



# PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA BARAT



00 502 12

Direktorat  
Kebudayaan

13

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

090.1813  
A1 117  
0

**PERMAINAN RAKYAT DAERAH  
SUMATERA BARAT**



Milik Departemen P dan K  
Tidak diperdagangkan

# **PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA BARAT**

**Editor : Drs. Ahmad Yunus**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI  
KEBUDAYAAN DAERAH**

**1980/1981**



13-4-1982  
47/82

JP

## PRAKATA

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Barat, baru dimulai dalam tahun 1979/1980 yang lalu. Tujuan Pembangunan dari Proyek ini adalah meningkatkan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Guna Pengembangan dan Ketahanan Nasional.

Sasaran dari Proyek ini untuk Tahun Anggaran 1981/1982 antara lain adalah untuk menghasilkan 5 (lima) judul Naskah Kebudayaan Daerah dan menerbitkan 2 (dua) judul Naskah Kebudayaan Daerah sebagaimana dicantumkan dalam Surat Pengesahan Daftar Isian Proyek (DIP) Tahun Anggaran 1981/1982 Nomor 443/XXIII/3/1981 tanggal 16 Maret 1982 dari Menteri Keuangan Republik Indonesia dengan Kode Program : 09.3.04 dan Kode Proyek : 09.3.04.584283.23.05.08.

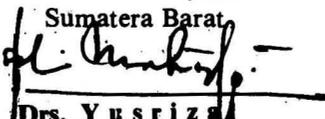
Sesuai dengan petunjuk Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (Pusat) Jakarta, Naskah yang akan dicetak adalah :

1. Pola Pemukiman Penduduk Pedesaan Daerah Sumatera Barat (Tahun 1980/1981)
2. Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat (Tahun 1980/1981).

Berhasilnya Proyek ini dalam mencapai sasarnya adalah berkat bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (Pusat) Jakarta, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Ditjen Kebudayaan Republik Indonesia, Pimpinan Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Sumatera Barat, Pemerintah Daerah Tingkat I dan II di Propinsi Sumatera Barat, Pimpinan Perguruan Tinggi yang ada di daerah ini dan pihak-pihak lainnya baik dari Instansi Pemerintah maupun Badan-badan Swasta. Atas bimbingan dan bantuan tersebut kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

Mudah-mudahan buku ini dapat memberikan sumbangan bagi memperkaya kebudayaan nasional dan ada manfaatnya terhadap bangsa dan negara.

Padang, Februari 1982  
Pemimpin Proyek Inventarisasi dan  
Dokumentasi Kebudayaan Daerah  
Sumatera Barat

  
**Drs. Yusriza**  
NIP 130159035

## P E N G A N T A R

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan dan diantaranya ialah naskah : Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat 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.

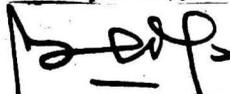
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Drs. Amir. B, Drs. Abizar, Drs. Bustaman, Drs. Bustari Mukhtar, Drs. Z. Mawardi Effendi, Drs. Mahyudin, Drs. Anwar Ibrahim, Achyar sikumbang, dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. Ahmad Yunus, Drs. Bambang Suwando, Dra. Singgih Wibisono, Dr. S. Budhisantoso, Dra. Nurana.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 28 Januari 1982

Pemimpin Proyek



**Drs. Bambang Suwando**

NIP. 130117589

## KATA SAMBUTAN

Kita menyambut dengan rasa gembira, bahwa Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Barat mulai tahun anggaran 1981/1982 telah mendapat kepercayaan dari Pimpinan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk menerbitkan 2 (dua) judul naskah kebudayaan daerah yaitu :

1. Pola Pemukiman Penduduk Pedesaan Daerah Sumatera Barat
2. Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat

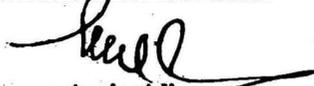
Kedua naskah ini adalah hasil penelitian Tim Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Barat tahun anggaran 1980/1981 yang lalu dan telah disempurnakan oleh Tim penyempurnaan naskah di pusat sehingga dapat diterbitkan dalam bentuk yang sekarang ini.

Selesainya naskah-naskah ini adalah berkat bimbingan yang diberikan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (Pusat) Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P dan K Republik Indonesia. Di samping itu disebabkan karena adanya kerja sama yang baik dari semua pihak baik di pusat maupun di daerah, terutama pihak Perguruan Tinggi (IKIP Padang), Pemerintah Daerah, dan Lembaga-lembaga Pemerintah lainnya, serta Badan-badan Swasta yang ada hubungannya dengan pengembangan kebudayaan nasional.

Kiranya naskah-naskah ini akan merupakan tambahan informasi tentang khazanah budaya bangsa dalam berbagai bentuknya seperti tradisi, adat istiadat, cerita rakyat, sejarah, geografi budaya karena belum semuanya dapat diinventarisasikan dan diteliti. Di samping itu penerbitan ini semoga merupakan suatu kegiatan pengembangan kebudayaan terutama dalam hal perbukuan dan perpustakaan.

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

KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN P DAN K  
PROPINSI SUMATERA BARAT

  
Amir Ali  
NIP-130015160

# DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA . . . . .	v
PENGANTAR . . . . .	vii
KATA SAMBUTAN . . . . .	ix
DAFTAR ISI . . . . .	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN . . . . .</b>	<b>1</b>
1. Tujuan Inventarisasi . . . . .	1
2. Masalah . . . . .	2
3. Ruang Lingkup . . . . .	2
4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi . . . . .	5
<b>BAB II. PERMAINAN RAKYAT . . . . .</b>	<b>7</b>
1. Main Damar . . . . .	7
2. Main Sepak Tekong . . . . .	19
3. Main Dore . . . . .	29
4. Main Galah . . . . .	39
5. Main Lolak . . . . .	45
6. Gasiang . . . . .	53
7. Bulu Ayam . . . . .	61
8. Main Banda . . . . .	68
9. Main Tali . . . . .	74
10. Kambing-Kambingan . . . . .	81
11. Tajak-Tajak Bambu . . . . .	88
12. Pacu Goni . . . . .	96
13. Catur Harimau . . . . .	103
14. Palang Bukareh . . . . .	109
15. Main Gampar . . . . .	117
16. Main Tikun . . . . .	127
17. Main Tuncik Anak . . . . .	135
18. Main Bola Simbang Hitam Putih . . . . .	146
19. Mariam Batuang . . . . .	157
20. Tor-Tor . . . . .	162
<b>LAMPIRAN :</b>	
1. Lampiran Persebaran Permainan Rakyat Sumatera Barat Menurut Nomor Dalam Peta . . . . .	174
2. Daftar Informan Permainan Rakyat Tahun 1980/1981 . . . . .	175
3. Daftar Bacaan . . . . .	180

