

Milik Dep. Dik. Bud.
tidak diperdagangkan



PERMAINAN RAKYAT DAERAH PROPINSI DAERAH ISTIMEWA ACEH

PER
1



Direktorat
Kebudayaan

1

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**PERMAINAN RAKYAT DAERAH
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA ACEH**

PERPUSTAKAAN
TRADISI

PERPUSTAKAAN
DAERAH MUSEUM

REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT PERUSAHAAN
TANGGAL: 9 Nopember 1984
ASPL-USD No. 927/84 Jh.

MILIK DEP. DIKBUD
Tidak diperdagangkan



PERMAINAN RAKYAT DAERAH PROPINSI DAERAH ISTIMEWA ACEH

E D I T O R :

**DRS. H. BAMBANG SUWONDO
DRS. AHMAD YUNUS
DRA. TATIEK KARTIKASARI**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENELITIAN SEJARAH DAN BUDAYA
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI KEBUDAYAAN
DAERAH
1980 / 1981**

Diterbitkan oleh :

Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya

**Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah
1984.**

P R A K A T A

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD) Propinsi Daerah Istimewa Aceh berusaha untuk menginventarisir dan mendokumentasikan 5 (lima) Aspek Kebudayaan Daerah setiap tahun. Hasil daripada Inventarisasi dan Dokumentasi tersebut secara berangsur-angsur diterbitkan sesuai dengan dana yang tersedia.

Tahun Anggaran 1982/1983 salah satu yang diterbitkan adalah Permainan Rakyat Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Buku ini memuat dua puluh Permainan Rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat tempo dulu, yang telah berhasil diteliti oleh tim yang dipercayakan untuk itu.

Berhasilnya para anggota tim dalam pelaksanaan tugasnya terutama mengumpulkan data-data hingga buku ini diterbitkan adalah berkat kerja sama dengan berbagai instansi/jawatan Pemerintah, Swasta, dan tokoh-tokoh masyarakat serta informan pada umumnya.

Disamping itu Pemerintah Daerah, Rektor Universitas Syiah Kuala, Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Aceh, Kepala Bidang Permuseuman, Sejarah dan Kepurbakalaan, juga telah memberikan bantuan sepenuhnya, seyogianya kami ucapkan terima kasih.

Kepada Penanggung Jawab Penelitian, Konsultan dan Anggota tim tak lupa kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Akhirnya penuh harapan kami, semoga penerbitan ini ada manfaatnya.

Banda Aceh, Januari 1984

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi
Kebudayaan Daerah, Propinsi Daerah
Istimewa Aceh

P e m i m p i n
C a p. / d . t . o

Drs. Alamsyah
NIP.130343205

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 Propinsi Daerah Istimewa Aceh Tahun 1980 / 1981.

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Drs. Andi Amin Raoef, Drs. Zakaria Ahmad, Drs. Nasruddin Sulaiman, Drs. M. Salim Wahab, Drs. Alamsjah dan tim penyempurnaan naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. H. Bambang Suwando, Drs. Ahmad Yunus dan Dra. Tatiek Kartikasari.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.—

Jakarta, Januari 1984.

Pemimpin Proyek
dto

Drs. H. Bambang Suwando.
NIP. : 130117589.

KATA SAMBUTAN

Seirama dengan Pembangunan Nasional secara menyeluruh, dalam Sektor Kebudayaan terus ditata dan dikembangkan. Salah satu upaya dalam menata dan mengembangkan Kebudayaan adalah usaha Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Bagi suatu daerah yang sedang berkecimpung dalam arena Pembangunan Nasional, data dan Pendokumentasian segala Aspek Kebudayaan Daerah perlu mendapat perhatian sebagai salah satu unsur untuk menentukan corak Pembangunan daerah dan sekali gus memperkokoh dan memperkaya Kebudayaan Nasional. Kegiatan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh dengan berbagai Aspek Penelitian. Salah satu Aspek diantaranya adalah Permainan Rakyat Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Permainan Rakyat Daerah tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, diwariskan secara turun temurun, biasanya mengandung hal-hal yang bersifat pendidikan, melatar belakang Pola Kehidupan masyarakat dan Adat istiadat yang perlu dilestarikan.

Meskipun dirasakan terdapat kekurangan -kekurangan, namun sajian dalam buku ini kiranya dapat memberikan data dan informasi bahwa Propinsi Daerah Istimewa Aceh memiliki potensi budaya yang mempunyai arti tersendiri dalam keanekaragaman Kebudayaan Nasional. Usaha penerbitan buku Permainan Rakyat Daerah, disamping sebagai pendokumentasian juga dimaksudkan untuk merangsang kegairahan berkarya, dan menggali lebih jauh Nilai-nilai luhur Bangsa untuk diwariskan kepada Generasi penerus.

Kepada semua pihak yang telah membantu usaha penerbitan ini, kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Banda Aceh, Januari 1984.

Kantor Wilayah Departemen Pendidikan
dan Kebudayaan Propinsi Daerah
Istimewa Aceh,

K e p a l a
d t o

S E M A D I S H
NIP. 130428219.

DAFTAR ISI

Halaman

Kata Pengantar	i/ii/iii
Daftar Isi	iv
Pendahuluan	1
Nama Permainan	
1. Sepangkal	8
2. King-kingan	17
3. Tempa	27
4. Auh — Auh	35
5. Bebilun	43
6. Cebunin	51
7. Gasing	60
8. Gegedi	69
9. Meurimueng-rimueng	81
10. Meu Awo	89
11. Sepak Raga	98
12. Meukrueng-krueng	106
13. Som-som batee	113
14. Meu heueb	119
15. Galumbang	127
16. Nebang kayu	131
17. Leteb	139
18. Lehong	146
19. Daboih	151
20. Nandong	159
Daftar Sumber	162

B A B I.

P E N D A H U L U A N

1. Tujuan Penelitian.

Seperti telah diutarakan pada buku Permainan Rakyat Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh tahun 1979/1980 yang lalu, bahwa permainan rakyat yang merupakan salah satu unsur dari kebudayaan secara keseluruhan telah turut memberikan peranan dalam pembinaan hidup sesuatu bangsa. Sepanjang sejarah umat manusia, setiap Bangsa mempunyai corak kebudayaan yang khas. Demikian pula halnya dengan kehidupan kebudayaan bangsa Indonesia yang beraneka corak dan ragam, karena kebudayaan nasional Indonesia adalah berasal dari puncak kebudayaan-kebudayaan daerah. Dari sekian banyak kebudayaan bersifat khas daerah, terdapatlah kebudayaan yang berasal dari Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh mempunyai banyak unsur-unsur kebudayaan yang khas, diantaranya terdapatlah permainan rakyat. Permainan rakyat yang terdapat di daerah adalah merupakan khasanah budaya yang telah mereka terima dari generasi sebelumnya. Ia merupakan salah satu sarana sosialisasi dari anggota masyarakat yang menjadi pendukungnya. Oleh karena itu permainan rakyat mempunyai arti dan kedudukan tersendiri didalam masyarakat.

Bertitik tolak dari konsepsi yang telah disebutkan itu, maka inventarisasi permainan rakyat ini mempunyai tujuan yang bersifat umum dan khusus. Tujuan umum dapat dikatakan sebagai langkah permulaan untuk mendapatkan sebanyak mungkin informasi yang berhubungan dengan permainan rakyat di daerah ini. Karena sebelumnya belum pernah diadakan penelitian di bidang ini. Informasi tersebut akan memberikan bahan bagi pihak-pihak yang membutuhkan dalam penyusunan pelaksanaan kebijaksanaan, baik dilingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Instansi-instansi pemerintah maupun lembaga-lembaga kemasyarakatan lain yang membutuhkannya.

Tujuan khusus akan berguna juga sebagai bahan dokumentasi dalam rangka kegiatan penelitian kebudayaan di daerah ini secara menyeluruh. Dalam menyusun laporan inventarisasi dan pencatatan permainan rakyat daerah, data yang disajikan tentu saja belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena hasil dari inventarisasi dan pencatatan ini diharapkan akan menjadi bahan rangsangan bagi obyek penelitian lanjutan.

Seperti telah disinggung di atas bahwa permainan rakyat daerah yang ter-

dapat di Daerah Istimewa Aceh adalah sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional yang dapat memberikan andil dalam memupuk kebudayaan nasional di kalangan generasi penerus. Dari tujuan ini pula inventarisasi dan pencatatan ini mutlak diperlukan. Oleh sebab kalau tidak dilaksanakan ataupun ditunda pelaksanaannya, tentu saja generasi muda Indonesia pada umumnya dan Aceh pada khususnya tidak dapat mengetahui nilai yang terkandung di dalamnya. Sangat dikhawatirkan permainan rakyat bersifat khas daerah dan tradisional oleh karena desakan, akan menuju kepada kepunahan. Disinilah letak urgensinya inventarisasi dan pencatatan ini. Dengan pencatatan ini diharapkan pula generasi muda yang akan datang dapat mengetahui bagaimana generasi yang lalu mengembangkan permainan rakyat yang khas masing-masing.

Melalui permainan ini dapat dikembangkan dan dibina nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya sebagai unsur budaya mereka.

2. M a s a l a h.

Permainan rakyat sebagai salah satu unsur kebudayaan akan tetap ada didalam masyarakat. Dalam perkembangannya sering terjadi perubahan, adakala akan menjadi lebih berkembang dan sering juga mengalami kemerosotan bahkan sampai kepada kepunahan. Namun akan tetap menjadi unsur budaya yang dihayati dari masa ke masa, terutama nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Melalui nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya, dapat diarahkan menuju kesatuan bangsa yang lebih utuh.

Dalam usaha memupuk serta memperdalam persatuan dan kesatuan bangsa, maka peranan budaya masyarakat di daerah memegang peranan penting. Penelitian yang mendalam tentang hal-hal yang menyangkut dengan Permainan Rakyat Propinsi Daerah Istimewa Aceh mutlak diperlukan. Hal ini akan sangat berguna sebagai bahan perbandingan yang lebih luas dengan jenis-jenis permainan rakyat yang terdapat di daerah lain dalam wilayah Indonesia.

Mempelajari masyarakat Aceh melalui kebudayaan termasuk permainan rakyat didalamnya, akan tampak adanya perbedaan-perbedaan dari masing-masing lingkungan yang mempunyai adat istiadat dan kebiasaan hidup lainnya yang berbeda-beda. Perlu kiranya ditegaskan di sini bahwa rakyat yang mendiami apa yang disebut kini Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Aceh, terdapat tujuh daerah adat. Ketujuh daerah adat ini dapat disebutkan yaitu : adat-istiadat Aceh, adat-istiadat Aneuk Jameo di Kabupaten Aceh Selatan, adat istiadat Tamiang di Kabupaten Aceh Timur, adat-istiadat Gayo di Kabupaten Aceh Tengah/dan Aceh Tenggara, adat-istiadat Alas di Kabupaten Aceh Teng-

gara, adat-istiadat Simeulu di Kabupaten Aceh Barat dan Adat-istiadat Kluet di kabupaten Aceh Selatan. Dari masing-masing wilayah adat ini terdapat pula jenis-jenis permainan yang berbeda, disamping permainan yang universal berlaku di seluruh Daerah Aceh.

Inventarisasi dan pencatatan ini telah diusahakan dalam memilihnya, agar permainan rakyat yang didiskripsikan dapat mewakili masing-masing daerah adat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan rakyat yang terdapat di daerah Aceh, lebih banyak merupakan atau bersifat rekreatif. Selain permainan bersifat rekreatif yang berfungsi memberikan hiburan segar kepada warga masyarakat pada waktu-waktu tertentu, masih dijumpai pula jenis-jenis permainan yang bersifat kompetitif, termasuk jenis permainan yang bersifat kompetitif, termasuk jenis permainan kecerdasan (*Games of Strategy*), yang walaupun jumlahnya lebih kecil dibandingkan jenis pertama.

Mengingat perkembangannya dewasa ini bahwa diantara beberapa jenis permainan di daerah ini telah agak merosot bahkan hampir punah sama sekali. Hal ini disebabkan baik oleh karena tidak digemari lagi oleh para pemiliknya, bahkan ada yang tidak merasa lagi bahwa permainan ini adalah milik mereka, maupun karena desakan jenis-jenis permainan yang diperkenalkan kemudian. Tidak dapat disangkal lagi, apabila tidak dilakukan usaha-usaha untuk penyelamatannya dalam waktu yang tidak lama ada diantara jenis-jenis permainan yang dapat dan perlu dikembangkan akan sirna dari peredarannya walaupun ada beberapa permainan yang tidak digemari lagi, tetapi masih ada orang-orang yang dapat memberikan data-data yang diperlukan, terutama dari mereka yang berusia lanjut.

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang telah dikemukakan tadi, maka dipandang perlu adanya inventarisasi dan pencaharian permainan rakyat di daerah Istimewa Aceh secara lebih luas. Dengan demikian diharapkan adanya pengertian yang lebih luas tentang permainan rakyat di daerah ini, baik yang berfungsi sebagai hiburan diwaktu senggang maupun sebagai sarana sosialisasi bagi generasi muda dan tua.

3. Ruang Lingkup.

Permainan rakyat daerah yang menjadi obyek inventarisasi dan pencatatan serta permainan ini adalah permainan rakyat yang terdapat di dalam wilayah administratif yang sekarang disebut Propinsi Daerah Istimewa Aceh. Permainan yang dipungut telah diusahakan sejauh mungkin adalah permainan tradisional yang asli. Dengan demikian dalam penyelesaiannya tidak dimasukkan permainan yang telah jelas berasal dari daerah lain, apalagi permainan-permainan yang baru diperkenalkan.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh, secara struktur pemerintahan terbagi atas dua Kotamadya dan delapan Kabupaten, yaitu Kotamadya Banda Aceh, Kotamadya Sabang yang terletak di pulau Weh, Kabupaten Aceh Besar, Pidie Aceh Timur, Aceh Utara, Aceh Tengah, Aceh Tenggara, Aceh Barat dan Aceh Selatan. Dari kesepuluh daerah yang berstatus Tk. II ini, kalau dilihat secara daerah adat akan terdapat tujuh daerah adat seperti telah disebutkan terdahulu. Ketujuh daerah adat ini masing-masing mempunyai bahasa dan dialek tersendiri yang dipergunakan sebagai alat komunikasi warga masyarakatnya. Namun harus diingat bahwa antara daerah-daerah adat ini saling pengaruh mempengaruhi, kadang-kadang banyak terdapat persamaan diantaranya seperti adat-istiadat Gayo dengan Alas. Terjadinya perbedaan diantara adat-istiadat ini banyak disebabkan oleh faktor kondisi dan latar belakang sejarahnya.

Dari kesepuluh daerah Tk. II dan atau ketujuh daerah adat seperti yang telah disebutkan telah diusahakan untuk dapat dipungut permainan rakyat yang mewakili masing-masing daerah.

Selanjutnya dalam inventarisasi dan pencatatan ini telah diinventarisir dan diteliti semua jenis permainan rakyat yang terdapat di daerah ini. Dari hasil inventarisasi menunjukkan terdapatnya jenis-jenis permainan rakyat yang sebagai hiburan diwaktu senggang dan ada pula yang berfungsi sarana sosialisasi.

Melihat dari jenis dan bentuk permainan yang terdapat di Daerah Istimewa Aceh, terdapat berbagai jenis latar belakang sosial yang menjadi pendukungnya. Hal ini erat sekali hubungannya antara lingkungan sosial masyarakat dengan permainan itu. Sebab ada jenis permainan yang hanya didukung oleh lapisan masyarakat tertentu, disebabkan permainan itu dilahirkan dalam lingkungannya tersebut. Demikian pula sebaliknya ada permainan yang didukung oleh seluruh lapisan masyarakat. Sesuai dengan perkembangan sejarahnya, masyarakat Aceh sejak dahulu sampai sekarang yang mata pencaharian utama adalah bertani, tentu dengan sendirinya permainan-permainan yang terdapat selalu didukung oleh lapisan sosial ini.

Dalam inventarisasi ini selain menginventarisir jenis-jenis permainan rakyat daerah, juga mempunyai keharusan adanya pendiskripsian guna memberikan suatu gambaran secara keseluruhannya. Pendiskripsian tiap jenis permainan yang dipungut meliputi : nama permainan, waktu pelaksanaan permainan, latar belakang sosial budaya peserta atau pelaku, peralatan permainan, jalannya permainan, peranannya masa kini dan tanggapan masyarakat. Urutan ini dipergunakan sebagai sistimatik dalam penyusunan tiap-tiap naskah permainan.

4. Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

Inventarisasi dan pencatatan permainan rakyat Daerah Propinsi Istimewa Aceh dilakukan oleh sebuah team peneliti dan bertanggung-jawab kepada Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Dalam melakukan inventarisasi ini team terdiri dari para petugas pada Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Daerah Istimewa Aceh. Mereka berasal dari berbagai latar belakang disiplin ilmu seperti olah raga, sejarah dan antropologi. Sebelum mengadakan penelitian terlebih dahulu anggota team telah mendiskusikan materi-materi yang menjadi objek penelitian. Atas hasil diskusi ini barulah ditetapkan langkah-langkah penelitian sampai penyusunan laporan.

Dalam melakukan penelitian ini telah digunakan beberapa metode untuk memperoleh data atau informasi-informasi yang dibutuhkan. Salah satu metode adalah metode kepustakaan, sebelum para peneliti terjun ke lapangan. Pengumpulan bahan melalui kepustakaan sangat berguna bagi peneliti guna menghindari terjadinya duplikasi dalam penulisan. Disamping itu juga berguna untuk memahami wilayah penelitian secara menyeluruh, baik meliputi lingkungan masyarakat termasuk adat-istiadat, bahasa yang digunakan, geografis dan sejarah.

Dalam rangka study lapangan team peneliti, telah menjelajahi daerah guna memperoleh informasi yang diperlukan. Untuk ini telah digunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara serta telah dilakukan pendokumentasian melalui foto-foto yang berkenaan dengan jalannya permainan dan alat-alat permainan yang digunakan. Wawancara semata-mata dilakukan dengan informan-informan yang dianggap lebih mengetahui dan mendalam atau setidaknya pernah menjadi pelakon dari permainan tersebut dimasa mudanya.

Observasi dan pendokumentasian melalui foto, sarannya adalah jenis-jenis permainan yang banyak melakukan gerakan fisik seperti pencak, mu krueng-krueng, gegedi dan lain-lain.

Setelah tahap pertama selesai dilakukan (studi kepustakaan dan studi lapangan) baru dimulai dengan tahap kedua. Pada tahap ini para peneliti mendiskusikan data-data yang diperoleh di lapangan sebelum penulisan draft pertama. Melalui diskusi ini diharapkan para peneliti yang akan menulis naskah permainan masing-masing, akan memperoleh data tambahan untuk kelengkapan tulisan.

Tahap ketiga yang dikerjakan oleh anggota team adalah menulis draft

pertama. Pada langkah ini tiap anggota team mempedomani Pola Penelitian, Kerangka Laporan dan Petunjuk Pelaksanaan yang dikeluarkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Disamping mempedomani kerangka penelitian ini, anggota team dalam menulis draft pertama memperhatikan pula saran-saran yang diketengahkan melalui diskusi hasil penelitian lapangan. Pekerjaan yang juga dilakukan dalam tahap ketiga ini menilai kembali hasil tulisan draft pertama melalui diskusi-diskusi pula. Pada diskusi ini lebih diarahkan untuk memperbaiki tulisan-tulisan yang dihasilkan oleh anggota team, maupun sebagai langkah rechecking terhadap data-data yang mungkin terlupakan.

Hasil penulisan edisi awal yang bersifat draft pertama yang telah dibahas melalui diskusi-diskusi, sehingga dapat berwujud sebagai naskah akhir yang memberikan diskripsi setiap jenis permainan Rakyat Daerah sejauh mana dapat dipertanggung-jawabkan. Dalam mendiskripsikan setiap permainan sebagai bentuk naskah laporan terakhir telah disesuaikan dengan apa yang terdapat pada Pola penelitian. Kerangka laporan dan pedoman pelaksanaan yang telah dikeluarkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen P dan K 1980/1981. Bentuk laporan terakhir adalah sebagai berikut :

Nama permainan, nama ini didasarkan pada penyebutan masyarakat setempat dimana permainan rakyat itu didapati atau dipungut.

Waktu pelaksanaan, dijelaskan bila permainan itu dilaksanakan dan mencoba menjelaskan hubungan setiap permainan dengan peristiwa-peristiwa tertentu lainnya.

Latar belakang sosialbudaya permainan, dijelaskan latar belakang sosial masyarakat yang menjadi pendukung inti setiap permainan.

Latar belakang sejarah perkembangan, uraian tentang sejarah lahir dan perkembangan setiap permainan berdasarkan informasi-informasi yang dapat dikumpulkan.

Pemain/Pelaku. Diskripsi pemain meliputi jumlah pemain, usia, latar belakang sosial serta jenis kelaminnya.

Peralatan/perengkapan, penjelasan tentang alat-alat yang dipergunakan sebagai peralatan atau perlengkapan permainan, sehingga permainan itu dapat diselenggarakan.

Iringan permainan. Apakah setiap permainan diiringi oleh alat-alat musik atau tidak dijelaskan dalam bagian ini.

Jalannya permainan. Bagian ini diuraikan jalannya permainan sejak

dari persiapan, aturan permainan, sampai permainan itu berakhir.

Peranannya masa kini. Dijelaskan bagaimana kedudukan suatu permainan dalam kondisi sekarang ini.

Team penelitian sekaligus sebagai penulis telah berusaha sejauh kemampuan yang ada agar naskah ini dapat disusun sesempurna mungkin. Namun harus diakui tidak semua jenis permainan yang disajikan ini dapat memberikan kepuasan, mungkin saja ada hal-hal yang belum dapat terungkap atau masih ada data-data yang belum tergarap secara keseluruhannya. Perlu juga dijelaskan di sini bahwa ada beberapa permainan yang setelah dilihat struktur permainannya yang kurang lengkap, sehingga kerangka konseptual tersebut telah disesuaikan dengan permainan yang disajikan.

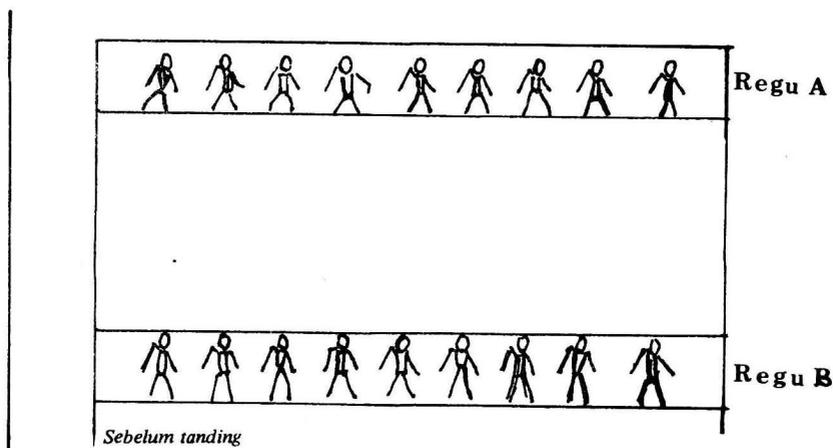
1. SEPANGKAL

a. Nama Permainan

Perkataan sepangkal adalah bahasa Alas yang artinya saling menjatuhkan atau baku jatuh. Bila seseorang berusaha menjatuhkan seseorang lawannya dari keadaan berdiri, sedangkan lawannya tadi selain menjaga diri agar jangan jatuh juga berusaha pula menjatuhkan lawannya, maka keadaan seperti ini dalam bahasa Alas, dinamakan sepangkal. Sebagai contoh dalam permainan judo sekarang. Setiap pemain ingin dan berusaha menjatuhkan lawannya.

Di tepi sebuah sungai berkumpul beberapa anak laki-laki penduduk Alas, Kabupaten Aceh Tenggara dengan maksud untuk mandi bersama-sama. Dalam suasana seperti ini beberapa anak diantaranya mencari pasangan masing-masing untuk dijadikan lawan bermain. Pasangan yang dicari adalah pasangan yang sesuai pula mengenai badan, kekuatan tenaga dan lain-lain. Ditempat tadi dibuatlah sebuah lapangan permainan. (agar lebih jelas lihat skhema).

Setiap anak berusaha menjatuhkan lawannya ke dalam sungai dengan berbagai cara. Anak yang jatuh dianggap kalah.



Sebelum tanding

Gb. 1

Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Selesai membantu orang tua di sawah pada sore harinya anak-anak mandi dipemandian di tepi sungai Alas yang begitu besar dan jernih airnya. Sesuai dengan jiwanya yang bergelora anak-anak tidaklah begitu puas bila mandi saja tanpa ada sedikitpun senda gurau. Demikianlah setiap anak akhirnya mencari seorang lawan untuk saling menjatuhkan ke dalam sungai. Lawan yang dicari tadi tentu yang seimbang, sebaya dengan dirinya dilihat dari segala sudut.

Perlu diketahui bahwa pada masyarakat Alas tempat pemandian itu terpisah antara orang laki-laki dan perempuan, tua dan muda atau dengan perkataan lain tempat pemandian ada 3 macam yaitu untuk orang laki-laki perempuan (tua dan muda), dan anak laki-laki. Waktu mandi yang dianggap penting untuk anak-anak adalah mandi sore. Mandi pagi dianggap rugi, mandi siang pulang pokok sedangkan mandi sore adalah untung, sehingga karenanya kita tidak usah heran mengapa anak-anak di daerah ini agak enggan mandi pagi.

Seperti telah disinggung secara sepintas lalu di atas bahwa permainan ini hanya dilakukan diwaktu sore serta di musim bersawah pula. Hal ini perlu kita ketahui bahwa pada musim ini anak-anak diwajibkan membantu orang tua di sawah seperti mencangkul merimbas dan sebagainya. Pekerjaan ini mereka lakukan setelah selesai sekolah sampai kira-kira jam 16.00. Menjelang pulang ke rumah mereka memanfaatkan waktu terluang ini untuk bermain.

Diwaktu-waktu selain dari yang kita sebutkan di atas jarang sekali permainan ini dilaksanakan, karena anak-anak bekerja di tempat-tempat yang jauh dan sukar sekali mengumpulkan mereka pada suatu tempat pemandian.

Latar belakang sosial dan sejarah perkembangan permainan.

Permainan ini berlangsung kira-kira selama sebulan, dan secara otomatis akan berhenti bila sawah telah ditanami dimana tenaga untuk mengerjakan sawah tidak diperlukan lagi. Dalam waktu-waktu seperti ini anak-anak mencari pekerjaan lain di tempat yang terpencar-pencar. Pada saat sekarang teknik permainan ini sudah meningkat dengan penggunaan teknik karate, judo, silat, dan lain-lain teknik yang agak mutakhir. Tetapi penggunaan teknik-teknik inipun sepanjang tidak membahayakan lawan bermain yang umumnya adalah kawan sekampung, lagi pula tujuan yang utama hanya menjatuhkan lawan ke dalam sungai.

Pelaku permainan.

Peserta biasanya terdiri atas 2 regu à 5 – 11 orang. Diusahakan agar pe-

serta jangan terlalu banyak mengingat lapangan yang sempit serta jangan pula terlalu minim agar lebih bersemangat dan jumlah peserta hendaknya ganjil. Di atas telah berkali-kali kita sebut perkataan anak-anak. Yang dimaksudkan adalah anak laki-laki yang berumur antara 10 – 15 tahun. Pembatasan inipun sifatnya tidaklah mutlak. Ada juga anak-anak kecil dan orang-orang tua sebagai pesertanya sungguhpun penonton untuk ini tidak pernah ada. Yang sudah dapat dipastikan adalah ukuran penonton sendiri yang menyaksikan permainan. Kalau permainan ini dilakukan oleh anak-anak pada umurnya yang kita sebutkan pertama tadi jalan permainan akan serius dan penonton pun bersemangat. Permainan ini begitu bersemangatnya, sehingga orang-orang merasa tidak perlu lagi untuk memperbaharainya karena telah dapat dianggap memadai.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perlengkapan apapun.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya permainan.

Persiapan permainan. Sebelum pertandingan dimulai terlebih dahulu dibuat lapangan permainan dan segala sesuatu yang dianggap berbahaya dibuang. Kedua regu memilih wasit yang diambil dari penonton yang berbadan besar dan disegani. Tugas wasit yang pertama adalah menyuruh para pemain membuka baju dan atau celana dan kemudian mempersilahkan mereka memasuki daerah bebas masing-masing. Ada dua regu yang bertanding yaitu regu A dan B, masing-masing beranggotakan 9 orang, diantaranya dipilih seorang sebagai ketua. Lawan yang akan dihadapi harus tetap tidak boleh bertukar.

Jalannya permainan.

Berkerumunlah anak-anak dengan memakai celana dalam saja atau telanjang bulat. Masing-masing anak-anak berhadapan dengan lawannya dengan dibatasi oleh sebuah garis pemisah. Mereka saling pandang memandang ukur mengukur kekuatan lawan dan kadang-kadang sindir menyindir untuk menimbulkan semangat bertanding masing-masing. Lawan yang dihadapi adalah tetap tidak boleh bertukar. Perhatikan skema di bawah ini.

Ruang untuk regu A
pemain nomor

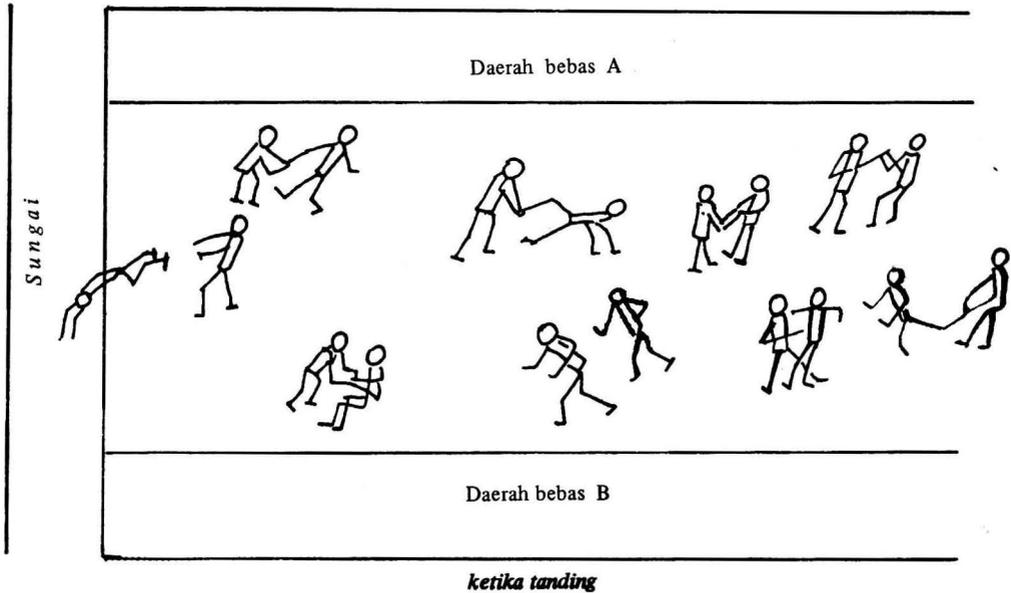
Ruang untuk regu B
pemain nomor

- | | |
|------------|----|
| 1 lawannya | 10 |
| 2 lawannya | 11 |
| 3 lawannya | 12 |
| 4 lawannya | 13 |

Ruang untuk regu A
pemain nomor

Ruang untuk regu B
pemain nomor

- | | |
|------------|----|
| 5 lawannya | 14 |
| 6 lawannya | 15 |
| 7 lawannya | 16 |
| 8 lawannya | 17 |
| 9 lawannya | 18 |



Regu A menurunkan 9 pemain yaitu pemain nomor 1 s/d nomor 9, dan regu B juga menurunkan 9 pemain yaitu pemain nomor 10 s/d nomor 18. Masing-masing pemain memilih lawannya yang sebaya sebagai berikut :

- 1 lawannya 10
- 2 lawannya 11
- 3 lawannya 12
- 4 lawannya 13
- 5 lawannya 14
- 6 lawannya 15
- 7 lawannya 16
- 8 lawannya 17
- 9 lawannya 18

Pemain nomor 1 lawannya pemain nomor 10, nomor 2 lawannya nomor 11 dan seterusnya.

Sebelum permainan dimulai wasit mengingatkan sekali lagi tentang aturan-aturan permainan sebagai berikut :

1. Tidak boleh memegang/memukul/menerjang bahagian yang terlarang.
2. Tidak boleh menjatuhkan/menolak pemain yang bukan lawan sendiri.
3. Tidak boleh mengganggu lawan yang berada di daerah bebas.
4. Tidak boleh mencaci maki lawan secara berlebihan.
5. Suatu ronde terakhir bila seluruh lawan telah jatuh ke kali.

Bila wasit memberi aba-aba "NGGO" (mulai) maka seluruh pemain masuk ke dalam arena dari daerah bebas masing-masing dan ini berarti pertandingan sudah dimulai. Setiap pemain berusaha menjatuhkan lawan kemudian menyeretnya ke dalam kali. Boleh juga dengan tidak menjatuhkan lawan tetapi langsung menolaknya ke kali sungguhpun keadaan/cara seperti ini sangat jarang terjadi karena masing-masing pemain saling menjauhi tepi kali.

Agar lebih jelas perlu kita ketahui bahwa ada 3 jalan yang biasa ditempuh untuk mengalahkan lawan yaitu :

1. Menjatuhkan lawan terlebih dahulu kemudian menyeret kakinya dan melemparkannya ke dalam kali,
2. Memegang bahagian tubuh lawan serta menyeret dan menolaknya langsung ke kali.
3. Menolak lawan yang berdiri lengah di tepi kali.

Jalan/cara nomor 1 dan 2 agak sukar dilakukan karena tidaklah mudah menjatuhkan lawan yang seimbang kemudian menyeretnya pula, serta menolak ke dalam kali. Sungguhpun sukar tetapi sering dilakukan.

Setelah seluruh lawan jatuh ke dalam kali maka diarena tinggallah para pemain yang menang. Mereka adalah nomor-nomor : 1, 2, 5, 6, 8, 12, 13, 16 dan 18. Dengan mudah dapat kita ketahui bahwa mereka adalah pemenang. Yang kalah tentu lawan mereka yaitu nomor-nomor : 10, 11, 14, 15, 17, semua dari regu B, dan nomor 3, 4, 7 dan 9 dari regu A.

Perlu digaris bawahi bahwa pemain yang telah tercebur ke kali tidak dipernankan memasuki arena pertandingan lagi, mereka harus kembali melalui daerah bebas regu B. Kalau keadaan di atas kita perhatikan sekali lagi maka kelihatanlah bahwa anggota regu A yang menang ada 5 orang, sedangkan anggota regu B ada 4 orang. Jadi pada ronde 1 keadaan/stand adalah : 65 ; 4 untuk kemenangan regu A.

Keadaan di atas ini adalah salah satu kemungkinan; karena ada beberapa kemungkinan lain yang kita uraikan atau ambil adalah kemungkinan berkurangnya pemain yang tinggal di arena setelah pertandingan. Misalnya ada 7 orang pemain yang tinggal. Ini berarti ada kekurangan dua orang pemain lagi. Rupanya dua pasang pemain tercebur sekali gus ke dalam kali ketika bertanding. Kalau hal seperti ini terjadi, maka disebut seri.

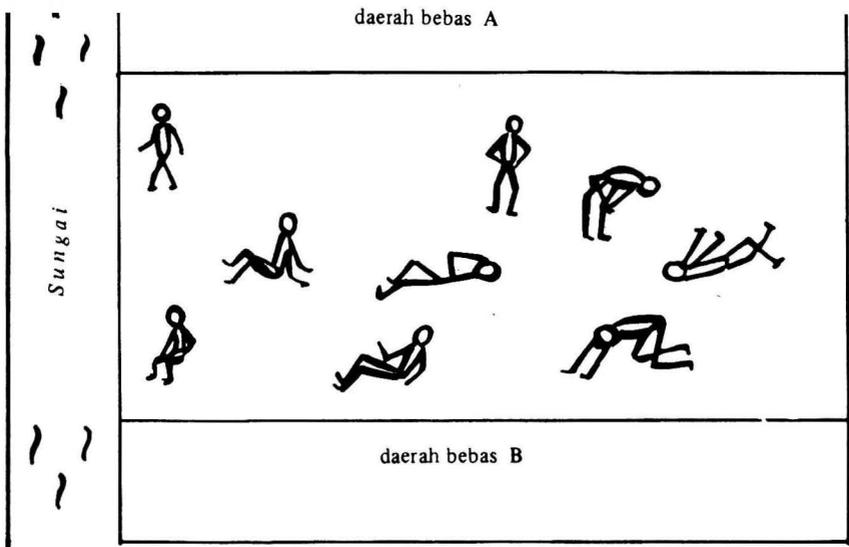
Penentuan pemenang.

Pemenang ditentukan dengan menjumlahkan point setiap ronde. Regu yang terbanyak pointnya dinyatakan sebagai regu pemenang.

Contoh :

Ronde	Regu		Seri	Pemenang
	A	B		
I	5	4	—	
II	4	3	2	
III	3	5	1	
IV	4	4	1	
V	4	2	3	
	20	18		Pemenang adalah regu A dengan stand 20:18

Lihat sebelah.



para pemenang.

Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

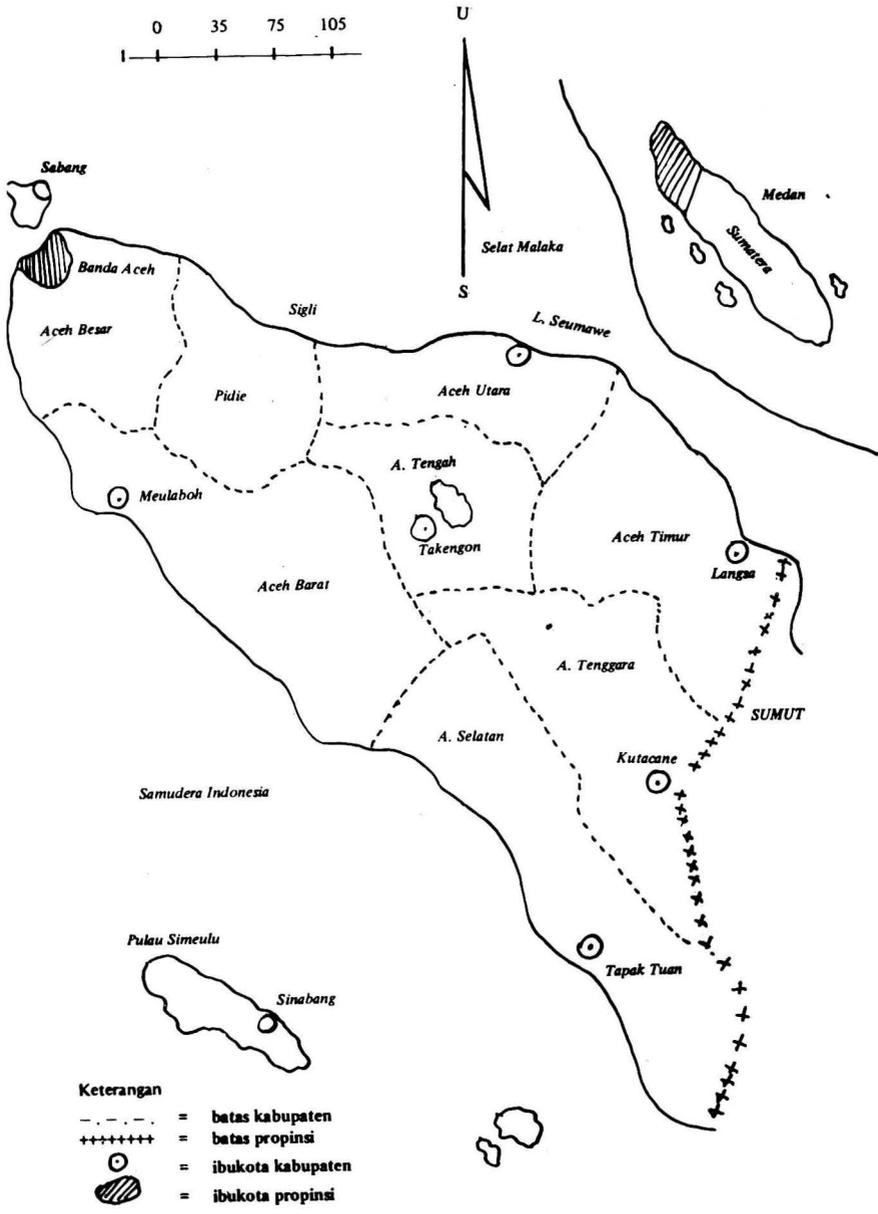
Permainan ini masih digemari anak-anak dan masih berurat-berakar di daerah ini. Bila musimnya tiba kedengaranlah sorak-sorai yang gemuruh di kawasan permandian anak-anak. Tidak jarang sorak-sorai ini dibumbui oleh caci maki carut semarut serta ejek mengejek diantara mereka yang umumnya keluar dari mulut penonton. Suasana di arena secara tidak langsung juga jaguan di masyarakat. Dia akan pasti dipilih sebagai ketua anak-anak, sebagai ketua gotong-royong dan kalau ada perjamuan atau kenduri pastilah dia mendapat bahagian *kepala ayam*.¹⁾

-
- 1) Orang yang mendapat kepala ayam dalam kenduri adalah orang yang dihormati seperti tamu penting dari luar daerah dan lain-lain. Bila suatu kampung akan mengadakan pemilihan kepala kampung maka biasanya beberapa pemuka masyarakat diundang makan-makan. Diantara pemuka-pemuka ini dipilih yang paling disenangi atau disegani masyarakat dengan memberikan kepala ayam ke piringnya. Secara tidak resmi dia telah terpilih sebagai kepala kampung. Bila diadakan secara resmi pilihan pasti untuk orang ini tadi.

Sang jagoan yang sudah diberi kepercayaan seperti ini umumnya dapat dipercaya dan biasanya berlaku jujur selama bimbingan dari orang-orang tua tidak terputus.

Selanjutnya masyarakat menganggap bahwa arena sepangkal adalah arena tempat latihan untuk digembleng menjadi pemimpin kelak dikemudian hari. Jiwa anak dapat dilihat di arena ini yang pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan jiwa anak di dalam masyarakat kelak bila dia telah terjun dan berperan aktif di sini. Karenanya arena sepangkal dijadikan oleh orang tua sebagai tempat "*mengintip*" calon-calon pemimpin masyarakat dikemudian hari serta bimbingan yang harus diberikan bersesuaian dengan jiwa si anak.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



2. KING – KINGAN

a. Nama Permainan.

Perkataan king-kingan adalah bahasa Kluet, yang artinya kejar-kejaran. King = kejar, kingan = kejaran. Biasanya king-kingan dilakukan di darat dengan berlari. Kalau dilakukan di dalam air tentu dengan berenang. Berhubung karena permainan ini dilakukan di dalam air, maka king-kingan dilakukan dengan berenang dan menyelam.

Bila hari telah sore (kira-kira pukul 16.00), anak-anak yang tugas pokoknya menggembala kerbau atau sapi merasa agak lega karena pada saat-saat demikian mereka dapat melepaskan lelah sepuas-puasnya sambil bermain. Arena tempat bermain dipilih tepi sungai/laut yang berdekatan dengan tempat di mana ternak mereka beristirahat atau ada juga usaha membawa/memaksa binatang ternak tersebut untuk berada di sekitar tempat anak-anak tadi bermain.

Pada dasarnya arena untuk bermain ini sangat sederhana. Sungai/laut yang dipilih adalah yang agak dalam dengan ukuran ke dalaman kalau anak-anak berdiri di dasar sungai kepala tidak kelihatan, tetapi tangan bila diangkat harus kelihatan (kira-kira 1½ meter). Karena ini juga harus bersih dari hal-hal yang dapat membahayakan misalnya tidak ada kayu tajam di sekitar arena; dan tepi arena tidak boleh curam dengan maksud agar sewaktu-waktu dapat dengan mudah mengontrol ternak gembalaan.

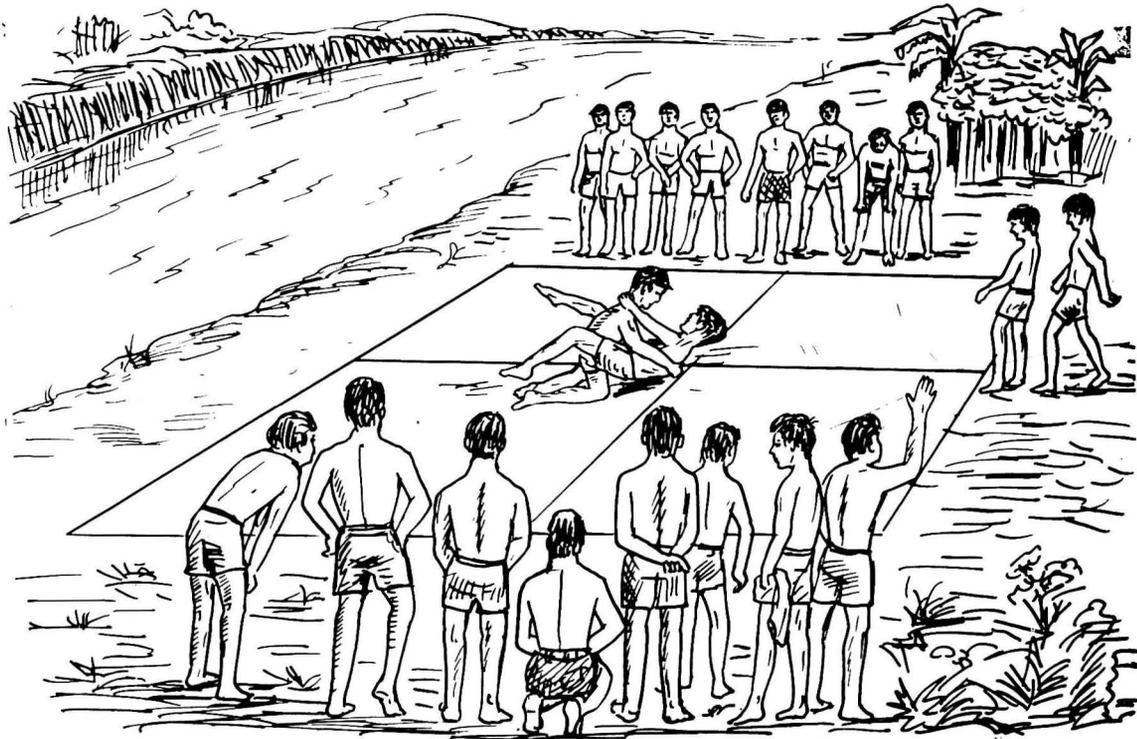
Agak sukar menggambarkan skema lapangan, karena sangat bergantung pada situasi dan kondisi sungai/laut setempat.

Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Dikala matahari mulai condong ke barat, satu persatu rombongan gembala menuju sungai untuk istirahat. Ternak mulai istirahat dari usaha mencari makan. Kalau kerbau mencari tanah becek untuk berkubang, maka sebaliknya dengan lembu-lembu ini akan mencari tanah yang agak kering tapi teduh. Di tempat peristirahatan ini mereka memamah umput-rumput yang tadi mereka pungut di segara hijau.

Dalam keadaan seperti di atas maka pengawasan dapat dikendorkan: Ternak yang kecapaian ini dengan senang gembira menikmati waktu istirahat mereka. Binatang juga perlu istirahat rupanya.

Tidak demikian halnya dengan anak manusia yang bertugas sebagai



Sepasang pemain sedang berjuang mati-matian untuk menjatuhkan lawan ke dalam sungai. Di sebelah kanan sepasang lagi sudah terlempar keluar permainan dan hendak memulai lagi di daerah pertandingan. Yang berdiri di kejauhan adalah para pemenang dan yang dekat adalah yang kalah.

gembala. Waktu istirahat dipergunakan untuk mandi-mandi. Dihari yang panas begini sungguh nikmat bila badan disiram dengan air yang sejuk. He-rannya anak-anak ini tidak merasa puas bila kegiatan mandi tidak dibarengi dengan kelasakan yang memerlukan tenaga. Mereka bersenda gurau, kejar-kejaran, lomba-berlomba pegang-memegang serta tak lupa pula bersorak-sorai.

Boleh dikatakan permainan hanya dilaksanakan diwaktu sore hari seperti telah kita singgung di muka.

Pagi hari tidak pernah ada permainan ini karena anak-anak pada pagi buta sudah harus menggembalakan ternaknya ke tengah padang. Kadang-kadang mereka tidak sempat mandi. Di siang hari mereka tak dapat meninggalkan ternak mereka yang sedang asyik mencari makan dan lagi pula ada anggapan bahwa mandi siang itu dapat mendatangkan penyakit.

"Musim" di mana permainan ini selalu dilaksanakan agak sukar kita tetapkan. Selama ternak belum masuk ke dalam sawah, selama ternak masih digembalakan selama itu pulalah permainan terlaksana hampir setiap hari. Bila sawah sudah disabit seluruhnya maka ternak tidak digembalakan lagi karena sawah ini dipergunakan untuk tempat mencari makan ternak gembala-an. Jadi dapatlah dipastikan bahwa permainan ini hanya berlangsung selama kira-kira 3 bulan sejak menanam padi sampai panen. Di luar waktu tersebut di atas jarang sekali permainan ini dilaksanakan.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Pendukung permainan ini pada umumnya anak petani yang bekerja sebagai anak gembala. Sambil menggembalakan ternak mereka bermain. Ternak yang digembalakan adalah benda berharga dan mahal; tidak semua penduduk mempunyainya. Dalam pelaksanaan permainan atau pendukung permainan tidaklah tergantung pada atau tidak adanya ternak tetapi suka atau enggan nya seseorang untuk bermain. Asal mau siapapun boleh ikut bermain. Perlu kita ketahui bahwa walaupun tidak semua anak menggembalakan ternak tetapi bila hari telah sore mereka pasti ke tempat permainan ini. Hal ini dimungkinkan karena pekerjaan mereka boleh dikatakan hampir tidak ada. Pekerjaan untuk anak-anak Kluet baru dirasakan bila musim panas tiba yaitu mengangkat batang padi dari tengah sawah. Dengan demikian tidaklah janggal bila kriteria kita terdahulu yaitu pendukung permainan ini adalah benar yaitu anak petani atau dari seluruh lapisan masyarakat.

Barangkali juga dapat kita katakan bahwa permainan ini sudah didapati di daerah Kluet sejak dahulu sampai sekarang masih tetap dilaksanakan. Namun demikian aturan permainan tidaklah selamanya tetap bergantung ke-

pada permufakatan peserta.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perlengkapan apapun.

