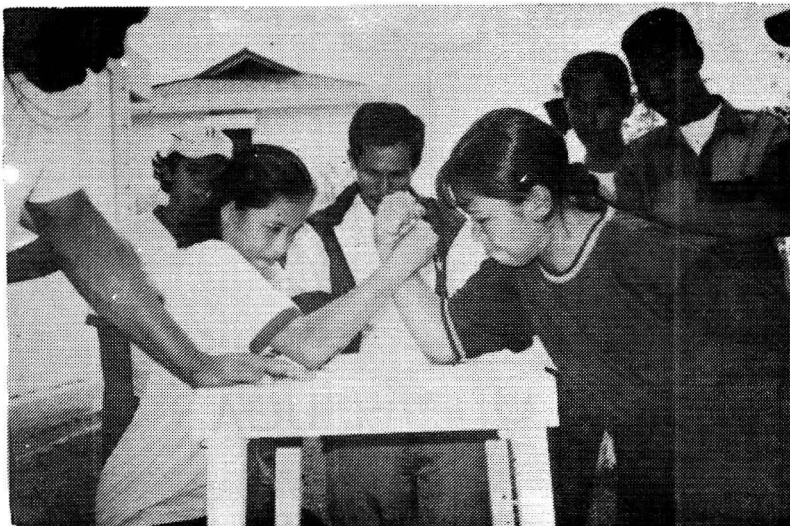




Foto 6:

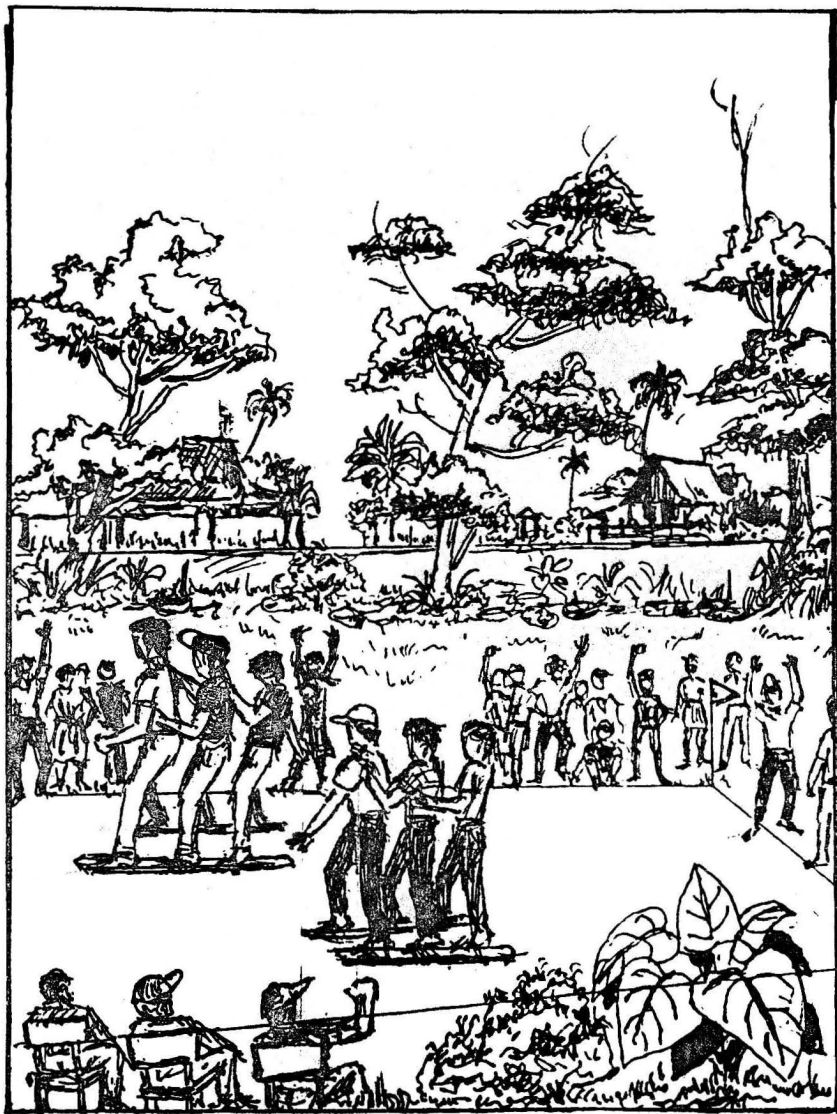
Anak-anak "Suku Terasing" (Suku Kubu) di lokasi pemukiman sedang asyik bermain (*play*) "kejar-kejaran" atau "hadang-hadangan".