# **B A B I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. TUJUAN INVENTARISASI**

Penelitian ini bertujuan untuk menginventarisasikan Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat sebanyak 20 buah. Penelitian Permainan Rakyat ini sebenarnya terdiri dari beberapa tahap, tahap pengumpulan (inventarisasi), penggolongan dan penulisan. Pada taraf sekarang, Penelitian Permainan Rakyat ini hanyalah pada taraf pengumpulan dan sama sekali tidak sampai pada taraf penganalisaan. Inventarisasi ini sudah berjalan dua tahun. Pada tahun pertama yaitu tahun anggaran 1979/1980 sudah di inventarisasikan 22 buah permainan rakyat. Pada tahun anggaran yang sekarang, juga di inventarisasikan 20 buah permainan rakyat daerah Sumatera Barat. Proyek ini dibiayai oleh Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Permainan Rakyat yang dikumpulkan ini adalah Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat yang belum pernah dibukukan. Memang sampai sekarang tim pengumpul belum pernah melihat adanya Permainan Rakyat Daerah ini yang telah dibukukan oleh peneliti-peneliti yang terdahulu. Dengan penelitian ini, maka akan dapatlah dipelihara, dipergunakan untuk penelitian lebih lanjut serta sebagai bahan penyusunan buku-buku bacaan tentang Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat, sebagai bagian dari Permainan Rakyat Indonesia umumnya.

Tujuan khusus sebenarnya dari Pemerintah mengenai penelitian ini adalah menyusun bahan Permainan Rakyat Daerah untuk menanamkan sikap dan keterampilan, khususnya bagi generasi muda, yang berkembang dalam masyarakat sebagai wadah hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu senggang.

Misi lainnya ialah untuk memelihara dan memupuk supaya Permainan Rakyat tersebut jangan sampai musnah dan lenyap sama sekali dalam masyarakat sehingga generasi yang berikutnya tidak mengetahui adanya permainan tersebut. Dengan demikian Penelitian ini bertujuan untuk memelihara Kebudayaan Daerah dalam rangka membina Kebudayaan Nasional Indonesia seutuhnya.

## 2. MASALAH

Penginventarisasian dan Pendokumentasian Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat perlu dilaksanakan, karena belum adanya penelitian ke arah tersebut, yang menyebabkan kita merasa takut kalau tidak di inventarisasikan permainan Rakyat ini banyak yang sudah dilupakan orang dan akan lenyap sebagai warisan budaya kita yang tidak sedikit nilainya.

Pada hal permainan Rakyat yang beraneka ragam dan berkembang di kalangan masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat tidak kecil artinya dalam kegiatan sosialisasi, terutama dalam menanamkan sikap dan keterampilan tidak mungkin di peroleh di bangku sekolah maupun pendidikan formil lainnya. Dokumentasi dan inventarisasi Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat ini tidak hanya penting artinya dalam usaha membina sarana sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat, melainkan juga penting artinya dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan Nasional secara keseluruhan.

Faktor lain adalah, masalah pemanfaatan Permainan Rakyat Sumatera Barat untuk penelitian lanjutan. Jika ada orang yang hendak meneliti kebudayaan Minangkabau dengan Permainan Rakyat sebagai sumbernya, dengan memanfaatkan materi-materi yang sampai saat ini telah terkumpul, maka kesimpulan-kesimpulan yang dapat diambil dari padanya, akan lebih mendekati kenyataan.

Akhirnya dalam meramu Kebudayaan Nasional, masih terasa kurangnya bahan-bahan yang berasal dari daerah-daerah, masih terasa pula kurangnya pengenalan terhadap warisan budaya daerah, yang dalam hal ini khusus mengenai Permainan Rakyat. Keseluruhan hal-hal di atas merupakan setidak-tidaknya permasalahan yang mendorong kita untuk melakukan Penelitian dan Pengumpulan Permainan Rakyat Sumatera Barat.

## 3. RUANG LINGKUP

### a. Materi.

Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat yang di inventarisasi dan di dokumentasikan adalah permainan yang bersifat kompetitif, edukatif, religius dan bercorak khas daerah. Permainan rakyat yang bersifat kompetitif adalah permainan rakyat di dalam pelaksanaannya bersifat kalah atau menang dengan mendapatkan imbalan

atau hadiah bagi yang menang, misalnya permainan Adu Jawi, Pacu Goni, Selaju Sampan dan lain-lain sebagainya. Rekreatif permainan rakyat ini adalah suatu permainan yang bersifat hiburan, misalnya main gasing, main dore, main galah. Ada juga Permainan Rakyat yang bersifat kompetitif dan rekreatif, gabungan dari kedua permainan yang tersebut di atas, misalnya permainan Adu Jawi, Pacu Kuda dan sebagainya. Semuanya bersifat hiburan tetapi ada juga sifat perlombaan. Edukatif, adalah permainan yang bersifat pendidikan, misalnya main dore, Main Congkak, Main Galah dan sebagainya akan mengajar anak-anak untuk bisa berhitung.

Religius, adalah permainan rakyat yang mengandung sifat-sifat magis yang tujuannya kadang-kadang semata-mata adalah bersifat rekreatif atau hiburan, tetapi kadang-kadang dipergunakan untuk hal-hal yang merusak acara-acara yang diadakan orang sehingga masyarakat dirugikan olehnya.

Penggunaan magis yang bersifat merusak kadang kala terlihat dalam acara permainan Adu Jawi dimana orang memperlihatkan kepandaian ilmu batinnya.