Iringan permainan

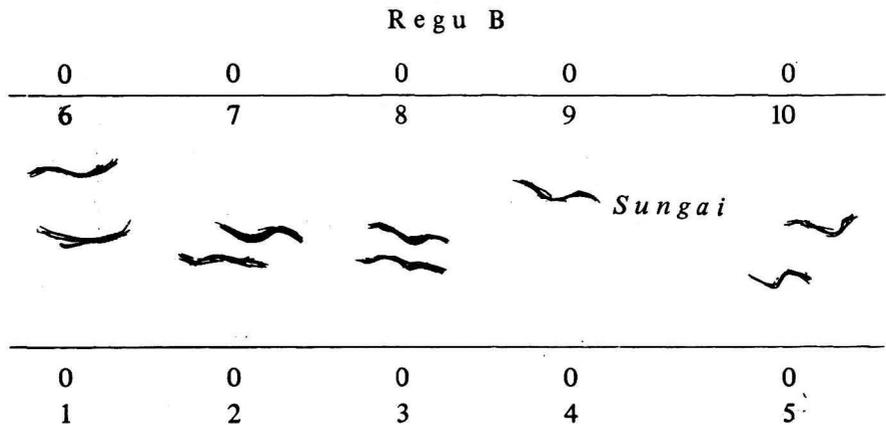
Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya permainan.

Persiapan permainan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diadakan pemilihan anggota regu. Bila langkah ini telah dilalui, maka semua anak membuka baju dan kadang-kadang juga celana. Setelah kedua regu memilih ketuanya masing-masing, maka diadakanlah undian untuk memilih tempat dan penentuan regu pengejar. Undian diadakan dengan sut, kemudian para pemain diharuskan berdiri pada tempatnya masing-masing menunggu aba-aba dimulainya.

Untuk setiap permainan selalu didahului oleh permufakatan terutama tentang tata cara pelaksanaan permainan (walau ini sudah umum), tentang larangan-larangan yang harus dipatuhi yang perlu mendapat perhatian kedua belah pihak, lebih-lebih persetujuan pasangan yang sesuai. Hal ini dianggap penting untuk menghindari pertengkaran diantara mereka mengingat umurnya yang relatif masih muda (9 - 12), dimana faktor emosional yang menonjol.

Seperti di atas telah disinggung mengenai lapangan/arena permainan, rasanya perlu juga kita gambarkan sebagai berikut :



Ukuran arena tidak tentu bergantung pada situasi dan kondisi.

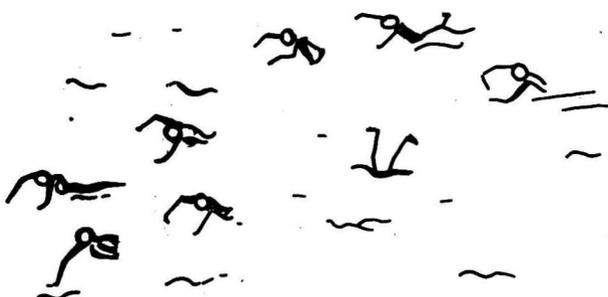
Aturan permainan adalah sbb :

- Setiap pemain berusaha mengejar dan memegang lawannya, setelah itu dia diharuskan berteriak sebagai pemberi tahu kepada temannya, bahwa dia telah berhasil memegang lawannya. Jika seseorang telah berhasil (memegang lawan) maka giliran mengejar berganti.
- Ketika memegang lawan, pegangan jangan terlalu kuat, sehingga dapat membahayakan.
- Kepala tidak boleh dipegang.
- Pemain yang bukan lawan sendiri tidak boleh dipegang.

Kita misalkan regu A dan regu B lah yang bertanding.

Regu A beranggotakan pemain-pemain nomor 1, 2, 3, 4, dan 5; dan regu B beranggotakan pemain-pemain nomor 6, 7, 8, 9 dan 10. Penentuan lawan berdasarkan ketrampilan, perimbangan kekuatan, dan besarnya badan. Urutan lawan adalah tetap tidak boleh bertukar yaitu nomor 1 lawannya nomor 6, dan seterusnya.

Bila pertandingan telah dimulai, regu pemenang (yang dikejar) berusaha menjauhi lawannya agar jangan tertangkap dan sebaliknya. Rupanya regu pengejar tadi (regu A) bernasib baik. Salah seorang pemainnya yaitu nomor 3, berhasil menangkap lawannya nomor 8. Dia (nomor 3) berteriak memberi tahu kawannya tentang kejadian ini. Dengan demikian bertukarlah giliran kedua regu kembali lagi ke tepinya masing-masing untuk selanjutnya memulai ronde berikutnya.



Dalam pertandingan

Penentuan pemenang.

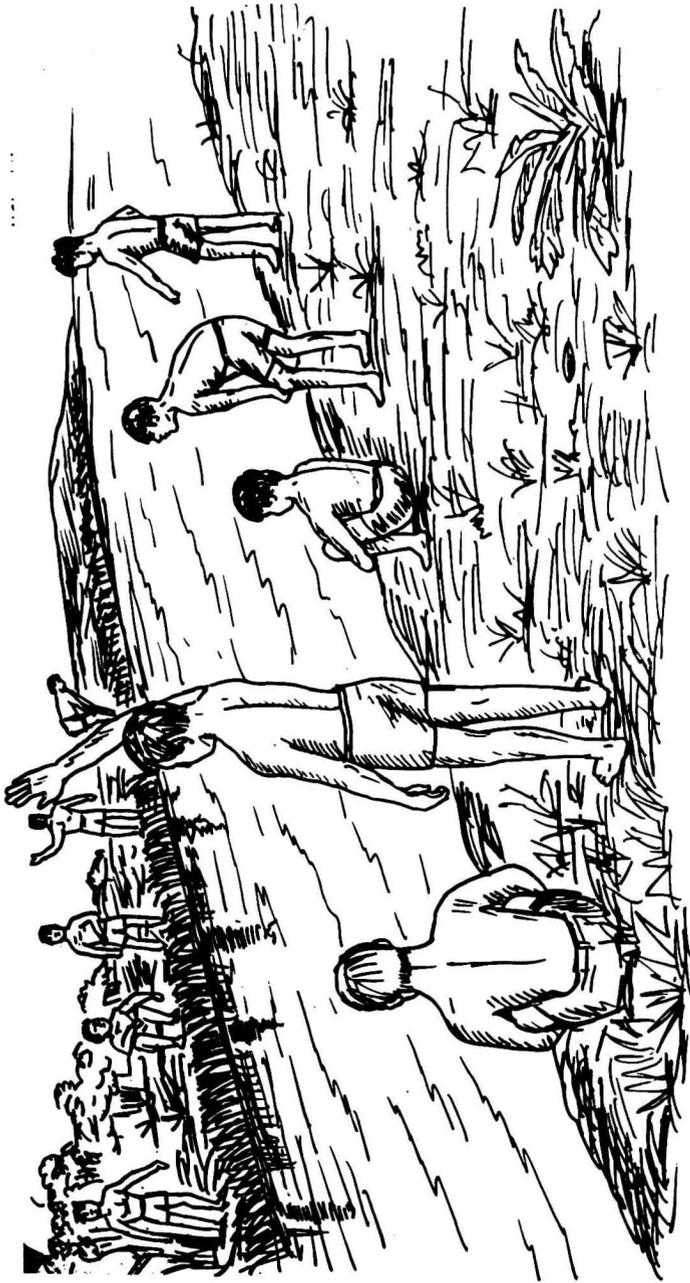
Regu yang menang adalah regu yang tersering menjadi regu yang dikejar. Contoh :

Ronde	Regu yang dikejar	Pemenang
I	A	
II	B	
III	A	
IV	B	
V	A	Yang menang adalah regu A dengan stand 3 : 2

Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini banyak gunanya. Disinilah anak-anak melatih diri untuk menjadi perenang yang baik. Latihan renang mau tak mau harus dilakukan setiap harinya sebelum menjadi pemain yang baik. Anak yang tidak bisa berenang akhirnya akan tersisih dari pergaulan sehari-hari karena kekurangan teman. Di pihak lainnya latihan renang ini juga berguna untuk hari depan si anak. Penduduk daerah ini disamping bertani juga sebagai nelayan. Sebagai nelayan maka ketrampilan berenang paling diutamakan. Tidak ada gunanya menjadi seorang nelayan bila dihindangi penyakit demam laut/air, karena penduduk daerah ini tak terpisahkan dari kehidupan laut.

Disamping hal yang kita sebutkan di atas tadi para orang tua juga menghendaki agar anak-anak mereka menjadi pencinta laut hendaknya dimana disamping sebagai petani mereka juga adalah sebagai pelaut yang ulung di daerah Aceh. Untuk mencapai derajat yang demikian tingginya tentu saja latihan memegang peranan penting.

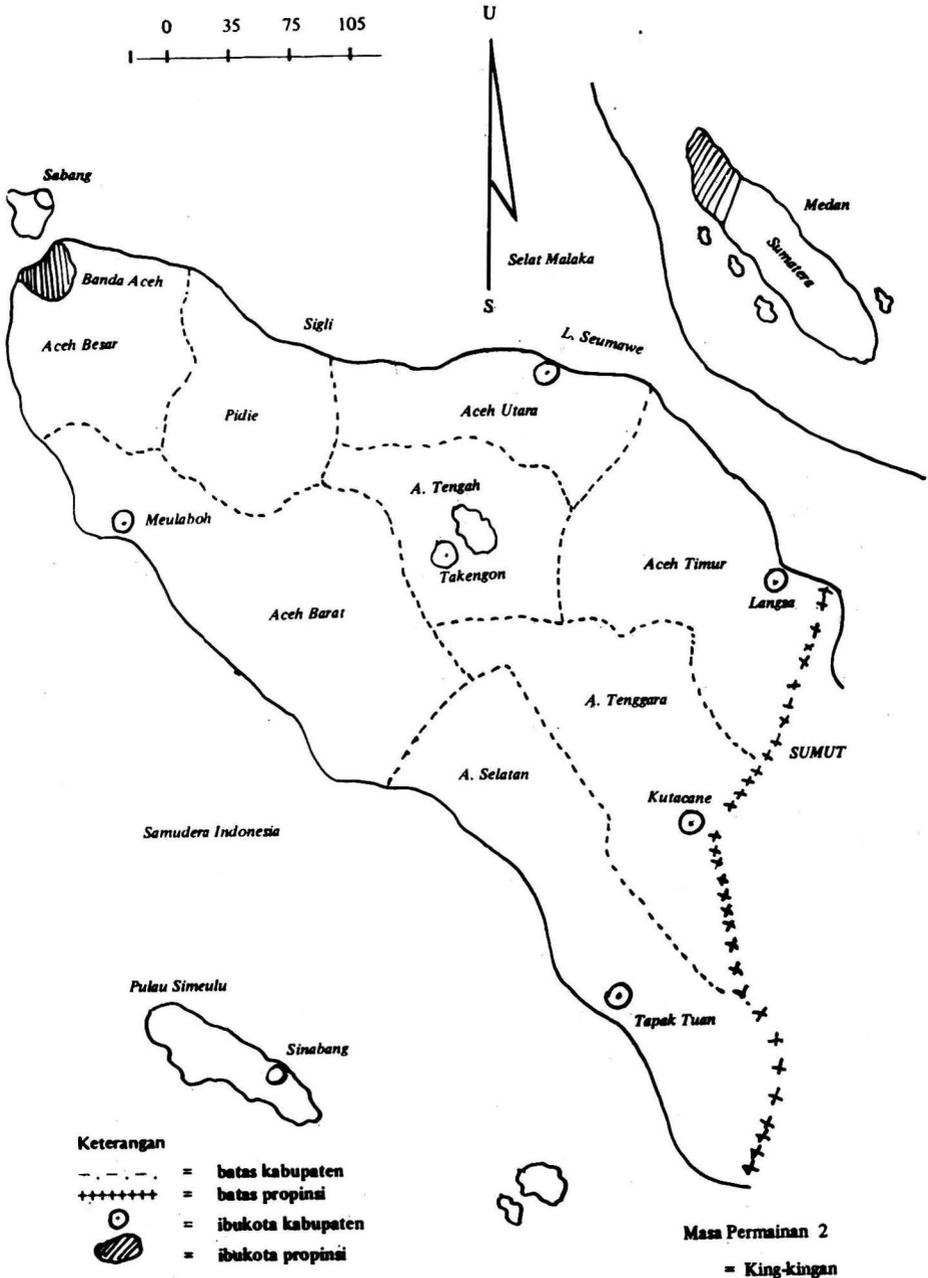


Dua regu saling berhadap-hadapan untuk selanjutnya memulai pertandingan.

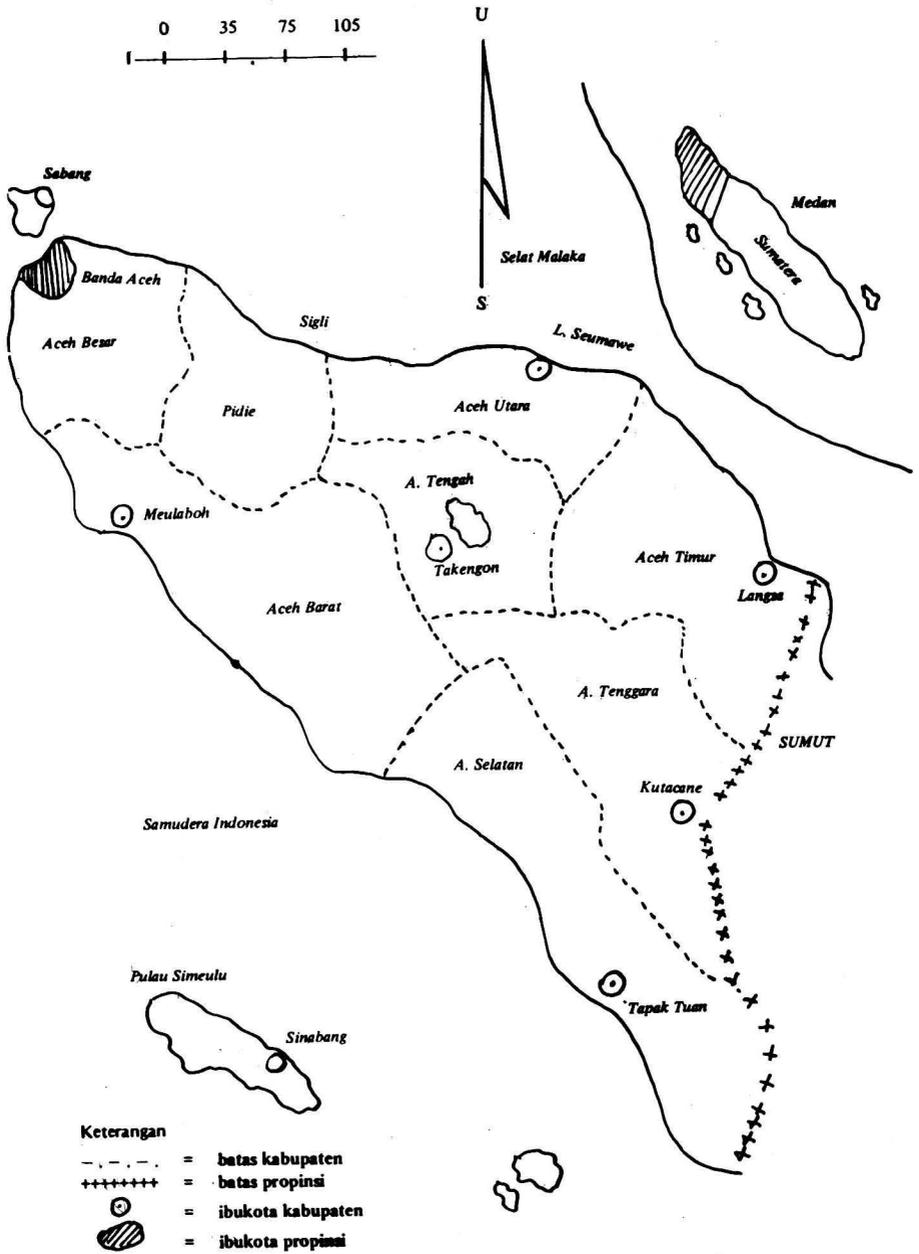


Saling kejar mengejar di dalam air merupakan ciri khas permainan ini.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



Propinsi Daerah Istimewa Aceh



TEMPI

Nama Permainan

Perkataan tempi adalah bahasa Alas yang artinya gendong. Permainan ini dikatakan demikian karena ciri khas yang terlihat dengan jelas adalah saling menggendong antara beberapa anak yang berada di arena pertandingan. Seorang anak menggendong anak yang lain sambil berjalan atau berlari dari satu tempat ke tempat lain.

Perteduhan, demikianlah nama suatu tempat yang sengaja dibuat untuk keperluan pemukiman anak-anak kecil yang diasuh oleh gadis-gadis tanggung di tengah persawahan.¹⁾

Ibu-ibu yang akan bekerja di sawah menitipkan anak bayi mereka di tempat ini dibawah kawasan kakaknya yang lebih besar dan juga penyerahan ini disertai dengan perbekalan dan peralatan yang cukup. Waktu istirahat ibu-ibu disiang hari juga dihabiskan di tempat ini. Bagi mereka yang tidak mempunyai adik tetapi tenaganya belum diharapkan betul juga dapat diterima sebagai penghuni perteduhan.

Perlu dijelaskan sedikit tentang ciri-ciri perteduhan. Beberapa petani sawahnya yang berdekatan letaknya bermufakat membangun tempat untuk anak-anak mereka yang kecil agar tidak mengganggu orang tuanya yang sedang bekerja di sawah. Tempat ini biasanya lapang, teduh dan tidak membahayakan anak-anak misalnya tidak dekat dengan kolam, jurang dan atau sarang binatang berbisa. Di bawah kayu yang rindang adalah merupakan idaman orang-orang tua tetapi kalau tidak ada maka dibuatkan suatu bangunan serupa bangsal dengan ukuran 20 x 3 x 2 m (p x l x t), atau daun kelapa, daun pisang atau daun alang-alang yang tidak dianyam. Yang penting tempat tersebut dapat dijadikan sebagai tempat berteduh dari sengatan cahaya matahari. Tidaklah mengherankan jika pada suatu persawahan/perladangan yang luas terdapat beberapa buah tempat perteduhan yang biasanya ditandai pula dengan sorak sorai yang riuh rendah penghuninya yang sedang bermain tempi yaitu suatu permainan gendong-gendongan.

Demikianlah keadaan yang terdapat dalam setiap perteduhan. Anak-anak sibuk dengan "tugasnya" masing-masing. Ada yang sedang menyanyi, menansig dan terbanyak dari antara mereka adalah sedang bermain. Segala

1) Tugas menjaga adik/bayi di daerah ini selalu diserahkan kepada anak-anak perempuan.

jenis permainan dilakukan (yang disesuaikan dengan situasi). Permainan Tempu adalah permainan yang selalu dipilih dan dimainkan di tempat ini, karena dianggap lebih cocok. Disatu pihak semua pemain dalam keadaan berdiri dan dengan demikian dapat mengawasi adik-adik serta pula tidak setiap saat pemain tersebut berperan aktif, dilain pihak permainan ini banyak melakukan gelak sehingga menghindarkan diri dari rasa jemu kantuk dan bosan. Tambahan pula lapangan dan alat permainan sangat sederhana sekali yang dapat diperoleh dengan mudah.

Setelah keadaan mengizinkan, adik-adik sudah diam atau sudah sibuk sendiri maka diadakanlah permufakatan diantara anak-anak gadis tanggung tersebut untuk bermain bersama. Persetujuan tidak sukar diperoleh karena sama-sama suka. Sebagian dari mereka membuat lapangan permainan, sebagian mempersiapkan alat permainan dan sebagian lagi memilih pasangan bermain yang sesuai. Lapangan permainan yang sudah siap akan terlihat seperti dibawah ini.



.....

a. ruang pembatas

5 m

b. ruang tembak



Penonton

Sedang menembak.

Ada 2 garis a dan b yang berjarak ± 10 langkah (± 5 meter).

Garis pertama (a) disebut garis batu dan garis (b) disebut garis tembak. Garis batu yaitu garis tempat meletakkan batu yang akan ditembak dari daerah B. (dalam gambar kelihatan 7 buah batu). Garis tembak (b) adalah garis batas seseorang menembak batu-batu di garis (a). Bila seseorang menembak dan kakinya berada di ruang B maka tembakannya sah, tetapi kalau kakinya menginjak garis b atau menginjak ruang A maka dianggap tidak sah (gagal). Ruang A adalah ruang pembatas, sedangkan ruang B disebut ruang tembak. Seseorang penembak harus berdiri di ruang B ini di sembarang sudut. Permainan dapat dilakukan secara beregu atau perorangan. Biasanya cara pertamalah yang dipilih agar lebih bersemangat.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Seperti di atas telah disinggung-singgung bahwa permainan ini dilakukan pada waktu musim bersawah ketika kaum ibu sedang dalam keadaan sibuk. Ada beberapa "Waktu" kaum ibu bekerja di sawah dalam satu tahun yaitu menanam padi, mencabut rumput, dan menuai.²⁾ Perteduhan berfungsi di tiga waktu di atas sesungguhnya volume permainan tidak sama. Pada musim menuailah suasana yang sangat meriah karena petani bersyukur dapat menikmati panen yang datangnya setahun sekali. Pada musim lainnya keadaan tidak begitu meriah ; pada musim menanam padi tanah sangat becek, dan biasanya musim penghujan sehingga lapangan juga ikut becek, ditambah lagi penjagaan adik-adik harus diperketat kalau tidak mau membiarkan mereka masuk ke dalam sawah.

Ketentuan di atas bukanlah harga mati, artinya tidaklah benar 100% kalau permainan ini hanya dilakukan pada waktu yang kita sebutkan di atas saja. Benar ada juga permainan ini dilakukan di kampung-kampung di luar waktu tadi tetapi sangat insidental sifatnya. Bila ada pesta perkawinan dimana anak-anak banyak terkumpul ada saja salah satunya yang mengajak melakukan permainan tersebut.

Begitu pesta selesai permainan ini menghilang dari pasaran, karena diganti oleh permainan lain yang jumlahnya cukup banyak. Sangat perlu di-

2) *Pembagian tugas kerja di sawah/ladang antara laki-laki dan perempuan sangat tegas. Tidak boleh terjadi pertukaran tugas. Kalau terjadi maka dinamakan tabu/terlarang. Tetapi kalau tugas laki-laki dikerjakan perempuan hukumnya sumbang dan bila tugas perempuan dikerjakan laki-laki maka hukumnya tabu keras. Tugas laki-laki sering dilakukan oleh perempuan dan masyarakat umumnya memicingkan mata saja, tetapi kalau sebaliknya masyarakat akan ribut.*

garis bawah bahwa di perteduhan permainan inilah yang selalu dilakukan sehingga disebut juga permainan perteduhan.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Bertitik tolak dari uraian di atas kelihatan dengan jelas bahwa pendukung permainan adalah anak petani. Mereka disamping tugas pokok menjaga adik-adik, memanfaatkan waktu senggangnya untuk bermain. Untuk daerah Alas di mana permainan ini didapati dapat dipastikan bahwa seluruh anggota masyarakat tersebut menggemarnya dan mengakuinya sebagai suatu permainan yang menyenangkan dan menggembirakan. Dengan kata lain semua orang Alas adalah pendukung permainan ini, kaya, miskin apakah orang kota atau orang desa tanpa memandang lapisan masyarakat. Lapisan masyarakat yang dimaksudkan adalah menurut kaya-miskin, bukan bangsawan atau jembel. Pengukuran/lapisan masyarakat ini didasarkan atas banyaknya sawah atau padi yang dimiliki oleh seseorang. Seseorang dikatakan kaya jadi padi dan atau sawah ladangnya luas, dan hasilnya melebihi keperluan setahun.

Keikutsertaan mereka dalam permainan didasarkan atas ketrampilan mereka bermain serta mendapat persetujuan dari teman-temannya yang lain. Bila timbul suatu pertanyaan sejak permainan ini dikenal dan dimainkan di daerah Alas ini maka jawabannya sangat mudah yaitu "*tidak diketahui*". Permainan sudah berurat berakar dan dihayati oleh seluruh lapisan masyarakat. Mereka bermain sebagaimana generasi sebelum mereka.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Alat yang diperlukan untuk permainan ini adalah batu ceper sebesar telapak kaki anak-anak, atau kira-kira bergaris tengah 5 cm. Batu ini diperlukan sebuah untuk setiap orang. Selanjutnya alat yang diperlukan adalah batu biasa sebanyak 7 buah yang diletakkan di garis yang telah ditetapkan untuk dijadikan sasaran tembakan para peserta.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya permainan.

Persiapan permainan. Setiap peserta diharuskan mempunyai gacuk (batu penembak) masing-masing dan ditunjukkan kepada peserta lainnya. Di samping itu lapangan permainan serta sasaran yang akan ditembak juga harus sudah siap sebelum permainan dimulai. Keadaan batu-batu sasaran dan posisinya di lapangan adalah sebagai berikut :

posisi sasaran

a

A Ruang pembatas.

b

B Ruang tembak

Aturan permainan.

- Setiap peserta diwajibkan menembak batu yang terletak di garis a dari ruang B.
- Ketika menembak, kaki tidak boleh menginjak ruang A.
- Jumlah batu yang jatuh merupakan jumlah hukuman yang diterima lawan.
- Giliran berganti secara teratur setelah menjalani hukuman.
- Batu dipasang di sasaran bila semua pemain telah selesai mendapat giliran.

Agar lebih jelas perhatikan cara dibawah ini. Misalkan yang bertanding regu A dan B, masing-masing dengan 5 anggota.

Regu A beranggotakan nomor 1, 2, 3, 4 dan 5, sedangkan regu B beranggotakan nomor 6, 7, 8, 9, dan 10. Pemain nomor 1 lawannya nomor 6 dst. Misalkan regu A yang menembak, maka seluruh anggota regu A berada di ruang B dan regu B berada di ruang C. Satu persatu anggota regu A menembak batu sasaran yang berada di garis a.

Setelah semua anggota regu selesai menembak maka kelihatanlah hasilnya sebagai berikut :

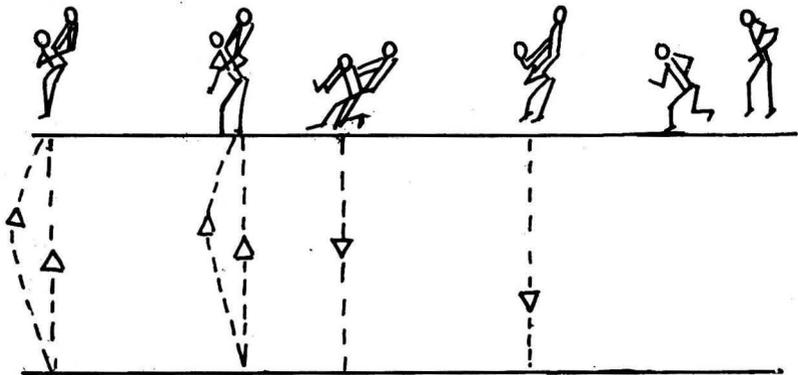
Pemain nomor	Jumlah batu yang dijatuhkan
1	2
2	2
3	1
4	1
5	—

Regu B harus menerima hukuman yaitu menggendong anggota regu A sesuai dengan banyaknya batu yang dijatuhkan. Perhatikan skema di bawah ini :

Pemain nomor	Menggendong pemain nomor	sebanyak/kali	yaitu dari
6	1	2	a ke b dan b ke a
7	2	2	sda
8	3	1	a ke b
9	4	1	a ke b
10	—	—	—

a

b



Sedang menggendong.

Penentuan pemenang

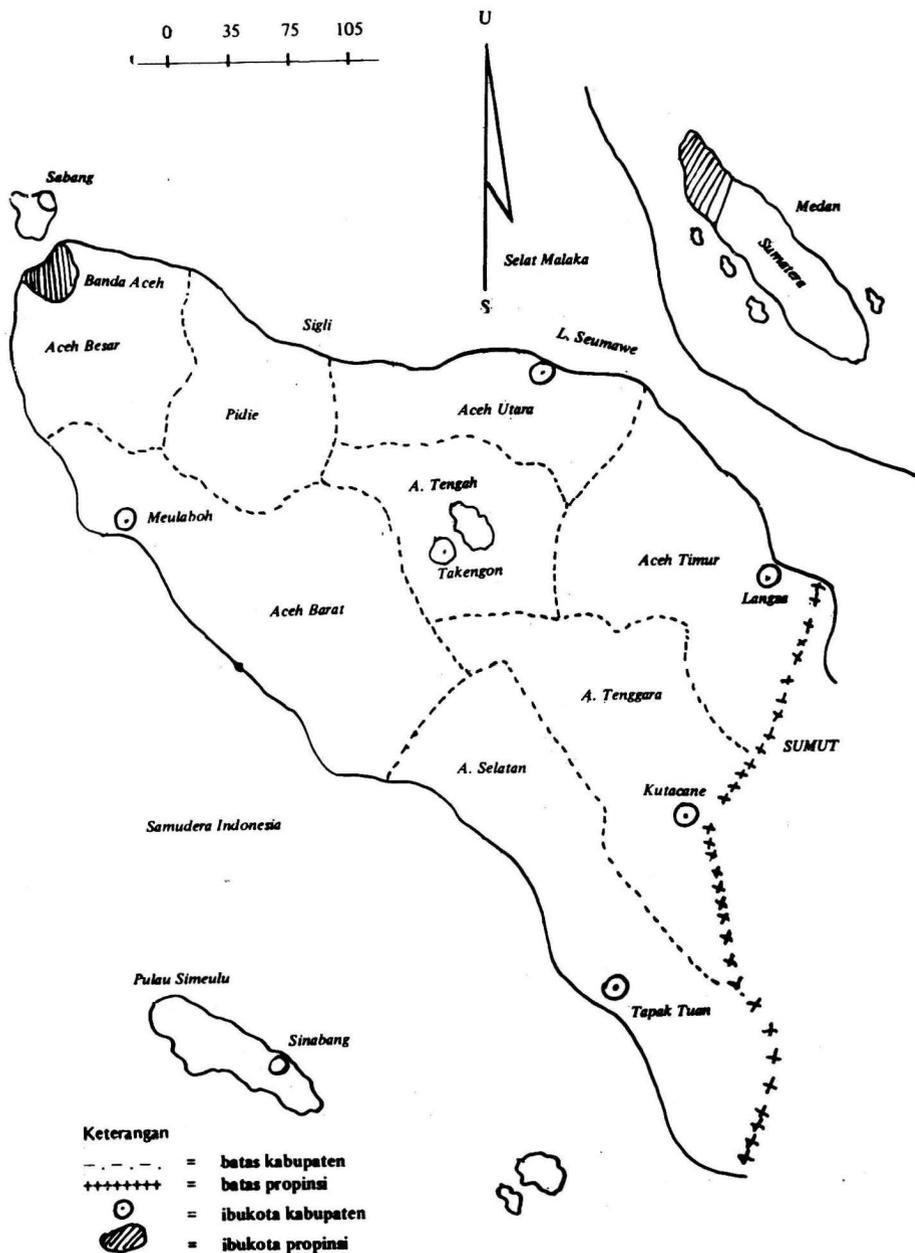
Pemenang ditentukan dengan menjumlahkan point tiap ronde. Misalnya permainan berlangsung dalam 5 ronde, maka keadaannya adalah sbb :

Ronde	<u>Regu/menjatuhkan batu</u>	
	A	B
I	6	—
II	—	7
III	7	—
IV	—	5
V	3	—
Jumlah :	<u>16</u>	<u>12</u>

Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Sudah teradat dan menjadi kebiasaan yang tetap di daerah Alas sebelum ibu-ibu turun ke sawah sang ayah dengan sendirinya merencanakan pembuatan tempat perteduhan bagi anak-anak mereka. Pembuatan ini seolah-olah sama wajibnya dengan turunnya ibu-ibu ke sawah, sudah merupakan suatu kewajiban. Agak janggal rasanya bila ibu-ibu turun ke sawah tanpa membuat perteduhan bagi anaknya. Fungsi perteduhan besar sekali rupanya; di satu pihak dengan adanya perteduhan ini kaum ibu dapat mengerjakan tugasnya dengan tenang, di pihak lainnya anak-anak gadis tanggung tadi dapat bermain tanpa merasa was-was atas keselamatan adik-adik mereka. Sambil bermain tugas pun terlaksana dengan baik. Benar orang tua tadi mendirikan bangunan ini membiarkan dan memberi kemudahan bagi anak-anak untuk bermain tentu saja menjadi tujuan mereka.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



AUH – AUH

Nama Permainan.

Perkataan Auh-Auh adalah bahasa Kluet, yang artinya bola yang terbuat dari daun kelapa. Empat helai daun kelapa dianyam sedemikian rupa sehingga akhirnya terciptalah sebuah bola yang bentuknya seperti kubus. Permainan ini terkenal dengan nama auh-auh karena alat utamanya adalah bola yang disebut auh-auh tersebut.

Suatu pesta perkawinan di daerah Kluet Aceh Selatan biasanya dibumbui oleh suatu permainan anak-anak perempuan yang disebut auh-auh yaitu suatu permainan lempar-lemparan bola yang terbuat dari daun kelapa. Bentuk bola ini tidak bundar seperti bola biasa tetapi seperti kubus dengan rusuk kira-kira 3 – 5 cm. Anak-anak perempuan lingkaran dan dititik tengah lingkaran tersebut berdiri seorang pemain yang disebut dengan babu yaitu pembagi bola. Tugas babu ini adalah melempar bola ke arah pemain-pemain lainnya yang berdiri di tepi lingkaran secara bergiliran. Bila seorang pemain tidak dapat menangkap bola yang dilemparkan tadi maka gilirannyalah menjadi babu. Secepatnya dia mengambil bola yang lepas tadi dan berlari ke titik pusat lingkaran serta dari sinilah beliau melempar pemain lainnya yang sebelumnya telah menjauhkan diri. Bila ada yang kena maka giliran berganti lagi.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

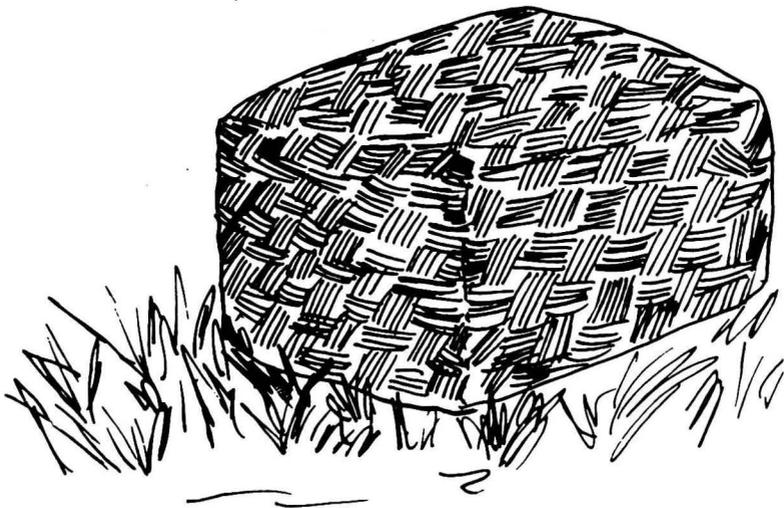
Di atas tadi disebutkan diadakannya permainan ini pada upacara perkawinan. Pernyataan itu tidaklah benar seratus prosen, artinya ada lagi waktu-waktu di mana permainan ini dilakukan, seperti menjelang hari raya, atau perayaan lainnya dengan banyaknya anak perempuan yang berkumpul, ataupun pada waktu-waktu yang tidak dapat kita tentukan. Faktor lainnya yang menentukan adalah adanya daun kelapa yang didapat dengan mudah tanpa mendapat larangan dari orang tua. Kelapa adalah milik penduduk yang dinilai memegang peranan penting atau katakanlah barang berharga. Mengambil daunnya secara sembarangan hampir tidak pernah diizinkan oleh orang tua/masyarakat. Adakalanya daun kelapa ini mudah didapat misalnya ketika menjelang perayaan perkawinan. Hari Raya biasanya atau perayaan lainnya, dimana orang berlomba-lomba membuat penganan dengan daun kelapa sebagai bahan utama pembungkusnya. Daun yang diambil biasanya daun kelapa yang sudah tua umurnya yang tidak begitu produktif lagi atau kelapa yang belum berbuah.

Dari keterangan di atas dapat kita ketahui bahwa permainan ini di-

adakan pada waktu-waktu yang tidak dapat ditentukan dengan pasti betul. Bila banyak anak-anak peserta adanya daun kelapa untuk bola maka diadakanlah permainan ini.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Pendukung permainan adalah anak-anak petani. Mereka bermain bersama, bergembira bersorak-sorai dengan gemuruh bila sedang bermain. Yang terpikir dibenak mereka adalah kegembiraan dan sama sekali tidak terpikir siapakah lawan mereka, apakah anak orang kaya, orang miskin dan sebagainya. Mereka sebaya, mereka bermain dan mereka bergembira habis perkara. Pada masyarakat Kluet memang tidak didapati stratifikasi sosial berdasarkan darah. Yang ada adalah berdasarkan harta, berupa kaya-miskin. Jurang antara masyarakat kaya dan miskin di daerah ini sangat dangkal dan hampir tidak terasa efeknya dalam kehidupan sehari-hari. Juga ciri khas yang dapat menunjukkan hal ini dengan jelas tidaklah ada.



Bola yang dibuat dari daun kelapa.

Permainan ini telah berurat berakar di daerah Kluet. Orang-orang tua merasa menerima permainan dari generasi sebelumnya. Mereka bermain seperti nenek moyang mereka, dan juga membuat bola seperti yang diajarkan generasi sebelumnya. Bola yang dibuat oleh anak-anak sekarang sama motif dan jalinan kekuatan serta segala-galanya dengan buatan nenek moyang sebelumnya. Karena itu kita dapat mengatakan bahwa permainan ini adalah milik penduduk Kluet.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Alat yang terpenting adalah auh-auh, sedangkan perlengkapan lain tidak diperlukan.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Persiapan permainan. Sebelum bermain, tentu para pemain telah mempersiapkan segala sesuatunya terlebih dahulu. Yang terpenting adalah auh-auhnya, kemudian lapangan yang agak luas/lingkaran yang bergaris tengah (ϕ) \pm 10 meter.

Setelah penentuan babu, maka semua pemain berdiri di lingkaran tadi dan babu berdiri di tengah-tengah.

Kita lihat ada 10 orang pemain. Pemain nomor 10 (babu) berada di tengah lingkaran. Dia boleh bergerak bebas dalam lingkaran kecil yang bergaris tengah \pm 2 meter. Tugas babu adalah membuang bola kepada setiap pemain (lawannya), secara bergiliran dari nomor 1. Bila salah seorang pemain tidak dapat menangkap bola tadi maka dia harus mengambil bola dan kembali ke tempat babu, darimana dia harus mengambil bola dan kembali ke tempat babu, darimana dia harus melempar pemain lain. Pemain yang kena lempar bertugas menjadi babu. Tetapi bila lemparan tadi tidak mengenai seorang pemainpun, maka tugas babu tetap berada padanya. Penjelasan selanjutnya akan terbaca dalam uraian di muka.

- Bola yang dibuang harus di atas kepala.
- Buangan bola tidak boleh terlalu kuat.
- Pemain yang tidak berhasil menangkap bola diharuskan memungut bola dan kembali berlari ke lingkaran kecil dan selanjutnya dari sana melempar pemain lainnya.
- Bila salah seorang pemain tidak berhasil menangkap bola buangan dari babu, maka semua pemain diharuskan menjauhi pemain ini tadi. Setelah pemain ini melempar salah seorang pemain barulah boleh memasuki lingkaran besar. Pemain yang telah berada di dalam lingkaran besar

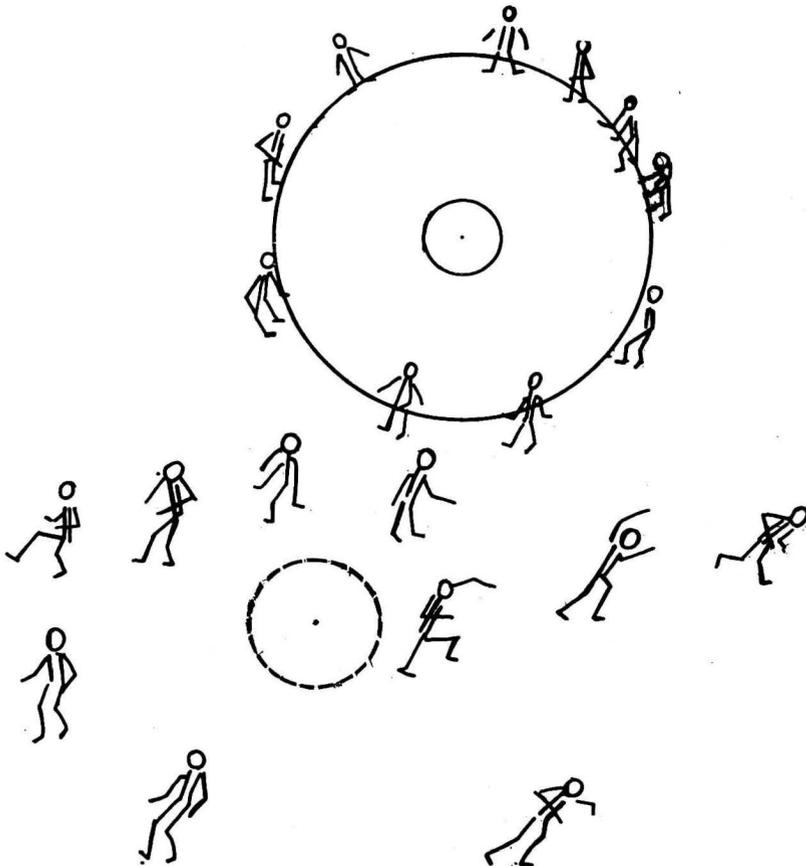


Undian dengan menyatukan tangan kanan para pemain. Tangan ini diangkat tinggi-tinggi kemudian dilepaskan ke bawah.

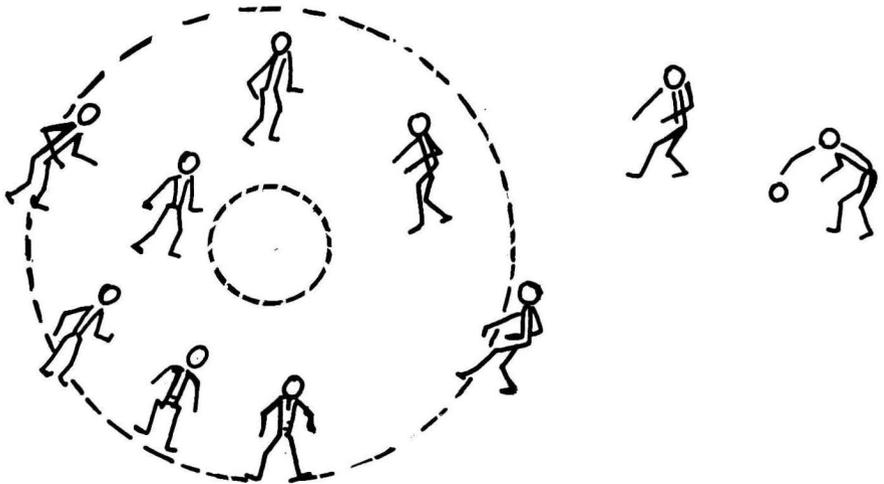
tidak boleh dilempar lagi.

- Setiap pemain yang kena lempar jika ingin melempar pemain lain diharuskan kembali ke dalam lingkaran kecil terlebih dahulu.

Kita perhatikan pada situasi pertama tadi. Yang menjadi babu adalah nomor 10. Dia membuang bola kepada nomor 1 dan pemain ini dapat menangkap bola tersebut lalu mengembalikannya lagi kepada pemain nomor 10 (babu tadi). Pemain nomor 10 ini membuang bola kepada pemain berikutnya yaitu nomor 2, 3, 4, 5 dan seterusnya. Rupanya pemain nomor 8 bernasib sial. Dia tidak berhasil menangkap bola. Karena itu dia lalu memungut bola dan berlari ke lingkaran kecil untuk selanjutnya melempar pemain lain yang dekat, atau kalau tidak ada yang dekat lalu diadakan pengejaran. Dia



kejar pemain nomor 5 dan melemparnya. Lemparan ini tidak sia-sia. Pemain nomor 5 setelah merasa dirinya kena lempar lalu memungut bola dan berlari ke lingkaran kecil. Tetapi sayang begitu dia sampai di lingkaran kecil, semua pemain telah memasuki lingkaran besar dan ini berarti gilirannya telah menjadi babu.



Salah seorang pemain kena.

Penentuan pemenang.

Permainan ini tidak mencari kalah menang, atau dengan **perkataan lain** hanya merupakan sosial games.

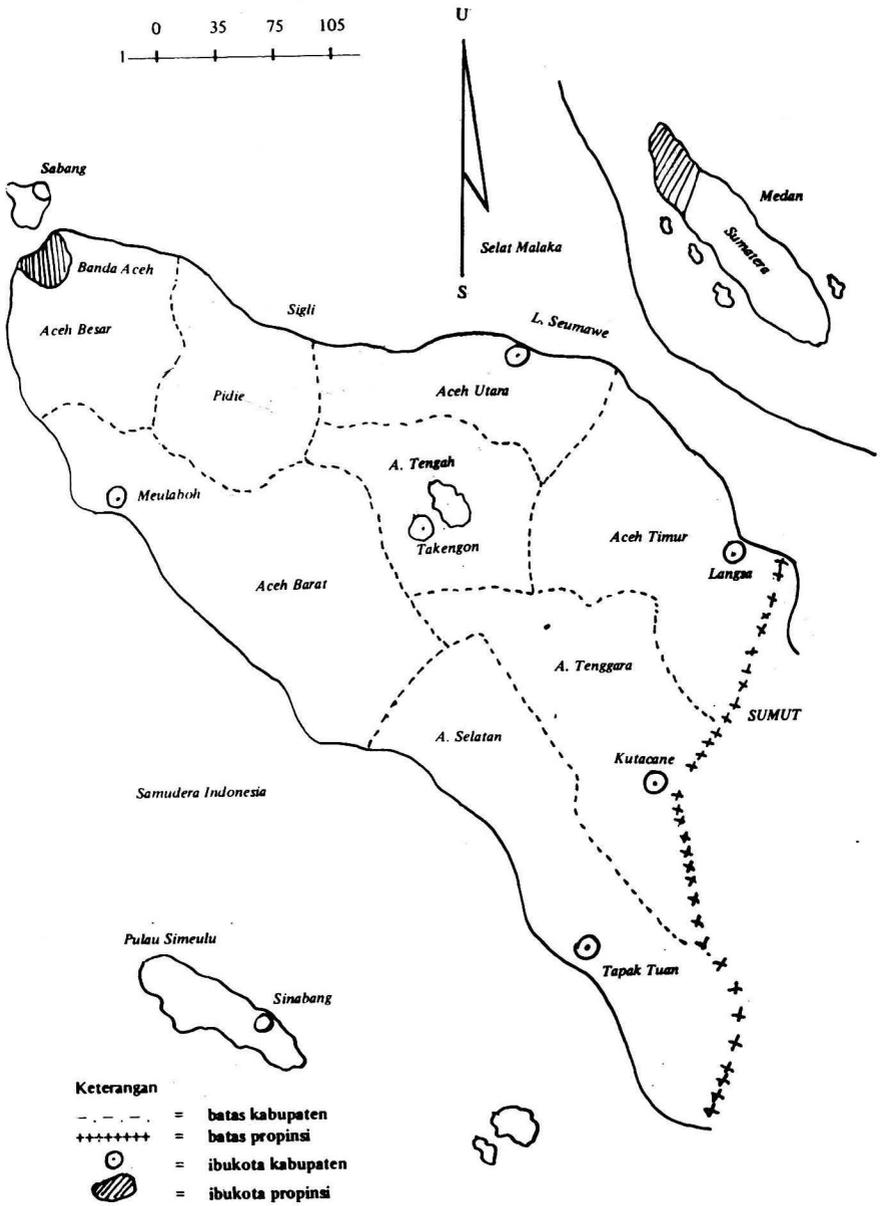
Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Walaupun sederhana namun permainan ini mempunyai arti yang penting ditinjau dari pertumbuhan dan perkembangan ketrampilan si anak. Pada umur sekitar 9 atau 10 tahun anak telah dapat membuat bola dengan baik. Ini ada gunanya. Seperti kita ketahui anak-anak gadis di daerah ini mempunyai tugas membuat tikar dari pandan dan atau dari tumbuh-tumbuhan lainnya yang bersifat kenyal. Sistem membuat tikar dengan segala variasinya tidak jauh berbeda dengan sistem membuat bola dari daun kelapa. Kedengarannya aneh, tetapi demikianlah adanya. Didalam bermain seperti disebutkan di atas seseorang diminta untuk jujur.

Bila lemparan kawan mengenai diri sendiri atau memang lemparan kena mengapa harus mengatakan tidak ; tapi katakanlah yang sebenarnya. Bila ada pertanyaan apakah semua pemain akan berlaku jujur ? Jawabannya dengan mudah kita katakan tidak ! Tetapi harus diingat orang tua/orang yang lebih besar yang menonton pertandingan/permainan akan tahu pasti siapa diantara anak yang berlaku jujur dan sebaliknya. Sifat yang kelihatan dalam permainan akan terbawa ke dalam kehidupan anak selanjutnya. Akhlak anak yang kelihatan di arena permainan adalah foto copy dari akhlak yang sebenarnya.

Bila keadaan di permainan selalu jujur/curang maka dalam kehidupan selanjutnya di masyarakat juga demikian atau kalau ada pun penyimpangannya tidaklah terlalu jauh. Hal ini sungguhpun kelihatan sederhana saja tetapi di mata orang tua lain keadaannya.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



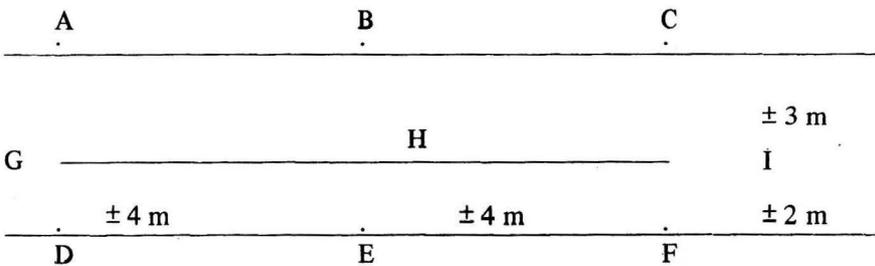
B E B I L U N

Nama Permainan.

Perkataan bebilun adalah bahasa Kluet. Kata asalnya yaitu bilun yang artinya luput dari bahaya. Be adalah awalan yang dalam bahasa Indonesia sama dengan ber yang berarti antara lain melakukan pekerjaan seperti disebutkan oleh kata dasar, Misalnya berlari yang artinya melakukan pekerjaan yang disebutkan kata dasarnya yaitu melakukan lari Bebilun yaitu melakukan pekerjaan "melarikan diri sehingga luput dari bahaya". Permainan ini dinamakan demikian karena keadaan pemain yang dikejar yang sukar sekali melewati hambatan-hambatan yang dibuat oleh pihak pengejar.

