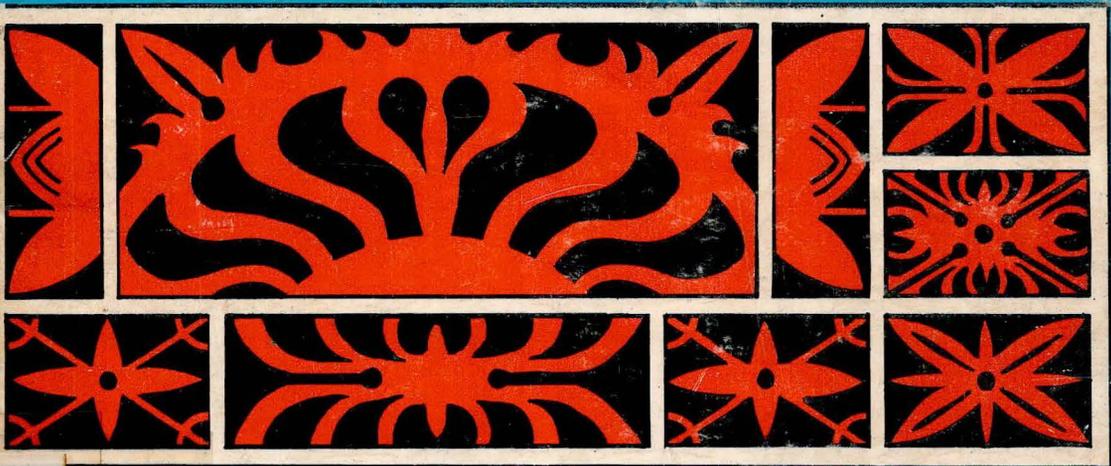




# PERMAINAN RAKYAT DAERAH D.K.I. JAKARTA



Direktorat  
Budayaan  
22

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

790-1822  
DER

Milik Departemen P dan K  
Tidak diperdagangkan

**PERMAINAN RAKYAT DAERAH DKI JAKARTA**

**Editor : Drs. Ahmad Yunus**

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

**SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN P DAN K  
DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA, UNTUK PENERBITAN  
NASKAH KEBUDAYAAN DAERAH DKI JAKARTA.**

Kita bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah mengkaruniai Tanah Air kita Indonesia yang luas ini yang tidak saja kaya dengan hasil bumi, hutan dan lautan, akan tetapi juga kaya dengan berbagai corak dan ragam kebudayaan daerah yang tersebar di beribu-ribu pulau yang didiami berbagai suku bangsa.

Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan segala kekhususannya, kita kenal sebagai kota yang tidak saja penuh dengan riwayat perjuangan bangsa tetapi mempunyai ciri budaya yang khas dan kaya dengan berbagai paduan budaya, baik dari daerah-daerah, maupun akulturasi dengan negara lain. Hal ini tumbuh dan berkembang pesat serta turut memperkaya khazanah kebudayaan Nasional kita dari dulu hingga sekarang. Proses pembudayaan dimaksud bagi kota Jakarta telah merubah wajahnya menjadi kota Metropolitan dengan segala penampilannya yang serba mutakhir sehingga kadang kala terasa menghalau dan menelan kebudayaan penghuni aslinya.

Oleh karena itu usaha Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah DKI Jakarta untuk menerbitkan 4 judul naskah sekaligus dalam tahun anggaran 1981/1982 ini dalam rangka melestarikan budaya Daerah DKI Jakarta, khususnya kekayaan budaya "tempo doeloe", patut kita hargai dan sambut dengan gembira. Usaha semacam ini hendaknya terus dapat dikembangkan dan ditingkatkan menjadi pembangunan dibidang kebudayaan sebagai jalur untuk mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa kepada generasi penerus, dalam rangka menanamkan rasa cinta tanah air dan memperkuat kepribadian bangsa yang diperlukan dalam usaha memperkokoh ketahanan Nasional sebagai perwujudan wawasan Nusantara.

Demikianlah sambutan kami, kiranya Tuhan Yang Maha Esa selalu memberkati usaha kita dengan limpahan rahmat-Nya.

Jakarta, 27 April 1982.

KEPALA KANTOR WILAYAH  
DEPARTEMEN P DAN K DAERAH KHUSUS  
IBUKOTA JAKARTA,

*ttd*

( W. SULANDRA, SH )  
NRP. 2639/P.

## PENGANTAR

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

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

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

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

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

dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari :

Drs. Ahmad Yunus,            Drs. Bambang Suwondo,            Drs. Singgih Wibisono  
Srie Mintosih B.A.,            ....., ....., ....., ....., .....

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 28 Januari 1982.

PEMIMPIN PROYEK

ttd

( Drs. Bambang Suwondo )

N' : 130117589

## KATA – PENGANTAR

Himpunan permainan Rakyat merupakan salah satu kegiatan Dinas Kebudayaan DKI. Jaya dalam rangka inventarisasi Kebudayaan Daerah, khususnya yang berkembang di wilayah DKI. Jakarta. Pencatatan mana merupakan kegiatan lanjutan yang diselenggarakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang telah dirintis sejak tahun 1976/1977. Dalam pelaksanaannya, inventarisasi permainan Rakyat ini memakan waktu kurang lebih 7 bulan yang dimulai pada bulan Juli s/d bulan Februari 1981.

Untuk pelaksanaannya, dibentuk satu tim yang terdiri dari seorang koordinator yang merangkap sebagai supervisor lapangan dan dibantu empat orang tenaga peneliti atau pengumpul. Koordinator bertugas memberi landasan kerja serta mengarahkan dan mengawasi kegiatan yang dilakukan pengumpul. Koordinator bertugas memberi landasan kerja serta mengarahkan dan mengawasi kegiatan yang dilakukan pengumpul, terutama yang menyangkut seleksi serta kelengkapan dan kesempurnaan bahan sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam TOR.

Selain itu, dalam pengumpulan aspek permainan Rakyat daerah Jakarta telah berusaha mengumpulkan 20 item permainan Rakyat yang dianggap telah memenuhi persyaratan-persyaratan bercorak khas daerah, biasa diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu, dan bersifat kompetitif, rekreatif, dan edukatif.

Berdasarkan hasil pengalaman kerja dalam pengumpulan permainan Rakyat ini, berbagai kesulitan dapat diatasi dengan penuh ketekunan dan kesabaran dari para anggota Tim berkat kerja sama yang baik dengan para pejabat di kelurahan-kelurahan dan para informan di lapangan. Maka dengan ini kami menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada mereka atas bantuan dan perhatiannya hingga memungkinkan dapat terwujudnya naskah laporan inventarisasi dan dokumentasi Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Selain itu, kami sadar bahwa penyajian tulisan ini banyak terdapat kekurangan-kekurangan oleh karena itu segala usaha untuk memperbaiki atau melengkapi naskah laporan ini sangat kami harapkan.

Semoga hasil penulisan ini bermanfaat dan dapat memperkaya khasanah perbendaharaan kebudayaan Indonesia, khususnya permainan Rakyat guna dilestarikan untuk diperkenalkan dan dikembangkan dalam rangka ketahanan Kebudayaan Nasional.

Jakarta, 28 Maret 1981.

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi  
Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota  
Jakarta.

Pimpinan Proyek,

*ttd*

( Drs. An. Azhar ).

## DAFTAR ISI

	Halaman
PRA KATA .....	iii
SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN P DAN K DAERAH KHUSUS IBU KOTA .....	v
PENGANTAR .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
B A B I. PENDAHULUAN .....	13
1.1 Tujuan Pengumpulan dan Masalahnya .....	15
1.2 Lingkungan Daerah Pengumpulan .....	15
1.3 Prosedur Pengumpulan .....	22
B A B II. KUMPULAN NASKAH	
1. Main Kalengan .	27
2. Tangkreb .....	34
3. Coko .....	41
4. Ujungan .....	49
5. Dododio .....	55
6. " Si . . . . .	61
7. Kukuruyuk Ayam .....	66
8. Palogan Gundu .....	72
9. Silem-Sileman .....	77
10. Kodok-kodokan .....	83
11. Landar Lundur .....	93
12. Koba Tiup .....	102
13. Pletokan .....	109
14. Sutil .....	116
15. Merak-merak Sintir .....	122
16. Gelindingan .....	130
17. Balap Karung .....	136
18. Sala Buntut .....	139
19. Gundu Lobang .....	147
20. Meriem Sundut .....	157

B A B III. KESIMPULAN .....	172
Lampiran I : Peta Daerah Asal Pemungutan Permainan Rakyat dan Persebarannya .....	138
Lampiran II : Daftar Informan .....	177
Lampiran III : Daftar Ilustrasi gambar ....	183
DAFTAR KEPUSTAKAAN	208

## BAB I P E N D A H U L U A N

Laporan ini sebenarnya bukan hendak mengemukakan sesuatu yang sama sekali baru melainkan sekedar kelanjutan dari kegiatan terdahulu seperti terhimpun dalam publikasi "Permainan Rakyat Daerah Khusus Ibukota Jakarta – PROYEK INVENTARISASI dan DOKUMENTASI KEBUDAYAAN DAERAH, PUSAT PENELITIAN SEJARAH dan KEBUDAYAAN, DEPARTEMEN P & K, 1979/1980". Kegiatannya sendiri benar-benar merupakan pengumpulan, yakni pengumpulan jenis-jenis dari apa yang dimaksud dengan permainan Rakyat diinventarisasikan. Walaupun ada perbedaan maka tak lebih dari pada perincian-perincian yang tidak mendasar saja, sementara kerangka umum tetap tidak berubah.

Dilihat dari jumlah yang dicapai, dengan terkumpulnya 25 jenis dari duapuluh yang akan dipilih, kegiatan kali ini cukup berhasil. Namun bila dilihat dari segi kwalitatifnya, terutama bila diukur dari tiga tuntutan yang telah ditetapkan secara operasional maka hasilnya masih belum memenuhi harapan meskipun tidak sampai pada kegagalan. Tuntutan pertama, sebagai keputusan operasional yang akan dikemukakan nanti, adalah mengumpulkan lebih dahulu jenis jenis permainan "yang tidak terlalu sederhana". Tuntutan kedua berisikan maksud agar "ciri khas Betawi" dipertimbangkan benar-benar. Tuntutan ketiga, sudah barang tentu, menghindari pengumpulan ulang atas bahan yang telah terkumpul sebelumnya, yang amat berkaitan dengan sulitnya menentukan mana yang jenis yang sekedar varian saja.

Kekurangan secara kwalitatif itu tidaklah sampai menyebabkan kurang dipercayainya data yang terkandung dalam deskripsi, yang berupa naskah-naskah. Kekurangan itu semata-mata menyangkut soal-soal, apakah jenis-jenis yang terkumpul "cukup representatif" untuk ditampilkan sehingga bisa dengan jelas memaparkan diri sebagai penjabaran dari kerangka teori mengenai apa yang dimaksud dengan permainan rakyat? Apakah jenis-jenis dimaksud bisa menampilkan diri dengan ciri "khas Betawi? Apakah jenis-jenis ini sekedar tidak saling merupakan varian dari suatu jenis permainan-permainan rakyat yang sudah terkumpul sebelumnya ataupun sedang di-

tangani kini ? Dalam sub-sub mengenai "prosedur pengumpulan" seluk beluknya akan lebih diuraikan panjang lebar.

Atas dasar kekurangan - kekurangan macam itu, sebenarnya bisa diharapkan evaluasi dari apa yang telah dilaksanakan . Apakah kerangka teori yang sudah pernah disusun sudah benar dan memadai sehingga bisa mencakup kenyataan yang sesungguhnya? Apakah pedoman operasional untuk pegangan pelaksanaan kegiatan sudah sempurna dan terperinci sehingga tidak lagi menimbulkan keraguan mengenai bahan yang perlu dikumpulkan dan bahan mana yang tidak relevan ? Rasa-rasanya pertanyaan-pertanyaan macam itu sudah saatnya dijawab sekarang sebelum kelanjutan langkah kegiatan terlanjur jauh tanpa sempat mengalami perbaikan ataupun pengkajian kembali. Konsekwensinya memang cukup berkepanjangan karena perlu di adakan suatu perdebatan lagi dalam tingkat teori yang amat abstrak tapi sekaligus dibarengi dengan perdebatan dalam tingkat yang lebih praktis dan konkrit.

Sudah barang tentu kekurangan - kekurangan yang lebih disebabkan oleh masih lemahnya pedoman teoritis maupun operasional seperti itu, menimbulkan hambatan bagi para peneliti. Walaupun sebagian bisa diatasi tapi masih ada sebagian lain yang belum dalam arti dibiarkan saja sebagai "sesuatu yang seolah-olah bukan persoalan". Perihal yang terakhir ini terutama sekali terarah ke soal "ciri khas Betawi" yang nampaknya masih harus diperdebatkan lagi untuk langkah-langkah kemudian.

Seperti halnya periode terdahulu, sedikit kekurangan pada "sosiologische einfuehlung" para peneliti dalam memandang obyek tampak masih menghambat pelaksanaan kerja karena sering harus dilakukan koreksi. Tak beda halnya dengan ketrampilan mereka dalam soal fotografi maupun rekam - merekam suara. Kali ini kekurangan segi fotografi dicoba diatasi dengan kemampuan sketsa untuk merekam adegan-adegan peragaan. Untuk itu tenaga khususnya telah ada dengan latar belakang studi yang sama dengan tenaga peneliti lain. Hambatan lain datang dari kondisi lapangan terutama yang menyangkut para informan, para aktor sukarela untuk peragaan, dan kondisi alamiah seperti adanya bermacam musim dan lain - lain. Namun demikian semua hambatan itu pada umumnya bisa diatasi dengan berbagai cara penyesuaian.

Akhirnya perlu diterangkan lebih dahulu bahwa sub-sub "Lingkup Daerah Pengumpulan" yang lebih dimaksudkan untuk memberikan konteks lingkungan bagi deskripsi - deskripsi naskah yang tercantum dalam Bab II. Adapun datanya, sebagian bedasarkan literatur mengenai perkebunan

Jakarta untuk memberikan gambaran historis dan sebagian lain berdasarkan hasil pengamatan dan satu dua literatur etnografis masa kini untuk memberikan gambaran aktuuil.

### **1.1. Tujuan Pengumpulan Dan Masalahnya**

Sekedar sebagai meningat bahwa dalam publikasi laporan terdahulu dinyatakan bahwa tujuan besar dari kegiatan pengumpulan adalah menggali "kebudayaan-kebudayaan daerah" dalam rangka usaha melangkah ke suatu "Kebudayaan Nasional". Sementara itu, pengumpulan jenis-jenis permainan rakyat daerah Jakarta (atau Betawi) hanya merupakan suatu bagian kecil saja dari suatu kegiatan lebih besar yang mencakup daerah-daerah di seluruh Indonesia dengan bagian-bagian yang meliputi bermacam unsur kebudayaan.

Secara lebih konkrit lagi tujuan besar itu terwujud dalam usaha menginventarisasi dan mendokumentasikan bahan-bahan dimaksud lewat penelitian lapangan agar mendapatkan data yang primer sifatnya. Implisit, tujuan ini selain mengandung sikap seperti di atas juga sikap yang lebih jauh yakni melestarikan bahan-bahan yang mungkin tidak mampu bertahan hidup atau walaupun mampu akan mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan sekeliling. Dengan pelestarian ni, mungkin bisa digunakan lebih lanjut tidak saja sekedar sebagai bahan studi juga keperluan praktis, mengembangkan bentuk-bentuk permainan dalam rangka rekreasi beserta segala aspek lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan para pendukungnya.

### **1.2. Lingkungan Daerah Pengumpulan.**

Seerti telah ditekankan pada laporan periode lalu bahwa batas wilayah pengumpulan, untuk lingkup mana bahan-bahan yang terkumpul berlaku, belum bisa digariskan dengan jelas. Kejadian ini sebenarnya sudah merupakan gejala umum penelitian-penelitian sosial-budaya. Batas administratif Daerah Khusus Ibukota Jakarta lebih sekedar proforma saja buat mencari kemudahan-kemudahan teknis pelaksanaan. Kemudian pada kenyataannya memang dilanggar—yakni dengan diambilnya desa Pabuaran yang sebenarnya masuk Kabupaten Tangerang tapi yang secara sosial-budaya termasuk Jakarta atau Betawi.

Kali ini lokasi-lokasi untuk pengambilan bahan meliputi Kelurahan Tugu di wilayah Jakarta Utara. Lingkungan sekelilingnya merupakan perkampungan-perkampungan kota, dekat dengan Pelabuhan Pasar Ikan, dan

terkenal sebagai Kelurahan orang-orang Betawi yang mengandung darah Portugis. Kelurahan Condet dan Batu Ampar di Jakarta Selatan merupakan lingkungan pedesaan pinggiran kota yang terkenal sebagai daerah pertanian buah-buahan, dan masih banyak menyimpan tradisi-tradisi Betawi. Kelurahan Tanah Abang di Jakarta Pusat, mewakili perkemampuan kota yang padat dimana kantong-kantong orang Betawi masih cukup bisa bertahan disamping banyak yang tergusur. Sama halnya dengan ini adalah Rawasari di Jakarta Pusat. Desa Pebuaran Kecamatan Cileduk, sebenarnya masuk daerah Kabupaten Tangerang tapi secara kulturil merupakan daerah Betawi, lingkungan masih pedesaan selain sawah juga buah-buahan dan tanaman hias. Kelurahan Rawa Barat di Jakarta Selatan (Kebayoran) merupakan lingkungan peralihan antara perkampungan dan gedongan. Orang-orang Betawinya sudah diselang-seling dengan pendatang, perumahannya sudah gedong-gedong kecil dari kalangan menengah (pegawai, pedagang) namun antara satu rumah dan rumah lain masih cukup terbuka baik fisik maupun sosial—dihubungkan dengan jaringan jalan-jalan aspal kecil.

Dalam laporan pula ditekankan pula pokok pikiran bahwa perwakilan rakyat punya hubungan amat erat dengan lingkungan sekelilingnya, baik fisik maupun sosial-budaya. Sekarang, dalam laporan ini, akan diuraikan serba sedikit gambaran umumnya dengan maksud untuk lebih menempatkan jenis-jenis permainan yang terkumpul dalam konteks seperti itu. Diusahakan agar gambaran ini, meskipun kurang sempurna, bisa mencakup agak jauh menjangkau masa lalu sejalan dengan usia para informan yang pernah menghayati jenis-jenis permainan rakyat selagi kanak-kanak.

Pengertian orang Betawi umumnya disejajarkan dengan bahasanya. Oleh sebab itu cukup beralasan bila mencoba membatasi daerah orang-orang Betawi dengan daerah persebaran bahasa Betawi. Para peneliti bahasa, menyatakan bahwa daerah ini meliputi suatu kawasan yang merupakan perluasan dari wilayah administratif Daerah Khusus Ibukota Jakarta sekarang. Di arah Barat, perbatasan itu merupakan kecamatan - kecamatan di Kabupaten Tangerang yang menempel daerah Jakarta itu - termasuk juga kota Tangerang. Hal macam ini terdapat pula di arah Selatan, batas itu melingkar di kecamatan Cisalak di Kabupaten Bogor, sementara di arah Timur di Kecamatan Tambun Kabupaten Bekasi. Bila dikategorikan sifat lingkungannya kawasan bahasa Betawi seperti itu dapat dibedakan antara yang pedesaan (pinggiran kota) dan perkotaan.

Awal abad 20, daerah perkotaan atau katakan saja "kota Jakarta" masih belum seluas dan serumit sekarang. Namun demikian sudah bisa

dianggap sebagai suatu sistim perkotaan "modern". Bangunan-bangunan yang ada dapat digolongkan dalam pelabuhan samudera, pangkalan militer, pepabrikan, perkantoran (pemerintah ataupun swasta), pertokoan, pergudangan, pasar, tempat hiburan, tempat tinggal, pertamanan. Jaringan - jaringan jalan raya dan rel serta angkutan air menghubungkan satu tempat ke tempat lain. Di tambah dengan jaringan telepon maka hubungan itu makin efisien saja. Kemudian kebutuhan segolongan penduduk yang mendesak - terutama buat golongan atas - akan air minum, gas dan listrik didistribusikan lewat jaringan pipa-pipa dan kawat. Sedang pembuangan air limbah serta pencegahan banjir sudah pula disempurnakan saluran-saluran khusus.

Masih dalam radius kota, di tempat-tempat tertentu, dibalik bangunan-bangunan megah itu terdapat kerumun - kerumun pemukiman tapi yang berciri "kampung" sebagai lawan dari ciri "gedongan" di atas. Diperhitungkan atau tidak, tapi sistem terpadu dari ciri kota tidak menjaring kampung-kampung yang waktu itu identik dengan pribumi dan pada gilirannya sebagian besar merupakan orang-orang Betawi asli. Waktu itupun, apa yang dikenal dengan "penggusuran" sudah ada, sehingga kampung-kampung makin terdesak pula - baik yang diakibatkan oleh pembangunan kota maupun lainnya.

Kampung-kampung kota itu, dimana sebagian besar dihuni oleh orang Betawi, bila dibandingkan dengan lingkungan "gedongan" memperlihatkan ciri yang semrawut pada tata letak perumahannya. Bahkan ada yang ngedesak-desakan meskipun ada sebagian yang relatif agak lapang. Jalan utamanya berupa jalan - desa dari tanah saja di tengah jaringan lorong-lorong di sela rumah. Di sana sini memang terlihat adanya bidang-bidang tanah (pekarangan ataupun kebun) agak terbuka. Sebagian ada yang terawat dan sebagian lain tampak seadanya saja. Pohon-pohon besar, tumbuhan perdu atau pun menjalar masih mampu memberikan kehijauan waktu itu tidak seperti sekarang yang tampak gersang. Sementara itu lingkungan kampung masih memungkinkan berkeliarannya berbagai jenis binatang piaraan ataupun yang liar khususnya burung.

Meskipun kalau dihadapkan dengan umumnya penghuni "gedongan" orang Betawi dapat digolongkan sebagai rendah-kelas bawah tapi dikalangan mereka sendiri masih ada pelapisan lebih lanjut. Baik itu bersifat obyektif (menurut anggapan mereka sendiri) maupun analistis (menurut ukuran peneliti) memang tampak dalam berbagai segi kehidupan. Adapun yang menonjol terutama pada kehidupan ekonomi dan azama.

sementara pendidikan dan lain-lain boleh dikatakan sama saja rendahnya. Oleh sebab itulah sekilas dapat dilihat, adanya beberapa rumah atau halaman yang agak menyolok dibandingkan dengan lingkungan sekeliling pada umumnya. Sehubungan dengan unsur menyolok macam ini, mesjid dan langgar harus pula diperhitungkan selain karena posisi istimewanya juga karena cukup banyaknya sehingga boleh dianggap sebagai ciri.

Perbedaan lain dengan lingkungan "gedongan" adalah sifat hubungan antar penghuni dan sekeliling. Orang gedongan boleh dikatakan telah merombak atau bahkan menciptakan lingkungan sekeliling guna kenyamanan hidupnya, yakni dengan menggunakan planologi modern. Sebaliknya dengan lingkungan kampung, seolah-olah para penghuni menyerahkan saja pada keadaan sekelilingnya sendiri, sehingga makin lama makin terlihat semrawut.

Tampak pula bahwa di lingkungan gedongan antara sesama rumah gedung sangat terpisah baik fisik maupun sosialnya. Oleh sebab itu ciri perseorangan sangat menonjol. Hal ini tidak tampak di lingkungan kampung Betawi. Baik nilai dan norma-norma sosial yang berlaku maupun tata letak rumahnya lebih menonjolkan ciri kebersamaan. Sejalan dengan itu, betapapun dikatakan semrawut namun mengikuti pola-pola tertentu yang lebih mencerminkan keterbukaan satu sama lain baik fisik maupun sosial. Letaknya saling merapat kadang-kadang tanpa pagar atau hanya sekedar sebagai tersusun suatu komuniti ketetanggan tertentu yang menjadi bagian dari komuniti yang lebih besar (kadang kampung kadang beberapa kampung).

Kegiatan sehari-hari di kampung-kampung kota tak ubahnya sekarang ini, selalu memberi kesan ramai dari "subuh" hingga malam menjelang waktu tidur. Di waktu-waktu tertentu tampak banyak kerumunan para wanita, yang berbincang sambil menjaga anak-anak kecil, mencari kutu atau mengerjakan pekerjaan-pekerjaan rumah tangga. Soré, biasanya setelah datang dari kerja mencari nafkah, kerumunan para lelaki pun ikut meramaikan suasana baik menyendiri atau menyatu dengan para wanita itu. Sementara anak-anak dari yang paling kecil sampai yang akhil balig, tak hentinya menyebar ke seluruh kampung dengan segala hiruk pikuknya.

Halaman-halaman yang cukup luas, rindang dan sedikit teratur, umumnya sangat disenangi sebagai arena berkumpul macam itu. Tapi selain itu juga biasa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan sosial baik yang di-seenggarakan oleh perorangan maupun bersama. Padahal belum tentu halaman ini milik mereka yang bersangkutan. Memang, walaupun hak

milik tetap masih perorangan tapi dalam banyak hal hak pakai lebih "bersama" sifatnya.

Sampai dekade 30'an, kampung-kampung Betawi masih banyak tersebar di kawasan kota Jakarta. Tapi sekarang sudah amat terdesak baik oleh mekarnya kawasan bukan kampung tapi juga makin besarnya jumlah pendatang yang ikut menghuni kampung-kampung tersebut. Tapi kehidupan komuniti baik yang berlingkup ketetangaan maupun kampung masih tetap ada meskipun ada yang mulai menipis kadar kebersamaannya.

Salah satu ciri dari komuniti Betawi ataupun sisa-sisanya, adalah kehidupan keagamaan (Islam). Mereka terkenal sebagai orang-orang yang taat menjalankan shalat lima waktu berikut penekanan pada soal-soal haram dan tidak haram. Buat mereka yang ekonominya cukup, ibadah haji merupakan cita-cita yang harus dilaksanakan sementara buat kalangan bawah walaupun ada juga tapi dengan perwujudan lain; misalnya saja ramai mengantar dan menjemput haji agar mendapatkan berkahnya dan sebagainya.

Dalam kegiatan sehari-hari pengaruh ketataan itu terlihat dalam iramanya. Pada jam-jam tertentu saat berlangsungnya sembahyang – terutama subuh, lohor dan magrib – merupakan saat istimewa dengan soal itu. Pada saat lohor dan magrib misalnya, suasana meriah di kampung-kampung mereka karena orang sembahyang dalam saat yang hampir serentak. Bahkan ada pamali bahwa anak-anak tidak boleh bermain atau sekedar di luar rumah pada saat kedua waktu sembahyang tersebut. Buat orang dewasa pantangan ini berupa larangan bekerja.

Ketaatan tersebut terwujud pula pada kegiatan belajar ngaji yang diwajibkan kepada anak-anak sebagai pertanda Islam yang taat". Biasanya kegiatan ini dilakukan sekitar sembahyang Isa sesudah Magrib sekitar jam 19.00. Sekitar saat-saat itu, tampak berbondong-bondong rombongan anak-anak terpisah antara yang laki-laki dan perempuan. Mereka ini adalah hendak berangkat atau pulang ngaji, yang selalu diisi dengan saling menggoda atau bercanda, atau bahkan disusul pula dengan acara bermain.

Perwujudan lain tercermin dari kedudukan para lebe, ustad (guru ngaji), mu'alim/santri, haji, yang diistimewakan. Oleh para warga komuniti mereka dianggap sebagai tokoh masyarakat yang harus didengar dan diikuti ucapannya—katakanlah sebagai pedoman tingkah laku. Mereka ini secara langsung ikut mengawasi perilaku para warga dari kanak-kanak sampai orang-orang tuanya. Sehingga tak jarang dalam hal permainan rakyatpun, ada beberapa jenis yang karen tidak setuju mereka pun ikut-ikutan mela-

rang yang biasanya juga akan dituruti meskipun ada yang sembunyi-sembunyi melanggar.

Dalam soal haram dan halal, mereka tentu saja menjadi acuan utama sebagai sumber hukum. Ucapan para tokoh tersebut amat dipegang tanpa cadangan lagi karena umumnya para warga sendiri sebagai awam cukup dangkal pengetahuannya dalam hal hukum Islam. Sudah barang tentu atau bahkan tidak ada yang tertulis, tapi penyebar luasan dari kata-kata "okoh agama tersebut cukup efektif lewat mulut ke mulut. Dari anak-anak sampai orang tua baik lelaki maupun wanita biasanya akan mendengar. Selanjutnya mereka akan pakai sebagai pegangan dalam rangka kontrol sosial dengan mengiringinya "ustad udah bilang" sebagai legitimasi. Bidang berlakunya hukum halal dan haram tampak hampir disegala segi kehidupan dari paling remeh sampai yang mendasar. Sementara paratokoh agama akan mengucap "apa yang Nabi telah katakan atau perbuat".

Belajar ngaji, berarti pula belajar baca tulis arab. Kemampuan ini dinilai cukup tinggi sementara sekolah latin masih belum dianut pada jaman Belanda dulu tapi yang sekarang dalam tingkat Sekolah Dasar atau Menengah mulai diharga. Hal ini terutama berlaku buat kalangan bawah. Lingkungan sekolah, baik ngaji ataupun latin, merupakan juga arena berkumpul anak-anak selaiigus juga bermain-main.

Namun demikian mobilitas fisik mereka boleh dikatakan kurang, apalagi jaman Belanda dulu. Belajar ngaji atau sekolah di kampung sendiri, bermain di kampung sendiri, meskipun pual dengan pekerjaan rumah tangga atau lainnya. Saat-saat tertentu saja mereka keluar kadang, misalnya kalau ada perayaan-perayaan atau keramaian lain di tempat-tempat tertentu yang agak jauh dari kampung sendiri. Diskripsi ini terutama berlaku untuk jaman tahun lima puluhan ke bawah, yang bisa ditelaah dari berbagai bacaan anak-anak maupun orang dewasa. Iustru karena keterbatasan macam ini, ditambah dengan kedekatan hubungan komunitas maka hubungan sosial diantara sesama warga menjadi makin erat, dengan frekwensi interaksi yang amat tinggi.

Sebenarnya bukan ciri khas Betawi bahwa di kampung-kampung macam itu boleh dianggap bahwa para warganya merasa saling punya hubungan kerabat. Kalau ditelusur, betapapun jauhnya pernyataan mereka itu memang ada benarnya. Hal ini ada hubungannya dengan soal lingkup pemilihan jodoh dan pola menetap sesudah menikah. Relatif, orang-orang setempat tidak terlalu jauh pilihan jodohnya atau cenderung bahkan untuk memilih "yang masih ada hubungan keluarga". Akibatnya adalah masih

”ke itu-itu juga” pilihannya – orang sekampung atau yang tidak jauh lagi. Kemudian setelah pasangan-pasangan baru muncul, mula-mula masih ikut pihak salah satu orang tua tapi kemudian setelah mampu juga masih bertempat tinggal disekitar orang tua. Kini, gejala itu masih tampak jelas terutama di desa-desa pinggir kota sementara di kotanya sendiri sudah mulai hilang karena hadirnya kaum pendatang sehingga kehidupan ekonomi dan ruang bermukim makin sempit saja.

Oleh sebab itulah peluang untuk terbukanya kesatuan komuniti baik kampung maupun ketetanggan cukup besar, khususnya yang masih bersuasana pedesaan. Bahkan umumnya overlapping dengan hubungan kerabat ataupun patron - klien yang amat dekat.

Dilihat dari sejarahnya, orang-orang Betawi berasal dari kuli ataupun serdadu rendahan; kemudian juga pedagang kecil, petani dan buruh tani. Mereka ini berasal dari keturunan : Makasar/Bugis, Ambon, Bali, Jawa, Sunda, Lombok. Cina, Arab, Eropa dan sebagainya.

Dalam perkembangannya muncul satu-satu yang mampu membesarkan dan meningkatkan posisi ekonominya. Dikalangan mereka sendiri akhirnya timbul pelapisan—yang atas ada yang bawah. Orang-orang yang kebetulan berposisi di atas biasanya berkembang pula menjadi patron sementara yang kecil menjadi klien tidak saja dalam bidang ekonomi tapi juga dalam bidang kekerabatan, keagamaan dan sebagainya. Namun demikian, sehubungan dengan permainan rakyat, keadaan macam itu tidak mempengaruhi kelangsungannya sebab kehidupan komunikasi masih tetap berjalan. Artinya, anak-anak atau bahkan orang dewasa masih tetap saja akrab.

Di kampung-kampung kota, mereka mendasarkan diri pada bidang-bidang penjualan jasa. Misalnya saja sebagai kuli di pusat-pusat kegiatan perdagangan, pembangunan ataupun industri (akhir-akhir ini nampak terlihat di daerah pinggiran kota). Centeng sebenarnya masih termasuk dalam bidang itu, tapi yang mampu menimbulkan legende tersendiri yang mungkin mampu memberi ciri khas Betawi. Pendidikan mereka umumnya rendah atau tidak sama sekali dalam sekolah latin (terutama generasi tuanya).

Di kampung-kampung pinggir kota, umumnya mendasarkan diri pada pertanian yang berlandaskan pada sawah dan buah-buahan yang dipasarkan ke kota. Sudah barang tentu, kalangan atasnya merupakan pemilik tanah cukup besar, atau merupakan kelompok elite setempat yang memegang posisi menentukan baik dalam perdagangan, maupun dalam pemerintahan. Mereka ini dianggap pemilik modal sementara kalangan bawahnya adalah

kuli tani, dagang kecil keliling, kuli ke kota yang merupakan klien dari kalangan atas.

Usia antara 13 – 15 tahun bagi wanita dan 15 – 17 tahun bagi lelaki, dianggap harus sudah berumah tangga sendiri. Ini berarti harus sudah mulai mencari nafkah sendiri sekalipun bantuan dari orang tua kalau diperlukan bisa juga dilangsungkan terus. Oleh sebab itu, khususnya buat kalangan bawahnya, sejak kanak-kanak sudah mulai diajak (karna terpaksa ataupun sekedar sosialisasi) membantu mencari nafkah. Oleh sebab itu pewarisan bidang-bidang kerja orang tuanya biasanya berlangsung terus walaupun perkembangan terakhir menunjukkan adanya peralihan. Sebabnya antara lain, tanah tak lagi mampu mendukung tenaga kerja yang meluap, munculnya industri, transportasi dan lain-lain.

Akhirnya, walaupun mereka adalah "orang selam yang taat" tapi sikapnya terbuka. Banyak unsur-unsur kebudayaan yang menunjukkan percampuran dari berbagai suku di Indonesia, Arab dan Cina. Bahkan secara etnis pun, orang Betawi merupakan adukan dari berbagai etnis tersebut. Hal ini kadang-kadang menimbulkan sikap yang ambivalen antara keterbukaan dan "tradisi Islam".

Kemudian perlu juga dikemukakan bahwasanya antara lingkungan kampung Betawi kota dan desa pinggiran, dilihat dari kerangka kehidupan komunitasnya kurang begitu berbeda kalau tidak boleh dikatakan sama. Hanya saja dalam hal lingkungan fisik perbedaannya agak menyolok. Di pedesaan rumah-rumah masih relatif jarang dengan lingkungan yang amat rimbun dengan pohon-pohon besar. Sebaliknya dengan kampung-kampung kota, yang lebih sesak dan gersang, lebih nampak sibuk tapi dinamis.

### **1.3. Prosedur Pengumpulan.**

Permainan rakyat adalah tingkah laku berpola baik secara kelompok maupun perorangan yang erat berhubungan dengan keadaan fisik dan kehidupan masyarakat sekelilingnya yang menyadari permainan itu sebagai milik sendiri secara turun temurun".

"Penduduk Betawi adalah orang-orang yang punya kesamaan akan kesadaran sejarah tradisional yang menyangkut masalah keaslian menempati suatu daerah tertentu sebagai kesatuan masyarakat berdasarkan ikatan kebudayaan yang salah satu unsur menyoloknya berupa bahawa Betawi".

( "Permainan Rakyat Daerah Khusus Ibukota Jakarta" – PROYEK INVENTARISASI dan DOKUMENTASI KEBUDAYAAN DAERAH, PUSAT PENELITIAN SEJARAH dan KEBUDAYAAN, DEPARTEMEN P dan K, 1979/1980, hal. 5–6).

Sebagai suatu pengulangan sebenarnya tak banyak lagi yang perlu dikemukakan mengenai masalah prosedur pengumpulan. Semua masih tetap mendasarkan diri pada kerangka yang telah dilandaskan sebelumnya. Pengandaian-pengandaian dasar, kerangka teori beserta metode dan tehnik pengumpulan yang sudah terumus tetap digunakan seperti semula. Hanya saja ada pemindahan wilayah-wilayah pengumpulannya. Adapun tujuan utamanya adalah, selain memang sudah "kehabisan" bahan ditempat lama maka dimaksudkan pula untuk menjelajah daerah-daerah baru, sepanjang tidak melangkahi apa yang telah digariskan. Akan hal ini Kecamatan Condet merupakan kekecualian diantara kecamatan-kecamatan : Koja, Tanah Abang, Kebayuran Baru.

Sebagai hasil sampingan, penjelajahan itu mengungkapkan bahwa apa yang terkumpul dari wilayah lama dapat juga ditemukan di wilayah baru. Dengan demikian setapak demi setapak dapat juga dilengkapi peta persebaran yang dahulu. Kemudian, dapat pula dilihat perkembangan jenis-jenis permainan rakyat terutama menjadi bermacam varian. Namun, diperhitungkan bahwa akan terlalu melebar bila harus juga mengupas hasil sampingan yang belakangan itu maka untuk sementara disimpan saja dahulu, tidak dicantumkan dalam laporan.

Hasil sampingan itu pun, sengaja atau tidak, dalam evaluasi rutin akhirnya dijadikan satu keputusan operasional. Isinya sederhana saja, pertama, yaitu agar dihindari pengumpulan bahan-bahan yang diduga keras merupakan varian dari jenis yang telah dikumpulkan terdahulu. Akan keputusan ini, dalam prakteknya ternyata masih saja kebobolan sehingga dalam evaluasi rutin diputuskan untuk disisihkan.

Keputusan operasional yang kedua, menyatakan bahwa sebaiknya dihindari jenis-jenis permainan yang "terlalu sederhana" dalam artian kurang mencerminkan secara jelas mengenai gambaran permainan rakyat berdasarkan apa yang telah diuraikan dalam sub bab "prosedur pengumpulan" dalam laporan periode 1979/1980 itu. Keputusan macam ini bukannya menganggap bahwa "yang sederhana" tidak perlu dikumpulkan tapi lebih dimaksudkan agar dalam tahap yang

relatif awal sebaiknya jenis-jenis yang lebih kompleks didahulukan, sementara yang lain diharapkan mendapatkan gilirannya nanti. Dengan begitu, buat peminat ataupun pembaca yang masih pemula menerjuni bidang permainan rakyat bisa mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Bukankah dalam segalanya yang serba terbatas "yang paling baik" lebih diprioritaskan?

Sudah barang tentu, dalam pelaksanaannya selalu saja akan ditemui berbagai hambatan seperti yang telah dikemukakan dalam awal bab ini. Khususnya mengenai hambatan yang berasal dari keadaan lapangan, antara lain berupa daya ingat dan pengetahuan yang serba tanggung dari sebagai informan. Ditambah lagi dengan soal harga diri dari para informan ini yang menanggapi sebagai "orang yang paling tahu dan berwenang mengenai masalah permainan rakyat" maupun masa-masa lampau tentang Betawi. Mereka ini biasanya merupakan acuan pertama dari para pamong desa atau kecamatan tatkala peneliti mencoba mencari informasi awal. Tidak jarang uraian mereka atau menyutradaraan peragaan mereka, tersendat atau terhenti di separo atau dua pertiga jalan. Biasanya, untuk "menutupi kelemahan"nya itu dicoba direka-reka namun menjadi kacau. Sudah barang tentu hasilnya menjadi tidak bisa dipercaya lagi, tapi demi menjaga harga diri mereka terpaksa diteruskan. Setidak-tidaknya masih bisa diharapkan bahwa hasil yang meragukan itu bisa dipakai sebagai bahan pembandingan bila pindah ke informan lain. Setelah mengalami hal itu maka setiap kali terpaksa melakukan cross-probing untuk setiap bahan, agar terawasi data yang terkumpul sehingga bisa dipercaya, walaupun akhirnya berarti menambah kerja dan waktu.

Hambatan dalam peragaan cukup menyulitkan pula, yang semula diperhitungkan lancar. Wujudnya antara lain berupa susah merencanakan jadwal yang tepat untuk memperagakan setiap jenis permainan. Sebabnya, selain sulit mencari aktor sukarela maka seandainya diperoleh kesulitan mengsinkronkan jadwal kesediaan masing-masing aktor menyusul. Kemudian keadaan "serba tidak disiplin" untuk menepati janji, yang sebenarnya sangat dipengaruhi oleh banyak faktor kesibukan mereka juga, sering menggagalkan rencana yang telah disusun. Apalabi, cuaca ikut-ikutan memberikan suasana gelap sehingga menyulitkan tehnik pengambilan foto.

Dalam rangka peragaan itu, penyutradaraan ternyata bukan merupakan hal yang sederhana dan mudah. Tak jarang hal ini baru dirasakan sendiri oleh informan justru setelah dilaksanakan. Sehingga untuk merekonstruksi satu jenis permainan tertentu harus dilakukan beberapa kali uji-

coba disertai dengan pembetulan-pembetulan. Dalam rangka ini biasanya terjadi bermacam perbedaan antara sutradara, aktor maupun orang-orang yang-kebetulan nonton.

Faktor siklus musimpun ternyata harus pula diperhitungkan agar tidak menjadi penghambat. Khususnya dalam hal penyediaan alat-alat tertentu, yang hanya tersedia pada musim-musim tertentu juga, peranannya sangat terasa. Misalnya ada beberapa jenis permainan yang menggunakan biji atau buah yang justru belum muncul pada saat peragaan diadakan. Terpak-salah direka-reka untuk mengatasi.

Namun demikian hampir sebagian besar hambatan bisa diatasi. Apalagi "papan nama" mahasiswa yang dahulu dipakai oleh para peneliti ternyata kali inipun menunjukkan manfaat yang amat besar dalam rangka mengem-bagikan rapport sebaik mungkin. Kegiatan yang umumnya diisi dengan usa-ha mencari dan mengumpulkan data diselingi dengan pertemuan—diskusi dan evaluasi—rutin antara peneliti dan kordinator. Tampaknya, mereka para peneliti lapangan ingin mengetrapkan cara kerja bersama—lain dari yang dahulu yang bersifat perorangan—dalam seluruh kerja di manapun. Berda-sarkan evaluasi, cara ini ternyata tidak efisien dilihat dari segi pengorgani-sasian dan jangka waktu yang dibutuhkan per setiap hasil. Menurut mereka sendiri, yang dihitung-hitung akan lebih cepat bila dilihat dari keseluruhan tim; selain lebih efisien bila dibandingkan yang sebelumnya tadi.

Akhirnya, perlu dicatat bahwa dalam penelitian yang bertujuan meng-garuk data kualitatif peranan kordinator sangat menentukan. Pertama untuk mengarahkan dan mengawasi jalannya penelitian. Kemudian, yang lebih penting, dalam tangan kordinatorlah validitas data bisa dijaga seting-gi mungkin dengan cara pengawasan lapangan maupun teori secara ketat.

## **BAB II**

### **KUMPULAN NASKAH**

#### **1. MAIN KALENGAN**

##### **1. NAMA PERMAINAN :**

Permainan ini lebih dikenal oleh masyarakat di wilayah Jakarta Timur, Kelurahan Batu Ampar, khususnya di daerah Condet.

Asal mula permainan ini tidak diketahui dengan pasti, akan tetapi nama tersebut berasal dari alat yang digunakan yaitu bahan dari kaleng (susu, biskuit).

Dahulu permainan kalengan ini tidak menggunakan kaleng susu atau biskuit, sebab pada waktu itu bahan tersebut sangat sukar dicari, akan tetapi digunakan potongan-potongan bambu bulat supaya dapat diletakkan dalam posisi berdiri. Sebagai perkembangan jaman terjadi proses perubahan alat yang digunakan yaitu sisa-sisa kaleng susu atau biskuit.

Dan sebagai alat tarohnya yaitu biji-biji melinjo yang dimasukkan ke atas lobang bambu atau kaleng susu tersebut.

Biasanya permainan ini dimainkan pada waktu siang hari di halaman rumah dan tidak tergantung pada musim buah melinjo, sebab di daerah Condet pada waktu itu banyak ditanam orang pohon melinjo hampir di setiap rumah ditanamnya.

##### **2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN**

Permainan ini tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu dan adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat Condet. Anak-anak dapat melakukannya, kapan saja dan dimana saja. Tapi biasanya mereka bermain di luar rumah dekat kebun atau pekarangan rumah. Mereka bermain siang atau sore sebelum dan sesudah anak-anak pulang sekolah.

Permainan Kalengan ini tidak mengenal musim-musim tertentu, namun biasanya muncul bila dimulai oleh beberapa anak, lalu menyebar ke tempat-tempat lain.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Pada umumnya penduduk Condet hidup dari bertani buah-buahan secara tradisonal. Yaitu, cara-cara mengolah tanah, menanam, sampai memetik hasilnya serta jenis buah-buahan yang di tanam berupa pohon salak, duku, rambutan dsb.

Penduduk Condet adalah orang-orang yang nenek moyang mereka telah berdiam lama di daerah ini. Mereka tinggal dekat kebun buah-buahan di sekitar rumah. Mereka dapat dikatakan sebagai keturunan dari orang-orang asal. Agama mereka adalah Islam dan merupakan golongan yang terbesar di antara golongan-golongan lain.

Didalam masyarakat Condet tidak dikenal pelapisan - pelapisan sosial, mereka mempunyai persamaan sejarah, nasib, agama, kedudukan sosial dan tempat tinggal.

Hubungan sosial mereka sangat akrab, baik pisik maupun bathin dan tetap menjaga keharmonisan sosial dan lingkungannya.

Hal itu tercermin dari anak-anak mereka, jika dalam permainan tidak ada perbedaan kedudukan sosial, golongan, agama. Kecuali dalam membedakan kelompok usia dan jenis kelamin pemain dan itu juga tergantung dari jenis permainan yang boleh di mainkan, baik oleh wanita atau laki-laki.

### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNY/

Menurut informan, asal mula perkembangan permainan ini tidak diketahui dengan pasti, akan tetapi sejak ia masih kanak-kanak permainan tersebut sudah ada dan sangat digemari. Dalam permainan ini tidak terbatas di daerah Condet saja tetapi juga dikenal di wilayah Jakarta lainnya, hanya alat tarohnya yang berbeda-beda tergantung dari lingkungan setempat.

Permainan yang populer di kalangan anak-anak Betawi kemudian berangsur-angsur hilang atau mengalami kemunduran pada masa Pendudukan Jepang. Sebab pada waktu itu kehidupan sangat sulit, anak-anak tidak ada waktu luang untuk saling bermain dengan teman sebayanya. Mereka sibuk membantu orang tua bekerja dan takut keluar rumah untuk bermain.

Kemudian mulai muncul kembali setelah jaman Kemerdekaan dan sampai sekarangpun anak-anak masih suka memainkan permainan kalengan, walaupun tidak sepopuler dan semeriah pada waktu itu, karena terdesak oleh jenis-jenis dan bentuk-bentuk permainan baru yang lebih cocok dan menarik

## 5. PESERTA PEMAIN-PEMAINNYA

Para pendukung permainan ini tidak terbatas dari lingkungan sosial tertentu, atau kelompok sosial tertentu. Permainan ini karena sifatnya kompetitif, maka pelaksanaan dilakukan oleh baik laki-laki maupun wanita sekurang - kurangnya dua orang dan tanpa batas maksimum.

Usia para pemain berkisar antara 9 - 12 tahun tetapi kadang-kadang yang kecilpun dapat ikut memainkan permainan ini.

## 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Permainan ini dilakukan di tempat atau lapangan yang cukup luas, yaitu di halaman rumah atau kebun yang agak teduh dan rindang.

Kemudian setiap pemain melengkapi dirinya dengan "Gacoan", yaitu sebuah batu pipih sebesar telapak tangan yang digunakan sebagai alat lempar. Sebagai alat taruhannya yaitu biji-biji melinjo yang diambil dari kebun, dimana biji-biji tersebut jatuh ke tanah.

Potongan bambu bulat ukuran tinggi 10 - 13 Cm dan diameter 5 - 7 Cm, (lihat gambar No. : 1).

Sekarang digunakan kaleng susu sebagai pengganti bambu dengan ukuran tinggi 10 - 20 Cm dan diameter 9 Cm (gambar : 2).

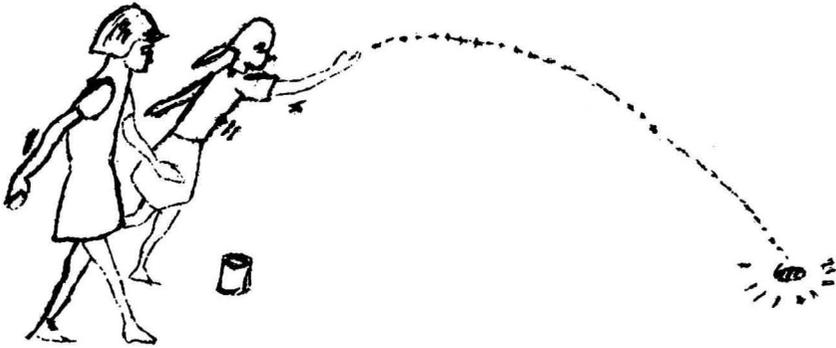
*Gambar 1*



*Gambar 2*

Adapun potongan bambu atau kaleng susu untuk menaruh biji-biji melinjo sebagai alat tarohan dan diletakkan dalam posisi berdiri dengan jarak tertentu, biasanya jarak antara garis pidian dengan kaleng atau bambu tergantung dari lembaran pidian awal, siapa yang lebih jauh dari posisi kaleng dia yang melempar terlebih dahulu.

Sebagai tahap pertama setelah tarohan atas pasangan biji melinjo itu diletakkan kedalam kaleng, maka para pemain berdiri dibelakang kaleng tersebut, kemudian melemparkan gaconya masing-masing untuk menjauhi kaleng tersebut (lihat gambar 3).



Gambar 3

Maksudnya adalah untuk menentukan siapa yang berhak lebih dahulu melemparkan "Gaco" nya ke arah kaleng. Aturan penentuan ini dengan melihat hasil lemparan "gaco" para pemain tadi dimana "gaco" yang paling jauh jaraknya dari kaleng adalah "gaco" yang terlebih dahulu jalan dengan melemparkan "gaco" itu ke arah kaleng. Bila kaleng itu kena dan terjatuh maka semua pasangannya menjadi milik si pelempar tersebut. Bila ternyata tidak mengenai sasaran, maka yang berikutnya adalah pelempar yang "gaco"nya no. 2 jauh dari sasaran kaleng, dan seterusnya.