Komentar peneliti : Perkembangan permainan anak-anak "masyarakat tradisional" masih dipertahankan secara spontan, merupakan pengisi waktu (rekreatif) yang memupuk rasa kebersamaan (persahabatan dan kekeluargaan) sebagai kolektif folklor.

(Dok. Bid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop. Sumsel, 1996)



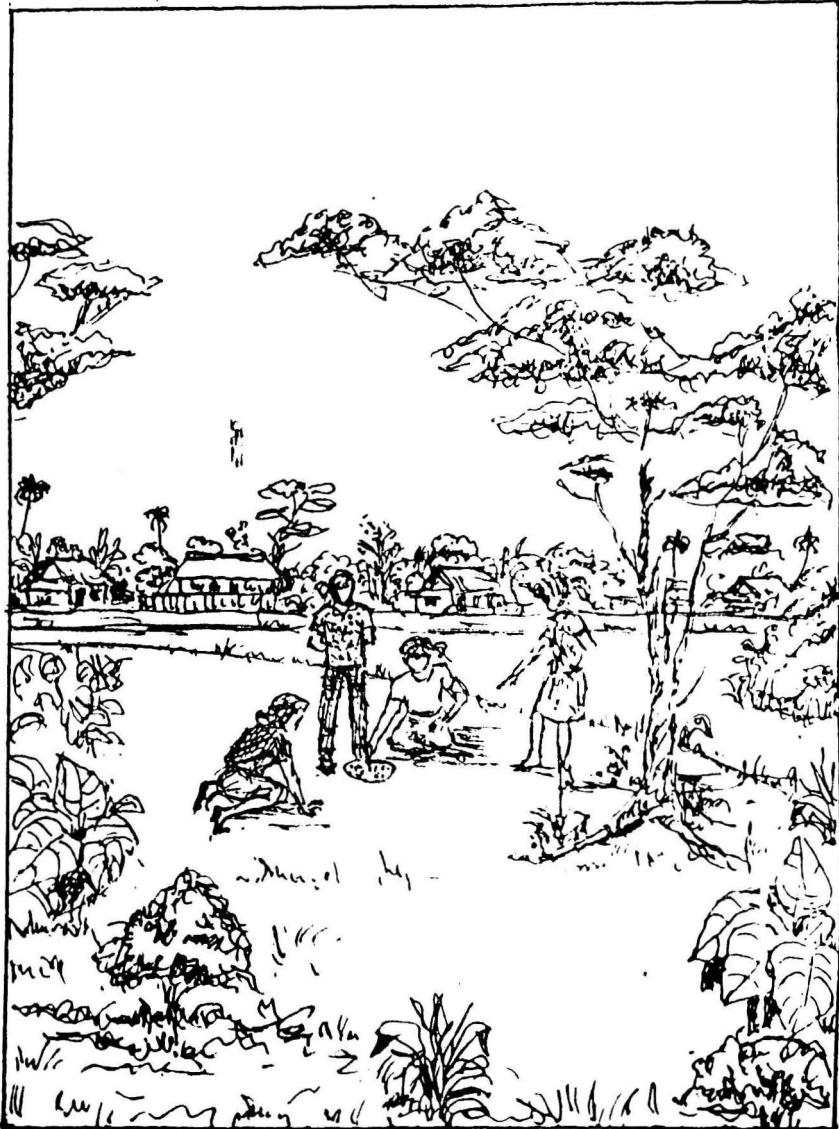
Gbr. 1 : Permainan rakyat "Terompah Panjang" sedang dikembangkan dikalangan remaja. Memiliki nilai-nilai seperti "kerja keras, dan kebersamaan (gotong royong)".