B i l u u u u u u u u u u u u u u u u u u n n n
 teriak seorang anak dan teriakan ini disahuti kawan-kawannya yang lain. Bilun, bilun, bilun. Anak-anak bukan saja berteriak-teriak tetapi juga meloncat-loncat melampiaskan kegembiraannya karena telah berhasil berbilun artinya memenangkan permainan. Kegembiraan seperti tersebut di atas diiringi oleh kesedihan dipihak lawannya. Dengan ucapan-ucapan yang bernada cacian, atau penglepasan kekesalan terhadap kawannya seregu yang telah menyebabkan kemenangan bagi regu lawannya. Lapangan yang penuh dengan anak-anak menjadi hingar bingar. Penonton ada yang berpihak pada regu pemenang dan sebaliknya. Di pihak yang kalah tuduh-menuduh, salah menyalahkan diantara kawan seregu sudah merupakan bumbu dalam setiap permainan yang akan berakhir semua pertengkaran ini bila permainan dimulai lagi.

Pada suatu lapangan di halaman rumah atau menesah dibuatlah sebuah lapangan permainan sebagai berikut :



Lapangan berbentuk persegi panjang. Dalam gambar kelihatan segi empat ACFD. Lapangan ini dibagi atas beberapa bagian yaitu petak GIFD yang selanjutnya disebut daerah kejar. ACIG disebut daerah bebas. Juga kelihatan

3 buah lobang yang terletak pada titik D, E, F.

Ada dua regu yang bermain yaitu regu "lari" dan regu "penjaga" masing-masing dengan beranggotakan 3 orang pemain sesuai dengan jumlah lobang yang ada di lapangan permainan. Regu pelari memulai permainan dengan memasuki daerah permainan dari arah garis AC menuju lobang D, E, dan F yang masing-masing dijaga oleh anggota regu penjaga. Regu pelari berusaha menginjak lobang dan sebaliknya regu penjaga berusaha pula mencegah maksud lawannya tadi Kedua regu berusaha sekuat tenaga memperlihatkan ketrampilan masing-masing untuk keluar sebagai pemenang.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Pada umumnya permainan dilaksanakan diwaktu-waktu senggang dan anak-anak sedang berkumpul di suatu tempat yang memungkinkan berlangsungnya permainan tersebut. Bagi petani yang jam kerjanya dari pagi sampai sore agak sukar bagi kita amentukan waktu senggang yang tepat. Pekerjaan petani yang rutin ini memperengaruhi juga waktu senggang si anak. Ada kalanya sang anak selalu harus berada disamping orangtuanya misalnya waktu kerja di ladang dan ada kalanya waktu senggangnya banyak misalnya waktu orang tuanya bekerja di sawah atau pekerjaan sawah sudah selesai dan pekerjaan di ladang belum begitu mendesak.

Waktu-waktu seperti ini sering dipergunakan untuk bermain. Pelaksanaannya yang paling sering adalah di waktu sore hari menjelang magrib ; sebab pada saat-saat demikian anak-anak sudah pulang dari sawah atau ladang tempatnya bekerja. Di luar saat-saat seperti tersebut diatas ada juga pelaksanaan permainan tetapi kurang begitu meriah. Diwaktu pagi anak-anak telah pergi ke sekolah atau membantu orangtua di tempat yang agak jauh. Kadangkadang di tempat pekerjaan orangtuannya berkumpul juga beberapa anak-anak yang jumlahnya tidak seberapa dan kalau permainan dilaksanakan tidak begitu serius karena sebentar-sebentar dipanggil oleh orang tua masing-masing. Dengan perkataan lain permainan dilaksanakan bila waktu senggang ada dan anak-anak berkumpul pada suatu tempat yang memungkinkan terseleenggaranya permainan ini.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Pendukung permainan ini adalah anak petani. Anak petani pada masyarakat Kluet sama dengan seluruh rakyat yang berada di daerah tersebut karena tidak ada lapisan masyarakat lainnya. Belakangan setelah Indonesia merdeka ada golongan pegawai negeri yang jumlahnya dapat dihitung dengan jari. Golongan ini disamping tugas pokoknya sebagai pegawai negeri juga

merangkap sebagai petani.

Hal di atas bila kita singkatkan dalam suatu kalimat maka kalimat tersebut akan berbunyi petani pada masyarakat Kluet adalah masyarakat itu sendiri keseluruhan. Anak-anak bermain tanpa memandang dari golongan mana asal-usul lawan bermain. Golongan yang kita maksud adalah golongan berdasarkan jumlah padi yang ada di rumah masing-masing. Orang kaya bila padinya lebih dari keperluan setahun dan sebaliknya golongan miskin bila padinya sedikit. Juga bila diperhatikan keterangan orang-orang tua bahwa permainan ini tetap digemari masyarakat Kluet dan tidak pernah ada usaha memperbaharui permainan karenanya.

Peralatan/perengkapan.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perengkapan apapun.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya Permainan

Para pemain adalah anak-anak baik perempuan atau laki-laki yang berumur kira-kira 10 – 15 tahun. Penentuan batas umur ini seperti permainan lainnya hanya batasan kasar saja dan bukan harga mati. Penyelenggaraan permainan tidaklah begitu formal, dan pakaian boleh seadanya.

Misalkan regu yang bertanding regu A dan B dengan anggota masing-masing sebagai berikut :

R e g u A	R e g u B
1	4
2	5
3	6

Setelah diadakan undian dengan sut ternyata regu A yang menang. Dengan demikian maka regu A bertindak sebagai pelari dan regu B sebagai regu penjaga. Anggota menang. Dengan demikian maka regu A bertindak sebagai regu pelari dan regu B sebagai regu penjaga. Anggota anggota regu B dengan sendirinya tanpa diperintah langsung menuju lobang pada titik D, E dan F, misalnya posisi mereka sebagai berikut :

Pemain nomor 4 menjaga lobang D

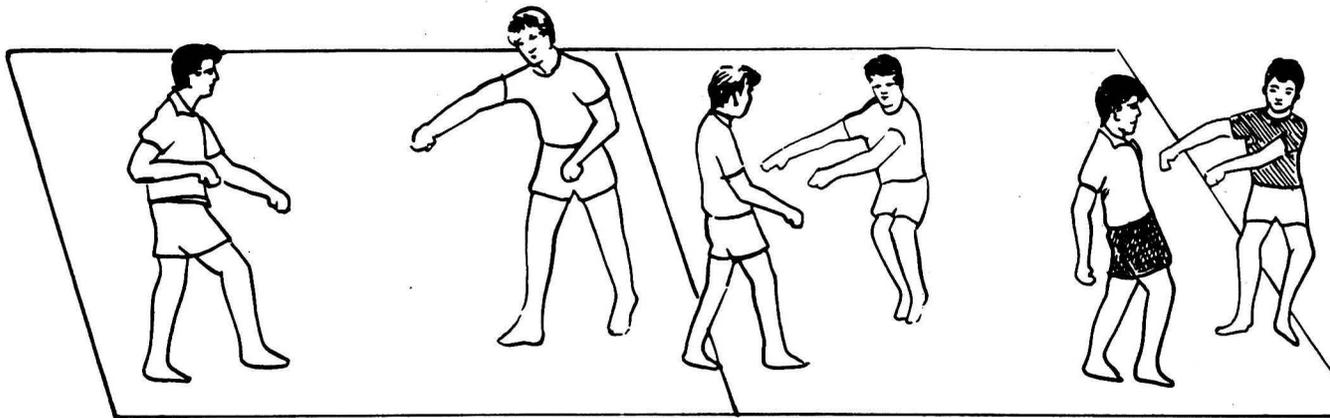
” ” 5 ” ” E

” ” 6 ” ” F

Anggota-anggota regu A satu persatu memasuki daerah permainan dan me-

milih lobang yang disukai. Pemain nomor 1 menuju lobang D yang dijaga pemain nomor-4, nomor 2 menuju lobang E dan nomor 3 menuju lobang F. Dalam keadaan demikian setiap pemain "pelari" harus mengusahakan agar telapak kakinya menyentuh lobang yang dijaga masing-masing regu B. Jadi pemain nomor 1 berusaha memecah pemain nomor 4 dan seterusnya. Tetapi juga pemain pelari ini boleh mendatangi lobang F saja misalnya karena anggota nomor 6 ini kurang begitu terampil. Bila salah seorang pemain regu A telah berhasil menyentuh lobang regu penjaga maka dia harus berlari keluar/ke garis AC. Harus diingat juga bahwa anggota regu D pasti tidak tinggal diam. Bila ketahuan bahwa ada yang telah menyentuh garisnya maka dia berusaha mengejar dan memukul lawan ini di dalam daerah GIFD (daerah kejar). Bila keluar dari daerah kejar maka pemain pelari tadi telah bebas lalu dia keluar dari garis AC dan disaat inilah dia harus berteriak bilun. Bila aba-aba ini kedengaran maka seluruh anggota pelari kembali keluar garis AC dan permainan dilanjutkan lagi dengan kemenangan pertama telah diraih oleh regu A. Stand 1-0 untuk regu A untuk sementara. Tetapi misalnya pemain nomor 2 tadi (yang berhasil bilun) telah berhasil menyentuh lobang F yang dijaga pemain nomor 6 dan diketahui dengan jelas oleh pemain ini, maka dia (nomor 6) berhak mengejar pemain nomor 2 di daerah kejar. Bisa saja pemain nomor 2 ini dikurung dalam daerah kejar sehingga sukar untuk menembus pertahanan regu penjaga. Pemain nomor 6 tadi boleh meminta tolong pada kawannya nomor 4 dan nomor 5. Setelah melalui pertimbangan yang masak maka pemain nomor 4 dan 5 ini mau menolong pemain nomor 6, walaupun daerah gerak mereka sempit sekali itu hanya digaris lobangnya. Jadi pemain nomor 4 hanya boleh berdiri di garis GD dan nomor 5 dan garis HE sedangkan pemain nomor 6 boleh mengejar pemain nomor 2 di dalam daerah kejar ini. Pemain nomor 4 dan 5 tidak boleh masuk ke dalam daerah kejar karena bukan lobang mereka yang disentuh oleh nomor 2. Cara tolong menolong seperti di atas ada ruginya ; misalnya pemain nomor 4 sudah pergi ke garis GD, artinya dia tidak menjaga lobangnya lagi, tentu saja pemain lawannya yaitu nomor 1 seenaknya saja menyentuh lobang D dan berlari lagi keluar daerah permainan tanpa takut-takut dipukul atau dikejar pemain nomor 4 walaupun misalnya dia lewat di muka hidung pemain ini. Pemain nomor 4 tidak ada hak lagi memukul pemain nomor 1 karena dia sudah mencurahkan/memindahkan tugasnya untuk memukul pemain nomor 2 (lawan nomor 6 tadi). Tentu saja pemain nomor 1 tadi dengan berleenggang kangkung saja ke luar lapangan permainan untuk meneriakkan bilun.

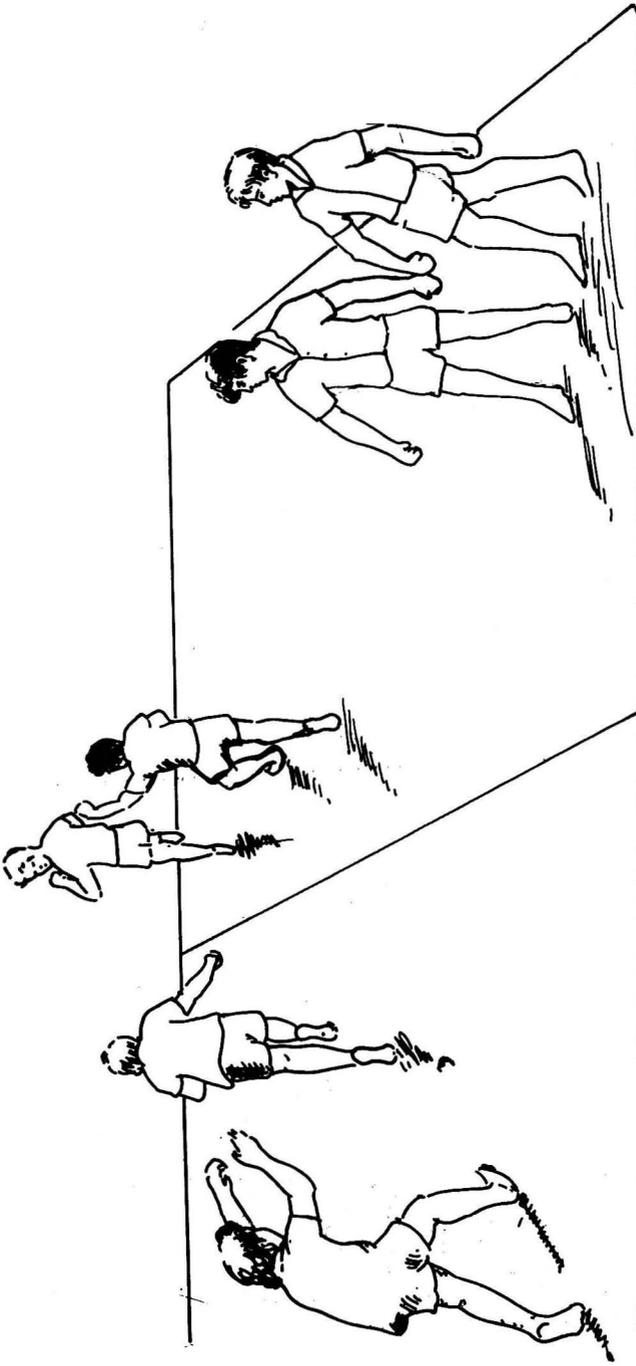
Giliran akan bertukar bila salah seorang anggota regu penjaga dapat memukul anggota lawannya. Perlu rasanya ditambahkan bahwa perwasitan dalam permainan ini tidak ada dan begitu pula tentang larangan yang berarti. Penentuan pemenang dilihat dari banyaknya point yang di point dinyatakan



sebagai pemenang.

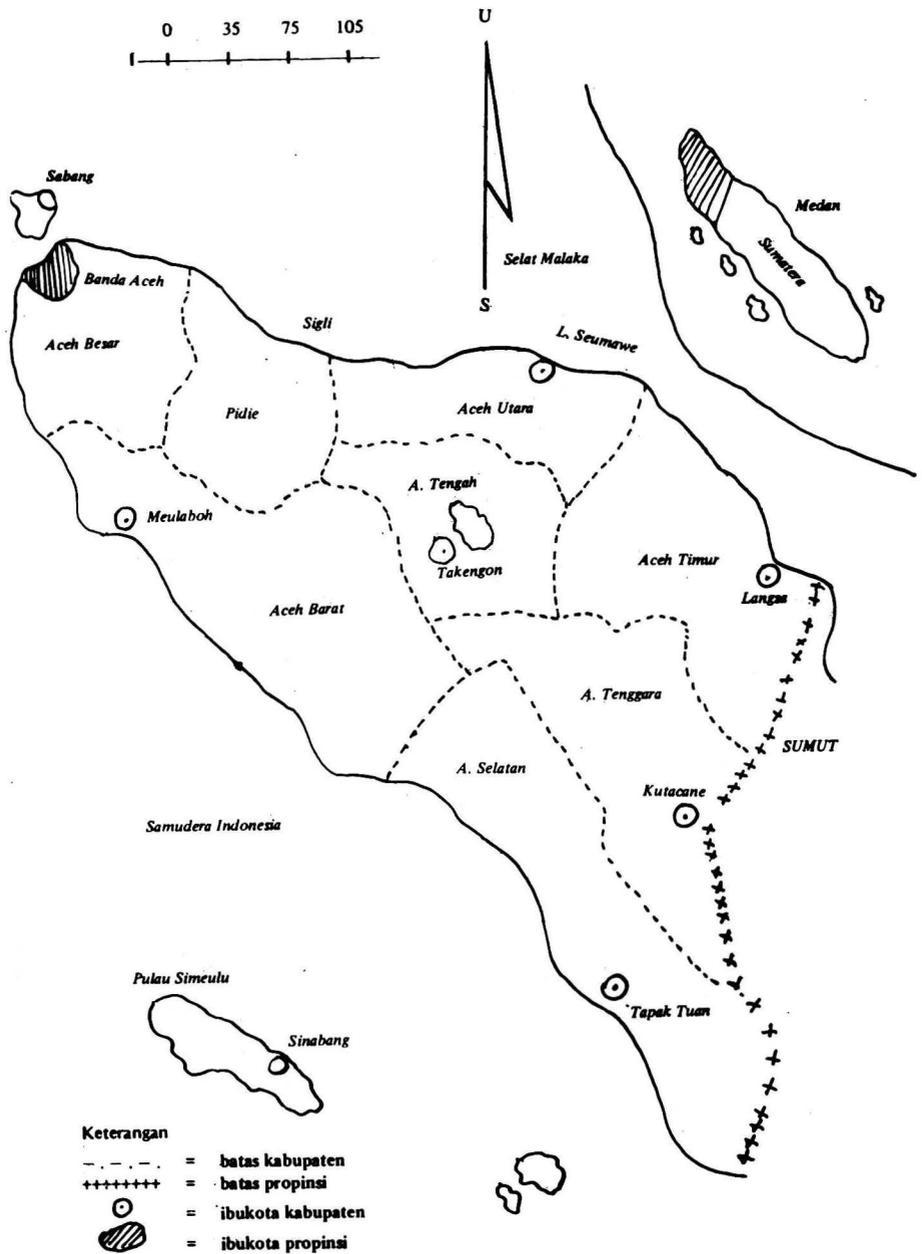
Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini disukai oleh anak-anak karena dapat membuat mereka bergembira dan puas. Mereka tidak perlu membuat peralatan untuk permainan ini. Cukup dengan membuat beberapa garis di tanah toh mereka telah dapat melakukan permainan. Sebaliknya pihak orangtua senang dengan permainan ini disamping mudah mengontrol serta melalaikan anak-anak agar jangan pergi jauh-jauh juga karena arena permainan dapat melatih anak untuk berlari mengatur siasat menyusun strategi dalam permainan yang ke semua ini dapat dipergunakan kelak dalam kehidupan selanjutnya disamping sebagai tempat berlatih juga untuk menghargai serta mencintai kejujuran.



Seorang pemain yang hampir berhasil ke luar lapangan untuk selanjutnya ber "bilun .

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



C E B U N I N

Nama Permainan.

Perkataan cebunin adalah bahasa Alas yang artinya sembunyi-sembunyi-an. Permainan ini dinamakan demikian karena para pemain terdiri dari dua regu ; satu regu bertindak sebagai pencari dan satu regu lagi sebagai regu yang bersembunyi. Permainan ini dilakukan pada malam hari ketika bulan purnama, bertempat di sekitar kampung.

Bulan terang-benderang selalu diidam-idamkan anak-anak pada umumnya dan anak-anak daerah Alas/Singkil pada khususnya. Bagi mereka kedatangan bulan ini mempunyai arti tersendiri. Jauh sebelumnya persiapan menyongsong bulan purnama telah diadakan. Lapangan dibersihkan dari segala sesuatu yang mungkin membahayakan karena sebentar lagi bila tiba masanya bulan menerangi bumi mereka akan menyelenggarakan permainan yang disebut *cebunin* (sembunyi-sembunyian). Setiap terang bulan mereka bermain selama sampai ± 10 malam, 5 malam sebelum bulan purnama dan 5 malam sesudahnya.

Ditengah-tengah lapangan didirikan / ditancapkan sepotong kayu atau kalau pokok kayu ada di sana maka itupun jadilah. Kayu ini tingginya ± 2 meter, dipergunakan sebagai "rumah". Rumah ini gunanya untuk pangkalan dan tujuan dari "perantauan". Dia dijaga oleh satu regu yang disebut regu penjaga. Regu penjaga ini berusaha untuk mencegah masuknya regu "perusak" yang baru pulang dari rantau. Tegasnya regu perusak ingin masuk dan regu penjaga mencegahnya dengan sekuat tenaga, karena bila rumah dimasuki oleh regu perusak kesuciannya akan berkurang. Kejar-mengejar, pukul-memukul, terkam-menerkam di antara kedua regu ini adalah merupakan ciri khas permainan cebunin. Bila rumah telah dimasuki oleh regu perusak maka regu perusak ini dinyatakan menang dan sebaliknya.

Kedua regu (penjaga dan perantau) bermufakat bahwa antara mereka harus berlaku sopan dan sportif dalam bermain, artinya semua kegiatan misalnya memukul, menerkam dan lain-lain. Haruslah dengan perasaan tidak terlalu keras sehingga tidak membahayakan lawan. Bila permainan dimulai kelihatan regu penjaga mondar-mandir di sekitar lapangan permainan atau bahkan dalam kampung mencari lawan yang sedang sembunyi atau mengendap-endap berusaha mendekati halaman rumah. Regu perantau juga tidak kalah lihai untuk mencari peluang dimana kelengahan regu penjaga ataupun sudut-sudut yang penjagaannya agak renggang. Segala taktik dan teknik untuk ini di praktekan, walaupun kontak badan hampir tidak pernah terelakkan.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

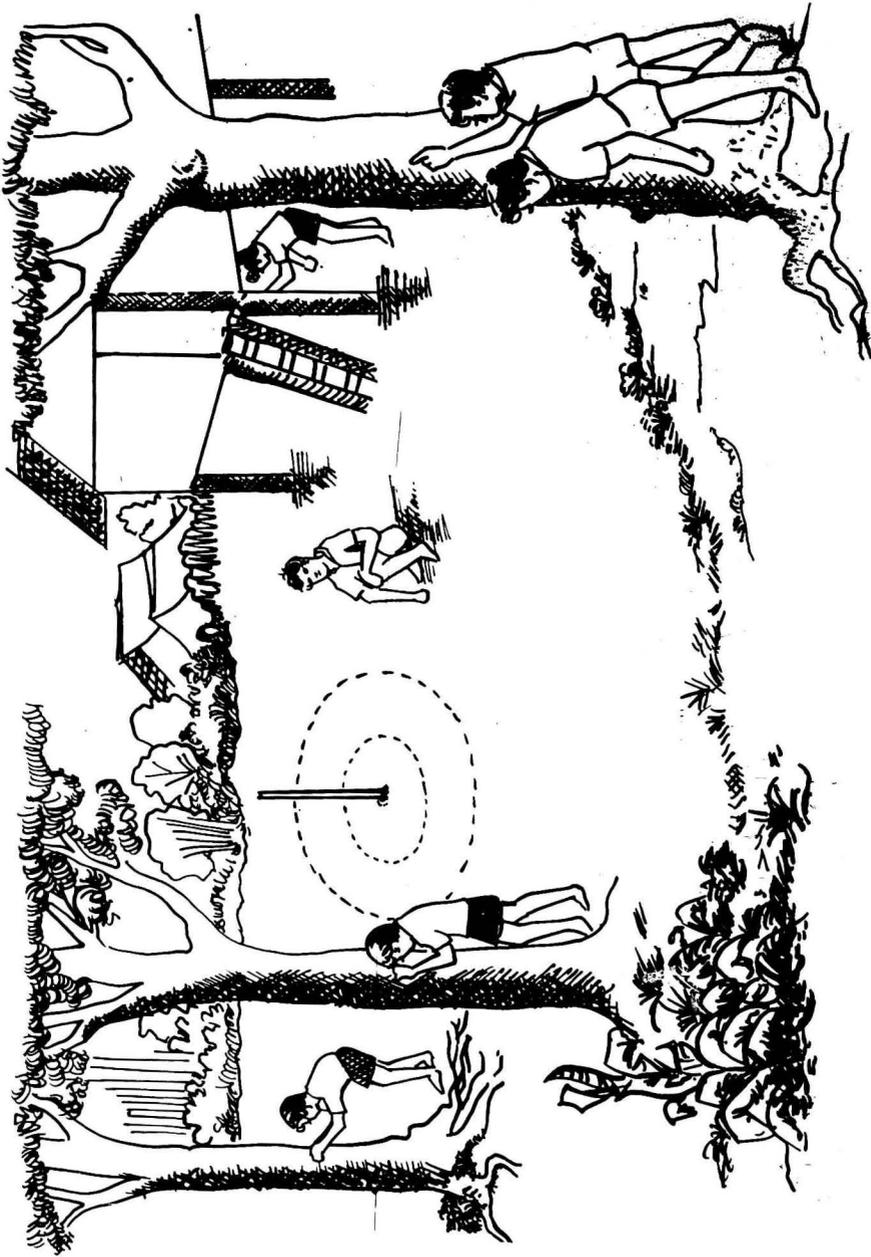
Permainan ini dilaksanakan bila bulan terang benderang, cuaca baik, dan tidak sedang turun ke sawah. Cuaca baik kita maksudkan adalah hari tidak hujan/bukan musim penghujan. Yang kita maksudkan dengan "tidak sedang turun kesawah" adalah ditinjau dari fisik anak itu sendiri. Bila musim bersawah bertepatan dengan malam terang bulan maka permainan tidak akan diadakan. Anak-anak terlalu lelah bekerja di sawah. Begitu selesai sembahyang Isya, mereka langsung tidur. Perlu juga rasanya kita jelaskan sedikit bahwa anak-anak (laki-laki) sejak umur 8 tahun sampai umur kira-kira 15 tahun diserahkan kepada tengku Imam di menasah untuk diajar mengaji. Sejak sore sampai pagi mereka berada di menasah di bawah pimpinan Tengku Imam. Selesai magrib mereka diajar mengaji hingga menjelang Isya. Selesai isya karena waktu masih ada dan mata belum mengantuk, anak-anak dibenarkan bermain-main sebentar sampai \pm jam 23.00 ; setelah itu harus kembali ke menasah untuk tidur. Diwaktu senggang seperti di atas tadilah permainan diadakan. Lamanya permainan berlangsung tidak dapat ditentukan dengan pasti, berkisar sekitar 1 s/d 3 jam dan sebagai tambahan perlu dicatat bahwa pemain hanya memakai pakaian sederhana saja tanpa baju luar.

Latar belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Perkawinan.

Jika kita berpegang teguh pada uraian di atas jelas bagi kita bahwa pendukung permainan ini adalah kaum santri, anak mengaji. Patokan ini terlalu kaku karena tidaklah benar secara keseluruhan. Betul-bahwa anak-anak remaja penghuni menasah yang mempeloporinya tetapi karena keadaannya maka demikian. Kita katakan demikian karena di daerah ini hampir semua remaja umur 8 – 15 tahun adalah penghuni menasah di malam hari. Jika kita jenguk rumah-rumah sekitar kampung pada malam hari untuk mencari remaja sebaya di atas pastilah akan sia-sia, bila dikecualikan yang sedang sakit. Semua mereka berada di menasah. Dengan demikian jelaslah bahwa permainan ini bukan milik anak mengaji tetapi adalah milik anak-anak kampung yang kebetulan merangkap sebagai anak mengaji. Hal di atas kita singgung untuk membantah anggapan yang selama ini menganggap permainan cebunin sebagai permainan anak mengaji.

Anak-anak di dalam kampung seluruhnya penghuni menasah, tidak memandang derajat, kaya miskin. Mereka bersatu di bawah asuhan tengku Imam. Perbedaan yang mereka kenal adalah perbedaan umur dan tingkat pengajian.

Bila kita perhatikan permainan ini kelihatan jelas tidak adanya perubahan-perubahan dari masa ke masa. Barangkali karena para pendukung dan



Situasi "rumah" pada permainan cebunin; dari jauh tiang yang di tengah sudah kelihatan.

orangtua yang terlibat di dalamnya merasa cukup dengan apa adanya baik tata cara peraturan dan lain-lain sebagainya ; dan tidak merasa perlu untuk mengubah, menambah dan seterusnya. Untuk mencapai kegembiraan dan kesenangan memang sudah terjangkau, mengingat pula hanya permainan inilah yang sesuai dilakukan pada malam terang bulan.

Peralatan/perengkapan permainan.

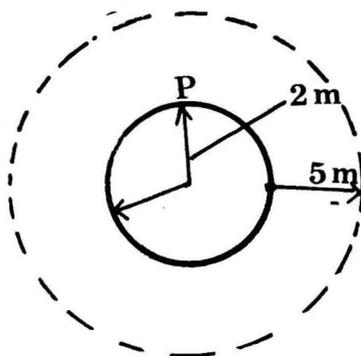
Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perengkapan apapun.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya permainan.

Sebelum menguraikan jalannya permainan alangkah baiknya kita melihat skhema lapangan permainan sebagai berikut :



Di tengah lapangan ada sebuah tiang (boleh juga pokok kayu) setinggi ± 2 meter (kalau kayu ukuran ini tidak berlaku) di tengah-tengah dua buah lingkaran yang masing-masing bergaris tengah 12 dan 2 meter. Tiang ini gunanya sebagai tanda/lêtak rumah yang menjadi sasaran setiap pemain. Dari jauh tiang diusahfakan kelihatan dengan jelas, artinya di buat sedemikian rupa sehingga memungkinkan misalnya dengan menyangkutkan kain atau benda lainnya pada tiang tersebut.

Lingkaran yang bergaris tengah 2 meter gunanya sebagai daerah bebas. Bila seseorang perantau telah masuk ke dalam lingkaran ini maka berarti dia sudah bebas dari segala ancaman regu penjaga. Lingkaran yang besar berfungsi sebagai garis batas penjagaan regu penjaga. Regu ini ketika menjalankan tugasnya tidak dibenarkan berada didalam lingkaran. Akan tetapi jika ada anggota regu perantau ingin memasuki lingkaran batas ini maka larangan di atas tidak berlaku lagi.

Anggota regu penjaga tadi boleh mengejar anggota regu perantau di dalam lingkaran besar ini sebelum anggota regu perantau tadi memasuki daerah bebas.

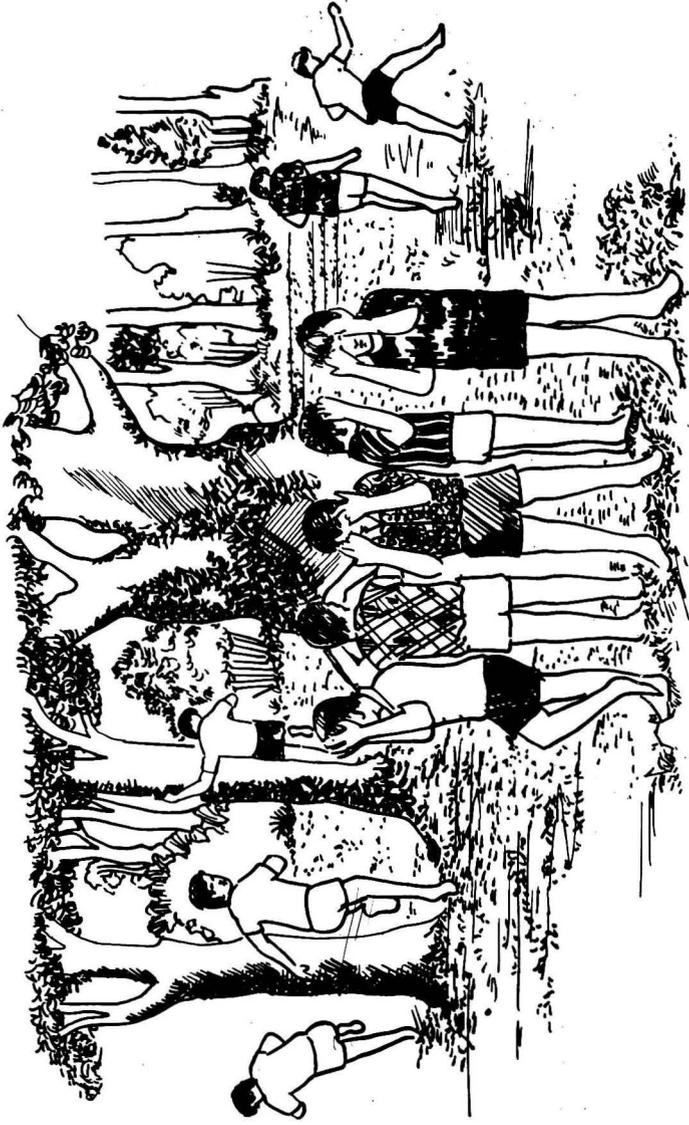
Kalau di atas tadi telah dijelaskan situasi lapangan permainan tidaklah berlebihan rasanya bila kita terapkan/Singkil. Menasah selalu terletak di tepi sungai mengingat fungsi menasah sebagai pusat ibadat dan tempat sembahyang. Halaman menasah selalu luas karena setiap saat dipergunakan sebagai tempat upacara-upacara, untuk kenduri, mendengarkan dakwah, tempat bermusyawarah, dan lain-lain. Hampir tidak ada menasah yang berhalaman sempit.

Situasi menasah pada umumnya adalah seperti terlihat pada skema terlampir (lihat gambar). Di tempat seperti inilah permainan diadakan. Sekarang kita misalkan ada dua regu yang bermain yaitu regu A dan B dengan anggota anggota sebagai berikut :

Regu A	Regu B
1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

Setiap regu memilih ketuanya masing-masing. Regu A memilih pemain nomor 1 sebagai ketua dan regu B memilih pemain nomor 11. Wewenang ketua regu selain mengatur posisi juga memerintah anak buah misalnya berteriak kalau giliran telah berganti atau tugas lainnya.

Setelah diadakan undian (dengan sut) ternyata regu A yang menang. Bila demikian keadaannya regu B seluruhnya berkumpul di dalam lingkaran, sedangkan regu A berlari mencari perlindungan atau tempat yang sukar dicari lawan untuk selanjutnya menerobos pertahanan mereka. Bila kode dari regu A sudah kedengaran yaitu "nggo" (sudah) maka seluruh regu B keluar dari dalam lingkaran dan selanjutnya bertebaran ke seluruh penjuru angin. Lingkaran dijaga oleh 2 - 4 orang anggota regu dan selebihnya berkeliling di seluruh pelosok kampung mencari lawan, di bawah rumah, di dalam kebun pisang, di atas pohon mangga dan sebagainya. Pendeknya seluruh relung-relung pelosok kampung dijelajahi. Sebaliknya regu A dengan pim-



Regu penjaga sedang menutup mata, sedangkan regu perantau sedang bertebaran ke segala penjuru argin.

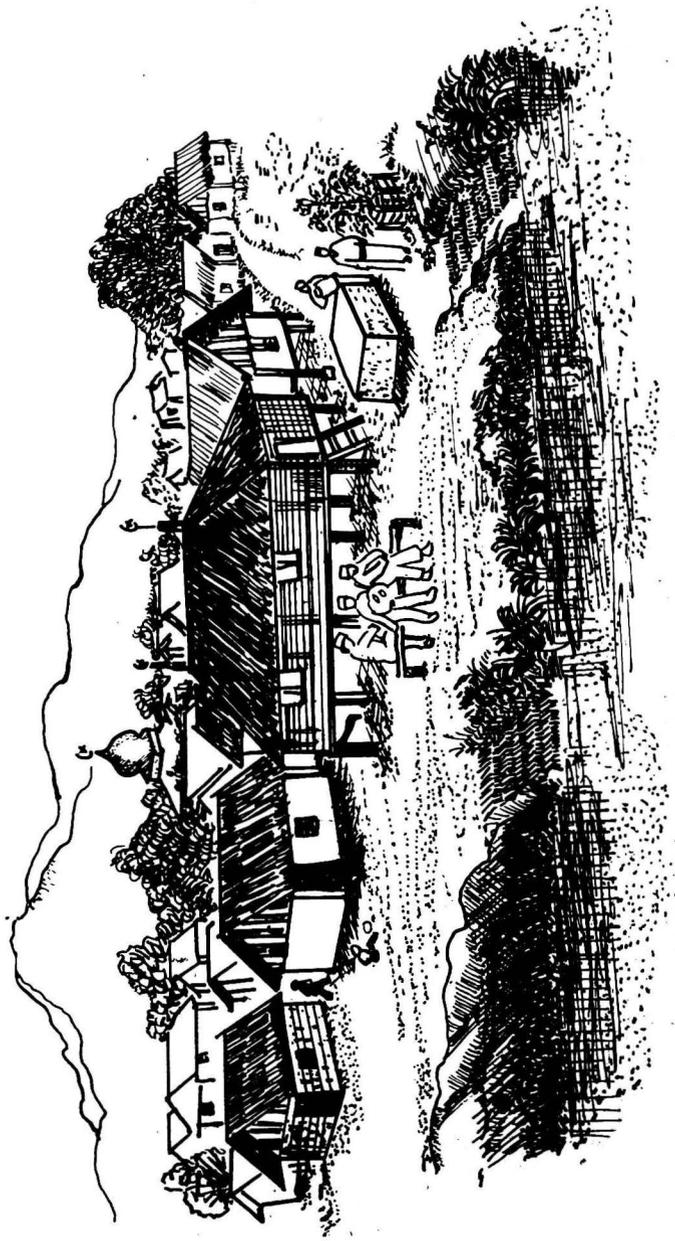
pinan ketua regu mengatur segala siasat untuk menipu regu B. Dengan mengendap-endap satu persatu anggota regu A makin mendekati daerah tujuan tiang rumah di tengah lingkaran. Bila salah seorang anggota regu A berhasil dengan gemilang memasuki daerah bebas tanpa dapat dikejar oleh anggota regu B maka regu A telah mendapat kemenangan pertama. Pemain yang telah masuk tadi lalu berteriak sekuat tenaga memanggil temannya. Seluruh pemain regu A berkumpul seperti semula demikian pula regu B yang berkumpul pula di dalam lingkaran menunggu regu A bersorak dan selanjutnya meneriakkan kode nggo tadi.

Kalau situasinya lain misalnya pemain regu A tadi berhasil dikejar dan dipukul oleh salah seorang anggota regu B, maka giliran dengan sendirinya berganti. Yang memberi aba-aba penggantian giliran adalah ketua regu B. Dalam permainan selanjutnya bila misalnya regu penjaga berhasil menangkap salah seorang regu perantau di atas pohon mangga misalnya maka anggota penangkap ini harus meneriakkan bahwa nomor sekian telah kena. Bila ketua regu B mendengar teriakan ini maka dia memerintahkan anak buahnya berkumpul untuk memulai permainan lagi. Begitulah giliran permainan silih berganti sampai permainan selesai dan kembali ke menasah untuk tidur.

Penentuan pemenang dilakukan dengan menjumlahkan berapa kali sesuatu regu itu bertindak sebagai regu perantau. Bila regu A berhasil 3 kali sebagai regu perantau dan regu B 2 kali maka yang menang adalah regu A dengan kedudukan 3 – 2.

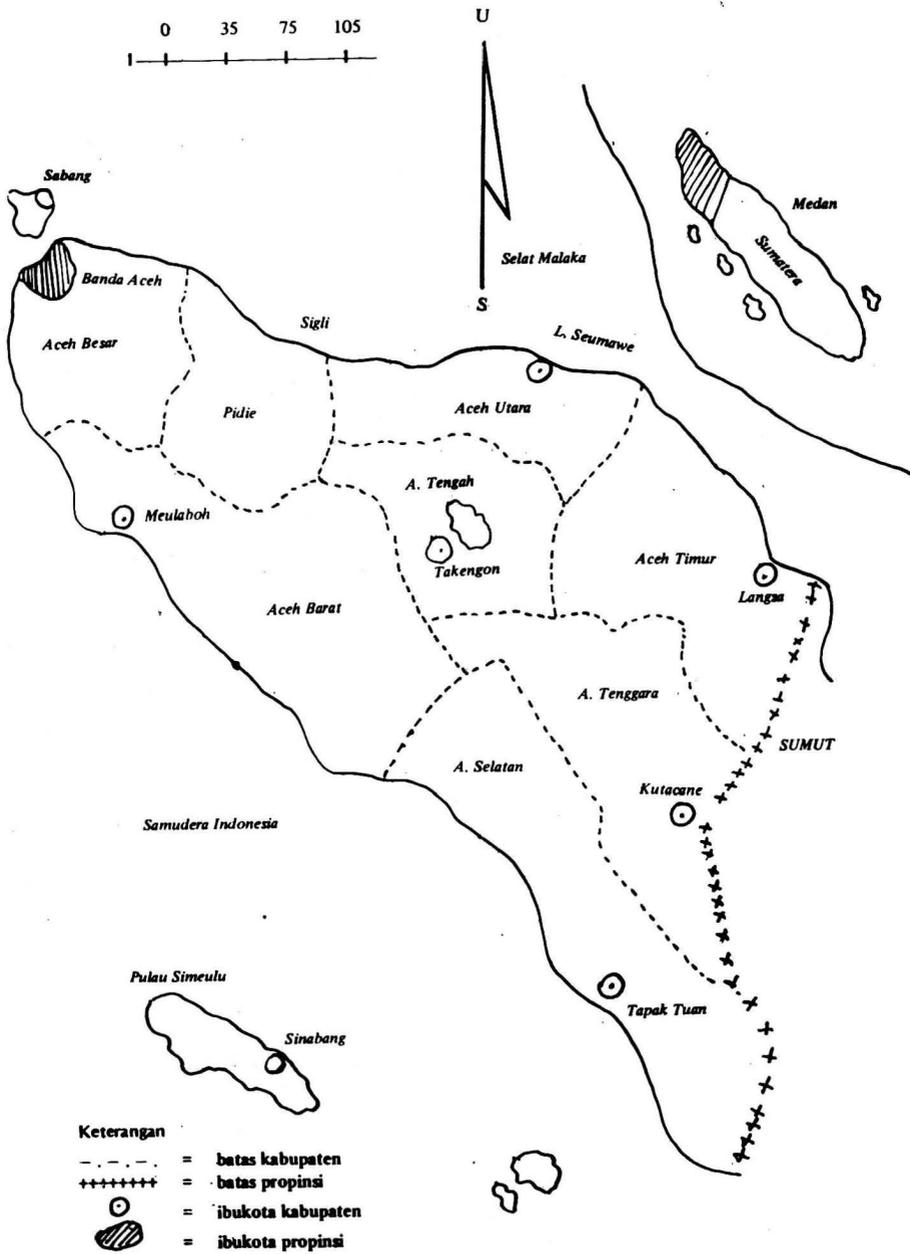
Peranan Masa kini dan Tanggapan Masyarakat.

Mengingat permainan yang hanya mungkin dilaksanakan pada malam terang bulan hanyalah permainan bentuk/jenis ini maka kita berpendapat bahwa permainan ini hendaknya dilestarikan dan dipertahankan terus. Pelajaran lainnya yang dapat kita tarik dari permainan ini adalah sebagai latihan untuk mengatur siasat dalam suatu "peperangan". Pemain dapat latihan bagaimana cara menerobos pertahanan lawan, sudut-sudut kelemahan lawan dan sebagainya. Demikian pula pemain dilatih cara-cara untuk menjaga pertahanan, melatih ketajaman panca indera dan sebagainya. Juga orang-orang tua ikut secara aktif memberi petunjuk-petunjuk seperlunya misalnya dalam penyerangan dan pertahanan. Semua ilmu yang diperoleh berguna bagi mereka kelak mengingat daerah yang mereka diami ini adalah daerah yang kejam terutama kekejaman binatang buasnya yang selalu dialami mereka dalam menjalani kehidupan mereka. Memang banyak pelajaran yang diperoleh dari permainan ini.



Situasi mesra pada perkampungan masyarakat Alas yang selalu berdekatan dengan air/sungai.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



G A S I N G

Nama Permainan.

Gasing adalah suatu alat permainan yang terbuat dari sepotong kayu, berbentuk bulat telur, berkepala dan pada bahagian bawahnya berbentuk lonjong. Didalam bahasa Indonesia, juga disebut gasing, demikian pula dalam beberapa bahasa daerah yang terdapat di daerah Aceh. Dengan demikian jika kita ingin mengetahui arti kata gasing secara harfiah adalah sangat sulit. Permainan ini dinamakan demikian karena alat utamanya adalah gasing tersebut di atas.

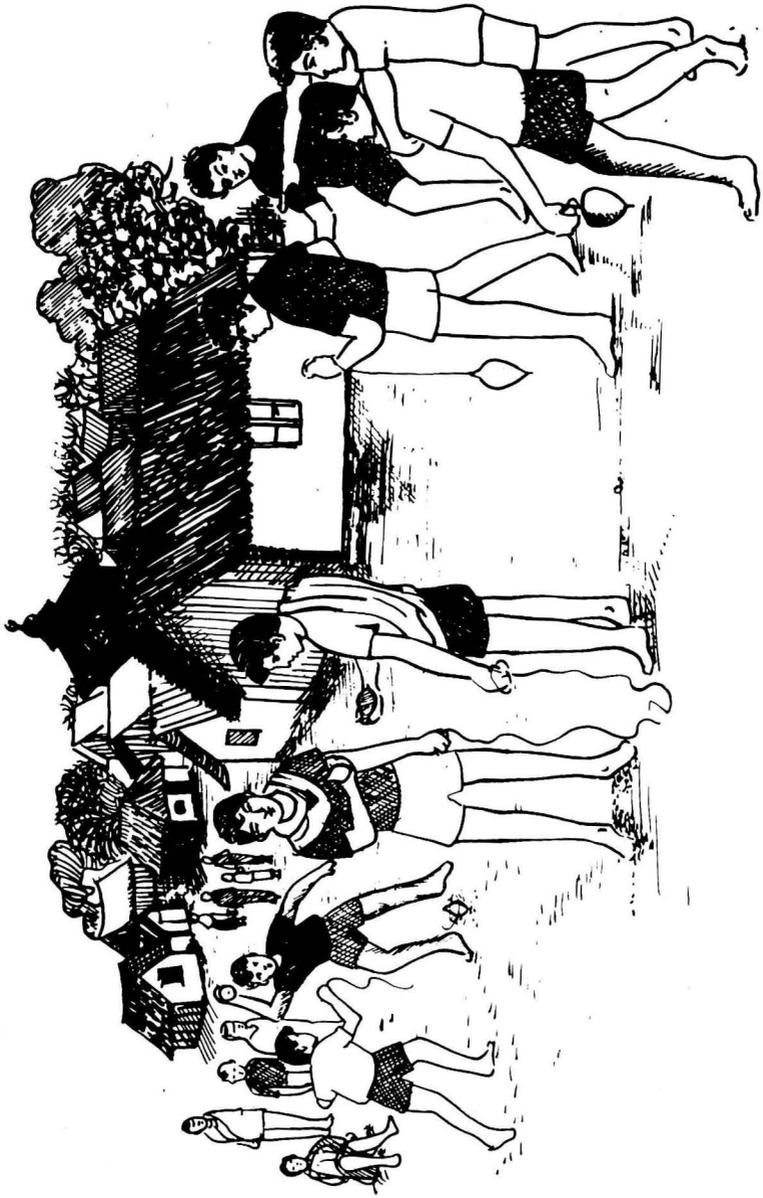
Di tanah lapang yang bersih, luas dan rata berkumpul anak laki-laki masing-masing asyik dengan gasingnya. Mereka bermain sesuai dengan jenis dan besarnya gasing yang dipertandingkan. Pukul-memukul, kejar-mengejar, dan ikat-mengikat adalah ciri khas permainan ini jika dibandingkan dengan permainan lainnya. Gasing ini terbuat dari kayu yang keras dan tua, gunanya untuk dapat bertahan lama. Yang dipilih adalah cabang kayu sebesar betis/garis tengah $\pm 10 - 15$ cm. Setelah dipotong-potong lalu di rendam di dalam lumpur agak seminggu lamanya ; setelah itu baru dibuat menjadi gasing oleh anak-anak yang besar atau kadang-kadang orang tua ataupun tukang-tukang yang ahli dalam tugas seperti itu. Berbagai-bagai bentuk gasing. Ada yang gemuk, ada yang kurus sesuai dengan selera si pembuat dan si pemakai. Cobalah perhatikan gambar gasing di bawah ini. Gasing-gasing ini diadu satu sama lain ; yang satu dipusing di tanah dan kemudian dipukul oleh gasing lainnya.

Atribut-atribut yang diperlukan dalam permainan ini adalah :

- tali yang kuat dari sobekan kain atau dari serat tumbuh-tumbuhan.
- perampat yaitu serat tumbuh-tumbuhan atau dari sobekan kain yang halus ; gunanya untuk memperkuat putaran gasing.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Di daerah Gayo permainan ini dilaksanakan pada waktu orang ramai-ramai turun ke sawah. Ada suatu "*saat*" yang harus dikerjakan oleh orang Gayo yang sudah teradat yaitu betersik artinya mencari tonggak dari batang/cabang kayu ke hutan-hutan/gunung-gumung. Tonggak-tonggak ini nantinya akan dipergunakan untuk memagar persemaian padi di tengah-tengah sawah. Sebelum secara resmi turun ke sawah terlebih dahulu kepala kampung memerintahkan rakyat membuat persemaian padi pada petak sawah masing-masing. Padi yang dianggap baik untuk bibit di tabur di persemaian ini. Untuk menjaga persemaian ini dari gangguan binatang, maka persemaian haruslah dipagar



Suasana di arena pertandingan gasing di suatu kampung di daerah Gayo.

rapi. Rata-rata waktu yang dipergunakan untuk membuat pagar kira-kira seminggu. Dalam waktu ini pemuda-pemuda pergi pagi hari dan pulang sore. Sambil menebang kayu/cabangnya yang akan dijadikan pagar tadi tentu ada waktu-waktu istirahat. Secara tidak sengaja bila ada cabang kayu yang keras dan lurus, ada juga diantara mereka ini yang membuat gasing untuk oleh-oleh dibawa ke rumah untuk adik-adik tersayang. Alangkah gembiranya si adik menerima buah tangan abang ini. Mereka lalu bermain. Mula-mula agak jarang kelihatan permainan ini ; tetapi lama kelamaan makin ramai juga adanya. Anak-anak bermain gasing setelah selesai membantu orang tua di sawah. Dapat dipastikan di waktu sorelah yang paling ramai. Permainan ini berlangsung kira-kira 1 a 2 bulan dalam setahun. Setelah sawah ditanami maka dengan sendirinya permainan hilang dan diganti dengan permainan jenis lainnya.

Latar Belakang Sosial Budaya Dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan gasing banyak penggemarnya. Ya anak-anak, pemuda dan kadang-kadang orang tua-tua juga. Boleh dikatakan seluruh lapisan masyarakat menyenangkannya atau paling tidak menjadi penonton yang setia. Tidak jarang kelihatan sejak pagi sampai sore permainan masih berlangsung dan penontonpun tetap banyak. Faktor apa yang menyebabkan permainan ini disukai oleh khalayak ramai agak sukar diketahui secara pasti selain mengasyikkan, juga banyak teknik-teknik serta penuh dengan perhitungan dan menambah persahabatan antar anak-anak kampung.