Dalam segi bentuk, permainan rakyat ini dapat dibagi atas tiga golongan:

1. Permainan untuk anak-anak, misalnya Main Dore, Gasing, Congkak, Galah, Patok Lele dan sebagainya.
2. Permainan untuk orang dewasa, misalnya Adu Jawi, Selaju Sampan, Tabut dan sebagainya.
3. Permainan untuk masyarakat umum, misalnya Catur Harimau, Layang-layang dan sebagainya.

Permainan Rakyat yang dikumpulkan dalam penelitian ini diharapkan bervariasi sehingga sebahagian unsur-unsur yang disebut di atas, dapat diwakili. Akan tetapi hasilnya akan ditentukan oleh materi yang ada. Dan klasifikasi di atas lebih bersifat petunjuk dalam usaha bagi mencari permainan rakyat selengkapnya.

#### **b. Lokasi (Geografis)**

Permainan Rakyat yang dikumpulkan ini, adalah permainan rakyat yang terdapat di dalam daerah administratif Propinsi Sumatera Barat. Propinsi Sumatera Barat adalah suatu daerah yang terletak di sepanjang pantai Barat Pulau Sumatera bahagian Tengah yang membujur dari Barat Laut ke Tenggara. Propinsi ini sebelah

Utara berbatasan dengan Propinsi Sumatera Utara, sebelah Selatan berbatasan dengan Propinsi Bengkulu dan Jambi, sebelah Timur dengan Propinsi Riau dan Jambi dan sebelah Barat dengan Samudra Indonesia.

Propinsi Sumatera Barat, daerahnya disamping daratan Pulau Sumatera, juga mempunyai banyak pulau yang terletak di depan daratan tersebut. Pulau-pulau yang banyak itu, terutama adalah kepulauan Mentawai. Kepulauan Mentawai didiami oleh Suku Bangsa yang berbeda dengan Suku Bangsa yang mendiami daratan Sumatera Barat.

Daratan Sumatera Barat penduduknya mayoritas adalah Suku Bangsa Minangkabau mereka termasuk golongan Deutro Melayu, sedangkan kepulauan Mentawai didiami oleh suku Bangsa Mentawai mereka adalah golongan suku bangsa Proto Melayu dan mereka mempunyai kebudayaan tersendiri dan jauh sangat berbeda dengan kebudayaan Suku Bangsa Minangkabau. Kebudayaan Suku Bangsa Mentawai masih sangat sederhana dan terkebelakang tetapi daerahnya masuk wilayah Sumatera Barat. Pada Penelitian tahun 1979/1980 permainan rakyat Mentawai diikuti sertakan demi dapat mewakili seluruh daerah Sumatera Barat.

Pada penelitian yang sekarang ini daerah kepulauan Mentawai tidak diikuti sertakan, karena sudah sangat sukar mendapatkan permainan rakyat mereka, juga pendekatan terhadap suku bangsa itu memerlukan seni tersendiri dan memakan banyak waktu. Penelitian sekarang ini dipusatkan di daratan Sumatera Barat khususnya tentang permainan Rakyat Suku Bangsa Minangkabau yang menjadi penghuni mayoritas Propinsi tersebut.

Luas Propinsi Sumatera Barat 42.297.30 km<sup>2</sup>, dengan jumlah penduduknya berdasarkan sensus 1971, sejumlah 2.792.221 orang. Propinsi Sumatera Barat terdiri dari delapan daerah Swatantra tingkat II dan enam Kota Madya dengan urutan sebagai berikut :

1. Kabupaten Tanah Datar
2. Kabupaten Agam
3. Kabupaten 50 Kota
4. Kabupaten Solok
5. Kabupaten Sawahlunto/Sijunjung
6. Kabupaten Padang Pariaman
7. Kabupaten Pesisir Selatan
8. Kabupaten Pasaman

Kotamadya ialah :

1. Padang, ibu kota Propinsi Sumatera Barat
2. Kotamadya Bukittinggi
3. Kotamadya Solok
4. Kotamadya Payakumbuh
5. Kotamadya Sawahlunto
6. Kotamadya Padang Panjang.

Pengumpulan permainan rakyat ini meliputi setidaknya-tidaknya kedelapan Kabupaten tersebut. Memang dalam laporan ini, permainan rakyat yang disajikan telah mewakili wilayah yang disebutkan di atas.

#### 4. PERTANGGUNG JAWABAN ILMIAH PROSEDUR INVENTARISASI

##### a. Instrumen yang digunakan

Dalam rangka menginventarisasikan permainan rakyat Sumatera Barat ini, instrumen dan alat yang digunakan adalah :

- Petunjuk-petunjuk pencarian untuk mendapatkan permainan yang dikehendaki.
- Pedoman-pedoman pertanyaan
- Alat rekaman auditif dan visuil

##### b. Informan

Pemilihan informan di suatu daerah, atau negeri yang dituju untuk mendapatkan permainan rakyat ialah dengan menggunakan skala socio metrik. Yang dimaksud dengan skala socio metrik ialah :

- Langkah pertama sejumlah orang yang dianggap tahu tentang permainan rakyat dipilih beberapa orang.
- Dari sejumlah orang ini setelah dilakukan peninjauan kepada beliau-beliau ini dengan menanyakan mereka secara rahasia dan terpisah, maka didapatlah satu orang informan yang mengetahui betul-betul tentang permainan rakyat yang dimaksud.
- Penilaian untuk menentukan orang yang paling tahu tentang permainan ini, adalah dengan memperoleh informasi dari sekelompok orang di atas, dengan melalui opini mereka disusun suatu socio metrik dari sekelompok orang di atas tentang pengetahuannya mengenai permainan rakyat.