Gbr. 2 : Permainan rakyat "Gebuk bantal", yang diperlombakan diatas kolam dangkal. Kalau kurang keseimbangan "tercebur", biyuur.



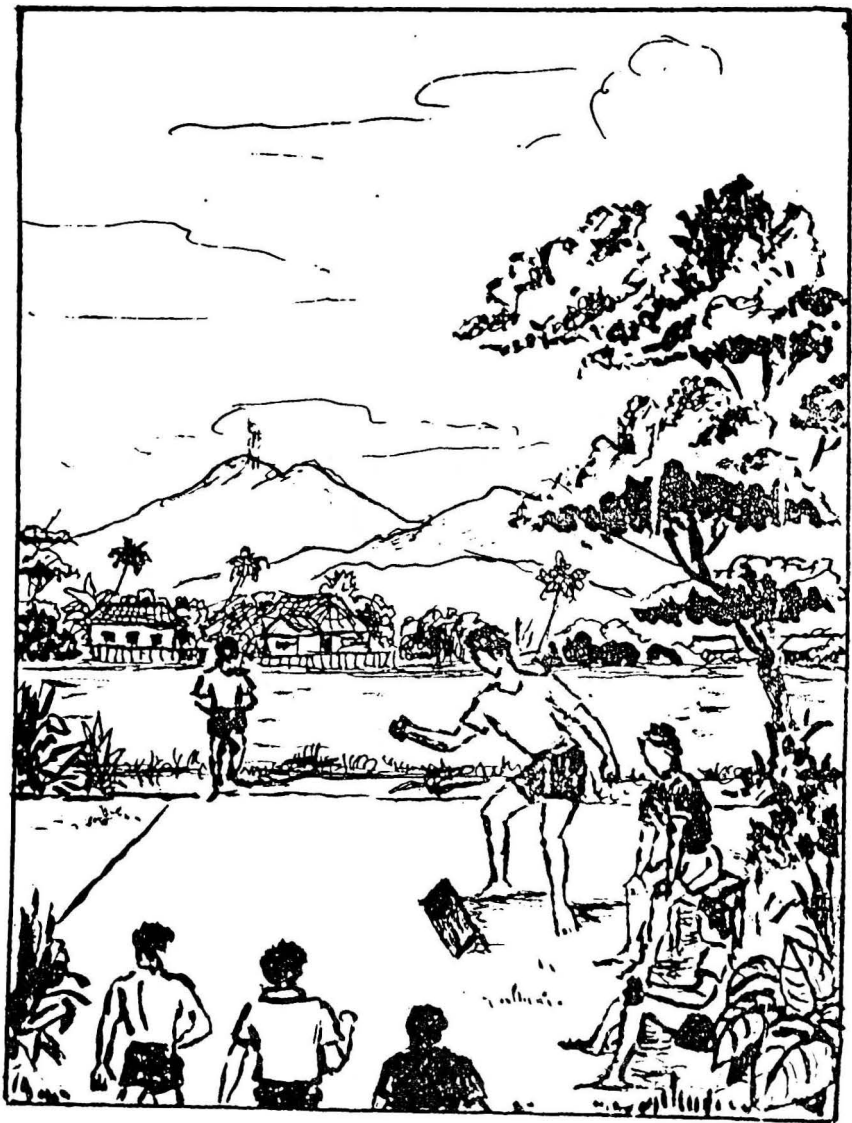
Gbr. 3 : Permainan anak-anak "cup mailang", biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan pada sore hari, dipekarangan rumah. Dan para pemain yang menang sut-sutan, memberi aba-aba dengan menyanyikan lagu cup mailang", Asyiiik, yo.



Gbr. 4 : Permainan rakyat "panjat batang pinang", oleh remaja/orang dewasa putra (lanang). Rame-rame manjat, dan rame-rame jatuh, karena batangnya licin minyak gemuk, awas jatuh mangcek.