Dari mana permainan ini berasal sukar sekali menentukannya karena seluruh daerah dalam Daerah Istimewa Aceh dapat kita jumpai sungguhpun di sana-sini terdapat perbedaan peraturan yang tidak begitu prinsipil. Dari pada tidak dapat kita tentukan daerah asalnya lebih baik kita hentikan saja penyelidikan ke arah itu dan menurut orang-orang tua permainan ini adalah sama saja dengan permainan yang mereka lakukan dahulu.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

- Peralatan/perlengkapan yang diperlukan adalah .
- seutas tali yang kuat, tidak licin dan biasanya terbuat dari sobekan kain, digunakan untuk pemuding gasing.
 - perampat yaitu serat tumbuh-tumbuhan atau dari sobekan kain yang halus untuk memperkuat pusingan gasing.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya Permainan.

Permainan boleh dilaksanakan secara perorangan dan boleh juga secara beregu. Cara beregu ini harus dibatasi jumlah anggotanya karena kalau tidak pergantian giliran terlalu lama dan membosankan.

Aturan permainan tidak begitu banyak. Cukup sederhana saja seperti dibawah ini :

- Waktu memukul gasing pemukul harus berdiri (kepala ke atas).
- Kalau gasing pemukul dan yang dipukul sama-sama hidup maka yang dianggap menang adalah yang paling lama hidupnya.
- Pergantian giliran terjadi bila seluruh gasing regu pemukul betul-betul mati.

Perlu dicatat disini bahwa pemain adalah laki-laki. Anak/orang perempuan tidak pernah ikut bermain bahkan menontonpun jarang. Permainan perseorangan hanya dilakukan oleh anak-anak kecil saja.

Kita misalkan ada 2 regu yang bertanding, masing-masing beranggota 5 orang.

Regu A	Regu B
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Ketua regu masing-masing terlebih dahulu mengadakan undian dengan sut. Yang menang yaitu regu A. Regu A disebut regu *memangka* (memukul) dan regu B disebut *ngging* (menahan).

Anggota regu A masing-masing menurut nomor seperti diatas meminta lawannya regu B untuk memusing gasingnya di tanah yang agak datar, bersih dan agak berjauhan dengan kawan lainnya. Demikianlah masing-masing anggota regu B memusing gasingnya di tanah yang telah disepakati bersama untuk dipukul oleh lawannya dari regu A. Pemain nomor 6 memusing gasingnya untuk dipukul oleh pemain nomor 1 dan seterusnya menurut daftar di atas. Pusingan harus diusahakan dengan sekuat mungkin agar kalau dipukul oleh kawan harapan hidup masih ada dan mudah pula dibantu dengan perampat yang telah tersedia di tangan masing-masing pemain.

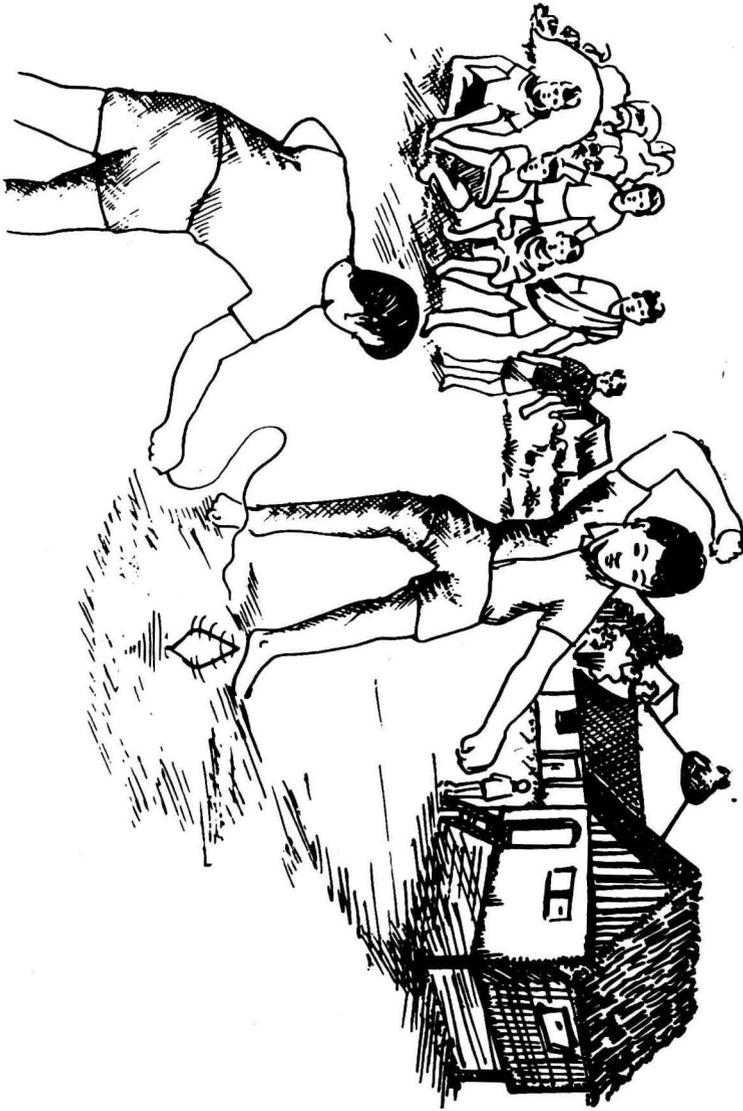
Kita misalkan dalam ronde pertama keadaan sebagai berikut :

Pemain nomor :	memukul gasing nomor;	Keadaannya
1	6	hidup (artinya pukulan no.1 dapat mematikan gasing no.6. Gasing no.1 hidup gasing no.6 mati)
2	7	mati.
3	8	hidup.
4	9	mati,
5	10	mati (kebalikan hidup, artinya duluan mati atau pukulan tidak kena).

Pemain yang mati (2, 4, dan 5) tidak boleh lagi memukul gasing lawannya. Nasib mereka ditentukan oleh pemain no.1, dan no.3. Pemain ini (1,3) boleh melanjutkan permainannya. Pemain no.6 memusing lagi gasingnya untuk dipukul pemain no.1, demikian pula pemain no.8. Misalnya pemain no.1 sekali inipun berhasil/hidup, demikian juga pemain no.3. Ini berarti mereka dapat menyelamatkan 2 orang lawannya. Pemain no.1 boleh memilih kawannya yang telah mati tadi untuk hidup kembali. Dia memilih no.2, sedangkan pemain no.3 memilih no.4. Yang belum terpilih yaitu no.5. Pemain ini masih dianggap mati. Bila permainan diteruskan dan kawannya nanti masih ada yang hidup maka pemain no.5 lah yang diutamakan untuk dihidupkan.



Bermacam-macam bentuk gasing di daerah Aceh.



Pemain yang ngging sedang memasing gasingnya untuk dipukul lawan.

Demikianlah permainan ini berlanjut terus sampai berhenti menurut persetujuan bersama. Penentuan pemenang adalah dengan menjumlahkan pukulan dari setiap ronde setiap orang. Misalnya sebagai berikut :

Rode	Regu A	pukulan	Regu B	pukulan
I		20		—
II		—		15
III		10		—
	Jumlah :	<u>30</u>		<u>15</u> untuk
				kemenangan regu A.

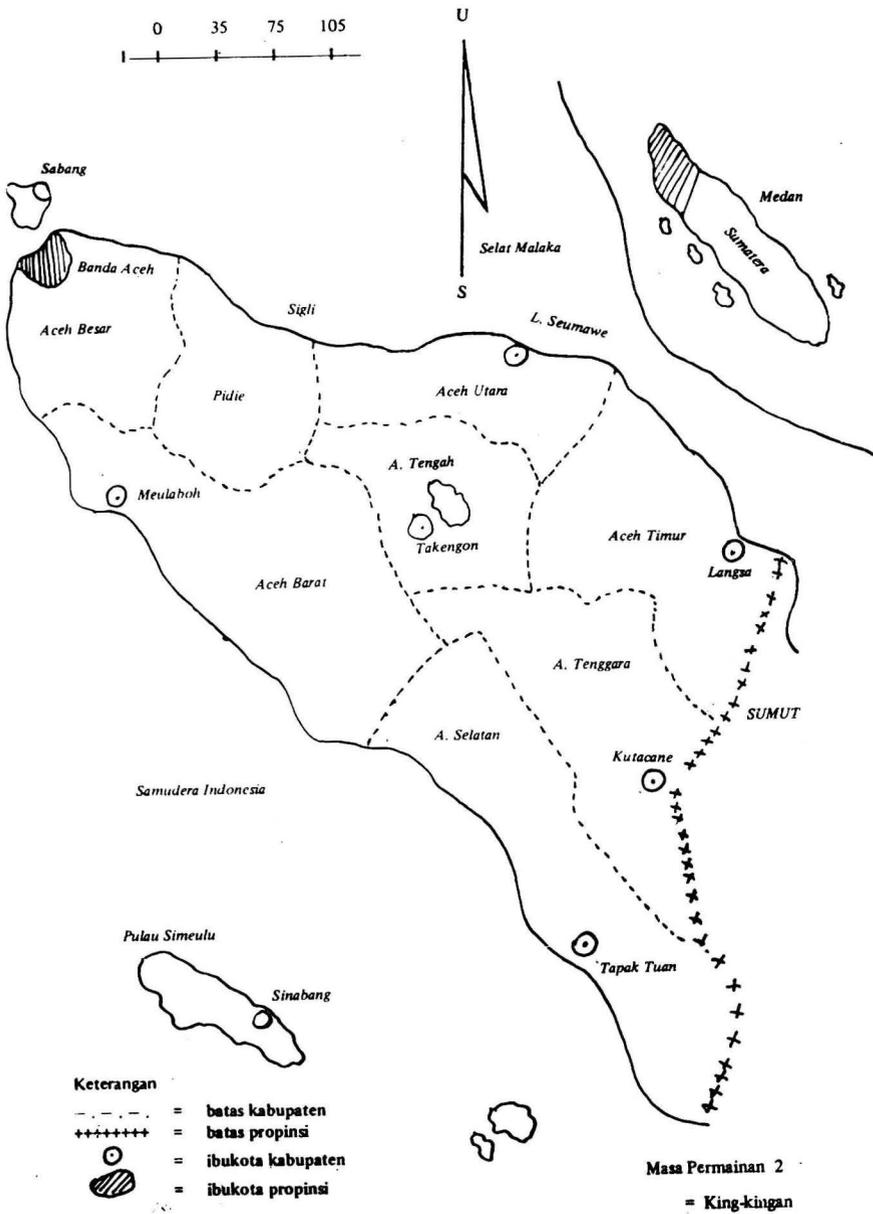
Perlu dicatat bahwa yang paling dipentingkan dalam permainan ini bukan kalah menang tetapi kepuasan para pemain.

Peranan Masa Kini Dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini masih digemari anak-anak dan sekarang kelihatan jelas pendukung utamanya adalah anak sekolah (SD/SLP). Mereka membawa gasing masing-masing ke sekolah dan main diwaktu istirahat pelajaran atau ketika pulang sekolah. Demikian juga di kampung-kampung diwaktu sore selesai membantu orang tua di sawah pastilah mereka bermain. Suasana memang meriah lebih-lebih kalau yang bertanding adalah pada jagoan.

Sungguhpun digemari kalau pelakunya terlalu kasar orang tidak begitu senang melihatnya karena sangat berbahaya jika mengenai anggota badan yang atau harta benda yang mudah pecah. Karena itu pendukung permainan ini selalu dianjurkan yang muda-muda misalnya anak-anak SD atau paling tinggi anak-anak seumur SLP. Walaupun orang tua ada juga melakukannya tetapi harus dilihat situasinya, artinya jangan didalam kampung di mana anak-anak/harta orang dengan mudah terkena karenanya. Jika keadaan seperti terakhir ini maka tempat yang dipilih adalah di luar kampung atau tempat yang agak jauh dari keramaian anak-anak. Biasanya mereka melakukannya hanyalah mengisi waktu yang terluang saja serta dalam waktu yang tidak begitu lama pula. Permainan ini sungguh mengasyikkan dan perlu dilestarikan terus.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



G E G E D I

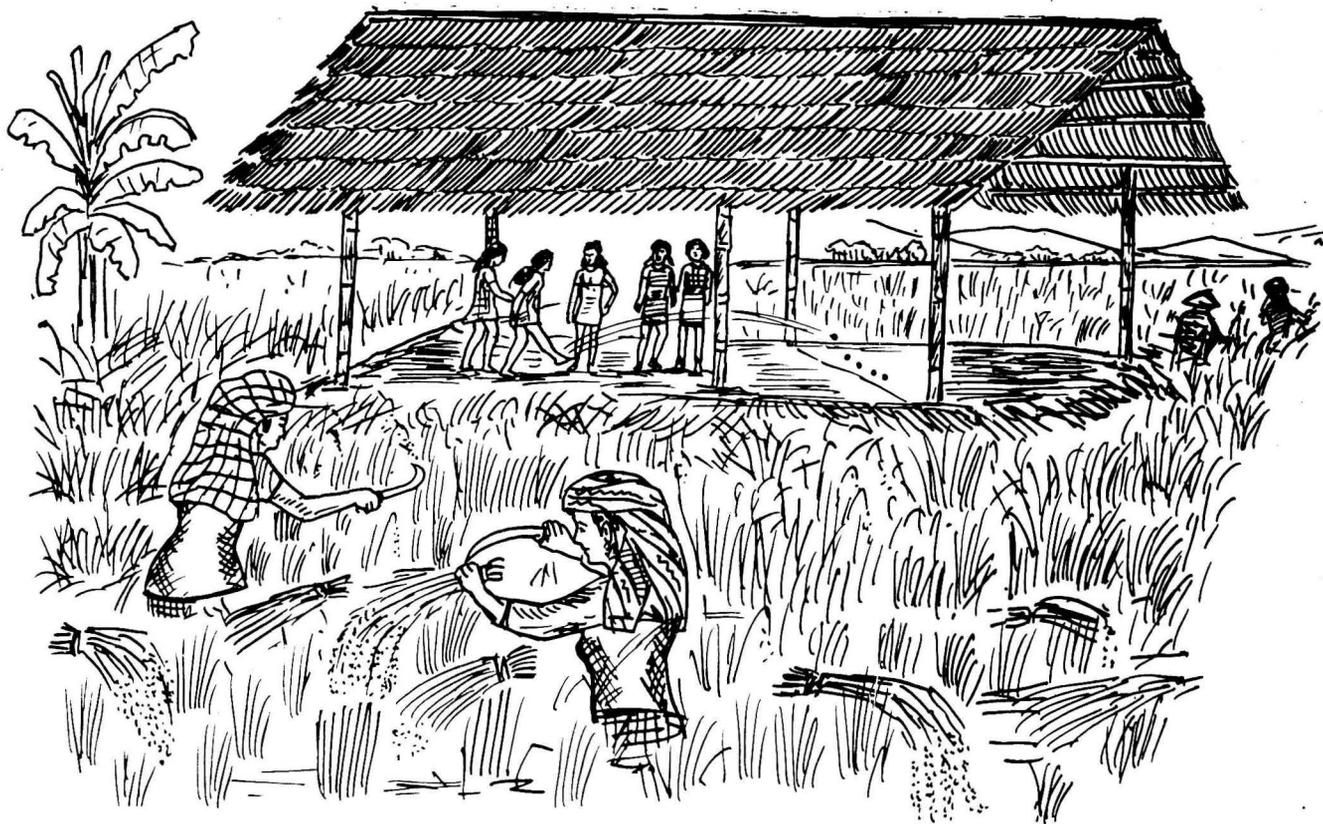
Nama Permainan.

Perkataan *gegedi* adalah bahasa Gayo. Untuk menterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia agak sukar, karena itu kita menjelaskan pengertiannya saja. *Gegedi* adalah tiruan bunyi hentakkan kaki ke tanah. Seseorang yang berjalan di muka orang lain dan tepat di hadapan orang tersebut kaki dihentakkan ke tanah artinya sama dengan mengajak orang tersebut berkelahi. Bila seseorang tua menasihati anak muda, dan kemudian ternyata anak muda itu menghentakkan kakinya adalah sama artinya dengan "jangan dinasihati aku". Tetapi hentakan kaki seseorang dibalas oleh orang lain maka perkelahian pasti akan terjadi. Bunyi hentakan kaki di tanah ini adalah "gedi, gedi, gedi". Karena hentakan bukan sekali maka bunyinya adalah *gegedi, gegedi, gegedi*. Permainan ini dinamakan demikian karena perkelahian yang terjadi didahului oleh ajakan berkelahi dengan hentakan kaki.

Masyarakat Gayo yang mendiami daerah Aceh bahagian tengah yang penuh dengan gunung-gunung, lembah-lembah yang dalam, kejam dan menyeramkan mempunyai suatu permainan yang dinamakan *gegedi*, yaitu suatu permainan pada kekuatan physik. Permainan dilakukan di tanah lapang, di sawah-sawah yang telah panen.

Pada musim "*nungkuh nrom*"¹⁾ dan "*lues blang*"²⁾, bila matahari telah condong ke barat berkumpul beberapa pemuda di persawahan di dekat permadian untuk bertukar pikiran atau sekedar membual-bual setelah mereka bekerja keras "meminuh"³⁾ atau menyelesaikan pekerjaan lainnya. Mereka berceritera dari barat sampai ke timur menunggu waktu mandi dan selanjutnya istirahat di "*manah*".⁴⁾ Bagi mereka kadang-kadang berbual-bual seperti tadi juga cepat membosankan. Bila demikian halnya biasanya mereka mulai bermain *gegedi*. Beberapa diantara anak-anak muda tadi ditunjuk sebagai pemain dan mereka dibagi atas dua regu, demikian

- 1) *Masa dari menyabit padi sampai dengan padi siap diangkat ke rumah masing-masing.*
- 2) *Masa dari panen sampai turun ke sawah kembali.*
- 3) *Mengangkat batang-batang padi yang telah disabit tadi ke tempat pengumpulan batang padi yang dibuat sengaja untuk itu terletak di tengah persawahan, bentuknya seperti rumah tanpa dinding.*
- 4) *Secara harfiah artinya asrama pemuda di daerah Gayo. Sebenarnya manah ini dibangun untuk tempat penyimpanan padi. Dibangun sedemikian rupa sehingga bangunan sebelah atas dipergunakan sebagai asrama pemuda dan sebelah bawah untuk tempat padi. Pada malam hari fungsi manah berubah menjadi pusat kegiatan pemuda dan sebagai tempat tidur bersama, sedangkan di siang hari manah dibiarkan kosong saja karena para pemuda sudah bertebaran.*



Perteduhan yaitu suatu tempat untuk mengistirahatkan anak-anak kecil sambil menunggu orangtua mereka yang sedang bekerja di sawah.

pula lapangan permainan. Masing-masing regu mendiami lapangan masing-masing pula yang telah disepakati bersama. Dari lapangan ini setiap anggota regu berusaha memasuki lapangan lawan yang disebut dengan *runang*. Anggota regu yang masuk ke dalam lapangan regu lainnya akan mendapat hukuman dari pemilik lapangan. Anggota yang masuk ini bergumul, terkam menerkam, sepak menyepak dan lain-lain sebagainya. Perbuatan yang kelihatan agak sadis dengan pemilik lapangan yang dimasuki. Pergumulan kadang-kadang memakan waktu yang lama.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Di atas telah disinggung secara sepintas lalu tentang waktu pelaksanaan permainan. Marilah kita perhatikan sekali lagi semoga lebih jelas.

Anak-anak muda (laki-laki) pada masyarakat Gayo pada umumnya mempunyai waktu-waktu bekerja secara intensif dan sebaliknya waktu istirahat yang panjang. Tidak demikian halnya dengan pemuda, bagi yang kita sebutkan terakhir ini tidak ada waktu istirahat yang panjang. Hampir setiap hari ada pekerjaan yang menunggu harus diselesaikan. Tentu saja dalam hal ini kita kecualikan pekerjaan rutin mereka seperti memasak, mengambil air, mencuci dan lain-lain. Suatu pekerjaan yang umum untuk mereka adalah anyam-anyaman yang bahan bakunya adalah daun pandan. Pekerjaan ini bernilai ekonomi artinya hasilnya untuk keperluan keluarga saja tetapi untuk dipasarkan.

Uraian di atas kita maksudkan adalah pekerjaan pemuda, sedangkan pemuda lain lagi halnya. Pada umumnya pekerjaan atau waktu-waktu di mana seorang pemuda bekerja secara tetap dapat kita sebutkan sebagai berikut :

- mengolah sawah sampai siap ditanami,
- mengangkat batang padi yang telah disabit dari tengah sawah ke tempat penyimpanan sementara.
- menggirik padi.

Selain dari waktu di atas mereka ini boleh dikatakan menganggur. Bila hal tersebut di atas kita kalkulasikan maka waktu yang dipakai pemuda untuk bekerja \pm 3 bulan saja dalam setahun. Selain dari itu boleh dikatakan menganggur atau setengah menganggur. Dalam keadaan demikian sangat sukar bagi mereka untuk berkumpul selain dari malam hari. Waktu yang betul-betul mudah dan sudah dapat dipastikan adalah waktu yang 3 bulan di atas. Dapatlah kita maklumi mengapa pertemuan mereka di tepi permandian tadi begitu mesra ; telah lama tidak berkumpul dan lama lagi waktunya untuk berkumpul setelah itu. Agar lebih berkesan lalu mereka

bercengkerama dan bila sudah dianggap cukup lalu dilanjutkan dengan bermain. Permainan biasanya berlangsung selama \pm 2 jam sampai maqrib. Pertandingan antar kampung sering juga dilaksanakan. Pertandingan seperti ini lebih menarik dan diminati oleh penonton.

Latar Belakang Sosial Budaya Dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Pendukung permainan adalah pemuda-pemuda yang tugas pokoknya adalah bekerja sebagai petani. Mereka bermain menunggu maqrib setelah mana mereka kembali ke kampung untuk istirahat di mana mereka bermain, tidur, mandi dan bekerja bersama. Disatu pihak mereka satu famili dan di lain pihak mereka bermain, berlatih dilapangan dengan tekun dan teliti ketika mana mereka seolah-olah saling tidak kenal mengenal ; hal ini dilakukan justeru untuk mencapai cita-cita berupa ketrampilan yang amat berguna kelak dikemudian hari. Kesemua ini mengingat situasi dan kondisi daerah yang mengharuskan demikian. Di daerah Gayo pemuda secara otomatis merangkap sebagai penjaga/penanggung jawab keamanan/keter-tiban kampung. Bila kampung tidak aman yang salah adalah pemuda. Bila ada pencurian terjadi yang salah adalah pemuda, dan bila terjadi ke-ributan maka yang turun tangan adalah pemuda. Di atas segala tugas yang dibebankan dipundak pemuda tadi, maka tugas menjaga pemudi adalah yang paling berat. Keselamatan pemudi bukan dijaga oleh orang tuanya atau familinya tetapi dijaga oleh pemuda. Kalau pemudi dari satu kampung diganggu oleh pemuda kampung lain maka pemuda dari kampung si pemudi akan meminta pertanggung jawab pemuda penanggung. Bila pertanggung-ja-wab yang diminta tadi kurang memuaskan biasanya pedang akan berbicara. Begitu besar beban pemuda kampung maka dapatlah kita maklumi mengapa pemuda-pemudi dari kampung yang sama tidak boleh dikawinkan. Untuk menjaga adat ini maka sangsinyapun sangat berat. Seorang pemuda hampir tidak pernah "main-main" dengan pemudi dari satu kampung. Pemuda men-ganggap pemudi saudaranya dan demikian pula si pemudi. Tetapi bila terja-di juga pelanggaran maka hukuman yang dijatuhkan adalah hukuman pembu-angan yang diistilahkan dengan "jeret naru".

Walaupun sedikit agak menyimpang disini akan kita jelaskan sedikit tanggung-jawab pemuda tadi atas keselamatan pemudi dan hubungannya dengan pelaksanaan permainan serta perkembangan permainan ini. Sebagai mana penghidupan pemuda di kampung di daerah Gayo, maka pemudipun pada malam hari tidur bersama di suatu rumah yang biasanya dijaga oleh bibi-bibi yang sudah menjanda atau keluarga yang anggotanya masih sedikit. Rumah ini seperti asrama layaknya dengan peraturan yang ketat. Di dalam rumah mereka dijaga oleh keluarga bibi-bibi tadi, namun keselamatan me-reka berada ditangan pemuda kampung dari gangguan pemuda kampung

lainnya. Rumah / Asrama pemuda ini selalu diincer-incer oleh pemuda dari kampung lain dengan berbagai cara ; misalnya dengan mendatangnya pada malam hari secara rahasia yang diistilahkan dengan "nrojok". Hal seperti inilah yang harus dicegah oleh pemuda penjaga asrama pemuda sekampung ini. Bila pemuda kampung lain yang sedang "Dinas" ke asrama pemuda tadi secara kebetulan kedatangan oleh pemuda penjaga maka biasanya peperangan tidak terelakkan. Karena itulah barangkali kita bermufakat untuk mengambil suatu kesimpulan bahwa permainan ini dapat dianggap sebagai latihan menambah ketrampilan diri sendiri. Sungguhpun demikian permainan ini sudah kurang begitu digemari lagi oleh pemuda jika dibandingkan dengan masa-masa sebelum perang.

Bila pemuda kampung lain yang sedang "dinas" ke asrama pemuda tadi secara kebetulan kedatangan oleh pemuda penjaga maka biasanya peperangan tidak terelakkan. Karena itulah barangkali kita bermufakat untuk mengambil suatu kesimpulan bahwa permainan ini dapat dianggap sebagai latihan menambah ketrampilan diri sendiri. Sungguhpun demikian permainan ini sudah kurang begitu digemari lagi oleh pemuda jika dibandingkan dengan masa-masa sebelum perang.

Peralatan / Perlengkapan Permainan.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan/perlengkapan.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya permainan.

Lapangan terlebih dahulu dibagi dua dengan batas-batas yang kelihatan dengan jelas, misalnya pematang sawah atau garis-garis yang dibuat dengan cangkul atau tanda - tanda lainnya .

	0	0	0	0	0	0	0
	1	2	3	11	12	13	
0	0	0			0	0	
6	4	5			14	15	
		0	0	0		0	0
		7	8	9	16	17	18
	0					0	0
	10					19	20
							0

Pemain-pemain yang umurnya berkisar antara 12 – 20 tahun dibagi atas 2

bahagian/regu. Masing-masing regu diketuai oleh pemuda yang lebih besar/tua. Ketua yang memerintahkan anak buahnya membuka baju untuk persiapan permainan dan hanya memakai celana dalam dan memberikan perintah-perintah lainnya. Juga ketua ini bertindak sebagai juri/wasit. Semua pemain selalu diingatkan akan larangan permainan yaitu :

- tidak boleh memukul/memegang "daerah terlarang"
- tidak boleh membantah ketua.
- tidak boleh mencaci lawan dan tidak boleh membahayakan lawan.

Kita misalkan yang bertanding yaitu regu A dan B masing-masing dengan 10 orang anggota sebagai berikut .

Regu A beranggotakan : pemain nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

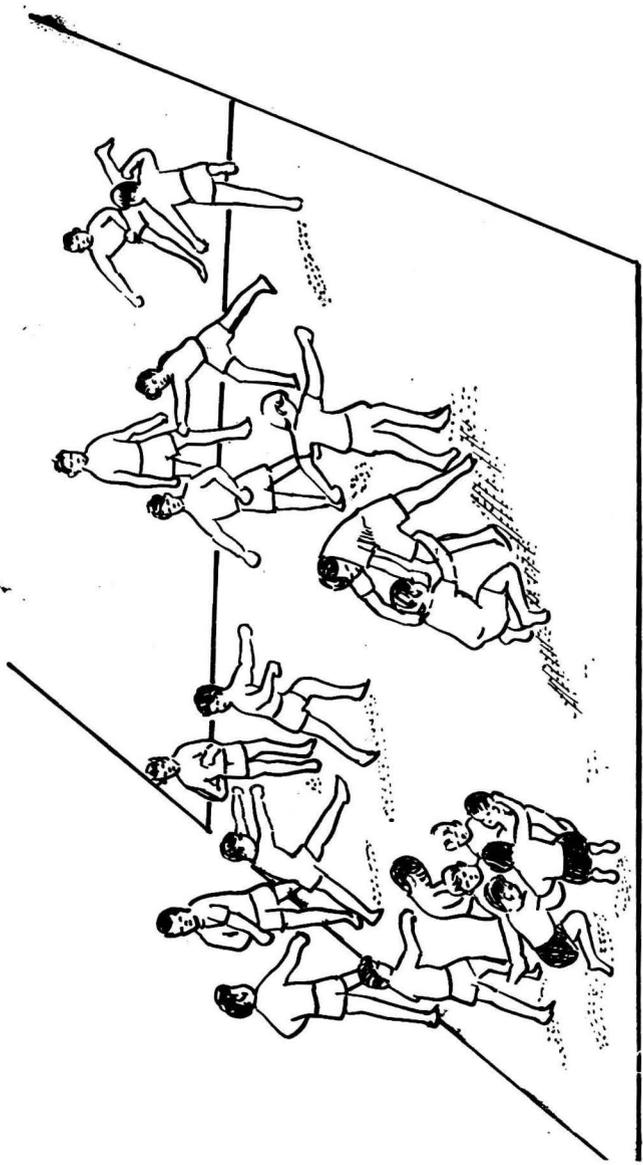
Regu B beranggotakan : 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20.

Regu A menempati ruang/lapangan sebelah kiri dan B sebelah kanan yang selanjutnya disebut "rumah" pada garis batas berdiri beberapa pemain yang agak kuat dan yang lemah di belakang.

Yang harus dilakukan adalah "nunang" yaitu menginjak rumah orang dan bila dikejar pemiliknya maka secepatnya kembali kerumah sendiri lagi. Tetapi bila berani boleh menjajah terus dan membiarkan diri sendiri dipermak si pemilik rumah. Yang paling perlu lagi adalah bagaimana menghadapi lawan dan meloloskan diri dari kepungannya.

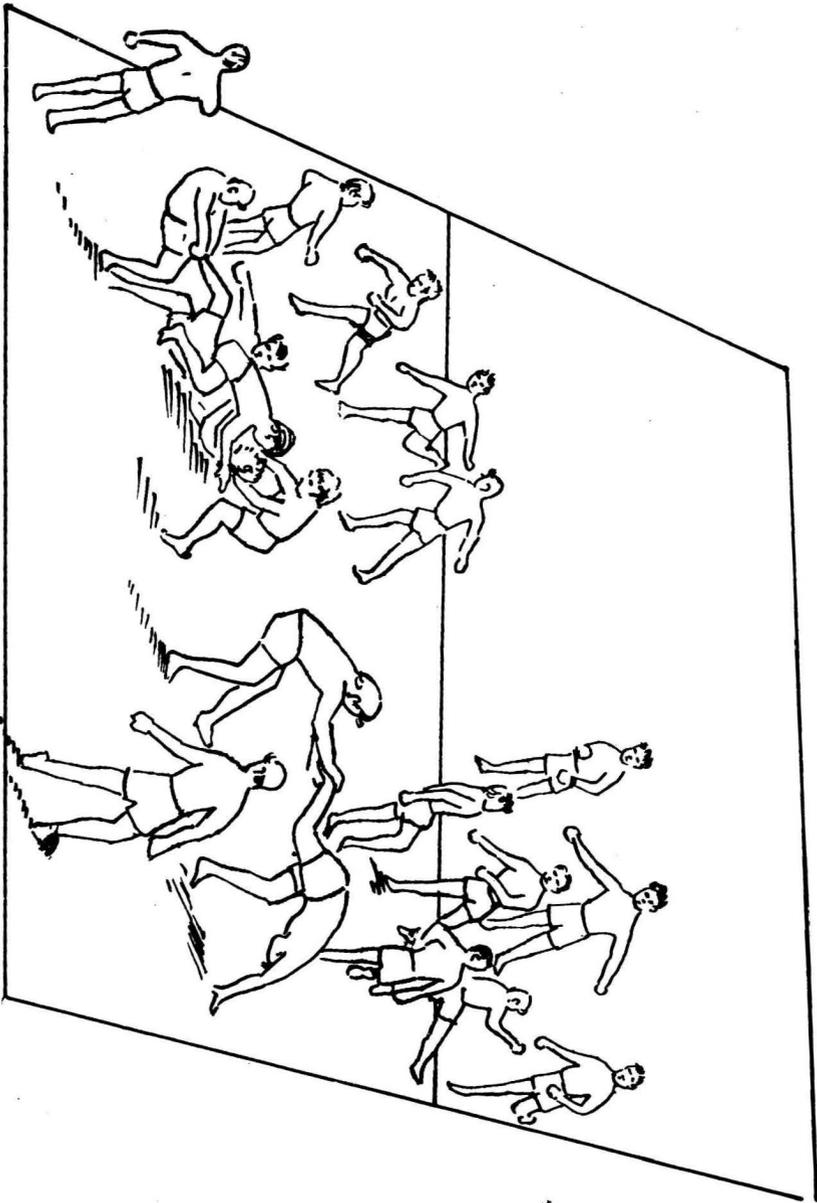
Rumah harus dijaga kesuciannya dari kaki-kaki lawan yang kotor. Rumah regu A dijaga kesuciannya oleh anggotanya demikian pula regu B. Bila anggota regu lain yang ingin mengotorinya itu harus dicegah dan bila telah dikotori harus dihukum dengan menangkapnya, membanting, menindih dan menguncinya sehingga si terhukum tidak dapat/sukar kembali ke rumahnya sendiri. Agar lebih jelas mari kita lihat contoh di bawah ini :

Anggota regu A pemain no.5 sudah masuk ke rumah regu B. Pemain ini tertangkap dan dihukum oleh anggota regu B no.13. Pergumulan, tarik-menarik, terkam-menerkam, tindih-menindih antaranya terjadi. Ternyata pemain no.5 cukup kuat dan lihai dan pemain no.13 kewalahan di buatnya. Pemain no.13 boleh meminta bantuan anggota regunya yang lain. Lalu pemain-pemain no.11, 12 dan 15 datang membantu. Ternyata pemain no.5 tadi belum terkalahkan, karenanya pemain no.18 datang membantu lagi. Menghadapi 5 pemain lawan ini pemain no.5 boleh memilih alternatif yaitu menyerah atau membiarkan diri di permak lawan. Kalau penonton banyak biasanya dia memilih yang terakhir dan sebaliknya. Sekarang timbul pertanyaan mengapa regu A membiarkan kawannya dipermak regu B?/ Mengapa tidak di bantu ? Ada peraturan bahwa seseorang hanya dibenarkan memegang/menerkam/menerjang/membanting dan lain-lain. Perlakuan di daerah sendiri.



Tidak ada ampun bagi pemain yang mengotori rumah yang suci

Saling mengotori kesucian rumah lawan.



Regu A hanya boleh bertindak di daerahnya sendiri demikian pula regu B. Karenanya mereka tak dapat membantu kawannya tadi sebab kawannya tadi dipermak di rumah lawan. Jalan satu-satunya adalah dengan memasuki/mengotori rumah regu B sehingga rumah A kosong seluruhnya Mereka mendekati anggota regu B dengan maksud untuk memindahkan perhatian mereka dari anggota no.5 tadi dan "mengharap" agar merekapun ditangkap. Pancingan seperti ini ada kalanya berhasil dan ada kalanya gagal. Seperti di atas kita lihat regu B anggotanya sudah terbagi dua.

Pemain-pemain no.11, 12, 13, 15, dan 18 sedang menghadapi no.5. Yang masing nganggur adalah pemain no.10, 14, 16, 17, 19 dan 20. Kelima pemain ini harus menghadapi 9 pemain regu A. Ini berbahaya kalau tak dapat dikatakan tak mungkin. Di satu pihak pemain-pemain regu A yang 9 orang dengan bebas mengotori rumah regu B dan ditonton oleh 5 pemain bebas regu B, serta di pihak lainnya kalau regu A ditangkap oleh regu B kemungkinan sekali yang menangkap ini akan terseret ke dalam rumah A. Keadaan yang pertama yaitu 5 pemain regu B hanya menonton 9 pemain regu A mengotori rumahnya karena mereka sangsi bila menangkap salah seorang pemain regu A yang lain secara tidak langsung akan menyeret anggota regu B ini ke rumah untuk "dikerjai". Misalkan ke lima pemain regu B ini terseret ke rumah A dan mereka tertawan dalam waktu yang cukup lama maka keadaan akhir akan kelihatan sebagai berikut :

Regu A anggotanya yang tertawan di rumah B adalah satu orang. Regu B tertawan 5 orang. Yang kalah tentu regu B karena lebih banyak anggotanya yang tertawan. Di atas kita sebutkan dalam waktu yang lama ; maksudnya bila kedua ketua regu telah setuju mengakhiri permainan setelah melihat situasi yang cukup gawat. Dan sebaliknya bila waktu mengizinkan maka ronde berikutnya dilanjutkan lagi dengan situasi akhir (misalnya) sebagai berikut :

Regu	tertawan	bebas	
A	3	7	(bebas) artinya tidak tertawan atau
B	4	6	dapat menyelamatkan diri dari ta-
			wanan.

Pemenang adalah regu yang banyak menawan lawan selama permainan berlangsung. Stand akhir untuk suatu pertandingan dapat dilihat misalnya sebagai berikut :

Ronde	Tertawan		
	Regu A	Regu B	
I	3	4	
II	2	3	
III	4	2	
IV	5	1	
V	6	3	
Jumlah	20	13	$A - B = 20 - 13$ untuk kemenangan re- gu A.

Peranan Masa Kini Dan Tanggapan Masyarakat

Permainan ini (seperti telah disinggung di muka) sudah agak kurang digemari pemuda karena beberapa sebab. Sebab yang utama dapat kita sebutkan adalah sirna/berkurangnya jiwa kegotong-royongan antar pemuda jika dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya. Dahulu jiwa kegotong-royongan itu sangat kuat pada masyarakat kampung. Sifat kegotong-royongan ini diadatkan dari adat ini dikuatkan oleh pemuka masyarakat kampung dan dipatuhi oleh seluruh anggota masyarakat kampung tersebut. Untuk masyarakat kampung kita ambil contoh kegotong royongan ini dalam pengerjaan sawah/ladang ; misalnya mengelompokkan atau pembagian pekerjaan/tugas yang tidak boleh/katakanlah sangat jarang untuk tidak digotong royongkan. Menanam padi adalah tugas wanita, menyiangi rumput serta menyabit padi, sedangkan mengirik padi adalah tugas kaum pria. Sungguhpun tugas-tugas yang lain juga tidaklah dilarang untuk digotong-royongkan misalnya mencangkul sawah dan lain-lain, tetapi kalau pekerjaan yang pertama tadi amatlah janggal/kalau dikerjakan sendiri maupun keluarga pemiliknya betapapun banyak anggotanya. Hal ini masuk akal kalau kita renungkan sebaik-baiknya. Menanam padi akan memakan waktu yang lama kalau dikerjakan sendiri dan kalau terpaksa pun dilakukan padinya pasti tidak tua/menguning dalam waktu bersamaan. Menyiangi rumput juga harus serentak dan sekaligus karena kalau tidak pekerjaan akan sia-sia nanti sebab rumput yang sudah besar sukar dicabut dan padi hidupnya pasti kerdil kalau rumputnya hidup subur. Menyabit padi juga harus dikerjakan bersama untuk menjaga padi yang sudah tua jangan rontok begitu saja sebab terlalu lama tidak dijamah tangan manusia; serta mengirik padi juga harus dikerjakan bersama untuk efisiensi waktu dan tenaga. Atas dasar pemikiran di atas maka pada masyarakat Gayo khususnya dan seluruh masyarakat timur pada umumnya sudah teradat dan berurat berakar sifat kegotong royongan ini. Pada masyarakat Gayo dikenal juga sifat ini atas dasar kekeluargaan. Seorang janda/duda atau

sebuah keluarga yang hanya mempunyai anak perempuan atau laki-laki saja tidak usah terlalu risau akan nasibnya dalam hal pekerjaan. Seorang ibu yang berstatus janda dengan anaknya yang masih kecil-kecil pasti akan dibantu oleh pemuda dan pemudi untuk mengerjakan sawah/ladang sampai selesai, demikian pula bapak-bapak yang berstatus duda.

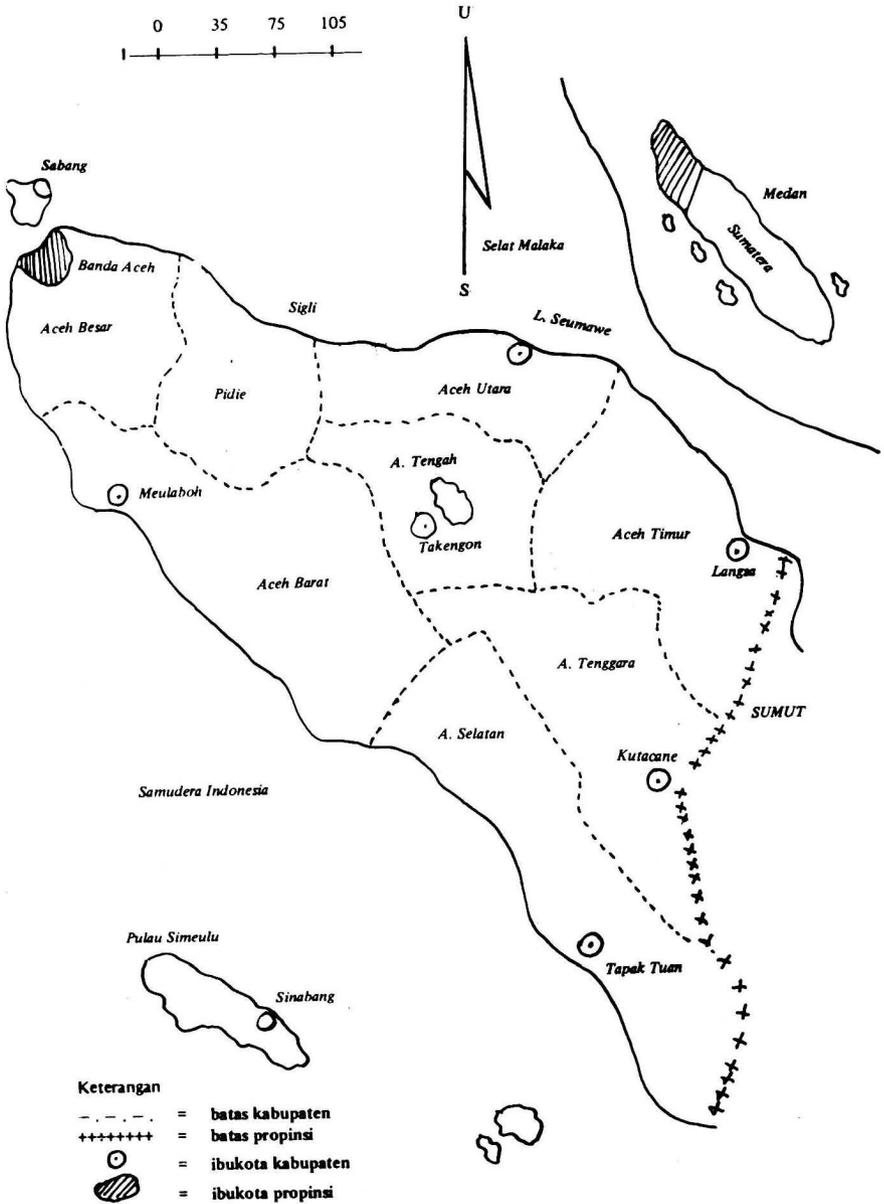
Pokoknya mereka tahu beres, pemuda dan pemudi kampung yang bersangkutan pasti menyiapkan seluruh pekerjaan mereka. Yang penting mereka sebagai tuan rumah harus menyiapkan bekal untuk pemuda-pemudi selama mereka bekerja bila memang sanggup menyediakannya ; jika tidak ada tidak apa-apa. Bagaimana jika pemuda pemudi tidak mau membantu keluarga seperti di atas dengan alasan misalnya keluarga tersebut sombong atau tidak mau bergaul atau sebab-sebab lainnya yang tidak disenangi mereka ? Apapun alasannya mereka pasti membantu keluarga ini hanya karena sudah merupakan tugas rutin yang seharusnya sudah demikian. Kalau memang bantuan pemuda pemudi ini tidak diberikan pastilah harga diri mereka akan rusak dimata masyarakat. Demikian pula sesuatu keluarga yang anaknya semua laki-laki misalnya, maka keluarga ini tidak usah gusar, pemuda-pemudi kampungnya pasti akan membantu menyiapkan pekerjaan keluarga tersebut yang menjadi tugas/pekerjaan wanitanya, begitu pula keluarga yang anaknya semua laki-laki. Tugas keluarga seperti ini hanyalah melapor kepada ketua pemuda pemudi tentang tugas yang telah menunggu mereka sambil menyediakan perbekalan ala kadarnya. Seperti telah disinggung di muka bahwa sifat ini sudah agak sirna sedikit. Apa yang menjadi penyebabnya bukan tugas kita untuk menyelidikinya.

Akibatnya pemuda pemudi ingin mengerjakan tugas secepatnya dan hampir tidak ada waktu terluang lagi mereka untuk berkumpul di tepi permandiannya. Mereka mengejar waktu untuk segera menyelesaikan tugasnya sampai waktu maqrib sekalipun. Banyaknya jenis permainan baru yang melanda kampung-kampung dewasa ini juga dapat kita lihat sebagai faktor penyebab berkurangnya minat pemuda atas permainan ini. Permainan baru ini sifatnya lebih ringan dan aman. Segi lain yang agak kontras dengan sirnanya sifat kegotong royongan ini adalah jarang terjadi perkelahiran antar pemuda (di Gayo) karena mereka sudah bergaul mesra dengan pemuda kampung lain. Ini adalah pengaruh adanya sekolah di mana anak-anak yang berasal dari berbagai kampung berkumpul bersama di bawah bimbingan bapak/ibu guru. Dengan demikian maka latihan untuk mempertahankan diri dan menyerang lawan tidak perlu begitu diintensifkan lagi. Barangkali inilah antara lain sebabnya mengapa permainan agak kurang begitu disukai oleh pemuda di daerah Gayo sungguhpun menurut anggapan sebagian masyarakat tidaklah perlu dengan demikian menghilangkannya sama sekali. Semoga !



Beberapa pemain sedang mememark seorung yang diingsap kuat.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



MEURIMUENG – RIMUENG

Nama permainan.

Suatu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak adalah permainan meurimueng-rimueng. Nama permainan ini didasarkan kepada jenis permainan itu sendiri, dimana sekelompok anak-anak baik pria maupun wanita bila mereka berkumpul akan melakukan permainan yang didalam permainan ini sebagian dari mereka akan bertugas sebagai kambing dan sebagian menjadi harimau (bahasa Aceh rimueng) yang siap sedia mengejar kambing untuk menerkam. Meurimueng-rimueng dalam bahasa Indonesia berarti bermain harimau-harimauan.

Untuk permainan ini selain disebut meurimeung-rimueng ada juga yang menyatakan "meurimueng-rimueng kameng", karena di dalam permainan ini terdapat dua kelompok yang masing-masing diibaratkan sebagai binatang yaitu harimau (rimueng) dan kambing (kameng). Dalam permainan ini yang satu berusaha untuk menerkam atau mencari mangsanya dan yang satu lagi berusaha untuk menyelamatkan diri dari serangan-serangan harimau. Selain itu untuk jenis permainan ini kadang-kadang diberi nama sesuai dengan cara melakukan permainan. Kalau permainan itu dilakukan sambil berdiri hanya disebut meurimueng-rimueng atau merimueng-rimueng kameng, jika dilakukan permainan sambil duduk disebut "*meurimueng-rimueng duk*".

Dari uraian di atas menunjukkan kepada kita bahwa nama dari permainan ini selalu didasarkan kepada peran pemain yang diumpamakan sebagai binatang yang saling bermusuhan. Ini berarti kepada anak-anak telah diperkenalkan musuh dari ternak mereka dan bagaimana cara menyelamatkan dari kejaran musuh (harimau). Pemberian nama terhadap permainan ini selalu disesuaikan dengan cara-cara bermain.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Meurimueng-rimueng atau meurimueng-rimueng kameng yang merupakan suatu permainan yang mengandung unsur pendidikan, karena kepada mereka telah diajarkan akan bahaya-bahaya yang mengancam ternak mereka yaitu ternak kambing pada khususnya. Disamping itu permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak baik pria maupun wanita, sehingga tidak ada waktu yang khusus hanya tergantung kepada kapan adanya waktu yang senggang bagi mereka.

Bagi anak-anak yang sedang belajar mengaji baik di meunasah-meunasah (langgar, surau), di mesjid ataupun di rumah-rumah pengajian bagi anak pe-

rempuan, waktu yang sering mereka gunakan adalah waktu malam hari bulan purnama-atau di waktu pagi sebelum mereka kembali ke rumah masing-masing. Pada lazimnya waktu yang baik adalah dimalam hari bulan purnama, karena pada waktu yang demikian disamping terang bulan dan juga mereka telah berkumpul di suatu tempat yaitu tempat pengajian. Jika pada waktu-waktu yang lain untuk dapat mengumpulkan pemain yang dalam jumlah besar agak sukar untuk penghimpunnya.

Latar belakang sosial budaya.

Sebagai halnya dengan permainan-permainan lainnya yang dilakukan oleh anak-anak, dimana tidak pernah mengenal latar belakang sosial dari anak-anak yang akan melakukan permainan, demikian pula halnya dengan permainan ini. Dalam permainan ini tidak pernah dibedakan latar belakang sosial, yang walaupun diantara mereka yang bermain itu terdiri dari berbagai-bagai latar belakang sosial. Dengan kata lain jika terdapat diantara mereka yang berasal dari kalangan bangsawan, dia tetap tidak dianggap istimewa oleh teman-temannya yang lain, demikian pula sebaliknya dia tidak menganggap orang lain rendah. Lebih jauh dari itu bahwa melalui permainan ini dapat menciptakan suatu iklim yang lebih baik, kepada anak-anak, dimana mereka tidak pernah dibedakan dari mana mereka berasal.

Latar belakang sejarah permainan.

Untuk meneliti sejarah perkembangan permainan meurimueng-rimueng ini secara sempurna adalah sulit, karena sukar sekali memperoleh data-datanya. Hal ini disebabkan oleh karena permainan ini sudah merupakan suatu permainan yang telah cukup lama dikenal oleh masyarakat. Melalui informan-informan yang diwawancarai maupun berdasarkan literatur yang kita gunakan sebagai sumber, dari keduanya tidak berhasil menemukan asal-usul dari lahirnya serta perkembangan permainan ini.

Menurut orang-orang tua yang diwawancarai, mereka menjelaskan bahwa permainan ini telah ada sejak dahulu dan mereka hanya meneruskan permainan itu serta kemudian mengembangkan kepada generasi berikutnya, agar permainan ini membudaya ditengah-tengah masyarakat. Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak terutama bagi mereka yang di dalam hidup mereka sehari-hari adalah sebagai petani/peternak. Rupa-rupanya permainan ini diperkenalkan kepada anak-anak agar mereka dapat mengetahui bahaya-bahaya yang mengancam ternak serta bagaimana ternak itu sendiri menyelamatkan diri dari ancaman-ancaman binatang buas. Disamping itu orang-orang tua yang mengajarkan permainan ini disertai dengan menceritakan mengapa seekor ternak baik sapi, atau kerbau dapat ditangkap oleh

binatang buas, oleh karena sapi atau kerbau tersebut telah meninggalkan kelompoknya dan dia mengasingkan diri. Selain itu yang diceritakan tentang musim-musim yang sangat membahayakan ternak, terutama diwaktu musim penghujan karena pada waktu ini kebiasaan harimau oleh karena ketakutan kepada angin yang kencang biasanya binatang buas ini turun dari rimba raya ke kaki-kaki bukit tempat ternak sering bermalam.