### c. Pelaksanaan Penelitian

Daerah Sumatera Barat yang terdiri dari delapan Kabupaten itu diusahakan Permainan Rakyat daerah-daerah tersebut diwakili dalam laporan ini. Untuk mendapatkan data dari delapan Kabupaten ini, timpeneliti yang terdiri dari 8 orang dan dibantu oleh 60 orang mahasiswa FKPS- IKIP Padang dari jurusan Sejarah dan Ilmu Pengetahuan Sosial, dikirimkan ke tiap-tiap Kabupaten satu orang. Tugas mahasiswa ialah mencari informasi dan tempat penyebaran permainan rakyat tersebut. Setelah informan di dapat dengan mempergunakan metoda sosio metrik, maka peneliti-peneliti permainan rakyat ini juga mempergunakan metoda observasi-berpartisipasi, sebagai yang dianjurkan oleh Dr. Parsudi Suparlan dalam penataran di Cisarua pertengahan Juli 1979. Dengan metoda observasi berpartisipasi, ialah bahwa si peneliti berusaha mengamati permainan rakyat tersebut sebagai orang yang terlibat langsung dalam kegiatan sosial dari orang-orang atau masyarakat yang ditelitinya. Dengan kata lain peneliti mengamati dan mencoba memahami permainan rakyat tersebut dengan menggunakan kaca mata orang-orang yang ditelitinya.

Informan diwawancarai dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan. Wawancara dengan menggunakan pedoman pertanyaan, pertanyaan yang diajukan dan cara bertanya disesuaikan dengan situasi pada waktu melakukan pertanyaan. Inventarisasi ini juga disesuaikan dengan waktu dimana permainan rakyat itu sedang berlangsung, sehingga dapat diambil gambar-gambar dari peristiwa permainan itu, sesuai dengan tor yang telah digariskan dari Jakarta.

Berdasarkan wawancara serta observasi berpartisipasi ini disusunlah tulisan mengenai permainan tersebut, tanpa menambah bumbu di sana sini, ini sesuai dengan anjuran Dr. Parsudi, jangan menganalisa sekali-kali dalam taraf inventarisasi ini, sehingga kita mendapat hasil yang maksimal dalam pekerjaan ini.

Setelah naskah sebuah permainan rakyat ini ditulis draft pertamanya, maka untuk menjaga supaya yang ditulis itu mencapai apa yang diinginkan maka diadakanlah kembali feed back (umpan-balik) ke tempat mana permainan itu diambil. Setelah melalui revisi dan dilakukan feed-back tersebut, maka ditulis laporan akhirnya seperti sekarang ini.

# **B A B II**

## **PERMAINAN RAKYAT**

### **1. MAIN DAMAR**

#### **1. PENDAHULUAN**

Permainan ini adalah permainan kalah menang. Namun demikian tidak membawa resiko ekonomis, karena damar ini mudah didapatkan serta murah harganya.

#### **2. NAMA PERMAINAN**

Dama adalah kata bahasa daerah Minangkabau untuk "damar" atau kemiri. Kata lain untuk dama adalah "tondeh". Beberapa daerah lainnya di Sumatera Barat mengambil kombinasi kedua kata itu "dama tondeh", dalam pengertian yang sama. Karena permainan ini memakai damar atau tondeh, maka permainan ini disebut Main Damar.

Ada pula sesuatu daerah mengganti kata "main" dengan "bapenda". Oleh karena itu disebut "bapenda dama".

#### **3. PERISTIWA, SUASANA DAN WAKTU**

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu. Unsur-unsur kepercayaan yang bersifat religio-magis pun tidak ada di dalamnya. Permainan ini dilakukan anak-anak waktu senggang mereka. Pada masa istirahat di antara jam pelajaran di sekolah pun anak-anak melakukannya. Persiapan dan prosedurnya tidak sulit. Jika anak-anak membawa sejumlah damar dalam saku mereka, maka permainan dapat dilakukan di mana dan kapan saja mereka mau.

#### **4. LATAR BELAKANG KEBUDAYAAN**

Pohon damar atau kemiri tumbuh di banyak daerah di Sumatera Barat. Guna damar secara tradisional hanyalah sebagai bumbu masakan tertentu, dan dipergunakan hanya sedikit sekali. Di samping itu damar di ekspor, namun keuntungan materialnya boleh dikatakan sangat rendah. Mengingat kegunaan/prospeknya demikian, maka harganya amat rendah. Jika misalnya damar ini tidak tumbuh di satu daerah, maka untuk mendapatkannya (di pasar) amat mudah dan murah harganya.

Seperti sudah disinggung, pengadaan damar tersebut adakalanya membutuhkan biaya, namun karena mudah dan murah, aspek ini

tidak begitu dirasakan oleh lapisan masyarakat terbawah pun. Hal ini menunjukkan pada kita bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak lapisan mana pun.

Tidak adanya unsur-unsur religio magis di dalamnya, akan menegaskan lagi bagaimana umumnya sifat permainan ini. Ringkasnya, permainan ini dilakukan oleh semua anak-anak dalam lapisan masyarakat mana pun.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGAN PERMAINAN

Kita mengenal cukup banyak jenis permainan yang mempergunakan damar (main dama) ini. Kita tidak mempunyai pegangan yang pasti apakah jenis-jenis yang banyak itu merupakan versi atau bentuk perkembangan umumnya. Pola umum yang dapat dilihat hanya satu, bahwa bagaimanapun jenisnya, permainan tersebut tetap berprinsip kalah-menang. Para responden pun tidak dapat menunjukkan garis perkembangan tersebut, selain menyatakan bahwa, permainan damar ini memang telah lama juga usianya.

## 6. PELAKU/PEMAIN PERMAINAN

### a. Jumlah pemain

Tidak ada ketentuan yang pasti tentang banyak pemain dalam suatu permainan. Yang jelas sebagai permainan kalah menang yang bersifat individual, maka dua orang anak telah dapat melakukannya. Tapi jumlah pemain yang terlalu banyak pun tidaklah ideal, oleh karena berakibat:

- Lamanya masing-masing pemain mendapat giliran, dan
- terlalu banyak jumlah damar yang dimainkan pada setiap giliran/putaran. Jumlah pemain yang umum adalah antara 2 (dua) dan 5 (lima) orang.