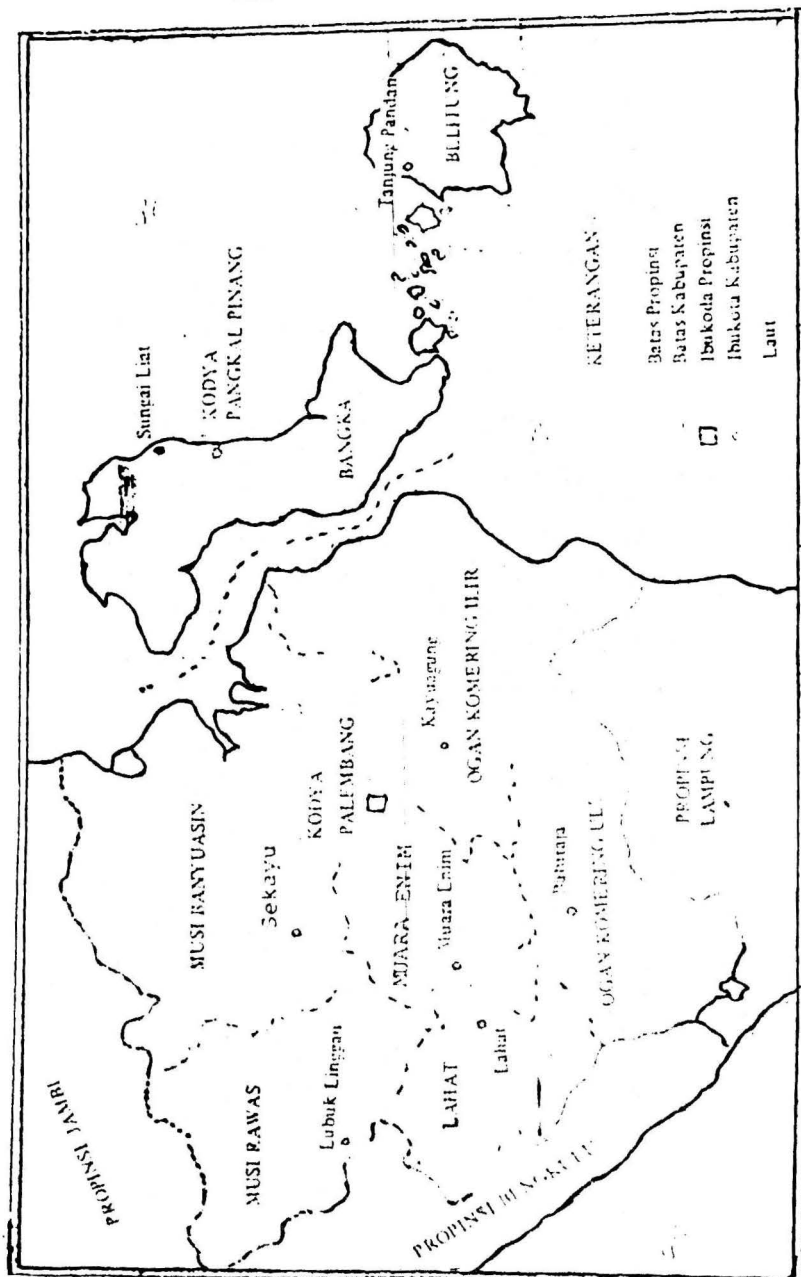
Gbr. 5 : Permainan "platok", merupakan permainan remaja dan orang dewasa dan tidak boleh dimainkan kaum perempuan.