Di lihat dari segi cara melakukan permainan ini, orang tua-tua telah mengajarkan bagai mana seekor kerbau atau sapi yang lebih tua membimbing sapi-sapi/kerbau-kerbau lain untuk menyelamatkan diri terutama menyelamatkan diri terutama menyelamatkan anak-anak mereka. Seekor sapi/kerbau yang tertua mengatur posisi teman-temannya yang lain berdiri atau duduk melingkar dengan menempatkan anak-anak mereka di tengah, untuk menghindari dari serangan harimau. Bentuk yang demikian jelas terlihat dalam permainan ini, karena salah seorang yang tertua atau yang dianggap kuat diantara mereka memimpin serta mengatur posisi teman-temannya yang lain dan yang paling kecil selalu ditempatkan di tengah-tengah. Hal ini akan lebih dijelaskan dalam membahas jalannya permainan.

Peserta/pelaku dan perlengkapan permainan.

Seperti telah dijelaskan terdahulu bahwa permainan ini adalah merupakan permainan anak-anak, yang biasanya terdiri dari umur antara 6 sampai 13 tahun. Dalam permainan ini tidak dibedakan jenis kelamin antara laki-laki dengan perempuan, atau dengan kata lain permainan ini boleh dilakukan secara bercampur dan boleh pula dilakukan oleh sejenis kelamin saja. Hal ini sangat tergantung kepada situasi dan tempat dimana mereka bermain. Kalau bermain pada waktu pagi atau sore hari biasanya bermain sesama jenis, karena di tempat ini sering berkumpul hanya satu jenis kelamin saja. Bila mereka bermain ditempat-tempat pengajian anak-anak yang masih bercampur.

Para pemain tidak terbatas jumlahnya, artinya bisa bermain dari sepuluh sampai dengan empat puluh orang. Bila yang bermain sedikit jumlahnya, tentu saja yang dijadikan sebagai kambing hanya satu orang dan yang dijadikan sebagai harimau juga satu orang. Pada lazimnya yang dijadikan sebagai harimau tetap satu orang walaupun jumlah pemainnya mencapai empat puluh orang dan dalam permainan yang anggotanya mencapai empat puluh orang ini yang dijadikan sebagai kambing yang bertambah mungkin bisa menjadi 1 sampai 5. Selain mereka yang dijadikan sebagai harimau dan kambing, yang masing-masing menempati posisi harimau diluar dan kambing di dalam lingkaran yang dibuat oleh pemain lainnya yang bertindak sebagai pengawal untuk menyelamatkan anaknya.

Dalam permainan ini tidak dibutuhkan peralatan-peralatan permainan, oleh karena permainan ini adalah permainan yang sederhana sekali. Mereka hanya dituntut untuk menjaga tugas masing-masing baik yang bertindak sebagai harimau bagaimana caranya ia dapat menerkam kambing dengan berbagai tipu daya. Demikian pula sebaliknya yang bertindak sebagai kambing harus berusaha menyelamatkan diri bila luput dari pengawasan induknya yang dalam hal ini yang bertindak sebagai pengawal dalam bentuk lingkaran.

Peralatan/perlengkapan permainan.

Dalam permainan ini tidak dibutuhkan peralatan permainan

Iringan permainan.

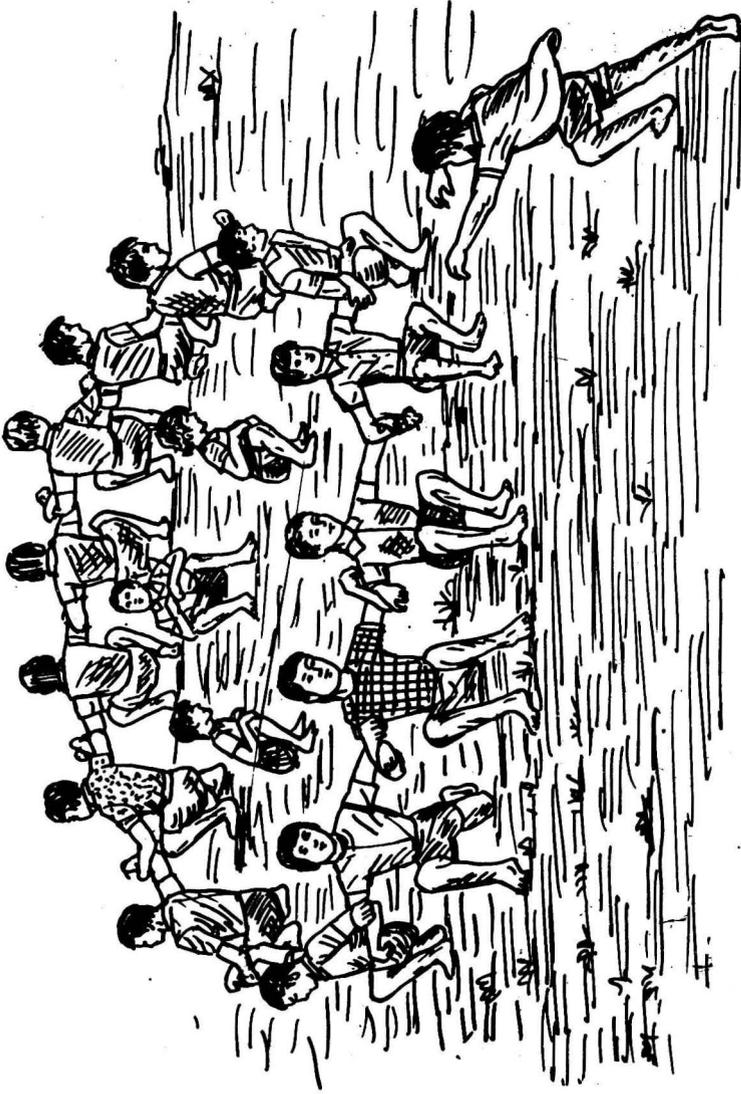
Permainan ini tidak mempergunakan alat musik sebagai iringan permainan

Jalannya permainan.

Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu bahwa dalam permainan para pemain dibagi kedalam tiga kelompok yaitu suatu kelompok sebagai harimau yang terdiri dari 1 orang, biasanya dipilih dari 1 sampai 5 orang, hal mana tergantung pada banyaknya pemain, mereka mereka ini menempatkan diri ditengah-tengah lingkaran serta menjadi sasaran dari kepungan harimau. Kelompok ketiga juga disebut kameng (kambing) yang jumlahnya adalah sisa dari kedua kelompok tadi, tetapi tugas mereka setelah menjaga keselamatan anak-anaknya dari buruan harimau dan mereka akan berdiri berlingkar dengan memegang tangan antara satu dengan memegang tangan antara satu dengan yang lainnya dan semua berhadapan keluar yaitu membelakangi lingkaran.

Setelah semua pemain dibagi ke dalam tiga kelompok tersebut barulah permainan dimulai dan masing-masing dari pemain itu telah mempunyai tugasnya sendiri. Yang bertindak sebagai anak kambing (aneuk kameng) baik sendirian maupun ramai sampai 5 orang mereka menempati di bahagian tengah lingkaran dan yang bertindak sebagai rimueng (harimau) tetap tinggal di luar dari lingkaran yang dibentuk itu. Kameng-kameng (kambing-kambing) yang telah tua atau pemain kelompok ketiga mereka dengan berpegang tangan antara satu dengan lainnya dibawah pimpinan satu orang yang biasanya dipilih yang tertua usia diantara para pemain ataupun yang dianggap tua/dituakan, dibentuklah sebuah lingkaran. Tugas mereka adalah menjaga keselamatan anak-anaknya yang berada ditengah-tengah mereka sendiri dari kepungan harimau tadi.

Setelah masing-masing menempati posisinya, permainan pun dimulai. Dalam permainan ini tidak dibutuhkan wasit, karena dalam pertandingan ini



Harimau berusaha menerkam kambing yang dijaga ketat.

bukan suatu pertandingan yang ingin menentukan siapa yang menang atau siapa yang kalah. Dalam permainan ini hanya dibutuhkan ketrampilan setiap pemain untuk dapat mengetahui kelemahan-kelemahan dari masing-masing yang menjadi lawan. Misalnya yang bertindak sebagai harimau ia harus mengetahui kelemahan kambing-kambing yang menjaga anaknya atau dibahagian mana yang pertahanannya lemah untuk memudahkan dalam melakukan penyerangan sehingga anak kambing tersebut dapat ditangkap. Sesudah permainan dimulai dimana anak kambing yang berada ditengah-tengah harus selalu hati-hati yang setiap saat sang harimau telah siap sedia ingin menerkamnya. Sang harimau selalu melingkari lingkaran yang telah dibuat untuk mengintai atau mencari segi-segi pertahanan yang terlemah. Sebaliknya kambing-kambing yang telah membuat lingkaran dibawah pimpinannya selalu berputar yang mengiring gerak langkah harimau sedangkan anak kambing yang ada di dalam harus selalu waspada, karena sewaktu-waktu harimau akan melempar pagar lingkaran yang pengawalnya lalai.

Setelah harimau mengelilingi beberapa kali untuk mencari garis-garis pertahanan yang lemah, dia boleh melompat apabila dia mampu untuk melompatnya dan ia boleh semasuk melalui bawah antara celah-celah tangan penjaga. Jika harimau telah dapat melompat atau masuk melalui bawah, selanjutnya anak kambing yang berada didalam dia harus segera keluar dari lingkaran dan untuk memudahkan mereka keluar disalah satu setelah lingkaran itu dibuka dan setelah anak kambing keluar baru ditutup kembali. Jika sewaktu harimau melompat kedalam dia dapat memukul salah satu anak kambing, ini berarti yang dapat dipukul itu sudah berhasil diterkam dan pemain ini dinyatakan mati dan ia harus keluar dari permainan. Demikianlah yang harus dilakukan terus-menerus oleh harimau agar ia dapat menerkam semua anak kambing. Apabila pada waktu ia berusaha melompat ke dalam ternyata tidak berhasil menerkam salah satu anak kambing dan bahkan ia sendiri terkurung yang oleh penjaga berusaha sekuat tenaga agar harimau itu tidak bisa keluar lagi dari lingkaran, dengan mereka mengelilingi harimau sambil berputar dengan posisi segera ditukar untuk berhadapan dengan harimau. Jika keadaan ini berlangsung dalam keadaan yang agak lama atau sampai sepuluh menit harimau tidak dapat lagi keluar dan selalu terkurung dan dia menyatakan menyerah berarti permainan telah berakhir, yang untuk selanjutnya dimulai kembali.

Apabila dalam saat yang terkurung tadi berhasil keluar kembali, dia berhak untuk mengejar anak-anak kambing yang telah berada diluar. Bagi anak-anak kambing yang belum diterkam harimau dengan sangat waspada, jika harimau telah keluar dia dengan secepatnya masuk kembali kedalam lingkaran untuk memperoleh perlindungan. Demikianlah dilakukan terus-

menerus secara berulang dan jika anak kambing dapat diterkam seluruhnya oleh harimau permainan juga dinyatakan sudah selesai. Apabila suatu permainan sudah berakhir untuk memulai permainan berikutnya yaitu yang kedua atau seterusnya selalu diadakan permufakatan kembali tentang siapa yang menjadi harimau, siapa yang menjadi anak kambing dan seterusnya. Dari hasil permufakatan ini baru ditentukan apakah masih menempati tugas-tugasnya dalam permainan terdahulu ataupun boleh untuk ditukar. Akan tetapi pada lazimnya yang bertindak sebagai harimau apabila ia menang artinya dapat menerkam semua anak kambing tadi, ia minta untuk diganti sebagai penjaga dan salah seorang penjaga mengambil alih tugas harimau. Bila ia berada di pihak yang kalah artinya ia dapat dikurung dalam waktu yang lama. biasanya ia masih tetap sebagai harimau dalam permainan selanjutnya dan berusaha sekuat tenaga untuk memperoleh kemenangan. Demikianlah permainan ini dilakukan beberapa kali dengan cara-cara bermain yang sama.

Dalam permainan ini yang memegang peranan penting adalah yang menjadi pemimpin, karena dia yang mengatur taktik baik dalam menjebak harimau untuk masuk ke dalam, yang untuk selanjutnya dapat dikurung. Demikian pula sebaliknya dia harus dapat mengatur posisi sedapat mungkin anak-anak mereka jangan dapat diterkam oleh harimau. Seperti telah dijelaskan dalam perkembangan permainan ini bahwa yang bertindak sebagai pemimpin dalam menjaga keselamatan anak-anak mereka adalah dilambangkan seekor sapi/kerbau jantan yang harus melindungi segenap keluarganya. Biasanya terhadap kerbau/sapi jantan yang menjadi pemimpin selalu ditakuti oleh harimau dan harimaupun selalu berusaha untuk mengejutkan kelompok kerbau/sapi yang sedang tidur itu sehingga ada satu diantara mereka yang terkejut dan lari inilah yang menjadi mangsanya. Biasanya ternak-ternak lepas mereka tidur pada malam hari dengan membuat lingkaran dan tanduknya keluar serta anak-anaknya selalu ditengah. Hal yang demikian ini dituangkan dalam bentuk permainan ini.

Peranannya maka kini dan tanggapan masyarakat.

Meurimueng-rimueng kameng yang merupakan suatu permainan yang dilahirkan dari suatu cara bagaimana menyelamatkan usaha ternak dari ancaman bahaya, tentu saja permainan masih digemari oleh anak-anak. Sebagai suatu permainan yang sudah cukup lama berkembang, permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak yang walaupun dalam keadaan yang agak menyusut. Hal ini adalah disebabkan banyaknya jenis-jenis permainan lain yang diperkenalkan kepada anak-anak. Namun dalam keadaan yang demikian permainan masih digemari.

Selain itu suatu hal yang patut diketengahkan disini adalah masyarakat pendukung dari permainan ini masih tetap saja mengajarkan permainan ini kepada anak-anak. Hal ini disebabkan sebagian dari masyarakat Aceh yang hidupnya dari bertani yang rata-rata memiliki binatang ternak walaupun beberapa ekor. Permainan ini bagi mereka menganggap sebagai sarana sosialisasi yang cukup mantap untuk mengetahui bahaya-bahaya yang selalu dihadapi oleh ternak mereka. Dengan permainan ini kepada mereka telah diperkenalkan bukan saja bahaya yang selalu mengancam, namun lebih jauh dari itu bagaimana binatang itu sendiri menyelamatkan diri dari bahaya serta bagaimanapula binatang yang berhasil diterkam oleh harimau. Hal yang serupa juga diumpamakan kepada masyarakat yang di dalam kehidupan sehari-hari harus selalu saling berusaha untuk menyelamatkan diri secara bersama dan yang menyisihkan biasanya akan mendapat bahaya. Atas pertimbangan-pertimbangan yang demikian itulah maka permainan ini oleh orang-orang tua yang terdapat di kampung kampung terutama di pedesaan, masih ingin meneruskan permainan ini kepada anak-anak kecil. Mereka merasa berkewajiban mengajarkan pengalaman pengalaman mereka di bidang peternakan.

MEU AWO

Nama Permainan.

Nama permainan ini didasarkan kepada jenis bola yang dipergunakan di dalam permainan yaitu *boh awō*. Jika kita ingin menterjemahkan perkataan *meu awō* yang terdiri dari dua perkataan yaitu *meu* dan *awō*. Me didalam bahasa Aceh tidak mempunyai arti yang khusus, *meu* adalah sebuah kata kerja, sedangkan *awō* di sini berarti bola yang dibuat dari daun kelapa atau daun iboh (sejenis palem) yang berbentuk kubus. Jadi *meu awō* secara lebih luas dapat diartikan suatu permainan yang dimulai sejak membuat bola sampai kepada bermain. Hal ini bisa dimengerti oleh karena setiap bola yang dibuat biasanya dipergunakan satu kali dan untuk permainan besoknya harus dibuat bola yang lain, ini disebabkan setiap bola (*boh awō*) bisa bertahan satu atau dua hari dan sesudah itu akan kering. Bila *boh awō* sudah kering tidak dipergunakan lagi disebabkan sudah ringan.

Pada waktu membuat *boh awō* dari daun kelapa atau daun iboh tersebut kedalamnya dimasukkan tanah atau batu sebagai alat pemberat, yang kegunaannya agar pada waktu dipukul dapat terlempar sampai jauh. Oleh karena dalam permainan ini disebut *meu awo* seperti yang telah dijelaskan. Jika kita teliti lebih lanjut tentang asal nama permainan ini adalah bermula dari perkataan *meuen boh awō*. *Meuen* artinya bermain dan *boh awō* artinya bola *awō*. Perkataan ini kemudian berubah atau dipersingkat sebutannya *meuen awo*. Arti dari perkataan ini sama dengan arti dari perkataan *meuen boh awō*. Dari perkataan *meuen awō* ini dipersingkat lagi menjadi *meu awo* sedangkan pengertian tetap sama. Ketiga nama ini selalu kita temui di dalam masyarakat — *meuen boh awō* — *meuen awō* — *meu awō*, tetapi yang lebih populer orang menyebutnya *meu awō*.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Meu awō atau permainan *awō* ini waktu pelaksanaannya tergantung kepada siapa yang bermain. Jika yang bermain itu adalah anak-anak maka waktunya tidak menentu. Adakalanya mereka bermain pada waktu pagi, atau sore. Apabila yang bermain itu pemuda atau orang dewasa biasanya mereka bermain pada waktu sore hari setelah melakukan tugas-tugas lain, karena pada waktu ini mereka telah pulang dari sawah. Jadi dengan sendirinya mereka akan menggunakan waktu yang senggang ini untuk *meu awō* sambil menunggu malam hari untuk pergi ke surau atau ke tempat pengajian.

Latar belakang sosial budaya.

Membahas latar belakang sosial budaya mendukung permainan ini adalah sama halnya dengan permainan lainnya yang terdapat di Aceh. Permainan ini bersifat permainan yang ringan dan mudah dilakukan dimana saja, oleh karena itu didukung oleh semua lapisan masyarakat. Dalam permainan ini tidak membedakan asal-usul keturunan mereka, jelasnya asal mereka cukup kawan bermain dengan mudah dapat melakukan permainannya.

Oleh karena sifat dari permainan ini tadi maka dapat dilakukan disetiap waktu, asal saja memiliki lapangan untuk tempat bermain. Dalam melakukan permainan mereka akan memilih teman bermain yang sebaya dan apabila telah terdapat kesesuaian antara kedua kelompok yang akan bermain, Permainan ini baru dilaksanakan. Sebaliknya permainan ini kadang-kadang dipertandingkan antara satu group yang lain atau antar kampung.

Latar belakang sejarah perkembangan.

Guna memperoleh sejarah lahirnya serta perkembangan permainan ini agak sukar, oleh karena data yang kita peroleh sangat minim sekali dan kalau boleh kita katakan bahwa sangat sukar sekali untuk memperoleh datanya yang lengkap. Hal ini disebabkan permainan ini telah terdapat di dalam masyarakat Aceh dalam waktu yang telah cukup lama dan mendapat dukungan dari setiap masyarakat.

Beberapa informan yang telah diwawancarai tidak dapat menjelaskan asal-usul permainan ini, mereka menyebutkan bahwa permainan ini telah terdapat sejak dahulu dan mereka hanya menetapkannya.

Dalam perkembangannya telah mendapat tempat yang baik didalam masyarakat pada zaman dahulu, sebelum diperkenalkan permainan kasti oleh pemerintah penjajahan Belanda. Sejak adanya permainan kasti, *meu awo* menjadi mundur, karena bola kasti lebih mudah dipergunakan jika dibandingkan dengan *boh awō*, yang setiap saat harus diganti dengan yang lain, karena bola yang lama dengan cepat menjadi kering. Jika bola (*boh awō*) telah kering, penggunaannya tidak baik lagi dan harus dibuang serta diganti dengan yang lain jika ingin bermain kembali.

Peserta/Pelaku.

Meu awō meuen boh awō dapat digolongkan ke dalam satu cabang olah raga yang sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Permainannya bisa berlangsung apabila ada dua regu yang kekuatannya sama. Jumlah peserta untuk masing-masing regu tidak ada suatu kekhususan tergantung pada jumlah anak yang berkumpul dan kemudian dibagi menjadi dua regu

dengan kekuatan yang seimbang. Untuk setiap regu dapat terdiri dari 4, 5, 6, orang atau lebih, dengan prinsip setiap regu sama banyaknya dan kekuatannya pun harus seimbang.

Selain dibagi atas regu para pemain dibagi pula atas kelompok umur, maksudnya anak-anak akan bermain sesama anak-anak, para remaja sesama remaja. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki dan anak perempuan saja dan boleh pula dimainkan secara bercampur. Disamping adanya pengelompokan umur juga dapat disebutkan disini bahwa bagi anak-anak perempuan mereka dapat bermain dengan leluasa, tetapi jika mereka telah menjadi anak gadis untuk bermain awo sudah mulai agak terbatas hanya memilih waktu-waktu tertentu. Anak gadis sudah jarang melakukan permainan ini demikian pula dengan permainan yang lainnya, sebab ada suatu anggapan jika mereka sering melakukannya mereka dianggap sebagai anak yang tidak patuh dan anggapan - anggapan lain yang bersifat negatif, dan sebaliknya anak laki-laki.

Anak laki-laki dapat bebas melakukan permainan ini, para remaja dan bahkan orang-orang dewasa termasuk permainan yang digemari. Mereka dapat melakukan setiap saat asal saja cukup kawan untuk bermain, punya lapangan yang memadai. Masalah-masalah yang menyangkut latar belakang sosial para pemain tidak dipermasalahkan. Oleh karena itu dalam permainan ini tidak dikenal adanya perbedaan sosial bagi seorang pemain dengan pemain lainnya dan bahkan melalui permainan ini dapat menciptakan suatu suasana yang memperlakukan para pemain dari kelompok sosial yang berbeda.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Melakukan permainan awō atau mou awō ini adalah merupakan suatu permainan yang sederhana karena tidak membutuhkan peralatan yang banyak. Perlengkapan yang dibutuhkan hanya bola yang disebut boh awō dan lidi - lidi dari enau kayu-kayu kecil lainnya. Boh awō dengan mudah dapat dijalin apabila telah ada para pemain dan selesai bermain boh awō ini kadang-kadang dibuang dan apabila ingin bermain kembali besoknya dibuat yang lain. Jika bola (awō) yang dibuat hari ini tetap dipergunakan untuk besoknya boh awō ini mudah menjadi ringan dan yang baru dibuat dari daun kelapa atau enau iboh masih lembut dan agak berat.

Perlengkapan lainnya yang dibutuhkan seperti telah disebutkan adalah lidi-lidi dari batang aren yang disebut pureh boleh juga diganti dengan kayu-kayu kecil. Kegunaan lidi atau kayu kecil ini untuk dijadikan tenda-tenda batas pada waktu permainan sedang dijalankan. Pada jenis permainan ini tidak dibutuhkan alat musik dan bunyi-bunyian, karena permainan ini tidak menuntut keindahan didalam bermain dan yang dibutuhkan adalah ketram-

pilan memukul bola atau ketrampilan dalam mengalahkan musuh.

Iringan permainan.

Dalam melakukan permainan ini tidak mempergunakan alat musik atau bunyi-bunyian lainnya sebagai iringan permainan.

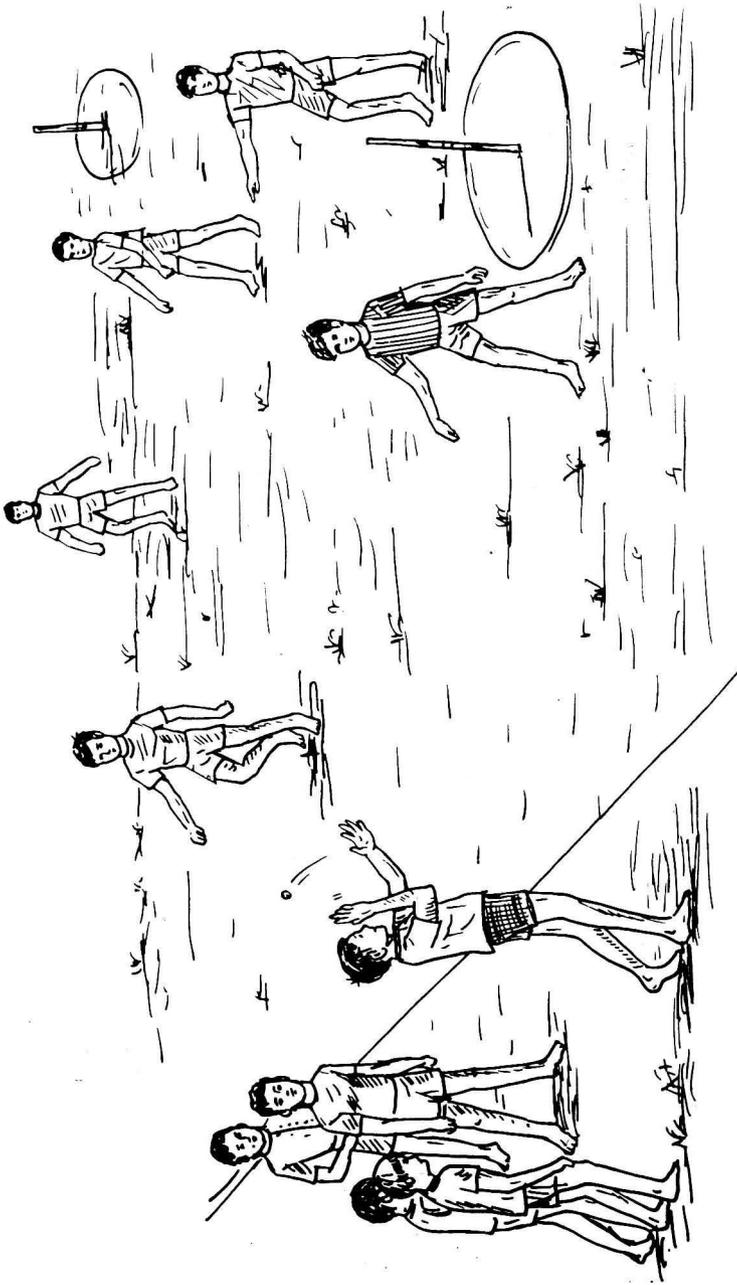
Jalannya permainan.

Seperti telah dijelaskan di atas bahwa permainan ini dimainkan oleh dua kelompok atau dua group yang sama kuat, sehingga permainan akan menjadi seimbang, ini terjadi pada permainan biasa artinya bukan permainan tanding atau permainan ini dipertandingkan para pemain kedua kesebelasan hanya ditentukan berapa jumlah pemain dan kelompok umur misalnya kelompok umur 7 – 15 tahun. Masing-masing tentu saja akan mencari pemain yang termasuk kedalam kelompok umur itu dan akan dicari pemain-pemain yang pandai untuk memperoleh kemenangan bagi groupnya.

Apabila pemain yang hadir telah selesai dibagi kedalam dua kelompok yang seimbang atau kalau dalam pertandingan kedua group telah hadir barulah permainan mulai. Sebelum permainan dimulai antara kedua kelompok diadakan undian untuk menentukan siapa lebih dahulu berhak untuk memulai permainan. Setelah selesai dibagi kelompok antara kedua kelompok ini akan menentukan bersama jarak tiang istirahat pertama atau tempat-istirahat yang terdengar dan tiang istirahat yang terjauh. Sesudah terdapat kesepakatan bersama dan setelah dilakukan undian dimulailah permainan oleh salah satu kelompok yang menang dalam undian.

Masing-masing kelompok membagi tugas dari setiap anggota yang turut bermain baik group yang sedang memimpin permainan maupun dari group yang sedang menjaganya. Mereka dibagi misalnya siapa yang memukul bola (*awo*) untuk pertama kali dan untuk seterusnya, demikian pula di pihak yang sedang menjaganya siapa yang berdiri dekat pemukul atau tegasnya mengatur komposisi pemain untuk dapat menjaganya dengan rapi. Dari tempat pemukul bola dipancangkan lidi agar mereka dalam memukul bola (*awo*) ini supaya tidak terlalu ke depan sampai melewati batas yang telah ditentukan. Tempat melakukan pemukulan bola yang telah ditanda dengan lidi atau kayu kecil ini disebut *bu*, yang dalam bahasa Indonesianya rumah. Selanjutnya disamping *bu* tempat memukul bola juga terdapat dua buah tempat istirahat sesudah memukul bola yang disebut *bu I* pertama dan *bu II*, dan untuk masing-masing *bu* ini baik *bu I* dan *bu II* ditandai dengan sebatang lidi atau kayu kecil yang dipancang di tanah.

Setiap pemain yang melakukan pemukulan bola yang dalam bahasa



Suasana di arena permainan meu awo.

Aceh disebut "ek" yang artinya naik, secara bergiliran akan melakukan pemukulan bola ke arah lawan dan berusaha untuk tidak dapat ditangkap/disambut oleh lawan. Boh awo dipukul dari bu dengan melambungkan ke atas kepala dan lalu memukulnya dengan telapak tangan sekuat mungkin ke arah lawan. Setiap pemain yang melakukan pemukulan mendapat kesempatan satu kali pukul, kecuali yang memukul terakhir apabila ia hanya tinggal sendirian sedang kawan-kawannya tidak ada yang berhasil kembali ke *bu* (tempat pemukulan) dia boleh melakukan pemukulan tiga kali untuk memberi kesempatan kepada kawannya untuk ke *bu*. Seorang pemain yang sedang memukul bola satu kali dia akan berusaha sekuat tenaga untuk bisa mencapai *bu II* atau setidaknya *bu I* yaitu bu (tiang penghentian sementara) yang terdekat, apabila ia tidak berhasil melewati lawan-lawannya untuk mencapai bu II dan bahkan bila bisa akan berusaha untuk kembali ke bu (tempat pemukulan).

Jika yang memukul bola satu kali tetapi bolanya (*awo*) itu tidak mengenai, ia boleh lari hanya sampai di tiang penghentian yang terdekat. Setiap orang yang sedang melakukan pemukulan bola atau "ok" dia boleh memegang bu I atau langsung ke bu II dan kemudian kembali ke bu pertama. Bila ia telah memegang bu I dan memegang bu II dia tidak boleh kembali ke bu awal. Apabila telah memegang salah satu bu baru dibenarkan berlari dari bu I ke bu II atau ke bu awal pada waktu bola sedang dipukul oleh kawan-kawannya sendiri. Setiap orang yang sudah lari lewat batas-batas dari sekitar daerah bu I dan bu II (biasanya daerah bebas sekitar bu I dan bu II adalah dalam lingkaran satu galah atau lebih kurang 2 meter garis menengahnya) dia dapat dilempar dengan boh awo atau harus berusaha terus mencari bu II bila ia lari dari bu I atau berusaha ke bu awal bila ia meninggalkan bu II.

Setiap pukulan diusahakan untuk tidak dapat disambut atau ditangkapnya sehingga ia dengan leluasa dapat lari dari celah-celah lawan yang sedang menjaga bola yang lagi dipukul. Apabila dalam pemukulan tersebut dapat disambut bola itu sebanyak tiga kali oleh pihak lawan, maka pihak yang sedang melakukan pukulan dinyatakan sudah mati dan terjadilah pergantian. Yang sedang melakukan pemukulan kini menjadi pihak yang menjaga menjadi pihak yang memukul bola. Demikian pula halnya jika yang sedang menjaga itu dapat melemparkan boh awo itu mengenai pihak yang sedang memukul bola dan pihak yang sedang menjaga bola itu sesudah lawannya dilempar dengan kena mereka akan lari ke bu awal, bu I atau bu II. Pihak yang sedang melakukan pemukulan apabila ia tinggal sendirian ia boleh melakukan pemukulan tiga kali, dan jika sesudah selesai melakukan pukulan sebanyak tiga kali itu belum ada kawannya yang berhasil kembali,

oleh pihak lawannya akan dilakukan pembakaran rumah atau dalam bahasa Aceh disebut "*tet bu*" dengan demikian akan terjadi pergantian permainan dan bahkan bagi pihak yang dapat membakar rumah itu dinyatakan mendapat satu point. Demikian pula apabila pihak yang sedang menjaga bola dapat melempar yang memukul dan kena tetapi tidak ada orangnya yang berhasil masuk ke bu awal dan bila bu awal ini dalam keadaan kosong oleh pihak yang kena lempar akan melakukan pembakaran pula. Setiap dapat melakukan *tet rumoh* atau *tet bu* tadi mereka mendapat satu point. Pada akhir permainan dijumlahkanlah masing-masing kelompok/group berapa point yang dapat dikumpulkan dan yang banyak mengumpulkan point dinyatakan pihak yang menang.

Dalam permainan boh awo atau meu awo ini setiap bola yang dipukul, masing-masing diberi nama atau gelaran sesuai dengan tinggi atau rendahnya bola yang berhasil dipukul itu. *Boh jaro* apabila bola yang dipukul ke partai lawan setinggi, mungkin sehingga pihak yang sedang menjaga di lapangan dapat menyambut serta mengembalikannya ke pihak pelempar. Bola semacam ini biasanya dipukul pada waktu permulaan sebelum permainan sesungguhnya dimulai dan ini merupakan pemanasan untuk permainan yang sesungguhnya. Selain itu masih terdapat sebutan-sebutan lain sesuai dengan tingginya bola (awo) yang dipukul seperti *boh dada* ; bila awo itu dipukul setinggi dada, *boh geutik* ; bila bola itu setinggi ketiak, *boh hie* ; jika bola (awo) itu dipukul antara kedua kaki lawannya.

Permainan awo atau meu awo ini yang dilakukan oleh kedua kelompok biasanya dipimpin oleh seorang wasit, untuk menghindari kekeliruan atau sebagai pendamai jika terjadi perselisihan. Dalam permainan biasa artinya bukan suatu pertandingan biasanya wasit itu dipilih dari salah seorang yang tertua usianya dari mereka yang hadir terutama ini berlaku pada permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Jika permainan itu suatu pertandingan antara kedua kelompok yang biasanya masing-masing kelompok itu terdiri dari satu kampung dan masing-masing kelompok itu terdiri dari satu kampung dan masing-masing akan mempertahankan nama baik kampungnya sendiri, untuk permainan yang demikian yang menjadi wasit adalah orang yang benar-benar mengetahui aturan permainan serta bukan pula orang yang berasal dari salah satu kampung yang akan bermain. Dengan demikian permainan itu dapat berjalan dengan baik serta wasit tidak memihak kepada salah satu kelompok yang bertanding.

Peranannya masa kini.

Meu awo yang merupakan suatu permainan rakyat yang terdapat di Aceh, yang pada waktu yang lampau sangat digemari oleh rakyat hal mana

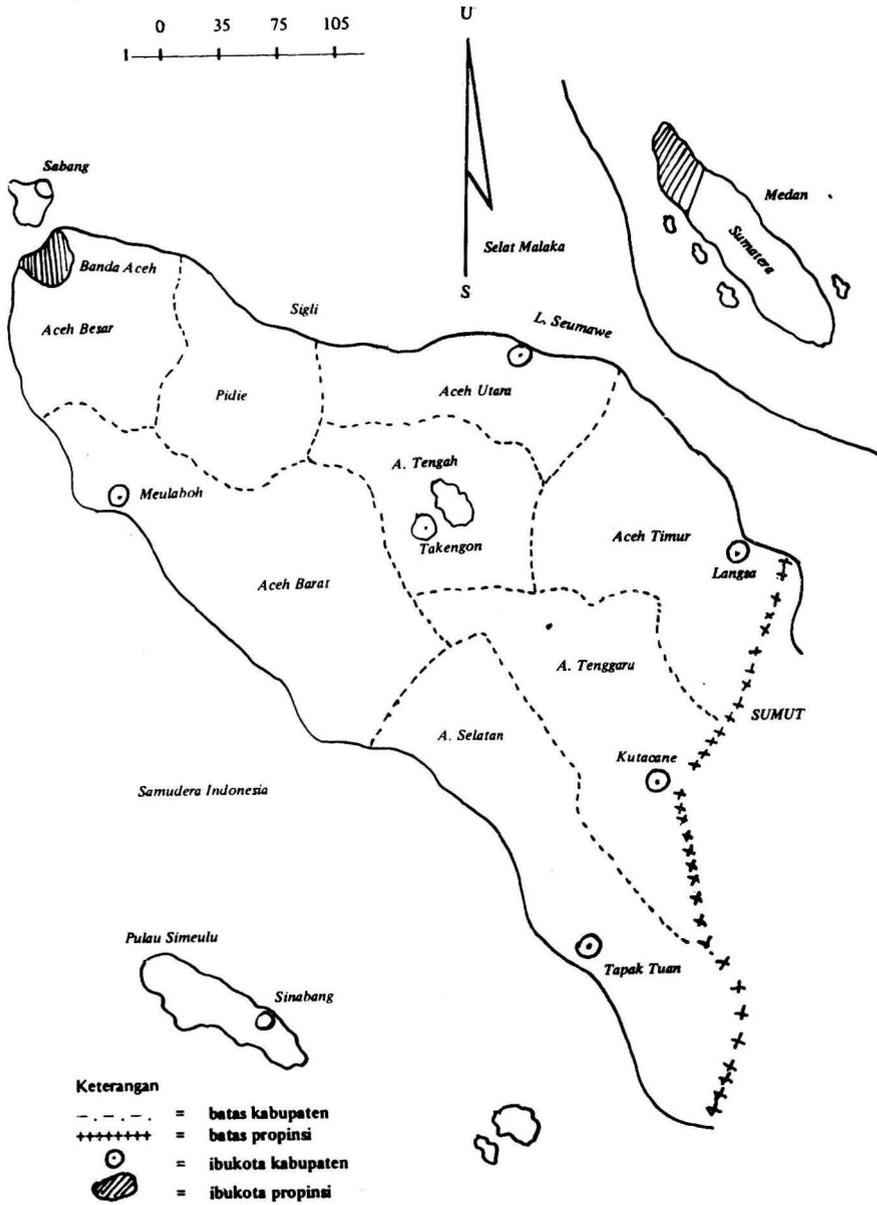
terlihat pada setiap saat selalu terdapat atau selalu diselenggarakan permainan ini. Permainan ini sekarang tidak begitu digemari lagi, hal ini disebabkan telah terdapatnya sejenis permainan yang hampir sama yaitu permainan kasti. Jika dibandingkan antara permainan kasti dengan meu awo, permainan kasti di mainkan setiap saat di sekolah, sedangkan meu awo hanya dilakukan di desa-desa. Tetapi lebih jauh dari itu dapat pula dikatakan disini sebagai suatu yang menggembirakan bahwa meu awo masih tetap dimainkan oleh anak-anak di desa terutama yang berstatus sosial ekonominya lemah, karena permainan itu tidak membutuhkan biaya sedikitpun. Sebab setiap anak dapat dengan segera membuat boh awo jika mereka ingin melakukan permainan, hanya dengan mencari daun kelapa untuk dianyamnya. Hal lain juga yang menggembirakan adalah mereka masih mau belajar untuk dapat membuat boh awo dari teman-teman mereka yang dapat membuatnya. Dengan demikian jika dibandingkan dengan jenis permainan lainnya, permainan ini masih tetap bertahan walaupun penggemarnya tidak lagi seramai diwaktu lampau.

Tanggapan masyarakat.

Sebagaimana telah dijelaskan di dalam peranan permainan ini dimasa kini, yaitu seperti tersebut diatas walaupun peminatnya tidak seramai dulu lagi, namun permainan ini masih dapat mempertahankannya dari desakan permainan-permainan moderen. Setiap orangtua yang dulunya merupakan penggemar permainan ini, sekarang masih mewariskan keahlian mereka kepada anak-anak baik di bidang tehnik permainan maupun cara-cara membuat bola (awo) itu sendiri.

Dilihat dari hal-hal yang dikemukakan itu dalam menjaga kelestarian dan keselamatan permainan ini dalam waktu sekarang bukanlah hal yang mendesak betul. Hal ini disebabkan penggemar permainan itu sendiri masih terdapat di dalam masyarakat yang walaupun jumlahnya sudah sedikit. Dari permasalahan yang telah disebutkan sehubungan dengan meu awo ini dapatlah disimpulkan bahwa tanggapan masyarakat terhadap permainan ini adalah positif dan masih terdapat pendukungnya, hanya tinggal saja bagaimana memasyarakatkan kembali, sehingga masyarakat merasakan kembali bahwa permainan ini adalah milik mereka yang perlu dipelihara dan dikembangkan.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



SEPAK RAGA

Nama Permainan.

Suatu permainan yang digemari secara meluas didalam masyarakat Aceh, terutama masyarakat yang mendiami daerah Tamiang di Aceh Timur adalah sepak raga. Tamiang yang merupakan suatu daerah yang mempunyai adat-istiadat tersendiri yang berbeda dengan adat istiadat Aceh atau adat-istiadat lainnya di Daerah Aceh. Permainan sepak raga ini jika kita ingin mendefinisikannya secara kongkrit adalah berasal dari nama dua perkataan yaitu sepak dan raga. Sepak di dalam bahasa Indonesia dapat diartikan disini menyepak, sedangkan raga berarti bola yang dianyam dari rotan. Dari kedua perkataan ini secara populer dapat diartikan yaitu suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak dengan mempergunakan bola yang dianyam dari rotan.

Adapun hal yang menyebabkan permainan ini dinamakan dengan sekitar sepak raga adalah yang dalam permainan ini yang dipergunakan anggota tubuh adalah kaki sampai kebatas lutut, sedangkan jika kena dengan bahagian dari anggota tubuh lainnya akan menyebabkan permainan menjadi mati. Selain itu *raga* dalam pengertian permainan ini tidak boleh diterjemahkan sebagai keranjang, akan tetapi dimaksudkan disini adalah sejenis bola yang dianyam dari rotan dan disebut bola keranjang. Dengan demikian dapatlah disimpulkan dengan perkataan sepak raga dimaksudkan sejenis permainan rakyat yang dilakukan dengan sistim menyepak dan benda yang disepak itu sendiri adalah bola keranjang.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Membahas tentang waktu pelaksanaan dari permainan ini, sebagaimana pula dengan jenis-jenis permainan rakyat yang lainnya yang pada lazimnya adalah mempergunakan waktu-waktu senggang. Oleh karena permainan sepak raga ini merupakan sejenis olah raga yang membutuhkan waktu yang cukup baik untuk menyelenggarakan atau memainkannya tentu saja dipilih waktu-waktu yang terbaik bagi memainkannya. Waktu-waktu yang baik serta mempunyai masa yang panjang bagi memainkan permainan ini adalah waktu sehabis panen.

Sebagaimana diketahui bahwa bagi masyarakat desa yang mata pencaharian hidupnya yang utama adalah bertani tentu saja waktu senggang adalah masa sehabis panen. Masa sehabis panen ini adalah waktu terlowong yang cukup panjang yang mempunyai tiga atau empat bulan sampai ke masa turun ke sawah berikutnya. Dalam masa ini sebagian besar rakyat petani

banyak yang tidak melakukan pekerjaan-pekerjaan lain, hanya semata-mata mempergunakan masa ini sebagai waktu istirahat. Selain itu pada masa selepas panen inipun merupakan waktu yang terbaik untuk melakukan kegiatan olah raga termasuk sepak raga, karena dalam masa ini cuaca cukup baik, yang lainnya masa selepas panen merupakan musim kemarau. Oleh karena itu banyak jenis-jenis permainan rakyat yang dilakukan pada masa ini.

Selain mereka memilih masa sehabis panen bagi permainan sepak raga, juga masih ada waktu-waktu lain yang terdapat pula permainan ini dimainkan oleh masyarakat. Jika hal ini terjadi berarti permainan dimainkan di luar musim dan dengan sendirinya permainan tidak begitu meriah karena banyak orang yang tidak dapat turut bermain. Suatu hal lagi yang ada kaitannya dengan waktu permainan sepak raga ini, selain memilih masa selepas panen juga dilakukan pada sore hari. Hal ini dapat dengan mudah dimengerti, karena diwaktu sore hari ini mereka telah selesai dengan pekerjaan-pekerjaan pokok. Walaupun ada yang bermain di luar waktu ini misalnya pagi atau malam, ini sering dilakukan oleh anak-anak dan bukan merupakan waktu yang diperuntukkan untuk permainan ini.

Latar belakang sosial budaya dan sejarah perkembangannya.

Meninjau tentang latar belakang sosial budaya dan latar belakang sejarah perkembangan dari permainan ini, tidak jauh berbeda dengan permainan-permainan lainnya yang terdapat di dalam masyarakat Aceh umumnya di Tamiang pada khususnya. Menyinggung latar belakang sosial budaya dari permainan sepak raga ini, sebagaimana halnya dengan permainan-permainan lain terutama yang bersifat olah raga adalah didukung oleh seluruh lapisan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dengan ikut sertanya tiap-tiap lapisan masyarakat baik sebagai pemain ataupun sebagai pembina. Atau dapat pula kita menyebutnya bahwa terhadap permainan sepak raga tidak pernah mendapat tantangan golongan maupun dari kalangan *uleebalang* sebagai penguasa serta pengendali di bidang adat-istiadat, *ulama* sebagai pimpinan agama apalagi dari masyarakat biasa. Ini berarti tidak bertentangan dengan agama dan adat-istiadat.

Dalam alam Indonesia merdeka pendukung dari permainan ini semakin menjadi lebih luas. Ini dapat dilihat seolah-olah pada periode awal kemerdekaan (1950 – 1960) sudah merupakan permainan yang bersifat massal. Hampir setiap sore dapat dilihat adanya permainan ini, yang bukan saja dimainkan oleh petani dan telah pula terlibat di dalamnya para pegawai baik negeri maupun swasta. Dari hal-hal yang telah dijelaskan ini dapat menunjukkan bahwa dalam permainan ini tidak mengenal adanya latar belakang sosial budaya dari mana mereka berasal. Hal yang dipentingkan adalah mereka

yang benar-benar menaruh minat dalam permainan ini.

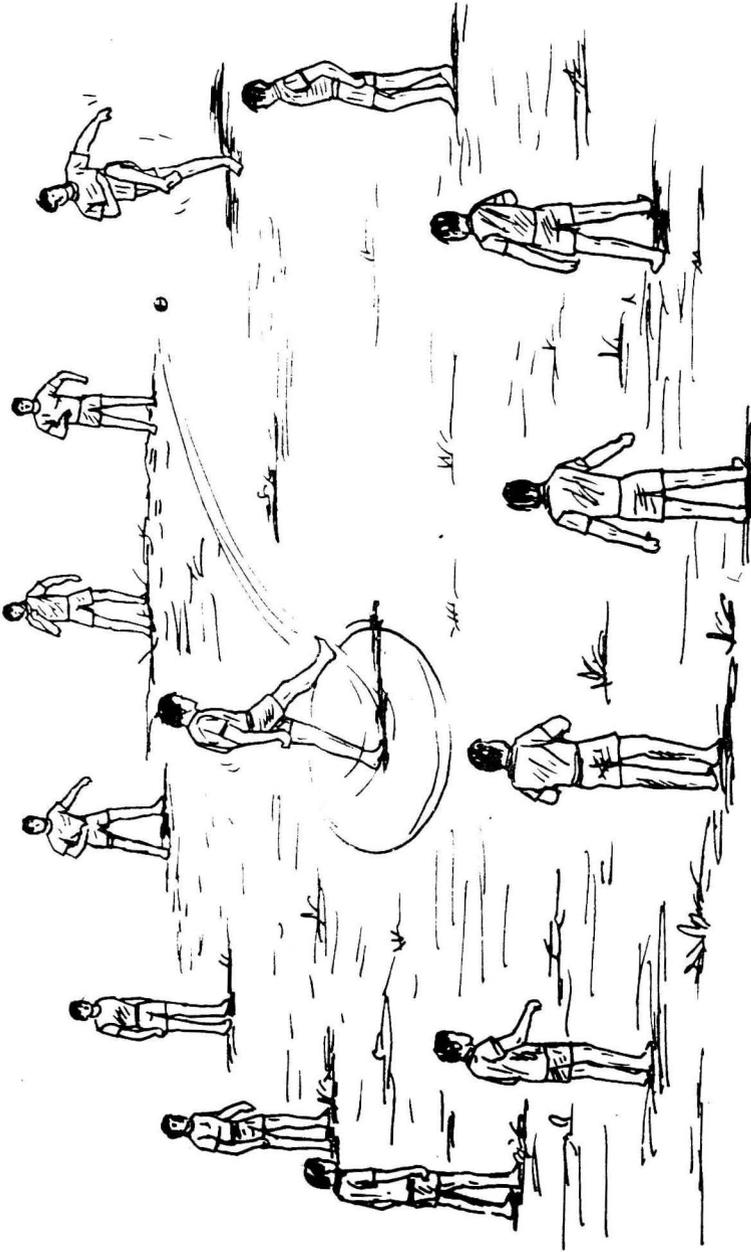
Berbicara masalah latar belakang sejarah serta perkembangan dari sepak raga ini dapat pula dijelaskan banyak dan sama sifatnya dengan permainan bola kaki. Sesuai pula dengan pandangan masyarakat Aceh, bahwa kaum wanita dianggap kurang sopan bila mereka bergerak dengan leluasa di muka umum, apalagi melakukan permainan-permainan di lapangan terbuka. Atas dasar pandangan yang semacam inilah wanita-wanita kurang diikuti sertakan dalam berbagai cabang olah raga. Demikianlah dengan permainan sepak raga ini hanya dilakukan oleh kaum pria atau laki-laki saja.

Selain hanya dimainkan oleh kaum laki-laki, sebagai mana halnya dengan permainan olah raga lainnya dibedakan ke dalam kelompok umur, perbedaan kelompok umur disini dimaksudkan bahwa dalam setiap permainan tidak pernah dicampur antara anak-anak dengan orang dewasa. Masing-masing kelompok umur dapat melakukan permainan tersendiri. Jadi anak-anak mereka bermain sendiri dan orang dewasa, merekapun bermain sendiri pula.

Dalam melakukan permainan sepak raga tidak banyak dibutuhkan perlengkapan. Penyelenggaraan permainan ini dapat dilakukan bila telah tersedia sebuah bola keranjang yang dibuat dari rotan yang telah belah serta diraut seperti telah diuraikan di atas. Selain bola tersebut bagi setiap pemain diperlukan juga upih pinang, yang kegunaannya sebagai pembalut kaki. Ini dapat dibedakan dengan permainan-permainan yang dilakukan sekarang ini, dimana upih pinang tidak pernah dipakai lagi. Penggunaan upih-upih pinang ini dimaksudkan untuk menjaga agar kaki tidak sakit sewaktu menyepak bola, oleh karena bola keranjang pada dasarnya adalah keras. Disamping itu bola tersebut keras, ditambahkan pula bila sempat masuk anak kaki ke dalam lobang dari bola akan dapat mengakibatkan kaki menjadi luka. Hal ini disebabkan rotan-rotan yang dianyam itu adalah tajam. Perlengkapan-perengkapan lain tidak dibutuhkan bagi penyelenggaraan permainan sepak raga ini.