#### 7. IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak memakai iringan apapun, baik musik maupun nyanyian.

#### 8. JALANNYA PERMAINAN

Sudah tentu sebelum permainan dimulai, para pemain terlebih dahulu mempersiapkan/mengumpulkan sejumlah biji melinjo sebagai alat tarohnya. Disamping biji melinjo itu untuk bermain juga dipergunakan di dalam permainan "masak-masakan" (oleh anak-anak wanita). Biji melinjo itu mereka gunakan untuk membuat kerupuk emping dan mereka goreng sendiri diatas wajan dari tanah liat, yang seakan-akan pekerjaan ini adalah suatu unsur pokok di dalam permainan "rumah-rumahan".

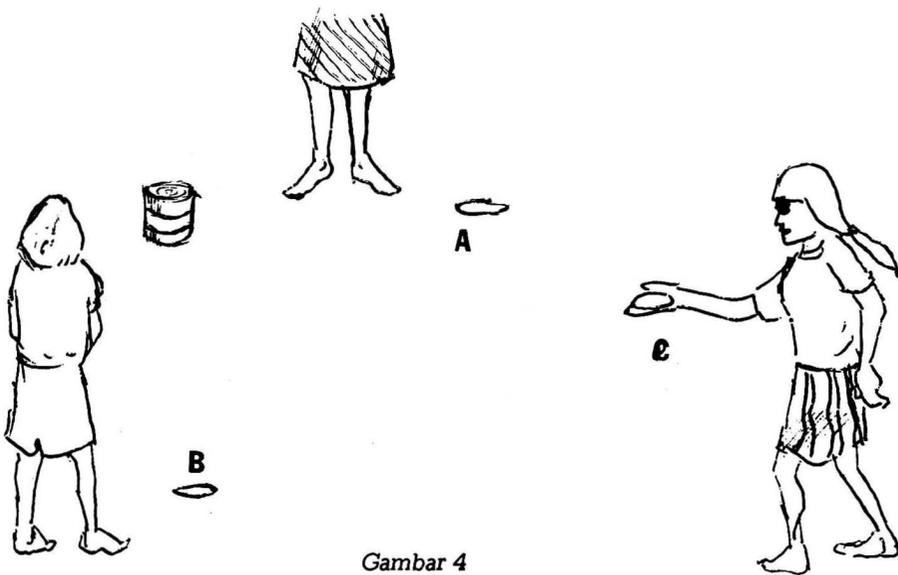
Permainan ini bisa dilakukan oleh anak laki-laki maupun wanita atau terdiri dari laki-laki dengan wanita (campuran), sebelumnya ditentukan dahulu jumlah pemain minimal dua orang.

Permainan dilakukan di tempat atau lapangan yang agak luas, yaitu halaman rumah yang teduh dan rindang, Sesudah mereka membantu pekerjaan orang tua atau sambil mengasuh adiknya, mereka berkumpul di arena yang sudah ditentukan.

Sebelum dimulai masing-masing pemain melengkapi dirinya dengan "gacoan", dan kemudian ditentukan berapa jumlah biji-biji melinjo sebagai alat tarohan atau pasangan.

Setelah ditentukan maka setiap pemain memberikan biji-biji melinjo sejumlah tertentu sebagai pasangan (tarohan) lalu ditaruh ke dalam kaleng tersebut untuk dilempar dengan gaco tersebut.

Untuk lebih jelasnya diambil sebagai contoh dengan tiga orang pemain, yaitu pemain A, B, dan C. Setelah masing-masing gaco tiap pemain A, B, dan C dilemparkan menjauhi kaleng, maka ditentukan gaco pemain mana yang lebih jauh jaraknya dari kaleng tersebut. Ternyata urutan jauh gaco dengan kaleng adalah gaco pemain C paling jauh kemudian gaco pemain B nomor dua lebih jauh dan gaco pemain A adalah yang paling dekat dengan jarak kaleng. Dengan demikian pemain C berhak jalan terlebih dahulu kemudian pemain B nomor dua dan A terakhir (lihat gambar 4).



Gambar 4

Tahap berikutnya, bila pemain C dalam lemparan gaconya tidak mengenai, maka ia dianggap mati atau kalau lemparannya mengena kaleng tersebut, tetapi kaleng tersebut berdiri lagi maka dianggap mati juga.

Lalu dilanjutkan dengan lemparan gaco milik pemain B, tetapi bila lemparan gaco tersebut mengenai sasarannya, dia berhak akan pasangan atau tarohan yang berupa biji melinjo.

Sampai disini permainan dianggap selesai, lalu diulang kembali dari permulaan, yaitu tiap pemain memasang tarohnya kedalam kaleng dan permainan dapat dilanjutkan kembali seperti halnya di atas.

Ada kalanya seorang pemain kehabisan alat tarohnya (biji-biji melinjo), ia masih dapat ikut bermain dengan seolah-olah berhutang istilahnya di sebut "Ci'lem".

Permainan ini berakhir bila modal tarohan yang berupa biji-biji melinjo sudah habis dan dimenangkan oleh salah seorang pemain A, B dan C.



*Seorang anak mengarahkan gacoannya ke kaleng*

## 9. PERANANNYA MASA KINI

Menurut keterangan informan, permainan ini sudah agak jarang dimainkan hal ini dimungkinkan oleh banyaknya jenis-jenis dan bentuk - bentuk permainan import, juga disebabkan karena anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu luang dengan menonton televisi, selain itu juga anak-anak ikut kegiatan di sekolahnya seperti kegiatan Pramuka dan sebagainya.

Menurut keterangan lainnya, permainan ini seringkali dimainkan pada waktu anak-anak wanita bermain rumah rumahan atau masak-masakan lalu diseling dengan permainan main kalengan.

## 10. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat khususnya para orang tua menganggap bahwa jenis-jenis permainan anak-anak yang tidak berbahaya adalah sebagai hiburan yang baik dan sehat, asal mereka tahu waktu tidak mengabaikan sembahyang dan mengaji. Orang tua juga menilai bahwa permainan ini bermanfaat sebagai suatu ketrampilan dan bermanfaat pula dimana melinjo yang banyak bertebaran di bawah pohon tidak disia-siakan, karena setelah selesai bermain hasil kemenangannya diberikan pada orang tua untuk dibuat emping, ada juga diantara mereka sendiri melinjo tersebut dimasak untuk dimakan bersama.

## 2. TANGKREB

### 1. NAMA PERMAINAN

Permainan ini diambil di Kampung Bendungan Melayu, Kelurahan Tugu, Kecamatan Koja, Jakarta Utara.

Perihal nama Permainan ini sendiri adalah berdasarkan pada penyebutan masyarakat setempat, yaitu "Tangkreb", yang artinya dapat disamakan dengan "Telungkup". yaitu dengan menelungkupkan sebelah telapak tangan atau kedua belah telapak tangan di atas gundukan tanah.

Ada juga permainan yang sejenis dengan permainan ini, yaitu "Rurub". Terdapat di wilayah Jakarta Selatan. Hanya didalam permainan "Rurub" ini menggunakan peralatan "uang gobang" (sejenis uang logam) sedangkan didalam permainan "Tangkreb" digunakan sebatang lidi dengan ukuran panjang antara 1 - 3 Cm.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh para pendukungnya dikala waktu senggang. Penyelenggaraannya kapan saja, artinya tidak terikat pada peristiwa sosial tertentu dan tidak ada larangan atau pantangan serta upacara tertentu yang mendahului penyelenggaraannya. Hal ini disebabkan karena didalam permainan ini tidak terdapat unsur magis.

Biasanya anak-anak di jaman dahulu menyelenggarakan permainan ini pada waktu sebelum atau sesudah mengaji. Siang hari diwaktu sebelum sembahyang lohor dimana mereka biasanya bertemu dan berkumpul bersama, bila mempunyai waktu senggang mereka bermain berbagai macam jenis permainan, salah satunya adalah permainan "tangkreb".

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Permainan Tangkreb dimainkan oleh para pendukungnya dikala waktu senggang. Artinya tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial apapun yang bersifat adat-istiadat, magis, sakral.

Anak-anak bermain diwaktu siang dan sore hari sebagai pengisi waktu sudah pulang sekolah atau membantu orang tua. Kecuali di musim hujan mereka tidak bermain, karena permainan ini biasanya dilakukan diluar rumah.

### 3 LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Wilayah Tugu, Jakarta Utara, dikenal orang dengan kesenian tradisionalnya, yaitu Kroncong Aseli Betawi.

Menurut sejarahnya bahwa, masyarakat setempat terjadi perkawinan dengan orang-orang Portugis pada waktu itu. Dan setelah mereka kembali ke negrinya, mereka meninggalkan keturunan peranakan Portugis-Indonesia dan juga keseniannya musik Kroncong. Yang sampai sekarang dikenal orang dengan Kroncong Tugu.

Lingkungan daerah Tugu, terletak di wilayah Jakarta Utara keadaan tanahnya berpasir, sehingga kurang subur untuk pertanian.

Penduduk setempat umumnya hidup dari pelayan, tapi ada juga yang mata pencaharian lain. Biasanya mereka melaut di waktu sore dan kembali paginya, untuk melelang hasil ikannya ke pasar. Tapi di musim angin barat mereka di rumah sambil memperbaiki peralatan - perahu. Pada waktu itu hampir sepanjang hari mereka bisa berkumpul dengan keluarganya dan anak-anak kalau tidak sekolah atau bekerja membantu orang tuanya, mereka bermain-main antara lain permainan Tangkreb.

### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Menurut keterangan informan, permainan ini adalah salah satu jenis permainan yang berkembang di lingkungan masyarakat Betawi, dikenal secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi lainnya tanpa diketahui asal-usulnya secara pasti, karena permainan ini bersifat folklorik.

Sebagaimana halnya dengan permainan rakyat lainnya, "Tangkreb" inipun terasa mulai menghilang di jaman penjajahan Jepang, kemudian berkembang lagi sesudah jaman Kemerdekaan dan hingga kini kadang-kadang juga anak-anak bermain "tangkreb" diwaktu luang.

Para pendukung permainan ini, umumnya orang tua mereka sebagai petani, nelayan atau buruh dan pedagang.

Permainan ini tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, siapapun orang bisa ikut bermain.

### 5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA

Karena permainan ini sifatnya kompetitif dan rekreatif dalam pelaksanaannya minimal dilakukan oleh 2 orang, artinya satu lawan satu. Di dalam permainan ini tidak dikenal regu, walaupun ada kelompok anak dengan kelompok lainnya yang ingin memainkan permainan ini, maka setiap anak akan mencari pasangannya masing-masing dan mereka membuat arena permainannya sendiri sendiri.

Usia pemain adalah anak-anak yang sebaya sekitar 7 – 10 tahun. Anak laki-laki maupun anak perempuan pada usia tersebut tidak ada larangan atau batasan untuk bermain.

## 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Dalam pelaksanaan permainan ini dibutuhkan sebidang tanah yang tidak terlalu luas, dimana tempat pelaksanaan permainan biasanya dipilih tanah yang agak gembur, atau tanah yang banyak mengandung pasir, hal ini disebabkan didalam permainan nanti akan dibuat beberapa gundukan tanah atau pasir yang fungsinya untuk menyembunyikan potongan lidi di dalam gundukan tersebut, yaitu dengan cara menyelusupkan kedalam gundukan tersebut.

Disamping diperlukan sebidang tanah, juga dibutuhkan sepotong lidi, biasanya ukuran panjang berkisar antara 1 – 3 Cm.

Didalam permainan ini ada dua bentuk gundukan tanah/pasir yang digunakan. Jenis pertama yaitu bentuk gundukan tanah/pasir yang dibuat memanjang dengan panjang 5 jengkal ukuran telapak tangan dan tingginya sekitar 1 – 2 Cm. Jenis kedua, yaitu dengan lima buah gundukan tanah / pasir yang dibentuk seperti kerucut gunung (gambar . 1).



Gambar 1 ( Gundukan memanjang ). ( Gundukan gunung ).

Biasanya para pemain akan memilih salah satu bentuk dari pada dua jenis yang pertama atau yang ke dua, kalau tidak bentuk kerucut gunung atau bentuk gundukan memanjang.

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Dalam berlangsungnya permainan ini, tidak di iringi oleh alat-alat bunyi-bunyian atau lagu-lagu tertentu. Hanya yang menghidupkan suasana permainan sorak sorai para pemain dan penonton kalau kebetulan ada.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Sebelumnya mereka harus mempersiapkan arena terlebih dahulu, berupa tanah yang gembur dan mengandung pasir. Jenis permainan ini ditemukan di wilayah Jakarta Utara dimana daerahnya banyak mengandung tanah pasir yang cocok untuk permainan "tangkreb", khususnya di daerah Koja.

Anak-anak berkumpul lebih dari 2 orang, pertama-tama mereka mencari pasangan-pasangannya kemudian sebelum dimulai diadakan dahulu undian. Biasanya dengan cara "gamsut" (suit), yaitu untuk menentukan siapa yang akan menebak terlebih dahulu dan lawannya bertugas menyembunyikan secermat mungkin potongan lidi ke dalam gundukan gunung pasir/ tanah. Biasanya pemenang undian akan terlebih dahulu menebak dan pemain yang kalah akan bertugas menyembunyikannya. Tetapi kadang-kadang para pemain tidak mengadakan undian, tetapi diantara mereka sendiri memilih siapa yang mau menebak lebih dahulu atau menyembunyikannya.

Misalkan saja pemain A, adalah pemain yang mendapat giliran pertama untuk menyembunyikan potongan lidi ke dalam gundukan tanah, kemudian pemain B dengan cermat mengamati gerakan tangan pemain A yang memegang potongan lidi untuk ditelusupkan kedalam gundukan tersebut. Akan tetapi pemain B tidak mudah begitu saja dapat melihat dimana lidi itu disembunyikan oleh pemain A, oleh karena pada waktu pemain A akan menyembunyikan lidi kedalamnya, tangan yang satu lagi menutupi tangan yang memegang lidi sebagai cara menipu lawannya (gambar. 2).



Pemain A



Pemain B

Setelah pemain A selesai menyembunyikan lidi itu, maka pemain B siap untuk menebak dimana kira-kira potongan lidi itu disembunyikan. Caranya pemain B menebak, adalah dengan cara menelungkupkan telapak tangannya di atas gundukan tanah tersebut, yang dianggap dimana lidi yang disembunyikan oleh pemain A berada. Bila tebakannya benar maka pemain A harus membayar tarohnya dengan beberapa buah karet gelang kepada pemain B.



*Seorang anak sedang menebak dengan kedua telapak tangannya di tepak ke arah di mana kemungkinan potongan lidi di sembunyikan*

Tetapi sebaliknya bila tebakannya salah maka pemain B tidak perlu membayar tarohnya kepada pemain A. Hanya dilakukan pergantian giliran, yaitu pemain A yang menebak dan pemain B yang menyembunyikan lidi. Jad permainan ini sebenarnya hanya merupakan saling menebak potongan lidi yang disembunyikan di dalam gundukan tanah. Cara menebaknya dengan menelungkupkan telapak tangan di atas gundukan pasir/tanah yang diperkirakan lidi itu disembunyikan. Seluruh gundukan yang tertutup oleh telapak tangan si penebak itu dianggap daerah yang diperkirakan terdapat potongan lidi yang disembunyikan.

Jenis permainan "Tangkreb" yang kedua adalah dengan membentuk bebrapa gundukan tanah pasir berbentuk lima buah gunung, dimana cara menyembunyikan dan menebak potongan lidi sama saja dengan cara yang pertama. Untuk cara yang kedua dengan membentuk beberapa gundukan gunung biasanya dapat juga dilakukan secara "tangkreb" atau menelungkupkan telapak tangan di atas salah satu gundukan yang diperkirakan terdapat lidi, tetapi dapat juga dilakukan dengan cara menunjuk saja. Di bawah ini dapat dilihat cara permainan "tangkreb" dengan beberapa gundukan gunung (gambar 3).

Sering kali juga penebak tidak diperkenankan untuk melihat lawannya yang sedang menyembunyikan lidi itu. Pada waktu seorang pemain sedang menyembunyikan potongan lidi pada salah satu gundukan tanah tersebut, si penebak harus memalingkan atau membelakangi pemain lawannya. (gambar 4).



## 9. PERANANNYA MASA KINI

Permainan ini di daerah Jakarta Utara terkadang masih kelihatan dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar, terutama apabila musim permainan karet gelang. Akan tetapi bila dibandingkan dengan peranannya di masa lalu, dapat dikatakan mengalami kemerosotan. Menurut keterangan informan, hal itu disebabkan oleh karena semakin dikenalnya jenis-jenis permainan baru yang lebih cocok dan menarik. Tambahan lagi sekarang, anak-anak waktunya disita untuk belajar atau mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga tidak sempat untuk bermain. Hal lain adalah terjadinya proses pergeseran penduduk orang-orang Betawi ke daerah pinggiran luar Jakarta, adalah merupakan salah satu faktor penyebabnya.

Orang-orang tua apabila melihat anak-anak mereka bermain "tang-kreb" tidak akan melarangnya karena permainan ini tidak membahayakan fisik dan tidak banyak mengeluarkan biaya. Asalkan mereka tidak melupakan waktu untuk belajar dan membantu kesibukan orang tua bekerja.

### 3. COKO

#### 1. NAMA PERMAINAN

Apa arti "Coko" tidak diketahui, hanya sejak dahulu memang demikianlah nama dari satu permainan rakyat Betawi, khususnya di wilayah Jakarta Selatan, di daerah Pasar Minggu. Cilandak, Kebayoran Lama dan sebagainya tidak terdapat penyebutan yang berbeda. Yang artinya sama, yaitu "perebutan".

Permainan ini sifatnya sebagai hiburan, tetapi memang memerlukan ketrampilan pisik. Disamping sifatnya rekreatif juga mengandung kompetitif, karena ada lawan bermain.

Dalam rangka menyambut musim - musim tertentu atau hari-hari besar tertentu, biasanya "coko" sering diselenggarakan dengan tujuan untuk memeriahkan suasana.

Karena sifatnya rekreatif dan kompetitif tadi, permainan ini tidak mengandung unsur unsur magis dalam penyelenggaraannya.

Penyebarannya cukup luas, baik di daerah pinggiran maupun daerah kota sekitar Jakarta.

#### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Menurut informan, bahwa permainan COKO ini adalah istilah sebutan lokal di daerah Kebayoran Lama. Orang Jakarta sering menyebut dengan sebutan Main Rebutan.

Karena sifatnya permainan ini hiburan, biasanya pada waktu lalu diadakan bersamaan dengan musim panen, dan sebagai kebiasaan rakyat petani jika pada waktu panen sering mengadakan hajatan penganten sunat atau upacara perkawinan dan untuk meramaikannya diadakan permainan "Coko" sebagai hiburan.

Sekarang ini permainan Coko tidak lagi ada hubungan dengan peristiwa sosial tertentu, karena perubahan zaman dan pendukungnya. Tetapi di wilayah Jakarta setiap perayaan hari ulang tahun Proklamasi 1945, sering muncul permainan itu di arena lapangan yang luas supaya penonton bisa ikut berpartisipasi. Permainan ini berlangsung dari siang sampai sore hari.

#### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Daerah Kebayoran Lama lingkungan alamnya masih hijau dan rumah-

rumah penduduk belum begitu padat jika dibandingkan dengan wilayah lainnya.

Pada waktu itu orang hidup dari bertani buah-buahan atau berdagang sayur-sayuran, tetapi sekarang penduduk aselinya banyak yang menjadi pengusaha meubel di daerah Pondok Pinang.

Dalam permainan Coko peralatannya di gunakan batang pohon pinang. Apakah ada hubungan dengan lingkungan asal pemungutan permainan tsb. di daerah itu, yang disebut dengan daerah Pondok Pinang. Hal tersebut diatas informankurang mengetahuinya.

Pokoknya menurut informasi dari penduduk setempat, bahwa permainan Coko sudah menjadi tradisi masyarakat setempat jika ada hajatan perkawinan atau penganten sunat waktu itu. Mereka masih sempat mengalami permainan tersebut. semasa kecil bersama dengan teman-teman sebayanya.

Waktu itu tidak ada bantuan sosial atas kelompok usia, kecuali wanita dilarang ikut. Sebab permainan ini sifatnya kompetitif, peserta harus mempunyai kemampuan pisik karena banyak melibatkan orang. Sudah tentu dalam penyelenggaraannya setiap peserta sudah mengetahui aturan permainan supaya tidak membahayakan kepada orang lain.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Permainan ini sudah dikenal sejak dulu oleh masyarakat penduduk Jakarta, dan persebarannya tidak terbatas di daerah pinggiran tapi juga dikenal di sekitar kota Jakarta.

Sejak kapan permainan "coko" ini berlangsung, tidak diperoleh informasi yang pasti. Mereka umumnya mengatakan, permainan ini sudah berlangsung lama. Orang-orang tua mereka sudah mengenalnya sejak masih kanak-kanak. Tetapi proses perkembangannya memang mengalami pasang-surut, terutama pada masa pendudukan Jepang - sampai zaman Kemerdekaan, permainan "coko" pernah mengalami kemunduran.

Kini, pada peristiwa-peristiwa tertentu permainan "coko" sering diadakan oleh masyarakat Jakarta dan sekitarnya sebagai permainan hiburan.

#### 5. PESERTA PEMAIN-PEMAINNYA

Umumnya, permainan yang sifatnya kompetitif ini banyak melibatkan orang banyak. Dalam penyelenggaraannya tidak ada ketentuan jumlah peserta, baik perorangan maupun kelompok. Semakin banyak peserta semakin meriah.

Usia pemain terbatas untuk orang dewasa, sekitar umur 17 tahun keatas. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak mengikutinya, karena biasanya untuk anak-anak yang sebaya juga disediakan penyelenggaraannya.

Dalam permainan "coko" itu seperti disebutkan diatas tidak ada pembatasan jumlah peserta dan batasan golongan sosial tertentu. Kecuali peserta wanita dilarang.

## 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Penyelenggaraan permainan ini banyak melibatkan banyak orang, tidak hanya pesertanya saja tapi juga para penonton di sekitar arena permainan. Oleh karena itu diperlukan tempat yang lapang, biasanya diselenggarakan di lapangan bola.

Peralatannya terdiri dari :

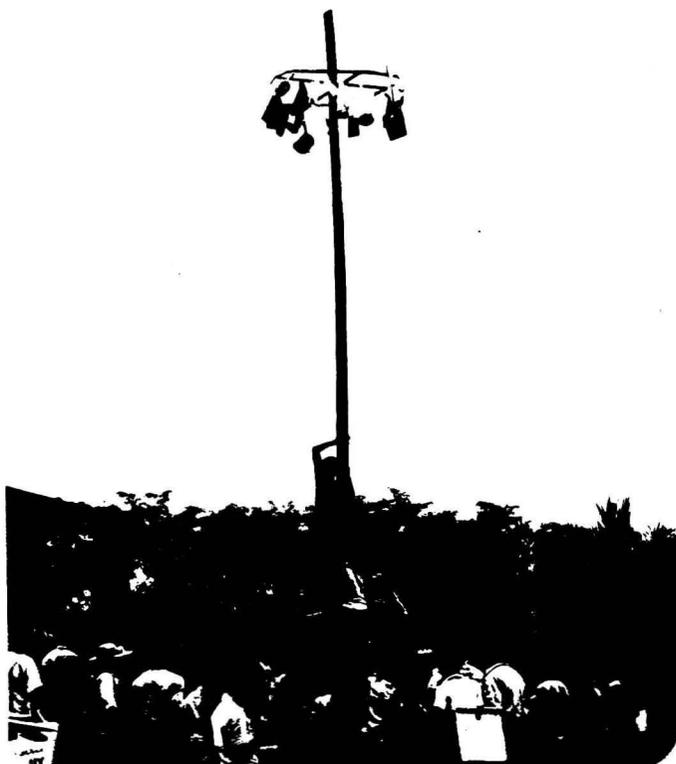
- (1). Batang pohon pinang, setinggi kurang lebih 10 M.
- (2). Sabun cuci batangan dan minyak atau lemak sapi, kerbo, yang digunakan untuk mengolesi permukaan pohon pinang supaya licin.
- (3). Sebatan pelepah daun kelapa yang dibelah dua, dibentuk lingkaran untuk menggantungkan barang-barang hadiah.
- (4). Dua batang bambu, ukuran panjang 1 M. sebagai jari-jari lingkaran yang berpusat di ujung atas batang pohon pinang.
- (5). Hadiah, berupa barang-barang kelontong yang digantungkan di lingkaran pelepah daun kelapa, diatur sedemikian rupa mulai hadiah yang biasa sampai istimewa.  
Biasanya yang istimewa atau yang menjadi pusat perhatian ditaruh di ujung batang pinang bagian atas, yang menjadi pusat atau sumbu pertemuan antara jari-jari bambu.
- (6). Lobang sedalam satu meter, untuk menancapkan batang pinang yang sudah dilumuri pelicin beserta digantungi hadiah-hadiah.
- (7). Batu-batu koral, untuk menimbuni batang pohon pinang supaya berdirinya tegak lurus dan tidak goyang waktu dipanjat.
- (8). Air, beberapa ember untuk menyirami permukaan tanah di sekitar batang pohon pinang supaya licin dan digunakan juga untuk menyirami para pemain yang sedang berusaha memanjat supaya badannya segar.
- (9). Petasan, yang dilemparkan ke arah pemain tetapi tidak sampai mengena. Hanya untuk meramaikan suasana supaya tambah meriah.
- (10). Setiap pemain pada waktu dulu, diharuskan memakai celana "pangsi",

yaitu celana panjang sebatas antara lutut dan betis kaki berwarna hitam.

(11). Peralatan kesenian, yang masing-masing dibawa penonton.

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Tidak di iringi oleh alat-alat bunyi dan lagu-lagu tertentu, hanya spontanitas dari partisipasi penonton yang kebetulan mereka sambil menikmati permainan tersebut membawa alat-alat bunyi-bunyian sebagai hiburan saja. Tetapi yang memberikan suasana berlangsungnya permainan itu adalah sorak sorai para penonton yang memberikan semangat kepada para pemanjat, apalagi suasana akan bertambah lucu dan gembira jika ada dari para pemanjat yang saling tarik menarik di antara para pemanjatnya, sam-



pai - sampai celana mereka tertarik dan copot. Hingga hal ini menjadi suatu atraksi yang lucu bagi para penonton sekelilingnya.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Permainan ini biasanya diadakan pada waktu siang hari dalam peristiwa sosial tertentu, umpamanya dalam musim-musim panen atau hari besar tertentu.

Beberapa hari sebelumnya penduduk sudah mengetahui bahwa akan diselenggarakan "coko" di suatu tempat tertentu yang biasanya suatu lapangan bola atau tanah lapang di sekitar Bale Desa.

Mulai pagi hari dimana aktivitas untuk persiapan penyelenggaraannya sudah dimulai, khususnya untuk menancapkan batang pohon pinang supaya berdirinya kokoh, selain itu untuk menjadi perhatian penduduk bahwa "coko" akan dimulai.

Biasanya orang-orang dari kampung-kampung sudah mulai berdatangan dengan membawa anak-anaknya dan barang-barang dagangannya. Ada pula diantara mereka yang membawa peralatan musik sebagai alat hiburan bagi para penonton.

Kalau dahulu permainan "coko" diselenggarakan oleh masing-masing kampung atau desa. Tetapi ada kalanya mereka bergabung menjadi satu dalam penyelenggaraannya untuk menghemat biaya.

Pada masa sekarang biasanya dibentuk panitia khusus di masing-masing wilayah, dan warga penduduknya dimintakan sumbangan secara suka-rela.

Seperti disebutkan diatas, bahwa faktor penonton ikut memberi suasana dalam partisipasinya secara seponatan, antara lain mereka berdatangan ke tempat arena dengan membawa alat musiknya. Di sini tidak ada ketentuan sebagai pengiring bunyi-bunyian atau lagu-lagu tertentu yang harus mengiringinya, semuanya serba spontanitas dan setiap orang boleh mempertunjukkan keahliannya di muka umum. Hal ini mereka lagukan dengan tujuan untuk meramaikan suasana.

Pada waktu permainan "coko" akan dimulai, para penonton sudah berkumpul mengelilingi arena. Tua muda, laki-perempuan semuanya ingin ikut berpartisipasi. Karena peserta pemain "coko" adalah juga dari para penonton.

Disini, tidak perlu diadakan undian atau wasit, semuanya sudah mengetahui aturan permainan. Sesudah siap mereka boleh mencoba menaiki batang pohon pinang. Jadi tidak ada aturan siapa-siapa yang harus

lebih dahulu, biasanya mereka secara berebutan berusaha untuk memanjat. Kalau diantara temannya mereka berpasangan, untuk memanjatnya saling bantu-membantu dan kalau secara perorangan hanya berusaha sendiri.

Selama permainan berlangsung, diantara penonton ada yang menyirami air kepada para peserta dengan tujuan untuk merintangi, hal ini akan lebih memeriahkan suasana dengan mengundang berbagai kelucuan. Jika mereka sudah dalam keadaan kepayahan, air yang di ember digunakan untuk membasahi badannya supaya segar kembali.

Permainan ini akan berlangsung tergantung dari kemampuan para pesertanya dalam mengambil hadiah-hadiah yang tergantung di puncak pangkal pinang. Karena dalam aturannya setiap pemain / pemanjat hanya dibolehkan mengambil satu barang. (hadiah) dan hal ini untuk memberi kesempatan kepada peserta lainnya.

Selanjutnya setiap peserta akan berusaha sedapat mungkin untuk mengambil barang hadiah yang istimewa, biasanya digantungkan lebih atas. Sudah disebutkan di atas, apabila ada seseorang yang sanggup mencapai puncak dan dapat mengambil hadiah istimewa, ia tidak diperkenankan untuk mengambil barang-barang lainnya. Barang hadiah tersebut berupa sehelai kain selendang sutera yang panjang.

Untuk memeriahkan suasana selain musik yang dimainkan oleh para penonton, bila ada pemain yang akan mencapai puncak dari para penonton menggonggonya dengan melemparkan bunyi petasan, yang diarahkan tetapi tidak mengenai sasarannya. Kemudian para penonton lainnya bersorak - sorai untuk menambah atau memberikan semangat kepada peserta tersebut.

Setiap pemain berulang kali berusaha untuk memanjat dan biasanya secara diam-diam mengantongi abu gosok supaya mengurangi licinnya batang pohon pinang. Ada pula yang berusaha memanjat dengan mempergunakan tali, yang diikatkan kedua pergelangan tangannya sehingga dapat membantu atau memudahkan memanjat.

Mereka dengan berbagai cara biasanya berusaha sedapat mungkin, bagaimana caranya untuk berhasil mengambil barang hadiah, seperti yang mereka lakukan tersebut diatas. Ada juga yang dilakukan secara gotong royong, saling membantu diantara teman-temannya dengan cara saling dukung mendukung, mulai dari bawah sampai ke atas.

Biasanya permainan ini akan berakhir, apabila barang-barang hadiah yang diperebutkan sudah habis. Tetapi jika seandainya barang-barang

tersebut masih ada, dan waktu permainan "coko" sudah menjelang magrib permainan harus berakhir. Dan setiap pemain bersama-sama secara bergotong-royong membereskan seluruh peralatan dan perlengkapan permainan yang dipakai.

## 9. 1 TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terutama generasi mudanya menyadari bahwa permainan "coko" ingin tetap dipertahankan keberadaannya, tercermin dalam usaha mereka setiap ada peringatan 17 Agustus-an para pemuda ikut mengkoordinirnya.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Dalam peristiwa sosial tertentu permainan ini sudah jarang diselenggarakan, hanya pada waktu-waktu tertentu masyarakat Betawi menyelenggarakan permainan ini pada waktu menyambut Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia, di kampung-kampung Rt dan Rw membuat panitia khusus sebagai penyelenggara. Berbeda pada waktu dahulu, dimana pada musim-musim panen tertentu masyarakat mengadakannya.

Kemunduran ini, selain faktor daerah pertanian di Jakarta semakin sempit, juga pendukung permainan ini sudah banyak yang tidak ada lagi. Kecuali generasi sekarang yang lebih menyukai jenis-jenis permainan baru.

## 4. UJUNGAN

### 1. NAMA PERMAINAN :

Permainan "ujungan" ini banyak dikenal orang di wilayah Jakarta Utara, yaitu di Kelurahan Tugu. Permainan itu pada waktu dahulu amat populer dikalangan masyarakat setempat dan sekarangpun masih terdapat di daerah Bekasi dan Tambun.

Mengapa disebut demikian, karena dalam permainan "ujungan" ini, bahwa setiap pemain akan berusaha memukul lawannya dengan ujung tongkat rotan ke arah kakinya sebatas lutut ke bawah, dengan demikian permainan tersebut dinamakan "ujungan".

Penyelenggaraan permainan ini biasanya dilakukan sesudah musim panen, karena sebagian penduduk kesibukannya agak berkurang, lagi pula kalau sesudah musim panen di kampung-kampung biasanya diadakan kenduri (keriaan) perkawinan, sunatan sehingga menambah suasana ramai untuk upacara permainan tersebut.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Menyelenggarakan permainan ini biasanya dilakukan sesudah musim panen, karena sebagian penduduk kesibukannya agak berkurang. Pada waktu itu biasanya diadakan kenduri khitanan atau upacara perkawinan. Pelaksanaan permainan itu dilangsungkan pada waktu malam hari, sebagai alat penerangan di gunakan obor.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Seperti disebutkan di atas, bahwa permainan itu ditampilkan pada waktu atau saat-saat sehabis musim panen. Maka umumnya mereka yang ikut terlibat dalam permainan Ujungan adalah masyarakat petani yang hidupnya tergantung dari alam sekitarnya, sehingga sebagai perwujudan rasa syukur atas hasil yang diperoleh dalam panen tersebut, mereka secara tradisi diramaikan dengan permainan Ujungan.

Dalam permainan Ujungan mengandung unsur-unsur magis, biasanya orang sering menggunakan arena ini sebagai untuk mengadu ilmu tenaga dalam.

### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Pada waktu itu kehidupan di Betawi tidak aman, khususnya di daerah

Tugu Kecamatan Koja sering terjadi perampokan-perampokan yang dilakukan oleh para jagoan (jawara) yang merasa tidak puas kepada penguasa setempat (tuan-tuan tanah).

Maka timbul para "centeng", yaitu orang-orang yang dianggap sebagai petugas keamanan dari salah satu tuan tanah dan mereka ini adalah juga para jawara yang dibayar oleh penguasa setempat.

Pada sekitar tahun lima puluhan permainan "ujungan" ini masih populer dan sangat digemari oleh masyarakat setempat sampai ke daerah Bekasi dan Tambun.

Jadi kemungkinan permainan itu sudah ada jauh sebelum tahun lima puluhan, akan tetapi informan sendiri mengalami permainan ini sekitar tahun lima puluhan tersebut.

## 5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA

Dalam pelaksanaan permainan ini adalah satu lawan satu setiap babak permainan (minimal dua orang).

Biasanya untuk anak-anak usia sekitar 10 – 15 tahun, akan tetapi permainan ini sebenarnya adalah permainan untuk orang dewasa, yaitu permainan orang-orang yang mempunyai ilmu (jagoan).

Permainan ini dimainkan oleh orang laki-laki, karena permainan ini memerlukan ketrampilan khusus serta keberanian dan ilmu yang tinggi sehingga untuk wanita sangat berbahaya dan sifatnya keras.

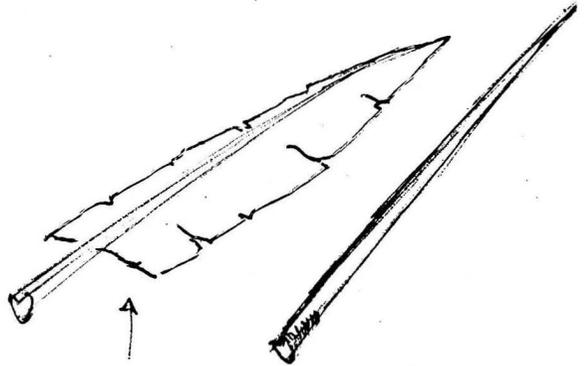
## 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Permainan ini membutuhkan tempat atau lapangan yang luas, yaitu suatu arena yang ukurannya minimal sekitar 10 meter persegi. Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu tongkat rotan sepanjang 75 cm dengan diameter 2 cm, biasanya rotan ini disediakan oleh penyelenggara permainan, yaitu disebut "beboto". Alat pemukul tersebut yang berupa rotan itu hanya dipakai oleh orang dewasa (lihat gambar 1). Sedangkan untuk anak-anak biasanya digunakan pelepah daun pisang yang sudah kering ataupun yang masih basah (lihat gambar 2).

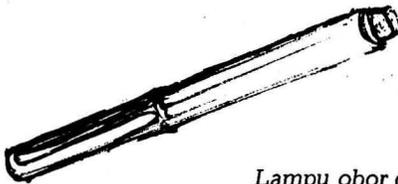
Biasanya permainan ini diselenggarakan pada waktu malam hari, maka sebagai alat penerangan dipergunakan beberapa buah obor yang terbuat dari potongan bambu setinggi satu meter atau lebih dengan sumbu-nya terbuat dari kain dan dibasahi dengan minyak tanah, alat tersebut dinamakan "obor" (lihat gambar 3). Kemudian obor-obor tersebut ditancapkan di sekeliling arena permainan.



*Pemukul dari rotan*



*Pemukul dari pelepah pisang*



*sun.bu*

*Lampu obor dari lodong bambu.*

Untuk lebih meriah permainan ini diiringi oleh alat-alat "tabuan" atau seperangkat alat musik tradisional, yang terdiri dari "totok", "kecrek" dan "gendang".

Kedudukan para pemain penabuh "tabuan" ini biasanya berada pada salah satu sudut atau sisi arena, mereka masing-masing memegang alat musik tradisionalnya sambil duduk berkumpul dengan posisi bersila.

## 7. J JALANNYA PERMAINAN

Sebagai persiapan terlebih dahulu disiapkan arena atau lapangan tempat para pemain yang akan bertanding.

Untuk orang dewasa dalam peraturan permainan ini, bahwa setiap pemain tidak boleh menggunakan alat pemukul rotan yang dibawa dari rumah akan tetapi harus menggunakan alat pemukul rotan yang sudah disediakan oleh penyelenggara atau "beboto". Hal ini disebabkan, karena banyak kejadian bahwa rotan yang dibawa dari rumah itu sering diisi dengan "guna-guna" atau ilmu hitam tertentu (magis) sehingga bisa menelakakan lawannya, adakalanya rotan tersebut diberi racun biasanya

dengan mengolesi ujung rotan dengan lendir kodok yang telah mati.

Sebelum pertandingan dimulai biasanya diselingi lebih dahulu oleh permainan anak-anak, yaitu dengan memakai alat pemukul dari pelepah daun pisang, hal ini untuk menarik penonton supaya lebih banyak orang menyaksikan pertandingan "ujungan" yang akan dimainkan oleh orang dewasa. Kemudian diselingi pula dengan bunyi-bunyian alat "taboola" untuk lebih memeberikan semangat atau juga sebagai tanda bahwa pertandingan "ujungan" oleh pemain orang dewasa akan segera dimulai. Setelah acara pendahuluan tadi selesai, kemudian wasit (boboto) memanggil para pemain diantara para penonton sendiri, biasanya para pemain tersebut muncul ke arena tanpa dipaksa. Karena mereka itu datang dari kampung-kampung yang ingin menunjukkan kepandaiannya di dalam arena tersebut.

Setelah kedua pemain memegang alat pemukul rotan yang diberi oleh "beboto", lalu beboto memberi aba-aba kepada kedua pemain supaya siap bertanding (lihat gambar 4).



(Gbr. 4 Aba-aba dimulai bertanding ).

Tetapi sebelumnya, kedua pemain tersebut saling bersalaman dahulu dan memberikan hormat kepada para penonton. Kemudian "beboto" memeriksa kedua ujung tongkat yang akan digunakan oleh kedua pemain, setelah itu "Beboto" yang bertindak sebagai wasit dan pemisah, menyuruh kedua pemain tersebut untuk berdiri saling berhadapan-hadapan. Sebelumnya mereka diberi peringatan oleh wasit bagian-bagian anggota badan mana saja yang boleh dipukul dan mana yang tidak, sekalipun mereka itu sudah mengetahui peraturan-peraturan yang ada. Sasaran pukulan ialah bagian lutut ke bawah, sedang sasaran yang terlarang ialah bagian lutut ke atas.

Aba-aba dimulai, dan kedua pemain saling pukul memukul, mereka saling mencari siasat dengan berputar-putar mengelilingi arena untuk mencari peluang dalam melancarkan pukulan-pukulan pada lawannya.

Suasana penonton dengan bersorak-sorai memberi semangat kepada kedua jagoannya dan irama musik gamelan bertalu-talu, apalagi kalau ada salah satu lawan yang terkena pukulan suasana akan bertambah panas.

Apabila "Beboto" melihat suasana permainan sudah meningkat luapan emosi yang membahayakan atau salah seorang pemain terkena pukulan dan terluka parah, segera "Beboto" memberikan aba-aba kepada kedua pemain untuk berhenti.

Setiap akhir penampilan, kedua pemain dan "Beboto" saling bersalaman dan memberikan hormat kepada para penonton untuk menandakan sportivitas dan persahabatan.

Menurut informan, bekas pukulan yang mengenai sasaran biasanya meninggalkan bekas luka (cacat), waktu dulu bisa diobati dengan cara diusap dengan tangannya oleh dukunnya yang mempunyai kekuatan magis, tanpa meninggalkan bekas. Tetapi kalau terjadi yang lebih fatal lagi si pemain yang terluka tersebut akan mengalami perdarahan yang tidak keluar dan biasanya akan mengalami kematian, disebabkan oleh pukulan yang diisi ilmu dalam.

Lamanya pertandingan hanya berlangsung beberapa menit biasanya satu babak kurang lebih paling lama hanya sepuluh menit. Sebagai ketentuan kalah atau menangnya itu ditentukan oleh "beboto", yaitu bila seorang pemain cidera kakinya atau terjatuh maka ia dinyatakan kalah. Kemudian babak selanjutnya pemain yang menang akan terus bermain melawan pemain yang baru, tetapi si pemenang ini biasanya boleh berhenti sesudah dapat mengalahkan terus-menerus tiga pemain.

Sebagai akhir pertandingan baru akan selesai bila sudah menjelang sembahyang Subuh dan para penonton akan kembali ke masing-masing

rumahnya.

## 8. PERANANNYA MASA KINI

Permainan ini sekarang sudah hilang, menurut informan hal ini disebabkan oleh pengaruh Agama Islam yang menyadarkan penduduk orang Betawi, bahwa permainan ini kurang baik atau merugikan dan tidak sesuai lagi dengan perkembangan jaman. Terutama larangan itu timbul sebagai suatu reaksi dari tokoh-tokoh ulama Islam yang kurang menyetujui, karena dalam permainan ini sering orang menggunakan ilmu hitam atau "guna-guna". Karena hal ini sangat bertentangan dengan ajaran agama Islam.

Tanggapan masyarakat pada waktu itu sangat menyenangkan, sebab jaman dahulu tempat tinggal penduduk terpencar berjauhan satu sama lain. Supaya lebih mendekatkan hubungan mereka sesudah musim panen diadakan hiburan berupa permainan "ujungan".

Tanggapan masyarakat sekarang bahwa sudah tidak cocok lagi terutama dari segi pendidikan dan perikemanusiaan, sebab diantara mereka dapat terjadi permusuhan (dendam).

## 5. D O D O D I O

### 1. NAMA PERMAINAN.

Sebenarnya permainan "Dododio" merupakan salah satu bentuk dari sekian banyak permainan yang ada di Rawa Barat, Kecamatan Kebayoran Baru, wilayah Jakarta Selatan.

Adapun di daerah Condet ada permainan yang sejenis dengan "Dododio", dan dikenal oleh masyarakat dengan sebutan "Bungselan". Apa sebab disebut demikian, menurut masyarakat setempat arti kata "Bungselan" di asosiasikan dengan ikatan-ikatan/simpul tali daun pisang.

Permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa-peristiwa tertentu, melainkan merupakan permainan anak-anak sehari-hari. Pelaksananya bisa dilakukan dimana saja, di dalam rumah atau di luar rumah. Biasanya bila ada waktu luang selagi mengasuh adik-adiknya, mereka berkumpul dengan anak-anak sebaya untuk bersama-sama bermain "dododio". Dengan demikian selagi anak-anak itu bermain, adik-adik yang mereka asuh sibuk dengan permainan masing-masing atau menjadi penonton kakak-kakak mereka yang bermain.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu, melainkan hanya merupakan permainan anak-anak sehari-hari dan diadakan sembarang waktu pada siang hari pada waktu luang.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak sebaya, suatu permainan yang tidak memerlukan biaya, yang cukup memberikan kepuasan sebagai sarana hiburan dan sosialisasi dalam pergaulan diantara mereka.

Sesuai dengan jiwa dan sifat anak-anak dalam bergaul untuk mencari teman bermain, maka tidak ada batasan sosial tertentu bagi mereka dalam penyelenggaraan permainan.

Karena pada umumnya mereka adalah anak-anak petani, yang taat akan agama Islam dimana tampak dalam penyelenggaraan permainan tersebut tidak boleh meninggalkan kewajiban untuk mengaji.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Di jaman dahulu kampung-kampung di sekitar daerah Rawa Barat Kebayoran, di wilayah Jakarta Selatan tidak seperti sekarang ini yang merupakan daerah pemukiman yang padat. Dimana pada waktu itu masih banyak ditanami pohon buah-buahan dan pohon-pohon kayu yang rindang. Pola tempat tinggal berpencar, jarak antara satu rumah dengan rumah lainnya cukup berjauhan, sehingga keadaan atau suasana pada waktu itu sangat sepi, terutama bila malam tiba tak seorangpun penduduk yang berani keluar rumah kalau tidak ada keperluan yang penting.

Bagi anak-anak tetangga pada waktu itu mereka akan saling bertemu dan berkumpul dengan teman-temannya di tempat-tempat pengajian pada pagi hari sampai sore hari baru mereka kembali ke rumahnya masing-masing. Dan disaat itulah suatu kesempatan bagi anak-anak untuk bermain jenis-jenis permainan, antara lain bentuk permainan yang disebut "dododiodio".

Dari mana asal-usulnya permainan ini tidak banyak diketahui dengan pasti, hanya dapat diperoleh dari keterangan informan bahwa sejak ia kecil jenis permainan ini sudah berkembang dan digemari oleh anak-anak.

Sampai sekarang perkembangannya tidak terbatas di daerah Rawa Barat, tetapi tersebar di beberapa wilayah Jakarta Selatan antara lain daerah Pasar Minggu dan di wilayah Jakarta Timur yaitu, Kampung Condet orang mengenalnya dengan sebutan "Bungselan".

#### 5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA

Dalam permainan ini tidak ada ketentuan batas minimal, umumnya dalam permainan tersebut sering melibatkan banyak orang dan dilakukan berkelompok dengan jumlah pemain kurang lebih 10 orang.

Sering kali permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang berumur disekitar 6 – 10 tahun, akan tetapi sebenarnya tidak ada pembatasan usia. Kadang-kadang anak remaja dan orang dewasa turut memainkan hanya sekedar untuk alat hiburan dan pergaulan.

Walaupun permainan ini lebih banyak digemari oleh anak-anak perempuan, tidak ada suatu ketentuan bahwa anak laki-laki dilarang untuk memainkannya.

#### 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Dalam permainan ini tidak dibutuhkan tempat atau lapangan sebagai arena permainan. Peralatan yang pokok digunakan daun pisang atau pele-

pah pisang, kemudian daun pisang tersebut dipotong-potong atau diiris menjadi bagian-bagian yang kecil dengan ukuran lebar 1 cm. dan panjangnya kira-kira 10 cm. dan jumlahnya disesuaikan dengan jumlah para pemain.

Bisa juga dalam peralatan tersebut digunakan bahan dari tali serat pisang yang panjang dan lebarnya sama dengan ukuran di atas.

Untuk permainan "dododio", seorang yang jaga harus mengucapkan kata-kata sebagai berikut dengan sedikit berirama : Dododio . . . . . Ude siap ape belon ?

Kemudian pemain lainnya akan memberi jawaban sebagai berikut Ude, atau belon.

Apabila belum ada jawaban dari pemain lainnya, si penjaga akan berulang ulang meneriakan kata-kata "dododio" . . . . . Ude . . . . . siap . . . . . ape . . . . . belon dan seterusnya. (lihat gambar : 1).



Gambar 1.

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Tidak di iringi oleh bunyi-bunyian dan lagu-lagu tertentu dalam penyelenggaraanrva.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu, bisa dimainkan sembarang waktu.

Sebelum permainan ini dimulai para pemain akan membutuhkan sekeping potongan daun pisang atau seutas tali, misalnya ada empat orang pemain maka akan dibutuhkan empat utas daun pisang atau tali dalam ukuran tertentu. Yang mana tali-tali tersebut nantinya akan dikumpulkan kembali oleh salah seorang pemain dan di "bungsel" atau diberi tanda berupa suatu ikatan di bagian tengah atau bagian bawah panjangnya tali. Dari keempat tali yang dikumpulkan itu hanya satu yang diberi tanda

”bungselan”/ikatan, sedangkan ketiga tali lainnya akan dibiarkan polos tanpa satu ikatanpun. Sehingga dari keempat tali itu hanya ada satu yang diberi tanda ikatan (lihat gambar 1).

Setelah ke empat orang pemain berkumpul kemudian diadakan suatu perjanjian diantara mereka, siapa yang akan berhak untuk mengumpulkan ke empat tali itu lalu digenggamnya, kemudian akan disodorkan kepada ke tiga pemain lainnya untuk mencabutnya. Jadi, permainan ini semacam tebakan untuk memilih tali bagi para pemain. Apabila telah ada kesepakatan diantara mereka, dimana sudah ditentukan siapa yang akan memegang/menggenggam tali-tali maka permainan dimulai.

Aturan permainan ini agar letak tali yang diberi tanda ”bungselan” tadi tidak diketahui oleh pemain lainnya, ia harus mengatur sedemikian rupa tali-tali yang digenggamnya, sehingga seolah-olah yang terlihat dari luar hanyalah ujung-ujung tali yang polos.

Tahap selanjutnya, ia akan menawarkan kepada pemain satu persatu untuk memilih dan kemudian menarik dari genggamannya. Apabila dari ketiga pemain tersebut tidak ada yang kena atau mendapatkan tali yang bertanda ”bungselan” si penggenggam dianggap sebagai pemain yang berhak memenangkannya.

Dalam permainan ”bungselan” ini si pemenang akan mendapatkan berupa tarohan yang telah disetujui bersama, misalnya sejumlah karet gelang atau biji-biji buah sirsak.

Tetapi dalam permainan ini bahwa si penggenggam tadi harus mendapat sangsi atau hukuman, yaitu menjadi sebagai penjaga dalam permainan ”dododio”. Permainan ”Dododio” ini sama seperti permainan ”petak umpet” atau ”tap inggo” atau main ”kucing-kucingan”.

Supaya lebih jelasnya ke empat pemain tersebut dibagi menjadi, pemain : A, B, C dan D.

Di sini pemain A sebagai penjaga sedangkan B, C dan D peserta bebas.