### b. Usia

Permainan ini membutuhkan sedikit kemampuan untuk menghitung, serta skill fisik/otot yang baik untuk melempar dengan tepat. Syarat tersebut telah mulai dimiliki oleh anak-anak 6-7 tahun. Anak-anak usia 15 tahun ke atas tidak lagi begitu suka melakukan permainan ini. Kesimpulannya adalah usia anak melakukan permainan ini umumnya adalah 7 (tujuh) sampai 15 (lima belas) tahun.

### c. Jenis Kelamin

Pada dasarnya permainan ini adalah permainan anak laki-laki. Tapi tidak jarang pula dilakukan oleh anak-anak perempuan. Namun, tidak pernah terlihat anak laki-laki bersama anak-anak perempuan melakukannya. Alasannya, di samping kurang biasanya anak laki-laki bersama perempuan bermain-main menurut sistim budaya Minangkabau, dapat pula dipahami bahwa susunan otot untuk melakukan permainan ini dimiliki lebih baik oleh anak laki-laki.

### d. Latar Belakang Sosial Permain

Permainan ini di lakukan oleh anak-anak, dari seluruh latar belakang sosial. Alasannya adalah, karena pengadaan sarannya mudah dan murah, dan didalamnya tidak terdapat unsur-unsur kepercayaan apa pun yang akan membatasi lingkungan sosialnya.

## 7. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN

Satu-satunya alat permainan ini adalah damar itu sendiri. Damar ini, sebagai bahan permainan dapat dibedakan atas:

a. buah, yaitu kemiri yang akan diterima atau yang akan diberikan kepada lawan dalam keadaan kalah-menang; ringkasnya, berupa kemiri/damar taruhan dalam setiap peraturan permainan (kemiri demikian pada sesuatu daerah disebut juga dengan istilah "tik"). Kemiri untuk tujuan ini adalah sembarang ukuran dan bentuk.

b. "pilin", "paduak" atau "patok", yaitu damar yang dipergunakan untuk melempar damar-damar pada setiap putaran permainan. Pilin ini dipersiapkan secara khusus, di samping merupakan damar pilihan ari sekian banyak damar. Damar untuk pilin ini adalah "damar tunggal" (berbeda dengan damar biasa di mana terdapat beberapa biji dalam satu buah). Oleh karena biji-tunggal itu, maka ukurannya agak lebih besar dan bentuknya bundar.

Damar berbentuk bundar ini diasah supaya licin dan betul-betul bulat. Alat yang dipakai untuk mengasah ini disebut "gasiang". Gasiang ini adalah seruas buluh kering berdiameter kecil, yang lobangnya kira-kira pas sebesar biji damar yang hendak diasah. Buah damar yang akan diasah, dimasukkan ke dalam buluh itu dengan terbenam kira-kira  $\frac{1}{3}$  bahagian (tersumbul keluar kira-kira  $\frac{2}{3}$  bahagian), dan diikat dengan benang supaya damar terjepit erat.

Bagian damar yang tersembul keluar itu diasah di atas batu bata yang telah diberi sedikit lobang, dengan jalan memutar-mutar buluh (gasiang) tersebut dengan mengepitnya antara kedua telapak tangan. Untuk menjadikan betul-betul bulat, posisi damar dalam gasiang itu selalu diubah.

Setelah mendapatkan bentuk yang ideal, ujung damar itu dilobangi dengan diameter  $\pm 0,5$  cm. Melalui lobang itu isi damar dikorek, yang kemudian dimasukkan pecahan kaca, pecahan kuili, dan ataupun pasir, yang kemudian ditutup dengan aspal (kalau tidak ada aspal ditutup dengan kulit labu). Gunanya pilin itu "dibundarkan" ialah supaya lurus dan mudah "meng-gasiang kan" waktu dilemparkan. Sedangkan dimasukkannya pecahan dan benda-benda lain ke dalamnya, adalah supaya lebih berat dan berbunyi waktu dilemparkan.

Lapangan permainan merupakan lapangan tanah atau ubin yang panjangnya  $\pm 10$  meter sedang lebar cukup antara 2-3 meter.

#### 8. IRINGAN MUSIK

Permainan ini tidak diiringi oleh/ dengan instrumen apa pun.

#### 9. JALANNYA PERMAINAN

##### a. **Persiapan**

Tempat melakukan permainan ini adalah halaman berupa tanah yang betul-betul datar, dan cukup baik untuk bermain, anak-anak membuat garis dengan paku, lidi atau apa pun yang dapat menggores tanah.

Pada dasarnya ada dua jenis garis,

- a. garis tempat meletakkan damar taruhan,
- b. garis batas terdepan meletakkan ujung jari kaki/lutut waktu melemparkan damar taruhan, dan garis ini disebut "pandan".

Perbedaan jenis-jenis permainan ini pada prinsipnya adalah perbedaan dari bentuk/ arah/ fungsi garis tempat meletakkan damar taruhan ini. Namun dalam batas tertentu, perbedaan posisi tersebut menyebabkan juga perbedaan cara/ aturan permainan.

Setelah garis-garis yang diperlukan telah dilukis pada lapangan permainan, maka anak-anak siap untuk mulai main.

10.

Untuk memulainya, yang perlu diputuskan mereka adalah besarnya taruhan. Besarnya taruhan biasanya tidak tetap selama permainan. Keputusan-keputusan baru akan diadakan tergantung dari persediaan, perkembangan kalah-menang, serta temperemen masing-masing pemain.

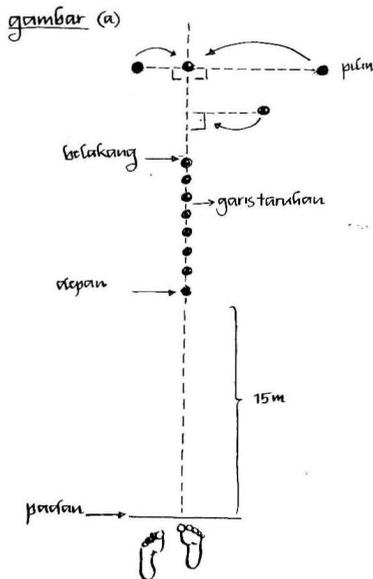
## b. Jenis dan Aturan Permainan

Dalam mengilustrasikan permainan menurut jenisnya diambil sebagai misal, lima orang pemain A, B, C, D dan E, dengan taruhan masing-masing 5 buah, sehingga jumlah damar yang dimainkan adalah 25 buah.