Jalannya permainan.

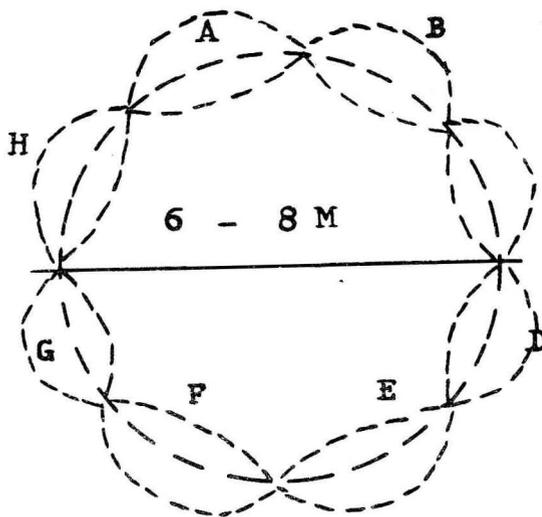
Permainan sepak raga seperti telah disebutkan terdahulu bahwa yang menjadi pemain adalah kaum laki-laki dan biasanya dimainkan oleh mereka yang telah dewasa. Untuk menjelaskan jalannya permainan terlebih dahulu harus dibedakan antara permainan yang sifatnya biasa dengan permainan yang bersifat pertandingan. Hal ini perlu ditegaskan oleh karena dalam permainan biasa, sepak raga tidak mengenal adanya pembagian regu. Sedangkan dalam permainan bersifat pertandingan baru adanya dua regu yang akan bertanding.



Sedang bermain sepak raga, olahraga yang digemari di Aceh.

Setelah beberapa orang pemain berkumpul, minimal tiga orang permainan ini telah dapat dilakukan, hal ini disebabkan tidak dapat dibentuk lingkaran. Jika pemain itu dalam permainan biasa, bisa berjumlah dari 3 sampai 12 orang, sebab makin banyak jumlah pemainnya makin besar lingkaran yang akan dibentuk. Baiklah untuk lebih jelasnya akan dijelaskan jalannya permainan ini secara lebih terperinci.

Mula-mula setelah berkumpul pemain seperti telah kita sebutkan itu dan bola telah tersedia serta masing-masing pemain telah memegang upih pinang di kaki mereka segera membentuk lingkaran. Besarnya lingkaran yang akan dibentuk tergantung sangat kepada banyaknya pemain dan paling besar lingkaran yang dibentuk sejauh dapat sepak bola yang beradius lebih kurang 6 – 8 m. Pada lingkaran yang telah dibentuk itu berdirilah para pemain yang dengan leluasa dapat bergerak ke kiri ke kanan ke depan dan ke belakang sejauh 1 – 1,5 meter. Kalau pada mula-mula dimulai permainan misalnya baru ada 3 orang, yang datang kemudian terus berdiri diantara dua pemain dan pemain yang terdahulu mundur ke belakang untuk memperbesar lingkaran dan demikianlah berlaku untuk seterusnya sampai jumlah pemain mencapai maksimal.



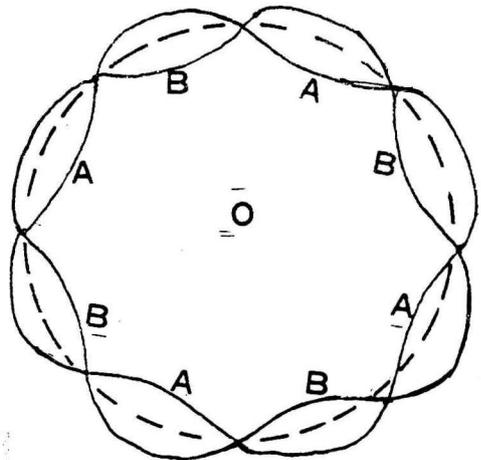
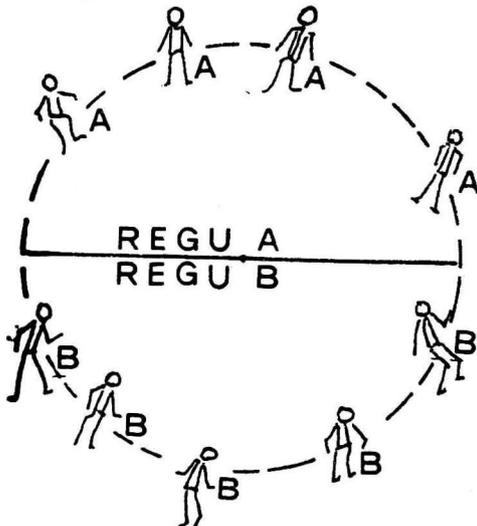
Keterangan :

- A, B, C dan seterusnya = adalah para pemain.
- C = radius lingkaran permainan.
- = ruang gerak untuk menyepak bola.

Setiap pemain dapat menyepak bola ke samping yaitu untuk temannya yang berdiri disamping atau ia dapat langsung menyepaknya ke depan. Dalam melakukan penyepakan ini mempunyai aturan tersendiri pula, artinya tidak dapat disepak dengan sembarangan saja. Apabila ia menyepak langsung ke depan misalnya, jika bola tersebut tidak sampai atau belum

mencapai ke radius/ruang gerak pemain yang dituju dengan demikian bola itu dianggap mati. Demikian pula bila ia menyepak terlalu keras ke belakang pemain lain yang dituju, juga dinyatakan bola tersebut mati. Sebaliknya bila bola yang disepak itu sampai ke sasaran yang dituju dan ternyata tidak dapat dikembalikan, maka dinyatakan mati, tetapi yang mematikan bola adalah pihak yang menerima dan bukan menyepak, Demikianlah permainan sepak raga ini berlangsung terus dan jika yang bermain itu adalah mereka yang telah pandai, tentu saja bola akan berada di udara dalam waktu yang lama.

Pada permainan yang bersifat pertandingan bentuk lapangan dan cara-cara melakukan permainan tetap serupa, yaitu berbentuk lingkaran dengan syarat-syarat penyepakan yang sama. Perbedaannya terletak pada komposisi para pemain. Disini telah terdapat dua regu atau dua team yang akan melakukan permainan, yang masing-masing team berusaha mencari kemenangan. Dalam menempatkan letak antara kedua team atau regu yang akan bertanding dapat ditempuh dua cara yang dapat dilakukan, pertama dengan membagi lingkaran itu menjadi dua bahagian yang setengah dikuasai oleh seluas regu (misalnya A) dan yang setengah lagi untuk regu B. Cara yang kedua adalah dengan menempatkan para pemain selang-seling antara regu A dengan regu B.



Jika yang dipilih adalah cara yang pertama, masing-masing regu hanya mempertahankan agar bola tidak mati di kawasan mereka. Selain itu setiap anggota regu dapat dengan bebas membantu temannya, artinya tempat berdiri itu tidak begitu terikat. Bila pada permainan cara yang kedua setiap orang sangat terikat kepada tempat masing-masing dan tidak mungkin akan

dibantu oleh teman. Pada permainan yang pertama lebih menonjol group, sedangkan permainan yang kedua yang menonjol adalah individu. Biasanya dalam pertandingan lazimnya dipilih adalah cara yang pertama dan jarang sekali mereka memilih cara yang kedua.

Untuk menentukan para pemenang dalam pertandingan yang dihitung adalah siapa yang banyak menyelamatkan bola. Artinya regu team yang dapat mengembalikan bola ke daerah lawan tanpa bola tersebut mati di daerahnya. Misalnya regu A memberi bola kepada regu B, ternyata bola itu dapat dikembalikan ke A dan A tidak berhasil mengembalikan untuk kedua kalinya kepada B atau dengan kata lain A telah membuat bola menjadi mati, dalam hal ini regu B telah memperoleh satu angka. Demikian pula hal yang sebaliknya. Pada akhir pertandingan barulah dihitung regu mana yang banyak memperoleh angka dan mereka dinyatakan sebagai pemenang. Adapun menyangkut lamanya permainan sangat tergantung kepada permufakatan bersama. Demikian pula masa istirahat atau jumlah ronde/babak dalam permainan diputuskan adalah kedua team peserta dan kadang-kadang ditentukan langsung oleh pihak penyelenggara.

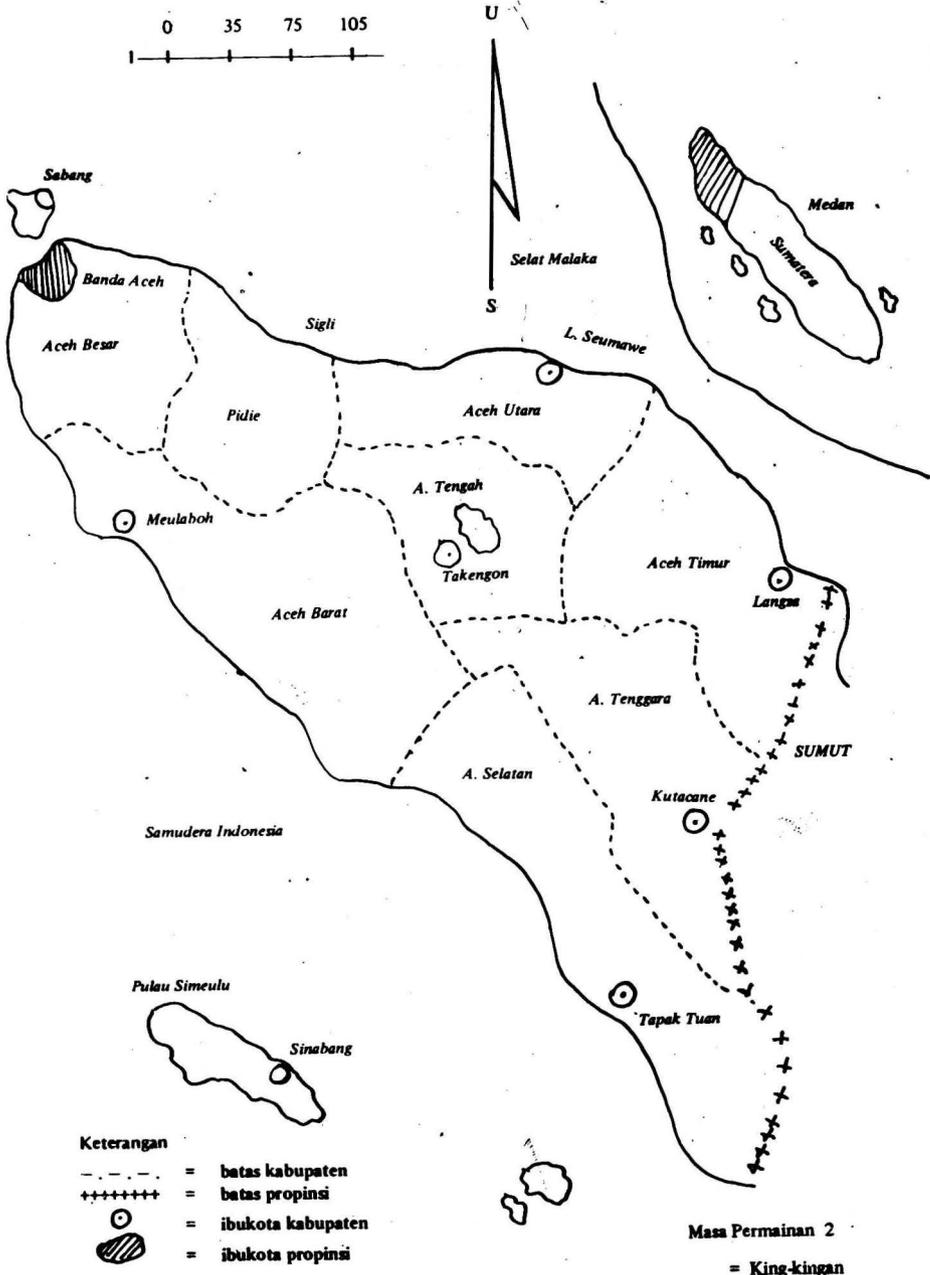
Peranan masa kini dan tanggapan masyarakat.

Menyinggung masalah peranan sepak raga dewasa ini dapat dikatakan tidak lagi begitu menonjol didalam masyarakat. Hal ini sangat erat hubungannya dengan kemajuan-kemajuan di bidang olah raga yang dicapai dewasa ini, melalui olah raga moderen seperti sepak bola, volly, dan lain-lain. Selain itu hampir tidak ada lagi orang yang dapat membuat bola keranjang, sebagai satu-satunya alat untuk permainan ini.

Hal lain yang terlihat dewasa ini bahwa permainan sepak raga telah diganti kedudukannya dengan sejenis permainan yang hampir sama adalah sepak takraw. Jika diperhatikan sepak takraw, mereka mempergunakan bola yang juga sama yaitu bola keranjang. Dalam permainan sepak bola takraw aturan-aturan permainan sama sekali tidak sama dengan yang terdapat dipertandingan sepak raga. Hal-hal inilah yang menyebabkan permainan sepak raga menjadi tidak lagi digemari oleh masyarakat, terutama dikalangan para pemuda dan anak-anak.

Sungguhpun permainan tidak banyak lagi orang yang dapat memainkannya, namun penggemarnya masih banyak. Hal ini jelas terlihat jika ada pertandingan sepak raga, kita masih melihat adanya penonton yang ingin menyaksikan permainan ini, walaupun jumlahnya tidak terlalu banyak jika dibandingkan dengan pertandingan sepak bola.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



MEUKRUENG—KRUENG

Masa Permainan.

Suatu permainan yang lebih merupakan suatu olah raga bela diri, yang didalam bahasa Aceh disebut "*meukrueng-krueng*". Perkataan ini dapat di artikan secara harfiah, karena perkataan ini mengandung suatu pengertian yang artinya suatu jenis permainan yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan pekerjaan yaitu menabrak, menangkap, membanting dan lalu menyeret masing-masing lawannya. Oleh karena itu perkataan meukrueng-krueng ini tidak dapat kita artikan secara khusus.

Dalam permainan ini yang sangat dibutuhkan dari masing-masing pemain adalah kekuatan fisik, ketangkasan dan keuletannya dalam menjahtuhkan lawan yang kemudian menyeretnya. Dalam tulisan ini kita akan menjelaskan permainan ini lebih banyak dari segi tekniknya. Untuk lebih jelasnya akan kita jelaskan secara terperinci dalam pembahasan jalannya permainan. Permainan selain membutuhkan ketangkasan secara perorangan, juga dibutuhkan kekompakan dalam permainan, oleh karena permainan ini tidak dimainkan secara perorangan akan tetapi dimainkan secara berkelompok.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Untuk memainkan permainan ini membutuhkan waktu yang khusus, artinya tidak dapat bermain sembarangan waktu. Waktu yang sering digunakan adalah pada waktu sore hari, malam hari dan sekali-sekali pada waktu pagi hari. Permainan ini dilarang bermain pada waktu siang, hal ini mungkin ada hubungannya dengan kesehatan, yang walaupun jika kita bertanya kepada mereka tiada dapat menjelaskan dengan pasti mengapa dilarang pada waktu tersebut. Jika dihubungkan dengan cara-cara atau gerak tubuh yang dibutuhkan dalam permainan ini membutuhkan energi yang cukup banyak. Tentu saja bila bermain siang hari akan dapat mengakibatkan hal-hal yang fatal bagi kesehatan.

Dipilihnya waktu-waktu sore dan malam hari ada pula hubungannya dengan pekerjaan. Pada malam hari mereka telah berkumpul secara bersama-sama di *meunasah* (surau, langgar) dan di mesjid-mesjid. Hal ini disebabkan pemuda-pemuda Aceh pada umumnya tidak pernah tidur di rumah masing-masing dan selalu tidur secara bersama di meunasah atau mesjid, walaupun mereka tidak mengaji di tempat-tempat tersebut.

Latar belakang sosial budaya dan sejarah permainannya.

Membahas tentang latar belakang sosial budaya dan latar belakang se-

jarah dari permainan ini, adalah merupakan suatu hal yang agak sukar. Hal ini disebabkan data-data yang dapat dikumpulkan sangat sedikit yang dapat mengungkapkan mengenai latar belakang sosial budaya dari para pemain. Namun demikian sesuai dengan data-data yang dapat dikumpulkan itu, kita akan mencoba untuk menjelaskannya walaupun tidak selengkap yang diharapkan.

Berdasarkan kepada keterangan-keterangan yang diberikan oleh orang tua-tua yang diinterview, menceritakan bahwa permainan ini pada zaman dahulu adalah merupakan permainan dari rakyat biasa. Maksudnya dalam permainan hanya dilakukan oleh kalangan rakyat biasa dan kalangan kalangan *ulee balang* selaku penguasa daerah tidak pernah turut bermain. Hal ini disebabkan oleh karena sejarah dari lahirnya permainan ini yang semata-mata diciptakan untuk rakyat, untuk ini akan dijelaskan lebih lanjut. Oleh karena itu dalam melakukan permainan ini terdapat perbedaan dari latar belakang sosial dari para pemain. Artinya dalam permainan ini dibedakan pemainnya.

Dalam perkembangan selanjutnya, terutama pada zaman menjelang akhirnya penjajahan Belanda, zaman penjajahan Jepang dan setelah Indonesia merdeka permainan ini mulai berubah. Pada masa ini walaupun masih terlihat perbedaan latar belakang sosial di dalam masyarakat, namun tidak begitu tajam dan untuk permainan inipun tidak begitu lagi diperhatikan latar belakang sosial budaya dari para pemain. Mereka yang berasal dari golongan *ulee balang* pun telah mulai turut bermain dengan tidak meninggalkan lagi larangan-larangan yang berlaku bagi mereka. Menurut hasil dari wawancara bahwa turut sertanya golongan ini bermain adalah semata-mata didasarkan kepada suatu kepentingan yaitu melatih ketahanan fisik dan ketrampilan dalam seni membela diri. Karena permainan ini adalah lebih mengutamakan kekuatan fisik dan ketrampilan dalam menjatuhkan lawan maupun dalam menyelamatkan diri dari serangan lawan.

Sebagaimana telah disinggung diatas bahwa sejarah dari lahirnya permainan ini agak berbeda dengan lahirnya permainan-permainan lain di Aceh. Menurut hasil dari wawancara bahwa permainan ini diciptakan oleh kalangan penguasa yaitu para *uleebalang*. Mula-mula permainan ini diperkenalkan kepada mereka yang bekerja pada *uleebalang* atau dapat kita sebutkan mereka-mereka yang menjadi abdi keraton. Oleh karena mereka ini memerlukan ketahanan fisik serta ketrampilan atau ketangkasan dalam menghadapi musuh untuk mempertahankan keselamatan keluarga Sultan atau *Uleebalang*, membutuhkan latihan-latihan fisik yang teratur. Jadi permainan ini sebenarnya berasal dari latihan-latihan yang diperuntukkan kepada pegawai-pegawai sultan dan *uleebalang* yang kemudian berkembang menjadi

permainan yang digemari oleh rakyat.

Dari pelatih-pelatih yang telah berpengalaman dalam melatih pemain pekerja-pekerja di lingkungan uleebalang itu, lambat laun mereka juga melatih rakyat biasa yang tidak bekerja pada uleebalang. Permainan ini lambat laun diperkenalkan kepada rakyat banyak dan dengan sendirinya tidak lagi dimainkan oleh segolongan tertentu. Dengan telah diperkenalkan kepada rakyat di luar lingkungan keuleebalang akhirnya berkembanglah menjadi suatu permainan rakyat yang pada zamannya sangat digemari. Dari sejarah perkembangan inilah yang menyebabkan golongan uleebalang menjadi agak enggan untuk bermain walaupun pada akhirnya telah menjadi suatu permainan rakyat.

Peserta/Pelaku dan Perlengkapan Permainan.

Seperti telah dijelaskan dalam waktu membicarakan latar belakang sosial budaya dan sejarah perkembangan dari permainan ini, kini dicoba pula untuk menjelaskan para peserta atau pemain dari permainan ini. Dilihat dari segi latar belakang sosial budaya yang menjadi pemain dari permainan ini pada dasarnya adalah rakyat biasa yang berasal dari golongan bawah. Sebagaimana telah dijelaskan pula bahwa dalam permainan ini yang sangat dibutuhkan adalah ketahanan fisik dan ketrampilan atau ketangkasan dalam membela diri, tentu saja yang dapat memainkan permainan ini adalah dari kalangan kaum laki-laki. Karena pada masa itu kaum wanita dianggap orang yang memiliki fisik yang lemah, dengan sendirinya kaum wanita tidak diperbolehkan melakukan permainan ini.

Selain tidak diperbolehkan wanita melakukan permainan ini, juga anak-anak jarang melakukannya pula. Permainan ini dapat dikatakan sesuatu permainan yang khusus dimainkan oleh orang-orang yang telah dewasa. Hal ini disebabkan orang dewasa yang telah mempunyai ketahanan fisik untuk melakukan semua gerakan yang dibutuhkan dalam permainan. Sedangkan anak-anak sama halnya dengan perempuan yang dianggap tidak memiliki kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu. Hal lain yang menyebabkan kaum wanita itu sendiri yang menurut pandangan masyarakat Aceh jika mereka telah melakukan permainan ini dianggap tidak sopan. Atau dengan kata lain bahwa kaum wanita dianggap wajar melakukan permainan ini dan bertentangan dengan norma-norma yang berlaku didalam masyarakat itu sendiri.

Untuk melakukan permainan tidak dibutuhkan peralatan dalam bentuk apapun. Hal ini berbeda dengan permainan permainan yang lain, dimana dibutuhkan alat-alat perlengkapan untuk dapat melakukan permainan, ada

yang dibutuhkan musik untuk keindahan gerak dan perlengkapan lainnya. Dalam melakukan permainan ini hanyalah kekuatan fisik semata-mata, serta lapangan yang memadai menurut banyaknya jumlah yang turut bermain. Lapangan yang sering digunakan pada umumnya mempunyai lebih sekitar 4 – 8 meter dengan panjangnya 10 – 12 meter. Jika lapangannya terlalu sempit akan menyebabkan terbatas gerakan-gerakan yang dapat dilakukan baik dalam menyerang lawan maupun dalam mempertahankan diri.

Iringan permainan.

Sebagaimana halnya dengan perlengkapan permainan yang tidak dibutuhkan, demikian pula dengan iringan permainan tidak dilihat keindahan gerak, akan tetapi yang dibutuhkan adalah ketangkasan seperti yang telah kita jelaskan.

Jalannya permainan.

Seperti halnya dengan jenis-jenis permainan lainnya yang selalu dimainkan oleh dua buah regu, demikian pula dengan permainan ini baru dapat dilakukan bila ada dua buah regu. Dalam permainan-permainan biasa yaitu permainan yang bukan untuk mencari kalah atau menang, para pemainnya terlebih dahulu dibagi ke dalam dua regu yang berimbang. Hal ini dilakukan agar permainan ini dapat berlangsung dengan baik dan juga berlangsung dalam waktu yang lama serta tidak membosankan para pemain. Jika permainan ini berlangsung sebagai suatu pertandingan untuk masing-masing regulah permainan dimulai, yang masing-masing pemain telah menempati salah satu sudut lapangan permainan sedangkan daerah bebas ini adalah sebagai tempat berlangsungnya permainan. Kita umpamakan sebuah lapangan yang mempunyai panjang 10 meter dengan lebar 6 meter. Dari panjang lapangan tersebut dibagi menjadi 3 bahagian yaitu bahagian yang ditempati regu A sama panjangnya dengan yang ditempati oleh regu B masing-masing 2,5 meter, sedangkan daerah bebas yang berada ditengah-tengah tinggal 5 meter. Daerah bebas selalu lebih panjang dari yang digunakan oleh masing-masing regu dan untuk menandakan batasnya dipancang kayu kecil atau lidi.

Setiap pimpinan regu mengatur siapa yang akan menyerang lebih dahulu dan siapa-siapa pula yang tinggal didalam untuk membantunya kemudian. Mula-mula salah seorang pemain dari salah satu regu memasuki ke dalam daerah bebas dengan sangat hati-hati sekali, sedangkan kawan-kawannya yang lain menjaganya dengan teliti sekali. Kita umpamakan seorang dari regu A memasuki daerah bebas yang dengan serta merta diusahakan untuk ditangkap oleh regu lawannya yaitu regu B, dan demikian pula hal sebaliknya. Setiap orang yang memasuki daerah bebas selalu berusaha lebih dekat

ke daerahnya sendiri, hal ini adalah untuk menghindari jika ditangkap oleh lawan dengan cepat mendapat bantuan. Jika salah seorang dari regu A telah berada di daerah bebas, maka dari regu B mencoba untuk menangkapnya. Yang masuk ke daerah bebas serta yang berusaha menangkapnya semuanya bertindak dengan sangat hati-hati. Jika salah seorang yang sedang berada di daerah bebas sedikit saja lengah, dengan segera ditangkap oleh lawan dan terus dijatuhkan ke tanah. Apabila yang menangkap tidak berhasil menjatuhkannya ke tanah maka terjadilah perkelahian yang berusaha untuk saling menjatuhkan. Bila salah seorang telah dapat dijatuhkan ke tanah, terjadilah pergumulan dengan saling merangkul berusaha untuk membawa ke daerahnya masing-masing. Pada saat yang demikian dari masing-masing regu dapat membantu anggotanya yang sedang sama-sama terjatuh di tanah, dengan saling berusaha untuk menarik/menyeret ke daerahnya.

Dalam berusaha untuk menarik lawan guna membantu teman, barulah terjadi pergumulan antar regu yang masing-masing saling berusaha untuk mengalahkan lawan. Dalam keadaan yang demikian kadang-kadang sering terjerumus menjadi pergumulan satu lawan satu. Setiap anggota regu dapat membantu temannya baik berusaha untuk melepaskan, maupun berusaha untuk menyeratnya ke daerahnya masing-masing. Setiap anggota dapat menarik baik teman maupun lawannya sekuat tenaga, jika yang ditarik adalah teman berarti ia berusaha untuk membantu melepaskan dan kalau yang ditarik itu adalah lawan berarti ia berusaha untuk mengalahkan lawan. Kalau salah seorang yang sedang berada di daerah bebas itu pada saat ia diserang, jika tidak cepat dibantu oleh temannya tentu saja akan digotong secara ramai-ramai oleh lawannya ke daerah mereka. Seseorang yang telah berhasil diseret ke daerah lawan ia dinyatakan telah gugur dan tidak boleh lagi melakukan permainan. Permainan masih tetap diteruskan oleh teman-temannya yang masih belum gugur. Kadang-kadang dalam suatu permainan itu terakhir hanya tinggal satu melawan empat atau lima dan kadang satu lawan satu. Jika yang tinggal seorang itu merasa tidak mampu lagi untuk melanjutkan permainan ia melakukan penyerahan dan kemudian regu itu dinyatakan kalah. Tetapi bila tinggal satu sama satu yang biasanya sering tinggal adalah pemimpin regu masing-masing, disinilah kita melihat masing-masing saling memperlihatkan kebolehnya atau ketangkasan mereka dalam melepaskan diri serta menjatuhkan lawan. Jika hal yang demikian setiap anggota regu hanya tinggal sebagai penonton dan lepaskan diri dan menjatuhkan lawan. Jika hal yang demikian setiap anggota regu hanya tinggal sebagai penonton dan tidak dibenarkan lagi untuk membantunya, karena ia telah dinyatakan gugur. Siapa diantara salah seorang dapat berhasil menyeret ke lawan ke daerahnya, dia dinyatakan sebagai regu yang memenangkan

permainan. Demikianlah permainan ini dilakukan beberapa ronde secara terus-menerus.

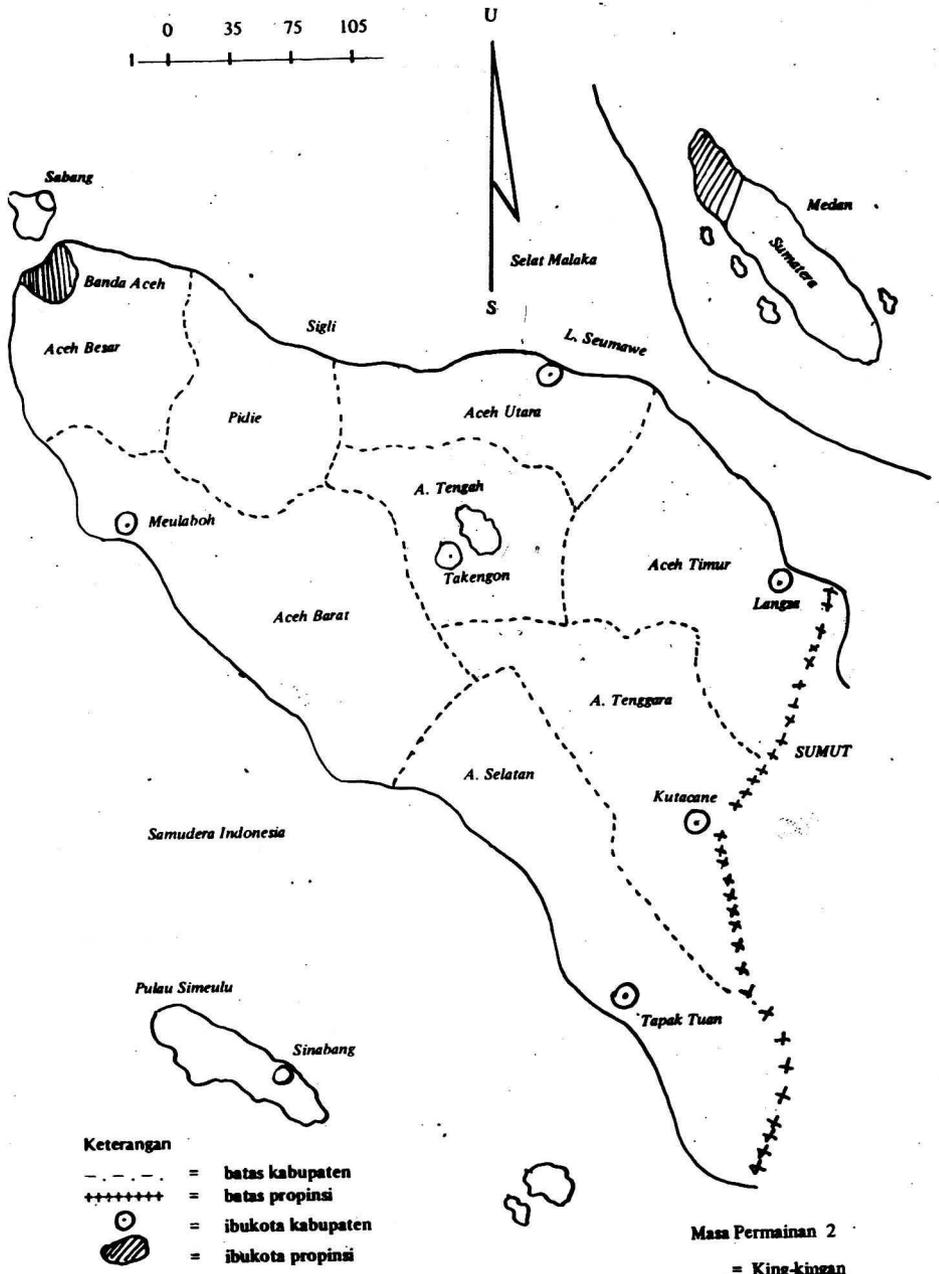
Dalam setiap permainan ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu yang merupakan larangan-larangan yang tidak diperbolehkan. Setiap pemain tidak diperbolehkan memukul lawan dalam menjatuhkannya dan yang dibenarkan adalah cara mendorong lawan agar ia terjatuh. Jadi memukul tidak dibenarkan walaupun dilakukan dibagian badan apalagi yang dipukul dibahagian kepala dan yang melakukan pemukulan dikenakan sanksi yaitu dinyatakan gugur. Selanjutnya pada saat terjadinya seret menyeret inipun ada beberapa tempat yang tidak dibenarkan untuk dipegang yaitu di bagian leher ke atas dan di kemaluan. Jadi yang diperbolehkan untuk dipegang dalam bergumul itu adalah bahagian badan, tangan dan kaki. Setiap yang melakukan pelanggaran sanksinya adalah dinyatakan gugur. Demikianlah cara-cara melakukan permainan ini dan beberapa larangan yang tidak diperbolehkan. Jadi jelaslah bahwa dalam permainan ini sangat dibutuhkan kekuatan pisik dan ketangkasan baik dalam usaha menjatuhkan lawan maupun dalam usaha melepaskan diri dari tangkapan lawan.

Peranannya masa kini dan tanggapan masyarakat.

Permainan ini mempunyai nasib yang sama dengan banyak jenis permainan rakyat tradisional lainnya, yaitu menuju kepada kepunahan. Hal ini terjadi oleh karena masuknya jenis-jenis permainan lain yang berasal dari luar. Oleh karena permainan ini lebih merupakan olah raga atau demi membela diri, kini tidak ada lagi dimainkan oleh-oleh masyarakat dan kedudukannya telah diganti oleh jenis permainan yang serupa seperti karateka, yaitu dan lain-lain. Tegasnya permainan ini tidak mempunyai lagi peranannya ditengah-tengah masyarakat dan yang sangat parah lagi adalah bagi generasi muda jangankan untuk bermain, nama permainan tidak pernah didengar lagi. Demikianlah kemerosotan yang dialami oleh permainan ini yang dapat dikatakan telah punah sama sekali.

Sebaliknya dengan tidak lagi mempunyai peranan di tengah-tengah masyarakat penciptanya, dengan sendirinya berarti masyarakat tidak lagi menaruh minat terhadap permainan ini. Pada umumnya jangan untuk memperkenalkan jenis permainan ini melalui latihan-latihan yang diperlukan, malah lebih ironi lagi mereka yang mengetahui adanya permainan inipun tidak pernah menceriterakan kepada kalangan muda. Dapatlah disimpulkan bahwa permainan ini tidak lagi mendapat kedudukan didalam masyarakat sebagaimana halnya dimasa yang lampau.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



SOM—SOM BATEE

Nama Permainan.

Som-Som Batee adalah suatu permainan yang terdapat di Kabupaten Aceh Selatan atau Aneuk James. Som-Som Batee terdiri dari dua perkataan yaitu *Som-som* yang berarti sembunyi dan Batee berarti *batu*. Jadi Som-som Batee artinya sembunyi Batu.

Permainan *Som som Batee* yaitu suatu permainan menyembunyikan batu disela-sela batu yang lain. Permainan ini dilakukan pada sungai-sungai yang airnya jernih dan terdapat batu-batu besar ; Tidak semua sungai yang airnya jernih dan berbatu-batu dapat dilakukan permainan ini karena diperlukan tempat yang dalam yang disebut Tun (lubok). Secara konkrit dalamnya dengan ukuran "Han trokdong" artinya kalau seseorang berdiri bisa tenggelam.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Membicarakan tentang waktu pelaksanaan *Som som Batee* terdapat waktu yang tertentu yaitu di pagi/sore hari antara pukul 9 s/d 11⁰⁰ atau pukul 16⁰⁰ s/d 18⁰⁰ waktu setempat. Permainan ini dilarang pada waktu "Cot Uroe Timang" maksudnya antara pukul 12⁰⁰ s/d 13⁰⁰. Pertanyaan yang mungkin timbul adalah mengapa dilarang pada waktu tersebut?/ Hal ini dimaksudkan bahwa ada semacam kepercayaan masyarakat setempat, pada waktu tersebut Raja **Janan** atau penguasa sungai artinya Jin sedang melakukan inspeksi (lalu lalang) apabila bertemu dengan anak-anak yang sedang bermain bisa "meurampot" artinya anak-anak dapat mengakibatkan sakit.

Hal ini dapat dipahami karena secara ilmiah dapat dibuktikan. Pada waktu "Cot Uree timeng" adalah mata hari sangat panasnya. Apabila anak-anak mandi di sungai atau bermain *som som batee*, tentu akan berhadapan antara panas dan dingin. Apabila kondisi yang demikian terjadi lazimnya dapat mengakibatkan sakit.

Oleh karena itu permainan itu dilarang pada waktu tengah hari.

Latar belakang sosial budaya.

Dalam menjalankan latar belakang sosial budaya para pelaku dari permainan *som som batee* tidak begitu sulit, karena permainan *som som batee* dapat dilakukan oleh setiap anak laki-laki dari segala lapisan masyarakat.

Syarat yang dituntut untuk dapat diikuti sertakan dalam permainan

adalah keahlian, umur yang tidak jauh berbeda dan juga besar badan. Rata-rata adalah usia SD. Dengan dasar tersebut diatas kelihatan jelas dapat bermain som som batee lebih umum dan segala perbedaan tidak didasarkan asal usul keturunan status ekonomi si peserta, tetapi berdasarkan pertimbangan yang logis dan dapat dipertanggung jawabkan.

Permainan ini juga dimaksudkan untuk mempersiapkan anak-anak terhadap lingkungannya dan sebagai latihan menyelam.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, sebab banyak waktu senggang dan juga adanya alat permainan yang mudah didapat. Seperti diketahui bahwa anak-anak selalu ingin kesibukan. Untuk ini mereka berusaha mengisi waktu senggang ini dengan bentuk permainan yang mengasyikkan.

Di daerah Aceh khususnya di Kabupaten Aceh Selatan, banyak terdapat sungai yang berbatu dan mempunyai Tun (lubok). Arena ini digunakan oleh mereka untuk bermain seperti telah diuraikan di atas.

Deskripsi :

Jumlah peserta/pemain	:	2 – 5 orang
U s i a	:	8 – 12 tahun
Jenis kelamin	:	laki-laki
Bentuk permainan	:	perseorangan
Waktu/lamanya bermain	:	± 2 jam.

Permainan ini tidak begitu diketahui asal usulnya dan kapan mulai digemari oleh masyarakat. Tetapi hampir semua daerah berkembang permainan ini, terutama daerah-daerah yang bersisian dengan sungai.

Oleh karena masyarakat Blang Pidie (Kabupaten Aceh Selatan) berasal dari Pidie dan Aceh Rayeuek (Aceh Besar), maka diduga permainan ini berasal dari kedua daerah tersebut. Seperti di Kabupaten Aceh Besar permainan ini disebut "Som-som Mio"

Peserta/Pelaku dan Peralatannya.

Permainan som som batee dapat digolongkan ke dalam salah satu cabang olah raga yang sifatnya rekreatif. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak usia SD seperti telah diuraikan di atas.

Adapun peralatan lainnya adalah dicari batu yang khusus baik bentuk maupun besarnya yang memadai. Biasanya batu puith, yang digunakan untuk "Eumpien" artinya batu yang disembunyikan.

Iringan Permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh musik, biola atau suling. Karena per-

mainan ini mementingkan kelincahan/kesanggupan untuk mencari Eumpien di dalam air.

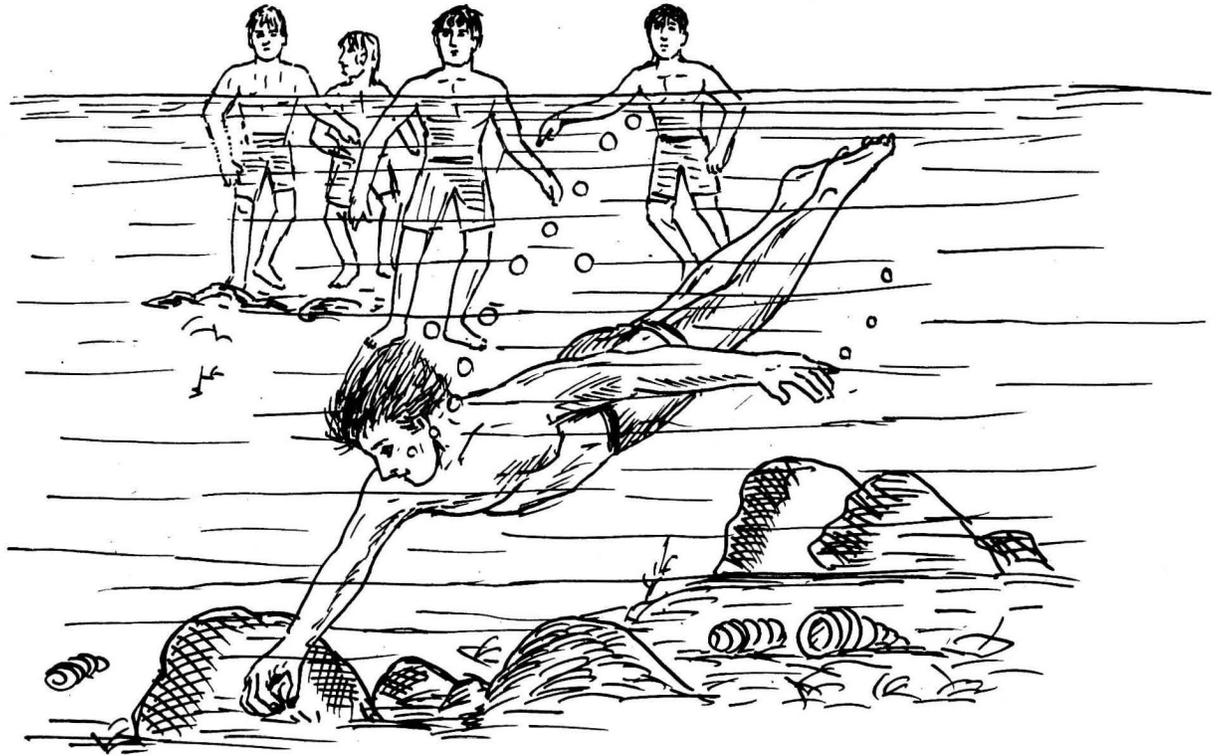
Jalannya permainan

Sebelum permainan dimulai para peserta mengadakan undian untuk mencari siapa yang akan menjadi penyembunyi. Pemenang undianlah yang akan menjadi penyembunyi. Pemenang undianlah yang akan menjadi penyembunyi pertama.

Kita misalkan ada 5 orang pemain yaitu pemain nomor 1, 2, 3, 4, dan 5. Setelah diadakan undian ternyata pemain nomor 3 yang menang. Pemain ini menyelam sebentar disaksikan oleh pemain lainnya dari jarak yang agak jauh. Pemain penyelam ini menyembunyikan eumpien disela-sela batu yang dirasa agak sukar ditemukan oleh lawannya. Bila telah timbul dari dalam air, dia memberi aba-aba kepada lawannya untuk mencari eumpien yang telah disembunyikan tersebut.

Kesempatan mencari eumpien adalah 5 x setiap peserta Seorang pemain menyelam mencari eumpien, kemudian timbul ke atas air, ini dihitung sekali. Cara mencari dapat secara serentak, dapat juga secara bergiliran. Secara serentak lebih menguntungkan dari pada secara bergiliran, karena (dengan cara serentak tadi) segala relung batu dapat dijelajahi.

Kalau eumpien tidak berhasil ditemukan oleh para pencari, maka pemain nomor 3 ini harus mengambil eumpien tersebut dan memperlihatkannya kepada pemain lainnya. Keadaan seperti di atas tadi mengandung arti bahwa pemain nomor 3 sudah menang dan memperoleh angka 5 sebab jumlah pemain 5 orang. Sebaliknya bila pemain nomor 1 misalnya dapat menemukan eumpien tadi, maka pemain ini telah memenangkan pertandingan. Dia memperoleh angka 1 dan bertugas menyembunyikan eumpien untuk selanjutnya. Bila keadaan di atas kita perhatikan maka kelihatan jelas bagi kita bahwa si pemain yang bertugas menyembunyikan eumpien memperoleh keuntungan, dan peluang untuk mengumpulkan angka sangat besar. Disatu pihak bila pemain-pemain lainnya tidak berhasil menemukan eumpien yang disembunyikan tadi, dia memperoleh angka sebanyak jumlah pencari, dan dipihak lainnya jika ditemukan oleh pemain pencari, angka pemain penyembunyi ini tidak akan berkurang. Karena pemain berusaha untuk menang (sebagai penyembunyi eumpien)



Seorang pemain sedang menyembunyikan batu eumpiennya di sela-sela batu besar.

Untuk mencari pemenang kita lihat jumlah angka pada akhir permainan. Sebagai misal adalah sebagai berikut :

Nomor Pemain	Sebagai				Jumlah angka.
	Penyembunyi	Menang	Pencari	Dapat	
1	2	1	5	2	7
2	1	1	6	1	6
3	2	2	5	2	12
4	1	1	6	1	6
5	1	—	6	—	—

Yang menang adalah pemain nomor 3 karena pemain ini mendapat giliran 2 kali sebagai *penyembunyi* dan berhasil, artinya eumpien yang disembunyikannya tidak berhasil ditemui lawannya, untuk ini dia memperoleh angka 2 x 5. Dan dia dapat menemukan eumpien yang disembunyikan pemain lainnya sebanyak 2 kali. Untuk ini dia memperoleh angka 2. Jumlah keseluruhan adalah 12. Pemain nomor 1 juga mendapat giliran 2 kali sebagai penyembunyi. Tetapi sekali dapat ditemukan oleh pemain lainnya sehingga angkanya hanya 5, dan 2 kali berhasil dan angka untuk itu adalah 2 jumlah angka yang didapatkannya adalah 7.

Pemain yang paling sial adalah pemain nomor 5. Pemain ini tidak berhasil sekalipun sebagai penyembunyi dan tidak pernah menemukan eumpien yang disembunyikan pemain lainnya. Karena itu angka yang diperolehnya adalah angka 0 saja.

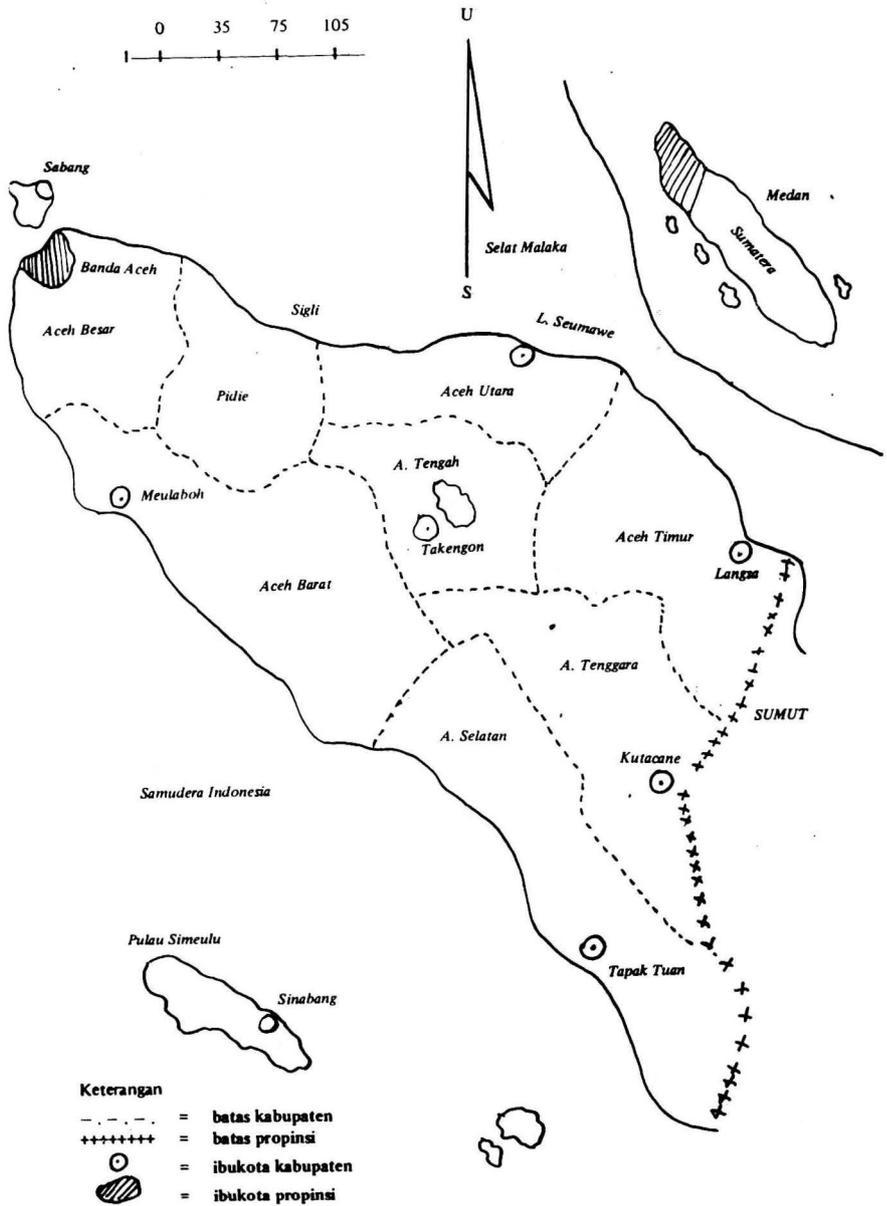
Begitulah jalan permainan som-som batee yang hanya dilakukan secara perorangan ini.

Peranannya Masa Kini Dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini pada masa sekarang tidak begitu berkembang. Hal ini diakibatkan oleh kewaspadaan orang tua terhadap pengawasan anak-anaknya. Disamping itu kesibukan-kesibukan lain seperti masalah pendidikan, pekerjaan-pekerjaan di sawah dan lain-lain.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, kalau di Zaman dahulu malah dianjurkan untuk ketangkasan si anak dalam rangka menyiapkan anak beradaptasi dengan lingkungannya. Apalagi sungai pada waktu itu sering banjir.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



M E U H E U È B

Nama Permainan.

Sejenis permainan yang terdapat di kalangan masyarakat Aceh disebut *Meu heueb*. Permainan ini dapat digolongkan ke dalam salah satu cabang olah raga renang. *Meu heueb* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah selam menyelam, karena permainan ini mempergunakan sungai atau kolam sebagai arena permainan.

Perkataan *meu heueb* berasal dari ucapan para pemain, khususnya penyelam dalam usaha mencari lawannya. Pada waktu si A misalnya yang bertugas sebagai penyelam untuk mengejar temannya sambil menyelam, dengan mengucapkan "*heueb*" ia terus menyelam. Dengan telah mengucapkan perkataan *heueb* ini, berarti ia telah memberi aba-aba siap menyelam untuk mengejar lawannya. Oleh karena itulah permainan ini disebut "*Meu heueb*". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *meu heueb* ini suatu permainan di dalam air yang oleh pencari lawannya harus menyelam, sedangkan yang dicari bisa bergerak bebas atau leluasa boleh menyelam serta boleh berenang bebas di permukaan air. Untuk ini secara terperinci akan dijelaskan pada waktu membahas jalannya permainan. Dalam permainan ini merupakan pengembangan individual dan tidak merupakan permainan kelompok.