Mula pertama pemain A akan menutup mata dengan kedua belah telapak tangannya sambil mengucapkan : ”Dododio ude ape belon ?” beberapa kali berulang-ulang, sementara itu pemain B, C dan D akan berlari menjauhi pemain A. Setelah itu salah seorang B, C dan D kalau sudah siap akan menjawab dengan terikan ”Ude”, yang artinya pemain A boleh membuka matanya dan mencari pemain B, C dan D untuk mengemarannya dan berusaha menyentuh salah satu bagian tubuh pemain-pemain tersebut.

Bila ke tiganya B, C dan D sudah dapat disentuh oleh pemain A, maka

tugasnya sebagai penjaga sudah berakhir dan kemudian dilanjutkan lagi dengan cara berundi memakai peralatan "dododio".

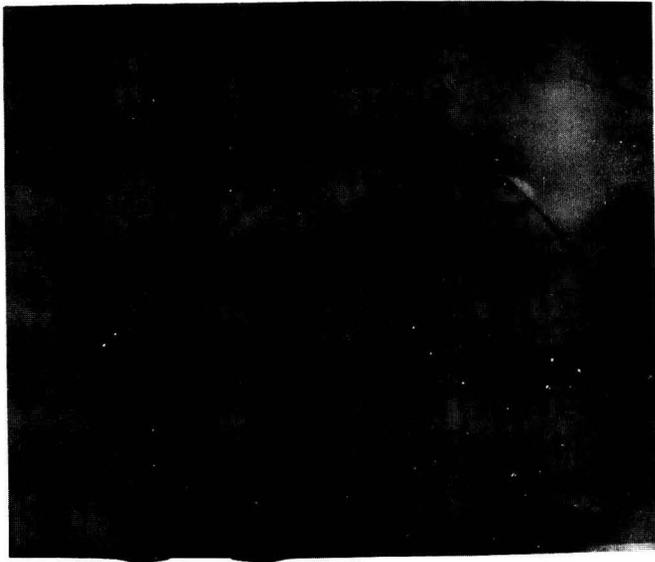
Demikianlah permainan "dododio" yang dikenal oleh masyarakat Kelurahan Rawa Barat – Kebayoran Baru Jakarta Selatan.

Adapun uraian berikutnya, adalah permainan "Bungselan" di daerah Condet Kelurahan Batu Ampar – Jakarta Timur sebagai berikut :

Dalam persiapan permainan "bungselan", para pemain akan berunding terlebih dahulu mengenai jumlah tarohan yang berupa karet gelang, biasanya salah seorang pemain akan mengambil inisiatif untuk mengumpulkan karet-karet gelang tersebut dari masing-masing peserta.

Untuk lebih jelasnya para pemain tersebut adalah A, B, C dan D, kemudian pemain A mengambil inisiatif untuk mengumpulkan sejumlah karet gelang sebagai tarohnya, kemudian ia meninggalkan ke tiga peserta lainnya untuk bersembunyi membawa daun-daun pisang yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Di tempat persembunyiannya pemain A akan mengikat karet-karet gelang tersebut dengan sehelai daun pisang, sedangkan ketiga helai daun lainnya terlepas polos. (lihat gambar).



*Posisi lengan cara memegang tali dari daun pisang yang siap dicabut oleh peserta.*



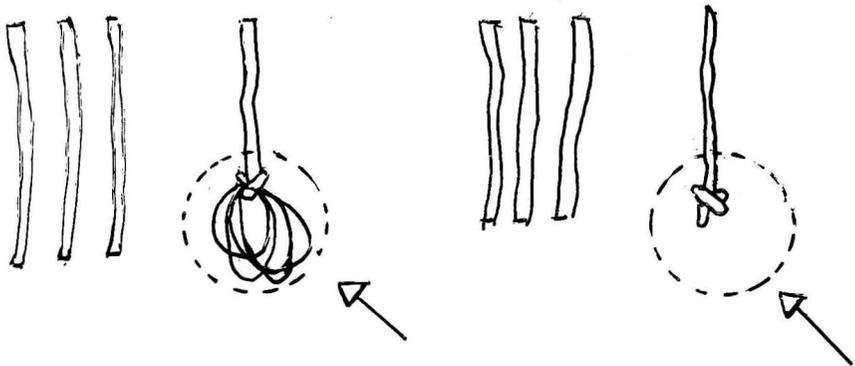
*Setiap ujung nya harus sama supaya setiap peserta tidak merasa dikelabui.*

Langkah selanjutnya, karet gelang yang sudah diikat dengan sekeping daun pisang itu kemudian disusun sedemikian rupa dengan daun-daun lainnya (tiga keping) dan digenggam salah satu tangan pemain A tadi. Disini, dalam menyusun daun-daun pisang tersebut pemain A harus pandai mengaturnya, sehingga pemain B, C dan D tidak dapat lagi membedakan mana yang terikat dengan karet gelang dan mana yang tidak. Apabila pemain A telah merasa yakin bahwa pekerjaannya telah siap maka ia keluar dari tempat persembunyiannya menuju ke tempat B, C dan D berada.

Akhirnya dengan susunan helai-helai daun di tangan pemain A, ia mempersilakan kepada pemain B, C dan D untuk mencabut helai-helai daun pisang yang berada di genggamannya.

Dalam aturan ini yang berhak mendapat giliran mencabut paling akhir adalah pemain A sendiri sedangkan B, C dan D mendapat giliran terlebih dahulu. Seandainya dari ketiga pemain B, C dan D tidak kena maka pemain A dengan sendirinya yang akan menjadi pemenang atau sebaliknya.

Jadi permainan "bungselan" ini sama dengan permainan "dododio", hanya dalam permainan "bungselan" memakai tarohan karet gelang sedangkan dalam permainan "dododio" daun-daun pisang tersebut hanya disimpulkan saja. (lihat gambar).



## 9. PERANANNYA MASA KINI

Pada masa kini permainan "bungselan" atau "dododio" terkadang masih dilakukan oleh anak-anak perempuan di sekolah dasar bila musim karet gelang tiba. Akan tetapi, bila dibandingkan dengan peranannya tempo dulu jauh berbeda dan mengalami kemunduran.

## 10. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat karena jaman sudah berubah maka para orang tua untuk memenuhi kebutuhan alat-alat hiburan anak-anaknya, membuat para orang tua mengalami kesulitan untuk memenuhi tuntutan anak-anak membelikan permainan import. Sehingga anak-anak sekarang ada kecenderungan sering mengganggu ke arah yang negatif.

## 6. "SI .....

### 1. NAMA PERMAINAN.

Permainan "Si ....." adalah nama permainan rakyat Betawi di daerah Ciganjur, Kecamatan Pasar Minggu, Wilayah Jakarta Selatan.

Permainan ini umumnya masih dimainkan oleh anak-anak di pinggiran kota Jakarta, khususnya di wilayah Jakarta Selatan.

Mengapa disebut namanya, yaitu "Si .....", oleh karena selama permainan ini berlangsung salah seorang pemain yang menyerang lawannya, dan menarik ke garis posnya akan meneriakkan kata-kata "Si ....." sambil menahan nafas panjang.

Pada waktu itu, permainan ini sangat digemari oleh anak-anak di pinggiran wilayah Jakarta. Umumnya mata pencaharian orang tua mereka dari bertani di sawah dan berkebun buah-buahan disamping berternak. Dan anak-anak mereka sesudah membantu pekerjaan orang tua, mereka berkumpul di suatu lapangan yang teduh di bawah pohon untuk bermain "Si ...".

Biasanya permainan "Si ....." dilakukan pada waktu terang bulan, waktu itu merupakan malam panjang yang mengasyikkan. Malam yang terang-benderang disinari rembulan merupakan suasana yang indah untuk muda-mudi saling bertemu dan bermain-main.

Tetapi sekarang permainan ini dilakukan sembarang waktu, siang hari ataupun sore hari asalkan ada waktu luang untuk bermain.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Biasanya permainan Si, kalau dulu dilakukan pada waktu terang bulan, waktu itu merupakan malam panjang yang mengasyikkan. Malam yang terang bulan merupakan suasana yang mengasyikkan dan indah untuk muda-mudi saling bertemu melalui permainan.

Tetapi sekarang permainan ini di lakukan sembarang waktu, siang hari ataupun sore hari asalkan ada waktu luang untuk bermain dan tidak mengganggu waktu belajar.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Pada waktu itu, permainan Si sangat di gemari oleh anak-anak di pinggiran wilayah Jakarta, mereka lebih banyak waktu luang untuk bermain karena keadaan pada waktu itu sekolah masih terbatas bagi para orang tua dari golongan status sosial tertentu saja yang bisa menyekolahkan

anaknyanya. Mereka adalah anak-anak dari masyarakat petani buah-buahan yang hidupnya tergantung dari hasil alam sekitarnya. Dan bila selesai membantu orang tuanya di kebun, mereka berkumpul di suatu tempat untuk bermain. Umumnya mereka masih ada hubungan kekerabatan diantara mereka.

Dengan perubahan lingkungan phisik di hampir semua pelosok wilayah Jakarta, ikut pula pendukung kebudayaan permainan ini tergeser ke daerah pinggiran, sehingga lama kelamaan mereka tidak akrab lagi dengan jenis-jenis permainan yang dulu pernah dikenalnya.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Pada masa itu anak-anak lebih banyak waktu untuk bermain, karena mereka tidak bersekolah, disebabkan keadaan pada waktu itu sekolah-sekolah masih terbatas atau masih jarang ada sekolah. Hanya para orang tua golongan-golongan sosial tertentu saja yang mampu menyekolahkan anaknya. Mereka mengisi waktu luang dengan bermain-main setelah pulang mengaji atau membantu orang tua di sawah/kebun.

Menurut penuturan informan, kapan permainan ini mulai dikenal tidak mengetahui dengan pasti. Hanya berdasarkan pengalaman hidupnya, sejak kanak-kanak ia sudah mengenal permainan tersebut dan ikut memainkannya pada waktu itu bersama teman-teman sebayanya.

Sejak orang tua dulu permainan "Si . . . . . " sudah ada dan persebarannya tidak terbatas di wilayah Jakarta Selatan tapi anak-anak orang Betawi di Jakarta umumnya mengetahui.

#### 5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA

Permainan "Si . . . . . " banyak melibatkan banyak orang tidak ada ketentuan jumlah pemain. Semakin banyak pesertanya semakin meriah, namun tidak akan melebihi batas arena atau lapangan yang digunakan.

Dalam permainan ini tidak hanya anak-anak saja, tapi kadang-kadang orang dewasa turut memainkannya.

Usia pemain, anak-anak sekitar 11 – 17 tahun dan hanya dilakukan oleh laki-laki saja.

#### 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Para pemain tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali tanah lapang atau pekarangan yang cukup luas untuk berlari kesana kemari.

Sebagai batas arena permainan kedua kelompok akan dibatasi oleh

Untuk lebih jelasnya permainan ini dibagi menjadi 2 regu, yaitu regu A, yang beranggotakan 4 orang dengan nama-nama pemain : Amat, Ali, Adi dan Ari sedangkan regu B beranggotakan 4 orang juga dengan nama-nama : Badu, Badi, Baba dan Bani.

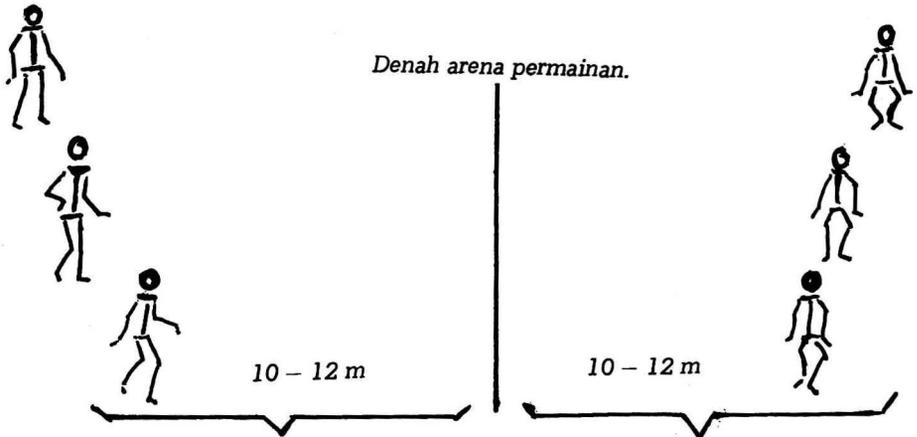
Dalam undian regu A yang mendapat giliran pertama untuk memulai permainan ini, satu demi satu anggota regu A secara bergantian, misalnya si Amat akan berjalan melintasi garis batas menuju regu B. Dalam keadaan demikian si Amat belum akan memulai untuk berseru mengeluarkan kata-kata "Si . . . . . ". Baru jika si Amat sudah merasa dalam posisi yang dekat dengan salah seorang anggota regu B (si Badu), si Amat barulah menyerukan kata "si . . . . . " yang panjang dengan menahan napas. Maksudnya si Amat berbuat demikian untuk menarik salah seorang anggota (si Badu) atau lebih dari regu B, dengan berbagai cara si Amat berusaha menarik lawannya ke garis batas tanpa berhenti menyerukan kata "Si . . . . . ". Apabila berhasil ditariknya, maka si Badu anggota regu B akan menjadi anggota regu A. Dan sebaliknya bila gagal si Amat akan menjadi anggota regu B.

Selama si Amat dalam menjalankan tugasnya anggota-anggota regu B akan mempertahankan dengan berbagai cara untuk menggagalkan usahanya. Misalnya si Badu yang ditarik si Amat adalah anggota regu B, maka teman-teman si Badu yaitu si Badi, si Baba dan si Bani atau si Badu sendiri akan berusaha menggagalkan usaha si Amat dengan berbagai cara antara lain, dengan menghindari atau menindih badannya si Amat oleh anggota regu B, dengan tujuan supaya si Amat akan sulit bernafas dan berhenti menyerukan kata "Si . . . . . ", dengan demikian si Amat akan gagal dan kalah kemudian akan menjadi anggota baru kelompok regu B.

Pada waktu si Amat menjalankan tugasnya teman-teman regunya, yaitu : si Ali, si Adi dan si Ari dalam peraturan tidak boleh membantunya karena dilarang melewati batas garis pemisah. Hal ini juga berlaku bagi anggota regu B yang nantinya akan mendapat gilirannya menjadi penyerang.

Sebagai salah satu regu yang kalah akan dinyatakan bila para anggotanya tidak ada lagi seorangpun, sedangkan sebagai regu pemenang dimana anggota regunya akan bertambah banyak. Demikianlah permainan "Si . . ." ini akan berakhir jika seluruh anggota salah satu regu tidak ada seorangpun dan kemudian permainan babak selanjutnya diulang kembali seperti cara semula. Mereka akan berhenti jika sudah merasa lelah dalam melakukan permainan tersebut.

garis pemisah sepanjang 6 meter yang dibuat dari abu gosok atau abu dapur, sedangkan jarak masing-masing kelompok ke garis batas pemisah tersebut kurang lebih 10 sampai 12 meter (lihat gambar 1).



## 7. IRINGAN PERMAINAN

Dalam berlangsungnya permainan Si tidak di iringi oleh bunyi-bunyian maupun lagu-lagu tertentu. Kecuali teriakan para pemain dan para penonton yang memberi suasana, sambil bersorak-sorak atau saling ejek mengejek diantara mereka.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

"Si . . . . . " : adalah permainan yang tidak dapat dimainkan secara individu, sifatnya kolektif dan berpasangan beberapa anak. Jadi permainan "Si . . . . . " adalah merupakan permainan kelompok.

Sebelum permainan dimulai, anak-anak berkumpul dalam jumlah genap untuk memudahkan dibagi menjadi dua kelompok. Setelah disetujui bersama dalam memilih lawannya yang seimbang besarnya, untuk menentukan siapa-siapa yang termasuk kelompok kawannya bermain. Kemudian para pemainnya akan membuka baju, untuk menentukan kelompok-kelompok mana yang mendapat giliran pertama, maka dua orang anak yang mewakili kelompoknya masing-masing melakukan undian dengan cara "suit".

Permainan baru dimulai kalau semuanya sudah siap. Yaitu yang bertugas menjaga sudah menempati posisi di sebelah utara dan yang akan mendapat giliran menyerang/menarik menempati posisi di sebelah selatan.

## 9. PERANANNYA MASA KINI DAN TANGGAPAN MASYARAKAT.

Dibandingkan pada masa-masa lalu sekitar tahun limapuluhan kebawah permainan "si . . . . . " sekarang ini mengalami kemunduran, karena generasi anak-anak masa kini sudah kurang menyukainya lagi. Hal ini dimungkinkan permainan yang bersifat tradisional, yang semakin langka dimainkan oleh anak-anak disebabkan kini banyak membanjiri negeri kita permainan serta perlengkapan permainan yang lebih baik dan lebih pula menarik, tanpa anak-anak bersusah-payah membuatnya.

Tanggapan para orang tua permainan masa lalu lebih baik umpamanya permainan "Si . . . . . " karena permainan itu lebih banyak menggerakkan anggota badan seperti permainan olah raga sepak bola.

## 7. KUKURUYUK AYAM

### 1. NAMA PERMAINAN.

Permainan ini dikenal dengan sebutan "Kukuruyuk Ayam" oleh penduduk di daerah Condet, Jakarta Timur. Karena dalam permainan ini para pemain menirukan suara yang bunyinya seperti suara ayam jago, maka hal nama sebutan ini analogi dari aktivitas permainan itu sendiri.

Permainan ini dapat dilakukan sembarang waktu dan tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa sosial tertentu. Kecuali bila pada bulan Ramadhan dan diwaktu malam terang bulan permainan ini lebih sering disukai dan biasanya sambil menunggu waktu malam saur anak-anak bermain.

Penyebarannya tidak terbatas di daerah Condet, menurut keterangan informan di Kelurahan Sudimara, Kecamatan Cileduk Tangerang yang berbatasan dengan Kebayoran Lama permainan ini dikenal dengan sebutan "Adu Ayam".

Walaupun daerah Sudimara secara administratif termasuk wilayah Propinsi Jawa Barat, tetapi masyarakatnya masih merupakan pendukung kebudayaan Betawi secara sosial budaya terutama unsur bahasa Melayu Betawi sebagai ciri dalam bahasa komunikasi yang dipakai sehari-hari.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Permainan ini biasanya paling digemari di waktu malam terang bulan, sesudah sembahyang taraweh mereka tidak terus pulang ke rumah, tetapi mereka berkumpul di halaman untuk bermain-main dan salah satunya anak-anak bermain "Kukuruyuk Ayam".

Sekarang permainan ini dapat dilakukan sembarang waktu dan tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa sosial tertentu, adat istiadat, maupun magis-religius.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.

Kukuruyuk Ayam atau disebut juga Adu Ayam atau Adu Jago, permainan ini diasosiasikan dengan peratarungan dua ekor ayam jantan/jago yang sedang berkelahi.

Permainan rakyat ini, merupakan permainan anak-anak yang amat mengasyikkan. Dengan sesuatu permainan yang mengandung ketrampilan pisik dan ketahanan mental bagi pesertanya, sebab kalau dikaji dalam gerak-gerakannya mengandung segi olah raga silat.

Mereka bertanding dengan semangat dan gigih serta menjunjung tinggi sportivitas sebagai seorang "jago" atau pendekar.

Pada masa lampau, permainan ini sangat digemari oleh anak-anak laki, kadang-kadang anak wanita suka memainkannya. Hampir setiap malam terang bulan akan diketemukan di kampung-kampung Jakarta, karena pada waktu itu listrik belum ada, sehingga memanfaatkan gejala alam sebagai sarana penerangan.

#### **4. SEJARAH PERKEMBANGANNYA**

Menurut keterangan informan permainan "Kukuruyuk Ayam" sudah ada sejak ia masih kecil, diperkirakan sejak jaman normal atau jaman Belanda menjelang Perang Dunia ke II permainan ini sudah berkembang.

Ketika jaman pendudukan Jepang permainan mengalami kemerosotan. Salah satu faktor penyebabnya ialah karena adanya tekanan ekonomi yang sangat parah dan suasana peperangan yang makin memburuk.

Di jaman Kemerdekaan, permainan ini pernah dihidupkan kembali oleh masyarakat pendukungnya tetapi tidak dapat bertahan lagi lama-kelamaan menghilang juga.

#### **5. PESERTA PEMAIN-PEMAINNYA.**

Permainan "Kukuruyuk Ayam" biasa dimainkan oleh anak laki-laki dewasa (belum kawin) sekitar belasan tahun. Tidak ada batas maksimal peserta, kecuali sekurang-kurangnya harus ada tiga atau empat pemain.

Karena sifatnya mengandung kompetitif dan rekreatif, dalam penyelenggaraannya terdiri dari dua kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang, semakin banyak anggota pesertanya semakin meriah dalam permainan itu.

#### **6. PERALATAN/PERLENGKAPAN**

Untuk menyelenggarakan permainan ini dibutuhkan tempat yang agak luas. Sedang alat-alat yang dipakai berupa dua helai kain sarung yang akan digunakan oleh kedua calon ayam adu. Kain sarung ini dibuat sedemikian rupa sehingga membentuk semacam "Kurungan Ayam", dimana salah satu ujung kain atas diikat tertutup dan ujung bagian bawah terbuka, fungsinya untuk mengurungi (mengkrudungi) orang yang dijadikan ayam adu. Kemudian dibuatkan garis batas di arena tersebut untuk memisahkan kedua calon ayam aduan yang panjangnya kurang lebih 3 meter.

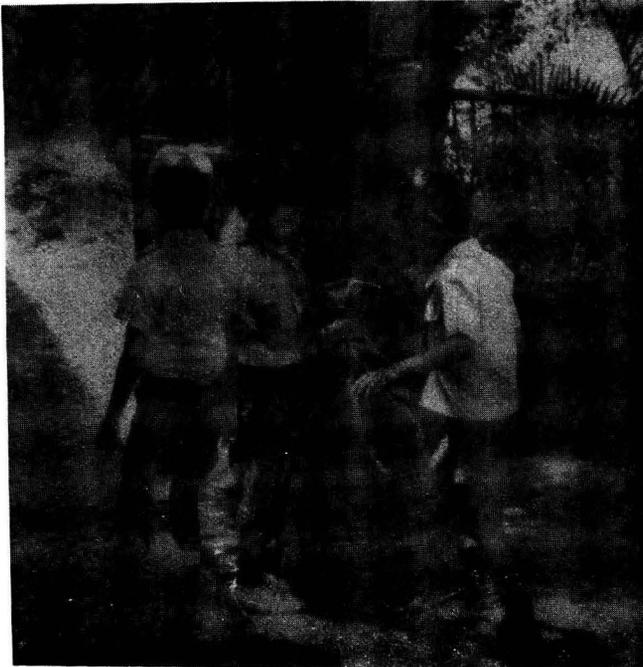
## 7. IRINGAN PERMAINAN :

Kalau pada bulan ramadhan dan bulan terang benderang, suasana menjadi tambah meriah untuk permainan "Kukuruyuk Ayam". Para penonton baik anak-anak atau orang dewasa, ikut berpartisipasi menikmati permainan ini dengan rasa tegang, lucu, dan gembira serta persahabatan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak diiringi oleh alat-alat bunyi-bunyian atau lagu-lagu tertentu, hanya terdengar sorak sorai penonton yang memberikan semangat kepada masing-masing jagoannya.

## 8. JALANNYA PERMAINAN.

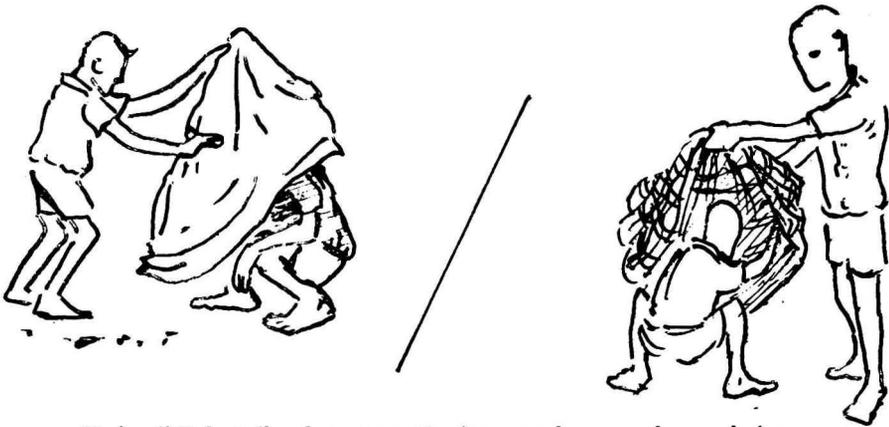
Untuk mengumpulkan anak-anak biasanya dipelopori oleh dua orang yang akan menjadi "beboto", kemudian mereka mengajak teman-teman yang lain untuk ikut serta, kalau anak-anak sudah terkumpul dan cukup banyak baru kemudian permainan ini dimulai.



*Seorang anak yang menjadi beboto lainnya (lawannya) sedang memperhatikan untuk menebak siapakah anak yang ada dalam sarung tersebut.*

Sebelum permainan dimulai kedua "beboto" akan membagi dua kelompok/regu. Cara menentukan pembagian ini ialah atas dasar perkiraan kemampuan bermain yang dibandingkan dan diterima persetujuannya oleh seluruh peserta. Bila masing-masing peserta sudah memperoleh pasangan yang dianggap sepadan, kedua anggota regu akan menempati masing-masing posisi yang dibatasi oleh garis pemisah.

Selanjutnya masing-masing regu mencalonkan ayam aduannya yang ditunjuk oleh pimpianannya (beboto), begitu pula dari pihak regu lawannya akan berbuat demikian juga. Kedua ayam aduannya disuruh berjongkok lalu bdannya ditutupi dengan kain sarung agar tidak kelihatan oleh "beboto" dari kelompok lawan. Jadi dalam pemilihan ayam adu ini dari masing-masing kelompok diusahakan agar tidak diketahui identitasnya oleh kelompok lawannya. Hal ini sebagai suatu strategi atau taktik dimana masing-masing "beboto" akan berusaha untuk saling memenangkan didalam pertandingan tersebut. (lihat gambar 2).



*Kedua "Beboto" sedang menutup upi ayam aduannya dengan kain sarung.*

Kemudian masing-masing "beboto" memegang ujung sarung dan membawa si Ayam aduannya kemuka menuju garis pemisah, si Ayam harus mengikuti arah jalan "beboto" dengan cara berjalan sambil berjongkok. Setelah dekat dengan garis lalu kedua "beboto" itu berhenti dengan posisi berhadap-hadapan. Selanjutnya tahap berikutnya diadakan suatu perlombaan suara ayam dari masing-masing ayam aduannya yang menirukan suara ayam jago, kedua posisi ayam aduannya masih dalam keadaan berjongkok serta dikurungi dengan kain sarung.

Tahap berikutnya sesudah perlombaan suara ayam jago selesai kedua "beboto" mengadakan perundingan, apakah sudah siap untuk dimulai pertandingan ayam adu. Kalau kedua "beboto" sudah menyetujuinya, maka kain sarung tersebut yang dipakai untuk mengurungi ayam tersebut dibuka, sehingga anak yang ada di dalam kain sarung dapat terlihat. Seandainya anak itu disuruh berdiri dan diukur dengan lawannya, apakah kedua anak tersebut berimbang dalam ukuran tubuhnya. Apabila tidak berimbang maka permainan cara tersebut diatas diulang kembali dan si anak tersebut akan diganti oleh teman lainnya. Tetapi seandainya dua "beboto" menyetujui untuk memulai pertandingan, lalu si anak yang dijadikan ayam adu disuruh berdiri dan salah satu kakinya diangkat ke belakang, kemudian kedua belah tangannya direntangkan ke depan dengan siku agak menekuk, tepat dimuka ladanya serta kedua telapak tangannya dibuka. Begitu juga lawannya sehingga kedua ayam itu saling berhadapan dan kedua telapak tangannya lipadukan satu sama lain. (lihat gambar 3).

(Gambar 3).



Kemudian tahap berikutnya masing-masing ayam tersebut akan berusaha saling menjatuhkan lawannya dengan cara saling mendorong. Setiap pemain tidak boleh melewati garis pemisah dan jika dilanggar maka dianggap kalah. Permainan ini biasanya berlangsung hanya beberapa menit kurang lebih 10 menit.

Permainan ini akan berakhir jika salah satu anak tersebut yang menjadi ayam aduannya terjatuh, kemudian dilanjutkan lagi dengan pemain berikutnya. Dalam permainan ini seekor ayam yang diadu tidak selalu mengakhiri permainan dalam satu babak, tetapi ia dapat diadu berulang-ulang tergantung pada kekuatan pisiknya, demikian seterusnya. (lihat gambar 4).



Gambar 4.

Permainan "Kukuruyuk Ayam" sebagai akhir pertandingan bila salah satu kelompok atau regu yang kalah akan dinyatakan bila para anggotanya tidak ada lagi seorangpun, sedangkan sebagai regu pemenang dimana anggota regunya tetap ada.

## 9. PERANANNYA MASA KINI DAN TANGGAPAN MASYARAKAT

Pada masa lalu "Kukuruyuk Ayam" sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa, kini permainan tersebut sudah tidak dimainkan lagi karena para pendukung dari permainan rakyat tersebut banyak yang meninggalkan daerah untuk pindah ke tempat lain karena tergesur oleh proyek-proyek pembangunan antara lain proyek real estate, dan juga tergeser oleh para pendatang.

Pada masa itu sifat permainan "kukuruyuk ayam" merupakan permainan hiburan anak-anak gembala dan petani diwaktu luang sesudah membantu bekerja. Tetapi karena tempat untuk bermain sekarang ini sudah banyak dipergunakan untuk perumahan sehingga tidak ada lagi tanah-tanah lapang.

## 8. PALOGAN-GUNDU

### 1. NAMA PERMAINAN.

Permainan ini diambil di Kelurahan Rawa Barat Kebayoran Baru Wilayah Jakarta Selatan, masyarakat setempat menamakan jenis permainan ini "Palogan-Gundu". Mengapa disebut demikian, menurut keterangan yang diperoleh bahwa dalam permainan ini digunakan sebatang balok kayu sebagai penghalang atau pembatas jalannya atau larinya gundu (kelereng).

Permainan ini dimainkan sembarang waktu dan tidak terbatas oleh sesuatu kelompok sosial tertentu, artinya siapapun dapat ikut bermain.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN :

Permainan ini dilakukan siang hari sampai sore di halaman rumah, biasanya kalau musim hujan anak-anak jarang memainkannya, karena tanahnya becek.

Anak-anak setiap saat dapat memainkan permainan ini dan tidak terkat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu, sembarang waktu bisa dimainkan asalkan tidak hujan dan arena permainan tidak becek.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA :

Umumnya permainan yang bersifat foklore sudah memasyarakatkan dan tersebar luas di kalangan masyarakat, khususnya anak-anak. Setiap anak bisa ikut bermain tidak memandang dari kelompok atau golongan sosial tertentu, asalkan mereka tidak membuat keributan diantara mereka. Mereka bebas bermain, tapi harus ingat waktu sembahyang dan mengaji serta membantu orang tua di kebun.

Biasanya mereka bermain diwaktu siang hari sesudah membantu orang tua di kebun atau sawah. Mereka, umumnya adalah anak-anak desa atau oleh orang kota disebut orang "udik" (kampung pinggiran atau desa). Diwaktu sore hari sesudah sembahyang magrib, mereka diteruskan dengan mengaji di langgar (surau).

Itulah kehidupan rutin anak-anak pada waktu itu. Berbeda dengan sekarang anak-anak tidak banyak waktu bermain, kecuali di sekolah dan sesudah pulang harus mengerjakan pekerjaan rumah atau sorenya mengikuti kegiatan kepramukaan.

#### **4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA.**

Asal usul permainan ini tidak mudah untuk mengusutnya karena permainan ini sudah memasyarakat dan amat luas persebarannya juga sudah dikenal secara turun temurun. Jadi permainan ini permainan yang bersifat folklore karena tidak diketahui asal usulnya. Orang hanya masih ingat ketika ia masih kecil yaitu pada masa penjajahan Belanda permainan ini sudah dilakukan oleh anak-anak sebagai pengisi waktu luang biasanya pada jaman dahulu ketika informan masih kecil sambil pergi ke tempat pengajian di waktu pagi hari atau siang hari mereka mengisi waktu dengan bermain "palogan gundu" di halaman surau atau tempat pengajian.

Ketika jaman penjajahan Jepang permainan ini mulai menurun dan menghilang, tetapi sesudah jaman kemerdekaan berangsur-angsur muncul kembali dan sampai sekarangpun permainan ini masih dikenal oleh anak-anak di daerah tersebut dan biasanya dimainkan pada waktu "gundu" (kelereng).

#### **5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA.**

Permainan ini bersifat kompetitif yang dilakukan oleh banyak orang tetapi dapat pula dilakukan secara perseorangan. Umumnya permainan ini dilakukan lebih dari 2 orang maksimal 6 orang.

Usia para pemain yaitu anak-anak laki-laki yang berumur sekitar sembilan sampai duabelas tahun. Jenis kelamin pemainnya hanya dilakukan oleh anak laki-laki, anak wanita dilarang karena tidak sesuai menurut kesopanan.

Dalam permainan ini tidak ada suatu pembatasan kelompok sosial, siapapun boleh ikut bermain asalkan tidak melalaikan waktu mengaji dan sembahyang.

#### **6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Untuk permainan "palogan gundu" dibutuhkan sebidang tanah lapang yang rata, permainan ini dilakukan di tempat yang agak terbuka dan teduh (rindang).

Disamping tempat yang agak luas peralatan lainnya terdiri dari sebuah balok kayu dengan panjang kurang lebih 2 meter, lebar (tebal) kurang lebih 15 Cm, dan tingginya 12 Cm. Balok kayu yang disebut "palogan", diletakkan sejajar (horisontal) menghadap ke tempat "pidian", yaitu tempat dimana para pemain akan memukul (menyentil gundu-gundu/kelereng).

yang dipasang. Sebagai alat tarohnya adalah gundu-gundu tersebut dari masing-masing pemain sebagai modal. (lihat gambar 1).



## 7. IRINGAN PERMAINAN :

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak di iringi oleh iringan musik, gamelan, lagu, dan sebagainya.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Seperti telah disebutkan di atas "palogan gundu" dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. Pada umumnya permainan ini dilakukan secara bebas, artinya tanpa membutuhkan seorang wasit. Para pemain akan mematuhi aturan yang diketahui dan disepakati bersama kalau tidak demikian ia akan dikucilkan oleh teman-temannya atau mengakibatkan suatu pertengkaran diantara pemain.

Sebelum permainan ini berlangsung balok kayu yang disebut "palogan" tersebut diletakkan memanjang secara horisontal menghadap ke tempat pidian.

Jarak antara "palogan" ke tempat "pidian" kurang lebih 4 meter, kemudian antara "palogan" ke tempat pasangan gundu-gundu jaraknya satu setengah meter, jarak antara pasangan gundu-gundu satu sama lainnya adalah 10 cm, gundu-gundu ini diletakkan sejajar memanjang di depan "palogan" jarak antara pasangan gundu ke tempat "pidian" adalah  $2\frac{1}{2}$  M. (lihat skema gambar : 1).

Untuk lebih jelasnya sebuah contoh yang dilakukan oleh empat orang pemain, yaitu : A, B, C, dan D. Dari ke 4 orang pemain akan dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 pemain. Untuk lebih mudahnya kita sebut saja kelompok pertama (I) beranggotakan A dan B sedang kelompok ke dua (II) beranggotakan C dan D.

Setelah melalui perundingan diputuskan kelompok I sebagai "kelompok pemasang" dan kelompok ke II sebagai "kelompok pemukul". Jadi, A dan B harus memasang 2 buah gundu sedang C dan D akan menyentilkan "gacoan"-nya dari tempat "pidian" ke arah pasangan gundu A dan B.

Pemain C akan melakukan sentilan pertama ke arah salah satu pasangan gundu tersebut, dalam hal ini ia boleh menyentilkan "gacoan"-nya ke arah mana saja dari ke dua gundu itu. Bila, sentilan C tadi tidak mengenai sasaran dan "gacoan"-nya melewati "palogan" yang berfungsi sebagai pembatas. Dengan demikian "gacoan" C tadi akan diletakkan di depan "palogan" bagian tengah dan menempel antara "gacoan" C dengan tanah dan sebagian dengan "palogan" tersebut. Bila, ia dapat mengenai sasaran maka akan mendapatkan bayaran berupa benda-benda yang dijadikan alat tarohan dalam permainan ini, biasanya berupa gundu atau karet gelang.

Kemudian, pemain D melakukan sentilan "gacoan"-nya ke arah pasangan gundu, bila ternyata gagal, dengan demikian "kelompok pemasang" mendapat giliran untuk menyentilkan "gacoan"-nya ke arah pasangan C dan D. Mereka juga bebas memilih sarannya, tetapi biasanya ada semacam perjanjian diantara kedua pemain agar dapat memiliki kedua "gacoan" kepunyaan C dan D tersebut. Misalkan A menyentilkan "gacoan"-nya ke arah "gacoan" C sedangkan B menyentilkan "gacoan"-nya ke arah "gacoan" D. Apabila A dapat mengenai sasaran, kewajiban C harus membayar tarohan dalam permainan ini dan begitu seterusnya.

Tahap berikutnya setelah "kelompok pemasang" selesai kemudian terjadi pertukar tempat diantara dua kelompok. Kini, "kelompok pemasang", yaitu A dan B akan menjadi "kelompok pemukul" atau yang menyentilkan "gacoan"-nya ke arah pasangan gundu-gundu milik C dan D. Dan peraturan yang berlaku tahap-tahapnya sama seperti di atas, dan permainan ini akan berakhir bila salah satu "kelompok" tidak mempunyai lagi modal tarohnya dan dianggap sebagai kelompok yang kalah.

## 9. PERANANNYA MASA KINI DAN TANGGAPAN MASYARAKAT.

Permainan ini sekarang telah mengalami kemunduran, artinya sudah tidak lagi terlihat dimainkan oleh anak-anak. kemungkinan hal tersebut

aturan permainannya tidak diketahui oleh anak-anak sekarang. Jadi apabila musim gundu atau kelereng tiba mereka hanya memainkan jenis-jenis permainan dengan cara lain.

Para orang tua di masa lalu dan sekarang sebenarnya tidak melarang untuk bermain kelereng, oleh karena permainan ini merupakan salah satu alat hiburan bagi pergaulan anak-anak. Kecuali, para orang tua tidak menyenangi permainan ini jika alat yang dijadikan tarohan berupa uang atau benda-benda berharga lainnya. Dan yang lebih utama mereka tidak melalakan kewajiban untuk pergi ke sekolah atau pun kewajiban lainnya.

## 9. SILEM – SILEMAN

### 1. NAMA PERMAINAN

Asal mula nama permainan ini diambil dari kegiatan permainan itu sendiri, yang mana permainan ini dilakukan di sungai Ciliwung yang terdapat di daerah Condet.

Cara permainan ini dengan menenggelamkan tubuh pemain lainnya, kemudian berenang sambil menyelam dalam air. Dari cara tersebut permainan ini dikenal oleh masyarakat setempat dengan sebutan "Silem-sileman", yaitu berenang sambil menyelam di dalam air.

Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak di daerah Condet Kelurahan Batu Ampar Jakarta Timur.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Main Silem-Sileman ini sudah merupakan kebiasaan rutin anak-anak bermain di kali (sungai Ciliwung), karena letak lokai perkampungan rumah mereka di pinggiran kiri kanan sepanjang kali Ciliwung.

Hampir setiap hari sambil mencuci pakaian, mereka mandi sambil bermain kejar-kejaran main kucing-kucingan, berenang dan menyelam di kali tersebut.

Permainan ini dilakukan setiap saat, tidak terikat oleh peristiwa sosial tertentu, bisa sembarang waktu, kecuali kalau musim hujan sungainya banjir dan anak-anak dilarang oleh orang tuanya untuk bermain.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Daerah Condet merupakan penghasil buah-buahan untuk wilayah Jakarta Timur. Sejak dahulu sampai sekarang terkenal karena produksi hasil alam tersebut. Daerahnya cukup subur dan tidak jauh letaknya dari daerah kota, sehingga transportasi tidak menjadi masalah untuk pengangkutan hasil buah-buahan sebagai mata pencaharian pokok.

Sungai Ciliwung yang berhulu di daerah Bogor Jawa Barat, bermuara ke laut Jawa melintasi dan membelah kedua kampung Condet.. Bagi penduduk di sekitar pinggiran sungai, mereka mandi-cuci dan membuang kotoran di kali tersebut. Di samping itu, sejak dahulu sampai sekarang sungai tersebut berfungsi untuk transportasi angkutan bambu berupa rakit.

Oleh karena itu, sebagai kebiasaan rutin yang sudah turun temurun

anak-anak lebih menyukai bermain-main di sungai, sambil memancing ikan, kemudian kalau sudah bosan mereka membuat perahu-perahuan dari gedebong pisang. (batang pisang) sebagai rakit dan dilanjutkan dengan bermain silem-sileman sampai merasa lelah.

Main - silem-sileman ini sangat baik bagi pertumbuhan jasmani anak-anak, karena semua anggota badan digerakan dan melatih pernafasan bila menyelam. Apalagi akan bertambah seru jika diantara mereka saling adu kekuatan dengan berenang melintasi seberang sungai beberapa kali. Memang ada segi rekreatifnya. tapi juga sejak kecil anak sudah dbiasakn oleh orang tuanya dimandikan di sungai, sehingga kalau sudah besar mereka sudah bisa berenang sendiri.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Karena letak lokasi darah tersebut dekat lintasan sungai Ciliwung banyak penduduk yang setiap hari mandi di sungai tersebut, dan para orang tua denga membawa anak-anak nya mandi di sungai tersebut. Jadi karena sudah merupakn kebiasaan yang rutin setiap hari anak-anak lebih senang bermain di sungai dan hal itu sudah berlangsung turun temurun sejak jaman dahulu .

Sampai sekarangpun permainan "silem-sileman" ini masih sering dilakukan oleh anak-anak baik laki ataupunwanita sambil mencuci pakaiannya.

#### 5. PESERTA PEMAIN-PEMAINNYA

Permainan ini tidak terbatas bagi golongan sosial tertentu, jumlah pemain tidak terbtas semakin banyak semakin meriah. Dalam permainan ini tidak ada ketentuan jenis kelamin dan jumlah pemain.

Usia para pemain biasanya ank-anak yang berumur antara dua belas sampai empat belas tahun, karena sudah merupakan kebiasaan sejak kecil mereka sudah pandai berenang, sehingga para orang tua tidak khawatir untuk mengijinkan mereka bermain "silem-sileman" di sungai.

#### 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Permainan ini tidak membutuhkan perlengkapan khusus kecuali arena tempat bermainyaitu di sungai. Bila seandainya sungai terseut tidak dapat dipergunakan, umpamanya karena banjir, atau surut mereka mengganti arena di tempat lain,yaitu berupa "empang yang cukup dalam". Karena kebiasaan penduduk sebagai penambah penghasilan dari bertani buah-buahan mereka juga menanam ikan di empang-empang tersebut.

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Dalam permainan ini tidak diiringi oleh ata-alat bunyi , atau lagu-lagu tertentu, hanya yang memberi suasana sorak sorai dan teriakan anak-anak sendiri sambil kejar-kejaran di dalam air. Kadang-kadang ada juga diantara mereka, biasanya anak-anak wanita atau orang desa sebagai sarana rekreatif memukul - mukul air dan menimbulkan bunyi yang menyerupai alat tabuh gendang dengan telapak tangannya, menurut informan permainan tersebut di sebut "ceblon".

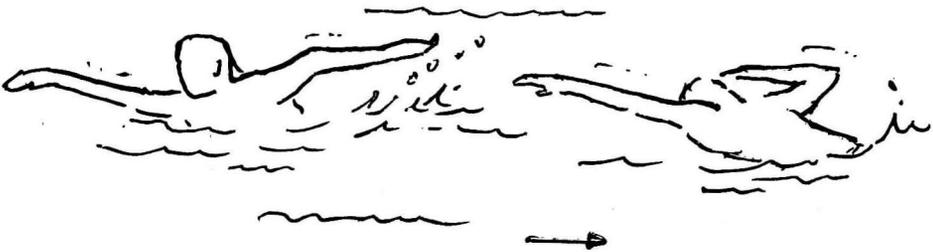
## 8. JALANNYA PERMAINAN

### A. Di Sungai,.

Sebelum permainan ini dimulai biasanya anak-anak berlari - larian dari tepi sungaidan kemudian saling mencebur kan diri kedlam sungai untuk pendahulaun dengan tujuan berenang melawan arus air yang datang. Setelah selesai berenang kesana kemari kemudian mereka berkumpul kedarat untuk melakukan undian dengan cara "suit" atau "Gamsut".

Setelah diantara mereka dari hasil penentuan tersebut, maka pemain yng jaga akan berenang mendekati sedang para pemain lainnya berenang menjauhi anak yang jaga.

Anak-anak itu berenang sambil menyelam, maksudnya agar tidak diketahui kemana larinya jika anak-anak yang berenang itu menjauhi penjaga kemudian muncul di tempat lain untuk sementara bernafas, dan anak yang jaga mengejar mereka dengan cara berenang diatas permukaan air maupun dibawah permukaan air. Demikian pula anak-anak yang dikejar menjauhi sambl berenang dengan cara yang sama, yaitu berenang dibawah permukaan air atau permukaan air. Dan utnuk mengelabui si penjaga mereka lebih banyak berena g (menyilam) di dalam air (lihat gambar 1).



*Berenang melawan arus air.*

Apabila seorang anak dari para pemain tersebut terkena sentuhan anggota tubuhnya oleh si penjaga, maka anak tersebut harus bergantian menjadi si penjaga. Sebagai kebiasaan anak yang mengejar tadi bila sudah menangkap lawannya, ia akan memegang kepala anak yang dikejar tersebut dan langsung ditekan ke bawah air atau ditenggelamkan sebagai pelampiasan.

Lamanya permainan ini tergantung dari beberapa pergantian penjaga dan akan diakhiri apabila mereka sudah merasa lelah, atau kedinginan (lihat gambar 2).



*Menenggelamkan lawan.*

Setelah permainan ini selesai sebelumnya anak-anak akan bermain dalam air, dengan cara mengukur kekuatan napas masing-masing sambil menyelam. Bagi siapa yang kalah tidak ada sangsi apapun dan biasanya hanya akan mendapat cemoohan atau ejekan dari kawan-kawannya.

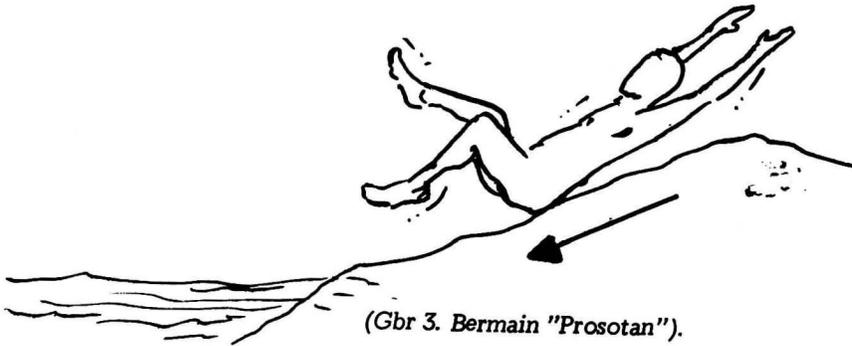
#### **B. Di Rawa-rawa (kobakan/empang).**

Di beberapa tempat di wilayah Jakarta biasanya permainan kejar-kejaran di dalam air disebut juga dengan "Petak Lari di Air".

Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu musim hujan karena pada waktu itu air di rawa-rawa atau kobakan lebih dalam, karena kalau bermain di sungai pada waktu hujan airnya sangat berbahaya terutama arusnya yang deras dan sering membawa korban.

Pengecualian dalam permainan "petak lari di air kobakan" si penjaga tidak boleh menenggelamkan lawannya, disebabkan airnya sangat keruh

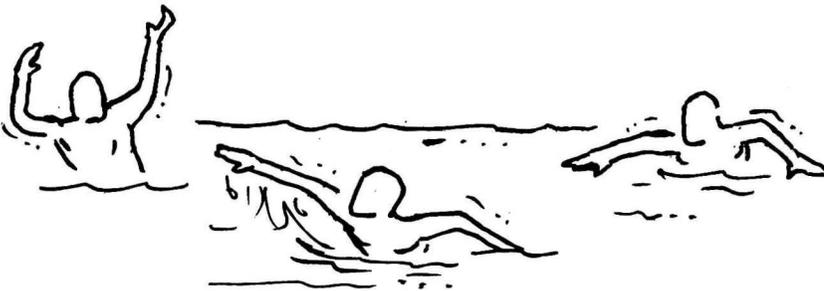
dan bercampur tanah/lumpur. Sebelum pertandingan dimulai mereka bersiap-siap dari atas tanggul untuk mengadakan permainan "prosotan" (luncuran), yaitu meluncur dari tempat yang agak tinggi langsung ke dalam kobakan biasanya tempat luncuran tersebut adalah tanah gundul yang licin karena air hujan dan tempat ini dimanfaatkan oleh anak-anak untuk melakukan "prosotan" sambil menceburkan diri dalam air. (lihat gambar : 3).



(Gbr 3. Bermain "Prosotan").

Setelah bermain "prosotan" maka dilakukan permainan "petak lari di air", tetapi dalam melakukan permainan ini aturannya tidak menyelam dalam air dan setelah selesai tidak diadakan permainan adu napas seperti permainan yang dilakukan di sungai, karena air tersebut sangat keruh dan mengandung lumpur.

Tetapi dalam permainan ini sama seperti main kucing-kucingan, hanya disini dilakukan di dalam air. (lihat gambar 4).



(Gbr 4. Bermain Petak Lari di air).

Permainan ini akan berakhir jika mereka sudah merasa lelah dan seluruh badan penuh berlumuran lumpur, sehingga mata mereka sudah merasa perih oleh karena percikan air lumpur. Kemudian bersama-sama mereka saling membasuh badannya dengan air hujan dan kembali ke rumah masing-masing.

## 9. PERANANNYA MASA KINI .TANGGAPAN MASYARAKAT

Sampai sekarang anak-anak masih melakukan permainan "silem-sileman" di sungai Ciliwung, kecuali "petak lari di air" rawa atau kobakan tidak dimainkan lagi karena arena tempat tersebut sudah banyak dibangun menjadi tempat tinggal dan empang-empang sudah jarang ditemukan. Hal lain disebabkan permainan tersebut tidak baik untuk kesehatan.

## 10. KODOK-KODOKAN.

### 1. NAMA PERMAINAN.

"Kodok" adalah nama binatang yang terdapat dalam perbendaharaan kata bahasa Melayu atau Indonesia, Jawa, Sunda dan lain-lain termasuk Betawi. Keseragaman ini diiringi pula dengan keseragaman pengucapan maupun konsep yang terkandung di dalamnya. Misalnya saja bahwa binatang yang dimaksud bersuara "kek . . kok . . kek . . kok . . kek . . " dan sebangsanya; lalu jalannya melompat-lompat dengan bertumpu pada kedua kaki belakangnya, sementara kalau sedang berhenti bersikap seperti orang jongkok dengan menapakkan kedua tangannya di tanah; matanya melotot dan lain-lain.