### b.1. Jenis permainan pertama

Pada jenis ini, garis tempat menyusun damar taruhan adalah vertikal terhadap garis padan (lihat sket). Pada garis ini disusun damar dengan jarak  $\pm 10$  cm.

Jarak damar terdepan dengan garis padan adalah  $\pm 10$  m.

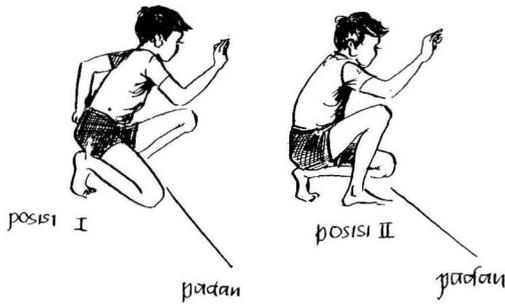


Gambar (a) pilin belakang garis taruhan depan 15 m padan gambar (a)

Pertama-tama, kelima pemain itu melakukan suit. Suit itu gunanya untuk membagi kelompok pemain atas :

- (1) pemenang suit dengan urutan pemenang 1,2, 3 dan 4, merupakan urutan melakukan pelemparan. (2) yang kalah suit, disebut "kaduak". Sesudah suit dilakukan permainan pun mulai.

Sipemenang suit 1, lalu melakukan pelemparan (maid). Pilin dilemparkan ke arah deretan damar taruhan.



Pilin itu terlemparnya dalam keadaan berputar, yaitu yang diputar dengan jalan menyepitnya antara telunjuk dan empu jari.

Jika dalam pelemparan ini berhasil dikenai sebuah damar, maka seluruh damar semenjak dari damar yang kena sampai ke belakang berarti dimenangkan dan diambil oleh sipelempar. Dan jika yang kena adalah yang terdepan maka seluruh damar dimenangkannya, dan permainan dimulai lagi dengan putaran-berikutnya. Jika damar itu tidak kena ataupun dikenai bukan damar terdepan, pelemparan diteruskan oleh pemain ke 2, dan demikianlah seterusnya sampai pemain ke 4. Kalau ke 4 pemain (yang menang) itu selesai melakukan pelemparan sedang damar itu masih tersisa, maka sipemain kelima (yang kalah suit) harus melakukan "gandik", yaitu menambah damar-damar sebanyak 3, 4 atau 5, yaitu sebanyak besarnya gandik yang disepakati sebelum main. Setelah dilakukan gandik, barulah ia melakukan pelemparan. Andaikata dengan pelemparan yang terakhir ini masih ada damar bersisa (biasanya memang demikian) maka dilakukan pelemparan dari arah belakang.

Lemparan dari belakang dimulai dengan pemain yang pilinnya waktu pelemparan tadi terletak paling jauh dari damar taruhan terbelakang (waktu pelemparan pada garis padan tadi, sipemain masih tetap membiarkan pilinnya di tempat pilin itu berhentinya). Perlu diingat bahwa pilin-pilin pada lemparan pertama itu biasanya terletak menyamping (tidak persis pada perpanjangan garis tempat damar taruhan terletak). Oleh karena keadaannya demikian, maka pilin-pilin itu di proyeksikan pada perpanjangan garis damar taruhan itu, sehingga si pelempar melakukan pelemparan tetap pada satu titik diperpanjangan garis damar taruhan (yaitu seperti pelemparan pertama).

Jika dengan jalan proyeksi itu terdapat dua atau lebih pilin kebetulan berada dalam satu titik, maka pilin-pilin itu diletakkan bersinggungan dan diadu (dipukul dengan pilin lain) sehingga masing-masingnya terlempar dengan proyeksi yang berbeda; kemudian dilakukan pelemparan mula-mula oleh pemilik pilin terjauh seperti aturan biasa.

Jika seandainya dengan pelemparan dari belakang ini damar kebetulan masih tersisa, dilakukan "kapik", yaitu penambahan taruhan 2, 3 atau berapa pun, yaitu sebanyak besarnya kapik yang disepakati waktu itu (bukan sebelum permainan seperti halnya dengan gandik).

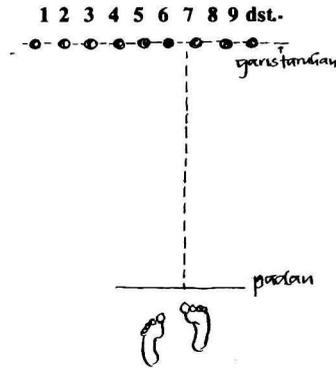
Dengan ini putaran berikutnya dari permainan dimulai lagi (dimulai kembali semenjak bersuit).

## **b.2. *Jenis Kedua***

Pada jenis ini, aturan dan jalannya permainan persis sama dengan b.1. Perbedaannya adalah :

1. Garis/deretan damar taruhan adalah horizontal dan dengan jarak antara damar lebih kecil (lihat sket).
2. Jarak antara padan dengan garis/deretan damar taruhan adalah  $\pm 5$  cm.
3. Pilin dilemparkan tanpa memutarnya.
4. Tidak dilakukan pelemparan dari belakang.

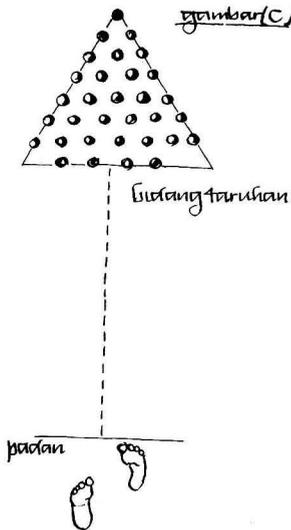
Gambar (b)



b.3. Jenis ketiga yang bernama "poci"

Pada jenis ini damar taruhan disusun di dalam bidang yang berbentuk segitiga. Susunan damar adalah sebagai berikut : Pada puncak segitiga terletak satu damar yang disebut "kepala".