Waktu Pelaksanaan. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain :

Sebagaimana yang telah disebutkan diatas bahwa permainan ini termasuk sejenis cabang olah raga renang, tentu saja dapat dimainkan tidak terikat dengan waktu - waktu yang tertentu. Permainan ini dapat dilakukan pada waktu malam hari. Kendatipun tidak ada waktu yang terlarang dalam melaksanakan permainan ini, masih terdapat pula waktu - waktu yang lazim dipergunakan.

Menyinggung masalah waktu - waktu yang lazim dipergunakan, sesuai dengan sifat permainannya berenang tentu saja waktu yang paling ramai atau sering digunakan adalah pagi, siang dan sore hari. Adapun mengapa waktu-waktu ini digunakan dapat dijelaskan adalah sehubungan dengan waktu mandi. Sebab permainan ini erat hubungannya dengan mandi. Misalnya pada pagi hari setelah bangun tidur, mereka mandi di dalam kolam secara bersama-sama, pada saat ini digunakan waktu untuk permainan ini. Demikian pula pada waktu siang sekembali dari sawah (kalau musim bersawah) untuk membersihkan badan dari lumpur atau pada waktu sore untuk mandi sore. Waktu-waktu ini dimanfaatkan bagi permainan ini.

Selain dari waktu - waktu yang lazim digunakan seperti yang telah di sebut ini, masih ada juga yang menggunakannya. Misalnya waktu antara jam **08.⁰⁰ - 12.⁰⁰** atau jam **15.⁰⁰ - 17.⁰⁰**, waktu ini sering digunakan oleh anak-anak yang baru pandai berenang dan mereka memang tidak mempunyai pekerjaan lain. Hal ini dapat dimengerti bahwa tujuan utamanya melakukan permainan ini sambil mempermahir cara-cara berenang dan melatih untuk lebih lama dapat bertahan dalam menyelam. Kalau pada waktu - waktu yang telah disebut terdahulu yang melakukan permainan adalah orang-orang dewasa. Dapat dijelaskan bahwa waktu pelaksanaan permainan ini tidak dikaitkan dengan sesuatu suasana atau upacara - upacara tertentu.

Latar belakang Sosial Budaya dan Sejarah permainannya.

Pada bahagian ini dicoba untuk membahas masalah latar belakang sosial budaya dari permainan ini, serta mengetengahkan sejarah permainannya sesuai dengan data - data yang dapat dikumpulkan. Perlu dijelaskan bahwa selama diadakan penelitian di lapangan, sebagaimana halnya dengan jenis-jenis permainan lainnya data - datanya sangat sukar diperoleh. Hal ini disebabkan sedikit sekali informan yang dapat menjelaskan latar belakang sosial para pemain dan boleh dikatakan hampir tidak ada informan yang dapat menjelaskan latar belakang sejarah lahirnya permainan ini. Untuk itu kita akan mencoba mengetengahkannya masalah ini walaupun dengan data yang sangat terbatas.

Berbicara masalah latar belakang sosial budaya para pemain, boleh dikatakan permainan ini didukung oleh para petani. Sebab kebiasaan mandi di sungai ataupun di kolam - kolam pada umumnya adalah para petani setelah mereka bangun pagi, sehabis bekerja di sawah atau pada waktu sore hari seperti telah diuraikan di atas. Sebagai contoh dapat disebutkan misalnya pada waktu pagi dengan mudah dapat dilakukan permainan ini, karena mereka sama-sama tidur di meunasah (langgar) atau mesjid. Sedangkan dari yang berlatar belakang sosial yang lain, mereka jarang tidur di meunasah atau mesjid. Namun demikian bukan berarti selain petani tidak dibenarkan untuk melakukan permainan ini, sebab permainan ini terbuka bagi semua orang.

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini menurut data yang dapat dikumpulkan dapat dijelaskan seperti berikut ini. Sebagaimana lazimnya pada setiap masyarakat di Indonesia, dimana setiap daerah mempunyai territorial terkecil yang disebut desa. Demikian pula halnya dengan masyarakat Aceh, kesatuan - kesatuan territorial terbawah atau terkecil adalah "gampong" (kampung) dan di atasnya disebut "mukim" yang merupakan gabungan dari beberapa gampong. Adapun ciri-ciri khusus dari setiap kampung mempunyai

sebuah “meunasah” atau langgar dan pada mukim terdapat sebuah mesjid.

Pada setiap meunasah dan mesjid terdapat sebuah kolam yang berukuran dari 5 x 5 meter sampai kepada ukuran 10 x 10 meter, dengan kedalaman sekitar 6 – 7 meter. Adapun fungsi kolam ini adalah sebagai tempat untuk mengambil wudhuk (air sembahyang). Fungsi lain dari kolam ini adalah merupakan tempat pemandian umum, bahkan ada di beberapa kampung yang terdapat lebih dari sebuah kolam yang dapat digunakan masing - masing oleh laki - laki dan perempuan secara terpisah. Dari kebiasaan bermandi di kolam atau di sungai inilah timbulnya permainan ini, yang bertujuan sebagai latihan dalam berenang dan menyelam dalam waktu yang lama. Dengan melakukan permainan ini mereka akan lama dapat mandi dan bagi mereka yang belum dapat berenang akan diajarkan secara bersama. Oleh karena itulah permainan ini digemari oleh anak-anak dan orang dewasa.

Peserta / pelaku dan perlengkapan permainan.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa permainan ini merupakan suatu kegiatan di bidang olah raga, dengan demikian yang menjadi peserta tidak terbatas jenis kelaminnya. Dengan kata lain dapat dilakukan oleh wanita dan laki-laki dari tingkat umur anak-anak sampai kepada orang dewasa. Yang dibedakan dalam permainan ini adalah jenis kelamin, karena masing-masing harus melakukan sesama jenis kelamin dan menurut tingkat umurnya tidak boleh bercampur. Dari itu dapatlah dijelaskan bahwa akan bermain sesama wanita, laki-laki sesama laki-laki, demikian pula antara anak-anak dengan orang dewasa.

Permainan ini sangat mudah dilakukan oleh karena tidak membutuhkan perlengkapan permainan. Satu-satunya yang dibutuhkan untuk dapat melakukan permainan ini tersedianya arena tempat bermain serta memiliki ketrampilan atau kecakapan untuk bermain. Sebab tanpa memiliki ketrampilan/kecakapan akan membawa akibat yang fatal yaitu tenggelam. Oleh karena itu dalam permainan ini terutama si pencari lebih banyak menyelam daripada berenang biasa. Untuk melakukan permainan ini tidak dibutuhkan perlengkapan permainan, hanya arena permainan yaitu sungai atau kolam.

Iringan Permainan.

Permainan ini tidak digunakan iringan permainan.

Jalannya Permainan.

Suatu masalah yang penting dalam mengemukakan permainan ini adalah menjelaskan jalannya permainan. Seperti telah dijelaskan terdahulu bahwa

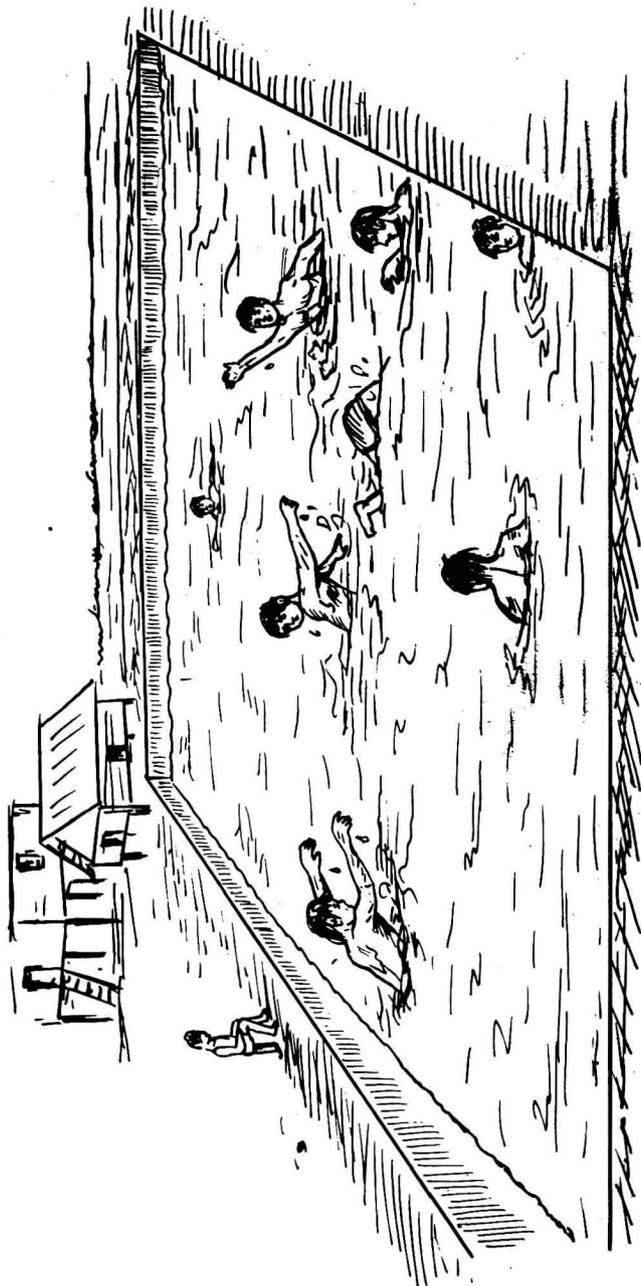
dalam memainkan permainan ini sangat sederhana karena tidak membutuhkan perlengkapan. Namun demikian sebagai suatu permainan seperti halnya dengan permainan yang lain, permainan inipun mempunyai cara-cara atau atau syarat - syarat dalam melakukan / memainkannya.

Setelah pada waktu-waktu tertentu yang merupakan dari pelaksanaan permainan sebagaimana telah dijelaskan, para pemain telah berkumpul dan kemudian sepakat untuk melaksanakan permainan. Permainan "Meu heueb" dapat dilaksanakan apabila pemain telah ada minimal 2 orang. Dalam hal yang dua orang pemain ini tentu saja permainan tidak meriah, karena hanya terdapat seorang pencari dan seorang yang dicari. Bilapemainnya lebih dari dua orang dengan sendirinya permainan akan lebih meriah, seorang sebagai pencari dan yang lainnya merupakan orang - orang yang harus dicari.

Pada waktu mereka telah berkumpul, mereka tidak terus melakukan permainan walaupun jumlah pemainnya banyak. Mereka terlebih dahulu mandi bersama atau berenang secara bersama baik di kolam atau di sungai selama 15 – 30 menit dan ini merupakan pemanasan bagi pelaksanaan permainan. Setelah pemanasan ini berakhir barulah permainan dimulai. Sebelumnya mereka berkumpul untuk menentukan siapa yang berhak sebagai pencari atau disebut juga pengejar. Untuk menentukan ini tidak ditempuh jalan musyawarah, tetapi dengan sistim undian. Sistim undian yang ditempuh dengan cara sut yang dalam bahasa Aceh disebut "Sut". Siapa yang kalah dalam undian ini dia dinyatakan sebagai pencari dan yang lainnya merupakan orang orang yang harus dicari.

Sesudah ada kepastian yang menjadi pencari, barulah mereka masing-masing menempati posisinya. Yang menjadi pencari berdiri sendirian disalah satu pojok kolom/sungai dan yang lainnya berdiri di sudut lain. Jika posisi masing-masing telah tertentu, barulah permainan dimulai. Yang perlu diingat bahwa posisi ini hanya diperlukan pada setiap awal permainan dan untuk seterusnya bila permainan telah berlangsung posisi ini tidak diperlukan lagi dan masing-masing boleh mencari posisi tersendiri guna menghindari tangkapan pencari. Dalam penempatan posisi permulaan, yang mencari diharuskan mencari lawannya untuk dapat ditangkap dengan cara menyelam dan tidak dibenarkan berenang di atas permukaan air.

Pada saat pencari sudah siap melakukan tugasnya guna mencari lawan, dia diwajibkan memberi tahukan kepada lawannya dengan aba-aba "heueb". Ini berarti dia telah siap mencari lawan dengan langsung menyelam, sedangkan pihak yang dicari sudah bersiap-siap guna menghindari tangkapan. Bagi pencari boleh mengejar lawannya dan dibenarkan pula membuat perangkap dengan jalan menipu lawan, yang hanya ia menyelam di tempat itu terus



Kejar mengejar di dalam kolam adalah ciri khas permainan meuhueb.

selama beberapa saat, kemudian pihak lawannya kehilangan jejak lari ke tempat itu dengan tiba-tiba ia muncul ke permukaan air dengan mudah dapat menangkapnya. Pada saat ia mencari sambil menyelam dia boleh menangkap lawan dengan cara memukul, baik pada saat ia sedang menyelam maupun pada waktu ia muncul ke permukaan air yang tepat dengan sasaran yang ia cari. Mereka yang kena tangkap atau dipukul dinyatakan mati dan kemudian ia menggantikan tempat menjadi pencari, serta pencari terdahulu menggabungkan diri dengan teman-teman lain sebagai orang yang harus dicari. Demikianlah permainan dilakukan terus menerus dengan saling berganti pencari yaitu siapa yang kena tangkap atau pukul.

Para pemain yang menjadi orang yang dicari, mereka bebas berenang di atas permukaan air guna menghindari kejaran dan juga boleh menyelam untuk berpindah tempat. Jika sewaktu ia sama-sama menyelam dengan pencari dan dapat ditangkap di dalam air, ia juga dinyatakan telah mati walaupun si pencari tidak mengetahui siapa orangnya. Dalam hal yang demikian yang kena tangkap harus berlaku jujur dan ia harus memberi tahu kepada teman yang lain bahwa ia telah ditangkap. Hal lain yang dapat dilakukan oleh mereka yang dicari adalah memercikkan air ke muka pencari bila ia berenang dan akhirnya terpaksa harus kembali menyelam. Ia dibenarkan mengejar sambil berenang apabila yang dicari telah berada dalam jarak yang dekat antara 1 – 2 meter, setelah ia muncul ke permukaan dari menyelam. Jika keadaan yang demikian terjadi pihak lawannya (yang dicari) menghindari diri sambil memercikkan air ke muka pencari dan iapun menyelam.

Demikianlah jalannya permainan ini dengan saling berganti si pencari yaitu mereka yang kena tangkap. Dalam permainan ini dididik sikap sportivitas dan kejujuran, karena yang kena tangkap harus mengakui walaupun si penangkap tidak tahu dengan pasti. Segi lain yang dipentingkan dalam permainan ini adalah ketrampilan individu, karena permainan ini sangat jarang dilakukan secara beregu.

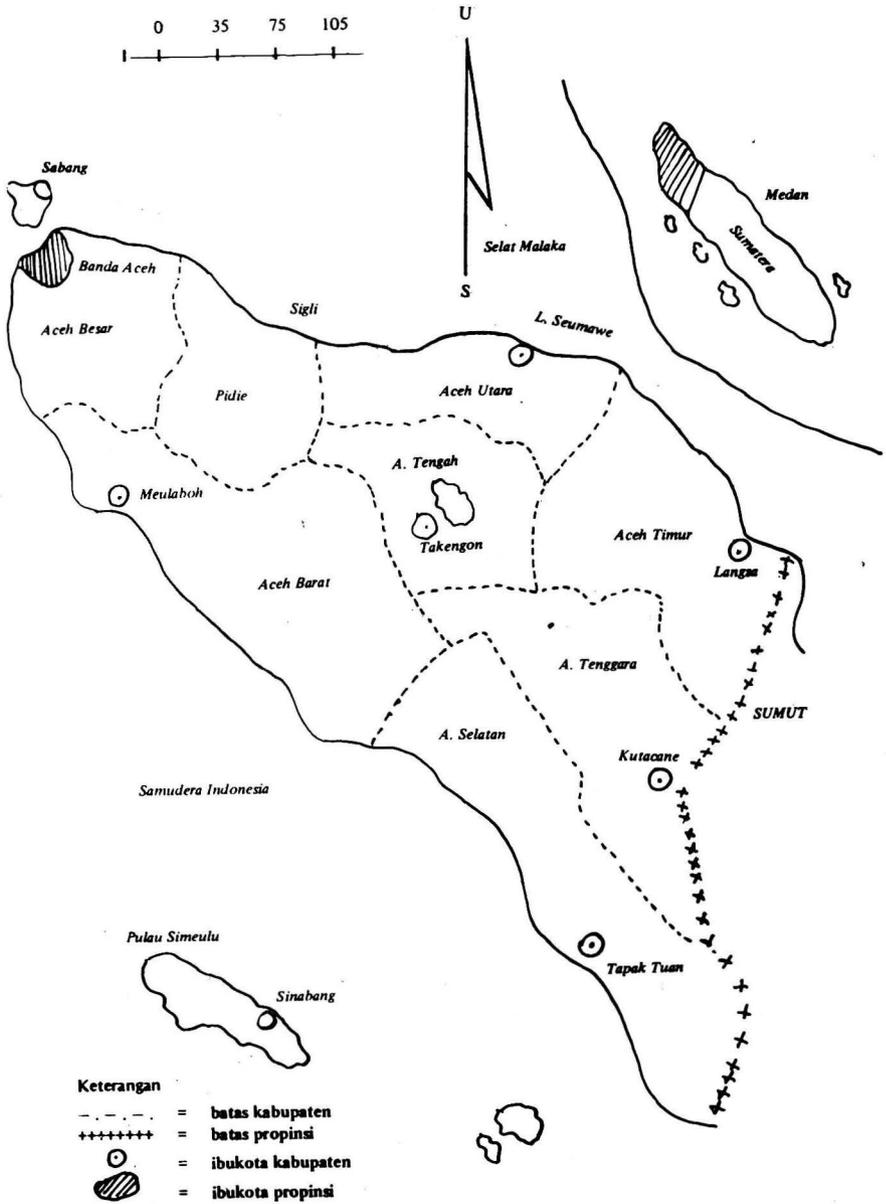
Peranannya masa kini dan tanggapan masyarakat.

Membicarakan peranan permainan ini dewasa ini, mempunyai masalah tersendiri. Permainan ini sesungguhnya digemari dari tingkat anak-anak sampai kepada orang-orang dewasa. Sebaliknya sebagian besar kolam-kolam yang pada masa dahulu memegang peranan penting bagi kehidupan meunasah dan mesjid yang merupakan tempat orang berwudhuk, kini telah digantikan dengan bak-bak air yang dibuat dari beton. Sedangkan kolam telah ditimbuni kembali guna dijadikan sebagai halaman meunasah atau mesjid tersebut. Akibat inilah permainan ini menjadi merosot, karena satu-satunya

tempat yang dapat digunakan adalah sungai. Penggunaan sungai sebagai tempat bermain, tentu saja permainan ini tidak seramai dahulu lagi oleh karena tidak disemua kampung terdapat sungai.

Demikian pula halnya dengan tanggapan masyarakat, oleh karena tidak terdapat lagi sarana yang memadai untuk ini dengan sendirinya perhatian masyarakat menjadi berkurang. Bila dilihat dari pandangan masyarakat sesungguhnya mereka sangat mengharapkan permainan ini dapat dihidupkan kembali dan mereka beranggapan permainan ini sangat dibutuhkan terutama oleh anak-anak dan remaja.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



GALUMBANG

Nama Permainan.

Galumbang adalah suatu permainan rakyat yang berkembang di pulau Simeulu. Permainan ini sangat disenangi oleh masyarakat Simeulu sejak dahulu sampai sekarang. Dalam perkembangannya akhir-akhir ini galumbang, tidak saja sebagai suatu permainan yang meriah, tetapi telah berkembang ke arah suatu kesenian daerah yang di dalamnya mengandung unsur keindahan.

Galumbang sebagai suatu permainan rakyat yang menempatkan dirinya sebagai olah raga bela diri dan sarana pendidikan.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain :

Galumbang biasanya dilakukan oleh masyarakat Simeulu dalam berbagai kegiatan. Pelaksanaannya biasanya dilakukan pada acara-acara puncak dalam kehidupan, baik seseorang warga masyarakat maupun menyangkut semua anggota masyarakat. Yang menyangkut seseorang warga masyarakat, yang paling meriah adalah dalam upacara perkawinan. Apabila upacara perkawinan dilangsungkan baik dulu maupun sekarang galumbang tak pernah ketinggalan. Walaupun kini tidak seluruh warga masyarakat melakukannya Galumbang juga diperlihatkan pada upacara-upacara yang bersifat kepentingan umum. Seperti menyambut tamu agung dan lain-lain.

Latar Belakang Sosial Budaya.

Masyarakat Simeulu merupakan suatu masyarakat yang hidup berkelompok, dengan berkomunikasi satu sama lain dalam bahasa Simeulu. Di Aceh terdapat beberapa sub kultur yang sangat berbeda antara satu dengan yang lain. Demikian halnya di Simeulu, mereka mempunyai sub kultur tersendiri. Salah satu bentuk budaya yang amat disenangi atau digemari oleh masyarakat Simeulu ialah galumbang. Permainan ini bukanlah bentuk permainan untuk sekelompok tertentu dalam masyarakat Simeulu, tetapi sejak dahulu sampai kini permainan ini merupakan permainan rakyat.

Galumbang hampir mirip dengan olah raga bela diri, sehingga amat disukai oleh golongan tua, muda dan anak-anak berusaha mempelajari permainan ini. Galumbang bebas dilakukan oleh setiap orang tanpa banyak pantangan, oleh karenanya mudah dilakukan atau dipelajari oleh siapa saja.

Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dari hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa galumbang adalah

suatu permainan yang telah lama berkembang dalam masyarakat. Umumnya mereka sependapat bahwa mereka tidak tahu persis, kapan permainan ini mulai diterapkan, dan siapa yang membawanya. Sehubungan dengan sejarahnya bahwa masyarakat Simeulu adalah masyarakat pendatang atau istilah setempat disebut anak rantau, maka diduga permainan ini dibawa sehubungan dengan perpindahan penduduk ke pulau tersebut.

Galumbang merupakan olah raga bela diri. Bela diri adalah merupakan keharusan bagi kehidupan masyarakat Simeulu sesuai dengan situasi setempat. Pada mulanya gerak bela diri ini adalah merupakan pengalaman yang di dapati ketika menghadapi serangan binatang buas. Di lain pihak ada semacam kesan dalam masyarakat apabila seseorang pergi merantau harus cukup dengan bekal, baik dari segi ketangkasan jasmaniah maupun rohaniah. Sebab itu dalam perkembangannya galumbang selain diperlukan ketangkasan fisik juga dibutuhkan kemahiran magis. Demikianlah galumbang ini telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya kepada generasi sekarang.

Peserta / Pelaku.

Seperti telah dijelaskan bahwa galumbang merupakan permainan rakyat Simeulu yang dimainkan secara beregu. Usia para pemainnya tiada batas kadangkala anak-anak, pemuda dan juga orang tua.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Telah menjadi kebiasaan dalam mempertunjukkan permainan galumbang, selain bermain dengan tangan kosong, diiringi dengan canang sebagai alat musik, walaupun tidak merupakan keharusan. Para pelaku biasanya dilengkapi dengan pakaian hitam. Permainan ini disamping mengandung unsur ketangkasan juga mengandung unsur seni.

Jalannya Permainan.

Jalannya permainan galumbang biasanya dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu beranggotakan \pm 20 orang apabila galumbang diperuntukkan pada pesta perkawinan, galumbang dimainkan sepanjang jaraknya mengantar penganten. Sebagaimana lazimnya upacara semacam itu dilakukan dengan berjalan kaki. Jika permainan dalam rangka hari-hari besar dan menyambut tamu agung, galumbang dimainkan oleh dua regu. Salah satu regu membelakangi para tamu (bagi regu yang dekat dengan tamu) dan yang lainnya (regu yang jauh) menghadap tamu. Seolah-olah mereka akan bertempur. Canang dibunyikan, pertanda permainan dimulai dan lama permainan \pm 30 menit.

Peranan Masa Kini.

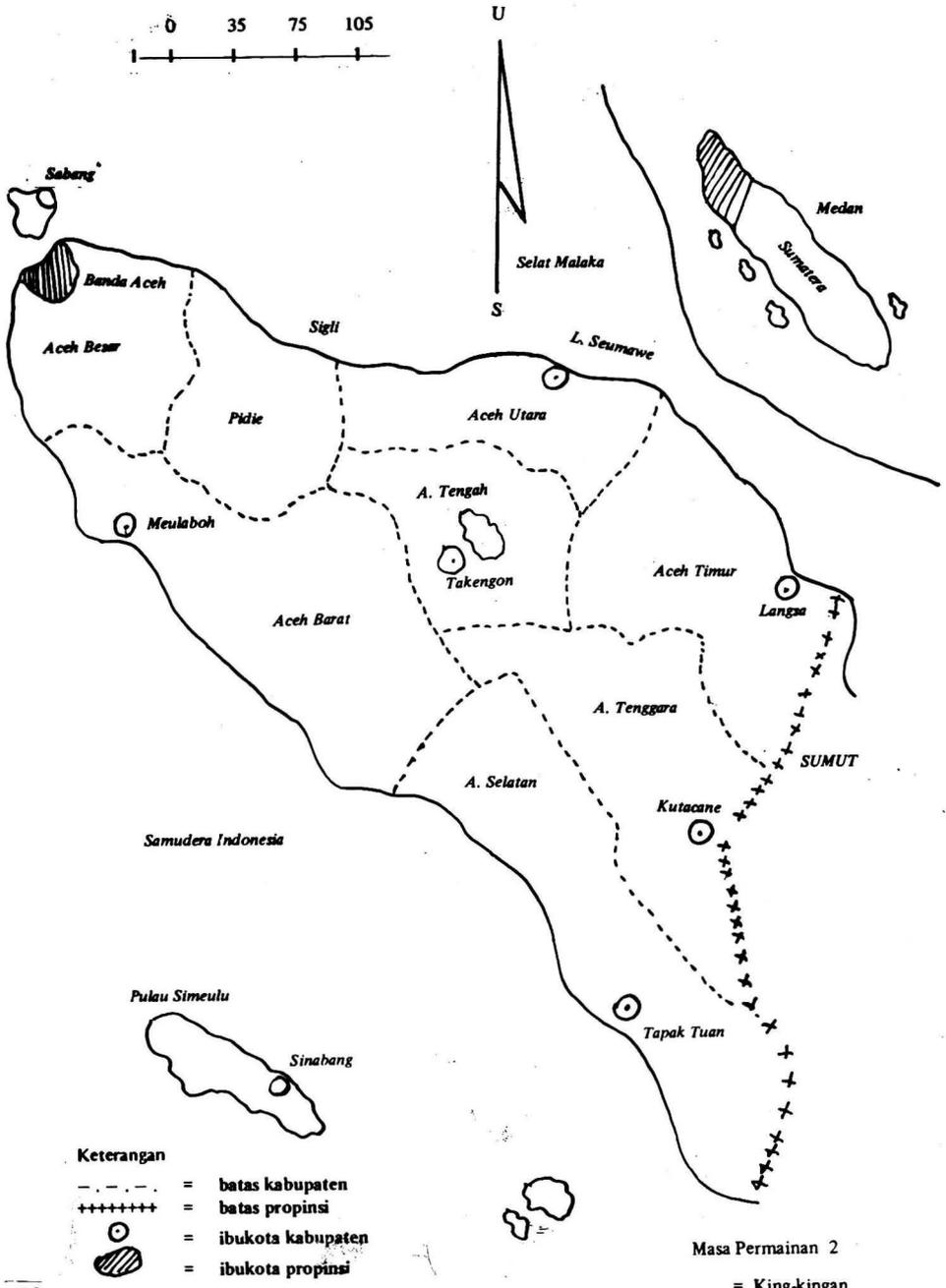
Galumbang sebagai permainan rakyat Simeulu, tidak hanya dimainkan pada tempo dulu, namun kini terus dikembangkan. Suatu bukti yang nyata sampai sekarang masih terdapat kelompok-kelompok, baik anak-anak dan pemuda dengan tekun mempelajari galumbang. Disamping faktor-faktor lain, mereka sadar bahwa galumbang adalah sebagai warisan budaya nenek moyang yang perlu dilestarikan. Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa pada setiap adanya upacara perkawinan, menyambut tamu-tamu agung, galumbang merupakan salah satu upacara puncak yang jarang dilupakan. Menurut pendapat banyak orang yang diwawancarai galumbang perlu dikembangkan, sehingga generasi selanjutnya dapat menghayati sebagai salah satu unsur budaya Nasional.

Tanggapan Masyarakat.

Pada umumnya masyarakat Simeulu beranggapan positif yaitu mereka menghimbau pihak-pihak yang berwenang agar permainan ini dapat dikembangkan secara intensif. Karena selama ini hanya masyarakat sajalah yang aktif mengembangkan permainan ini. Sedangkan dipihak pemerintah pasif.

Sedangkan bentuk dan cara perkembangannya, bila dimungkinkan dapat dijadikan kurikulum di sekolah Dasar, jika perlu juga di SLP dan SLA.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



NEBANG KAYU

Nama Permainan.

Perkataan nebang kayu adalah bahasa Gayo. Nebang dalam bahasa Indonesia adalah menebang, kayu artinya kayu juga. Asal kata nebang adalah tebang dan karena melakukan pekerjaan ditambah awalan me di awal kata sehingga menjadi menebang kayu. Awalan me dalam bahasa Gayo sama dengan awalan me dalam bahasa Indonesia. Jadi menebang kayu dalam bahasa Indonesia adalah menebang kayu. Dalam bahasa Gayo, awalan me kadang-kadang tidak disebutkan dalam percakapan sehari-hari dan lama kelamaan hampir tidak terdengar. Menebang kayu hanya disebut orang menebang kayu saja. Permainan ini dinamakan demikian karena pekerjaan pokoknya adalah menebang kayu.

Selesai panen masyarakat Gayo Luas mengadakan suatu pesta syukuran, sebagai ucapan terima kasih dan syukur sebesar-besarnya kepada Allah swt, yang telah memberi rezeki berupa padi yang menjadi bahan pokok kehidupan. Setiap kampung kelihatan bersemarak, baik orang-orang tua pemuda dan anak-anak. Dari ketiga kelompok umur ini pemudalah yang paling bergembira. Disatu pihak pemuda dan pemudi diberi perbekalan beras dan kambing dan sebagainya, secukupnya. Mereka bebas makan bersama dengan pemudi di satu piring sebagai tanda persaudaraan yang abadi. Berpasang-pasangan mereka ini duduk berhadap-hadapan menghadapi piring yang sama sambil bercerita dari barat sampai ke timur. Di pihak lainnya kegembiraan kaum muda ini karena kesempatan sedemikian rupa datangnya setahun sekali. Disamping itu acara ini dapat juga dianggap sebagai perpisahan sementara antara muda-mudi, karena sebentar lagi si pemuda sudah berangkat "merantau" ke dalam hutan untuk berladang. Mereka berada di hutan kurang lebih 4 bulan lamanya. Makan bersama seperti ini disebut mangan pasir.

Seminggu setelah mangan pasir berakhir, kepala kampung (penghulu bersama-sama dengan semua pemuda serta beberapa orang tua berangkat menuju hutan. Tujuannya adalah mencari areal (lahan) yang akan dijadikan perladangan. Hutan dijelajahi dan diselidiki kesuburan tanahnya dan sebagainya. Bila telah sesuai mereka kembali lagi ke kampung untuk menyiapkan perbekalan yang diperlukan untuk perladangan seperti kapak, parang dan perbekalan dapur.

Seminggu kemudian rombongan ini berangkat lagi ke hutan yang telah disepakati untuk dijadikan perladangan. Hutan dijelajahi dan diselidiki kesuburan tanahnya dan sebagainya. Bila telah sesuai mereka kembali lagi ke kampung untuk menyiapkan perbekalan yang diperlukan untuk perladangan



Permainan galumbang selalu dipertunjukkan pada upacara kebesaran seperti menyambut tamu agung, perkawinan dan lain-lain.

seperti kapak, parang dan perbekalan dapur.

Seminggu kemudian rombongan ini berangkat lagi ke hutan yang telah disepakati untuk dijadikan perladangan tadi dan diadakanlah upacara "perkenalan" dengan "penghuni" hutan. Perkenalan ini diadakan agar hasil ladang penduduk jangan "diganggu" penghuni hutan ini. Kepala kampung atau orang tua yang dipercayakan untuk memimpin upacara perkenalan membacakan doa ala kadarnya kemudian puncak dari upacara ini adalah dilangsungkannya pertandingan "nebang kayu" yaitu pertandingan menebang kayu yang telah ditentukan sebelumnya. Peserta biasanya ganjil, 7, 9 atau 11. Bila dilakukan pada hari Senin, jumlah peserta 7, Kamis 9 dan Sabtu 11. Ini didasarkan atas anggapan bahwa pada hari Senin hutan dijaga oleh 7 jin, Kamis 9 dan Sabtu 11. Untuk inilah maka peserta harus demikian. Untuk penghormatan. Pada batang kayu yang telah ditentukan berdirilah 7, 9 atau 11 peserta. Maka diminta untuk menebang kayu tersebut secara serentak. Peserta yang terlebih dahulu dapat merebahkan kayu yang ditebangnya ditetapkan sebagai pemenang dan dialah yang ditunjuk terlebih dahulu menebang hutan bahagiannya dengan dibantu oleh seluruh penduduk kampung secara gotong-rojong.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Seperti telah disinggung secara sepintas lalu di atas tadi, bahwa permainan ini dilakukan menjelang turun ke ladang, untuk membuat perladangan baru. Perlu rasanya diketahui bahwa pertanian di daerah Gayo luas masih bersistem *extensif*, artinya setelah hasil ladang dipungut seluruhnya, maka ladang tersebut ditinggalkan begitu saja. Lama kelamaan bekas ladang ini menjadi belukar dan akhirnya menjadi hutang lagi. Setiap tahun areal perladangan dicari lagi yang baru, yang mengakibatkan jarak antara ladang dan kampung kadang-kadang sampai sehari perjalanan ($\pm 15 - 35$ km). Permainan ini diadakan setiap hendak mencari areal perladangan baru setiap tahunnya. Permainan ini tidak pernah diadakan di luar waktu yang kita sebutkan tadi. Bila kita ingin mengetahui tepatnya pada jam berapa permainan ini berlangsung, agak sukar karena sesuatu kepastian untuk itu tidak ada. Tetapi selalu diadakan pagi hari \pm jam 10.⁰⁰ WIB. Pada saat sedemikian tubuh masih segar. Ini perlu digaris bawahi karena *kayu dipilih adalah kayu yang besar*.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan nebang kayu diikuti oleh penduduk kampung yang telah selesai panen sawahnya. Mereka adalah petani rakyat biasa. Semua penduduk

kampung adalah petani. Di daerah ini selain petani tidak dikenal kelas masyarakat yang lain. Kalau adapun jurang sedikit maka garis yang ditarik adalah dari kelompok ini, bukan dari kelas yang berdasarkan darah atau yang lainnya. Jurang yang ada misalnya kaya miskin yang tidak begitu menyolok karena hanya berdasarkan banyaknya padi yang diperoleh setiap tahunnya.

Permainan ini berlangsung sejak masyarakat Gayo Luas mempunyai mata pencaharian berladang disamping berladang disamping bersawah. Permainan sudah agak jarang dilakukan karena sekarang jenis pertanian sudah agak intensif dan sifat kegotong-royongan sudah agak berkurang.

Peserta permainan ini seperti telah disinggung adalah 7, 9 dan atau 11 orang. Mereka dipilih yang kuat-kuat, bersemangat tinggi dan penuh rasa tanggung-jawab. Kepala kampung memilih peserta permainan ini dengan teliti dibantu oleh beberapa orang tua, yang dipilih biasanya pemuda yang belum kawin, berumur sekitar 17 – 25 tahun. Sungguhpun demikian ada juga pemuda yang sudah kawin terpilih kalau pesertanya kurang. Pemilihan seperti ini juga harus diingat faktor umur dan kesehatan peserta.

Perlengkapan/Peralatan Permainan.

Alat utama adalah kapak yang agak besar, dan sebuah pepara kalau kayunya agak besar (tidak dapat dipeluk oleh orang dewasa). Pepara yaitu suatu bangunan yang didirikan di sekeliling pohon kayu untuk tempat injakan kaki ketika menebang kayu.

Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

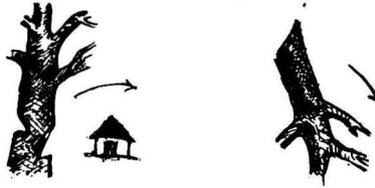
Jalannya permainan.

Setelah segala sesuatunya mustaid maka kepala kampung memberikan kapak kepada setiap peserta. Begitu menerima kapak mereka menuju "pepara" yaitu tempat yang dibuat sedemikian rupa sehingga seseorang dapat berdiri dengan bebas untuk menebang kayu. Aba-aba diberikan, dan peserta mulai bekerja keras masing-masing ingin menang.

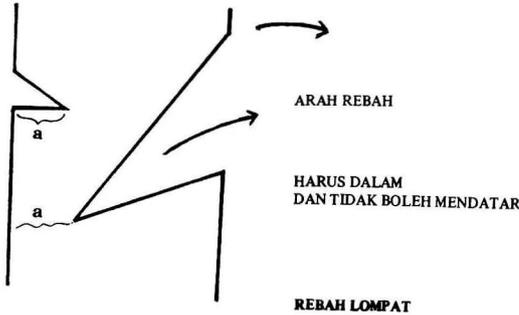
Dengan semangat yang tinggi serta keahlian yang di miliki para peserta yang hanya memakai *celana dalam* saja berusaha memusatkan perhatian untuk pekerjaan yang dihadapi. Segala teknik menebang kayu dipraktikkan. Adapun teknik-teknik menebang kayu ada 3 macam yaitu :

- rebah lompat
- rebah cepat
- rebah balik.

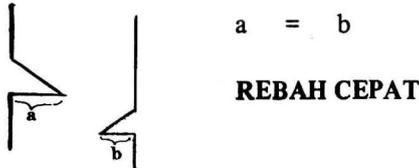
Rebah lompat biasa dilakukan di kampung-kampung atau di suatu tempat untuk menghindari sesuatu yang dipelihara misalnya rumah dan lain-lain.



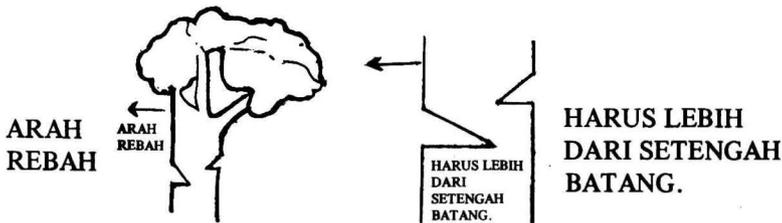
Untuk menghindari rumah. Untuk itu semua cabang ditebang terlebih dahulu untuk memudahkan lompatan. Perhatikan skets.



Rebah cepat tekniknya yaitu dengan menebang sudut yang bertolak belakang sama besar, atau membagi dua batang yang ditebang. Lihat skets.



Rebah balik yaitu menebang kayu dengan melawan gaya berat. Biasanya menebang kayu harus dimulai pada cabang/daun yang terbanyak, tetapi sebaliknya dengan teknik ini. Teknik ini jarang dipraktikkan, kecuali sangat terpaksa.





Pemuda-pemuda ini sedang berjuang merebahkan kayu untuk selanjutnya mendapat tempat terhormat di mata masyarakat.

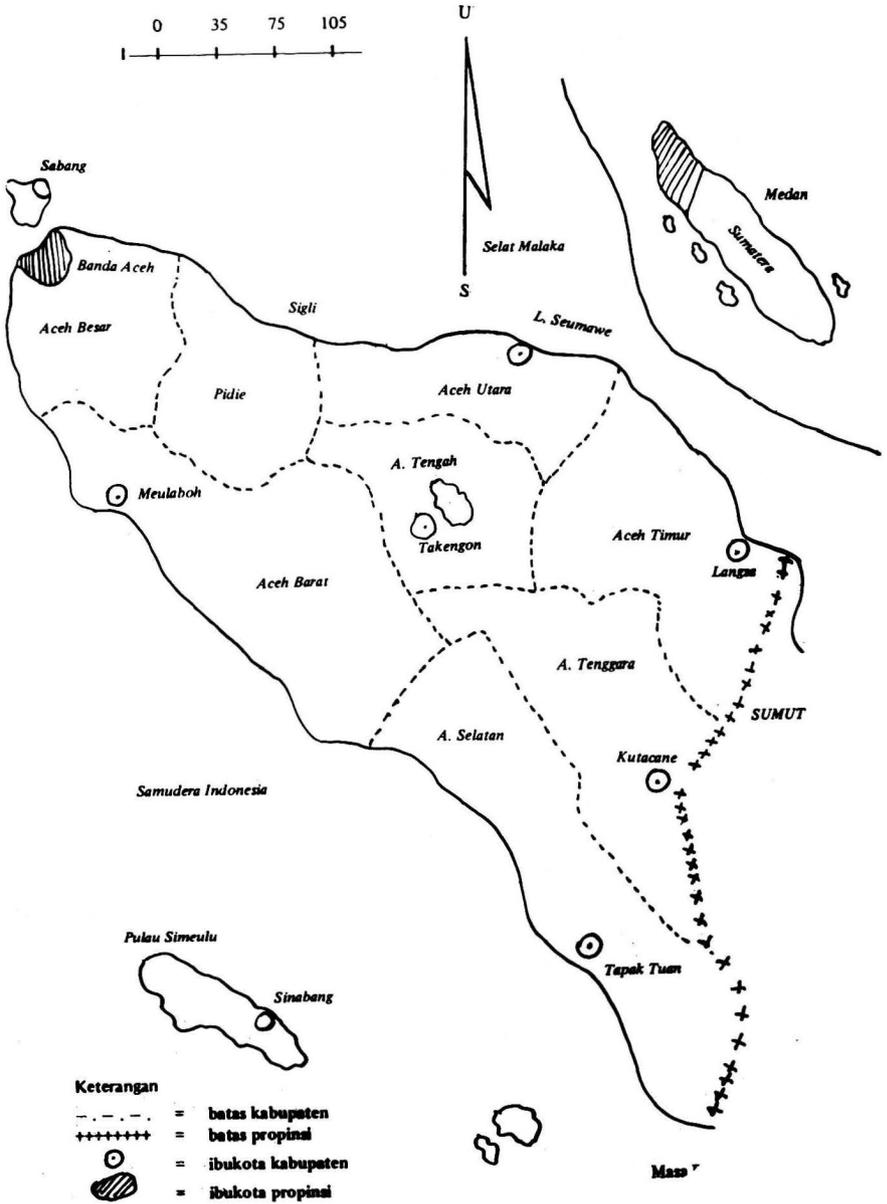
Dalam pertandingan menebang kayu tadi, tehnik kedualah yang dipilih. Demikianlah para peserta dengan ketekunan dan rasa tanggung-jawab yang besar berusaha mencurahkan segala keahliannya untuk merebahkan kayu ini terlebih dahulu dan keluar sebagai pemenang.

Pemenang pertandingan merupakan orang yang beruntung. Karena dengan demikian dia dapat memilih areal yang subur di hutan tersebut dan juga areal yang paling strategis lagi pula giliran pertama untuk gotong-royong adalah untuk pemenang ini. Bila ladang pemenang selesai digotong-royongkan barulah rakyat biasa dibenarkan menebang arealnya.

Peranan masa kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sudah agak berkurang dilakukan karena petani tidak lagi mencari areal perladangan setiap tahun. Mereka telah menanam tanaman tua seperti kopi, kemiri dan lain-lain. Berlainan dengan sistim berpindah-pindah. Dahulu yang ditanam adalah tanaman muda yaitu tembakau. Masyarakat menginginkan agar permainan ini berlanjut terus karena banyak gunanya ditinjau dari segi kemasyarakatan.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh

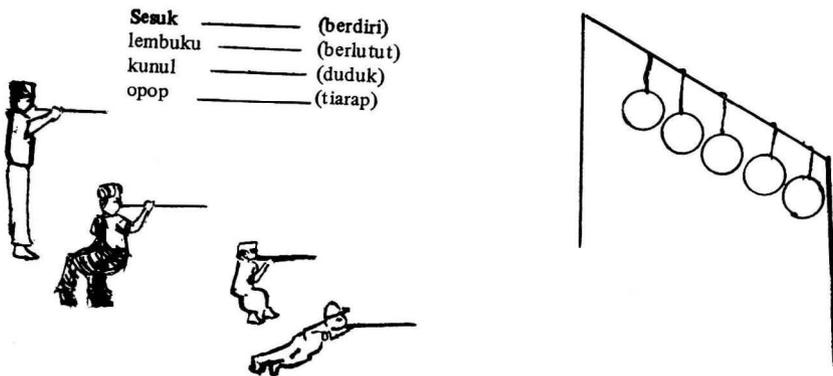


L E T E P

Nama Permainan.

Permainan ini sejenis ketangkasan membidik sasaran dari suatu tempat ke tempat lain dengan mempergunakan letep yaitu sumpit yang dibuat dari sebangsa bambu kecil dengan ukuran 1 – 3 cm, panjang \pm 2 – 4 meter dengan anak panah yang terbuat dari bambu tua ditambah pemberat kapas atau serat bambu. Munculnya juga hanya pada waktu tertentu saja yaitu menjelang padi menguning.

Di luar kampung anak laki-laki tanggung (umur \pm 10 – 12 tahun) membuat beberapa arena tempat berlangsungnya permainan. Arena cukup sederhana. Diatas tanah dipancangkan dua batang bambu dengan jarak \pm 5 langkah. Kedua batang bambu ini dihubungkan lagi satu sama lainnya dengan seutas tali atau bambu, sehingga kelihatan seperti gawang bola kaki. Pada tiang penghubung ini digantungkan beberapa jeruk Bali. Jeruk inilah yang ditembak dari jarak yang tertentu menurut permufakatan. Cara menembak ada beberapa macam yaitu :



Permainan ini didapati di daerah Lukup di tengah-tengah hutan rimba di Aceh Timur.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Menjelang padi menguning burung-burung secara bergerombolan tidak henti-hentinya mengganggu padi yang mulai berisi. Anak-anak yang bertugas menjaga sawah ini tidak pernah pengah, sedikitpun. Sedikit lengah berarti kerugian. Segala cara untuk mengusir dan menangkap burung dipraktikkan. Ada beberapa cara menangkap burung yang terdapat di daerah ini.

seperti dengan jaring, katapel, getah dan lain-lain. Cara yang sering dilakukan adalah dengan letap karena cara ini mempunyai seni yang tinggi. Disatu pihak burung yang dibidik adalah burung yang besar, seperti balam, punai, tiung dan lain-lain. Di pihak yang lain cara mencari dan mengintai serta membidik burung yang sedang bertengger atau sedang makan padi di sawah, adalah merupakan seni yang tersendiri. Mendebarkan.

Sebelum terjun ke arena tersebut di atas terlebih dahulu diadakan suatu latihan yang matang di suatu arena seperti telah kita sebutkan terdahulu setiap sore. Dalam latihan ini biasanya dilakukan secara perorangan dan bergiliran. Latihan tidak berlangsung lama kira-kira hanya sebulan saja. Agar lebih jelas dapat kita lihat nanti di dalam jalannya permainan.

Perlu diingat bahwa bila padi telah menguning, di mana burung sangat banyak maka latihan tidak diperlukan lagi karena telah dipindahkan ke tengah sawah untuk membidik burung, bukan lagi menembak jeruk Bali.

Latar belakang sosial budaya dan sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan ini berlangsung kira-kira selama sebulan dan secara otomatis akan berhenti bila panen telah selesai. Peserta biasanya terdiri dari 3 – 7 orang. Diusahakan agar peserta jangan terlalu banyak agar lebih meriah dan sebagainya. Peserta adalah anak-anak laki-laki berumur \pm 10 – 12 tahun. Namun demikian ada juga kelihatan orang-orang tua atau anak-anak kecil. Orang-orang tua biasanya hanya sebagai pelatih saja.

Permainan ini sudah berurat berakar di daerah Lokop (Aceh Timur) ini. Sejak dahulu kala alat sumpit ini telah mereka gunakan sebagai alat perang. Anak/panah sumpit tadi biasanya diberi racun kalau sasarannya binatang besar seperti babi, ular dan lain-lain. Dengan pemberian racun tadi binatang akan mati dalam waktu \pm 1 atau 2 hari. Bahan racun terbuat dari ramuan getah kayu-kayuan. Sampai sekarang cara ini masih dipergunakan, hanya saja untuk burung racun tidak dipergunakan sebab takut termakan lagi oleh manusia.

Peralatan / Perlengkapan permainan.

Peralatan yang diperlukan selain letaknya tadi adalah jeruk Bali atau batang pisang yang digantung untuk sasaran tembakan dan anak panah.

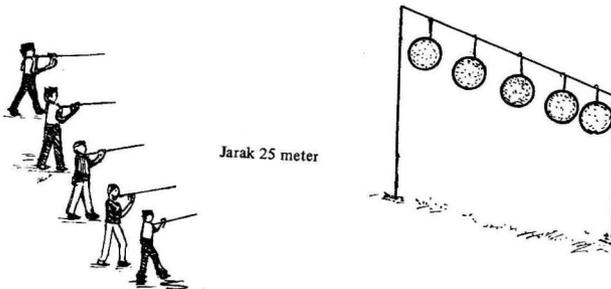
Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalan Permainan.

Semua alat diberikan terlebih dahulu dengan baik sebelum pertandingan diadakan. Setiap peserta diberi 10 buah anak panah atau dia sendiri yang menyediakannya, atau bergantian saja bila ukuran sumpitnya sama. Alat-alat yang diperlukan yaitu, sumpit, anak panah, dan jeruk Bali atau boleh juga batang pisang yang digantung.

Kita misalkan pesertanya ada 5 orang yaitu nomor 1, 2, 3, 4 dan 5. Kelima peserta ini telah siap dengan sumpit dan anak panahnya masing-masing. (Anak panah boleh diperpinjamkan, tetapi sumpit tidak). Lalu mereka menuju garis batas tembak. Disini mereka menentukan/mufakat cara menembak yang mana yang mereka pilih ; berdiri, jongkok, duduk, atau tiarap. Misalnya mereka memilih berdiri, karena inilah yang tersukar, dan juga mereka menembak secara bebas. Bebas artinya, boleh menembak sasaran sebanyak 10 kali, karena tidak mengganggu peserta lainnya. Setiap peserta mempunyai sasaran yang berbeda pula. Bila peserta 5 orang, maka jeruk yang digantung juga harus 5 buah. Sasaran yang ditembak haruslah sasaran sendiri. Bila salah sasaran rugi saja tentunya sebab akan dihitung jumlah anak panah yang melengket di sasaran masing-masing.