Dilingkungan orang-orang Betawi dikenal beberapa jenis permainan yang bersumber pada peniruan alam sekitarnya, binatang, tetumbuhan atau lain-lain. Salah satunya adalah "kodok-kodokan" (kata majemuk ini mengungkapkan suatu bentuk tiruan seputar kodok, jadi bukan sesungguhnya), yang dikenal cukup luas oleh masyarakat setempat, khususnya jaman dahulu sekitar tahun-tahun duapuluhan. Waktu itu, informan masih kanak-kanak dan ikut memainkannya. Namun dia tidak tahu perihal kapan dan siapa pemberi nama tersebut. Dia mengamati, belajar dari teman lain, mencoba-coba dan akhirnya bisa memainkannya. Akan tetapi tidak pernah terpikirkan untuk mempersoalkan kapan, siapa, kenapa "kodok-kodokan" diambil sebagai nama permainan. Dia rasa cukup sesuai juga sebenarnya nama itu dengan tingkah laku atau gerak-gerik serta makna yang terkandung di dalam permainan bersangkutan. Semua orang tahu, pada umumnya, apa dan bagaimana permainan "kodok-kodokan" waktu itu; entah mereka ini pendukung aktif ataupun pasif.

Jenis permainan yang diambil dari daerah pedesaan pinggir Jakarta Selatan itu, sekarang sudah langka sekali. Hanya beberapa orang saja yang samar-samar langsung menangkap apa yang dimaksud dengan permainan "kodok-kodokan". Sedangkan yang lain, satu atau dua generasi yang lebih mudah dari informan, boleh dikata selalu kebingungan bila ditanyakan tentang hal itu. Jadi tidak seperti dahulu, tambah informan, "siapapun pasti mengerti".

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Pemunculan permainan "kodok-kodokan", seperti halnya kebanyakan

permainan rakyat, selalu bersifat seperti wabah — sehingga bisa dikatakan sebagai "sedang musimnya" meskipun tidak menuruti jadwal musiman tetap. Oleh sebab itulah biasanya dikampung-kampung akan terlihat banyak kerumunan orang dan anak-anak yang sedang bermain "kodik kodokan". Tapi kalau sedang "tidak musimnya", sebaliknya sulit untuk dapat menemukannya.

Bilamana sedang musimnya, seperti juga permainan rakyat lain, pemunculan itu akan erat hubungannya dengan kejadian sehari-hari di kampung-kampung dimana permainan itu hidup. Misalnya saja tentang waktu-waktu yang baik untuk melakukannya adalah malam hari, walaupun kadang ada juga yang siang hari. Malam hari ini, memang sesuai dengan irama hidup sehari-hari masyarakat kampung bersangkutan. Saat-saat begini, bila cuaca baik, merupakan suasana santai yang akan dinikmati bersama-sama oleh kebanyakan para warga kampung, laki-laki dan wanita, anak-anak sampai orang tua. Mereka akan menikmati suasana tidak secara perseorangan melainkan mengerumun di sana-sini. Kalau orang-orang dewasa sudah lepas dari kesibukan mencari nafkah dan kesibukan rumah-tangga, bilamana pengajian sedang bukan waktunya bagi anak-anak pun merupakan waktu lepas kesibukan seperti sekolah, membantu orang tua dan sebagainya. Tetapi tak jarang pula, mereka yang bermain atau yang sekedar menonton saja melakukannya sambil mengerjakan kegiatan lain yang lebih penting seperti menyiapkan apa yang harus dikerjakan besok, mengasuh anak kecil dan lain-lain. Sebaliknya, bila ada seseorang yang sakit keras di satu rumah tertentu maka pemunculan "kodok-kodokan" (seperti berbagai jenis permainan rakyat lain) terhambat. Bagaimanapun, permainan itu akan menimbulkan keriuhan yang akan mengganggu orang yang sakit. Oleh sebab itu orang atau para peserta akan "tahu sendiri" untuk tidak memainkannya; walaupun tidak demikian akan banyak saja orang yang akan menegor ataupun melarangnya.

Pada malam hujan, "kodok-kodokan" memang jarang muncul. Sebab utamanya antara lain karena permainan ini termasuk "permainan luar rumah" sehingga rasa nyaman kurang bisa dicapai kalau harus berhujan dan berbecek-becek, apalagi di malam hari. Namun hal ini tidak memastikan bahwa pada musim kemarau akan muncul "musim kodok-kodokan" sebab bisa saja dalam setahun tidak terlihat adanya "kodok-kodokan". Entah, pokoknya dengan begitu saja muncul wabah kodok-kodokan padahal "tidak ada angin tidak ada hujan". Entah, siapa pula yang memulai, pokoknya setiap kali informan ikut serta tahu-tahu sudah banyak kelompok yang memainkannya.

Tidak pernah ada upacara atau perayaan yang memasukkan secara sengaja permainan tersebut ke dalam rangkaian acara-acaranya. Kalaupun kadang terlihat anak-anak memainkannya di sekitar keramaian-keramaian sebenarnya bersifat "tidak resmi". Ini hanyalah ulah anak-anak yang selalu mengerubungi tempat-tempat seperti itu. Bahkan tak jarang, karena terlalu ribut maka yang empunya hajat akan mengusir atau membubarkan mereka yang sedang asyik bermain "kodok-kodokan" (atau jenis lain yang sebangsa).

Namun begitu, dalam permainannya sendiri ada sedikit upacara ritual — betapapun sederhananya — yang tentunya religio magis yang harus mengiringinya. Tanpa ini permainan tidak akan berhasil sebab merupakan syarat utama untuk . . . memanggil roh! Tak perlu ada dukun khusus yang menyertai karena anak-anak sudah dapat mengerjakan sendiri cara-caranya. Jadi, tak perlu lagi adanya bantuan dari pihak-pihak di luar pemain untuk melakukan permainan "kodok-kodokan".

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.

Masyarakat pendukung permainan "kodok-kodokan", seperti halnya sebagian besar jenis permainan yang berhasil dikumpulkan hingga saat ini, secara umum bisa dikategorikan sebagai "hidup di lingkungan komuniti-komuniti kampung". Para penduduk aktif — pemain — pada prinsipnya adalah anak-anak laki-laki seusia kira-kira 8 — 13 tahun. Batasan ini memang tak pernah terucap secara eksplisit, namun bila ada orang-orang atau anak di luar kategori itu ikut-ikutan bermain biasanya akan timbul tentangan. Ada sebagian, bila orang tua dari anak yang mencoba-coba ikut serta (misal; anak kecil atau perempuan), yang akan melarang; ada juga, teman atau orang-orang dewasa bukan keluarga, yang hanya mengolok-olok, mengejek, menyindir dan lain-lain terhadap individu bersangkutan yang akhirnya menimbulkan rasa malu atau segan untuk meneruskannya; atau bahkan dari para pemain sendiri timbulnya tentangan untuk diikuti oleh individu yang tidak masuk kategori di atas.

Alasannya macam-macam! Di kalangan anak-anak laki-laki (usia peserta) yang telah punya anggapan bahwa "kodok-kodokan" adalah milik laki-laki", tentunya cenderung menolak bila ada anak-anak perempuan akan mengikutinya. Mereka akan mendramatisir tentang betapa penuh resikonya bermain "kodok-kodokan" sehingga anak-anak yang fisik dan keberaniannya cukup kuat saja yang bisa memainkannya dengan sempurna.

Kebanggaan mereka sebagai lelaki akan tersinggung bila ada anak perempuan akhirnya mampu menjalankannya! Sebaliknya di kalangan anak-anak perempuan yang seusia dengan anak-anak laki-laki itu, sebaliknya juga sudah dilekati oleh anggapan macam itu. Akibatnya, juga ada sikap "ah kenapa mesti ikut-ikutan dalam permainan mereka . . . . . memalukan".

Di kalangan mereka, anak-anak laki-laki tersebut, biasanya juga akan melarang bila ada anak-anak kecil (baik karena usia ataupun fisik serta tingkah lakunya saja) yang ingin ikut serta. Mereka menganggap bahwa anak kecil tidak akan mampu menjalankan permainan itu, "akan merepotkan saja!" Sebab, kalau ada anak kecil yang walaupun dibolehkan biasanya orang-orang lain yang akan melarang dan pada gilirannya anak-anak yang lebih besar akan dimarahi. Akhirnya timbul juga di kalangan anak-anak laki-laki tersebut sikap "ah kamu anak kecil jangan ikut-ikutan kami". Sebaliknya, di kalangan anak-anak kecilnya sendiri selain takut ditolak para pemain juga takut dimarahi oleh orang tua atau orang lainnya. Disamping itu, ada juga ketakutan karena harus bermain-main dengan roh; ketakutan untuk melakukan gerakan-gerakan yang dianggapnya cukup berat (padahal kalau benar, dilakukan dalam keadaan tak sadar atau in-trance).

Sedangkan di kalangan orang-orang dewasa, selain sudah memiliki pikiran macam itu, sebenarnya juga punya ketakutan akan resiko yang sesungguhnya juga punya ketakutan akan resiko yang sesungguhnya. Hal ini pun juga terjadi dikalangan anak-anak di atas baik laki-laki maupun wanitanya. Bagaimanapun permainan memanggil roh merupakan kejadian yang "cukup gawat". Salah-salah bisa timbul kejadian yang tidak mengenakkan bilamana "roh mengamuk". Juga dalam hal gerakan-gerakan yang harus dilakukan oleh pemegang peran kodok, banyak yang sulit untuk dilakukan oleh perempuan atau anak-anak kecil (keterbatasan kemampuan fisik).

Walaupun ada kelompok preferensi bagi pendukung-pendukung aktif — pemain — namun secara keseluruhan sebagai masyarakat pendukung sebenarnya tak ada pantangan apapun terhadap "kodok-kodokan", baik kegiatan maupun pemain-pemainnya. Demikian juga sebaliknya, para pemain itu juga tidak berusaha menutup-nutup kegiatannya agar tak ada campur tangan luar. Kenyataan, seperti dikemukakan di atas, menjelaskan betapapun antar pemain dan penonton atau bahkan lingkungan yang tak menontonnun ada suatu hubungan sosial yang positif. Jadi permainan "kodok-kodokan" bukanlah milik kelompok eksklusif tertentu saja.

Lingkungan masyarakat dimana "kodok-kodokan" itu hidup, me-

rupakan daerah pemeluk Islam yang taat, dengan ciri-ciri lokal tertentu. Salah satu ciri lokal, seperti kebanyakan lokalitas-lokalitas lain, adalah kepercayaan terhadap roh — menurut mereka ada roh jahat dan ada roh baik — di mana bisa berhubungan dengan roh-roh tersebut; kadang bisa saling bantu kadang saling bertentangan. Pada keadaan-keadaan tertentu, bahkan, roh bisa masuk ke tubuh manusia sehingga menyebabkan intrance. Hal yang terakhir inilah yang dimanfaatkan dalam permainan "kodok-kodokan"!

Agaknya pengetahuan kebudayaan masing-masing anggota masyarakat pendukungnya mengenai tanda-tanda dan tingkah laku orang-orang yang kesurupan roh kurang lebih seragam. Apa yang terjadi dalam permainan "kodok-kodokan", dan beberapa jenis lain yang semacam, lebih merupakan bagian dari gambaran umum di lingkungannya. Jadi bila ada peserta yang telah intrance, maka tanda dan tingkah lakunya kira-kira sama dengan tanda-tanda tingkah laku orang intrance pada umumnya.

Justru karena keseragaman macam itulah maka ada saja peserta yang memanfaatkannya, entah dengan sungguh-sungguh atau sekedar kelakar saja. Dalam rangka persoalan intrance, kadang-kadang ada anak yang berpura-pura saja sudah kemasukan roh padahal sadar-sesadar-sadarnya. Dengan bukan keinginan "yang menyuruh" (penonton ataupun yang memanggil roh). Dia akan menuruti perintah-perintah yang ringan dan menyenangkan dirinya saja, sementara perintah-perintah yang lain tidak dihiraukan. Akan hal ini, tak jarang yang berpura-pura memanfaatkannya untuk melakukan tindakan-tindakan yang kalau dalam keadaan sehari-hari akan ditentang oleh lingkungan atau menimbulkan rasa malu/bersalah kepada yang menindakkannya. Misalnya saja, pemain itu akan mengejar-ngejar gadis atau wanita-wanita yang lewat atau yang ada di dekatnya; bahkan juga memilih-milih yang cantik — mungkin! Tentu saja dengan selubung tertentu hingga penonton tak menyadari kepura-puraannya (walaupun sering juga ketahuan).

Sudah barang tentu keadaan yang serba homogen macam itu terlalu ideal. Pada kenyataannya, ada sebagian dari kalangan pemuka agama yang menentang kodok-kodokan tidak saja sekedar alasan-alasan praktis (kecelakaan, gangguan, ketidakmampuan fisik dan sebagainya) melainkan alasan-alasan dasar. Menurut mereka, permainan dengan mengajak roh orang yang telah meninggal sebenarnya menyalahi ajaran agama. Seharusnya, roh orang mati harus bisa dan diusahakan tenang bermain justru mengganggu ketenangan tersebut.

Dalam segi hiburan agaknya di beberapa daerah lingkungan orang Betawi permainan yang menggunakan roh cukup digemari. Setidak-tidaknya "jaman dulu", tatkala berbagai jenis dari permainan macam itu belum punah, unsur ketegangan dan sensasi tampaknya bisa dimanfaatkan untuk menghibur diri. Ini mungkin bisa dibandingkan dengan tema di berbagai media massa yang (majalah, film dan sebagainya) berisi cerita-cerita tentang kengerian yang juga banyak digemari oleh kalangan luas tertentu, tidak saja nasional tapi juga internasional!

#### **4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.**

Seperti sewajarnya permainan rakyat, sejarah mengenai perkiraan kapan dan siapa pencipta "kodok-kodokan" tidak pernah jelas. "Entah, pokoknya saya tinggal tahu menjalankannya sementara orang tua atau bahkan kakek-nenek saya pun mengetahui dan pernah memainkannya", adalah jawaban yang biasanya tercetus. Padahal informan sudah memainkannya kira-kira tahun duapuluhan atau tigapuluhan awal.

Jaman pendudukan Jepang, permainan itu menyusut peminatnya. Setelah itu, walaupun suasana makin aman setelah kemerdekaan, agaknya tak mampu lagi menonjolkan peranan.

#### **5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA.**

Permainan ini memerlukan peserta sebanyak mungkin. Makin banyak makin baik. Minimum pesertanya 5 orang. Biasanya dilakukan oleh anak-anak laki-laki dewasa.

#### **6. PERALATAN/PERLENGKAPAN.**

Permainan "kodok-kodokan" tidak memerlukan adanya peralatan maupun iringan nyanyian tertentu yang rumit. Paling-paling tempat-tempat terbuka yang cukup strategis untuk berkumpulnya anak-anak dalam arti kebebasan yang cukup luas. Kemudian, sedikit iringan dalam awal upacara hanya terdiri dari ungkapan-ungkapan bunyi kodok yang bersahut-sahutan — "kek . . . kok . . . kek . . . kok" terus menerus, sampai saat tertentu baru berhenti. Jadi sebenarnya sederhana sekali "modal" yang harus disediakan lebih dahulu.

#### **7. IRINGAN PERMAINAN.**

Permainan kodok-kodokan tidak memerlukan adanya peralatan mau-

pun iringan nyanyian tertentu. Hanya iringan dalam awal upacara terdiri dari ungkapan-ungkapan bunyi kodok yang bersahut-sahutan: "kek . . . . . Kok . . . . . kek . . . . . kok" terus menerus, sampai saat tertentu baru berhenti.

## 8. JALANNYA PERMAINAN.

Permainan ini memerlukan peserta sebanyak mungkin! Makin banyak peserta makin meriah dan menggemirakan. Oleh sebab itu "kodok-kodokan" bisa dimasukkan sebagai permainan massal juga, sebab kalau tidak begini jadi hambar, dan pada kenyataannya selalu saja dilakukan oleh lebih dari 5 orang. Padahal, penonton pun bisa juga dianggap sebagai semi-pemain karena partisipasi aktif mereka pun ikut menjadi "bumbu" permainan, sementara beberapa peserta pada tahap tertentu juga membaaur dengan penonton tersebut — semi penonton!

Dari sejumlah pemain yang ada, terdapat satu peran utama yang hanya dimainkan oleh seseorang peserta saja . . . . . yakni peran sebagai "kodok" (kodok-kodokan mengungkapkan sesuatu yang bukan kodok sungguh-sungguh). Peran atau pemegang peran inilah yang nantinya, dalam permainan, akan merupakan medium bagi roh yang diundang. Dia harus bersedia untuk menjalankan intrance karena tubuhnya dimasuki roh. Resikonya, menurut informan, cukup besar sebab dalam keadaan tidak sadar diri itu ada gerakan-gerakan yang diluar kontrol diri. Disamping itu, bisa juga roh yang untuk sementara mendiami tubuhnya "mengamuk". Kalau sedang begini tentunya makin tidak terkontrol saja sehingga bisa timbul kejadian-kejadian luar biasa yang akan bisa mencelakakan individu yang bersangkutan maupun orang-orang lain.

Setelah itu, ada lagi satu peran yang boleh dimiripkan dengan "pawang roh". Peran ini juga hanya dijalankan oleh satu orang saja yang tugasnya adalah mendatangkan roh agar bersedia masuk ke tubuh peran pertama tadi. Walaupun pada prinsipnya hampir semua peserta bisa melaksanakannya tapi biasanya ada beberapa anak-anak yang sudah dikenal sebagai ahlinya.

Adapun peserta-peserta lain, yang setengah pemain maupun setengah penonton, lebih bersifat mengiringi atau membantu saja atas apa yang sedang dilakukan oleh kedua pemegang peran tersebut. Mula-mula mereka membantunya dengan cara . . . . . pokoknya jangan sampai ada yang gaduh! Kemudian bila sampai pada tahap sahut-menyahut teriakan-teriakan "kok . . . kek . . . kok . . . kek" mereka juga akan mengikutinya. Dan pada tahap

selanjutnya ikut juga mereka untuk memberikan perintah-perintah kepada "kodok".

Bilamana permainan dimulai maka yang pertama-tama dilakukan adalah proses pemanggilan roh. Dalam situasi begini maka pemegang peran kodok, yang hendak menjadi medium roh, duduk di tanah dengan sikap kedua kaki terlipat sehingga lutut sampai ke dada. Dalam sikap begini, anak yang mendapat tugas memimpin pemanggilan roh mengambil sikap berdiri, disamping medium roh itu sambil memegang kepalanya dengan dua tangan. Kemudian diteriakkanlah ke segala penjuru seruan-seruan memanggil roh dan setan: Hai setan kodok di gunung, laut, kuburan dan segala tempat lainnya . . . . datang dan masuklah ke dalam tubuh anak ini agar ia dapat menirukan segala tingkah lakumu!" Berkali-kali perbuatan ini diulangi, sampai pada saat tertentu bila pemanggil roh itu merasa cukup maka dihentikanlah seruan-seruan itu sambil melepaskan pegangan atas kepala anak yang menjadi medium.

Tahap selanjutnya adalah meniru-nirukan suara kodok yang saling bersahut-sahutan. Pemegang peran kodok akan menyerukan bunyi "kok" sekali, disusul oleh pemanggil roh dengan suara "kek" sekali . . . . dan seterusnya berulang-ulang sampai beberapa lama. Situasi macam ini diiringi pula dengan gerakan-gerakan lompat-lompat jongkok oleh pemeran pertama — menirukan sikap kodok melompat mengelilingi pemanggil roh yang masih tetap tegang berdiri di tengah arena.

Sejauh itu, para partisipan lain tidak boleh mengganggu sama sekali baik dengan berbisik ataupun kegaduh-gaduhan lain. Suasana agak mencekam karena semua perhatian terpusat kepada kedua anak yang sedang sibuk di tengah arena. Sementara itu . . . . cahaya yang remang-remang di luar rumah makin membantu kesungguhan suasana. Keadaan macam ini akan terus berjalan sampai saat pemegang peran kodok jatuh terbaring dan tertidur tak sadar diri. Kejadian inilah yang memang ditunggu-tunggu dengan berdebar-debar karena merupakan saat kritis yang menentukan apakah roh akan bersedia datang atau tidak.

Bila roh memang telah masuk tubuh yang tergeletak itupun bangkit . . . bukan dalam keadaan sadar tapi sudah in trance. Tingkah lakunya mirip dengan seekor kodok. Lompat kian kemari, kadang mengitar saja di arena tapi sering juga keluar arena, lompat ke semak, lewat selokan-selokan, kolong-kolong rumah dan sebagainya. Orang lewatpun kadang dikejar sehingga terbirit-biritlah mereka yang takut; tapi bila orangnya berani bisa timbul sedikit pergumulan . . . . atau orang yang in trance takut (jadi se-

benarnya sadar, tapi hanya pura-pura). Kalau sudah seperti yang terakhir sebenarnya mulai ketahuan belangnya dan permainan jadi kurang menyenangkan karena timbul suasana pura-pura.

Para penonton pun saling menyahut memberikan aba-aba kepada sang kodok. Ada yang menyuruh masuk ke warung, mengejar seseorang, meloncati pagar dan sebagainya. Anak-anak kecil menjerit-jerit ketakutan bila didekati sementara yang mengasuh buru-buru membawanya menjauh; anak-anak perempuan dengan bergerombol lari kesana-kemari menghindari kejaran kodok tersebut tapi segera kembali lagi dengan mengambil tempat yang lebih aman. Sementara itu, yang pemberani, makin lama makin gencar memberi semangat kepada anak yang kesurupan (entah benar atau pura-pura) itu, kadang-kadang dengan mengejek, mengolok-oloknya sebagai penakut dan sebagainya. Bila sudah begini, biasanya anak yang bersangkutan biarpun pura-pura saja intrance tapi karena disoraki memang benar-benar makin meledak saja semangatnya sehingga keberaniannya timbul diluar kebiasaannya. Kalau sudah begini inilah resikonya untuk timbulnya hal-hal yang tidak diinginkan, kadang kecelakaan bagi yang bersangkutan tapi juga hal yang tidak menakkan bagi orang lain.

Biasanya bila pemegang peran kodok sudah kelihatan lelah sekali maka banyak penonton dan teman-temannya mulai kasihan juga. Mereka akan menganjurkan agar permainan dihentikan sebelum terjadi apa yang tak diharapkan.

Untuk menghentikan permainan berarti harus "menyuruh pergi" roh yang merasuki pemegang peran kodok. Singkatnya, dia harus disadarkan kembali dari keadaan intrance. Adapun caranya adalah: pemegang peran pemanggil roh meneriakkan nama dari anak pemegang peran kodok itu dengan suara keras. Demikian ini dilakukan berulang-ulang dengan suara sekuat-kuatnya. Biasanya dengan begini, setelah mendengar nama aslinya dipanggil-panggil dia akan sadar. Justru setelah keadaan kembali normal, anak itu merasakan betapa lelah — kadang-kadang sakit di sana-sini — badannya. Permainan pun selesai sudah, tetapi biasanya masih ada yang bergerombol-gerombol beromong kosong atau pindah ke permainan lain bila waktu ternyata masih cukup sore.

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT.

Permainan kodok-kodokan makin jarang dapat dilihat. Keterbukaan disertai datangnya jenis permainan baru dan gaya hidup baru, sangat mempengaruhi hal tersebut. Disamping penggusuran-penggusuran orang-orang Betawi sehingga terdesak kemana-mana, ikut juga menyebabkan sebagian

besar permainan tradisionalnya hilang karena tak sempat diwariskan lagi. Maka dari itu harus ada penyesuaian-penyesuaian terhadap lingkungan baru.

#### 10. PERANAN MASA KINI.

Karena permainan kodok-kodokan langka sekali didapat peranan masa kini sudah sepi dan dianggap sudah punah.

## 11. LANDAR LUNDUR

### 1. NAMA PERMAINAN.

Informan kurang bisa memastikan tentang apa arti dari nama "landar-lundur". Namun secara samar-samar digambarkannya bahwa kata itu mengungkapkan suatu pola gerakan yang bolak-balik. Misalnya saja bisa mencakup gerakan maju-mundur, kiri-kanan dan sebagainya yang saling berlawanan; bisa juga diartikan sebagai berpindah-pindah tempat tapi akhirnya tiba kembali di tempat semula. Agaknya nama itu merupakan perbendaharaan kata bahasa Betawi tapi yang hanya dikenal oleh kelompok-kelompok sosial tertentu, meskipun permainannya sendiri dikenal oleh semua kalangan masyarakat.

Selain tidak tahu siapa yang menciptakan istilah landar-lundur itu, informan juga tidak tahu siapa yang akhirnya menetralkannya untuk jenis permainan rakyat yang akan diuraikan nanti. Untuk permainannya sendiri, tak ada yang tahu pula tentang kapan pertama kali muncul dan siapa yang menciptakannya. Dengan sejarah perkembangan yang tak jelas itu, informan hanya mengatakan bahwa sewaktu mereka memainkannya hanya tinggal "tahu beres" saja tentang bagaimana pola yang harus diikuti. Cara belajarnya, selain diberi tahu oleh teman-teman juga mengamati sambil mencoba-coba, hingga akhirnya bisa memainkan dengan mahir.

Kalaupun jenis permainan "landar-lundur" ditemukan di daerah Tugu — Jakarta Utara, baik lewat keterangan maupun pengamatan langsung, agaknya di daerah-daerah lainpun ada juga. Tapi, mungkin dengan nama yang agak berbeda-beda dan juga beberapa variasi aturan-aturannya.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

"Landar-lundur" adalah jenis permainan yang "ringan", yang umumnya dilakukan di siang atau sore hari. Tidak banyak membutuhkan waktu dan tenaga, yang bisa dimulai dengan dihentikan sebarang waktu. Misalnya saat-saat istirahat atau pulang sekolah agak banyak ditemui anak-anak (perempuan) memainkannya. Pokoknya hanya dibutuhkan adanya suasana santai, tempat yang "nyaman" dan beberapa anak sahabat dan sepermainan. Bahkan dikala sedang mengerjakan kegiatan-kegiatan lainpun — mengasuh adik, menunggu rumah, jemuran dan lain-lain. — "landar-lundur" dapat digunakan untuk melepas jemu tanpa usah mengabaikan pekerjaannya itu.

Sebagai permainan "ringan" "landar-lundur" tidak menampakkan suasana tegang atau mencekam. Semua gerak-gerik yang ada dilakukan dengan santai tak banyak harus berstrategi maupun mengeluarkan keringat. Namun demikian bukan berarti harus tidak sungguh-sungguh dan konsentrasi. Sebab untuk menjalankannya, dari setiap peserta dituntut adanya kesabaran, ketekunan, ketelitian dan ketrampilan meskipun hanya dalam taraf-taraf yang bersahaja.

Sebagai permainan "ringan" landar-lundur dijalankan tanpa menggunakan ritual atau unsur-unsur religio magis. Permainan ini tidak mengandung resiko untuk menimbulkan pertengkaran antar pemain atau lingkungan, kecelakaan, dan gangguan lain-lain. Oleh sebab itulah dari lingkungan tidak ada nilai-nilai dan norma sosial yang diikuti sertakan untuk mengontrolnya. Paling-paling bila ada anak yang tidak masuk kategori "pantas untuk bermain landar-lundur" ternyata ikut serta, ejekan, olok-olok, sindiran dan lain-lain yang serba tidak keras akan terlontar dari orang-orang sekeliling maupun para peserta yang bisa masuk kategori tersebut.

Selain itu semua, "landar-lundur" bisa dianggap sebagai permainan "sehari-hari" yang tidak memerlukan adanya peristiwa atau perayaan (upacara) tertentu untuk memainkannya. Setiap saat bisa saja muncul seperti wabah, entah itu pada musim hujan (karena bisa dimainkan dalam rumah) atau kemarau, musim panen atau tidak. Agaknya munculnya wabah itu memang tidak mengikuti jadwal tertentu. Pokoknya bila ada seseorang atau sekelompok orang tiba-tiba punya gagasan untuk dimainkan dan ternyata makin luas sambutannya maka sudah bisa dikatakan sebagai musim landar-lundur . . . . yang biasanya diselang-selingi dengan jenis permainan lain yang kurang lebih bisa disamakan dalam satu golongan sebagai permainan ringan.

### **3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.**

Daerah kelurahan Tugu, Jakarta Utara, hingga sekarang terkenal sebagai wilayah kantong-kantong orang Betawi dengan ciri khasnya "percampuran unsur Portugis". Sekarang ini masih bisa ditemui kesenian-kesenian yang berbau kebudayaan Eropa itu . . . . yang seperti pada umumnya para pendukung kebudayaan Betawi maka orang-orang Tugu itu tinggal di komuniti-komuniti kampung yang secara keseluruhan termasuk dari lapisan rendah.

Demikian pula halnya dengan "landar-lundur" yang didukung oleh orang-orang Tugu itu. Boleh dikatakan mereka semua mendukungnya, tidak

terbatas oleh kelompok-kelompok atau kelas sosial tertentu. Hanya saja agaknya permainan ini lebih dikhususkan buat anak-anak perempuan, sekitar usia 5 – 9 tahun. Bila anak-anak laki-laki ikut serta biasanya – mereka adalah yang kecil-kecil saja karena yang lebih besar (7 tahun) akan malu bila ikut-ikutan ”permainan perempuan”. Jadi meskipun seluruh kalangan masyarakat merasa memiliki – permainan ”landar-lundur”, sebenarnya terbatas pada pengertian sebagai pendukung pasif. Sementara itu, para pendukung aktif — pemain — lebih dibatasi. Bila ada kalangan yang diluar kategori ”yang pantas untuk bermain landar-lundur” – ikut memainkannya, umumnya akan malu karena diejek, diolok-olok, disindir dan sebagainya.

Agaknya pola gerak-gerik yang ada dalam ”landar-lundur” memang sesuai untuk kalangan anak-anak perempuan, terutama kesejajaran antara gambaran yang diharapkan mengenai bagaimana seorang perempuan harus bertindak-tanduk dan apa yang diungkap lewat permainan itu. Seperti telah disinggung, permainan ”landar-lundur” membutuhkan ketekunan, kesabaran, ketrampilan dan sebangsanya yang tidak begitu membutuhkan pengeluaran tenaga. Gerak-gerik yang dibawakan menjadi serba tenang penuh kehati-hatian, meskipun keriangannya masih tetap mewarnai seluruh suasana.

Dalam uraian tentang jalannya permainan nanti akan tertonjol warna kewanitaan-kewanitaan dari permainan ”landar-lundur”. Seolah-olah mengibaratkan gerak-gerik yang biasanya merupakan kegiatan yang khusus dilakukan oleh wanita, tentu saja di bagian-bagian tertentu saja. Begitu jelasnya bagian tertentu ini sehingga secara tidak sadar akan merupakan proses sosialisasi yang amat kuat lewat cara mencontohi (misalnya saja perihal berhias atau ”dandan”) sehingga bersifat (mensugestir) para peserta pada umumnya.

#### **4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.**

Permainan yang sudah ada sejak tahun duapuluhan ini, sampai sekarang masih bertahan baik di kelurahan Tugu maupun beberapa daerah di Jakarta. Akan tetapi agaknya mulai terkurung hanya di lingkungan-lingkungan kampung saja, baik di kota maupun pedesaan. Kadang di sekolah-sekolah tertentu masih tampak adanya permainan ”Landar-Lundur” dilakukan oleh murid-murid di waktu istirahat. Tapi hal ini lagi-lagi, agaknya juga terbatas di sekolah-sekolah di lingkungan kampung sementara di lingkungan ”gedongan” tak terlihat lagi.

## **5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA.**

Pemain yang dibutuhkan dalam permainan ini minimal 3 orang. Makin banyak pesertanya makin ramai dan menyenangkan. Biasanya dilakukan oleh anak-anak perempuan sekitar umur 6 th – 12 th.

## **6. PERALATAN.**

”Landar-lundur” tidak membutuhkan peralatan-peralatan khusus, selain tempat yang cukup (nyaman) misalnya halaman yang teduh, atau ruangan dalam rumah tapi yang cukup lapang dan sebagainya. Tidak juga perlu diiringi lagu-lagu atau tari dan nyanyian. Kalau nanti ada suara-suara ramai, biasanya mereka saling meneriaki teman saja atau percakapan-percakapan yang memang berfungsi dalam menjalankan permainan.

## **7. IRINGAN PERMAINAN.**

Dalam permainan ini, tidak diperlukan alat-alat bunyi dan lagu-lagu. Karena Landar-lundur tidak banyak untuk bergerak, semua gerakan yang ada dilakukan dengan santai. Namun demikian bukan berarti harus tidak sungguh-sungguh, sebab untuk menjalankannya dari setiap peserta di tuntutan adanya kesabaran, ketekunan, ketelitian dan ketrampilan, serta strategi untuk mengelabui lawan. Jadi di perlukan suasana yang tenang, tidak gaduh supaya bisa konsentrasi diri.

## **8. JALANNYA PERMAINAN.**

Jumlah pemain yang dibutuhkan agar bisa menjalankan permainan itu, minimal 3 orang. Sudah tentu makin banyak peserta makin ramai dan menyenangkan. Namun demikian pada dasarnya ada dua peran utama yang terkandung dalam seluruh pola tingkah laku mereka itu, yaitu: pertama, peran ”yang jaga” dan kedua adalah ”yang jalan”.

”Yang jaga” harus selalu dilakukan oleh dua orang sementara ”yang jalan” bisa berapapun. Permainan bisa dijalankan secara beregu dan bisa juga secara perorangan. Jadi kalau begitu, haruslah ada dua regu. Karena untuk peran ”yang jaga” selalu dibutuhkan dua orang berpasangan maka setiap – regu harus pula terdiri dari dua orang. Demikianlah dalam permainan beregu, biasanya ada peran-peran lebih detail lagi. Pertama adalah pimpinan regu yang disebut ”raja” yang umumnya diperankan oleh anak-anak yang paling besar — asosiatif dengan paling pengalaman dan paling pintar main. Sedang anak-anak yang lebih kecil akan menjadi anak buah saja.

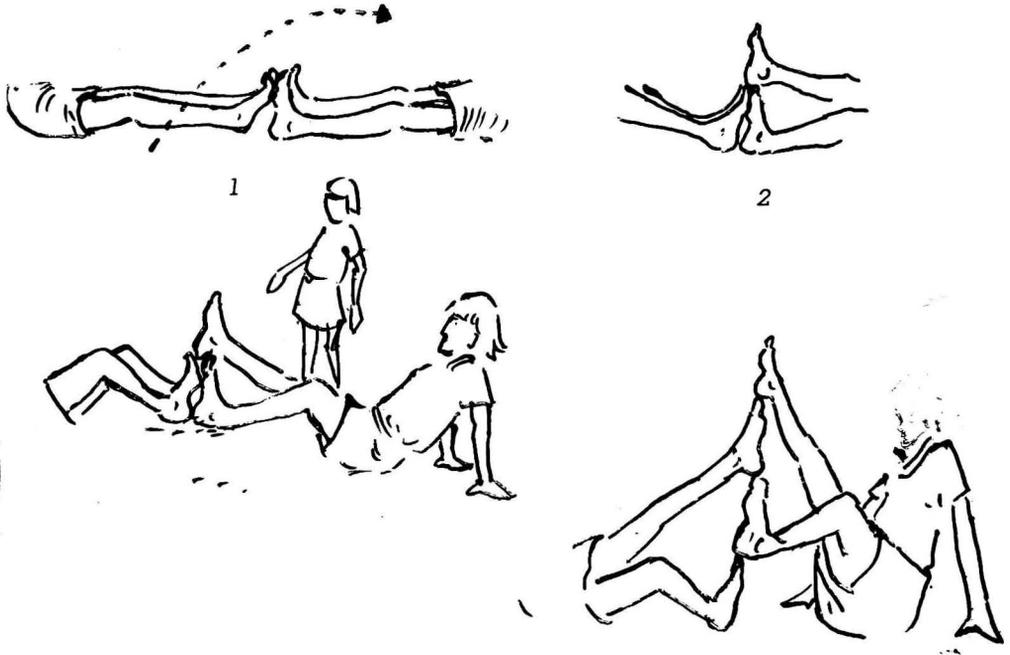
Biasanya, terutama kalau sedang ramai, akan terlihat di kampung-kampung adanya beberapa arena permainan "landar-lundur" yang menempati tempat yang berbeda-beda. Sehingga kelihatan beberapa kerumunan, yang kalau diamati akan memperlihatkan adanya pengelompokan berdasarkan usia. Jadi akan terlihat kerumunan anak-anak kecil-kecil, anak-anak yang lebih besar dan tentu saja juga berdasarkan kedekatan antar teman juga.

Sebagai persiapan awal, kalau perseorangan tidak perlu menentukan teman seregu maka kalau beregu haruslah ditentukan dahulu menjadi dua regu yang akan saling berhadapan sebagai lawan. Begitulah, untuk menentukan siapa yang akan menjadi "yang jaga" dan "yang jalan" kedua belah pihak yang berhadapan mengadakan undian dengan cara melakukan suit. Pihak yang menang bersuit menjadi "yang jalan" sebaliknya yang kalah akan menjadi "yang jaga".

Berbeda dengan dalam permainan beregu, permainan perseorangan dalam rangka cara mengundi seperti itu terpaksa harus memakai sistim **gambreng** dan **suit**. Begitulah kerumunan anak-anak yang ikut serta mula-mula akan melakukan gambreng berulang-ulang, hingga akhirnya tinggal dua orang saja yang selalu kalah dalam gambreng. Dua orang terakhir inilah yang akan menjadi "yang jaga". Dengan demikian permainan bisa . . . . dimulai. Permainan ini pada dasarnya menggunakan prinsip "lewat rintangan" siapa yang berhasil melewati semua rintangan dianggap lolos sementara yang gagal terpaksa harus berganti menjadi "yang jaga". dalam rangka penggantian jaga inilah, karena jumlah penjaga ada dua sementara yang gagal hanya satu maka kedua penjaga itu melakukan suit. Penjaga yang menang bersuit inilah yang akan diganti jaga oleh "yang jalan" tapi baru saja gagal, sehingga dia sendiri sekarang menjadi "yang jalan".

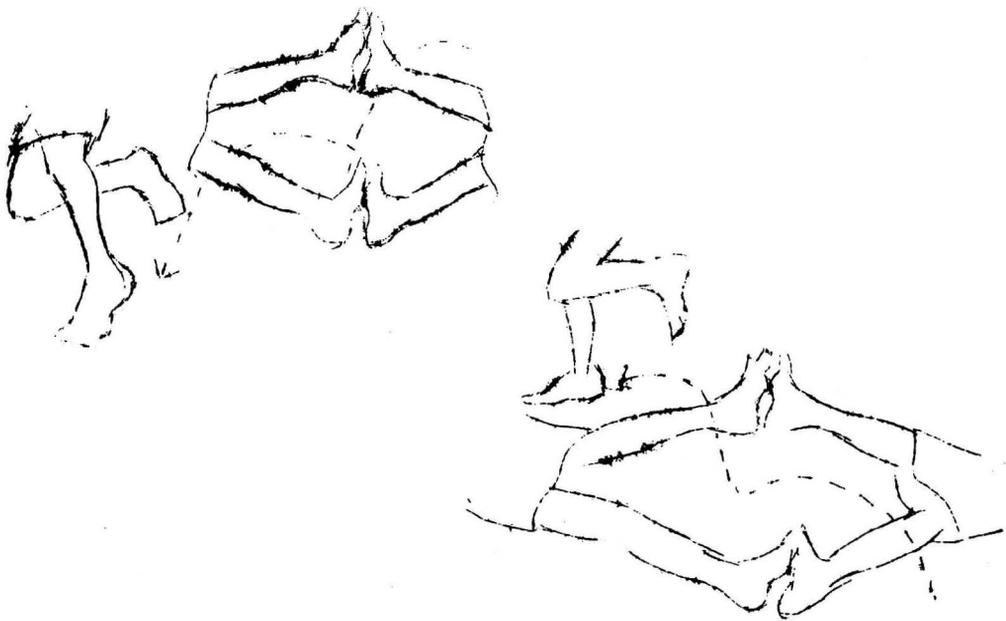
Begitu acara undian selesai maka permainan pun bisa dimulai. Tapi sebagai aturan dasar perlu juga setiap pemain mengetahuinya. Apa yang dimaksudkan kesalahan, pertama, adalah bila anggota badan atau bagian-bagian tubuh lain dari "yang jalan" (dalam melakukan gerak-gerik yang sudah ditetapkan) menyentuh anggota badan atau bagian-bagian tubuh lain dari "yang jaga". Kemudian, kedua, bila "yang jalan" lupa atau melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan yang terangkai dalam suatu keseluruhan tahap-tahap gerak-gerik. Kedua masa kesalahan itu bila dijalani oleh "yang jalan" dianggap mati sehingga harus menggantikan jaga. Adapun tahap-tahap permainan atau gerak-gerik dimaksud adalah sebagai uraian berikut.

Tahap pertama, kedua orang penjaga akan duduk dilantai saling berhadapan sambil menyelonjorkan (meluruskan kaki) kedua kaki masing-masing. Posisinya adalah sedemikian rupa sehingga kedua kaki yang diluruskan rapat-rapat oleh setiap penjaga, akan saling bertemu telapak kakinya. Kemudian "yang jalan" akan bergiliran melompati rentangan kaki itu tepat di atas telapakaknya. Semua peserta harus mengambil ancang-ancang dari satu sisi saja dari rentangan kaki. (gambar. 1). Bila semua berhasil maka salah satu telapak kaki dari salah seorang penjaga diletakkan (ditumpangkan) di atas salah satu telapak dari penjaga pasangannya — posisinya sedemikian rupa sehingga tungkainyalah yang akan menumpang di ujung ibu jari kaki (gambar 2). Dari tempat ancang-ancang yang tadi, diulang lagi ancang-ancang selanjutnya untuk melompati tumpukan kaki tersebut (gambar 3). Begitulah seterusnya diulang-ulang hingga akhirnya 4 telapak kaki dari kedua orang penjaga akan saling tumpang tindih secara selang-seling (gambar 4); misalnya paling bawah adalah kaki penjaga pertama maka diatasnya adalah kaki penjaga kedua, diatasnya lagi kaki penjaga pertama dan yang atas adalah kaki penjaga kedua.



Tahap kedua dari permainan "landar-lundur", mula-mula kedua penjaga mengangkangkan kedua kaki masing-masing lurus kedepan secara berhadapan. Tentu saja, akhirnya kedua telapak kaki masing-masing akan saling bertemu lagi sementara terbentuk "ruangan" yang terletak diantara kedua pasang kaki yang bertemu itu.

Setelah begitu maka giliran "yang jaga" harus berjalan dengan satu kaki untuk meloncat masuk ke dalam "ruangan" di atas kemudian dengan satu kaki yang sama meloncat keluar dari "ruangan". Arahnya, dari tempat anjang-ancang menyerong ruangan diagonal sehingga mula-mula melewati satu kaki seorang penjaga (waktu masuk) kemudian melewati satu kaki dari penjaga yang lain (waktu keluar). Kemudian dengan kaki yang sama itu juga, harus melakukan gerak-gerik yang sama seperti tadi dengan arah diagonal yang lain sehingga mula-mula akan melewati satu kaki penjaga yang belum diloncati (masuk ruangan) dan kemudian akan melewati satu kaki penjaga yang lain yang juga belum diloncati (keluar ruangan). (lihat gambar 5a dan 5b).



Tahap selanjutnya, dimana penjaga masih bersikap seperti pada waktu tahap kedua, gerak-gerik "yang jalan" diubah walaupun arahnya tetap, yakni mengikuti kedua arah diagonal yang saling menyilang dari "ruangan antara kaki penjaga". Pada tahap ini langkah-langkah yang jalan disebut **berak** (yang berarti buang hajat besar, yang dikenal juga dalam perbendaharaan kata bahasa Indonesia).

Langkah ini sebenarnya merupakan peniruan juga, meskipun ada variasinya, atas gerak-gerik orang yang berak dengan sikap jongkok.

Untuk melakukan langkah **berak** maka "yang jalan" mengambil sikap sedemikian sehingga akan siap untuk meletakkan pantat di "ruangan" sementara kedua kakinya masih ditinggal di luar. Hal ini harus dilakukan dengan hati-hati dan sabar sehingga tidak menyentuh bagian-bagian tubuh penjaga. Kemudian dengan bertumpu pada pantat itu dia tarik kedua kaki, juga dengan cara hati-hati, sehingga sekarang seluruh tubuhnya sudah berada di dalam "ruangan". Kemudian diikuti berdiri lagi dan kemudian melakukan gerakan yang sama, hanya saja sekarang meletakkan pantat dilantai di luar "ruangan" sementara kedua kaki masing-masing tertinggal di dalam "ruangan". Kemudian disusul dengan gerakan seperti tadi untuk mengeluarkan kedua kaki itu dari dalam "ruangan" dengan bertumpu pada pantat. Seluruh gerakan tadi harus diulangi lagi dengan mengikuti arah diagonal ruangan yang satu. (lihat gambar 6).



Sewaktu pantat berada di dalam "ruangan" anak yang bersangkutan harus mampu menirukan gerakan-gerakan orang yang merias diri atau "dandan" menurut bahasa Betawi. Dan selama seluruh permainan dijalankan, dalam langkah berak tadi, maka "yang jaga" tidak boleh sama sekali memperlihatkan giginya. Kalau sampai terjadi, maka dianggap mati juga.

## **9. TANGGAPAN MASYARAKAT HAL.**

Kalau jaman dahulu tanggapan masyarakat cukup positif dalam artian bahwa para pendukung pasif masih punya perhatian terhadap anak-anak yang memainkan "landar-lundur". Dengan sendirinya secara tidak langsung permainannya sendiri ikut diperhatikan juga. Sedangkan jaman sekarang, khususnya dilingkungan "gedongan" tampaknya orang-orang dewasa sudah tidak mengenal lagi "landar-lundur"; hampir sama dengan terhadap permainan-permainan rakyat lain. Agaknya perhatian mereka sudah teralihkan ke permainan baru. Sehingga bisa disimpulkan, meskipun di kampung-kampung masih ada tanggapan betapapun berkurangnya, bahwa di lingkungan gedongan sudah tak ada lagi tanggapan.

## **10. PERANAN MASA KINI.**

Padahal, kalau ditinjau dari segi pendidikan anak-anak seharusnya "landar-lundur" sangat fungsional dalam perkembangan anak. Terutama kaitannya yang amat dekat dengan proses sosialisasi, khususnya anak-anak perempuan. Tapi peranan ini, di lingkungan yang masih ada "landar-lundur", tampaknya masih belum tergali potensinya. —

## 12. K O B A T I U P

### 1. NAMA PERMAINAN.

Untuk jenis permainan ini, terjadi pula pada beberapa jenis lain, informan tidak bisa memberikan penjelasan lengkap mengenai hal ikhwal nama "koba tiup". Mereka hanya bisa mengenal dan menjelaskan kata "tiup"nya saja sementara apa makna dari nama asal kata "koba" tidak diketahui. Dalam hal kata "tiup" itu, agaknya perbendaharaan katanya mengambil dari bahasa Melayu atau Indonesia baik dengan pengejaan maupun pengertiannya. — menghembus! Permainan "Koba tiup" ditemukan di daerah Condet Kelurahan Batu Ampar, yang agaknya banyak ditemukan juga di daerah-daerah lain.

Lebih lanjut lagi, ketidak jelasan itu menyangkut juga tentang kapan kira-kira jenis permainan "Koba Tiup" muncul. Paling-paling para informan hanya bisa menyatakan "pada jaman saya masih kanak-kanak permainan itu sudah ada dan dikenal luas", jadi kira-kira sejak jaman Belanda akhir tahun tiga puluhan. Hal yang sama juga menyangkut soal siapa yang kira-kira menciptakannya, mereka hanya menjawab "pokoknya sudah ada dari dulu waktu orang-orang tua kita masih kanak-kanak.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Permainan "koba tiup", pada prinsipnya bisa dimainkan sembarang waktu asal ada yang bersedia memainkannya. Tidak usah harus mengiringi atau diiringi oleh peristiwa, upacara, perayaan dan lain-lain. Walaupun pada prinsipnya tidak tergantung pada musim-musim tertentu, "koba tiup" bila muncul layaknya seperti bermusim juga — mewabah dikalangan anak-anak, dan ini terjadi diamasa-masa kemarau karena musim hujan tanah akan becek.

Oleh sebab itu bisa dikatakan sebagai "hiburan tidak resmi" yang bisa berfungsi sebagai hiburan maupun . . . . . berjudi! Di waktu-waktu luang, anak-anak biasanya memainkannya di halaman-halaman rumah, sekolah dan lain-lain. Kadang-kadang dilakukan waktu istirahat sekolah, menunggu adik dan sebagainya. POKoknya bisa dijalankan sebagai sambilan dari kegiatan lain yang lebih pokok. Tapi yang agak menyolok adalah bahwa permainan "koba tiup" umumnya dimainkan pada siang hari, meskipun sebenarnya bisa dimainkan pada malam hari asalkan ada penerangan yang cukup.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.

"Koba tiup", yang sudah dikatakan hanya merupakan permainan semata-mata, bersifat netral; tidak mengganggu pemain maupun sekitarnya, tidak mengandung ciri-ciri ritual maupun religio magis. Para peserta biasanya berusia antara 5 sampai 13 tahun, yang kebanyakan laki-laki. Mereka ini bisa berasal dari kelompok maupun kelas sosial manapun . . . . . pokoknya sudah saling mengenal sebagai tema; jadi tidak eksklusif. Tapi karena ada unsur judi sementara peralatan utama yang berupa karet gelang harus

membeli, untuk memperolehnya sebagai "modal" harus memerlukan uang. Bagaimanapun, untuk orang-orang yang amat miskin, memberikan uang saku kepada anak-anak yang miskin hanya berposisi sebagai peminjam modal untuk bermain. Bila mereka ini menang maka kemenangannya dibagi dua dengan yang punya modal, tapi bila kalah tidak usah mengembalikannya.

Dalam satu arena bermain pada prinsipnya jumlah pemain tidak terbatas. Namun demikian 3 – 5 orang adalah yang ideal; Terlalu sedikit kurang seru, sementara terlalu banyak sulit mengaturnya. Untuk mencari lawan, biasanya ada kecenderungan untuk memilih yang setingkat baik dalam usia maupun keahliannya (biasanya tingkat umur diasosiasikan dengan tingkat keahlian bermain). Akibatnya terlihat arena-arena bermain yang seusia, ada yang terdiri dari anak-anak kecil dengan modal karet gelang dan taruhannya kecil dan ada yang agak besar dengan modal dan taruhannya agak besar.

Ada sebagian orang dewasa yang melarang permainan "koba tiup", setidak-tidaknya untuk anak-anaknya sendiri. Namun demikian, anak-anak ini masih tetap akan memainkannya juga dengan sembunyi-sembunyi. Alasan larangan, pada dasarnya bersumber pada pendapat bahwa judi apapun adalah haram dan merusak akhlak. Tapi bagi orang-orang yang setuju atau tidak ambil peduli, "koba tiup" hanyalah sekedar kompetisi biasa sementara tarohan yang mengiringinya selain dianggap tak ada artinya juga dianggap sebagai hadiah saja bagi yang menang.

### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.

Jaman Belanda (tahun tigapuluhan) menurut pengalaman para informan, "koba tiup" sudah dimainkn secara luas dan akrab. Tapi, sama dengan banyak permainan lain, terhenti di jaman Jepang. Sebabnya, selain merasa takut juga sulit untuk mendapatkan karet gelang. Kemudian, sehabis pen-

dudukan Jepang, permainan itu masih sempat muncul sebentar-sebentar karena untuk waktu-waktu selanjutnya makin menyusut saja. Dan sekarang, agaknya tak ada lagi anak-anak memainkan "koba tiup". Namun demikian banyak terlihat varian-varian yang mirip dengan "koba tiup" — menggunakan karet gelang sebagai peralatan pokok untuk "judi" — dimainkan oleh anak-anak bila sedang "musim karet".

Tampaknya perkembangan permainan yang menggunakan karet gelang memang banyak melahirkan bermacam varian. Tapi unsur pokoknya tetap sama, bertanding ketrampilan dengan bertaruh untuk membayarkan karet gelang kepada pihak yang menang oleh yang kalah . . . . dan menggunakan karet gelang sebagai peralatan dan tarohan pokoknya! Jadi walaupun telah dinyatakan oleh para informan bahwa "koba tiup" sudah hilang tapi berdasarkan pengamatan di tempat lain ternyata bahwa permainan yang mirip sekali dengannya masih dimainkan oleh anak-anak.

#### 5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA.

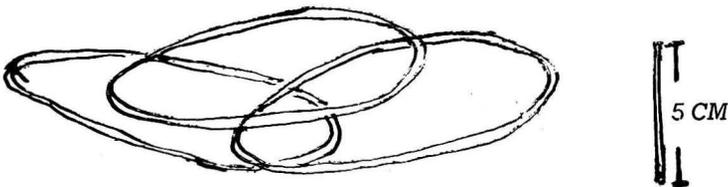
Para peserta biasanya berusia antara 5 sampai 13 tahun, yang kebanyakan dimainkan oleh laki-laki.

Dalam satu arena bermain pada prinsipnya jumlah pemain tidak terbatas, namun demikian 3 — 5 orang adalah yang ideal; Terlalu sedikit kurang seru, sementara terlalu banyak sulit mengaturnya.

Untuk mencari lawan, biasanya ada kecenderungan untuk memilih yang setingkat, baik dalam usia, maupun keahliannya (biasanya tingkat umur diasosiasikan dengan tingkat keahlian bermain).

#### 6. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN.

Alat-alat yang dipakai untuk sarana permainan biasanya adalah karet, sebatang lidi yang panjangnya kira-kira 5 Cm. dan sebidang tanah untuk arena (gambar 1).



(Gbr. 1.)

## 7. IRINGAN PERMAINAN.

Dalam permainan Koba Tiup, tidak di iringi oleh lagu-lagu, maupun alat bunyi-bunyian musik atau gamelan.

## 8. JALANNYA PERMAINAN.

Sebelum permainan ini dimulai, para pemain mengadakan suatu perjanjian untuk menentukan berapa jumlah karet gelang yang akan dijadikan taruhan misalnya, para pemain terdiri dari 3 orang, yaitu A, B dan C. Masing-masing pemain mempunyai sejumlah karet gelang, kemudian mereka bertiga sepakat untuk memberikan masing-masing 5 buah karet gelang untuk taruhan jadi seluruhnya ada 15 karet gelang.

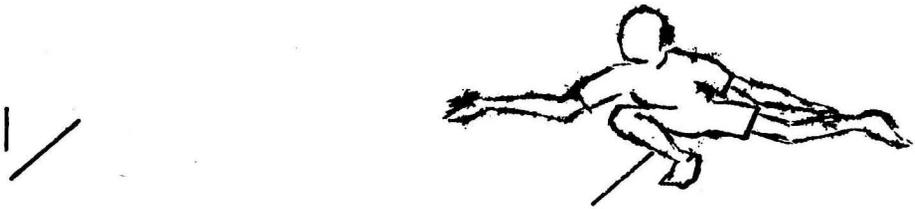
Setelah perjanjian selesai maka dibuatlah suatu arena permainan yaitu dengan membuat garis di tanah, garis pertama dan garis kedua. Jarak antara garis pertama dan kedua adalah 1,5 meter, garis pertama dinamakan garis **pidi** dan garis kedua dinamakan garis **mati**. Pada jarak kira-kira 25 Cm dari garis mati ditancapkan sebatang lidi, daerah sekitar lidi adalah daerah di mana karet-karet harus jatuh sampai batas **mati**, jarak antara garis mati dan garis pidi adalah dapat disebut daerah terlarang, yaitu dimana karet-karet tidak boleh jatuh di daerah tersebut.



*Seorang anak sedang meniup tumpukan karet ke arah lidi.*

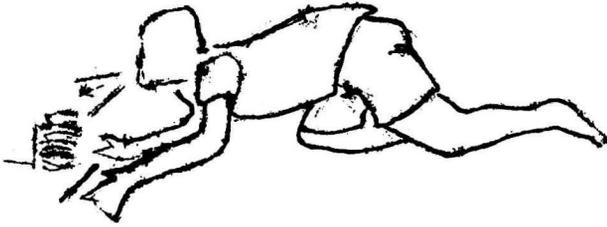
Langkah selanjutnya, pemain-pemain berundi untuk menentukan siapa yang akan jalan terlebih dahulu, dengan cara melempar satu karet sebagai *gaco'an* dari masing-masing pemain, dari tempat pidian ke lidi yang ditan-cap. Penentuan siapa yang jalan terlebih dahulu adalah pemain yang melemparkan karetnya lebih dekat ke lidi atau masuk ke lidi, dan pemain berikutnya yang jalan adalah dihitung dari jarak karet ke lidi, makin jauh karet *gaco'an*, maka makin terakhir dia mendapat giliran untuk jalan. (Gambar 2).

Kemudian pemain yang jalan pertama, menggunakan seluruh karet taruhan di telapak tangannya kanan atau kiri, dan selanjutnya ia melemparkan karet-karet tersebut dari tempat (garis) yang telah ditentukan sebagai tempat lemparan (pidian) dengan cara berjongkok, dengan kaki satu ditekuk dan lainnya menjulur ke belakang, serta tangan yang ada karet taruhannya menjulur kemuka untuk ambil ancang-ancang (posisi) melempar (Gambar 3).



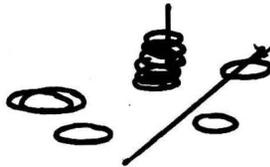
(Gbr. 3).

Apabila lemparan pemain itu menyebabkan seluruh karet masuk ke dalam lidi maka karet-karet tersebut menjadi miliknya, atau bila hanya sebagian karet saja yang masuk kelidi maka itu menjadi miliknya sedangkan karet-karet yang tinggal, dikumpulkan menjadi satu tumpukan yang ditumpukkan pada karet yang paling dekat ke lidi. Apabila ada sebagian karet yang masuk ke lidi dan lainnya tidak masuk tetapi karet-karet tersebut saling bersentuhan antara satu dengan lainnya maka karet-karet itupun menjadi miliknya. (gambar 4). Karet-karet yang ditumpukkan pada karet yang dekat kelidi kemudian ditiup ke arah lidi dengan maksud untuk memasukkan karet tersebut ke dalam lidi dengan sekali tiupan, bila hasil tiupannya menyebabkan satu atau dua karet yang masuk kelidi maka seluruh karet menjadi miliknya. Setelah itu permainan dilanjutkan lagi. (Gambar 4).



(Gbr. 4).

Apabila lemparan karet ada salah satu karet yang tertinggal di tangan ataupun hasil lemparannya ada salah satu karet yang tidak melampaui garis mati maka hal tersebut dianggap mati dan permainan dilanjutkan kepada pemain berikutnya. Juga apabila karet yang ditumpuk dan kemudian ditiup tersebut tidak ada yang masuk kelidi, maka permainanpun dilanjutkan kepada pemain yang berikutnya, begitu seterusnya. (Gambar 5).



Gbr. 5

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT DAN PERANANNYA MASA KINI.

Bila yang dimaksudkan dengan masyarakat adalah kalangan orang dewasanya saja, dapatlah disimpulkan bahwa mereka ini bersikap masa bodoh saja atas perkembangan 'koba tiup'. Bahkan ada sebagian dari ang-

gota masyarakat yang menghambatnya dengan cara melarang anak-anaknya untuk ikut bermain. Buat mereka "koba tiup" tidak ada peranannya yang berarti. Apalagi sekarang, di sebagian anggota masyarakat mungkin sudah tidak atau bahkan tidak pernah mendengar apa yang dimaksud dengan "koba tiup".

Dikalangan anak-anak sebagai pendukung aktif, tampaknya juga mengalami kemunduran. Terutama sekali dikalangan anak-anak orang gedongan ataupun di sekolah-sekolah yang elitis, permainan itu kurang dikenal. Walaupun demikian, berbagai ragam permainan karet masih saja terlihat. Buat mereka peranan "koba tiup" atau sebangsanya hanyalah sebagai hiburan yang menyalurkan hasrat berjudi dan bertanding.

### 13. PLETOKAN

#### 1. NAMA PERMAINAN.

Nama "pletokan" diambil dari peniruan bunyi yang dihasilkan oleh suatu alat tertentu yang dibuat sebagai senjata mainan. Ungkapan bunyi "pletok . . . pletok". dari letupan senjata mainan itu, tampaknya sudah masuk menjadi perbendaharaan kata dari bahasa daerah (Betawi) para pendukung permainan. Dari peniruan bunyi yang sudah seragam inilah kemudian peralatan dan kegiatannya diberi nama "pletokan" yang berasal dari "pletok" diberi akhiran -an.

Kegiatan permainan sebagai suatu tingkah laku berpola, berkembang dari kegiatan menggunakan peralatan pokok yang bernama "pletokan" itu yang tak lain digambarkan sebagai suatu bedil yang meletup . . . . . peltok! Jadi dengan bedil-bedilan inilah --- yang menggunakannya sendiri sudah merupakan suatu tingkah laku berpola dan sosial sifatnya - - timbul bermacam varian pletokan, yang pada gilirannya juga berpola dalam tingkah laku tertentu bersama dengan aturan-aturan yang tertentu pula.

Jenis permainan yang dipungut dari kelurahan Batu Ampar di daerah Condet Jakarta Selatan ini, menurut informan, sudah ada sejak dia masih kanak-kanak (jaman Belanda tahun duapuluhan). Dianggapnya sudah ada begitu saja tanpa tahu kapan muncul pertama kali dan siapa yang menciptakannya. Pokoknya jaman itu semua anak-anak sebaya boleh dikata bisa membuat dan menggunakannya, terutama laki-lakinya.

#### 2. HUBUNGAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Pada waktu dulu, tatkala informan masih memainkannya, jenis permainan di atas memang muncul bersamaan dengan datangnya musim panen padi di sawah. Jadi memang punya musim-musim tertentu yang seolah berjadwal. Tapi sekarang, ketika penelitian diadakan, musim seperti itu tidak ada. Pemunculannya secara asal memang ada tapi tidak teratur waktunya. Seolah muncul meledak-ledak begitu saja tanpa ada alasan.

Selain itu, tak ada peristiwa-peristiwa khusus atau istimewa yang dihubungkan dengan pemunculan "pletokan". Memang, kalau sedang keramaian-keramaian misalnya bioskop, sepak bola, pesta atau sebagainya dimana anak-anak biasa mengerumun, tampak ramai mereka bermain "pletokan". Tapi permainannya yang digunakan untuk mengiringi keramaian; melainkan karena keramaian banyak anak-anak berkumpul sementara "musim pletokan" kebetulan sedang berlangsung. Jadi suatu kebetulan saja

kedua peristiwa muncul bersama-sama. Kalau sedang tidak musimnya, keramaian-keramaian tersebut tak akan ditingkah dengan riuhnya "pletokan!"

Pada saat-saat tertentu, "pletokan" dimainkan secara berkelompok. Kalau begini maka kegiatannya memang khusus diadakan untuk bermain "pletokan" saja tidak bersifat sambilan. Tingkah laku berpolanyapun lebih menonjol karena terikat oleh aturan-aturan tertentu yang lebih eksplisit. Beda misalnya, pada saat-saat lain, bila dimainkan secara perseorangan. Dalam hal ini, biasanya permainannya hanya — semata meletup-letupkan "pletokan" itu saja. Kadang-kadang memang khusus untuk mendapatkan bunyi-bunyian tapi tak jarang pula dilakukan sambil mengerjakan pekerja-an-pekerjaan lain. Tapi kedua macam pola tersebut sifatnya lebih sehari-hari tidak istimewa.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.

Kalau para pendukung pasif permainan "pletokan", pada prinsipnya adalah seluruh kalangan masyarakat. Tidak ada — kelompok atau tingkatan-tingkatan sosial tertentu yang secara eksklusif mendominir atau menyingkirkannya. Hal ini dikarenakan sifat netralnya jenis permainan itu — tidak melanggar norma-norma agama atau kesusilaan, aman bagi pelaku maupun orang-orang lain di sekitarnya, dan tidak terlalu mengganggu suasana keliling. Kecuali, kadang-kadang, ada yang marah-marah karena kaget atau terbangun dari tidur karena mendengar riuhnya anak-anak bermain "pletokan . . . . . soal biasa, tanpa "pletokan" pun orang bisa terganggu karena anak-anak bermain!

Walaupun pada prinsipnya tak ada batasan tentang siapa yang boleh atau tidak boleh memainkannya, tapi pada umumnya anak-anak laki-laki sekitar usia 5 — 13 tahun (usia Sekolah Dasar) merupakan pendukung-pendukung aktif permainan "pletokan". Kalau ada kalangan lain di luar ini, meskipun tidak dilarang, biasanya akan jadi bahan tertawaan atau ejekan. Paling keras hanya sampai pada sindiran untuk menghentikan kelakuannya ikut bermain "pletokan". Tidak dianggap melanggar sopan-santun, atau mengganggu lingkungan, tapi sekedar dianggap tidak biasa saja. Kalau kebetulan anak perempuan yang melakukannya, paling-paling hanya disindir "anak perempuan kok bermain mainan anak-anak laki-laki"; kalau orang yang sudah akhil balig disindir "kok seperti anak-anak saja tingkahnya".

Jenis permainan "pletokan" ini sebagai tingkah laku berpola dasar, umumnya akan mengembangkan berbagai varian permainan yang berpusar pada gambaran tentang "perang-perangan". Di lingkungan masyarakat

Betawi, ada berbagai macam permainan seperti ini yang berpangkal pada peralatan-peralatan utama senjata-senjata. Dibandingkan dengan beberapa jenis peralatan lain, "pletokan" lebih netral dalam pengertian sangat aman selain bagi pemakai juga bagi orang lain. Suaranyapun cukup lunak. tak seperti jenis peralatan meriem sundut misalnya, sehingga tidak mengganggu sekitarnya. Kalaupun ribut biasanya lebih dikarenakan hiruk pikuknya teriakan para pemain saja.

Begitupun, dalam hubungannya dengan nilai dan norma-norma sosial yang ada, tampaknya jenis permainan ini sangat netral dalam arti tidak begitu banyak mendapatkan kontrol dari lingkungannya. Tak ada unsur-unsur religio-magis di dalam tingkah laku berpolanya, tak ada nilai-nilai sopan-santun, tak ada pantangan ketat dan lain-lain. Sedangkan hubungannya dengan lingkungan fisik, antara lain yang perlu dicatat disamping tempat bermain juga bahan baku untuk peralatannya yang masih bersifat alami.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.

Menurut informan, dari dulu waktu yang bersangkutan memainkannya sampai sekarang agaknya tak ada perubahan dalam hal peralatannya. Hanya sajabilama dahulu bahan baku dan pembuatannya selalu ditangani sendiri oleh para pemainnya maka sekarang, karena sulit didapat, banyak yang terpaksa membeli bahan baku atau bahkan peralatan yang sudah jadi.

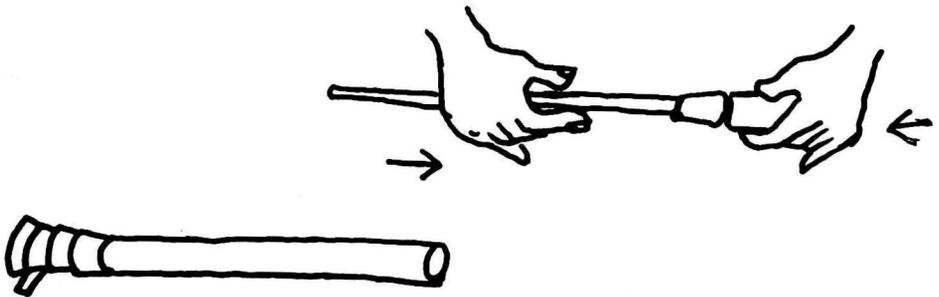
Sepengetahuan informan, waktu masih kanak-kanak dan memainkan jenis permainan ini tak begitu hirau dengan siapa yang memulai atau apa lagi yang menciptakannya. Bahkan dari cerita-cerita pun tak pernah mendengar baik tentang pencipta maupun kapan muncul pertama kali. Pokoknya menurut pengalamannya, seolah lingkungan masyarakat waktu itu sudah begitu akrab dengan "pletokan" . . . . bukan merupakan barang asing lagi. Hal ini terjadi masih di jaman Belanda, kira-kira tahun duapuluh-an. Kemudian, jaman Jepang, seperti kebanyakan jenis permainan rakyat lain maka "pletokan" pun mengalami masa tenggelam. Setelah itu muncul lagi, sementara keadaan "musiman" yang sejalan dengan musim panen padi di sawah agak menggeser ke soal "waktu senggang" para pemain, yang berjalan hingga kini walaupun tidak seramai dulu.

#### 5. PESERTA/PEMAIN-PEMAINNYA.

#### 6. PERALATAN.

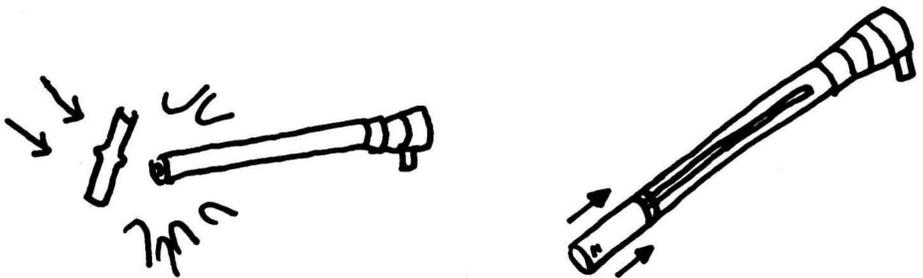
Bahan baku utama "pletokan" adalah bambu kecil, diameter 1 atau

1½ sentimeter dengan panjang sekitar 30 – 40 Cm (tergantung panjang ruas-ruasnya). Bambu ini terutama berfungsi sebagai "laras bedil", jadi merupakan bambu utuh yang berbentuk pipa. Kemudian untuk tolak penekannya adalah batangan belahan bambu yang sudah diserut dengan ukuran sebesar lobang diameter laras, disertai gagang pegangan sekedarnya (gambar 1).



(Gbr. 1)

Sebagai peluru atau amunisinya, ada beberapa macam bahan: biji droak, bonggol dari bunga jambu air, kertas merang atau koran yang diremas dengan air, daun kelapa yang di remas dan lain-lain. Panjang laras dan tolak tidak sama. Jadi, kalau tangkai tolak dimasukkan ke laras, kira-kira hanya akan mencapai 1½ sampai 2 cm sebelum lobang ujung laras (gambar 2). Hal ini dimaksudkan untuk membuat semacam ruang letup pemampatan udara, semacam ruang pemampatan dalam mesin bakar misalnya.



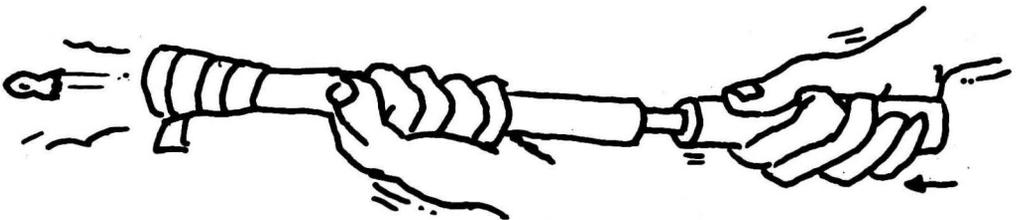
(Gbr. 2)

## 7. IRINGAN PERMAINAN.

Tidak di iringi oleh lagu-lagu dan bunyi-bunyian musik, suasana permainan di ramaikan oleh bunyi-bunyian alat pletokan yang menyerupai letupan pistol, serta teriakan anak-anak yang membuat gaduh sekitaran rumah-rumah penduduk yang di jadikan arena tempat bermain.

## 8. JALANNYA PERMAINAN.

Cara menembak atau meletupkan "pletokan" sebenarnya sama dengan prinsip yang digunakan dalam senapan angin yang sesungguhnya, yaitu menggunakan prinsip pompa tekan. Dalam keadaan "kosong", laras bambu benar-benar tidak tersumbat oleh benda apapun termasuk amunisi. Bila akan dipakai maka laras "diisi" amunisi dari lubang pangkalnya. Buah droak, bonggol bunga jambu air, kertas yang sudah diremas dengan air dan lain-lain dimasukkan ke lubang pangkal laras kemudian dipadatkan dengan memakai tangkai tolak hingga benar-benar masuk ke laras. Amunisi pertama kali tidak akan menyebabkan letupan karena masih belum terjadi pemampatan udara. Akibatnya amunisi pertama itu tinggal saja menyumbat laras tapi kali ini di lobang ujung laras (karena tangkai tolak lebih pendek dari panjang laras). Baru setelah pengisian yang kedua, pendorongan amunisi akan menimbulkan proses pemampatan udara karena di ujungnya telah disumbat oleh amunisi pertama. Bila proses pemampatan diteruskan (dengan mendorong sepenuhnya tangkai tolak) dengan tenaga yang kuat maka terjadilah letusan . . . . . "pletok" diiringi dengan loncatan amunisi pertama atau yang terletak di "muka" ke luar laras. Lontaran ini cukup keras dan jauh — kira-kira mencapai 5 m dengan lintasan yang relatif lurus — ibarat peluru yang meluncur dari laras senapan. (gambar 3).



(Gbr.3)

Lontaran "peluru" yang relatif keras dan mampu menciptakan lintasan relatif lurus dalam jarak kira-kira 5 M itu, bisa dimanfaatkan untuk bermacam imajinasi. Tapi pada pokoknya masih tetap seputar soal senapan, kemudian mengincarkan ke arah sasaran tertentu yang bisa benda ataupun . . . . . orang! Tergantung jenis amunisi maupun jaraknya, lontaran peluru cukup membuat pedih di kulit orang yang terkena. Oleh sebab itulah, anak-anak yang terlalu kecil atau cengeng jarang ikut dalam permainan kelompok yang mengharuskan pemain baku tembak.

Berdasarkan prinsip macam itulah kemudian terjadi bermacam tingkah laku berpola. Ada yang berkembang secara perseorangan, ada pula yang berkelompok. Untuk yang berkelompok, umumnya akan menggambarkan adanya pasukan tentara yang akan saling berhadapan dalam peperangan. Untuk ini mereka membagi diri dalam dua kelompok dengan mempertimbangkan keseimbangan "kekuatan", misalnya saja besar-kecilnya anak, trampil tidaknya anak, berani atau tidaknya anak dan sebagainya sehingga masing-masing kelompok punya kekuatan yang kurang lebih sama. Untuk individu-individu yang punya kekuatan seimbang itu, masing-masing individu perpasangan-pasangan untuk melakukan suit. Mereka yang kalah mengelompok sendiri, demikian pula yang menang sehingga bisa terbagi secara adil lewat undian. Suit diadakan lagi untuk menentukan kelompok mana yang mencari dan kelompok mana yang harus sembunyi.

Seperti halnya perang, ada kelompok yang menyerbu — dan ada kelompok yang bertahan! Dalam hal ini mereka yang bertahan juga menyusun strategi pertahanannya, sama halnya dengan mereka yang menyerang. Masing-masing menyusun siasat-siasat untuk menyergap lawan ataupun membuat perangkap. Dalam serang-menyerang ini, seseorang dianggap mati bila terkena "tembakan" lawan, yakni amunisi yang terlontar dari "pletokan". Dalam hal ini tak jarang terjadi pertengkaran menyangkut soal kena atau tidak kenanya tembakan. Tapi pada umumnya sportivitaslah yang akhirnya menjadi ukuran yang menent kan . . . . . pengakuan diri atas terkenanya tembakan lawan. Bila salah satu kelompok habis duluan anggotanya, dialah yang kalah. Untuk ini sangsinya, mereka yang kalah tidak mendapat angka sementara yang menang mendapat angka. Hal ini dilakukan berulang kali sehingga bisa dihitung berapa angka hasil akhir dari masing-masing kelompok. Akhir permainan tidak ada ketentuan yang ketat. Prinsipnya, permainan akan selesai bila kebanyakan pemain sudah bosan, dipanggil orang tua atau lainnya, ada keperluan lain misalnya waktu sem ahyang dan sebagainya.

Bilamana "pletokan" dimainkan secara perseorangan biasanya dilakukan kadang untuk sambil lalu mengiringi kegiatan lain; sambil jalan menuju kesuatu tempat, menunggu adik atau jemuran padi atau sambil sekedar duduk-duduk. Kadang – dimainkan tanpa sasaran. Kalau begini maka kenyaringan dari bunyi letupannya yang dijadikan daya tarik (dalam hal kenyaringan ini tidak sembarang "pletokan" bagus, tergantung jenis bambu, besarnya dan ukuran tangkai tolak yang pas lobang, bentuk lain laras yang lurus dan licin dan lain-lain). Kadang-kadang juga dimainkan dengan mengambil sasaran tertentu; kadang benda-benda mati, tapi kadang-kadang juga cicak, kecoak dan lain-lain atau bahkan iseng-iseng juga kendaraan atau orang atau teman-temannya yang lewat.

## **9. TANGGAPAN MASYARAKAT DAN PERANANNYA MASA KINI.**

Dikalangan masyarakat pada umumnya, yang aktif maupun pasif sebagai pendukung permainan "pletokan", ternyata biasa-biasa saja. Bahkan mereka yang bukan pemain, tampak lebih – masa bodoh saja terhadap jenis permainan ini. Padahal dahulu, orang-orang dewasa terutama laki-laki baik sebagai kakak ataupun ayah dan lain-lain akan dengan bergairah untuk membuat atau mengajari cara membuat "pletokan" yang bagus, sekaligus dengan mencarikan bahan bakunya bagi anak-anak kecilnya. Setidak-tidaknya mereka itu cukup aktif untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan keadaan sekarang, keaktifan tersebut boleh dikatakan tidak ada. Tinggallah mereka-mereka yang menjadi pemain saja. Inipun sekarang makin berkurang saja peminatnya, karena terdesak oleh berbagai ragam jenis "mainan senjata" hasil industri modern yang harus dibeli. –

## 14. SUTIL

### 1. NAMA PERMAINAN.

"Sutil" adalah satu perbendaharaan kata bahasa "Betawi, yang agaknya memang terbatas di lingkungan orang-orang Betawi saja. Itu merupakan kata benda yang mengacu kepada suatu peralatan yang berbentuk tangkai dan gunanya untuk mengungkit, mencungkil ataupun melentingkan sesuatu. Kata kerjanya "nyuntil" (menyuntil; bila dibahasa Indonesiakan dengan menggunakan awalan *me*) yang artinya mengungkit, mencungkil atau melentingkan benda-benda dengan memakai sutil sebagai alat.

Sehubungan dengan jenis permainan yang akan diuraikan nanti, nama "sutil" mengacu permainan yang bersumber pada pola kegiatan melenting-lentingkan uang logam (jaman dahulu uang Belanda) yang maksudnya untuk menentukan permukaan bergambar mana berada di sebelah atas dari letak mata uang bersangkutan. Dari kegiatan pokok macam inilah kemudian berkembang pola-pola lanjutannya yang bervariasi sehingga lebih melengkapinya dan lebih menarik.

Sebagai contoh dalam soal kelanjutan tersebut adalah permainan yang diberi nama "ting-tong". Pola gerakan-gerakan dasarnya sama . . . . . melentingkan uang logam dengan sutil. Namun dalam hal kalah atau menang, ganjaran dan sangsinyalah yang berbeda. Pada permainan ting-tong, pihak yang kalah harus membayar dengan uang dalam jumlah yang telah ditetapkan sebelumnya . . . . . jadi merupakan taruhan judi. Kali ini namanya merupakan peniruan bunyi dari uang logam yang jatuh dipermukaan keras ataupun saling beradunya uang logam kerana – yang digunakan memang dua keping.

Pemberian nama seperti itu, tampaknya cukup sering digunakan; yakni yang didasarkan pada pengungkapan atas gerakan peralatan pokoknya. Cukup sering, atau bahkan selalu, bahwa kapan dan siapa yang memberikan nama tidak pernah ada yang mengetahui. Hal ini terjadi juga pada permainan sutil. Pokoknya, waktu informan memainkannya sekitar tahun-tahun-duapuluhan namanya sudah dikenal luas dan akrab, khususnya daerah kelurahan Kebon Sirih. Waktu itu orang tidak pernah mempersoalkan tentang kapan dan siapanya tapi hanya mengetahui nama dan maksudnya saja.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Dapat dikatakan bahwa "sutil" adalah jenis permainan "sehari-hari", yang artinya bisa dimainkan setiap saat baik siang ataupun malam, di

dalam atau luar rumah, saat hujan atau terang dan sebagainya. Disamping itu permainan ini juga bisa dimainkan untuk mengiringi kegiatan lain yang lebih penting misalnya menunggu rumah atau adik atau jemuran dan sebagainya. "musim" pemunculannyapun tidak teratur jadwalnya seolah tiba-tiba saja muncul tanpa diramal atau diduga lebih dahulu; tidak tergantung pada adanya musim-musim kegiatan lain yang jadwalnya lebih pasti (misal: musim hujan, kemarau, panen padi, buah dan sebagainya), tidak juga dikhususkan untuk mengiringi peristiwa-peristiwa atau acara tertentu. Jadi sebenarnya pemunculan tersebut lebih bersifat spontan saja, yang biasanya sutil kemudian diikuti (biasanya) oleh teman-teman yang lebih luas . . . . . bagai bola salju yang menggelinding saja.

"Sutil" adalah permainan yang netral. Maksudnya resiko kecelakaan, menyinggung perasaan, melanggar nilai dan norma dan lain-lain kecil atau tak ada sama sekali. Tak ada juga unsur-unsur ritual atau religio magis di dalamnya. Begitu netralnya sehingga masyarakat sekeliling sebagai pendukung pasif -- bukan pemain --- hampir tak pernah mengutik atau ikut campur dalam permainan itu. Namun demikian ada juga bentuk-bentuk kontrol sosial yang ringan kadarnya terutama bila ada pesta yang bukan termasuk kategori "yang pantas untuk bermain sutil". Sangsinya bisa berbentuk sindiran, ejekan, olok-olok dan lain-lain. Kecuali bila permainan mulai condong untuk bertaruh uang, jadi tidak sekedar bermain "sutil" maka larangan atau sangsi keras bisa diterapkan baik oleh kalangan agama orang tua anak yang bersangkutan dan lain-lain.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.

Sebenarnya bisa saja permainan "sutil" dimainkan oleh anak-anak perempuan tapi entah, menurut informan tampaknya jenis ini merupakan "permainan laki-laki". Mungkin karena para wanita segan bilamana permainan harus diiringi dengan hukuman (bagi yang kalah) sangsi-sangsi yang cukup berat; misalnya saja dipukul, berlari dalam jarak yang cukup jauh dan lain-lain. Selain itu, para pemain biasanya berusia sekitar 7 sampai 13 tahun; sedang untuk usia-usia yang lebih tinggi cenderung untuk memainkan "ting-tong" dari pada "sutil" selain karena menganggapnya sebagai "permainan anak-anak" maka mereka ini sudah mulai mempunyai mata pencaharian sehingga sudah mempunyai uang sendiri.

Diluar batasan yang longgar mengenai kalangan mana yang umum memainkan "sutil" di atas, tak ada lagi batasan lain. Pokoknya tidak ada

kelas ataupun kelompok sosial yang eksklusif yang mendapatkan keistimewaan untuk memainkannya. Semua kalangan masyarakat, di dalam kategori yang patut untuk memainkan sutil" seperti telah dibataskan, boleh dikatakan memang memadai pendukungnya. Tapi memang, jenis itu kebanyakan dilakukan oleh anak-anak kampung baik itu di perkotaan ataupun pedesaan (di Jakarta).

Sebagai permainan-permainan ringan dan sehari-hari, biasanya "sutil" dilakukan di waktu-waktu senggang di tempat-tempat teduh (bukan permainan lapangan) yang dilakukan secara santai. Kalau dimainkan di halaman-halaman sekolah di waktu senggang, biasanya ada guru yang mengawasi apakah taruhan uang yang mengiringi. Demikian pula bila di halaman-halaman, kadang ada saja orang tua yang menegor "jangan pakai uang ya".

Dalam soal yang satu itulah agaknya kontrol sosial diarahkan. Apalagi, menurut informan, daerah Tanah Abang dan Kebon Sirih dahulunya didominasi oleh orang-orang Islam yang amat taat. Dalam soal judi ataupun: mirip-mirip saja, mereka amat menentangnya — walaupun kenyataannya ada saja sebagian anggota masyarakat yang melakukan.. Lebih dari itu, bahkan, mereka menentang pertunjukkan-pertunjukkan seperti lenong, cokek, topeng, ondel-ondel dan sebagainya yang dianggap tidak baik. Ini merupakan pengaruh dari luar, sementara judi banyak dikenalkan oleh pendatang-pendatang atau penduduk kampung Banten yang letaknya di seberang daerah Tanah Abang.

Permainan "sutil" agaknya bukan merupakan jenis yang "riuh rendah" yang mampu mengumpulkan pemain maupun penonton dalam jumlah relatif besar — bahkan hanya dibutuhkan 2 orang pemain saja tidak pernah beregu. Sedangkan unsur pokok yang menonjol dan bisa menimbulkan ke airahan buat pesertanya adalah unsur kompetisi atau bertanding, ditambah dengan unsur tebak-menebak (seperti undian juga sebenarnya) yang bisa sedikit mencekam juga bagi pesertanya. Sementara kalau ada salah satu pihak yang kalah terus menerus biasanya juga bisa meningkat jadi mendongkol, sementara yang menang akan mengejek; demikian pula yang menonton sengaja atau tidak sengaja.

Pada waktu dahulu, peralatan pokok yang berupa uang logam diamoil dari mata uang Belanda. Biasanya, entah dari pecahan berapa, yang diambil adalah yang satu sisinya mereka sebut "kron" (yang ada gambar mahkotanya) dan sisi lain disebut "cu" (yang ada tulisan Arabnya). Dari istiaah ini bisa digambarkan betapa kira-kira para pendukung telah memakai istilah asing (Belanda) misalnya saja kata "kron" dekat bunyiannya dengan

yang ada di bahasa Belanda yang berarti "mahkota". Tapi apa maksudnya "cu" baik peneliti maupun informan tak bisa menelusurinya.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.

Menurut informan, permainan "sutil" sudah tidak ada atau langka sekali sejak tahun-tahun 1925. Sebabnya, kemungkinan besar karena kecenderungan menggeser ke perjudian (ting-tong) makin besar dan bahkan menular kepada kalangan anak-anak.

#### 5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA.

Sebenarnya bisa saja permainan sutil di mainkan oleh anak-anak perempuan, tapi entah menurut informan, tampaknya jenis permainan ini lebih umum di mainkan laki-laki. Mungkin hal itu, bagi para wanita segan bilamana permainan harus di iringi dengan sangsi yang berat bagi yang kalah; misalnya saja di pukul, berlari dalam jarak jauh dll.

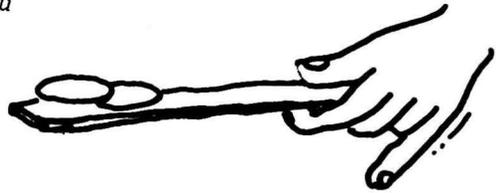
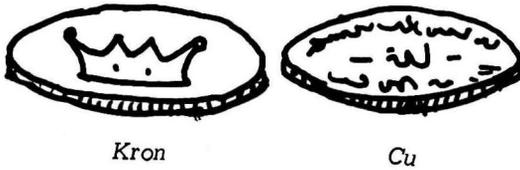
Setain itu, para pemain biasanya berusia sekitar 7 sampai 13 tahun, dan kebanyakan dimainkan oleh anak laki laki.

Jumlah peserta, minimal 2 orang dan lebih banyak lebih baik. Tapi yang sebaiknya supaya tidak terjadi kecurangan diantara pemain, yang idealnya maksimal 4 orang.

#### 6. PERALATAN.

Permainan "sutil", setiap arena hanya dilakukan oleh 2 orang peserta saja yang berkedudukan sebagai pihak-pihak yang akan saling bertanding. Sebelum dimulai, kedua pihak berunding dahulu untuk menetapkan hukuman apa yang akan dijatuhkan kepada pihak yang kalah atau salah menebak. Umumnya, hukuman itu berupa tepukan atau pukulan ringan sepuluh kali di punggung atau pundak (tapi bisa juga lebih), atau berlari dalam jarak tertentu.

Setiap kali atau setiap babak, biasanya akan didahului bersuit untuk menentukan siapa yang berhak menyutil (melentingkan uang logam dengan sutil). Tentu saja yang menang dalam bersuit itulah yang berhak dan sekaligus akan memegang sisi "kron" (sering juga disebut "kap") sementara yang kalah bersuit akan memegang sisi "cu" sambil melihatkan lawannya menyutil, (gambar. 1).



(Gbr. 1)

## 7. IRINGAN PERMAINAN.

Permainan sutil tidak diiringi oleh musik ataupun nyanyian apapun.

## 8. JALANNYA PERMAINAN.

Ada dua keping uang logam yang dipakai, yang diletakkan bertumpu di ujung sutil kemucian dilentingkan ke atas untuk akhirnya jatuh ke tanah. Setelah itu bisa dilihat sisi apa yang berada di sebelah atas dari masing-masing keping uang. Kalau kedua-dua keping memperlihatkan "kron" tentu saja penyutil menang. Demikian pula sebaliknya bila kedua keping memperlihatkan "Cu" maka penyutil kalah. Tapi kalau satu keping "kron"

dan satu keping "cu" maka babak ini dianggap seri dan babak baru dimulai lagi . . . . dengan mengawalinya memakai "suit".

Pihak yang kalah dalam setiap babak, setiap kali sutilan, harus menjalankan hukumannya. Begitu selesai dibuka dengan babak baru. Demikian berulang-ulang kadang sampai 10 kali tapi kadang 20 atau lebih. Pokoknya sampai kedua-duanya bosan atau salah satu mulai mendongkol karena kalah melulu atau juga orang tua mulai memanggil untuk pulang (waktu makan atau disuruh-suruh).

Kemerihaannya mungkin terletak pada perjalanan hukuman yang biasanya diiringi oleh olok-olok atau ejekan para penonton ataupun pemain

sendiri. Sebab tidak ada alat atau nyanyi-nyanyian pengiring khusus yang bisa ikut menggembarakan. Bahkan alat-alatnya pun hanya terdiri dari keping uang dan sutil saja. Kadang masing-masing pemain telah siap dengan keping uang dan sutilnya sendiri-sendiri tapi kadang hanya salah seorang saja yang menyediakan dua keping uang, sementara "sutil" nya hanya sebatang saja.

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT

Masyarakat yang menentangnya atau melarang anak-anaknya bermain "sutil", makin meluas. Padahal sebelumnya, oleh masyarakat masih dianggap sebagai permainan yang netral saja tanpa banyak mengandung resiko negatif.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Kalau dahulu, sewaktu masih ada, jelas peranannya yang menonjol adalah untuk hiburan anak-anak maupun pengisi waktu senggang atau penangkal bosan. Tapi setelah punah, tentunya menunjukkan bahwa peranan seperti sudah tidak bisa — dijaikan lagi — bisa digantikan oleh permainan lain yang jenisnya makin beraneka ragam. —



*Posisi uang waktu hendak melempar satu pada sisi "Croon" satu pada sisi "Cu".*

## 15. MERAK-MERAK SINTIR

### 1. NAMA PERMAINAN

Jenis permainan ini, memiliki nama asosiatif dengan alam binatang yaitu yang menyangkut nama dan ciri-ciri tingkah lakunya –” Merak-merak Sintir ”. Merak adalah nama sebangsa unggas yang memang sudah dikenal dalam perbendaharaan bahasa Indonesia maupun bahasa daerah lainnya (Jawa, Sunda dan lain-lain ). Namun demikian, unggas atau burung merak sebenarnya tidak ada di lingkungan alam Jakarta dan sekitarnya. sehingga, pengenalan penduduk baik jaman dahulu ( jaman Belanda) maupun sekarang kalau tidak lewat ceritera atau gambar-gambar mungkin lewat di kebun-kebun binatang atau peliharaan orang. Dari sebagian kalangan ini bahkan adayang belum jelas bagaimana gambaran burung merak: Kemudian, ”sintir” yang oleh responden dianggap sebagai perbendaharaan Betawi ternyata tidak tercantum dalam bahasa Indonesia atau Melayu. Menurut mereka para informan itu, ”Sintir” mengungkapkan gerak dan tingkah laku Merak yang memutar-mutar badan dengan gaya tertentu yang lemah gemulai.

Kapan dan siapa yang menciptakan dan memberi nama jenis permainan ”Merak-merak Sintir”. tidak ada yang mengetahui. Pokoknya, sejak masih kanak-kanak dia atau para informan sudah tahu begitu saja dari orang lain tapi entah siapa; yang pasti adalah teman atau orang lain yang dekat. Setelah tahu namanya mereka tahu juga pola permainannya ”Merak-merak sinti” itu, yang akhirnya bisa memainkannya baik lewat pengamatan atau peniruan maupun pemberitahuan.

Walaupun permainan ini dahulu dan sekarang berlaku di daerah kelurahan Kebon Melati, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Barat, namun menurut para informan juga dikenal masyarakat Betawi lainnya – baik itu di kota ataupun di pinggiran. Sebagai tambahan, terdapat – di Betawi -- beberapa jenis permainan yang berasosiasi dengan nama dan tingkah laku dari beberapa binatang atau makhluk lain, misalnya saja jenis permainan Kodok-kodokan, Monyet-monyetan, Setan-setanan dan lain-lain.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

” Merak - merak Sintir ” biasanya dilakukan saat habis magrib hingga malam. Saat macam inilah biasanya tersedia waktu luang baik dikalangan anak-anak ataupun orang dewasa setelah seharian bekerja mencari nafkah

Pada prinsipnya jenis permainan ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus memilih-milih waktu tertentu. Pokoknya, asal ada anak-anak atau orang-orang yang mau memainkannya, tidak lagi harus menunggu - tunggu kalau ada peristiwa-peristiwa lain berlangsung seperti perayaan, panen di sawah, upacara-upacara dan sebagainya.

Pemunculannya tidak memiliki musim yang berjadwal teratur. Namun begitu muncul karena spontanitas satu atau beberapa orang, hari-hari berikutnya akan terus dimainkan tampak beberapa bulan — kadang tiap malam tapi kadang selang seminggu. Mula-mula dimainkan sekelompok anak-anak yang saling kenal dekat, kemudian oleh kelompok lain. Akhirnya, permainan itu makin meluas saja yang memainkannya. Memang dalam musim-musim hujan jarang dilakukan karena kurang menyenangkan suasananya — sebagai permainan "diluar rumah".

"Merak-merak Sintir" adalah jenis permainan yang mengandalkan segi hiburannya lewat unsur-unsur ritual atau religio magis yang menyertainya sebagai kelengkapan. Akhirnya, sepanjang keterangan informan, kadang bisa timbul gangguan atau kecelakaan. Misalnya saja bila ada seorang pemain atau penonton, karena kemasukan roh, benar-benar tidak terkendalikan—mengamuk atau berbuat sesuatu yang membahayakan sekeliling baik penonton maupun pemain lain. Oleh karena itu ada sebagian anggota masyarakat pendukung yang sebenarnya menolak dilangsungkannya permainan "Merak-merak Sintir". Sedang sebagian lain menganggap tidak terlalu membahayakan ataupun tidak terlalu sering menimbulkan gangguan; atau ada pula yang masa bodoh saja.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA'

Jenis permainan "Merak-merak Sintir" pada dasarnya dapat dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, tanpa memandang kelompok atau kelas sosialnya apapun baik ini dilingkungan pedesaan atau perkotaan. Tapi agaknya, menurut informan, dahulu ketika masih ikut memainkannya hingga sekarang, permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak dilingkungan komoniti perkampungan (kota dan desa). Sedangkan di lingkungan gedongan tidak ada atau langka sekali ditemui. Dalam keadaan macam itulah kalangan anak-anak laki-laki sekitar usia 12 atau 13 tahun umumnya menjadi pendukung aktif — pemain — dari "Merak-merak Sintir". Sementara kalangan masyarakat lain — anak-anak kecil, orang-orang dewasa, kaum wanita — lebih berkedudukan sebagai pendukung pasif atau penonton saja, atau hanya sekedar tahu.

Permainan ini biasa dilakukan saat sesudah Magrib hingga malam hari yakni suatu suasana yang sesuai dengan suasana kegiatan . . . . . adanya unsur-unsur ritual dan regilio magis ; Disamping itu juga merupakan waktu-waktu luas penduduk yang sudah seharian bekerja mencari nafkah maupun kesibukan rumah tangga ; bagi anak-anak tentunya merupakan jam-jam tidak sekolah (umum) sementara pelajaran ngaji tidak setiap hari diadakan Dalam suasana penduduk sedang bersantai ramai-ramai, biasanya timbul bermacam-macam inisiatif dikalangan anak-anak untuk melakukan berbagai macam permainan sehingga timbulnya beberapa kelompok yang masing-masing dengan kesibukannya sendiri. Salah satu diantaranya, bila sedang ada adalah usulan Merak-merak Sintir yang kebanyakan anak mendominasi suasana dan perhatian sekitaran. Kalau sudah begini maka kerumun makin mengumpul di tempat dimana akan diadakan permainan itu. Sementara para pemain membuat persiapan maka lain-lainnya yang akan menonton membentuk lingkaran mengelilingi arena permainan atau duduk-duduk dikejauhan saja. Anak-anak perempuan atau anak-anak kecil akan mencari tempat dekat orang-orang dewasa atau mereka yang dianggap bukan pengecut ..... karena ketakutan tapi ingin juga menonton jalannya permainan.

Unsur utama dari permainan "Merak-merak Sintir" adalah "pemanggilan roh" agar menyurup ke tubuh salah seorang pemain. Seperti diketahui, soal kepercayaan terhadap roh-roh nenek-moyang atau siapa ternyata masih cukup tebal di kalangan orang-orang Betawi. Oleh sebab itu, berdasarkan pengamatan, bisa ditemui di rumah-rumah orang Betawi tertentu yang masih menyediakan ruang khusus untuk berhubungan (memuja dan sebagainya) dengan roh. Apalagi, bila dibandingkan dengan jaman dulu tentunya makin kuat dan luas. Kepercayaan terhadap setan, yang baik atau yang mengganggu; kepercayaan bahwa roh bisa masuk ketubuh orang-orang yang masih hidup; kepercayaan bahwa roh bisa bekerja sama dengan manusia dan lain-lain. Hal inilah yang dimanfaatkan dalam "Merak-merak Sintir" dalam rangka mencari "ketegangan untuk hiburan" (bandingkan dengan film-film horor yang cukup populer).

Bagaimanapun, permainan pemanggilan roh masih diliputi oleh suasana sungguh-sungguh sehingga timbul kesan mendua antara hiburan dan ketegangan yang mencekam. Terutama pada saat awal, yakni saat upacara pemanggilan roh dimulai. semua menunggu apakah berhasil atau tidak pemanggilan itu mendatangkan roh. Sebaliknya, hampir pada saat bersamaan suasana kemeriahan pun terasa juga, misalnya waktu ramai-ramai melagukan dan mesyairkan mantera-mantera iringannya.

Pemanggilan roh bukannya tidak mengandung resiko sama sekali. Sebab, kadang-kadang ada saja roh yang tidak terkendalikan ( mengamuk misalnya atau marah), sehingga orang yang kemasukan akan mengamuk atau berbuat hal-hal yang mengganggu dirinya sendiri maupun orang lain. Bisa juga bahwa roh bukannya masuk ke pemain yang dimaksud tapi ke penonton misalnya yang tidak menghendaki. Karena itulah maka ada sebagian orang tidak senang dengan "Merak-merak Sintir" karena dianggap membahayakan atau menakutkan; ada sebagian yang menganggap tidak sesuai dengan ajaran agama (Islam). Namun demikian banyak juga yang beranggapan "bukankah hanya sekedar permainan anak-anak", atau yang percaya benar justru menimbulkan kesenangan juga menonton permainan memanggil roh tersebut tanpa pikir-pikir lain-lain lagi. Paling-paling akan menasehati agar permainan dijalankan dengan hati-hati, jangan gegabah sehingga menimbulkan kejadian yang tak diinginkan; atau ada yang melarang anak-anak kecilnya untuk dekat-dekat arena dan sebagainya.

Kontrol sosial yang dijalankan terhadap permainan "Merak-merak Sintir" relatif masih kendur bila dibandingkan dengan jenis-jenis permainan yang menonjolkan unsur judi di dalamnya. Misalnya saja tentang pemain yang mengutamakan laki-laki usia 12 dan 13 tahun, sebenarnya ada beberapa alasan yang cukup wajar dan bukan bersifat paksaan. Buat anak-anak kecil, permainan itu cukup mengcekam sehingga jarang ada yang berani untuk dijadikan medium roh; hal yang sama juga terjadi dibuat kalangan wanita. Dalam hal ini orang-orang tua pun ikut mengkhawatirkan sehingga memang cenderung untuk memberikan larangan yang semata-mata takut kalau timbul kecelakaan. Sementara itu, bila pemain dari orang-orang yang lebih tua usianya tampak agak kikuk baik bagi mereka sendiri maupun penontonnya.

Konsepsi tentang adanya roh yang merasuk ke tubuh manusia beserta akibatnya, tampaknya sudah begitu mantap dan seragam di kalangan masyarakat setempat. Misalnya saja gambaran perilaku dan ekspresi seorang yang sedang kemasukan roh atau "kesetana", tampak sejalan antara yang ada dalam pengetahuan kebudayaan seseorang dengan orang lain. Oleh sebab itulah, sementara soal bisa atau tidak bisa di percaya proses "roh masuk tubuh manusia" dilepaskan dahulu, para informan menerangkan bahwa ada peserta yang "bermain sungguh-sungguh" tapi ada juga yang berpura-pura" kemasukan roh.