Di belakang disusun damar berturut-turut secara horizontal 2, 3, 4, 5 dan seterusnya, sampai sebanyak taruhan (jika jumlahnya tidak pas, pada barisan belakang ditempatkan damar lebih sedikit dari damar di depannya).



gambar (c) bidang taruhan padan

Dalam jenis pelemparan juga dilakukan dari garis padan dengan jarak  $\pm 5$  m. Urutan pelempar diatur dengan jalan suit, tanpa ada istilah dan status "keduak" dan prosedur "gandik" seperti jenis b.1. Selanjutnya, pelemparan dari belakang tidak dilakukan (sama dengan b.2), juga pelemparan tidak diputar, sehingga damar pelempar lebih umum disebut "patok" (bukan pilin, yang dalam bahasa Minang berarti "putar").

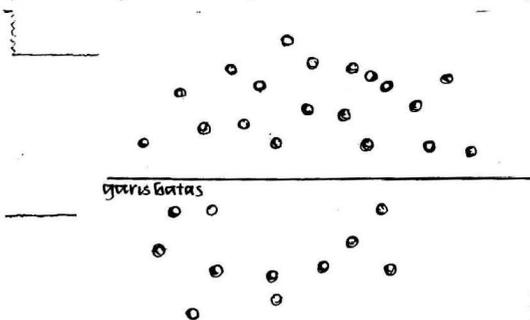
Aturan buah damar yang dimenangkan oleh si pemain adalah sebagai berikut: Jika yang kena lempar adalah "kepala", maka seluruh damar kecuali "kepala" dimenangkan oleh si pelempar.

Aturan buah damar yang dimenangkan oleh si pemain adalah sebagai berikut: Jika yang kena lempar adalah "kepala", maka pelempar menangkan seluruh damar; dan permainan dilanjutkan dengan putaran berikutnya. Jika yang kena adalah salah satu damar pada barisan kedua, maka seluruh damar kecuali "kepala" dimenangkan oleh si pelempar.

Ringkasnya, yang dimenangkan sipelempar adalah seluruh damar semenjak dari barisan yang salah satunya kena, sampai dengan seluruh damar di belakangnya. Dan jika seluruh pemain telah melakukan pelemparan sedangkan damar masih tersisa, maka dilakukan penambahan (kapik) seperti halnya dengan b.1.

#### b.4. Jenis Keempat bernama "main serak" (sebar)

Pada jenis ini, garis damar taruhan dibuat sejajar dengan garis padan yang panjangnya kira-kira 1,5 sampai dengan 2 m (lihat sket). Sebetulnya tidak ada ketentuan jarak yang tegas,



Gambar (d)

gambar batas

karena dibuat hanya berdasar taksiran mereka kala itu, namun kalau ditaksir  $\pm 1,5$  m. Garis yang dibuat tersebut bukan untuk meletakkan damar, tetapi sebagai batas yang akan dijelaskan berikut ini.

Dalam permainan ini dengan formasi jongkok atau berlutut pada garis padan, si pemain meletakkan seluruh damar taruhan di telapak tangannya, lalu melemparkan sambil menyerakkan ke arah garis batas tersebut.

Setelah damar taruhan tersebar, maka ada variasi prosedur berikutnya sehubungan dengan penggunaan garis batas yang dimaksud.

#### \* VARIASI - 1

Seluruh damar taruhan yang kebetulan masih belum melampaui garis batas ini diulang lagi menyebarkannya. Kesempatan ini umumnya sebanyak 3 kali. Jika setelah ini masih ada damar yang belum melampaui garis batas itu, maka kesempatan pemain itu adalah batal untuk giliran itu, dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya dengan urutan menurut hasil suit. Jika sebelum 3 x ulangan damar telah tersebar seluruhnya melampaui garis batas, maka permainan dilanjutkan. Lalu pemain-pemain lainnya secara sepakat memutuskan dan menunjuk sebuah damar yang akan dilempar (dipatok) nya. Jika lemparan tidak kena, permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya dengan mengulangi lagi penyebaran damar itu. Jika damar yang ditunjuk terkena, maka seluruh damar taruhan itu dimenangkan oleh si pelempar, dan permainan dimulai lagi dengan putaran berikutnya.

Mengenai pelemparan yang "mengena", ada lagi aturan khusus yang membatasinya : (1). baik damar pelempar maupun yang dilempar tidak boleh mengenai/ menyinggung damar lainnya. Jika damar lain terkena, maka kesempatannya untuk bermain akan hilang untuk putaran itu, yaitu sampai pemain lainnya memenangkan permainan itu, (2). peraturan itu juga dikenakan jika damar pelempar (patok) mengenai garis-batas, ataupun damar yang kena pukul kebetulan bergerak mundur ke belakang garis batas (jika damar yang ditunjuk untuk dilempar berada pada/dekat garis batas). Persinggungan-persinggungan pada kedua kasus di atas disebut "talen".

Berdasarkan aturan di atas mudah dipahami bahwa damar yang biasanya disepakati oleh pemain-pemain untuk dilempar lawannya

adalah damar yang terletak berdekatan/bersinggungan dengan damar lainnya, ataupun terletak pada/bersinggungan dengan garis-batas. Namun dalam keadaan demikian, terdapat pula aturan-aturan yang meringankannya : (1). pemain yang bersangkutan boleh menyatakan pembatalannya untuk melempar pada giliran itu. Artinya, ia tetap punya hak lempar untuk giliran berikutnya dalam arti jika setelah yang lain dapat giliran, sedangkan damar masih tersisa. (2). pemain yang bersangkutan dapat membantah taruhan sebuah damar lagi dengan menyatakan "tambah". Damar itu lalu digunakan untuk dilemparkan kepada damar-damar yang berdempet/berdekat sesamanya atau dengan garis-batas, sehingga dengan demikian tidak lagi berdekatan/berdempetan. Jika masih berdempet, ia dapat menambah lagi taruhannya dan melakukan cara itu sampai 3 kali, dan jika masih gagal, maka kesempatannya untuk melempar pada putaran itu batal. Hakekat dari aturan "tambah" di atas adalah, bahwa dalam keadaan posisi yang krisis (damar berdekat/berdempet dengan damar lain atau garis-batas), sipemain masih punya kesempatan untuk memenangkan putaran itu, asal mau berkorban dengan satu, dua sampai tiga damar lagi.