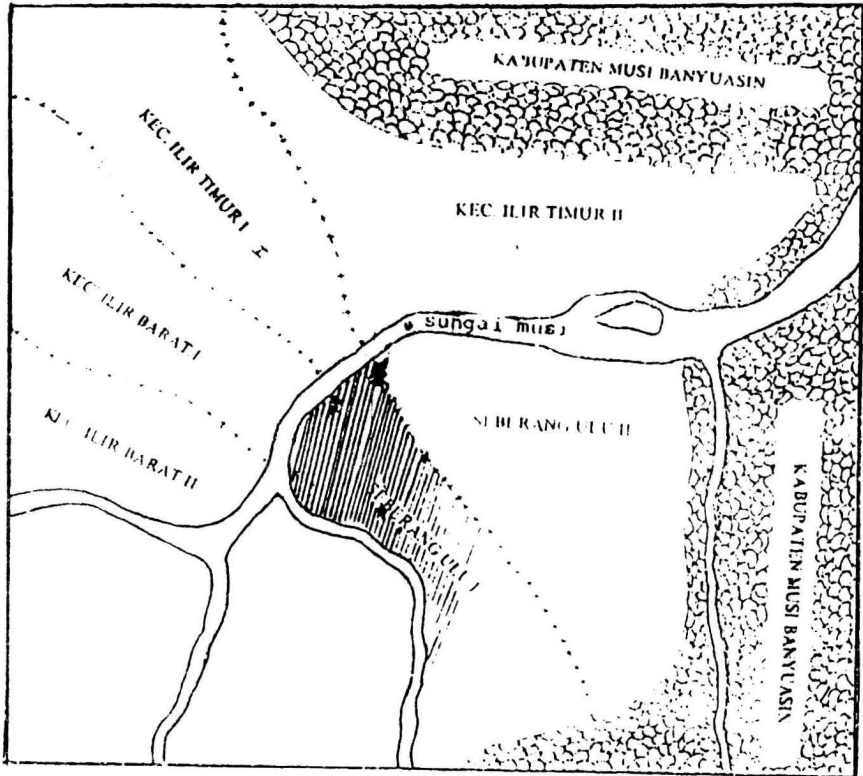
DAFTAR INFORMAN

1. Alidin Murod : 60 tahun, Mantan Penilik Kebudayaan, Plg
2. Anna Kumari : 46 tahun, Penilik Kebudayaan, Palembang
3. Elizabet : 48 tahun, Penilik Kebudayaan, Palembang
4. Daniel Nungtjik : 60 tahun, Penilik Kebudayaan, Palembang
5. Dalyono, B.A : 56 tahun, Kasi Kebudayaan, Palembang
6. Dra. Fauziah : 52 tahun, Kasi Kebudayaan, Palembang
7. H. Thohirroni : 65 tahun, Tokoh Masyarakat, Palembang
8. Drs. Iwan Setyawan : 42 tahun, Seniman, Palembang
9. M a i n i r : 50 tahun, Seniman, Palembang
10. Kadir Alwi, S.H : 48 tahun, Kasi Sarana Bid. Jarahnitra, Plg
11. Dra. Erlina : 35 tahun, Peneliti Bid. Jarahnitra, Palembang
12. Drs. Widodo : 34 tahun, Peneliti Bid. Jarahnitra, Palembang
13. Drs. Abu Hanifah : 40 tahun, Peneliti Bid. Jarahnitra, Plg
14. Aisyah Syafei : 65 tahun, Seniman, Pangkalpinang
15. Drs. Arifin Machmud : 57 tahun, Budayawan, Pangkalpinang
16. Amiruddin Dj : 60 tahun, Budayawan, Pangkalpinang
17. Drs. Sofyan Rebuin : 54 tahun, Walikotamadia Pangkalpinang
18. Drs. Anwar Z : 47 tahun, Kadin P&K Pangkalpinang
19. Letkol A.A. Lubis : 56 tahun, Ketua DPRD, Pangkalpinang
20. HWF Nasution : 52 tahun, Tokoh Masyarakat, Pangkalpinang
21. Zulkarnaen Zubir : 56 tahun, Tokoh Masyarakat, Pangkalpinang
22. Drs. Suroso : 48 tahun, Kasi Kebudayaan, Pangkalpinang
23. Ibnu Hajar : 45 tahun, Seniman/Penilik Kebudayaan, Pangkalpinang
24. Imam Sudarto : 58 tahun, Mantan Penilik Kebudayaan, Pangkalpinang
25. Mochtar : 48 tahun, Seniman, Pangkalpinang
26. Ermanila : 48 tahun, Kasi Kebudayaan Bangka
27. Drs. Andi : 30 tahun, Penilik Kebudayaan, Bangka
28. Sugiraya, B.A : 54 tahun, Ka. Kandepdikbud Bangka
29. Kuvati : 50 tahun, Penilik TK/SD Bangka
30. Syamsi Mustapa : 56 tahun, Tokoh Masyarakat, Bangka
31. Nawi, H.A : 58 tahun, Tokoh Masyarakat, Bangka
32. Isa Djamaluddin : 63 tahun, Budayawan, Bangka
33. Jumi Isnaini : 50 tahun, Budayawan, Bangka