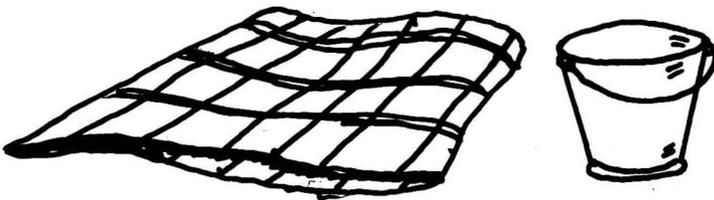
#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

#### 5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA

#### 6. PERALATAN

Ancar-ancar untuk jumlah peserta permainan, minimal 4 orang atau lebih. Sudah barang tentu mereka ini harus yang sudah berpengalaman atau tidak "mengetahui." bagaimana memainkan "Merak-merak Sintir"; mereka juga harus tidak penakut sehingga bersedia "bermain-main dengan roh", harus bisa melagukan dan membacakan syair-syair serta mentera-mentera ; bersedia untuk mentaati dan memainkan sungguh-sungguh "aturan-aturan" sehingga "roh mau datang dan masuk" ataupun tidak menyebabkan kecelakaan dan sebagainya. Misalnya saja karena suasana "kesungguhan" tidak bisa dicapai maka roh tidak mau datang sehingga permainan gagal. Kegagalan juga bisa dalam bentuk roh yang tidak terkendalikan" sehingga bisa pindah ke penonton atau ada pemain yang mengamuk. Sudah barang tentu hal yang terakhir ini bisa menimbulkan gangguan.

Kemudian, ada beberapa peralatan yang harus disiapkan lebih dahulu. Misalnya saja soal tempat yang lapang sebagai arena permainan. Hal ini perlu karena kalau tidak tepat salah-salahbisa dilarang oleh yang punya atau orang-orang sekeliling tempat dimaksud, atau tempat lalu lalang orang lewat. Selanjutnya sehelai sarung yang nantinya akan " dipakai sebagai kerudung untuk menyiapkan proses pemasukan roh ke pemain yang menjadi medium". Akhirnya air secukupnya kira-kira seember yang gunanya untuk " menyadarkan kembali medium roh. (Gambar 1).



(gbr , 1 ).

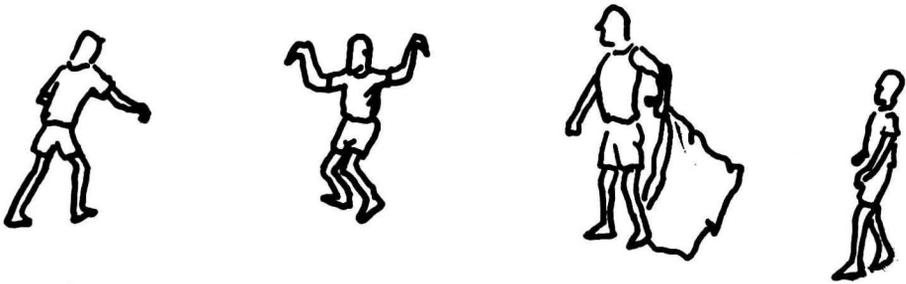
Uraian berikutnya akan menggambarkan contoh tentang jalannya permainan "Merak-merak Sintir" dengan cara mengungkapkan berbagai peran yang ada didalamnya. Peran pertama, yang utama, adalah peran sebagai "burung merak" yang hanya dijalankan oleh seorang pemain saja. Pemain inilah yang nantinya akan menjadi medium roh atau yang kerasukan roh, sehingga nantinya dalam jalannya permainan boleh dikatakan sedang intrance atau kesurupan. Peran kedua, juga hanya dijalankan seorang pemain saja, lebih memikul tugas sebagai pimpinan upacara pemanggilan roh karena dialah yang harus mengucapkan mentera-mentera.

Akhirnya, peran ketiga yang bisa dijalankan oleh berapapun pemain, yang tugasnya melagukan dan mengucapkan se bait syair "merak-merak sintir" secara beramai-ramai sambil berjalan mengelilingi peran pertama dan peran kedua yang berkedudukan di tengah arena, beberapa kali.

Pemegang peran utama burung merak, untuk menyiapkan diri dirasuk roh harus bersikap jongkok di tengah arena dengan mata tertutup. dalam sikap seperti ini dia dikerudungi sehelai sarung yang telah diikat salah satu ujungnya dan dipegang oleh pemegang peran kedua. Dengan posisi berdiri sambil memegang kurungan sarung, pemegang peran kedua ini membaca-baca mentera yang maksudnya memanggil-manggil roh di segala tempat agar ada yang bersedia datang masuk ke badan pemegang peran merak. Dalam suasana memanggil seperti itu, peserta-peserta lain yang memegang peran ke tiga mengiringinya dengan lagu dan syair seperti telah disinggung di atas.

Pada saat-saat tertentu, pemegang sarung dan pembaca mentera mengintip ke dalam kerudung sambil menggoyang-goyang tubuh "merak". Hal ini dilakukan, bersamaan dengan berhentinya iringan lagu dan gerak mengelilingi oleh pemain-pemain lain. Adapun maksudnya adalah untuk mengetahui apakah pemegang peran "merak" sudah intrance atau belum (masih sadar). Bila masih sadar, proses pemanggilan diulang kembali diiringi lagi dengan iringan lagu dan gerak mengelilingi.

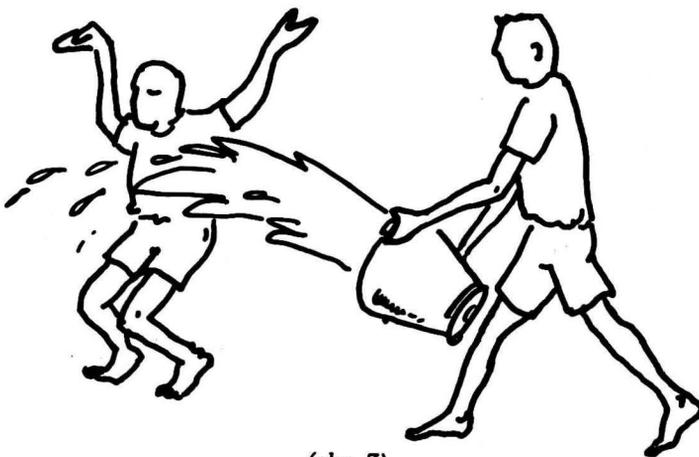
Namun, biasanya setelah berulang-ulang dilakukan, bila dari pemeriksaan itu diketahui bahwa pemain sudah tidak sadar (intrance) maka kerudung sarung pun dibuka. Keadaan intrance ini biasanya dapat diketahui dari sikap kaku-kejang dari seluruh tubuh pemegang peran burung merak. Begitu kerudung sarung dibuka pembaca mentera memberikan tanda secara tersembunyi kepada para pengiring lagu agar menjauh dari "burung merak".



(gbr . 2)

Para pengiring tersebut, setelah diperintahkan menjauh akan menempati tempat di pinggir-pinggir arena, bercampur dengan penonton demikian pula dengan pembaca mentera. Dalam suasana seperti ini, para pemain yang kini juga sebagai penonton dan juga penonton sendiri mulai diboletkan untuk memberi aba-aba atau perintah-perintah kepada pemain yang sudah intrance. Biasanya aba-aba itu berisikan perintah untuk menirukan berbagai macam tingkah laku burung merak.

Permainan macam itu akan berlangsung sampai peserta maupun penonton puas atau bosan. Tapi bisa juga diakhiri, meskipun belum puas, bila pemain yang intrance tampak kelelahan. Cara mengakhirinya adalah dengan mengguyurkan air yang sudah tersedia ke tubuh pemain itu. Biasanya, setelah diguyur kesadaran akan timbul dan pulih seperti sediakala.



(gbr. 3)

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN DAN TANGGAPAN MASYARAKAT.

Jenis permainan yang pada masa tigapuluhan pernah dikenal dan diaktifkan secara luas, pernah amat menyusut diwaktu jaman pendudukan Jepang. Dan pada sekitar awal tahun limapuluhan bahkan hilang sama sekali. Ada beberapa faktor penyebab yang mendorong hal itu. Misalnya saja ada larangan-larangan dari berbagai kalangan agama dan orang tua. Kemudian makin tercerai berainya orang-orang Betawi ke berbagai tempat baru. Ada lagi sebagian yang beranggapan bahwa permainan "Merak-merak Sintir" tak lagi sesuai dengan kemajuan jaman.

Namun demikian ada sebagian yang berpendapat bahwa dulu memang banyak orang yang menyenangi hal-hal yang ada hubungannya dengan unsur religio magis. Sehingga bila permainan itu dijalankan secara "benar", sebenarnya tidak berbahaya sehingga bisa berfungsi sebagai hiburan dan memperluas pergaulan. Kalau ada sebagian orang menentangnya, lebih dikarenakan ada pemain-pemain yang menyalah gunakan sehingga timbul kecelakaan dan sebagainya.

## 16. GELINDINGAN

### 1. NAMA PERMAINAN.

Nama "gelindingan" untuk jenis permainan ini agaknya, selain dalam bahasa Betawi sendiri, dikenal dalam beberapa bahasa Daerah (Jawa, Sunda dan sebagainya) maupun bahasa Melayu atau Indonesia.. Kamus Poerwadarminto. Nama yang berasal dari akar kata "gelinding" itu mengacu kepada suatu peralatan pokok yang digunakan yakni benda-benda yang berbentuk silendris ataupun lingkaran. Benda-benda ini berfungsi, atau diasosiasikan, sebagai roda – atau gelindingan – yang dengan berbagai tehnik bisa digelinding-gelindingkan sehingga bisa bergerak menurut kehendak pelaku permainan. Kegiatan ini, juga tercakup dalam pengertian kata "gelinding" di muka yakni sebagai kata benda abstrak. Namun demikian tidak semua jenis permainan yang menggunakan peralatan roda diberi nama seperti itu misalnya saja mobil-mobilan, gerobak dan sebagainya, agaknya, yang dimaksudkan dengan jenis permainan "gelindingan" hanyalah peralatan-peralatan atau benda-benda yang semata-mata hanya terdiri dari roda itu saja. Menurut informan, roda yang digelindingkan dengan bebas kesana kemari bisa diasosiasikan pula dengan longgar. Kadang-kadang dibayangkan sebagai sepeda motor, sepeda, sedan, truk, kereta api, kendaraan perang dan sebagainya yang melakukan oleh gerak bermacam ragam.

Para informan tidak tahu lagi iapa pemberi nama jenis permainan tersebut. Sama halnya dengan soal kapan kira-kira muncul pertama kali.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN.

Penampilan jenis permainan di atas tidak membutuhkan adanya waktu serta peristiwa-peristiwa khusus yang istimewa. Boleh dikatakan setiap saat bisa saja dimainkan asal mau, namun karena lebih membutuhkan tempat yang luas sehingga lebih enak atau cocok bila dimainkan di luar rumah walau hari hujan, angin dan sebagainya. Bahkan juga bila lingkungan sedang sibuk atau ramai, misalnya di jalan-jalan besar yang padat lalu lintasnya, pasar, pertokoan, tempat-tempat keramaian dan lain-lain.

Namun demikian, seperti umumnya permainan rakyat, pemunculan jenis ini selalu bersifat massal tidak satu-satu. Sehingga, walaupun tidak berulang tetap, tampak ada "musim glindingan" yang pemunculannya tidak bisa diramalkan seolah mendadak begitu saja tanpa tahu siapa atau dari mana awalnya. Kadang-kadang disebabkan oleh suatu kebetulan, misalnya

saja ada seseorang yang menebang pohon pepaya, salak dan sebagainya (bagian-bagiannya merupakan bahan baku untuk membuat gelindingan); atau juga misalnya seseorang menemukan lingkaran roda sepeda yang bisa dimanfaatkan jadi "glindingan". Bila seseorang telah memulainya maka lain-lain akan ikut memulai sehingga lebih diusahakan dengan sengaja (mencari bahan bakunya) tidak serba kebetulan seperti yang terdahulu.

Kalau sudah bersifat massal, muncul perkembangan pola bermainnya tidak saja sekedar menggelinding-gelindingkan roda dengan berbagai imajinasinya tapi bisa dipertandingkan antara para pemain. Misalnya saja balapan, adu kuat (semacam rally mobil), adu kemahiran dan lain-lain. Atau hanya sekedar berbondong-bodong atau beriringan menjelajah medan di jalan-jalan raya, jalan setapak, pematang sawah dan sebagainya atau juga di keramaian-keramaian, ibarat orang berwidata berombongan ramai-ramai.

Tidak jarang pula permainan itu dilakukan sendiri-sendiri saja. Kadang seperti kalau bermain bersama-sama, pelaku membuat berbagai macam olah gerak sehingga mahir sambil membuat imajinasi-imajinasi tertentu. Dalam keadaan macam ini kegiatannya memang dijalankan secara khusus. Sebaliknya tidak jarang pula dilakukan secara sambil lalu, biasanya sebagai pengiring jalan, misalnya tatkala pergi ke suatu tempat baik untuk keperluannya sendiri (nonton perayaan, sepakbola, pilem, jalan-jalan dan lain-lain) maupun ketika disuruh oleh orang lain (pergi ke warung, mengantar surat dan sebagainya).

### **3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA.**

Dilihat dari para pemainnya, diperkirakan antara tingkat-tingkat umur 5–12 tahun (sampai sekolah tingkat dasar) dan boleh dikatakan permainan lelaki. Walaupun tidak ada larangan jelas tapi ada perasaan malu dikalangan mereka yang di luar itu, bahkan ada juga ejekan atau sindiran dari lingkungan sosial sekitaran. Mereka, para pemain itu, bukan berasal dari kelompok-kelompok sosial tertentu. Bisa dari segala kelas maupun golongan – tidak eksklusif.

Tidak ada unsur-unsur magis untuk mengiringi permainan "gelindingan". Demikian pula pantangan-pantangan sosial yang ketat tidak nampak. Seolah bisa digolongkan sebagai suatu jenis permainan bebas atau netral, Tidak menimbulkan gangguan atau bahaya baik bagi lingkungan maupun para pemainnya. Dengan demikian hubungan langsung antara permainan dan lingkungannya, yang jelas hanya nampak pada pemanfaatan bahan-baku saja (tumbuh-tumbuhan dan barang-barang bekas) sementara lainnya yang bersifat sosial-budaya kurang menonjol (tapi pasti ada).

Ada penggolongan yang sifatnya harian, misalnya saja saat pulang belajar ngaji atau waktu senggang di luar jam-jam sekolah atau membantu pekerjaan orang tua. Tapi ada juga yang justru bisa dimainkan setiap waktu misalnya permainan glindingan yang kadang dimainkan tatkala harus bepergian disuruh belanja orang tua dan sebagainya. Sehingga ada permainan yang bisa dilakukan bersana dengan kegiatan lain yang bukan permainan (mengasuh adik, menunggu rumah atau jemuran padi, perjalanan dari satu tempat ke tempat lain dan sebagainya).

Akan halnya saat ideal dilakukannya permainan, ada satu hal yang insidental dan menonjol yakni munculnya "jaman Jepang". Contoh ini menunjukkan betapa kreatifitas dan motivasi bermain sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekeliling terutama kehidupan sosial dan budaya para pendukung sendiri. Jaman Jepang tampaknya amat menghambat kreatifitas dan motivasi bermain. Suasana serba tercekam dan ketakutan, ekonomi yang amat parah merupakan alasan yang umumnya dipakai untuk penyebab masa lesunya berbagai permainan.

Selain itu, surutnya beberapa permainan rakyat tertentu, cukup banyak yang dipengaruhi oleh adanya larangan para tokoh agama berdasarkan hukum halal dan haram, sopan dan tidak sopan, mengganggu atau tidak mengganggu umum. Dalam hal ini, misalnya, ada beberapa permainan yang tidak baik dimainkan oleh perempuan karena tidak sopan atau oleh anak-anak karena ada unsur judinya atau karena memungkinkan timbulnya perkelahian atau karena sama sekali dilarang karena tidak baik.

Kembali mengenai saat munculnya jenis-jenis permainan tertentu, selain seperti yang telah diuraikan di atas maka soal kreatifitas dan spontanitas juga ikut bicara. Baik itu karena dorongan perseorangan ataupun kelompok. Misalnya saja dalam rangka keinginan untuk memanfaatkan keadaan sekeliling untuk menghibur diri atau menunjukkan kebolehan, tercermin dari kemendadakan dalam timbulnya permainan glindingan. Walaupun belum dimasukkan dalam naskah hal seperti ini sebenarnya sering terjadi misalnya penggunaan kulit jeruk Bali, bekas-bekas kain jahitan penggunaan barang-barang bekas lain seperti kotak, kayu dan sebagainya. Mula-mula persorangan tapi dengan cepat ditiru oleh teman-temannya seperti misalnya mobil-mobilan dari gagang bunga tebu, kapal terbang dari kertas dan sebagainya. Biasanya cara pembuatannya sudah konvensional, seperti misalnya glindingan itu mungkin mula-mula hanya ada pohon pepaya roboh dimanfaatkan oleh seseorang kemudian ditiru oleh lain-lainnya sehingga mendorong timbulnya musim glindingan dengan memanfaatkan

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Kapan permainan ini muncul dan siapa yang memulainya, tidaklah jelas. Pokoknya, menurut informan, tahu-tahu sudah ada dan melakukannya kala itu (jaman penjajahan Belanda). Dahulu, sebelum jaman Jepang, permainan ini sering dan banyak dimainkan. Kemudian, menyusut ketika jaman Jepang seperti halnya banyak kegiatan hiburan lain. Lalu pernah meningkat sebentar tapi kemudian menurun terus hingga sekarang ini. Bahkan peralatannya pun, terutama yang dari batang pohon papaya dan salak, banyak yang hampir punah sementara "glandingan-glandingan" yang lebih modern menggantikannya (produk industri mainan yang harus dibeli).

#### 5. PESERTA/PEMAIN-PEMAINNYA :

Permainan ini bisa dilakukan secara individu atau masal. Jadi para peserta tidak dibatasi, semakin banyak permainan ini akan makin seru. Tapi umumnya batas maksimal antara 10 sampai 15 orang.

#### 6. PERALATAN

Seperti sudah disinggung sebelumnya, peralatan permainan bisa dibuat dari beberapa jenis bahan baku. Jaman Belanda dahulu, pohon papaya banyak digunakan yang cara membuatnya dipotong-potong sepanjang kira-kira 20 cm sehingga terbentuk silinder-silinder yang tengahnya berlobang. Untuk tangkai dan poros, dipakai pelepah daun salak yang dimasukkan ke lobang silinder kemudian dibengkokkan sehingga terbentuklah pegangannya (gambar 1).



(gbr . 1)

Pada perkembangan selanjutnya, setelah sepeda banyak muncul, silinder-silinder pohon papaya itu digantikan oleh lingkaran-lingkaran besi roda sepeda yang tidak perlu lagi diberi pegangan untuk menjalankannya. Tapi, digunakan sebatang tongkat untuk mendorong (disiapkan ke lekukan lingkaran). sementara jalannya roda haruslah menggunakan prinsip keseimbangan baik agar tidak roboh maupun untuk menentukan arah. Jadi mirip dengan cara menjalankan sepeda roda satu (gbr. 2).

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Dalam penyelenggaraannya, permainan ini tidak diiringi bunyi-bunyian, maupun lagu-lagu tertentu.

( gbr . 2 )



## 8. JALANNYA PERMAINAN

Permainan merak-merak sintir ini pola atau cara permainannya bersifat tehnis saja yang tujuan pokoknya agar "glindingan" bisa berjalan dan membuat berbagai macam olah gerak sesuai kemauan pelaku. Tidak perlu atau ada lagu atau bunyi-bunyian maupun iringan-iringan lain. Kalaupun ada beberapa peraturan permainan biasanya berkaitan dengan imajinasi yang dikaitkan dengan "glindingan" yang bersangkutan – sudah tentu munculnya peraturan bila sudah dimainkan secara berkelompok. Misalnya baapan cepat, serempetan (yang terguling yang kalah) atau membuat olah-olah gerak tertentu (yang gagal yang kalah) dan sebagainya.

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat, kalangan dewasa, adalah biasa-biasa saja dengan pengertian masa bodoh sejauh tidak mengganggu lingkungan. Khusus-

nya jaman dahulu ketika masih belum dibanjiri jenis-jenis permainan baru, tanggapan dari kalangan anak-anak cukup besar. Bila sedang musim "glindingan", di jalan ataupun halaman-halaman selalu saja terlihat "glindingan" yang lalu-lalang setiap waktu dan keadaan; bahkan ada yang diberi obor bila hari gelap malam.

#### **10. PERANAN MASA KINI**

Kalau dahulu peranannya menonjol, sebagai hiburan anak-anak, tampaknya sekarang benar-benar tenggelam. Jarang muncul waktu musim "glindingan" seperti dahulu, yang kalaupun ada tidak seluas dan seramai waktu informan mengalaminya sebagai pemain.

## 17. BALAP KARUNG

### 1. NAMA PERMAINAN

Sejalan dengan kenyataan bahwa bahasa Betawi banyak mengambil unsur-unsur bahasa Melayu atau Indonesia, kali inipun nama "balap karung" mengandung kata-kata yang terdapat dalam perbendaharaan kata Indonesia. @ Kamus Poerwadarminta. Nama ini dikenal di daerah Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, yakni di Kelurahan Rawa Barat. Pemberian nama itu sangat asosiatif dengan nama-nama kegiatan maupun peralatan utama yang dipakai — balapan dan karung. Dari sejak jaman Belanda, yaitu ketika informan masih kanak-kanak dan menjadi pemain, nama dan jenis permainan tersebut sudah dikenalnya. Tapi, seperti kebanyakan terjadi, dia tidak tahu lagi kapan dan siapa penciptanya. Pada waktu itu, seingatnya hampir semua anggota masyarakat di kampungnya telah mengenalnya dengan akrab.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Tampilnya permainan "balap karung" biasanya selalu untuk mengisi acara-acara dalam keramaian atau perayaan-perayaan tertentu. Biasanya penyelenggaraan diadakan pada siang hari atau sore hari. Posisi semacam ini ternyata tidak berubah dari sejak dahulu (jaman Belanda tatkala informan masih kanak-kanak) hingga jaman sekarang ini (saat penelitian dilakukan). Sebagai acara pengiring, sifatnya tidak begitu ritual melainkan lebih untuk memeriahkan suasana gembira-ria saja, baik perayaan-perayaan di kalangan orang dewasa maupun kanak-kanak.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Seperti sudah disinggung, "balap karung" merupakan permainan pengiring acara. Namun demikian tak ada unsur-unsur ritual ataupun religio magis yang terkandung di dalamnya. Sifatnya benar-benar netral, tak akan mengganggu keselamatan, atau tidak mengganggu nilai dan norma-norma sekeliling maupun pengikut.

Namun demikian, bila diadakan di luar pengisi acara keramaian atau perayaan -- yang hampir tidak pernah — akan banyak menimbulkan tantangan dari sekeliling, dalam hal siapayang sebaiknya bisa ikut dan tidak boleh ikut serta memainkan.

Di kampung-kampung, di sekolah-sekolah dasar, pada jaman dahulu tatkala diadakan perayaan-perayaan, anak atau pun murid-murid beramai-

ramai memainkan "balap karung". Mereka ini umumnya laki-laki sekitar umur 6 – 12 tahun. Kadang-kadang orang dewasa ikut serta tapi hanya bersifat sebagai pajangan saja, tidak sebagai peserta penuh. Mereka ini berasal dari sekalian lapisan dan kelompok masyarakat – tidak ada yang eksklusif.

Sebagai suatu hiburan, ada dua unsur yang menonjol di situ yakni kompetisi dan kelucuan serta kemeriahan. Biasanya yang menang, karena ada panitia akan diberi hadiah tertentu betapapun sederhananya. Dalam proses berbalap itulah terjadi kelucuan-kelucuan karena tingkah laku pengikut yang mengalami kesulitan dalam lari terburu-buru dalam karung, yang memuncak bila ada yang jatuh tunggang-langgang dan bangun lagi untuk melanjutkan pertandingan. Sementara itu penonton akan bersorak sorai dan tertawa terbahak-bahak di tepi arena balap.

Karena unsur utama bersifat bertanding, lucu dan ramai maka tidak ada yang dimainkan secara perseroangan. Selain itu tidak cocok untuk pengisi ruang saja, sebagai sambilan, melainkan memang benar-benar harus dipersiapkan.

#### **4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN.**

Kalau dahulu, menurut informan, "balap karung" agak terbatas kalangannya. Paling-paling di perayaan-perayaan tertentu dan di lingkungan tertentu pula – misalnya di sekolah-sekolah, kampung ataupun lapangan-lapangan umum. Tapi sekarang, di kantor-kantor pun dapat dilihat pula dengan pesertanya yang meliputi orang-orang dewasa baik wanita maupun laki-laki – para pegawai, mahasiswa dan sebagainya.

Seperti halnya umum terjadi di bidang hiburan, "balap karung" pernah mengalami masa surut di jaman Jepang. Juga waktu jaman revolusi, tidak seperti beberapa jenis permainan rakyat lain, masih belum timbul lagi. Hal ini disebabkan jaman perang itu masih belum banyak perayaan-perayaan sedangkan beberapa jenis permainan rakyat lain masih muncul karena tidak perlu ada perayaan itu.

#### **5. PERALATAN**

Biasanya, kalau di kampung-kampung yang akhirnya meluas di kantor atau sekolah-sekolah, arena yang dibutuhkan memanjang sekitar 20 meter dan lebar 3 – 4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur. Ada garis awal dan akhir, tentu saja. Sudah itu, tinggallah menyediakan karung-karung beras dan lain-lain asal bisa dimasuki anak ataupun orang dewasa. Dalam hal

ini kadang-kadang ada yang kekecilan tapi ada juga yang terlalu besar ada juga yang setinggi paha tapi ada juga yang masuk setinggi perut atau bahkan dada. Jadi tergantung tingginya peserta maupun panjangnya karung. "Balapan karung" tersebut tidak perlu diiringi musik atau bunyi-bunyian lain, kecuali sorak sorai penonton saja.

## 6. IRINGAN PERMAINAN

Tidak di iringi oleh bunyi-bunyian dan lagu-lagu atau nyanyian apapun, hanya permainan ini akan bertambah seru atas partisipasi penonton yang memberikan semangat kepada para peserta dengan sorak sorai dan tepuk tangan kepada sang juara.

## 7. JALANNYA PERMAINAN

Cara berbalapnya, bebas asal saja masih tetap dalam karung. Ada yang coba meloncat-loncat dengan dua kaki ada yang coba melangkah pelan-pelan tapi ada yang coba lari biasa. Agaknya yang biasa digunakan adalah cara meloncat-loncat. Jatuh adalah soal biasa, cepat bangun lagi untuk melanjutkan sampai di garis akhir. Dalam hal ini antara para peserta tidak boleh ataupun tidak mau saling menubruk atau menghalangi lawan. Karena sifatnya yang lucu maka meskipun bertanding antara peserta juga terjadi saling mentertawakan sambil berusaha sekuat tenaga untuk menang.

Untuk memulai pertandingan, biasanya ada yang jurinya seperti juga di garis akhir. Hasinya para panitia itulah yang memperhitungkan. Para peserta biasanya juga jarang atau tidak pernah membantah. Selain karena sifatnya lebih menonjol kelucuannya maka para panitianyapun adalah orang-orang dewasa sehingga ada rasa sungkan.

## 8. TANGGAPAN MASYARAKAT

Sejalan dengan makin luasnya lapangan pemunculan, tampaknya tanggapan masyarakat cukup positif dalam artian pasif maupun aktif mengembangkannya. Bahkan, di tingkat-tingkat sekolah taman kanak-kanak telah dijadikan semacam kegiatan "olah raga" resmi. Sedangkan di kantor-kantor sering dipakai untuk memeriahkan suasana.

## 9. PERANAN MASA KINI

Peranannya sebagai acara pengiring perayaan makin mantap dan disenangi — ada yang dianggap sebagai hiburan tapi ada yang menganggap sebagai sarana pendidikan.

## 18. SALA BUNTUT

### 1. NAMA PERMAINAN

Permainan rakyat, kadang-kadang mempunyai nama yang tinggallah dirasa aneh tapi karena sudah begitu biasa keanehan itu tak pernah dipersoalkan sehingga nama tinggallah sebagai identitas saja. Bahkan, nama itu tidak terdapat dalam perbendaharaan kata bahasa dari masyarakat pendukungnya atau bahasa lain. Memang, dari kebanyakan nama-nama yang aneh itu biasanya masih bisa ditelusuri apa yang disiratkan. Misalnya saja nama yang mengungkapkan peniruan tingkah laku, bunyi-bunyian dan sebagainya yang terdapat dalam permainan. Tapi kadang ada yang akhirnya tidak bisa diketahui lagi apa yang dianggap dari nama permainan yang bersangkutan; meskipun ada juga kemungkinan karena dalam perkembangan selanjutnya justru pewaris-pewaris tak lagi mengerti apa yang diungkap dari namanya, sehingga walaupun masih ada tapi artinya justru terlupakan.

Salah satu dari yang tak dapat lagi ditelusuri makna dari nama itu, meskipun sebagian sudah bisa, adalah "Sala Buntut". Kalau "buntut" yang berarti "ekor" yang pada gilirannya, bisa juga berarti "yang paling belakang dari suatu rangkaian berurut", mengandung makna yang tidak berubah dan dikenal dalam perbendaharaan kata bahasa Betawi dan juga bahasa Indonesia atau Melayu serta beberapa bahasa lain (Jawa, Sunda dan lain-lain). Tapi kalau "sala", hingga saat ini masih belum ada informan yang bisa menjelaskan tentang apa kira-kira yang terungkap dari kata-kata itu.

Hilanglah garis sejarah macam itu, umumnya juga terjadi pada persoalan-persoalan yang menyangkut siapa penciptanya dan kapan muncul pertama kali. Para informan yang mengaku pernah memainkan pada sekitar tahun duapuluh mengatakan : "kakek-nenek saya pun sudah tahu dan memainkan permainan itu". Mereka ini pokoknya hanya bisa menjelaskan bahwa nama itu sudah dikenal luas tanpa memperdulikan arti, pencipta dan kapan kira-kira muncul. Mereka tidak merasa mempunyai kepentingan untuk mengetahui perihal nama melainkan langsung menikmati dan menjalankannya.

### 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

"Salah Buntut" adalah termasuk permainan luar-rumah yang biasanya dilakukan pada hari-hari dimana sinar matahari masih hilang. Tampaknya inilah penyebab mengapa munculnya jarang sekali bersamaan dengan tibanya musim hujan. Walaupun peralatannya diambil dari bahan-bahan flora sekeliling - biji tumbuhan melinjo - tapi karena sepanjang tahun selalu saja

ada buahnya, bahan itu bukan merupakan penghalang untuk memainkan setiap saat dikehendaki.

Kalau kadang muncul seperti wabah, "Sala Buntut" merupakan permainan sehari-hari. Artinya hampir setiap hari dan setiap saat ada saja anak yang memainkannya. Arti lain dari pernyataan "sehari-hari" itu adalah, bahwa berlangsungnya permainan itu erat hubungannya dengan kegiatan-kegiatan sehari - hari para peserta maupun kalangan masyarakat pendukung pasif - bukan peserta - dimana permainan bersangkutan hidup. Misalnya saja, sering bahwa "Sala Buntut" dilakukan bersamaan dengan kegiatan lain yang harus dilaksanakan pula oleh peserta, misalnya saja menggembala hewan, menunggu jemuran atau rumah, mengasuh adik dan sebagainya. Tapi bisa juga permainan yang sedang berjalan terhenti karena pengaruh "luar" sehari-hari; misalnya saja karena terlalu gaduh sehingga lingkungan sekeliling marah-marah dan memerintah pergi atau berhenti, ada beberapa peserta yang berhenti karena disuruh orang tuanya ke tempat lain dan sebagainya.

Dengan ciri-ciri seperti itu, jelas bahwa pada dasarnya pemunculan dari "Sala Buntut" tidak terlalu tergantung kepada peristiwa lain yang khusus atau istimewa, kecuali musim hujan tadi. "Sala Buntut" bukan merupakan permainan yang biasa dimasukkan dalam rangkaian acara peristiwa peristiwa tertentu. Kalaupun dalam peristiwa atau keramaian ada beberapa kelompok anak bermain "Sala Buntut" bukan berarti itu merupakan salah satu mata acara, melainkan suatu kegiatan di luar arena keramaian. Suatu kebiasaan di kampung - kampung bahwa keramaian selalu mengundang seluruh anggota masyarakat sekitarnya, termasuk anak-anak yang akan mengerumuni. Bahkan dalam situasi begitu, bila anak-anak membuat gaduh, oleh empunya hajat akan dihentikan permainan "Sala Buntut" yang sedang mereka langsunakan.

Tapi pada umumnya permainan "Sala Buntut" termasuk permainan yang netral dalam arti tidak mengandung resiko untuk menimbulkan kecelakaan, gangguan bagi sekeliling, tidak mengandung unsur-unsur religio magis yang biasanya mengundang tentangan dari sebagian masyarakat pendukungnya. "Sala Buntut" termasuk permainan ringan yang tak banyak membutuhkan strategi dan tenaga.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Sala Buntut di khususkan bagi anak-anak laki usia 7 - 13 tahun, dan jenis kelamin laki-laki.

Dalam permainan ini diperlukan ketrampilan dan strategi, juga kejujuran bagi setiap peserta. Hal ini berguna bagi penanaman perkembangan mental anak laki-laki jika kelak menjadi pimpinan.

Menurut informan, mengapa permainan ini di khususkan bagi anak laki-laki dan dalam kelompok usia tertentu. Dalam hal ini hanya bisa mengatakan bahwa sudah ada norma yang mengatakan agar wanita remaja jangan bermain "Sala Buntut" Sebabnya, antara lain akan menjadi bahan ketawaan, olok-olokan dan cemoohan teman-teman lingkungannya.

Pada waktu itu, masyarakat pendukungnya hidup di lingkungan pedesaan dalam bentuk -bentuk komuniti - komuniti kampung. Tapi ada juga yang hidup di lingkungan perkotaan walaupun masih tetap sebagai komuniti kampung.

Umumnya permainan rakyat dan khususnya "Sala Buntut" , masih erat hubungannya dengan keadaan lingkungan sekitaran (sosial, budaya dan fisik), atau dengan kata lain merupakan perwujudan dari penyesuaian manusia pendukungnya dengan lingkungan sekitaran.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Kapan dan siapa penciptanya permainan tersebut. sukar untuk ditelusuri garis sejarahnya. Meskipun ada juga kemungkinan karena dalam perkembangan selanjutnya yaitu para pewaris kebudayaan sebagai penerus dan pendukung permainan rakyat sudah banyak yang tua-tua dan meninggal dunia.

Dari hasil wawancara dengan beberapa informan bahwa, pada sekitar tahun 20 - an mengatakan : "Kakek - Nenek saya pun sudah tahu dan memainkannya permainan itu".

Mereka itu pokoknya hanya biasa menyatakan bahwa permainan tersebut sudah dikenal luas, tanpa memperdulikan arti, pencipta dan kapan kira-kira muncul. Mereka tidak merasa mempunyai kepentingan untuk mengetahui perihal sejarahnya, melainkan menikmati dan memainkannya.

Sekarang agaknya permainan ini sudah terdesak oleh berbagai jenis permainan baru atau yang lama tapi masih bisa bertahan. Tapi agaknya varian dari "Sala Buntut" masih banyak dimainkan oleh generasi anak-anak sekarang, terutama sekali yang menggunakan peralatan dari kelereng beling.

## 5. PESERTA/PEMAIN—PEMAINNYA

### a. Jumlah.

Karena sifatnya kompetitif, memerlukan jumlah peserta minimum 2 orang dan maksimum 6 orang.

### b. Usianya.

Umumnya, anak - anak berusia disekitar 7 - 13 tahun, akan tetapi tidak terbatas bagi anak-anak di bawah atau di atas umur tersebut.

### c. Jenis kelamin.

Permainan ini dikhususkan bagi anak-anak laki, tapi tidak tertutup bagi anak-anak perempuan, hanya biasanya tidak layak kalau di mainkannya oleh anak wanita.

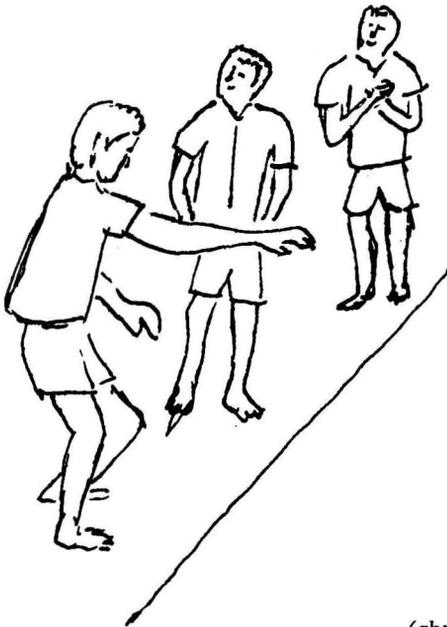
### d. Kelompok sosial.

Tidak terbatas dari kelompok sosial tertentu, siapapun boleh ikut asal-kan menurut kelompok usia dan jenis kelaminnya.

## 6. PERALATAN

Peralatan utama yang mau tidak mau harus ada adalah biji-biji melinjo yang belum dikupas kulit lunaknya. Tapi biji ini bisa diganti juga, tergantung pada kemampuan pemiliknya. Untuk bermain "Sala Buntut", memang hampir seperti judi karena dari setiap pemain harus menyediakan modal masing-masing dalam bentuk biji-biji melinjo.

Kemudian soal tempat, biasanya bidang-bidang tanah yang rata bisa di kebun-kebun atau halaman rumah dikampung. Di tempat inilah biasanya yang nyaman untuk membuat arena bermain "Sala Buntut" yang bentuknya hanya dua garis sejajar yang satu sama lain berjarak sekitar 3 meter. Satu garis disebut pidian, yakni tempat kedudukan untuk mengincar/melempar sasaran yang berupa deretan melinjo. Satu garis lagi adalah tempat biji-biji melinjo yang jadi sasaran lempar, yang diatur berderet satu baris sepanjang garis itu - jumlahnya tidak pasti tergantung perjanjian atau aturan yang dibuat bersama antara para pemain. Setiap pemain harus meletakkan sejumlah biji-biji melinjo, seperti telah ditetapkan bersama, di garis tersebut. Sehingga, misalnya, kalau setiap pemain harus meletakkan - beberapa taruhan yang telah ditetapkan sepuluh biji maka kalau ada lima peserta tentunya akan ada 5 x 10 biji melinjo di tempat itu. Deretan melinjo itu - bila diurutnya dari kiri ke kanan - ujung yang paling kiri disebut kepala dan ujung yang paling kanan disebut ekor atau "buntut". (Gambar 1.).



(gbr.1)

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Dalam permainan ini tidak di iringi oleh sesuatu lagu-lagu dan alat-alat bunyi-bunyian tertentu, hanya yang memberi suasana diantara para pemain sendiri tau penonton yang ikut mengawasi jalannya permainan kalau ada di antara peserta yang bermain curang atau terjadi keributan.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Setelah deretan biji melinjo yang satu sama lain berjarak 3 - 4 meter sudah tersusun rapi, maka setiap pemain harus menyiapkan gacoan sendiri-sendiri, yakni biji melinjo, yang dianggap pilihan, yang akan selalu dipakai untuk melempar sasaran yang berupa deretan biji tersebut diatas. Berdiri di garis pidian setiap peserta akan melempar gacoan - tapi tidak diarahkan pada sasaran - dengan maksud sedemikian rupa sehingga yang justru gacoan yang paling dekat jaraknya dari deretan melinjo akan mendapatkan giliran

lebih dahulu dari pada yang lebih jauh. Demikian berturut dilakukan oleh setiap pemain, sehingga akan diperoleh urutan giliran melempar sasaran dari yang paling dahulu sampai yang paling penghabisan.

Letak biji melinjo yang jadi sasaran itu dalam deretan cukup jarang jaraknya. Oleh sebab itu, dari sekian jumlah yang berderet hanya sebuah saja yang kemungkinan besar terkena (tak jarang luput sama sekali, gacoan lolos di sela-sela atau meleset di sebelah kiri kepala atau pun di sebelah kanan buntut). Bilamana salah satu sudah keluar dari garis deretan, biji-biji lain yang terletak di sebelah kanannya - ke arah buntut - semua akan dianggap terkena dan menjadi hak dari pelempar yang mengenyainya. Oleh sebab itu, pada prinsipnya setiap peserta akan selalu mengincar biji-biji yang berada di dekat-dekat kepala, bahkan kalau mungkin mengenai kepalanya sama sekali (jarang sekali yang kadang-kadang, buat yang sudah mahir membidik, memang ada juga). Makin dekat kepala hasilnya makin besar, sebaliknya makin ke arah buntut makin kecil; biasanya untuk anak-anak yang sedang - sedang saja kemahirannya membidik, tidak mau ambil resiko untuk meleset sama sekali sehingga selalu mengambil sasaran yang di tengah tengah saja (di perut). Bagaimanapun kemungkinan untuk meleset di sela-sela deretan biji melinjo cukup besar, apalagi kalau mengaturnya - tergantung kesepakatan seluruh peserta - makin jarang saja letaknya.

Apa yang disebut satu putaran permainan adalah bilamana melinjo yang ada di garis sudah habis meskipun masih ada pemain yang belum melakukan gilirannya. Setiap pemain yang punya giliran lebih belakangan dari pada yang lain, biasanya akan membidik deretan yang tersisa dari lemparan pemain - pemain sebelumnya. Oleh sebab itu pemain yang lebih duluan mempunyai kesempatan yang lebih besar untuk mendapat kan hasil lebih banyak, jika dibandingkan dengan pemain yang bergiliran belakangan. Kadang-kadang bahkan pemain - pemain yang belakangan itu sudah tidak mendapatkan sisa melinjo yang masih belum kena. dan walaupun masih ada tapi karena tinggal sedikit maka membidiknya pun makin sulit sehingga bisa meleset sama sekali (karena deretan nya pendek). Bidikan lemparan, selalu dilakukan dari garis pidian, yang jaraknya sekitar 3 meter.

Bila seorang pemain dalam gilirannya, untuk lemparan pertama bisa mengenai salah satu biji di garis deretan maka bisa meneruskan permainan. Demikianpula bila masih bisa mengenai lagi dan seterusnya sampai bidikan tak mengenai sasaran (tapi jarang sampai lebih dari 3 kali karena memang cukup sulit, bahkan tak jarang meleset pada lemparan pertama). Akan tetapi bidikan yang kedua atau seterusnya itu tidak lagi dilakukan dengan cara

melempar (dengan lengan) tapi menyentil gacoan dengan jari saja. Dengan tak mengenanya bidikan akhir maka permainan digantikan oleh pemegang giliran berikutnya dan seterusnya.

Dalam pada itu, setiap bidikan yang tidak mengenai sasaran akan diikuti dengan dibiarkannya gacoan yang melenting lewat sasaran tadi di tempatnya berhenti,. Baru setelah langkah ini, giliran berikut menyusul dengan cara yang sama dengan yang pertama. Mula-mula dengan cara melempar tapi setelah mengenai sasaran kemudian hendak membidik lagi maka harus dipakai cara sentilan jari. Apabila bidikan sentilan ini tidak mengenai sasaran maka, seperti tadi, dibiarkan saja gacoan yang melenting sampai berhenti di tempatnya. Sampai disini menyusun kemudian giliran berikutnya, tepat seperti apa yang telah dilakukan oleh giliran giliran terdahulu, sampai akhirnya tiba pada giliran yang penghabisan mengalami hal yang sama. Sudah barang tentu, keadaan beigitu mengandaikan bahwa di garis sasaran masih terdapat biji - biji melinjo sebab telah dikatakan sebelumnya bahwa biji biji itu bisa habis terbidik sementara masih ada peserta yang belum sempat melaksanakan gilirannya . . . . . nasib mendapatkan giliran akhir !

Setelah sampai pada tahap kedudukan seperti itu, maka dilihat dan saling dibandingkan kedudukn gacoan masing-masing peserta yang telah melenting dan berhenti tempat terakhir setelah tidak mengenai sasaran. Gaoan yang paling jauh ternyata diberi giliran paling dahulu untuk membidik biji-biji melinjo yang masih tersisa - dengan cara menyentil sehingga tahap selanjutnya ini memang boleh dikatakan adu kemahiran sentil-menyentil gacoan. Bila sentilan itu mengenai sasaran sementara biji masih saja tersisa, maka permainan masih dipegangnya. Kemudian dari tempat gacoannya berhenti, dilakukan lagi sentilan . . . . . masih mengenai tapi juga masih menyisakan sasaran . . . . . sentil lagi dari tempat gacoan terakhir berhenti . . . . . sampai tidak menenai sasaran lagi. Kalau masih ada sisa maka giliran kedua memegang permainan dengan cara yang sama dengan yang pertama. Kemudian giliran ketiga . . . . . dan seterusnya pokoknya sampai sasaran habis. Dengan demikian habis pulalah satu permainan Sala Buntut sepenuhnya. Kemudian dimulai lagi dengan putaran berikutnya, entah sampai berapa putaran lagi terserah kepada para peserta.

Biasanya mereka akan menghabiskan permainan bila sudah bosan, atau hari telah mulai gelap, dipanggil orang tua untuk mengerjakan kegiatan lain, atau beberapa peserta telah kehabisan modal biji-biji melinjo. Dari sini akan ketahuan siapa yang paling menang, yaakni dari gundukan biji-biji

melinjo yang kadang diletakkan di kantor baju, tudung, atau ditumpuk saja di tanah. Hasil kemenenangan mungkin disimpan untuk permainan besok, atau kadang dibakar ramai - ramai karena anak rasanya . . . . . pesta kecil makan melinjo.

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT

Kalau dahulu tanggapan masyarakat - khususnya yang bukan pendukung aktif atau bukan pemain - tampak positif dalam artian ikut menonton, membantu memberi tempat dan toleransi, Akan tetapi sekarang biasa-biasa saja dengan konotasi agak masa bodoh. Sedangkan dari para pemain, tanggapan positif lebih dalam bentuk memainkan berbagai variannya yang tampaknya agak luas penggemarnya. Baik ini dikampung-kampung atau daerah gedongan tapi yang masih relatif terbuka antar tetangga, disekolah-sekolah Dasar dan lain-lain. Tentu saja dengan memanfaatkan situasi sekarang misalnya saja lebih praktis dengan menggunakan kelereng dan sebagainya.

## 10. PERANAN MASA KINI

Peranan masa kini pun, tanpa positif dalam artian bisa memberikan sarana penyaluran kreasi anak-anak, hiburan dan juga dalam rangka sosialisasi hidup bermasyarakat . . . . karena merupakan permainan berkelompok. Akan tetapi karena pertumbuhannya lebih bersifat "tumbuh sendiri" (tidak pernah masuk menjadi permainan resmi di lembaga-lembaga tertentu) maka peranannya pun bisa dirasakan hanya di lingkungan sehari-hari saja. —

## 19. GUNDU LOBANG

### 1. NAMA PERMAINAN.

Nama permainan "gundu lobang" didasarkan pengambilan nama dari alat utamanya yang dipakai yaitu "gundu" yang dalam perbendaharaan bahasa Indonesia pun dikenal pula. Sinonim dari kata-kata itu adalah kekereng yakni suatu benda berbentuk bulat yang dibuat dari kaca atau porselin. Agaknya jenis atau varian dari permainan yang mendasarkan diri dari pemakaian gundu atau kekereng itu maka membedakannya harus diberi sebutan tambahan, yang kali ini ditambahi kata "lobang" yang dalam bahasa Indonesia pun dikenal pula. Tambahan yang lebih mempersempit pengertian itu memang mendasarkan pula pada peralatan pokok yang lebih khusus yaitu lubang di tanah, bentuknya lingkaran bergaris tengah bermacam-macam antara 2 - 3 cm dengan dalam kira-kira 2 cm.

Karena mungkin banyaknya jenis permainan dengan gundu, maka kebanyakan orang agak bingung menentukan yang mana dimaksudkan. Sedangkan dikalangan anak-anak atau lebih besar sedikit umumnya lebih tahu jenis permainan "gundu lobang" itu. Agaknya kekereng merupakan peralatan "import" pada jaman dahulu, sementara biji - biji yang berbentuk bulat (biji kemiri, melinjo, dan sebagainya) agaknya lebih dahulu ada dan tampak lebih asli setempat. Entah kapan masyarakat setempat mengenal benda kekereng yang bisa digunakan dalam banyak permainan, tapi tahun duapuluhan informan telah menggunakan demikian pula kalangan masyarakat luas lain. Bahkan satu generasi diatas pun sudah mengenalnya. Tapi diakui bahwa dahulu masih dianggap sebagai barang mahal tidak seperti sekarang ini.

Keadaan macam itu tampaknya sejalan dengan kapan dan siapa pemberi nama "gundu lobang" kepada jenis permainan tersebut. Setahu dia, nama itu tampak sudah akrab dengan kehidupan anak-anakwaktu itu. Dia mengetahui nama dan seluk-beluk permainannya lewat pengamatan, diberi tahu dan diajari oleh teman-teman dan kemudian mempraktekannya. Tak pernah waktu itu dia mempersoalkan kapan dan siapa pemberi nama itu . . . . . yang penting bisa memainkannya. !

Agaknya yang menjadi pokok sebenarnya adalah permainan "gundu" yang dari ini muncul berbagai macam jenis permainan. Sebab bila sedang muncul musim "gundu lobang" sebenarnya lebih tepat dianggap sebagai musim gundu dimana berjenis-jeni permainan muncul seperti wabah .

Sedang "gundu lobang" hanyalah salah satu dari sekian banyak yang meramaikan musim gundu itu. Jadi musim "gundu lobang" umumnya muncul bersama dengan musim permainan gundu lain.

## 2. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Permainan "gundu lobang", kalau sedang musim, dapat dianggap sebagai "permainan sehari-hari" dalam artian munculnya yang tak putus-putus setiap dan sepanjang hari maupun hubungannya yang erat dengan peristiwa sehari-hari di lingkungan masyarakat setempat. Dalam waktu-waktu luang para peserta memang hanya bermotivasi untuk bermain saja. Tapi bisa juga dalam waktu mengerjakan sesuatu kegiatan seperti pekerjaan rumah tangga, menunggu hewan, mengasuh adik dan sebagainya, mereka bermain "gundu lobang". Entah menurut anggapan yang bersangkutan, yang mana sebenarnya kegiatan pokok dan yang mana sembilan atau pengisi waktu/rasa bosan.

Permainan "gundu lobang" tergolong permainan yang cukup netral dalam artian tidak begitu mengandung tentang-tentangan dari lingkungan, khususnya dalam hal kecurigaan akan adanya unsur judi. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya unsur taruhan dalam permainan itu meskipun sifatnya kompetitif dengan memakai hukuman atau ganjaran bagi yang kalah atau yang menang. Disamping itu, "gundu lobang" pun jauh dari resiko kecelakaan bagi pemain atau gangguan bagi lingkungan sekitaran. Demikian pula unsur-unsur religio magis yang umumnya selalu menimbulkan tentangan dari sebagian anggota masyarakat, tidak terdapat dalam permainan itu. Pada dasarnya orientasi lebih diarahkan pada ketrampilan menggunakan gundu dan menyusun strategi untuk memenangkannya (dengan mengumpulkan angka secepat-cepatnya).