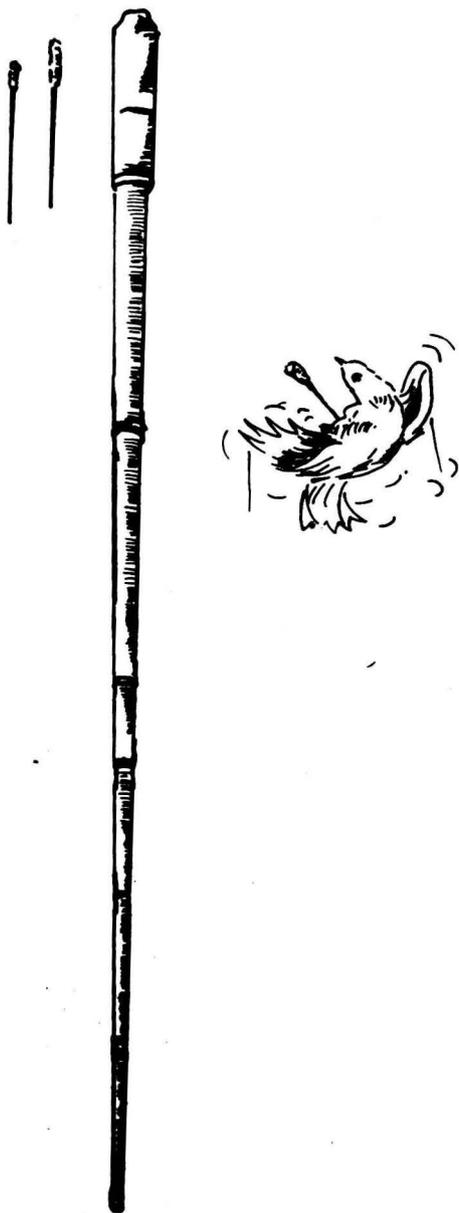
Perlu juga dicatat cara menembak dengan sumpit ini. Anak panah dimasukkan ke dalam lobang sumpit sedemikian rupa sehingga udara pun tidak dapat masuk lagi. Maksudnya agar waktu ditiup nanti anak panah ini akan meluncur dengan kekuatan tinggi. Kalau misalnya ukuran anak panah jadi longgar, bila ditiup pastilah luncurannya tidak jauh.

Bila permainan ke lima pemain ini kita perhatikan maka dapat kita lihat hasilnya sebagai berikut :

Pemain nomor 1 yang menembak buah jeruk nomor 1 pula, setelah **semua** anak panah ditembakkan buah jeruk ini diperiksa. Berapa anak **panah** yang masih melengket disitu. Misalnya yang lengket 4 buah anak panah. Jadi angka untuk peserta nomor 1 adalah 4. Begitu juga peserta



Mereka sedang latihan menembak dengan sumpit kesayangan.



Bentuk sumpit yang biasa didapati di daerah Lokop Aceh Timur.

yang lain diperiksa/dilihat buah sasarannya untuk mengetahui anak panah yang lengket.

Pada akhir ronde I suasana sebagai berikut :

Pemain nomor	Angka
1	4
2	3
3	7
4	5
5	3

Pada akhir pertandingan angka yang diperoleh setiap ronde dijalankan :
Misalnya :

Peserta	Ronde					Angka	Juara ke
	I,	II,	III,	IV,	V.		
1	4.	3.	2.	2.	5.	16	IV
2	3.	3.	2.	1.	4.	13	V
3	7.	5.	4.	4.	5.	25	I
4	5.	3.	2.	3.	4.	17	III
5	3.	5.	3.	5.	3.	19	II

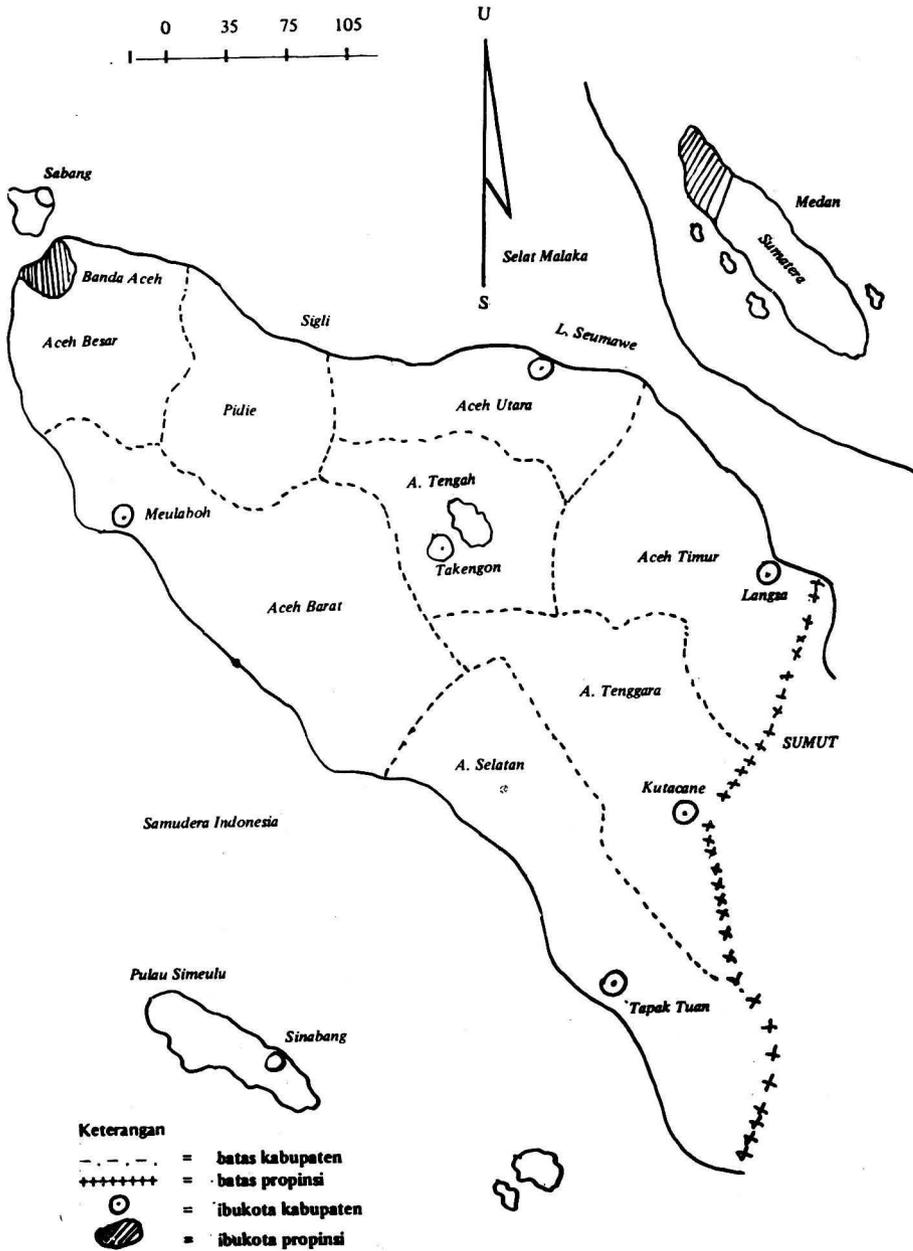
Dalam permainan ini larangan yang berarti tidak ada. Juga jumlah regu tidak menentu bergantung kepada situasi dan kondisi.

Permainan kelihatan sederhana saja, tetapi cukup digemari oleh penonton. Hal ini dapat dimengerti karena bila di arena seseorang itu terampil pastilah dipraktekkan sesungguhnya yaitu menembak burung, atau lain-lain juga demikian. Makin sering berlatih semakin baik, karena nantinya bila di sawah atau di hutan tempat binatang buas berdomisili keahlian ini dipraktekkan akan besar manfaatnya karena secara pasti mendatangkan keuntungan. Boleh dikatakan sasaran dari permainan ini adalah praktek sesungguhnya di lapangan kelak.

Peranan masa kini dan Tanggapan Masyarakat

Permainan ini masih digemari oleh masyarakat daerah Lokop, sebab banyak faedahnya. Anak-anak muda sebagai kegemaran tersendiri. Bila sumpit ini ada ditangan, seluruh pelosok kampung dapat dijelajahi tanpa dicurigai orang banyak. Kadang-kadang burung yang dicari tapi ekor mata di gadis orang. Sambil mencari burung, kalau dapat apa salahnya sambil cuci mata. Demikian juga orang tua selalu membawa alat ini bila masuk hutan, dengan maksud akan dipergunakan bila memungkinkan. Pendek kafa sumpit adalah bahagian dari kehidupan masyarakat Lokop Aceh Timur yang daerahnya masih di dalam rimba balantara.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



LEHONG

Nama Permainan.

Perkataan lehong adalah bahasa Aneuk Jameo di Aceh Selatan; yang artinya pertanda telah melakukan sesuatu. Arti perkataan ini hanya dalam permainan. Seseorang yang telah berhasil membunuh lawannya harus memberi tahukan kepada kawannya yang lain dengan ucapan lehong. Demikian juga seseorang yang telah berhasil mengerjakan pekerjaan / "tugas" dalam permainan disebut telah lehong. Permainan ini dinamakan demikian karena inti permainan adalah membunuh lawan bermain dengan ucapan lehong/ saling bunuh membunuh untuk memenangkan pertandingan.

Permainan lehong didapati di daerah Aceh Selatan yang dimainkan oleh penduduk Aneuk Jamee. Atau dengan perkataan lain permainan ini adalah permainan Aneuk Jamee salah satu suku bangsa diantara 7 suku bangsa yang mendiami daerah Aceh.

Kaleng susu diisi sebuah batu sehingga kalau digoncang berbunyi keras adalah alat utama permainan ini. Kaleng ini disepak sehingga dari jarak yang agak jauh bunyinya akan kedengaran. Bunyi kaleng yang nyaring ini mempunyai arti sendiri bagi anak-anak pelaku permainan. Bunyi kaleng ini akan disahuti oleh seorang anak dengan sahutan lehong, artinya mati.

Beberapa orang anak bermain lehong, di halaman rumah yang agak lapang atau di halaman mesjid atau meunasah atau dimana saja tanah lapang tersedia. Tanah lapang yang diperlukan adalah kurang lebih sekitar $5 \times 5 \text{ m}^2$. Di tanah lapang ini dibuat sebuah lingkaran kecil dengan garis tengah ± 4 meter. Di pusat lingkaran diletakkan kaleng tadi yang dijaga oleh seorang pemain. Pemain ini berusaha agar lawannya jangan sempat menyepak kaleng ini, sebab kalau itu terjadi si penjaga dinyatakan kalah dan sebaliknya. Agar lebih jelas kita perhatikan jalan permainan dalam uraian di muka.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain :

Permainan biasa dilaksanakan dalam bulan puasa menjelang hari Raya. Pada saat demikian biasanya anak-anak sedang tidak mengaji dan sekolahpun biasanya libur. Anak-anak sangat tidak begitu senang bila waktu senggang terlalu banyak tanpa kegiatan apa-apa. Demikianlah pada sore hari mereka berkumpul di muka rumah atau meunasah. Dikala itu ada beberapa anak yang berinisiatif untuk bermain. Biasanya salah satu permainan yang dipilih adalah permainan ini. Tetapi perlu juga diingat bahwa patokan kita di atas kadangkang tidak tepat benar sebab ada juga kita lihat permainan di luar saat-

saat yang telah kita sebutkan di atas, misalnya pagi hari atau ketika pesta perkawinan dan lain-lain. Atau dengan perkataan lain permainan ini akan berlangsung bila anak-anak banyak yang berkumpul pada satu tempat, ada alatnya yaitu kaleng dan ada inisiatif ke arah tersebut. Jadi pelaksanaan permainan tidak ada hubungan apa-apa dengan peristiwa apapun lebih-lebih yang bersifat magis.

Peserta permainan ini adalah anak-anak umur $\pm 9 - 42$ tahun, laki-laki dan atau perempuan. Umur sebaya diatas pengelompokan berdasarkan kelamin belum ada. Jadi permainan campuran juga tidak dilarang. Jumlah mereka tidak tentu tetapi dapat dipastikan di atas 5 orang.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Seperti telah disinggung di atas bahwa permainan ini dilakukan oleh anak-anak penduduk Aceh Selatan dari suku bangsa Aneuk Jamee. Pada masyarakat ini stratifikasi sosial yang dikenal adalah berdasarkan kaya miskin atau banyak atau sedikitnya padi yang didapat di rumahnya. Kelas-kelas masyarakat tidak dikenal sama sekali. Jadi peserta adalah anak petani, anak rakyat biasa. Mereka bermain bergembira dan puas.

Menurut informan yang kita wawancarai permainan ini adalah asli kepunyaan mereka tanpa didatangkan dari daerah lain. Permainan yang dimainkan sekarang ini sama saja dengan permainan yang mereka lakukan beberapa windu yang lalu, dan mungkin begitu juga dimasa-masa yang akan mendatang.

Peralatan/Perlengkapan permainan.

Alat permainan ini adalah sebuah kaleng susu/cat. Ke dalam kaleng tersebut dimasukkan sebuah batu sedemikian rupa sehingga tidak mudah terbang dan bila digerakkan akan berbunyi.

Iringan permainan.

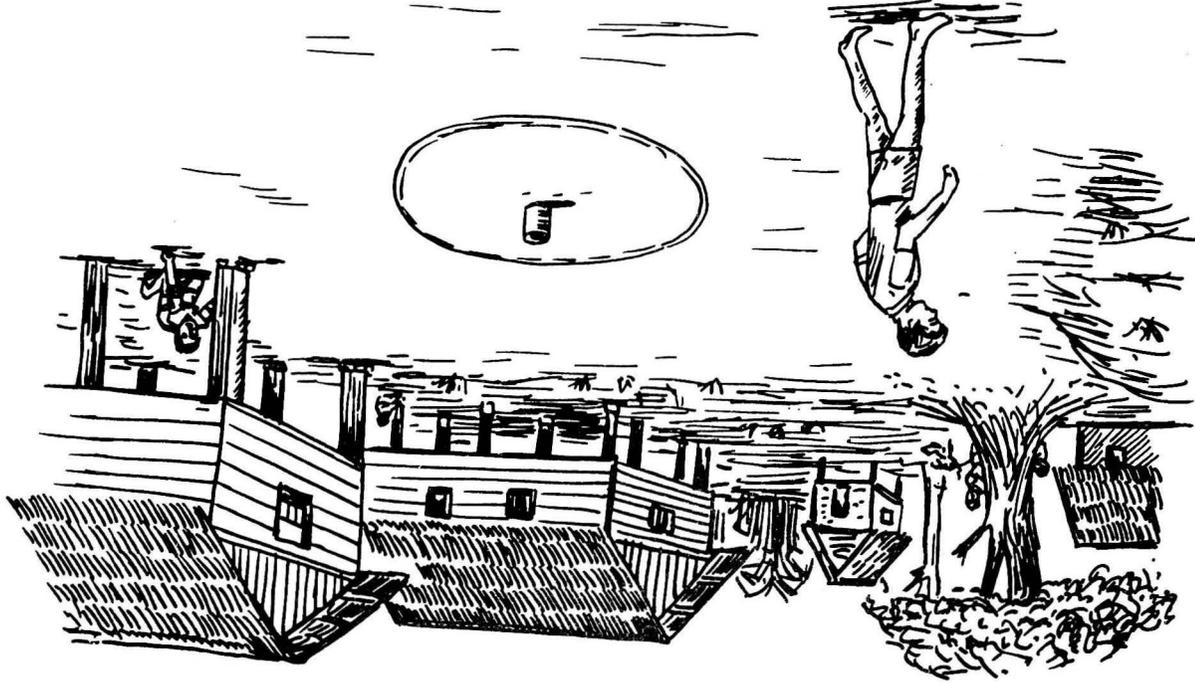
Permainan ini tidak diiringi oleh iringan apapun.

Jalannya Permainan

Gerombolan anak-anak tadi bermufakat melaksanakan permainan. Beberapa anak yang agak besar berinisiatif ke arah berlangsungnya permainan memilih beberapa anak yang sebaya sebagai peserta permainan.

Misalkan jumlah peserta 10 orang. Untuk memilih penjaga kaleng (yang kalah) maka diadakan undian dengan sut. Misalkan pemain-pemain tersebut, adalah nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Akhir dari undian ternyata

Suasana di arena pertandingan lehong. Anak yang kelihatan di muka adalah penjaga kaleng.



pemain nomor 1 yang kalah. Pemain ini (1) menuju ke dalam lingkaran tepat kaleng tadi dan disana dia harus menutup mata untuk membiarkan pemain lainnya beterbangan ke segala penjuru angin. Bila keadaan telah sunyi sepi, ini berarti pemain lainnya sudah pada persembunyiannya dengan aman dan pemain nomor 1 boleh membuka mata. Tugas pemain ini sekarang adalah mencari tempat persembunyian pemain lainnya sambil memperhitungkan segala kemungkinan terutama keadaan kaleng yang terletak di tengah lingkaran. Bila dia ini melihat salah seorang pemain misalnya pemain nomor 7, maka dia secepatnya berteriak nomor 7 lehong, sambil menggerak-gerakkan kaleng tadi sebagai pemberitahuan kepada pemain lainnya. Pemain nomor 7 boleh istirahat, karena sudah mati. Tugas nomor 1 selanjutnya adalah mencari pemain lainnya seluruhnya. Ini tidak mudah sebab pemain lainnya tadipun berusaha sekuat tenaga untuk dapat memasuki lingkaran dan menyepak kaleng mendahului pemain nomor 1. Kalau misalnya pemain nomor 2 dapat masuk lingkaran dan menyepak kaleng sambil mengucapkan kata lehong, maka pemain nomor 1 dianggap kalah lagi. Ronde kedua dimulai lagi dengan tugas jaga tetap ditangan nomor 1. Dalam keadaan seperti diatas maka pemain nomor 7 yang sudah mati tadi kembali hidup, karena pemain nomor 1 telah dibunuh nomor 2. Giliran baru bertukar bila seluruh pemain telah mati. Pemain yang terakhir mati adalah pemain yang dianggap kalah dan harus menjaga kaleng untuk ronde berikutnya.

Penentuan pemenang dalam permainan ini tidak begitu diperlukan dan diperhitungkan, yang diperhitungkan adalah yang kalah. Kekalahan seorang pemain dilihat dari seringnya yang bersangkutan bertugas sebagai penjaga kaleng. Tegasnya pemenang tidak dicari, karena yang dicari dan disoraki adalah yang kalah.

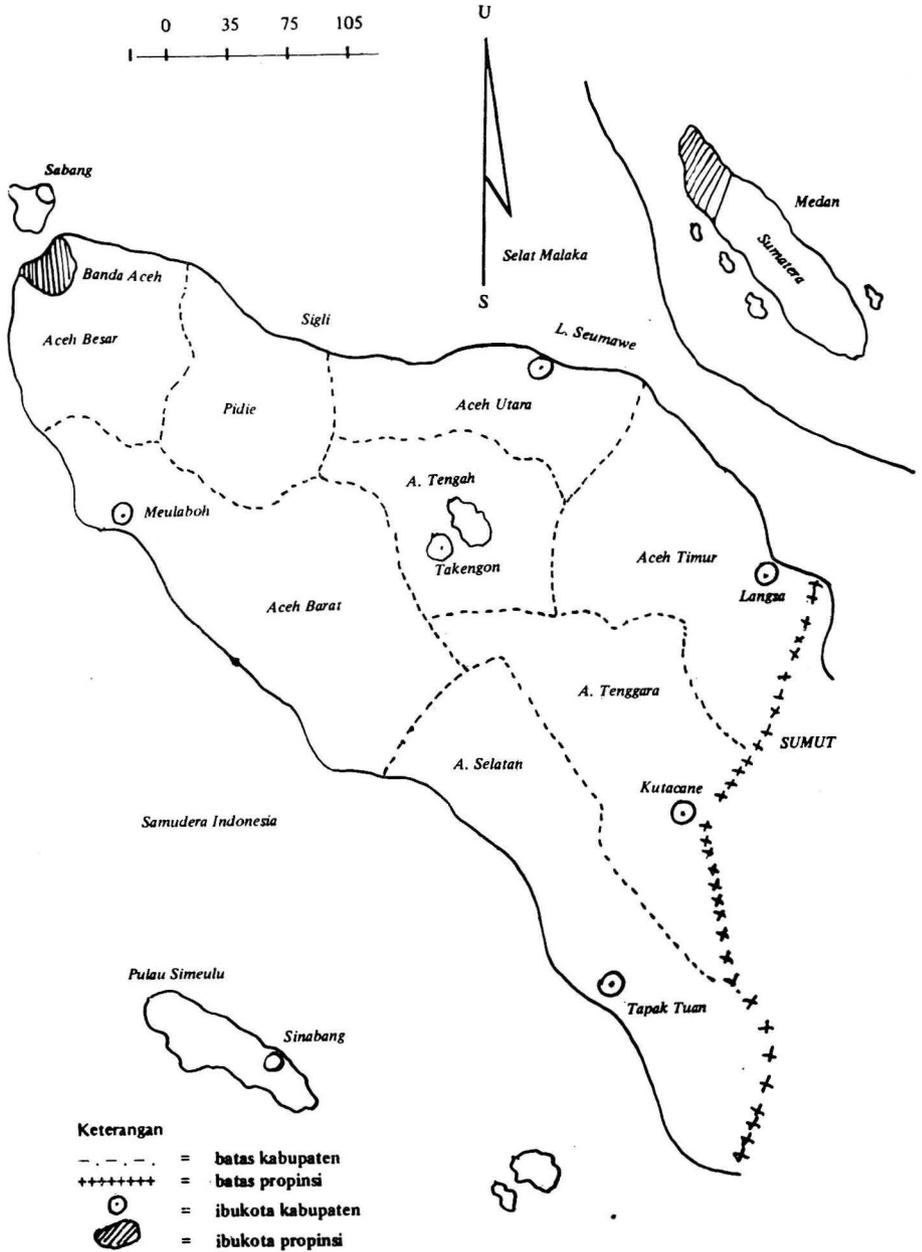
Pada akhir permainan biasanya setiap peserta berteriak dan seolah-olah melapor kepada kawannya berapa kali dia bertugas sebagai penjaga kaleng. Pemain yang tersering menjaga kaleng biasanya disoraki karena dianggap kalah.

Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat

Permainan ini masih sangat digemari oleh anak-anak karena dapat mendatangkan kegembiraan bagi seluruh peserta permainan.

Sesuai dengan jenis permainan maka kita lihat bahwa masyarakat tidak menaruh keberatan atas kelangsungan permainan ini, karena mereka beranggapan kepuasan si anak dapat terpenuhi.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



D A B O I H

Nama Permainan

Suatu permainan yang menunjukkan ketangkasan serta memperlihatkan kebolehan dalam bermain disebut dengan daboih. Perkataan daboih ini berasal dari bahasa Arab Dabbus. Permainan daboih merupakan suatu permainan yang pemain-pemainnya sambil menari-nari melakukan aksi menusuk, menetak badannya dengan benda-benda tajam seperti rencong, pedang serta pisau-pisau tajam lainnya. Dalam permainan ini selain menusuk dan menetak bagian-bagian tubuh seperti leher, perut, paha, lengan dan kepala, juga dilakukan pemukulan-pemukulan dengan mempergunakan rantai. Penggunaan rantai ini adalah sangat unik, karena rantai itu sebelum dipukul pada bagian tubuh harus terlebih dahulu dibakar sampai merah dan dalam keadaan merah inilah dipukul kebagian tubuh pemain sambil menari-nari itu. Untuk ini akan dijelaskan secara terperinci dalam kita membahas jalannya permainan.

Permainan daboih ini selalu diiringi dengan alat musik tradisional yaitu "rapai", sejenis alat musik pukul seperti rebana. Rapai yang digunakan adalah rapai khusus yang disebut rapai daboih, karena rapai ini hanya dimainkan/dipukul khusus pada acara permainan daboih. Perkataan daboih ini mengandung suatu pengertian yang khusus, sehubungan dengan perkataan-perkataan yang bersifat kekejaman yaitu menetak dengan parang, pisau, pedang, menusuk dengan rencong dan benda-benda tajam lainnya serta memukul dengan rantai. Jadi permainan daboih ini suatu permainan yang bersifat penampilan kekerasan dengan mempergunakan rapai sebagai alat musik guna mengiringi gerak para pemain. Sehingga untuk bermain daboih ini sering juga disebut "top daboih" atau beudoih daboih.

Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan daboih ini sebagai suatu permainan ketangkasan serta memerlukan keberanian dalam bermain yang selalu dipertunjukkan kepada para penontonnya. Sehubungan dengan itu permainan ini dilakukan sembarang waktu atau dengan kata lain ia dimainkan dalam waktu-waktu yang ada hubungannya dengan siklus kehidupan manusia. Waktu yang ada hubungan dengan siklus kehidupan ini misalnya pada saat "meunaleh", yaitu membawa nasi/kenduri dari pihak pengantin laki-laki ke rumah pengantin wanita pada saat pengantin wanita mengandung anak pertama dalam masa hamil 7 bulan. Waktu lain adalah pada saat menurun anak pertama setelah habis masa persalinan, yang sering disebut menurunkan anak ke tanah dan

selain itu pada saat pesta perkawinan. Daboih dapat dimainkan pada waktu siang hari dan malam hari.

Permainan ini selain dimainkan pada waktu-waktu yang ada hubungannya dengan siklus kehidupan manusia seperti yang telah dijelaskan, juga masih sering dimainkan pada waktu-waktu tertentu lainnya. Adapun waktu-waktu ini erat hubungannya dengan suasana bersukaria seperti di hari-hari Raya (Idul Adha, Idul Fitri), menyambut tamu dan pesta-pesta adat lainnya. Dalam hubungan ini dapat dijelaskan bahwa permainan ini dimainkan dalam waktu-waktu tersebut ada kaitannya dengan sistim kepercayaan. Mereka beranggapan bahwa permainan ini jika dimainkan dalam acara-acara siklus kehidupan dapat membawa berkat serta keselamatan kepada keluarga, karena permainan ini dibacakan ayat-ayat suci Alqur'an. Jika dimainkan dalam acara-acara keramaian bertujuan untuk mendidik sikap keberanian dan patriotisme di kalangan rakyat, terutama generasi muda dalam menghadapi setiap kemungkinan yang akan menimpa mereka. Mereka dituntut untuk belajar keras dalam mempertahankan dirinya sendiri serta masyarakat.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangannya.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa permainan ini erat hubungannya dengan siklus kehidupan manusia dan upacara-upacara adat lainnya, dengan demikian permainan ini didukung oleh semua lapisan masyarakat. Dalam memainkan permainan biasanya yang menjadi pemain adalah mereka yang berasal dari rakyat biasa seperti petani, pelaut dan sebagainya. Sedangkan yang menjadi pembina atau yang membiayai berasal dari kalangan pengusaha atau "ulee balang" dan pelatihnya atau yang menjadi gurunya adalah dari kalangan ulama. Oleh karena itu dapat disimpulkan permainan ini merupakan perpaduan antara unsur-unsur yang terdapat di dalam masyarakat dengan tidak memperhatikan masalah latar belakang sosial budaya. Hal ini bisa terjadi karena permainan ini dulunya semua orang mempunyai kepentingan.

Menyinggung masalah latar belakang sejarah dari permainan ini, erat hubungannya dengan pengembangan agama, khususnya agama Islam. Sejalan dengan masuknya agama Islam ke Aceh, berkembang pulalah aliran-aliran di dalam keagamaan yang diantaranya aliran mistik Rifaiyah yang dipelopori oleh Ahmad Rifai (meninggal 1182 Masehi). Setiap pengikut aliran ini dipimpin oleh seorang guru yang disebut dengan "kalipah". Aliran mistik ini dipandang sebagai aliran mistik yang keramat, dimana pendiriannya (Ahmad Rifai) telah berhasil merumuskan ayat-ayat Alqur'an dan syahadat menjadi zikir dan rateg. Zikir dan rateg ini di lapazkan atau dihafal oleh kalifah dan para pengikut. Dari kebiasaan melakukan zikir dan rateg inilah, kemudian

lahirlah permainan dobus ini.

Jika kita ingin mengetahui dengan pasti kapan aliran mistik ini masuk ke Aceh, tidak dapat dijelaskan. Demikian pula halnya dengan kapan sesungguhnya waktu yang tepat lahirnya permainan ini tidak dapat diberikan suatu jawaban yang pasti, oleh karena tidak ada data-data yang menunjukkan kepastian waktu. Tetapi tidak dapat disangkal bahwa permainan ini termasuk permainan yang telah tua umurnya dan telah berakar di tengah-tengah masyarakat. Setiap melakukan permainan dabus, selalu harus dibaca zikir dan ratep sebagai yang diajarkan oleh aliran mistik itu baik oleh pemimpin yang juga disebut kalifah maupun oleh yang akan melakukan penusukan dan juga oleh penabuh-penabuh rapai. Jadi dapatlah dikatakan bahwa permainan ini tidak bisa dilepaskan dengan pasang surut perkembangan aliran mistik Rifaiyah itu sendiri. Dimana dulunya telah mencapai masa kejayaan yang ditandai setiap orang dalam siklus kehidupan mempergunakan permainan ini, kendatipun pada masa sekarang ini telah jarang sekali dimainkannya.

Peserta/Pelaku.

Yang menjadi peserta atau pelaku dari permainan ini kebiasannya adalah laki-laki. Disamping itu tidak tertutup kemungkinan bahwa permainan ini juga boleh diikuti sertakan orang perempuan, terutama sebagai orang-orang yang melakukan penusukan. Menurut keterangan-keterangan yang diberikan oleh informan bahwa pada masa dahulu sering orang perempuan turut dalam permainan ini, tetapi mereka tidak memegang peranan yang penting. Selain itu permainan ini boleh diikuti oleh anak-anak yang telah berumur 8 tahun ke atas, yang tentunya keselamatan jiwa dari pemain anak-anak ini berada di bawah tanggung jawab kalifah.

Mengenai jumlah para pemain tidak ada suatu ketentuan yang pasti. Para pemain ini masing-masing mempunyai fungsinya sendiri yang terdiri satu orang kalifah, yang dibantu oleh satu atau dua orang pembantu. Para penabuh rapai yang terdiri tiga sampai enam orang dan para pemain yang melakukan aksi menusuk, menetak dan memegang rantai bakar bisa terdiri satu sampai enam orang atau lebih. Bila yang menusuk, menetak atau memukul ini banyak orangnya, mereka bisa main secara berganti-gantian. Demikianlah komposisi para pemain yang harus dipenuhi yaitu kalifah, penabuh rapai dan pemain.

Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Seperti yang telah dijelaskan bahwa dalam melakukan atau memainkan

kan permainan daboih diperlukan perlengkapan-perengkapan. Perlengkapan permainan dalam suatu pertunjukan dabus yang lengkap adalah adanya seperangkap rapai yang terdiri dari 3 – 6 buah rapai, yang kegunaannya untuk di tabuh dalam mengiringi gerak pemain dalam tempo yang rendah sampai tinggi. Selain rapai dibutuhkan senjata-senjata tajam seperti rencong, pedang, parang, pisau-pisau tajam lainnya dan rantai.

Ini merupakan alat bagi pemain dalam melakukan atraksi - atraksi mereka. Kalau para pemain dabus itu ada pertunjukkan memukul dengan rantai, itu berarti diperlukan sebuah dapur kecil yang diisi dengan arang sebagai tempat pembakaran rantai. Inilah perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan bagi permainan ini.

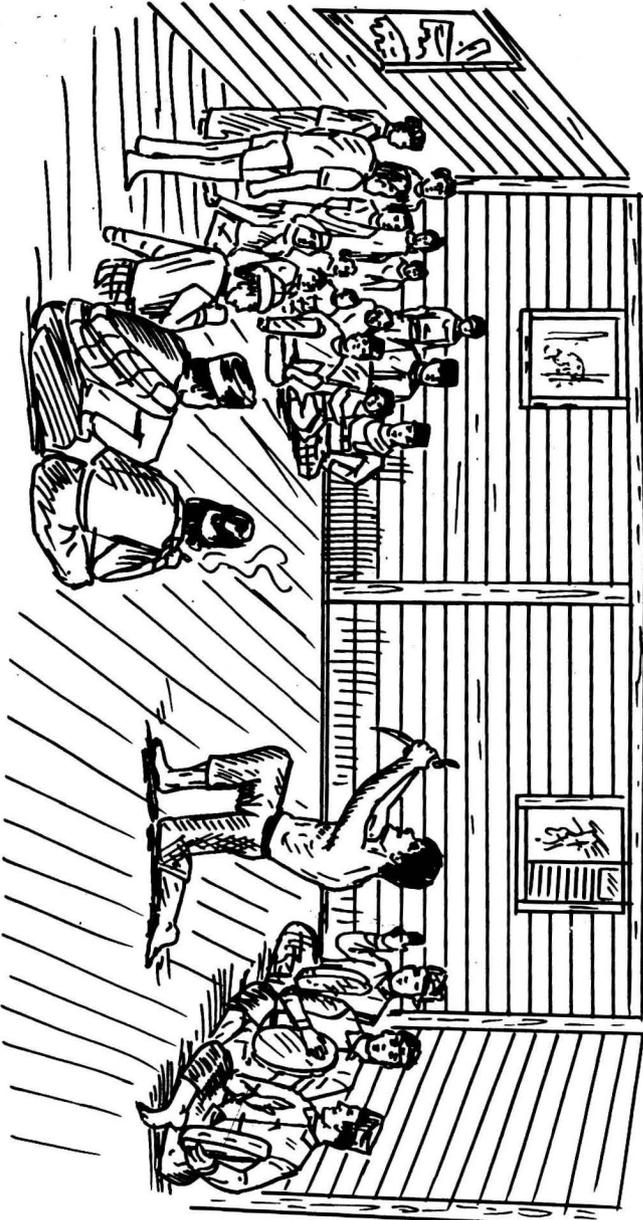
Jalannya Permainan.

Dalam membicarakan permainan daobih ini suatu masalah yang cukup penting kita ketengahkan adalah jalannya permainan itu sendiri. Untuk melaksanakan permainan ini diperlukan persiapan-persiapan seperlunya terlebih dahulu. Bila permainan itu dimainkan dalam acara-acara yang berkenaan dengan siklus kehidupan manusia seperti pada waktu membawa nasi (hamil untuk anak pertama saat kandungan 7 bulan), menurunkan anak sehabis bersalin, perkawinan, ini biasa dilakukan atau mereka bermain di atas tanah dengan hanya membenteng tikar.

Jika permainan itu dalam kaitannya dengan hari-hari besar atau upacara adat lain terlebih dahulu dipersiapkan panggung sebagai arena tempat permainan. Termasuk juga dalam pekerjaan persiapan adalah memeriksa rapai yang akan ditabuhkan, semua pisau, rencong dan benda-benda tajam lainnya diperlihatkan terlebih dahulu pada kalifah yang memimpin permainan.

Sesudah persiapan selesai dikerjakan seluruhnya barulah permainan dimulai. Semua peserta telah siap menempati posisinya masing-masing, para penabuh rapai duduk rapi bersila dibahagian belakang panggung sedang para peserta lainnya duduk di depan penabuh rapai. Mula-mula ditabuh rapai dengan sangat pelan atau dalam tempo yang rendah serta seluruh pemain serta seluruh pemain mengucapkan zikir dan rateb dari ayat-ayat suci Al Qur'an secara bersama dengan dipimpin oleh kalifah, zikir dan rateb ini yang diucapkan dalam bahasa Arab dan ada pula yang telah disasterakan ke dalam bahasa Aceh. Penabuh rapai ini mereka terus menabuh secara berangsur-angsur dari tempo yang rendah menuju ke tempo yang tinggi.

Pada saat rapai yang ditabuh ini telah sampai di "tempo sedang", para penusuk diri, pemukul, mereka mulai berdiri sambil menari-nari serta mengeluarkan mata rencong, pedang atau membakar rantai. Pada saat ini para penusuk diri ini tidak lagi mengucapkan zikir karena mereka telah memusat-



Suasana di arena daboih. Perhatikan pemain yang sedang bermain-main dengan senjata tajam.

kan konsentrasi guna menusuk atau memukul diri, dengan tetap mengikuti irama rapai. Sedangkan para penabuh rapai dan kalifah, mereka terus mengucapkan zikir. Bila rapai yang sedang ditabuh itu telah mencapai puncaknya yaitu dalam tempo yang tinggi, para penusuk diri sambil menari-nari dengan penuh kegirangan mereka menusuk, menetak atau memukul rantai yang telah dibakar ke badannya masing-masing. Sebelum mereka menusuk diri dengan rencong atau besi tajam, terlebih dahulu dipertunjukkan kepada penonton bahwa benda-benda tersebut benar-benar tajam. Misalnya rencong atau besi tajam itu ditusuk benda-benda keras lainnya dan ternyata benda itu dimakan oleh rencong sampai tembus. Sedang pedang atau pisau sebelum ditetak ke badan terlebih dahulu dipertunjukkan kepada penonton dengan menebang pohon pisang yang telah disediakan ternyata putus sekali tetak.

Setelah pengujian benda-benda yang digunakan dipertunjukkan kepada umum dan ternyata tajam, merekapun mempertunjukkan kebolehan mereka dengan menusuk, menetak dirinya sendiri. Penusukan atau penetakan yang dilakukan dengan penuh konsentrasi itu, dilakukan berulang-ulang kali yang pada akhirnya rencong atau pedang sampai bengkok. Apabila pedang dan rencong yang telah berlipat itu, permainan dianggap telah berhasil. Pedang atau rencong itu dibuang serta digantikan dengan yang lainnya yang masih utuh. Permainan ini dilakukan berulang kali sampai semua rencong, pedang dan senjata tajam lainnya menjadi bengkok seluruhnya barulah permainan berakhir untuk babak pertama. Seperti telah disebut-sebut tadi bahwa dalam permainan ini juga dipergunakan rantai bakar, yang dalam keadaan merah dililitkan ke leher atau ke badan dan ternyata yang kena lilit itu tidak ada reaksi. Benda-benda yang telah bengkok itu kemudian diluruskan kembali oleh kalifah dengan cara mengelus-ngelusnya.

Jika dalam permainan terdapat salah seorang dari pemain secara kebetulan dia terluka akibat tusukan atau tetakan, sang kalifah dengan segera turun tangan untuk mengatasinya. Yang terluka itu segera berlari ke belakang menemui kalifah dan sesampai pada kalifah ia hanya mengulas saja dengan tangan pada bahagian yang terluka tadi. Dengan demikian pengobatan telah selesai dan yang terluka dengan segera sembuh serta ia boleh bermain kembali. Demikianlah permainan ini dimainkan dari satu babak ke babak berikutnya sampai jauh malam, kalau permainannya diselenggarakan pada waktu malam hari.

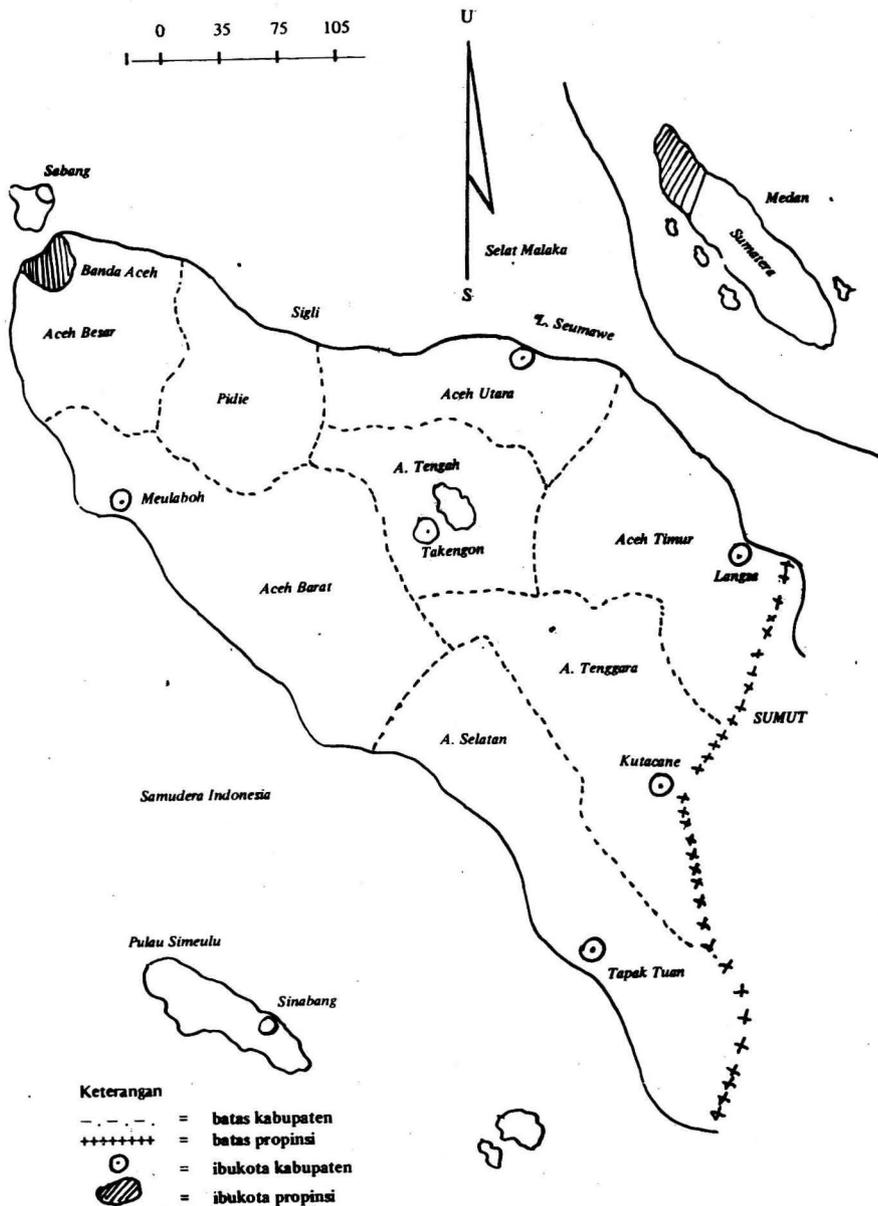
Peranannya Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Berbicara masalah peranan deboih dewasa ini, sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa permainan ini telah mengalami kemerosotan. Hal ini dapat dilihat bahwa pada masa dahulu permainan ini memegang peranan penting

dalam acara-acara yang berhubungan dengan siklus kehidupan manusia, upacara adat, dan upacara kebesaran lainnya seperti telah dijelaskan. Kini permainan ini tidak lagi begitu berperan di dalam kehidupan masyarakat. Permainan hanya dapat kita saksikan dewasa ini pada acara-acara tertentu saja, seperti pada waktu menyambut tamu yang dianggap terhormat (Presiden, Menteri, Tamu Asing) di daerah tk I, dan Gubernur apabila datang ke daerah tk.II. Selain itu juga dipertunjukkan pada malam-malam kesenian dan keramaian rakyat lainnya.

Menyinggung tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, sebenarnya masih digemari. Hal mana dapat kita buktikan bahwa para pemain daboih tidak saja dimainkan oleh orang tua, tetapi sebagian besar pemain itu adalah anak-anak muda. Anak-anak muda yang turut bermain berasal dari berbagai latar belakang sosial budaya. Selain itu dapat pula kita lihat jika dilangsungkan permainan ini akan dikunjungi oleh penonton dari berbagai unsur yang berbeda latar belakang dan mereka mau menyaksikan sampai akhir permainan.

Propinsi Daerah Istimewa Aceh



- Keterangan**
- - - - - = batas kabupaten
 - +++++++ = batas propinsi
 - = ibukota kabupaten
 - ◐ = ibukota propinsi

N A N D O N G

Nama Permainan.

Nandong artinya berbalas pantun atau pantun percakapan atau curahan isi hati. Segala maksud disampaikan dengan berpantun. Menurut kata informan nandong ini mungkin berasal dari bersenandung yang berasal dari Sumatera Barat.

Waktu Pelaksanaan

Permainan ini biasa dilaksanakan bila ada perkawinan pemuda-pemudi melakukan nandong di malam hari sampai Subuh. Permainan ini diadakan untuk melalaikan calon pengantin untuk tidak sedih dan supaya tetap bergembira dan jangan memikirkan yang bukan-bukan. Lama sebelum pantun-pantun yang akan dikeluarkan malam harinya.

Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan Permainan.

Permainan dilakukan oleh tua, muda dan anak-anak dari segala lapisan masyarakat. Semua orang Simeulu menyukai permainan ini dan mereka merasa bahwa permainan adalah bagian dari kehidupan mereka.

Mereka fasih berbalas pantun seolah-olah mereka membaca surat biasa saja. Padahal tidaklah demikian. Begitu datang pantun dengan tiba-tiba, begitu mereka dapat membalas dengan spontan.

Menurut orang-orang tua, nandong ini berasal dari Minangkabau, sungguhpun bukti untuk itu tidak ada selain dari banyaknya penduduk daerah ini yang berasal dari Minang. Suatu hal yang patut kita banggakan bahwa permainan ini masih sangat digemari masyarakat Simeulu.

Jalannya Permainan

Permainan dilakukan pada waktu perkawinan dimulai dengan berdendang yaitu pelan-pelan dan berlagu kecil-kecil. Sesudahnya baru pukul gendrang dan dilanjutkan dengan pantun sampai subuh. Pantun-pantun yang paling dikenal adalah pantun soal jawab dan pantun rantau dan juga pantun burung yang pada lazimnya sejenis roman.

Contoh-contoh pantun nasehat.

Nandong (nandong rantau)

Elok-elok bakaen panjang

Tido samo bakaen sarung



Nandong saling berbalas pantun di hadapan calon penganten.

Elok-elok dirantau urang
Tido samo ibu mangandong

arti : Baik-baik berkain panjang
Tidak sama berkain sarung
Baik-baik dirantau orang
Tidak sama ibu mengasuh

Jawaban nandong di atas.

Tau kami bakaen panjang
Saraso bakaen sarung
Tau kami dirantau urang
Saraso ibu mengandong

arti : Tahu kami berkain panjang
Serupa berkain (memakai) sarung
Tahu kami dirantau (dinegeri) orang
Serupa ibu mengasuh/mengandong.

Peranannya Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Pada umumnya nandong ini karena sudah berakar sejak dahulu, maka masyarakat lebih menyentuh jiwa mereka. Karena nandong ini merupakan kebudayaan asli masyarakat Sinabang (Simeulu).

DAFTAR SUMBER

I. Buku.

- Dewan Redaksi Buku P.K.A. II, *PKA-II Pencerminan Aceh yang kaya budaya*, (Banda Aceh; Pemerintah Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh, 1973).
- Hazeu, G.A.J., *Gajosch Nederlandsch Woordenboek*, (Batavia, Landsdrukkerij, 1907).
- Hoesein Djajadiningrat, BA. *Atjehsch Nederlandsch Woordenboek met Nederlandsch Atjehsch Register*, Deel I, II, (Batavia : Landsdrukkerij, 1934).
- Hurgronje, C.Snouck, de Atjehers II (Leiden : E.J. Brill, 1894).
, *The Achehnese II*, Translated A.W.S. O'Sullivan, (Lejden: E.J. Brill, 1906)
, *Het Gajolend En Zijne Bewonars*, (Batavia: Landsdrukkerij, 1903).
- Kremer, J. *Atjeh I*((Leiden : N.V Boekhandel en Drukerij Voorheen, E.J. Brill, 1923).
- Proyek Penelitian dan Pencetakan Kebudayaan Daerah, *Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh*, (Banda Aceh : Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Pusat Penelitian Sejarah Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1977/1978).
, *Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh (Lanjutan)*, (Banda Aceh ; Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Pusat Penelitian Sejarah Budaya. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978/1979).
- Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, *Permainan Rakyat Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh*, (Banda Aceh : Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pusat Penelitian Sejarah Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979/1980).
- Talsya, T.A. Kami Perkenalkan Daerah Istimewa Aceh, (Banda Aceh : Sekretariat Wilayah / Daerah Istimewa Aceh, 1978).

II. Informan.

1. Nama : Hadjidin
Tempat/tgl.lahir : Kutacane, 6 - 5 - 1936
Pekerjaan : Pegawai Kandep P dan K Kabupaten Aceh Tenggara.
A g a m a : Islam
Pendidikan : KPG
Bahasa yang dikuasai : Alas, Gayo, Karo, Indonesia
Alamat sekarang : Batumbulan.
2. Alu Husin : Kampung Paya, 1926, Pegawai Kandep P dan K. Islam, SMI, Indonesia, Kampung Paya.
3. Lelosyam : Melaka, 1925, Tani, Islam, SR 3, Indonesia, Melaka).
4. Badat : Koto, , Tani, Islam, SR. 3, Indonesia, Koto.
5. Aman Munah : Takengon, 1900, Tani, Islam, SD, Gayo, Indonesia, Takengon).
6. E. Dulah : Bebesen, 1910, Tani, Islam, , Gayo, Indonesia, Takengon.
7. Aman Berahim : Takengon, 1910, Tani, Islam , Gayo, Indonesia, Takengon.
8. Aman Usuop : Blangkejeren, 1920, Pensiunan, Islam, VS, Gayo, Indonesia, Kutacane.
9. Budiman : Sibreh, 60 tahun, Jualan, Islam, Sekolah Rakyat, Aceh, Indonesia, Sibreh Aceh Besar.
10. Mohd. Ali : Ateuk, 50 tahun, Jualan, Islam, SR, Aceh, Indonesia, Lembaro, Aceh Besar.
11. Ahmad K.Asem : Sibreh, 55 tahun, Tani, Islam, SR, Aceh, Indonesia, Sibreh, Aceh Besar.
12. Nyak Agam : Ateuk, 60 tahun, Tani, Islam, , Aceh, Indonesia, Ateuk, Aceh Besar.
13. Ismail : Sibreh, 85 tahun, Tani, Islam, Aceh, Sibreh Aceh Besar.

14. Islam Arif : Kuala Simpang, 65 tahun, Pensiunan, Islam, Tamiang, Indonesia, Kuala Simpang, Aceh Timur.
15. Abd. Rasyid : Kuala Simpang, 50 tahun, Camat Kuala Simpang, Islam, Tamiang, Indonesia, Langsa.
16. O.K. Jamaluddin : Langsa, 45 tahun, Anggota DPRD Tk.II Islam, Tamiang, Indonesia, Langsa.
17. M. Roesli : Sinabang, , Pensiunan, Islam, Indonesia, Lampruk Banda Aceh.
18. Zainal Amusa : Sinabang, 15 September 1950 Peg.Pen. Kodya Banda Aceh, Islam, SMA Negeri, Indonesia, Jalan Ujong Batee Stui.
19. Awaluddin : Sinabang, 1 Desember 1942, Peg.Kep. Urusan Santiaji Baitel I/IM, Islam, SM. Sospol, Indonesia, Asrama TNI Keudah.
20. Burhanuddin Maythal.: Sinabang, 10 Oktober 1943, Pegawai Perpustakaan Wilayah, Islam, SM, HK, Indonesia, Kampung Keramat Lorong, 6 Banda Aceh.

—ooOoo—

PERMAINAN RAKYAT DAERAH PROPINSI DAERAH ISTIMEWA

1 2

Perpustakaan
Jenderal Kes

790.1
AN
p