PROP. SUMATERA SELATAN



KOTAMADYA PALEMBANG



UKURAN : 1 : 100.000

+++++ BATAS KECAMATAN

BIODATA

Nama : Drs. Eddy Ramlan Us
NIP : 130366023
Jabatan : Kabid. Jarahnitra Kanwil Depdikbud Prop.Sumsel
Pangkal/Gol : Pembina Tk. I/IV b
Tempat/tgl.lahir : Pangkalpinang, 17 Februari 1943
Pendidikan : 1. SR. 6 thn di Pangkalpinang, 1957
2. SMP, Pangkalpinang, 1960
3. SGA, Pangkalpinang, 1963
4. Sarmud, IKIP Bandung, 1966
5. Sarjana IKIP, Bandung, 1970
Pekerjaan : 1. Guru SMP, SMA, SPG, PGA, Dosen, 1970-1993
2. Kepala SMP, SMA, SMEA, 1974-1984
3. Kasi Kebudayaan, 1975-1988
4. Kabid. Jarahnitra, Palembang 1989-1997
Karya Tulis : 1. Lokal Genius Dalam Seni Bangunan Candi di Jawa, Timur Skripsi Sarjana, Bandung, 1969
2. Upacara Buang Jung, Bangka, 1975
3. Upacara Menganggung, Pangkalpinang, 1978
4. Upacara Pantauan, Lahat, 1985
5. Upacara Kawin Massal, Bangka, 1986
6. Sejarah Kanwil Depdikbud Propinsi Sumatera Selatan, Palembang, 1993
7. Sejarah Pelita Sumatera Selatan 1969-1988, Palembang, 1994
8. Pembinaan Budaya dalam Lingkungan Keluarga Daerah Sumatera Selatan, terbit, 1992
9. Dampak Pembangunan Pasar Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Daerah Sumatera Selatan, 1993 terbit tahun 1994
10. Integrasi Nasional : Suatu Pendekatan Budaya, terbit tahun 1995

11. Pengkajian Nilai-nilai Luhur Budaya Spiritual Masyarakat Kubu di Propinsi Sumatera Selatan, 1996

Pendidikan dan Latihan :

1. Tim Penatar Keliling (Instruktur) SD, P3D Depdikbud, Ciloto, 1974-1978
2. Kesenian, Palembang, 1977
3. Kesejarahan dan Kepurbakalaan, Lampung, 1978
4. Perpustakaan, Sungailiat, 1980
5. Kesejarahan dan Nilai Tradisional, Cisarua, 1984
6. Tenaga Kependidikan dan Kependudukan, Sungailiat, 1984
7. Tenaga Teknis Kasi Kebudayaan, Jakarta, 1989
8. Pembinaan Penghayat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Jakarta, 1990
9. Organisasi Sosial Berbadan Hukum, Palembang, 1993
10. Sepadya, LAN, Sawangan, 1994

Seminar, Lokakarya :

1. Sejarah Nasional V, Semarang, 1990
2. Sejarah Jalan Sutera, Cisarua, 1991
3. Sejarah Melayu Kuno, Jambi, 1992
4. POLRI Sumbagsel, Palembang, 1992
5. Temu Ilmiah IKIP, Bandung, 1992
6. Dampak Teknologi dalam Memasuki Era PJPT II terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Jawa Barat, Bandung, 1993
7. Perbukuan Nasional, Palembang, 1994
8. Suku Terasing Kubu, Palembang, 1995
9. Makna Sejarah dan Pembangunan Kepariwisata-an, Palembang, 1995
10. Sejarah Lokal, DIY, 1996
11. Disiplin dan Tata Krama, Bali, 1994
12. Wawasan Masa Depan Bangsa, Palembang, 1995
13. Sejarah Nasional VI, Jakarta, 1996

PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH

Perpustakaan
Jenderal Ket

306.072
EDD
p

ATAN