Dengan begitu dapatlah dikatakan bahwa "gundu lobang" tidaklah tergantung pada peristiwa-peristiwa khusus atau istimewa. Misalnya saja tentang munculnya musim "gundu lobang" atau "gundu" saja, ternyata tidak tertentu, tidak bisa diperhitungkan atau dijadwalkan. Kecuali biasanya bersamaan dengan musim ke...arau, karena main berhujan-hujan tidaklah nyaman (gundu lobang termasuk permainan luar rumah), tak ada lagi musim-musim yang mengiringi musim permainan itu. Permainan ini tidak pernah dipakai sebagai salah satu mata acara dari serangkaian acara dalam peristiwa atau perayaan tertentu baik yang individuil (misal hajatan pengantin, sunat, naik haji) maupun yang sosial (misal perayaan di sekolah, tujuh belas Agustus, lebaran dan sebagainya). Kalaupun ada perayaan

dimana ada anak-anak memainkannya, biasanya adalah "diluar arena perayaan" yang bahkan akan diusir bila terjadi kegaduhan.

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan "gundu lobang", betapapun rendah tingkatnya, memerlukan tingkat ketrampilan tertentu dan kemampuan berstrategi untuk mengumpulkan angka secepat mungkin sekaligus menghambat lawan dalam berbuat serupa. Perlu diingat bahwa permainan ini menekankan pada unsur kompetisi, antar pihak-pihak yang berhadapan. Oleh sebab itu tidak semua anak atau orang dewasa bisa memainkannya. Olah gerak gundu memerlukan belajar dan latihan, yang justru terakhir inilah yang terpenting untuk bisa ahli bermain "gundu".

Keadaan macam itu dan juga proses sosialisasi, kemungkinan besar menyebabkan bahan para pemain - pendukung aktif-terbatas pada kalangan laki-laki, sekitar usia 6 sampai 11 tahun. Memang ada anak-anak yang lebih kecil bermain gundu, tapi mungkin dari jenis permainan lain yang lebih sederhana atau sekedar menggelinding-gelindingkan saja. Sedangkan buat anak-anak yang sedikit lebih besar permainan itu dianggap kekanak-kanakan karena umumnya tidak memakai taruhan (yang biasanya juga berupa gundu juga) meskipun ada hukuman dan ganjaran bagi yang kalah dan yang menang. Sedangkan buat anak-anak perempuan, entah mengapa mereka tidak mempelajari (apalagi berlatih). Dari kecil agaknya sudah disosialisasi untuk sengaja atau tidak "menyingkiri" permainan gundu atau khususnya "gundu lobang" itu. Walaupun ada yang coba-coba maka timbul ejekan, cemooh, olok-olok atau cepat-cepat ditarik oleh teman-teman sejenisnya untuk memainkan jenis permainan (yang khusus wanita). Mungkin tidak usaha ditarik-tarik, sebab biasanya gadis-gadis kecil (atau besar) ini otomatis akan menghampiri kerumunan - kerumunan gadis-gadis kecil juga. Sementara anak-anak laki-laki otomatis akan mengerumun dengan anak-anak sejenisnya. Masing-masing pengelompok akan berorientasi pada jenis-jenis kegiatannya sendiri-sendiri yang khas wanita atau yang khas laki-laki. Akan halnya "gundu lobang" tadi, walaupun anak-anak perempuan mau belajar dan berlatih tentunya tidak akan tertinggal dari rekannya yang laki-laki sebab ketrampilan dan kemampuan berstrateginya tidak terlalu sulit. Dan pada kenyataannya memang ada satu dua (dianggap menyimpang oleh lingkungan) anak perempuan (biasanya sudah agak besar sekitar 13 tahun) yang cukup pandai bermain gundu lobang dan mengalahkan anak-anak laki-laki.

Agaknya lingkungan masyarakat pendukung permainan "gundu lobang" memang cukup ketat melakukan proses sosialisasi yang menumbuhkan perbedaan antar laki-laki dan wanita. Kehidupan komuniti kampung yang cukup kuat, apalagi dahulu, mengajarkan bagaimana menjadi wanita atau laki-laki yang sepantasnya. Mereka agaknya lebih memberikan kebebasan kepada pihak laki-laki daripada kepada pihak wanita. Wanita lebih lebih menjadi ibu rumah tangga sementara laki-laki mencari nafkah ke luar rumah. Nilai - nilai macam inilah yang nantinya akan mempengaruhi segala kegiatan dan perwujudan tingkah laku warga bersangkutan.

Perlu diketahui bahwa pendukung "gundu lobang" ini memang agak luas, tidak sekedar di pedesaan tapi juga di perkotaan atau sebaliknya. Tapi karena dibutuhkan pemain yang cukup banyak, tentunya juga dibutuhkan suatu lingkungan pergaulan atau pertamanan yang cukup luas. Untuk ini, pada gilirannya dibutuhkan suatu lingkungan dimana antara satu rumah tangga dan rumah tangga lainnya terdapat saling keterbukaan, suatu bentuk kehidupan komuniti ketetanggaaan ! Masa sekarang keadaan macam ini terdapat di kelas sosial bawah dan menengah, sementara dahulu sulit ditemui permainan "gundu lobang" di lingkungan gedongan. Masa kini sudah bisa dilihat di halaman-halaman sekolah dari yang jelek sampai sekolah yang mentereng.

Jaman dahulu, sedikit sekali tempat-tempat yang menjual gundu. Kalaupun ada maka harganyapun termasuk mahal bila diukur dari kemampuan kebanyakan orang. Akibatnya gundu termasuk barang yang langka, apa lagi ketika Jepang menduduki Indonesia ini dimana barang apapun lenyap dari peredaran. Sehingga tak jarang anak-anak membuat gundu dari tanah liat yang diasah halus. Tapi kualitasnya, ketahanan dan kebagusan, tentu kalah jauh dari gundu yang dari kaca buatan pabrik. Oleh sebab itu anak-anak yang memiliki gundu banyak, atau sedang (sekitar lima buah saja), sudah dianggap istimewa - dipamer-pamerkan dan banyak yang mengagumi. Berbeda dengan jaman sekarang, boleh dikata di sebarang tempat ada saja yang menjual benda-benda itu dengan harga yang relatif murah sekali sehingga sudah bukan benda permainan yang langka dan istimewa.

Dari sekian banyak jenis permainan gundu, "gundu lobang" adalah permainan yang tidak memakai taruhan. Hal ini tampaknya dipegang teguh, atau memang sudah begitulah keadaannya, sehingga kalau ingin bertaruh biasanya dipilih jenis permainan gundu lain. Oleh sebab itu "gundu lobang" masih dianggap sebagai permainan "anak kecil" oleh anak-anak yang sudah biasa bertaruh (meskipun belum sampai taraf judi). Oleh sebab itu

pula orang - orang tua justru lebih menyenangi permainan ini dari pada lainnya yang memakai taruhan. Di sekolah-sekolah (Dasar) misalnya, ada sebagian guru yang kalau waktu istirahat mengawasi kegiatan anak-anak akan menganjurkan permainan "gundu lobang". Buat anak-anak yang sudah merasa sebagai "anak besar" itu, bermain "gundu" tanpa bertaruh (bayarannya gundu - juga) rasanya hambar. Rasanya, permainan tak bersemangat karena hanya sekedar main-main saja tidak "sungguh-sungguh". Begitu pula kalau permainan selesai, buat yang menang tidak begitu terasa kemenangannya sementara yang kalah pun masih bisa tertawa-tawa. Tapi bila memakai taruhan maka yang menang benar-benar akan merasa sebagai "keuntungan" karena gundunya bertambah banyak, sementara yang kalah tak jarang pulang dengan menangis karena kalah banyak gundunya habis) . Agaknya unsur bertaruh memang punya kenikmatan tersendiri yang lain dari pada yang lain.

Masyarakat dimana gundu lobang hidup, jaman dahulu didominir oleh kebudayaan yang berciri Islam (setempat). Menurut mereka permainan-permainan yang menggunakan pertaruhan dalam bentuk apapun juga adalah dilarang agama. Oleh sebab itu "gundu lobang" merupakan permainan yang amat netral buat kalangan pemuka agama yang sering mengeluarkan larangan terhadap jenis permainan tertentu. Demikian juga pada orang tua, biasanya akan senang melihat anaknya bermain "gundu lobang", tapi sebaliknya tidak senang bila memainkan jenis yang menggunakan pertaruhan sebab kalau kalah maka orang tuanyapun ikut diributi (merengek minta dibelikan gundu). Akan tetapi agaknya sekarang tidak banyak lagi orang-orang dewasa, termasuk tokoh agama, yang menghiraukan permainan - permainan gundu termasuk "gundu lobang". Semuanya masih dianggap netral !.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Agaknya, dihitung dari sejak jaman Belanda dimana informan masih memainkannya, gundu lobang masih tetap digemari oleh kalangan anak-anak secara luas. Atau bahkan lebih ramai, kalau lagi musimnya, bila dibandingkan dengan jamannya dahulu. Tapi hal ini juga tergantung pada lingkungan setempat, yang satu sama lain memang berbeda-beda (keterbukaan komunitasnya, banyak anak-anak dan sebagainya). Kalaupun ada perubahan pola permainannya, umumnya hanya terjadi pada jenis hukuman yang diberikan saja. Sementara itu pola dasarnya masih tetap seperti semula.

## 5. PESERTA PEMAIN—PEMAINNYA

Permainan gundu lobang dilakukan oleh anak laki-laki sekitar umur 6 sampai 13 tahun.

## 6. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

"Gundu Lobang" hanya memerlukan sebidang tanah yang relatif rata sebagai arena bermain, kira-kira 3 x 3 m. tapi juga tidak perlu benar-benar merupakan bidang-bidang persegi melainkan sekedar ada ruang bagi lenting melentingnya gundu secara agak bebas. Setelah itu sejumlah gundu sesuai dengan jumlah peserta, yang dalam hal ini bisa disediakan oleh masing-masing tapi juga bisa saling pinjam meminjam. Sedangkan gundu untuk modal taruhan tidak diperlukah, jadi hanya untuk gacoan saja. Kira-kira di tengah arena bermain, atau tempat yang dirasa strategis, dibuat lubang di tanah berdiameter sekitar 2 Cm. dan sedalam 2 Cm juga; pokoknya agar gundu bisa menggelinding masuk dengan tidak terlalu mudah tapi juga tidak terlalu sulit. Biasanya dalam dan diameter itu tidak tertentu tergantung pada kesepakatan peserta saja.

## 7. IRINGAN PERMAINAN

Tidak di iringi oleh alat-alat bunyi-bunyian/gamelan dan nyanyian.

## 8. JALANNYA PERMAINAN

Umumnya para pemain sudah mengerti dan memahami aturan - aturan dasar dari permainan "gundu lobang". Mungkin saja, dibuat aturan - aturan tambahan yang tidak menyimpang dari dasarnya membuat kesepakatan antar peserta. Kalau saja ada seseorang yang mencoba-coba bermain licik (melanggar aturan dan kesepakatan) dia bisa tidak dibolehkan lagi meneruskan permainan, atau malahan dikucilkan dalam permainan-permainan berikut di lain kesempatan. Apabila ada beberapa yang mulai berlaku seperti itu, jalan buntu tidak bisa dilewati hingga bubar merupakan jalan akhir yang ditempuh. sementara yang masih penasaran mencari teman baru untuk memulai permainan "gundu lobang" yang baru pula.

Kira-kira 4 atau 3 meter dari lobang di atas, dibuat satu garis pidian. Garis pidian ini berfungsi untuk membuka permainan. Pertama-tama semua peserta harus melentingkan (dengan berbagai cara, bisa memakai lontaran lemah, mengugulirkan gundu dengan ayunan lemah pula menyusur permukaan tanah, atau dengan melentingkan dengan jari) gacoan masing-masing dari garis pidian itu. Adapun tujuannya adalah sedemikian rupa

sehingga gacoan masing-masing bisa berhenti sedekat mungkin ke lobang. Atau, bahkan, kalau bisa masuk sekalian ke dalam lobang. Maksud dari langkah pembukaan ini adalah untuk mengunci atau menentukan urutan siapa - siapa yang lebih dahulu mendapatkan gilirannya bermain. Siapa yang bisa menempatkan gacoannya paling dekat dengan lobang, dialah peserta yang mendapat giliran pertama. Demikian giliran berikutnya, bila yang sebelumnya sudah ..mati”, adalah yang punya gacoan yang nomor dua dekatnya dari lobang dan seterusnya. Sudah barang tentu yang dianggap paling dekat adalah yang masuk lobang langsung. Bilamana ada dua gundu atau lebih masuk maka tahap pembukaan di ulang. Kalau ada yang jaraknya sama dari lobang maka yang bersangkutan bersuit.

Prinsip permainan gundu lobang adalah pertandingan untuk mendapatkan angka satu demi satu hingga mencapai jumlah akhir tertentu (game point). Dari sekian jumlah peserta, yang dinyatakan kalah hanya seorang saja yakni yang paling akhir belum mengumpulkan angka sejumlah game point. Sementara itu, peserta lain yang satu demi satu bisa mencapai game point dengan tidak menghiraukan urutan siapa yang lebih dahulu, dianggap sebagai pemenang yang berhak secara sama untuk memberikan hukuman seperti telah disepakatkan lebih dahulu sebelum mulai permainan, kepada seorang yang menjadi pihak yang kalah.

Setelah tahap pembukaan sudah dilakukan oleh semua peserta maka dijalankanlah tahap kedua, Untuk memulai ada dua macam cara yang tergantung pada dua kemungkinan yang terbuka tatkala lemparan pidian dalam tahap pembukaan dilakukan. Kemungkinan pertama bilamana ada ada seseorang yang mampu memasukkan langsung gacoannya ke lobang. Kemungkinan kedua, bilamana tidak ada satu pun gacoan yang masuk langsung ke lobang. Tahap kedua ini dapat dianggap sebagai tahap pencarian angka untuk semua peserta.

Adapun seluruh tahap pencarian angka itu, secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga sub-tahap. Pertama, adalah sub-tahap pencarian angka pertama. Disusul, kemudian dengan sub tahap kedua yang berupa pencarian angka-angka ”biasa”. Akhirnya, sub-tahap ketiga, adalah pencarian angka penutup (game point). Pencarian semua jenis angka itu harus diperoleh lewat olah-gerak gundu, menggunakan cara melenting-gulirkannya dengan tehnik jepitan jari yang tidak boleh disertai ayunan lengan ataupun pergelangan tangan sedikitpun.

Angka pertama harus diperoleh dengan melenting-gulirkan gundu ke lobang hingga masuk. Sebelum mendapatkan angka pertama, atau dengan

kata lain belum mampu memasukkan gacoan ke lobang untuk pertama kali, belum bisa melakukan atau mendapatkan angka-angka seterusnya. Pokoknya pertama kali harus masuk lobang dulu, yang berarti angka pertama. Prinsip ini berarti mengandaikan pula bahwa peserta yang pada tahap pembukaan sudah mampu melontarkan gundu dari pidian hingga langsung masuk ke lobang, sebagai sudah mendapatkan angka pertama. Peserta macam ini, dalam tahap pencarian angka, sudah langsung menjalankan sub-tahap pencarian angka biasa.

Sub - tahap pencarian angka biasa, bisa dilakukan dengan cara memasukkan gacoan ke lobang. Tapi bisa juga, karena perhitungan taktis, diperoleh dengan melenting/menyentilkan gacoan ke arah gacoan peserta lain (atau lawan) hingga mengenai sasarannya. Biasanya dua cara itu sama-sama seringnya dipakai oleh para peserta, berdasarkan kemudahan melaksanakannya dan agar selalu bisa "jalan " terus tidak sampai "mati". Sebab bila seorang peserta masih bisa mengenai sasaran baik masuk lobang ataupun mengenai gacoan lawan, berarti mendapatkan angka pula, dia masih dianggap "jalan". Tapi bila lenting/sentilan-gulirnya tidak mengenai sasaran (meleset) baik yang berupa lobang maupun gacoan lawan, dia dianggap dengan urutan giliran berikutnya.

Bila salah seorang lebih peserta sudah mengumpulkan sejumlah angka sehingga tinggal mencari angka penutup (game point), dia atau mereka harus memperolehnya dengan mengenai sasaran yang berupa gacoan lawan saja. Bila sampai terjadi bahwa gacoan yang dilenting/disentil-gulirkan secara tidak diharapkan masuk ke lobang maka dia akan dikenai hukuman "kembali ke angka pertama". Oleh sebab itu harus hati-hati agar kejadian itu sebanyak mungkin terhindar.

Begitulah semua langkah yang harus dilakukan dalam setiap putaran permainan "gundu lobang". Untuk pihak yang kalah, yang hanya seorang saja dari seluruh jumlah peserta, harus menerima hukuman yang sama berat dan jenisnya dari setiap peserta secara bergiliran. Hukuman itu tidak tertentu menurut apa yang sebelumnya disepakatkan; ada yang berat ada yang ringan - ringan saja. Misalnya, ada yang dengan menendang gacoan yang kalah dari tempat dekat lobang yang tujuannya hanya sekedar agar yang kalah "berpayah - payah mengambil kembali gacoannya", bisa juga gacoan yang kalah dilenting/disentilkan - gulirkans sejauh mungkin dari lobang, setelah itu pemiliknya harus mengembalikannya sampai masuk lobang dengan cara tiga kali sepak memakai kaki, sementara kalau gagal

masuk pada sepakan ketiga maka lentingan/sentilan akan diulang sampai akhirnya pemilik berhasil memasukkan ke lobang dan sebagainya.

Dalam sub - tahap pencarian angka tadi, ada aturan yang disebut "antalin" yakni suatu sebutan yang harus juga diteriakkan oleh pemain dalam keadaan-keadaan tertentu secara "adu cepat dengan pihak lawan". Adapun keadaan dimaksud, dimana seruan "antalin" harus diteriakkan secepat-cepatnya adalah sebagai berikut. Misalnya bila ada seseorang yang belum mengumpulkan angka penutup (game point) menempatkan, secara sengaja atau tidak sengaja, gacoannya dekat sekali dengan lobang. Begitu dekatnya sehingga, katakanlah, sangat kritis dan bila tersentuh sedikit saja oleh gundu lawan - akan menggulir masuk lobang. Posisi kritis macam ini sudah barang tentu bisa muncul dalam situasi lain, misalnya bila gundu hanya dekat saja ke lobang tapi gacoan lawan yang sedang mendapat giliran akan mengarahnya sebagai sasaran. Kalau saja, sasaran itu akhirnya kena peluang untuk menggulir ke lobang cukup besar bila sodokannya cukup lurus.

Dalam keadaan - keadaan kritis macam itulah maka antara pemilik gacoan yang kritis tempatnya dan pemilik gacoan yang mendapatkan giliran "jalan" (dan mungkin akan mengambil gacoan kritis itu sebagai sasarannya) terjadi adu cepat menyerukan kata-kata "antalin". Bila pemilik gacoan kritis lebih dahulu meneriakkan maka bila mana terjadi bahwa gacoan kritisnya benar-benar masuk lobang- meskipun belum cukup banyak - maka dia langsung dianggap sampai pada angka penutup (game point),. Tapi bila tidak masuk lobang, posisi angka masih tetap seperti semula. Kalau sebaliknya pemilik gacoan yang sedang mendapat giliran (tidak kritis) yang lebih dahulu meneriakkan "antalin" maka bila gacoan kritis masuk lobang tidak akan mengakibatkan perubahan posisi angka apapun.

## 9. TANGGAPAN MASYARAKAT

Meluasnya penggemar itu sendiri sebenarnya mencerminkan makin luasnya tanggapan masyarakat, tapi di lingkungan anak-anak saja. Sementara itu, di kalangan orang dewasa boleh dikatakan tidak ada atau kecil sekali. Hal ini juga tergantung pada ciri lingkungan setempat yang berbeda-beda (antara perkotaan dan pedesaan, gedongan dan kampung dan sebagainya) dimana soal kesibukan orang tua dan anak jadi faktor penghambat ataupun pendorong.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Sedangkan peranan masa kini, agaknya hanya terbatas sebagai hiburan saja bagi anak-anak yang bersangkutan. Biasanya bukan sebagai sarana "resmi" (misalnya dimasukkan sebagai permainan pendidikan formal dalam sekolah atau perkumpulan - perkumpulan anak-anak (pramuka, kelompok bermain dan sebagainya). Jadi kebanyakan hanya dapat ditemui di kampung - kampung, halaman rumah atau sekolah pada saat-saat luang waktu saja dari waktu- waktu pokoknya.

## 20. MERIEM SUNDUT

### 1. NAMA PERMAINAN

Kata "Meriem" dalam bahasa Betawi ini sebenarnya sama dengan kata "meriam" dalam bahasa Indonesia. Adapun perbedaannya hanya terletak pada ejaan huruf hidup (bunyinya) dalam suku kata yang kedua - jadi hanya berbeda dialektanya saja. Kata-kata itu, dengan arti yang seragam tapi dengan sedikit perbedaan ucapan, agaknya juga dikenal dalam perbedaan ucapan, agaknya juga dikenal dalam perbendaharaan kata bahasa daerah Jawa dan Sunda. Sedang pengertian yang dicakup mengarah pada benda-benda peralatan yang berupa jenis persenjataan yang digunakan oleh kalangan militer (artileri). Suara dentumannya keras sekali karena ledakan mesiu yang kuat.

Kata keterangan yang lebih memberi kekhususan kepada kata "meriem" tersebut adalah kata "sundut". Agaknya, kata ini hanya dikenal dalam perbendaharaan Betawi saja; sebagian orang-orang berbahasa Sundapun mengenalnya. Adapun terjemahannya yang tepat ke dalam bahasa Indonesia adalah "sulut". Dengan begitu, bila kedua kata digabung maka terjemahannya adalah "meriem sulut".

Pemberian nama "meriem sundut" memang diasosiasikan dengan senjata meriam sesungguhnya. Kemiripannya terutama terlihat pada bentuk peralatan utama dan bunyi-bunyi yang dikeluarkan. Kalau kata "meriem" merupakan kata benda maka "sundut" lebih merupakan kata keterangan - yang menjelaskan tentang bagaimana menggunakannya - yaitu dengan cara menyulut dengan obor kecil. Jadi cara penembakannya lebih mirip dengan prinsip-prinsip yang dipakai pada meriam-meriam jaman dahulu. Hanya saja "meriem sundut" menggunakan amunisi lain yang tidak sekuat mesiu daya ledaknya.

Proses pemberi nama seperti itu sebetulnya banyak dijumpai. Tapi dalam jenis permainan ini agak berbeda seperti yang kebanyakan - yakni yang menggunakan pengulangan kata sambil menambah akhiran -'an'. Misalnya saja "kodok-kodokan", "perang-perangan", "setan-setanan" dan lain-lain. Semua ini menunjukkan adanya proses peniruan sehingga mengandung maksud "bukan sungguh-sungguh tapi hanya sekedar main-main saja".

Para informan tidak bisa menjelaskan kapan dan siapa yang pertama kali memberi nama kepada jenis permainan tersebut. Sewaktu masih kanak-

kanak, sebagian pemain tak pernah berpikir untuk memasalahkan hal itu. Bahkan hingga sekarangpun soal itu baru muncul setelah ada yang menanyakannya. Pokoknya, dahulu hanya mempersoalkan bagaimana menjalankan permainan meriem sundut sepuas-puasnya! Demikian pula dengan lingkungannya, yang tahu-tahu sudah ada begitu saja nama tersebut.

## 2. HUBUNGAN PERMAINAN DAN PERISTIWA LAIN.

Permainan meriem sundut agaknya tidak bisa dikategorikan sebagai permainan sehari-hari. Sebab pada kenyataannya, jarang sekali dilakukan sembarang waktu diseluruh hari, apalagi dengan sambilan kegiatan lain yang lebih pokok. "Meriem sundut" boleh dikatakan "meminta waktu khusus" yang benar-benar disiapkan dan disediakan tanpa sambilan lain. Demikian pula dengan saat-saatnya, ada "jam-jam" tertentu yang dianggap paling sesuai untuk memainkannya (menjelang maghrib, sesudah maghrib hingga malam hari menjelang waktu tidur).

Dengan demikian bolehlah dianggap bahwa "meriem sundut" juga merupakan permainan malam hari. Akhirnya, karena dentumannya yang menggelegar, tidak pernah ada yang memainkan di dalam rumah. Bahkan, meskipun sudah diluar rumah tapi karena masih terlalu dekat, masih saja banyak yang terkejut bukan kepalang sehingga menimbulkan kemarahan pada orang bersangkutan. Oleh sebab itu "meriem sundut" termasuk kategori permainan luar rumah.

Kebanyakan dari permainan luar rumah, dipengaruhi oleh adanya musim-musim hujan dan kemarau. Dengan alasan kenyamanan maka musim kemarau memberi peluang untuk pemunculan atau musim berbagai jenis permainan rakyat; sedangkan musim hujan merupakan kebalikan dari itu. Tapi kali ini, meriem sundut, tidak terpengaruh oleh musim-musim tersebut. Biar hujan, meskipun berkurang, namun kalau sedang saatnya orang dan anak-anak dengan tekun anak mencangkung menunggui "meriem sundut" mereka untuk memainkannya.

Permainan itu juga tidak tergantung pada adanya musim-musim panen padi, atau munculnya musim-musim tanaman (atau hewan) lain. Misalnya saja, walaupun sedang musim paceklik, tapi kalau saatnya memang sedang muncul – walaupun yang memainkan hanya kalangan menengah ke atas di lihat dalam lingkungan setempat – musim "meriem sundut" masih saja meriah dengan gelegarnya. Sementara itu, karena bahan bakunya dari bambu (yang tidak mengenal musim) maka setiap saat pun bisa dengan mudah diperolehnya. Demikian juga dengan bahan baku amunisi, karena

### 3. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Apa yang dimaksud dengan bermain "meriem sundut" dapat dibedakan antara mereka yang menangani langsung dan mereka yang hanya mengerumuni di sekelilingnya dengan jarak tertentu (3 – 5 meter). Golongan pertama, sebut saja dengan istilah awak meriam, disamping menyulut meriam hingga meledak juga menyiapkan peralatan, membersihkan laras, mengisi dan mengganti amunisi dan lain-lain. Sedang golongan kedua adalah mereka yang hanya sekedar menonton, berkomentar, memberikan saran atau bahkan instruksi dan lain-lain.

Awak meriem sebenarnya bisa saja dilakukan oleh seorang saja. Akan tetapi karena cukup banyak yang berminat, terpaksa yang seorang itu (pemilik, pembuat atau peminjam) juga memberikan kesempatan bermain kepada teman-teman lain itu. Jadi walaupun bisa dimainkan secara individual, namun umumnya dimainkan secara berkelompok – semua mengarah pada minat utama yakni ingin menyulut meriam. Mereka itu bisa berasal dari anak-anak sekitar 10 tahun ke atas, remaja maupun orang dewasa yang sudah berumah tangga. Mereka itu boleh dikatakan para lelaki saja sehingga jenis permainan ini merupakan "permainan laki-laki".

Kalau golongan kedua, memang kadang-kadang diselipi oleh kaum perempuan tapi justru mereka-mereka yang masih ingusan. Ada sebagian, berada di kerumunan bukan karena minatnya sendiri tetapi kebetulan diasuh disitu oleh pengasuhnya yang justru iktu menikmati permainan meriem sundut. Sudah barang tentu setiap kali akan disulut, penonton-penonton "yang terpaksa" itu harus di jauh-jauhkan sambil ditutupi telinganya untuk mengatasi rasa takut dan terkejutnya. Tapi kadang-kadang memang ada penggemar perempuan yang dengan penuh minat mengikuti kesibukkan para awak meriam dengan agak takut-takut. Umumnya kaum perempuan itu tiak tahan lama duduk mencangkung mengerumuni meriem sundut, segera saja akan menggabung lagi dengan kerumunan-kerumunan lain yang memang sedang memainkan berbagai jenis "permainan kaum perempuan" – yang juga banyak bermunculan.

Gejala pemisahan seperti itu, dari satu pihak bisa dipandang dari gejala pengelompokan jenis kelamin. Maksudnya adalah bahwa kaum perempuan akan cenderung mengerumun dengan sejenisnya, dan demikian halnya dengan kaum lelaki. Akibatnya, kalau meriem sundut dan segala kerumunannya didominasi oleh kaum lelaki lebih dahulu, tentu saja individu-individu perempuan pun jadi segan untuk bergabung. Kalau pun ada yang tahan, seperti telah dikemukakan, biasanya tidak terlalu lama sebab

merupakan bahan tambang (yang kimiawi) yang selalu tersedia sepanjang tahun – meskipun harus membelinya (tak dapat dibuat sendiri).

Di lingkungan masyarakat Betawi, ada sejenis permainan lain yang hampir sama dengan "meriem sundut" – yaitu petasan, yang juga dikenal di mana-mana. Namun untuk mereka, ada peristiwa atau upacara tertentu yang diiringi dengan pemasangan petasan (upacara perkawinan, khitanan dan upacara besar lain). Meskipun hanya bersifat iringan, tapi agaknya sudah melembaga sehingga terasa kurang lengkap kalau tidak dipasang; meskipun kalau tidak diiringi bunyi-bynyian petasan juga tidak menimbulkan akibat ritual atau sangsi apapun kecuali perasaan "kurang meriah". Fungsi macam ini, secara khusus, tidak dimiliki oleh "meriem sundut". Padahal, unsur utama yang dinikmati adalah sama – yakni bunyi-bunyi yang ditimbulkannya. Bahkan, bunyi ledakan dari petasan yang besar sama nyaringnya dengan bunyi mriem sundut yang bagus.

Namun demikian, ada peristiwa lain yang punya hubungan korelatif dengan pemunculan musim "meriem sundut" – yakni saat-saat munculnya bulan-bulan puasa dan lebaran (bulan suci kalangan Islam) yang kurang lebih sekitar 40 – 50 hari lamanya. Tentang lamanya, kalau dulu bisa penuh sepertiitu tapi menjelang akhir limapuluhan atau awal enam puluhan makin memendek saja. Bahkan di luar masa-masa itu, "meriam sundut" tidak pernah terdengar satupun (tidak seperti petasan yang bisa terdengar di saat manapun di sepanjang tahun, asal saja ada orang-orang yang mengadakan upacara, atau perayaan seperti telah disebutkan. Dengan begitu, apa yang dikatakan sebagai musim meriem sundut memang benar-benar masa-masa yang muncul menurut jadwal tertentu, yang bisa diperhitungkan lebih dahulu kapan munculnya.

Anehnya, masa-masa bulan suci tersebut selain diramaikan dengan "meriem sundut" juga dimeriahkan oleh bunyi petasan – jadi merupakan musim petasan juga. Padahal, di bulan-bulan lain "meriem sundut" tidak pernah muncul sementara petasan tetap saja terdengar sewaktu mengiringi upacara atau perayaan-perayaan tertentu. Tapi hampir sama dengan petasan, fungsi sebagai pengiring bulan-bulan suci itu tidak mengikut sertakan konsekwensi-konsekwensi ritual. Tidak ada unsur-unsur religio magis pada permainan "meriem sundut". Tidak ada akibat atau sangsi bila misalnya tidak dimunculkan pada saat-saat seperti dimaksud (kini boleh dikatakan sudah punah untuk daerah-daerah tertentu di Jakarta dan sekitarnya).

segera akan tertarik oleh kerumunan perempuan dengan jenis permainannya sendiri.

Dari pihak lain, gejala tersebut bisa dilihat dari segi proses sosialisasi yang "mengajarkan" bahwa meriem sundut – dan kebanyakan jenis-jenis permainan yang bersumber pada peralatan senjata – adalah permainan kaum lelaki. entah bagaimana jalannya proses itu, lewat siapa dan sebagainya menyebabkan tumbuhnya anggapan bahwa permainan "meriem sundut" adalah salah satu jenis permainan yang mengandalkan keberanian, pengetahuan tentang, jenis-jenis amunisi dan ukuran adonannya – untuk ini, menurut anggapan umum, kaum lelaki memang pada tempatnya mendominasinya. Sebaliknya dikalangan perempuan, andalan-andalan macam itu tidak berlaku. Bahkan telah pula ditanamkan bahwa sebagai perempuan yang ideal, sebaliknya harus lemah-lembut, tidak berandalan (berani) atau bahkan sifat-sifat yang serba penakut diasosiasikan dengan mereka. Sehingga tak jarang kalau ada seorang yang dalam hampir segala sifat dan tindak tanduknya memperlihatkan keberanian, kecekatan, ketabahan dan sebagainya dia akan diolok-olok dengan sebutan "lelaki" – atau "banci".

Telah dikatakan dimuka bahwa musim "meriem sundut" mengiringi bulan-bulan suci (Islam) Ramadhan dan Idhul Fitri. Jamam dahulu, sampai kira-kira akhir lima puluhan atau awal enam puluhan, kedua-dua gejala itu punya korelasi positif. Agaknya masyarakat Betawi selalu mendambakan datangnya saat-saat itu dengan segala kekhusukkan dan kegembiraan. Seluruh masyarakat, tua-muda, besar-kecil, laki-laki wanita, semua bersiap-siap jauh-kauh waktu sebelumnya. Ada yang menyap diri untuk keluarga tapi ada juga yang mempersiapkan untuk diri sendiri; kalau yang pertama adalah para orang tua demi anak cucu mereka maka yang belakangan tentu saja kalangan anak-anak. Untuk itu, mereka menabung demi terwujudnya rencana-rencana yang biasanya sudah rutin dan dengan patokan yang sudah tertentu dari masa ke masa; sudah membudaya di kalangan masyarakat, bahkan antara satu dengan lainnya seolah sudah seragam. Pergi berkunjung ke teman dan sanak saudara, tamasya, baju baru, makanan enak melimpah, uang jajan yang lumayan di kantong adalah rencana-rencana umum . . . . . di samping itu tentu saja rencana yang bersifat ritual. Namun demikian, rencana seperti itu akan bertingkat-tingkat sejalan dengan tingkat-tingkat ekonomi dari yang bersangkutan. Salah satu barang yang didambakan oleh anak-anak . . petasan dan meriem sundut; sementara yang dewasa meskipun memasukkannya kedalam rangkaian rencananya tapi tidak begitu sampai termimpi-mimpi.

Apa yang perlu disiapkan untuk "termimpi meriem sundut" pertama-tama adalah sejumlah uang untuk membeli amunisi (karbit adalah yang nomor satu sebagai pengganti tapi jauh dibawah memuaskan adalah minyak tanah). Mula-mula ditaksir berapa harga sekilogram, kemudian mampu beli berapa kilogram dengan uang yang ada. Selanjutnya kira-kira akan menghabiskan berapa kilogram setiap hari/kali memainkan meriem sundut; sudah barang tentu akan menyangkut pula seberapa besar ukuran meriamnya agar tercapai prinsip ekonomi "dengan biaya serendah-rendah diperoleh kepuasan sebesar-besarnya". Akan hal yang terakhir ini, bagi yang kaya tidak begitu jadi soal; buat yang berasal dari kelas menengah memang harus diperhitungkan secara cermat; sementara bagi kelas bawah biasanya hanya akan menjagakan diri kepada meriem sundut teman, saudara atau tetangga — bagaimanapun tentu akan bisa memanfaatkannya, meski berkurang kepuasannya karena bukan milik atau dibuat sendiri.

Makin dekat saatnya, orang-orang maupun anak-anak sudah mempersiapkan bambunya. Sebab untuk membuat meriam yang sesuai dengan yang dikehendaki memerlukan jenis bambu tertentu; setelah jenis bahan tertentu juga kualitas: tertentu pula (biasanya menyangkut ketebalan, panjang ruas diameter lobang). Hal ini tidak banyak ditemui, oleh sebab itu harus disiapkan lebih dahulu. Sementara itu pasaran karbit juga mulai ramai, sedang harganya pun mulai naik. Oleh sebab itu akan terbetik kabar mulut "di tempat si anu karbitnya bagus dan harganya lebih rendah". Orang-orang pun cepat-cepat membeli secukupnya untuk disimpan baik-baik guna dipakai pada saatnya nanti, sebab takut kehabisan bila membeli pada giliran paling belakang.

Pengetahuan akan jenis dan ukuran bambu agar bisa memenuhi kehendak masing-masing, umumnya juga sudah cukup seragam. Hal yang sama juga terjadi pada cara-cara pembuatan. Bahkan dengan bahan-bahan baku lainnya pun (terowongan tanah, pohon pakis, besi pipa bekas tiang listrik atau telepon dan lain-lain) keseragaman itu, dalam tingkat-tingkat tertentu masih ada. Maksudnya pengetahuan tersebut sudah cukup luas tersebar di kalangan masyarakat. Tapi dari sekian banyak, memang ada sebagian yang ahli membuat sehingga cukup dikenal oleh lingkungannya; agaknya keahlian ini masih belum sampai menyebabkan menjadi profesional dalam arti memperdagangkan "meriem sundut" atau keahlian membuatnya.

Bila tiba saatnya, sejalan dengan datangnya bulan suci kamadhan, sudah bisa dilihat "meriem sundut" yang sudah siap di mana-mana Tempatnya, biasanya sudah agak tertentu dalam arti tidak dipindah-pindah

(meskipun bisa untuk yang dari bambu dan sebangsanya, tapi tidak bisa buat yang dari jenis "terowongan tanah"). Disamping itu sifatnya strategis dalam arti tidak atau kurang mengundang resiko mengganggu sekitaran (di kebun, di halaman luas dan sebagainya) sehingga tidak mendapat tantangan dari yang merasa terganggu. Menjelang datangnya saat puasa pertama, ada saja yang sudah mencoba satu dua. Masyarakat, terutama kanak-kanak mulai berdegup saja hatinya membayangkan suasana yang segera tiba dan sudah lama ditunggu-tunggu. Begitulah sore hari menjelang magrib di bulan puasa pertama itu, akhirnya bersahut-sahutlah dentum-dentuman "meriem sundut" dari berbagai penjuru, saling adu nyaring dan sering. Makin nyaring dan makin sering berdentum biasanya akan cepat mendapat nama "wah . . . . siapa itu yang nyaring lagi sering dentuman meriemnya?" Bila sudah dikenal, dalam waktu-waktu selanjutnya nanti akan tercetus "pasti punya si anu" atau "wah si anu sudah mulai".

Agaknya masing-masing "meriem sundut" mempunyai warna dan tinggi suara yang khas sehingga lama kelamaan akan dikenal oleh lingkungan sekeliling dalam radius dengar yang kurang lebih mencapai satu atau dua kilometer itu. Karena soal nama itu mentradisi sifatnya, meski dalam jangka yang relatif pendek (dua atau tiga kali musim), orang makin mengenali nama-nama yang sudah terkenal untuk menebak-nebak "meriem siapa geragan yang begitu nyaring dan kerap rentetan ya?" (buat yang kaya, bisa saja dalam satu halaman ada dua atau tiga atau lebih meriem sundut sehingga pemasangannya bisa berturut-turut sementara seiap meriem sundut selalu membutuhkan waktu selang yang agak lama guna mendinginkan laras dan udara di dalamnya serta menunggu menaikkan tekanan) Akibatnya dalam setiap musim sudah bisa diperkirakan siapa-siapa yang akan menyangand nama "pemilik meriem sundut terbaik".

Pengenalan warna dan tinggi suara dentuman masing-masing meriam bukan saja pada yang nyaring dan yang sering rentet nnya tapi juga yang suaranya 'cempreng' dan tersendat-sendat Untuk ini maka sekeliling yang mendengar akan mentertawakan sambil mencetus " pasti si anu yang bunyikan". Tapi hal ini tidak begitu menonjol dan mendapatkan perhatian tersendiri karena akan mudah terlewatkan setelah disusul oleh gelegar-gelegar meriam-meriam besar..

Buat mereka, para pemilik yang bersangkutan, memang merupakan suatu kebanggan bila namanya terkenal, karena bisa menjadi salah satu status dari posisinya di lingkungan masyarakat setempat. Kadang-kadang cetusan itu bisa berupa "wah pantes kalau kepunyaan anak si anu" (maksud

nya mengacu ke seseorang yang orang tuanya terpandang terutama karena ekonominya). Jadi meskipun yang menyandang nama tinggi itu seharusnya anak-anak yang memainkan, tapi orang tuanya akan terikut sertakan. Apalagi kalau orang tuanya sendiri yang mengawaki meriem sundut.

Sebaliknya dengan apa yang terjadi pada para pemilik meriam-meriam "kecil", mereka lebih mengutamakan penikmatan bunyi serta kesibukan dari pemasangan meriamnya sendiri. Mereka ini ikut juga mengagumi dan membanding-bandingkan orang-orang yang terkenal dengan meriamnya yang nyaring dan merentet dentumannya. Untuk mencoba-coba ikut adu nyaring agaknya terhambat oleh perhitungannya sendiri agar "hemat dengan amunisi yang harus tidak habis dalam jangka waktu tertentu" sehingga nantinya tidak terhenti di tengah jalan.

Dari perkembangan seperti itu, secara tidak disadari dan tidak saling mengadakan perjanjian lebih dahulu, timbul semacam perlombaan atau adu "meriam sundut". Suatu perlombaan tak resmi yang waktu permainannya tidak memakai jadwal tertentu, suatu perlombaan yang tidak memerlukan panitia penyelenggara khusus; suatu perlombaan yang tidak memerlukan wasit atau regu penilai khusus; tidak memerlukan hadiah kecuali sekedar menjadi terkenal; suatu perlombaan yang waktu mulai dan berakhirnya tidak tertentu kapan; suatu perlombaan yang tidak pernah secara eksplisit diumumkan secara terbuka ataupun tertutup. Pokoknya, dengan begitu saja perlombaan mulai tanpa tahu siapa yang mengawali. Sementara masyarakatlah yang menjadi penilai, yang hasilnya pun tidak pernah tegas ataupun diumumkan siapa yang menang atau yang kalah. Sedangkan para "peserta perlombaan" boleh siapa saja menganggap diri masing-masing lebih daripada lain-lain . . . . . tidak jadi soal . . . . . tidak akan ada yang menuntut dan lain-lain. Lagi-lagi, dalam perlombaan tak resmi macam ini, kalangan kelas bawah tak punya peluang untuk menonjol, atau bahkan memang berada di luar kancah pertandingan sama sekali. Walaupun demikian, biasalah dikatakan bahwa akhirnya memang bisa mengandung unsur-unsur kompetisi di dalam permainan "meriam sundut" walaupun tidak selalu muncul.

Fungsinya sebagai hiburan dan pemeriah suasana bulan suci ramadhan dan lebaran, bisa ditambah lagi dengan fungsinya sebagai "tanda buka puasa". Detik-detik buka puasa merupakan perihal penting bagi umat Islam terutama yang menjalankan ibadah puasa. Agaknya ada sedikit fungsi ritual dalam hal ini dibandingkan dengan saat-saat lain yang lebih bersifat pemeriah saja. Gelegar meriem sundut yang menggema jauh mengiringi

suara azan dan bedug memang terasa lain, seolah ikut memberi salam "selamat berbuka puasa". Untuk sesaat, selama waktu buka puasa yang kurang lebih setengah jam, suasana tenang kembali. Kemudian muncul kembali gelegar-gelegar tapi masih belum merata dan terasa tersendat-sendat; saat ini kebetulan masih saatnya orang bertarawih. Kemudian kira-kira sekitar jam 21.00 suasana menjadi riuh rendah oleh sahut menyahutnya bunyi meriam-meriam sundut dari berbagai penjuru, nyaring dan dengan rentetan yang rapat. Makin larut memang terasa berkurang, tapi bukannya berhenti sama sekali hingga habis sahur, menjelang subuh baru senyap dari dentuman-dentuman.

## 5. PERKEMBANGAN, TANGGAPAN MASYARAKAT DAN PERANAN MASA KINI

Meriem sundut sudah dikenal oleh informan dan lingkungan masyarakatnya sejak jaman Belanda (kira-kira akhir tiga puluhan). Entah bagaimana munculnya, pokoknya ada saja yang mulai memainkannya. Sementara informan sendiri hanya ikut-ikutan saja. Mula-mula melihat orang lain memainkannya, kemudian mulai tahu perlengkapan-perengkapan dan cara menjalankan. Kemudian juga diiringi dengan ikut-ikutan memasang kepunyaan teman dengan rasa takut-takut. Musim berikutnya dia sudah bisa membuat dan memasang dan menyiapkan meriem sundut sendiri. Dia tidak pernah mempersoalkan kapan pertama muncul, dimana dan siapa yang menciptakan jenis permainan itu. Pokoknya dia terhibur dengan ikut menjadi pendukung aktif waktu itu. Pada jaman perang, seperti halnya permainan rakyat lain, meriam sundut mati sama sekali. Sebabnya, selain karena takut suasana perang juga disebabkan bunyinya yang mirip meriam benar-benar sehingga dilarang oleh yang berwenang itu (bisa pihak Belanda bisa pihak Indonesia). Setelah jaman kemerdekaan, aman pada tahun-tahun limapuluhan muncul lagi dengan riuhnya jenis permainan itu. Tapi pernah dilarang dengan ketat pada awal enam puluhan oleh yang berwajib karena negara dalam keadaan perang lagi. Sejalan dengan itu lingkungan perkotaan makin padat saja perkampungannya. Hal ini punya akibat kurangnya tempat-tempat yang agak lapang dan cukup jauh dari rumah-rumah penduduk bilamana meriam sundut dipasang, sehingga makin sering saja tentangan dari lingkungan terhadap permainan yang gegap gempita itu. Akhir-akhir ini, untuk daerah Jakarta dan sekitarnya, meriam sundut benar-benar bisa dianggap sudah "bebas meriam sundut". Tapi sebagai gantinya adalah petasan tapi yang agaknya dilarang oleh pihak yang berwajib karena sering mendatangkan mala petaka bagi para pemasang maupun lingkungan (ganggu

an suasana, kebakaran, luka bakar dan ledakan yang kadang meminta jiwa orang pula).

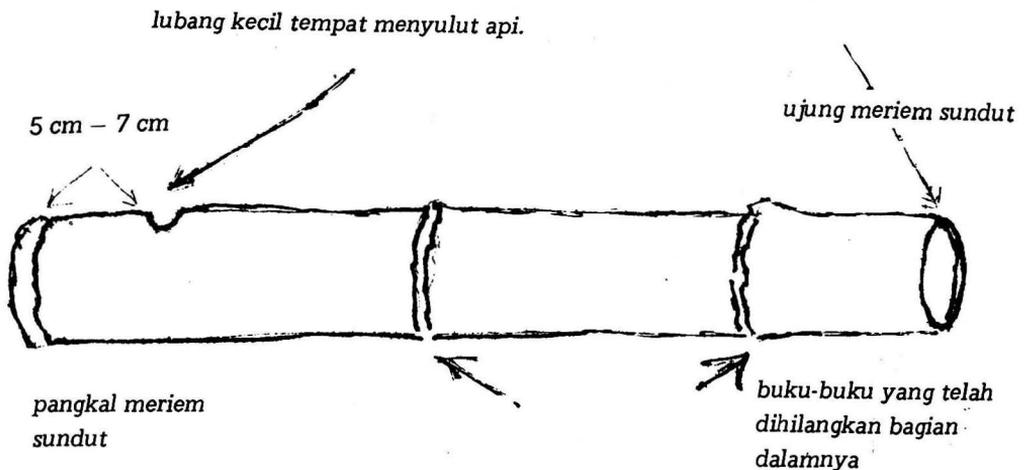
## 6. PESERTA/PEMAIN-PEMAINNYA

Permainan meriam sundut ini boleh dilakukan oleh seorang saja. Tetapi karena biasanya banyak sekali yang berminat maka pemain tersebut juga memberikan kesempatan kesempatan bermain kepada teman-teman lainnya.

## 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN

Pada prinsipnya bahan untuk membuat alat meriam sundut ini harus berbentuk panjang seperti pipa, dimana pada tengahnya terdapat lorong atau lubang. Bahan yang digunakan biasanya tergantung dari bahan yang ada dan sesuai dengan prinsipnya. Kadangkala dengan menggunakan lodong bambu, pohon pakis atau dengan cara menggali tanah. Untuk lebih jelasnya dibawah ini akan diuraikan cara pembuatan meriam sundut dari bahan lodong bambu, pohon pakis dan dengan menggali tanah.

Bila bahan yang digunakan dari bambu maka bambu tersebut dipilih bambu yang berdiameter antara 7 sampai 10 cm dan panjangnya terserah pada yang membuatnya, biasanya tidak kurang dari 80 cm. Untuk bagian pangkalnya bambu dipilih yang ada buku-bukunya sehingga bagian belakang bambu tersebut tersumbat. Lalu bambu dipotong 80 cm atau lebih. Agar bambu itu berlubang hingga pangkalnya maka buku-bukunya ditembus dengan cara disodok, kecuali buku-buku yang berada paling pangkal. Setelah itu dari buku-buku pangkal bambu sejauh 5 – 7 cm dibuat lobang kecil sebesar pensil atau lebih besar sedikit, tergantung dari besar kecilnya bambu yang digunakan. Setelah tabung bambu itu pada buku-bukunya dihilangkan kecuali buku-buku pada bagian pangkal bambu dan pada bagian pangkalnya agak sedikit kedepan dibuat lubang kecil, maka meriam bambu ini diletakkan agak miring, dimana bagian pangkal bambu agak rendah dari ujung bambu. (Gambar 1).



Gambar 1 : Meriam Sundut dengan bahan dari lodong bambu.

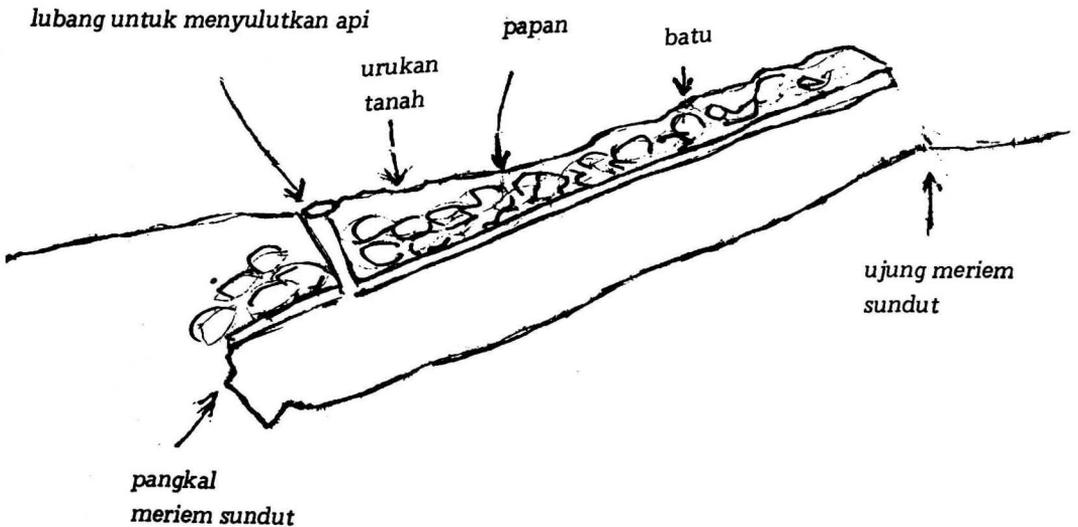
Meriam sundut yang dibuat dari pohon pakis sama halnya dengan Meriam sundut yang terbuat dari bambu. Bagian dalam pohon pakis yang lurus itu isinya sangat lunak sehingga mudah dicungkil keluar, untuk menghasilkan Meriam sundut dari bahan pohon pakis. Karena pohon pakis tidak terdapat buku-buku seperti pada bambu, maka pada pangkal pohon pakis ini harus disumbat dengan kayu hingga kuat betul, karena tekanan ledakan akan menjebol bagian pangkal kalau sumbat kayu tidak kuat.

Sebelum diuraikan mengenai Meriam sundut yang terbuat dari cara menggali tanah, maka akan dijelaskan lebih dahulu alat peledak atau bahan untuk menghasilkan bunyi ada 2 bahan yang digunakan, yaitu dengan menggunakan minyak tanah dan ada juga yang menggunakan karbit. Dengan menggunakan karbit bunyi yang dikeluarkan lebih nyaring dari pada dengan menggunakan minyak tanah.

Sebagai alat penyulutnya (sundut) digunakan sebatang kayu atau bambu yang telah dibelah sehingga tidak terlalu besar untuk alat penyundut. Seringkali pada ujung alat penyundut diberi ikatan kain agar mudah terbakar. Panjang dari alat penyundut ini tergantung dari pada keberanian dari pemain itu sendiri, makin berani dia, maka alat penyundut makin pendek.

Disamping "meriem sundut" dengan bahan bambu, ada yang membuat dengan cara menggali tanah. Yaitu dengan cara menggali tanah sepanjang yang diinginkan (biasanya berkisar 1 sampai 2 meter), jadi menggali seperti membuat parit itu, yang berarti panjangnya harus ditambah. Parit dibuat dengan kedalaman agak miring, dimana bagian pangkalnya dibuat agak lebih rendah dari ujungnya. Setelah itu bagian atas dari parit ditutupi seluruhnya dengan papan, lalu di atas papan diberi batu-batu agar lebih kuat menahan hentakan ledakan. Terakhir ditutupi dengan tanah bekas galian parit tadi, lalu dipadatkan. Sehingga hasilnya akan menyerupai terowongan rumah tikus. Tidak jauh dari pangkal parit diberi lubang kecil, seperti halnya pada meriem sundut dengan bahan bambu atau pakis.

Gambar 2 : Meriem Sundut dengan cara membuat parit.



Meriem sundut ini biasanya dibuat secara bersama-sama ataupun juga dibuat sendiri saja oleh seorang. Akan tetapi dalam pelaksanaannya sering kali dimainkan oleh beberapa orang anak, yaitu menyundutnya secara bergantian, ataupun ada pembagian kerja secara sukarela, dimana seorang yang menyundut dan seorang lagi mengisi air dan karbitnya bila bahan yang digunakan dengan karbit, atau ada yang mengisi minyak tanah bila bahan peledaknya adalah minyak tanah dan ada juga bagian meniup agar asap keluar melalui ujung yang ditiupkan dari lubang kecil dekat pangkal dan sebagainya, dimana pembagian kerja ini tidak tetap.

Meriem sundut yang terbuat dari bambu atau pakis bisa menggunakan salah satu dari dua bahan peledak, yaitu minyak tanah ataupun karbit, akan tetapi Meriem sundut yang dibuat dengan cara parit itu pada umumnya menggunakan karbit saja.

## 8. IRINGAN PERMAINAN

Tidak di iringi oleh alat-alat bunyi-bunyian dan irama lagu-lagi, kecuali sorak-sorai penonton dan dentuman suara meriam yang silih berganti dari masing-masing lawannya.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

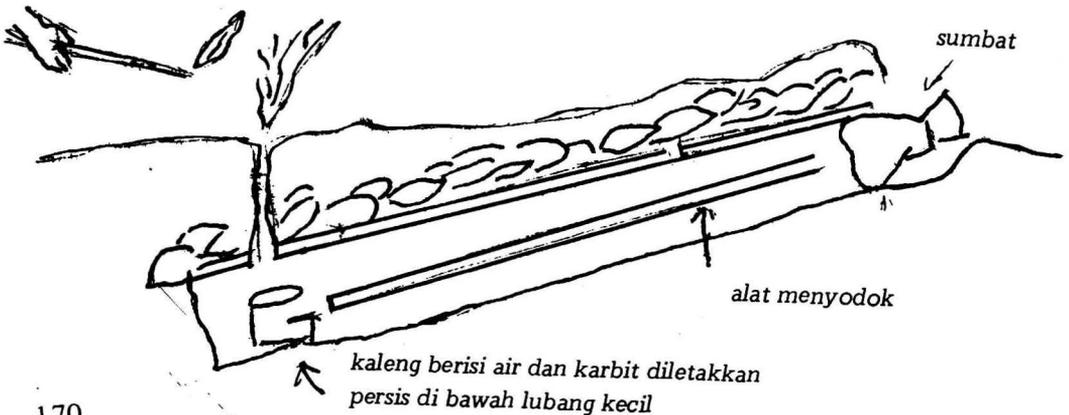
Cara membunyikan meriem sundut dari bambu dengan bahan peledak menggunakan minyak tanah adalah sebagai berikut : Pertama-tama meriem sundut itu diletakkan agak miring, pada ujungnya lebih tinggi sehingga kalau minyak tanah dimasukkan kedalam tabung bambu itu tidak tumpah keluar. Minyak tanah diisi tidak terlalu banyak, kira-kira  $\frac{1}{2}$  kaleng susu ukuran sedang atau asal bagian lubang kecil pada pangkal meriem sundut tidak tertutup oleh minyak tanah. Setelah itu seorang mulai menyundutkan api pada bagian lubang kecil pada pangkal meriem itu, sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya sampai minyak tanah panas baru mulai terdengar bunyi letupan-letupan. Kalau ingin lebih cepat panas maka bagian ujung dari meriem itu disumbat lebih dahulu sehingga minyak tanah yang menguap itu keluar begitu saja akan tetapi ditampung sampai jenuh, sehingga bila lubang kecil disulut dengan api maka uap minyak tanah tadi akan terbakar sehingga keluarlah dentuman seperti meriam sungguh-sungguh. (gambar 3).

Gambar 3 : Cara menggunakan meriam sundut dengan bahan minyak tanah.



Meriam sundut dengan bahan karbit cara menggunakannya adalah sebagai berikut : Pertama-tama tabung diisi air, lalu diberi karbit (Perbandingan karbit dengan air harus 1 : 2 atau 3), lalu pada bagian ujung meriam disumbat dengan alat penyumbat, sampai pada lubang kecil dipangkal meriam keluar asap atau keluar bau karbit, maka seorang menyulutkan api pada bagian lubang kecil itu dan langsung terdengar bunyi dentuman. Lain halnya dengan minyak tanah, karbit ini lebih cepat kerjanya. Dengan menggunakan karbit maka tiap kali meledak, harus diberi karbit lagi untuk dapat meledak lagi, lain halnya dengan menggunakan minyak tanah, bisa berapa kali, jadi tidak perlu setiap kali mengisi.

Gambar 4 : Meriam Sundut dengan cara membuat parit dengan bahan karbit.



Meriam sundut dengan parit dan dengan bahan karbit cara penggunaannya adalah sebagai berikut : Pertama-tama sebuah kaleng diisi dengan air dan karbit, lalu dengan menggunakan alat penyodor dimasukkan dari ujung lubang depan sampai dibawah lubang kecil pada pangkal, sehingga uap karbit itu bila menguap persis di atas lubang kecil tempat menyundutkan api. Setelah kaleng dimasukkan, lalu bagian ujung depan di sumbat. Begitu juga lubang kecil di sumbat, setelah beberapa lama lubang kecil itu sumbatnya di buka, bila telah tercium bau karbit atau keluar asap maka seorang mulai menyundutkan api pada bagian lubang kecil itu, maka meletuslah. Untuk membunyikannya lagi maka kaleng yang berada di dalam tadi ditarik keluar dan diisi lagi dengan air dan karbit. lalu dimasukkan lagi seperti halnya tadi.

Biasanya di dalam satu perkampungan terdapat banyak meriem sundut ini, yaitu hampir setiap rumah selalu ada, ditambah lagi di tempat-tempat banyak tanah kosong dan strategis untuk tempat bermain. Biasanya mereka bermain seakan-akan sedang berperang. Bila seorang meletuskan meriemnya, lalu yang lainnya juga mendetumkan meriemnya tapi bunyinya tidak keras, maka ramailah para pemainnya dan juga orang-orang yang menyaksikan bersorak mengelukan bunyi meriemnya yang tidak baik bunyinya.

## 10. TANGGAPAN MASYARAKAT

Akhirnya, makin lama tanggapan masyarakat cenderung negatif dengan alasan pertama karena larangan dan resiko mengganggu lingkungan makin besar (karena makin sesaknya pemukiman). Tapi ada juga yang sekedar beralasan "lebih praktis memasang petasan", jadi akan hal yang terakhir lebih bersifat substitusi saja tapi prinsipnya masih menerima "kemeriahan suasana dengan bunyi gelegar-gelegar".

## 11. PERANAN MASA KINI

Permainan meriam sundut ini sudah tidak berperan masa kini. Khusus daerah Jakarta dan sekitarnya, meriam sundut benar-benar bisa dianggap sudah "bebas meriam sundut". Sebagai gantinya adalah petasan. Inipun terbatas hanya pada malam lebaran atau pada hari-hari besar tertentu saja.

-----ooOoo-----

### **BAB III**

## **KESIMPULAN**

Apa yang akan disampaikan dalam Bab III ini lebih didasarkan pada hasil telaah atas bahan-bahan yang terhimpun dalam Bab II, dengan menggunakan kerangka teoritis maupun operasional yang terurai dalam Bab I di muka. Pertama-tama, dari kedua puluh naskah dan bahan lain yang disingkirkan, tampak masih belum adanya suatu sistematika penataan atau kategorisasi tertentu. Hal ini terjadi pula sewaktu dalam proses pengumpulannya. Padahal, setiap kegiatan pengumpulan maupun inventarisasi kebutuhan akan sistematika itu perlu. Misalnya saja penggolongan-penggolongan bahan berdasarkan persamaan peralatan atau bahan baku peralatannya; persamaan atas tema tingkah laku berpolanya; persamaan atas proses hubungannya dengan lingkungan sekeliling (fauna, flora, sosial dan budaya); persamaan atas fungsi-fungsi khususnya. Kritarium dalam contoh ini sebenarnya bersumber pada kerangka teoritis maupun operasional yang masih terlalu umum sehingga kurang memadai.

Sehubungan dengan itu maka ada beberapa permainan yang memperhitungkan hubungannya dengan lingkungan fauna. Ada yang menggunakan jenis bidang tertentu sebagai obyek atau bahan baku peralatan permainan. Ada yang sekedar asosiatif saja dengan mengambil nama atau tingkah laku binatang tertentu (Merak-merak sintir, Kukuruyuk Ayam). Hal demikian terjadi juga dengan lingkungan flora atau tetumbuhan seperti dalam naskah-naskah (Bungselan, Glindingan, Dododio, Meriam sundut, Ujungan, Sala Buntut) yang menggunakan bahan baku tertentu.

Khususnya hubungan dengan lingkungan sosial dan budaya sekeliling, tidak terlalu muncul dalam Bab II itu walaupun sebenarnya bahan ada tetapi sementara masih disisihkan dahulu. Sama dengan jalan pikiran pada alinea di atas walaupun belum dicantumkan, ada permainan yang berkisar soal "ibu-ibuan atau bapa-bapaan", masak-masakan, dagang-dagangan, sekolah-sekolahan, dokter-dokteran, rumah-rumahan dan sebagainya. Sedang yang tercantum dalam naskah "Ujungan" terlihat adanya tema perang-perangan.

Beralih ke soal permainan, yang bisa dibedakan antara harus dimainkan secara berkelompok dan yang bisa dimainkan secara perseorangan. Untuk kategori yang tersebut belakangan selalu ada kecenderungan, bagaimanapun sendirinya, untuk dimainkan beramai-ramai sehingga timbul istilah "musim-musim permainan tertentu". Apakah gejala macam ini justru menandakan suatu ciri kebersamaan dari masyarakat pendukungnya? Kecenderungan macam itu, bahkan, biasanya disusul dengan lahirnya varian baru sehingga timbul permainan berkelompok dari permainan asalnya yang perseorangan. Contohnya antara lain adalah permainan glindingan atau koba tiup. Namun tidak mustahil bahwa prosesnya terbalik, dari yang berkelompok berubah menjadi perseorangan sifatnya yakni cuplikan-cuplikan permainan yang bisa dilakukan sendiri-sendiri sebagai pengisi waktu luang sementara teman-teman sedang tidak ada.

Begitulah, dalam soal jenis dan varian, sebetulnya bukan soal mudah untuk menentukan nama yang asal dan mana yang perkembangan. Apalagi bila dilihat dari kait-mengkaitnya satu permainan dengan permainan lainnya atau bagian-bagian dari satu permainan dengan bagian-bagian dari permainan lainnya. Misalnya saja permainan "bersuit" atau "berhompipah" yang mempunyai sifat berundi, sering merupakan bagian dari suatu tingkah laku berpola (permainan) yang lebih luas untuk mengawalinya tapi bisa juga dimainkan semata-mata bersuit ataupun berhompipah. Bisa juga ketrampilan memainkan karet gelang, kelereng, batu pipih (gaco) dan lain-lain peralatan digunakan dalam bermacam jenis atau varian permainan yang mempunyai aturan-aturan berbeda.

Padahal ketrampilan itu sendiri sudah bisa disebut sebagai permainan tersendiri, tergantung cara memandangnya. Keadaan macam ini sebenarnya menimbulkan persoalan tentang apakah suatu tingkah laku berpola (dengan atau memakai peralatan) tertentu bisa atau tidak bisa dilepaskan dari tingkah laku berpola yang lebih luas seperti misalnya contoh bersangkutan.

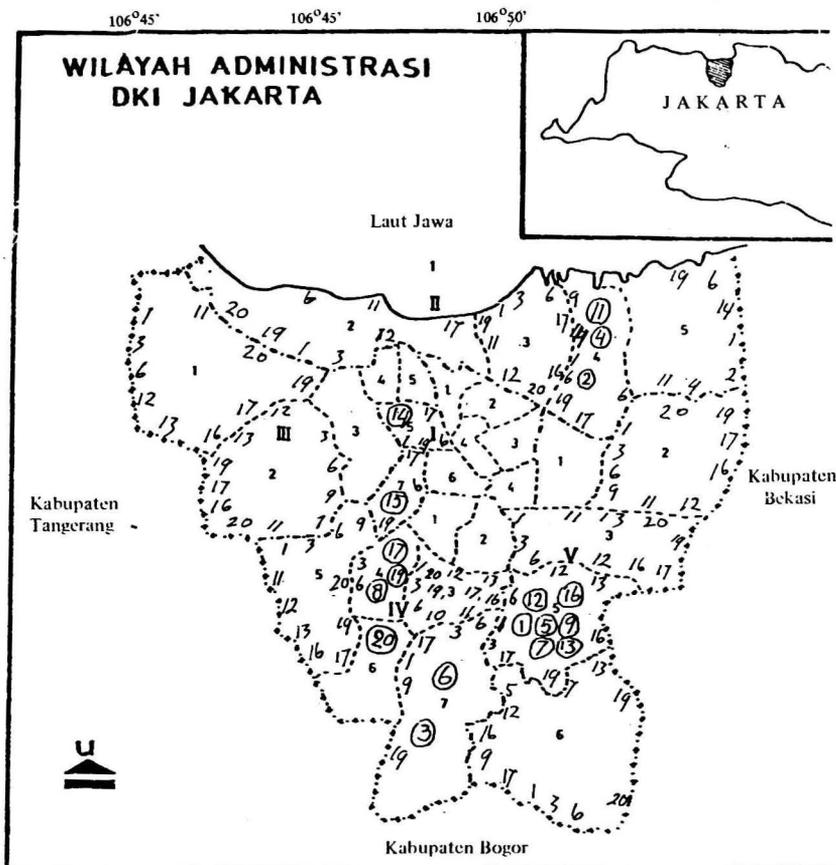
Seterusnya yang ketiga, adalah persoalan mengenai saat-saat ideal dilakukannya suatu permainan. Dari kedupuluh naskah ada beberapa penggolongan mengenai soal itu. Mula-mula soal musim-musim permainan yang erat hubungannya dengan tersedia atau tidaknya peralatan atau ideal atau tidak idealnya keadaan sekeliling (misalnya antara musim hujan atau kemarau, banyak angin atau sedikit angin, musim buah tertentu atau tidak dan sebagainya).

berbagai macam bahan (yang tentunya mudah didapat). Lagi-lagi hal ini menunjukkan tanda-tanda kehidupan komuniti.

Seperti telah dirumuskan dalam Bab I bahwa apa yang dimaksudkan dengan permainan pada dasarnya berfungsi sebagai hiburan diwaktu luang. Permainan ujungan, balap karung menitik beratkan segi-segi kompetitifnya; sedang main glindingan, meriam sundut menitik beratkan pada kepuasan menciptakan sambil menerampilkannya diri untuk menggunakan hasil ciptaannya. Mungkin ada juga yang menekankan segi-segi kelucuan, kemeriahan, kesediaan dan lain-lain aspek emosional.

-----ooOoo-----

LAMPIRAN I  
 PETA DAERAH ASAL PEMUNGUTAN PERMAIAN RAKYAT PERSEBARANNYA



LEGENDA

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <p>I. Jakarta Pusat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecamatan Sawah Besar</li> <li>2. Kecamatan Kemayoran</li> <li>3. Kecamatan Cempaka Putih</li> <li>4. Kecamatan Senen</li> <li>5. Kecamatan Gambir</li> <li>6. Kecamatan Menteng</li> <li>7. Kecamatan Tanah Abang</li> </ol>                     | <p>II. Jakarta Utara</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecamatan Kepulauan Seribu</li> <li>2. Kecamatan Penjaringan</li> <li>3. Kecamatan Tanjung Priok</li> <li>4. Kecamatan Koja</li> <li>5. Kecamatan Cilingcing</li> </ol>                        | <p>III. Jakarta Barat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecamatan Cengkareng</li> <li>2. Kecamatan Kebon Jeruk</li> <li>3. Kecamatan Grogol Petamburan</li> <li>4. Kecamatan Tambora</li> <li>5. Kecamatan Taman Sari</li> </ol> |
| <p>IV. Jakarta Selatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecamatan Setia Budi</li> <li>2. Kecamatan Tebet</li> <li>3. Kecamatan Mampang Prapatan</li> <li>4. Kecamatan Kebayoran Baru</li> <li>5. Kecamatan Kebayoran Lama</li> <li>6. Kecamatan Cilandak</li> <li>7. Kecamatan Pasar Minggu</li> </ol> | <p>V. Jakarta Timur</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecamatan Pulogadung</li> <li>2. Kecamatan Cakung</li> <li>3. Kecamatan Jatinegara</li> <li>4. Kecamatan Matraman</li> <li>5. Kecamatan Kramat Jati</li> <li>6. Kecamatan Pasar Rebo</li> </ol> | <p>+++++ Batas Propinsi<br/>             ..... Batas walikota<br/>             - - - - - Batas Kecamatan</p> <p>Skala</p> <p>0 2.5 5 7.5 Km</p>  |

## LAMPIRAN II.

### DAFTAR INFORMAN

#### I. WILAYAH JAKARTA TIMUR

1. N a m a : H. Mohammad H.D.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 31 Desember 1937.  
Pekerjaan : Pedagang/Tani.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Sekolah Rakyat.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Jl. Raya Condet No. 32 Rt.005  
Rw. 03 Kelurahan Batu Ampar,  
Kecamatan Kramat Jati, Jakarta  
Timur.
  
2. N a m a : H a z a l i .  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 1936.  
Pekerjaan : Dagang.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Sekolah Melayu.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Rt. 006/Rw. 02 No. 65 Kelurahan  
Batu Ampar, Kecamatan Kramat  
Jati, Jakarta Timur.
  
3. N a m a : H. Sarbini.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 1915.  
Pekerjaan : Pengajar di pengajian (Ustad).  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Madrasah dan Pesantren.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi, Sunda  
dan Arab.

- Alamat sekarang : Condet Batu Ampar Rt.007/Rw.01  
Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan  
Kramat Jati, Jakarta Timur.
4. N a m a : H. Maarif.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 2 Maret 1920.  
Pekerjaan : Guru ngaji Agama Islam.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : SLP. Agama Islam.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Jl. Warung Asem, Gang Selor Rw.01  
Rt.003, Kelurahan Rawa Bangke  
Jakarta Timur.
5. N a m a : Marta Mardinah.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 2 Pebruari 1925.  
Pekerjaan : Pedagang.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : SD Agama Islam.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Jl. Otista III/10 Rw.07/Rt.005,  
Kelurahan Cipinang Cempedak –  
Jakarta Timur.
6. N a m a : H. A m i n .  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 13 Oktober 1936.  
Pekerjaan : Dagang/Tani.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : SD Agama Islam.  
Bahasa yang dikuasai : Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Jl. Kelurahan Kampung Condet,  
Kramat Jati, Batu Ampar, Jakarta  
Timur.

## II. WILAYAH JAKARTA SELATAN.

7. N a m a : H. Ahmad Muhammad.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 1916.  
Pekerjaan : Pedagang.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Madrasah.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.  
Alamat sekarang : Jl. Rumah Sakit Fatmawati, Kelurahan Cipete Utara, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
8. N a m a : Sabenih Gani.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 24 April 1920.  
Pekerjaan : Guru Ngaji.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Madrasah.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi, Arab.  
Alamat sekarang : Jl. Langgar Rw.05/Rt.004, Kelurahan Karet Kuningan, Jakarta Selatan.
9. N a m a : H. Mawardi.  
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 11 Maret 1922.  
Pekerjaan : Guru ngaji.  
Agama : Islam.  
Pendidikan : Madrasah.  
Bahasa yang dikuasai : Melayu Betawi, Arab.  
Alamat sekarang : Jl. Ciomas V Rw.01/Rt.007 Kelurahan Rawa Barat Kebayoran — Baru, Jakarta Selatan.
10. N a m a : M a r d j u k i  
Tempat / Tanggal lahir : Jakarta, 31 Desember 1939.  
Pekerjaan : Pedagang.  
A g a m a : I s l a m.  
Pendidikan : Sekolah Rakyat.

- |                      |   |
|----------------------|---|
| Bahasa yang dikuasai | : Melayu Betawi   |
| Alamat sekarang      | : Jl. Cipanas, Kelurahan Rawa Barat<br>Kebayoran Baru - Jakarta Selatan.                          |
| 11. N a m a          | : Asmari.   |
| Tempat/Tanggal lahir | : Jakarta, 23 Agustus 1923.   |
| P e k e r j a a n    | : Dagang/Buruh Tani.  |
| A g a m a            | : I s l a m.  |
| Pendidikan           | : Madrasah Sanawiah.  |
| Bahasa yang dikuasai | : Indonesia, Melayu Betawi.   |
| Alamat sekarang      | : Jl. Tulodong Atas, Rw. 05/009 Kelu-<br>rahan Senayan - Jakarta Selatan.                         |
| 12. N a m a          | : H . M u s a .   |
| Tempat/Tanggal lahir | : Jakarta, 1908.  |
| Pekerjaan            | : Petani/Buruh.   |
| A g a m a            | : I s l a m .   |
| Pendidikan           | : Buta Huruf.   |
| Bahasa yang dikuasai | : Melayu Betawi.  |
| Alamat sekarang      | : Kampung Setu Rw. 01/009 Kelurah-<br>an Ciganjur, Kecamatan Pasar Ming-<br>gu Jakarta Selatan.   |
| 13. N a m a          | : H. Aat Ayat.  |
| Tempat/Tanggal lahir | : Jakarta, 1930.  |
| Pekerjaan            | : Pedagang/Buruh Tani.  |
| A g a m a            | : I s l a m .   |
| Pendidikan           | : Buta huruf.   |
| Bahasa yang dikuasai | : Melayu Betawi.  |
| Alamat sekarang      | : Jl. Timung Rw. 02/004 Kelurahan<br>Gandaria Selatan, Kecamatan Cilan-<br>dak - Jakarta Selatan. |

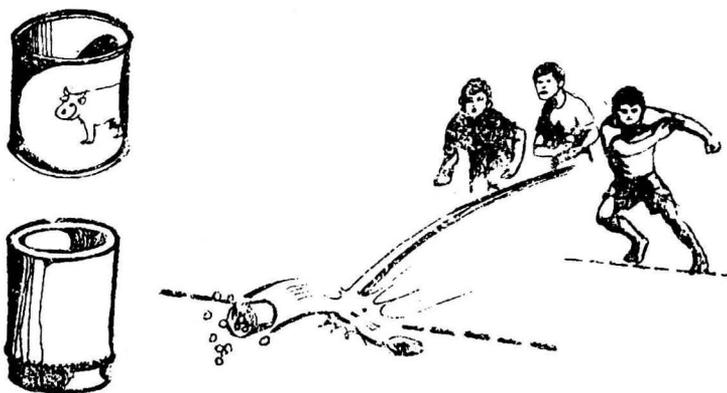
### III. WILAYAH JAKARTA PUSAT :

- |                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| 14. N a m a          | : Oesman Sariman.           |
| Tempat/Tanggal lahir | : Jakarta, 18 Oktober 1910, |
| Pekerjaan            | : Pedagang.                 |
| A g a m a            | : I s l a m                 |
| Pendidikan           | : SLP                       |

Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi, Sunda, Jawa.  
Alamat sekarang : Kebon Melati Rt. 006/Rw.08 Kelurahan Kebon Melati, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat.

#### IV. WILAYAH JAKARTA UTARA

15. Nama : Achmad Sayuti  
Tempat / Tanggal lahir : Jakarta 31 Desember 1940.  
Pekerjaan : Tani  
Agama : Islam.  
Pendidikan : PGA.  
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi, Arab.  
Alamat sekarang : Kampung Bendungan Melayu Rt. 001/Rw. 02, Kelurahan Tugu, Kecamatan Koja, Jakarta Utara.



SASARAN "GACO" MENGENAI KALENG BERISI TARUHAN

2. PERMAINAN TANGKREB



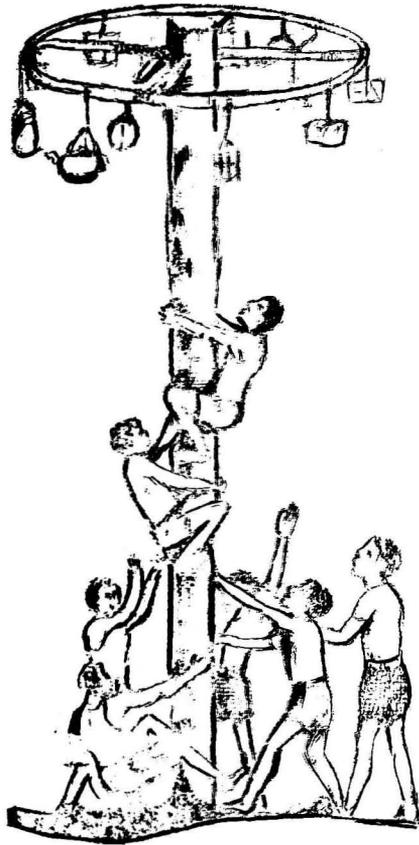
CUNDUKAN MEMANJANG

CUNDUKAN CUNUNG CUNUNGAN

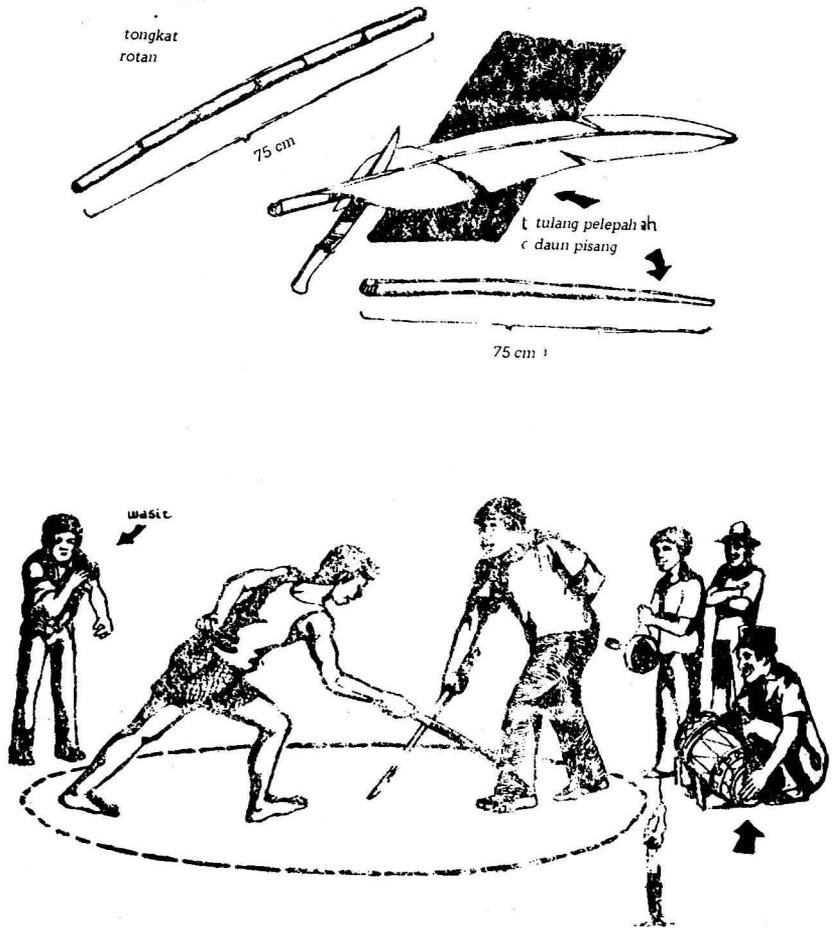


SEORANG PEMAIN SEDANG **MENYEMBUNYIKAN** POTONGAN LIDI KE  
DALAM GUNDUKAN **GUNUNGAN** DAN LAWANNYA MEMBALIKAN BADAN

3. PERMAINAN COKO

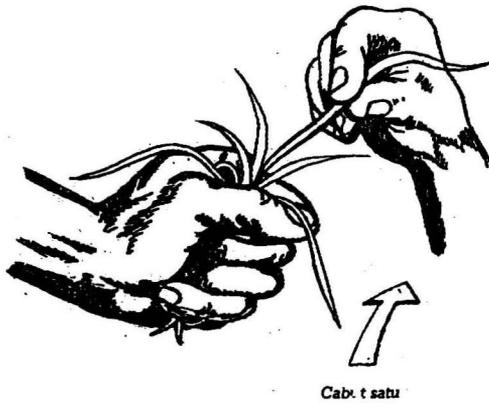
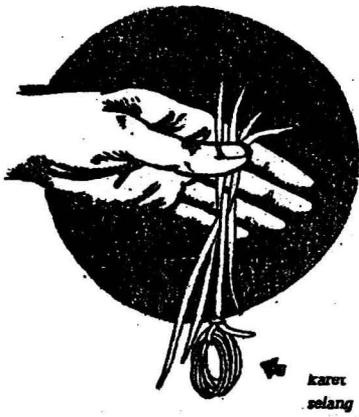


#### 4 PERMAINAN "UJUNGAN"

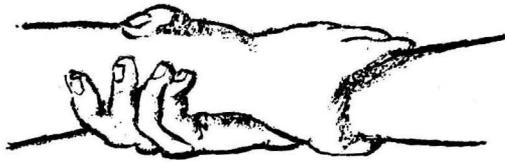


SUASANA ARENA PERTANDINGAN KEDUA LAWAN SALING MEMUKUL KAKI MUSUHNYA. SALING

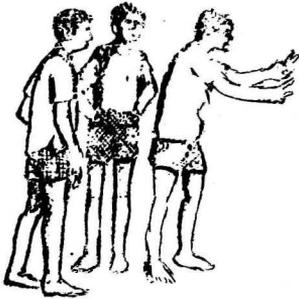
5. PERMAINAN "DODODIO"



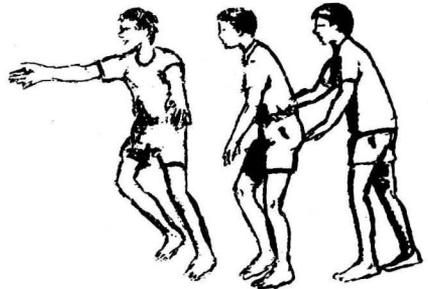
6. PERMAINAN "SI....."



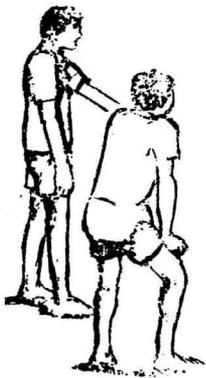
POSISI PEGANGAN TANGAN



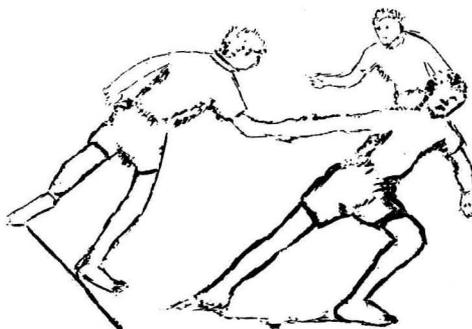
A



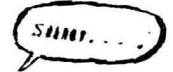
B



"Kanan" A "Jalan"



"Jalan" Regu B

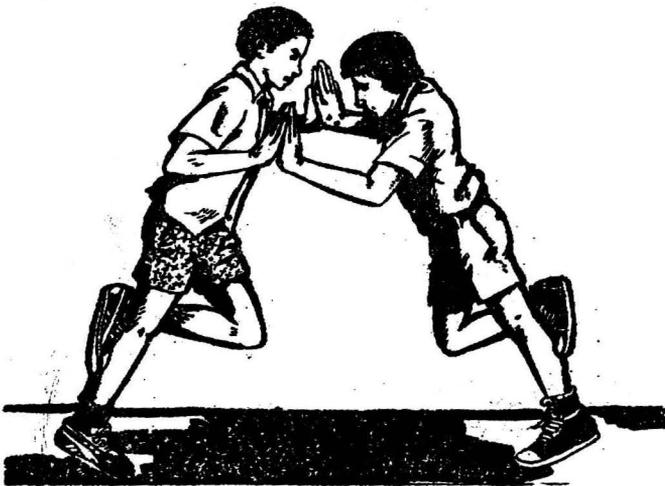


POSISI BU'NAIRIK LAWAN KE POSINYA

**7. PERMAINAN KUKURUYUK AYAM**

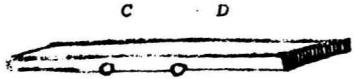


**DA DUA ORNG BEBOTO SEDANG BERUNDING**

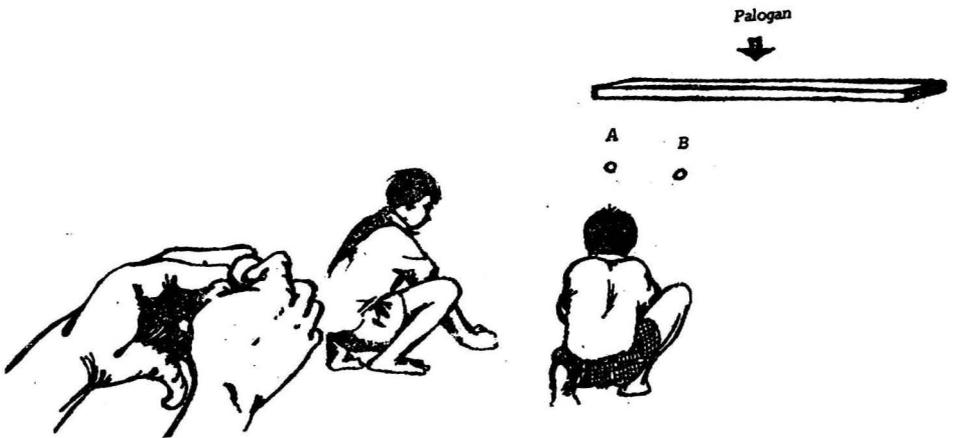


**KEDUA AYAM JAGO SEDANG BERTANDING**

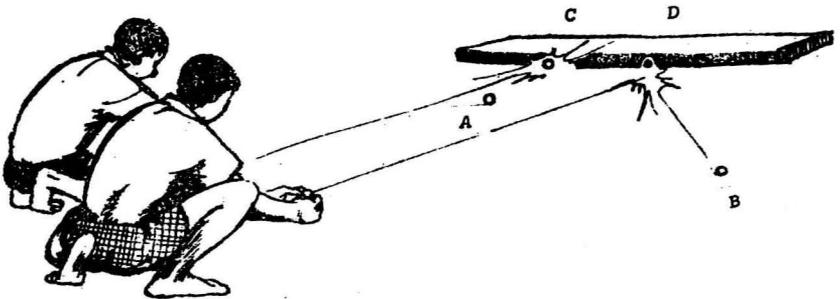
8 PERMAINAN PALOGAN GUNDU IDU



KAYU PALOGAN DAN PASANGAN GUNDU



POSISI MEMBIDIKAN "GACO" KE ARAH PASANGAN ASANGAN

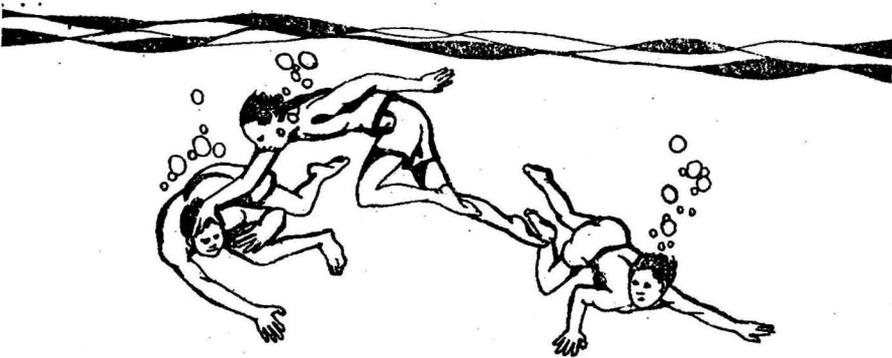


"GACO" MENGENAI SASARAN DI PALOGAN

9. PERMAINAN SILEM – SILEMAN

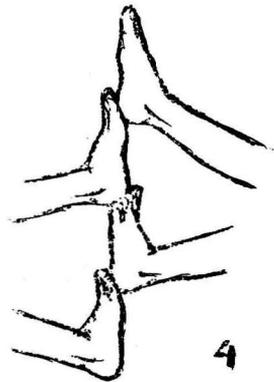
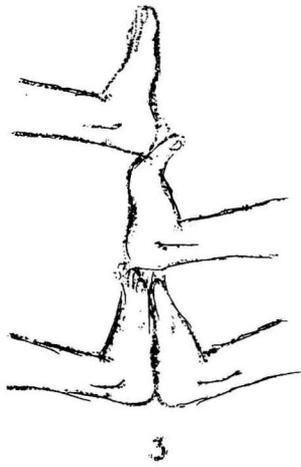
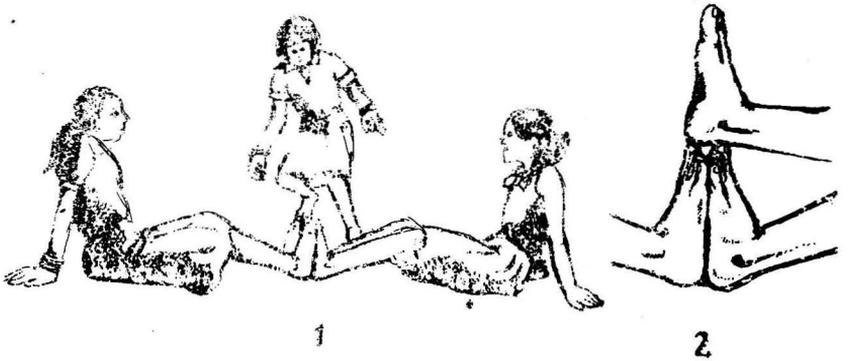


PERMAINAN DI RAWA/KOBAKAN/EMPANG



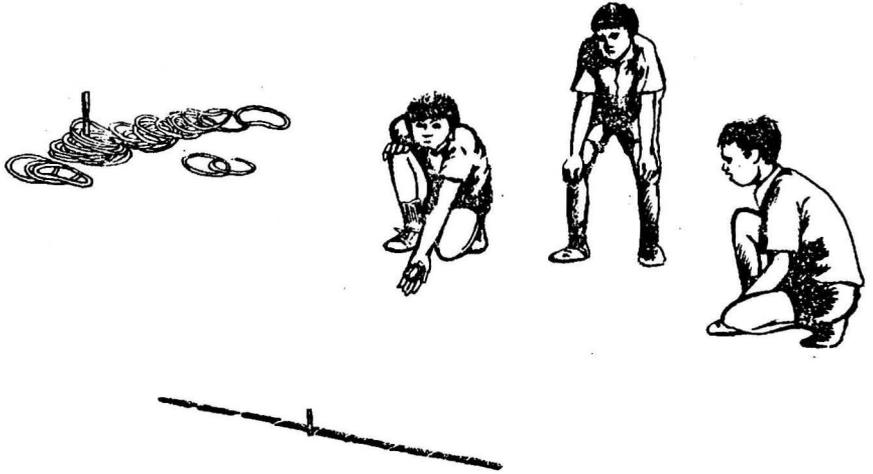
PERMAINAN DI ARUS SUNGAI

11. PERMAINAN "LANDAR LUNDUR"

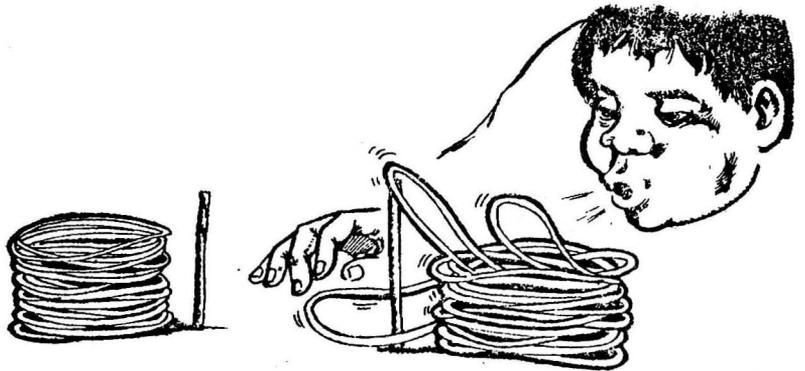




1. 12. PERMAINAN KOBATIUUP



P( POSISI MELEMPARKAN KARET GELANG KE LIDI



MENIUP TUMBUKAN KARET GELANG KE DALAM LIDI

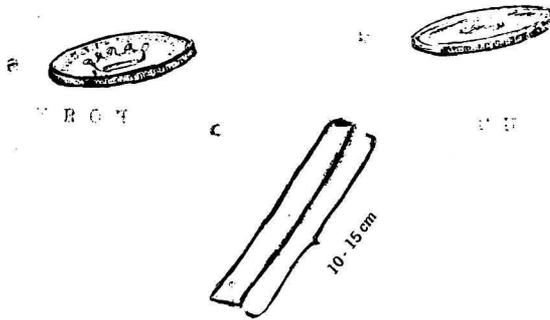
**M] MEMBIDIKAN SASARAN KE ARAH GACO LAWAN**



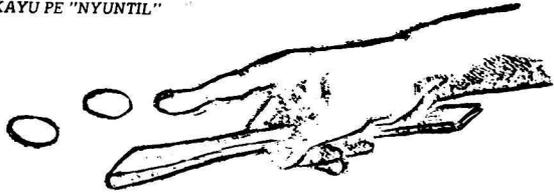
**MEMASUKKAN GACO KE DALAM LUBANG**



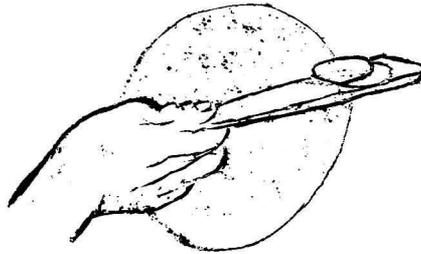
14. PERMAINAN SUTIL



K/1 KAYU PE "NYUNTIL"



2 DUA KEPING UANG LOGAM DI SENTILKAN



DUA KEPING UANG LOGAM DI LETAKKAN  
DI UJUNG SUTIL.

1 15. PERMAINAN MERAK - MERAK SINTIR

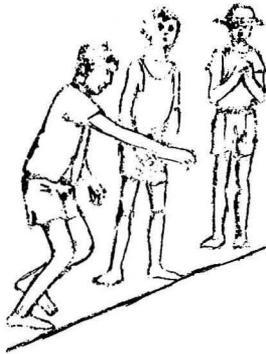


BERAMAI-RAMAI BERJALAN MENGELILINGI BURUNG MERAK



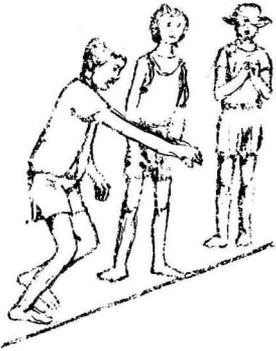
SESUDAH TIDAK "SADAR" SARUNG DI BUKA.

19. PERMAINAN CUNDU LOBANG

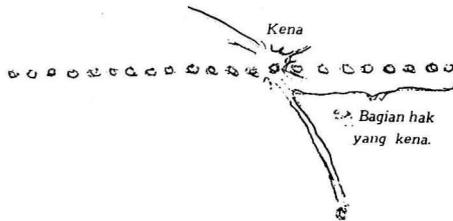


MENYENTILKAN/MELEMPARKAN MASING- MASING GACO KE ARAH LUBANG

18. PERMAINAN SALA BUNTUT



POSISI MELEMPAR "GACO" - AN KE ARAH PASANGAN MELINJO



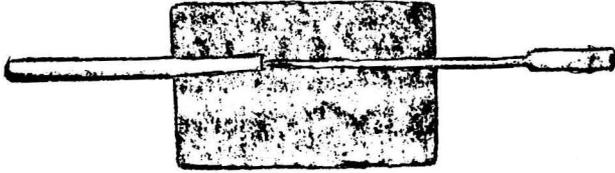
PASANGAN MELINJO YANG TERKENA "GACO"

17. PERMAINAN BALAP KARUNG

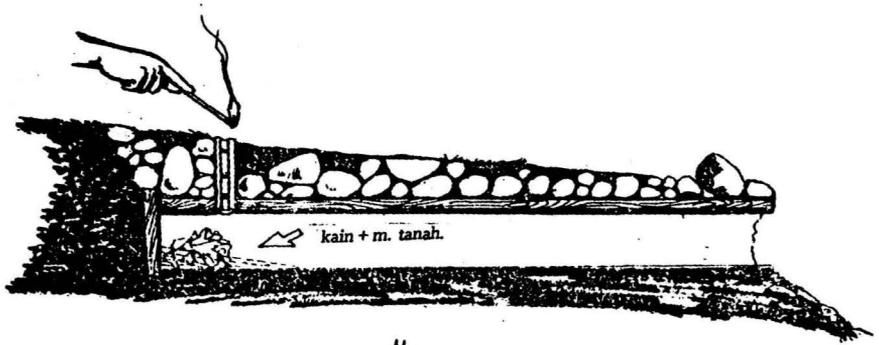


F FINIS S

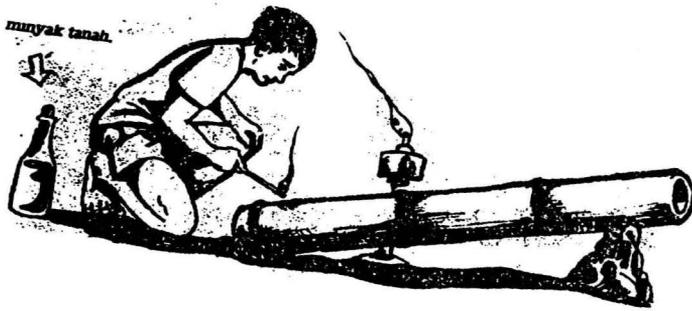
13. PERMAINAN PLETOKAN



20. PERMAINAN MERIEM SUNDUT



Me Meriem Sundut dalam tanah anah

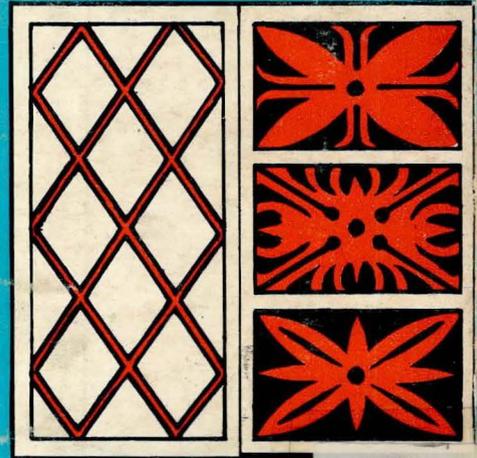


Meriam sundut dari bambu

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. Boedhisantoso, Soeboer, "Djakarsa : desa kebun buah-buahan dekat Djakarta." Masyarakat desa di Indonesia masa kini. Djakarta ' Yayasan Badan Penerbit, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 1964.
2. Budiawan Drs. et. al. Folklore Betawi. Jakarta : P.T. Dunia Pustaka Jaya, 1979.
3. Danandjaya, James. Penuntun cara pengumpulan folklore bagi pengarsipan . Jakarta : Panitia Nasional Tahun Buku Internasional, 1972.
4. Castles, Lance. "The ethnic profile of Jakarta. "Indonesia, No. 7, Tahun 1967.
5. Guinness, Patrick. "The attitude and values of Betawi fringe dweller in Djakarta." Berita Anthropologi, No. 8, Tahun 1972.
6. Koentjaraningrat. Kebudayaan, mentalitet dan pembangunan. Jakarta Gramedia, 1974.
7. Koentjaraningrat. Manusia dan kebudayaan Indonesia. Jakarta : Jambatan. 1979.
8. Koentjaraningrat. Village life South of Jakarta. Kyoto : The Center for Southeast Asian Studies, Kyoto University. 1973.
9. Mona LOhanda. "Lingkungan budaya Betawi". Tanjidor : sebuah laporan pengamatan lapangan kesenian Tanjidor di daerah Jakarta dan sekitarnya. Jakarta : Departemen Tari LPKJ, 1980.
10. Surjomihardjo, Abdurrachman. Beberapa segi sejarah masyarakat budaya Jakarta. Cet. ke 2. Jakarta : Dinas Museum & Sejarah, 1977.
11. Surjomihardjo, Abdurrachman, "Golongan penduduk di Jakarta : sedang ikhtisar perkembangan." Seni Budaya Betawi . Tahun 1978.
12. Vredembregt, J. Metode penelitian masyarakat. Jakarta : Gramedia, 1978.

PERMAINAN RAKYAT DAERAH D. K. I. JAKARTA - DEPA



2

Perpustakaan  
Jenderal K.  
790.1  
PE

AN K