#### \* VARIASI - 2

Di sini, damar-damar yang tak melampaui garis batas, tidak dilakukan penyebaran-ulangan. Sebagai gantinya, terdapat aturan, bahwa jika damar yang ditunjuk untuk dilempar adalah yang berada di belakang (tidak melampaui) garis-batas, jika pukulan kena, maka kemenangan baru syah jika baik damar pelempar (patok) maupun damar yang kena harus terlempar melampaui garis batas. Peraturan "talen" dan "tambah" juga berlaku dalam jenis ini. Variasi ini mudah disimpulkan, bahwa damar yang ideal untuk ditunjuk buat dilempar oleh lawan adalah damar yang disamping berdekat/berdempet dengan damar lain/ garis-batas, adalah damar yang tidak terlampau jauh dari garis batas (yaitu yang terdekat dengan garis padan/ sipelempar).

Demikianlah jenis dan variasi yang paling umum dari permainan damar, namun kalau lebih diintensifkan lagi pencariannya akan masih banyak lagi versi-versi lainnya.

#### c. Konsekwensi kalah menang

Mudah dipahami permainan ini, jelaslah bahwa yang kalah adalah yang kehilangan damarnya, sedangkan sebaliknya, yang menang mendapatkan damar dari lawannya.

Seperti telah dikatakan pada bagian terdahulu, kalah-menang dalam permainan ini tidak membawa konsekwensi apa-apa oleh mudah dan mudahnya mendapatkan damar-damar taruhan.

#### 10. PERANANNYA MASA KINI

Pada dasarnya, kemajuan zaman telah menyebabkan hampir hilangnya permainan damar ini, dalam arti "materi". Pada masa ini, kelereng, di samping mudah dan murah mendapatkannya, alat permainan ini lebih baik, menarik dan praktis. Sekarang, damar-damar masa silam telah berganti dengan kelereng, namun jenis permainan dan aturan-aturan permainan damar selama ini mutlak diwarisi oleh permainan kelereng itu. Itu hanyalah penggantian materi permainan, dari damar menjadi kelereng akibat kemajuan zaman.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Walaupun pada dasarnya permainan ini adalah permainan taruhan, namun akibat demikian besarnya nilai-nilai lain yang terkandung di dalamnya, maka masyarakat menyukainya. Dalam permainan ini dapat dihayati keuntungan-keuntungan edukatif setidaknya:

- sebagai latihan berhitung
- pembentukan jiwa sportif dan kesediaan menerima resiko.
- latihan kekuatan mental
- latihan melihat dan melempar tepat.
- dan lain-lain.

Semuanya ini difahami masyarakat, sehingga dapat menerimanya.

## 2. MAIN SEPAK TEKONG

### 1. PENDAHULUAN

Permainan sepak tekong ini umum untuk daerah Sumatera Barat. Aturan-aturan permainannya pun sama di mana-mana. Tidak ditemui informasi yang menunjukkan adanya semacam versi dari yang biasanya dilakukan oleh anak.

### 2. NAMA PERMAINAN

''Tekoang'' (Bahasa Indonesia = tekong) dalam pengertian Minangkabau adalah alat tukar seperti untuk beras, air, minyak dan lain-lain. Di masa silam tekong (untuk beras dan jagung) terbuat dari bambu, sedangkan sekarang semuanya beralih ke kaleng karena lebih praktis. Sekarang masih didengar satu-satu orang menyebut setekong beras, yang artinya satu kaleng susu beras yang sama dengan 1/3 liter.

Dalam permainan sepak tekong, maka pengertian tekong adalah kira-kira kaleng. Tapi jika benda tersebut tidak diperoleh anak-anak waktu akan main, dipakai mereka tempurung kelapa. Dalam keadaan demikian, permainan tersebut masih bernama sepak tekong. Dan dapat pula dipakai benda lain, yang jika hal di atas tidak dijumpai. Artinya dalam pengertian tekong, dapat termasuk apa saja yang ringan tetapi berbunyi waktu disepak, walau benda yang umum untuk itu adalah kaleng dan tempurung kelapa.

### 3. PERISTIWA, SUASANA, DAN WAKTU

Aspek olah raga dari permainan ini lebih menonjol dari aspek lainnya. Permainan ini berdiri sendiri tanpa ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial ataupun budaya lainnya. Demikian pula permainan ini terbebas dari unsur-unsur kepercayaan religio-magis.

Permainan ini pada dasarnya adalah pengisi waktu senggang anak-anak, bagi penyaluran energi yang berlebih; dengan kata lain merupakan satu dari kegiatan anak-anak sebagai ujud dari dorongan bergerak yang merupakan sifat alami mereka.

Sesuai dengan itu, permainan ini dilakukan anak-anak di masa mereka terbebas dari pekerjaan-pekerjaan rutin. Bagi anak sekolah, dapat juga permainan ini dilakukan pada masa istirahat di antara jam-jam belajar.

Waktu luar sekolah, terutama anak-anak pedesaan sering pula diisi dengan kegiatan membantu orang tua dalam arti bersifat ekonomis. Jika dalam hal ini mereka masih punya waktu luang, misalnya, sore hari, permainan sepak tekong ini merupakan pengisi waktu, yang sering dilakukan.

Malam bulan purnama pun sering dimanfaatkan untuk permainan ini. Malam purnama adalah malam yang indah untuk tidak dilepaskan begitu saja oleh anak-anak desa : dipihak lain, bayang-bayang gelap di bawah rumpun-rumpun bunga dan belukar akibat tertahannya cahaya bulan pada daunan, adalah amat ideal bagi mereka untuk tempat bersembunyi dalam permainan itu.

Tidak ada batas waktu mengenal lamanya waktu berlangsung permainan. Anak-anak bebas memakai jangka waktu yang mereka ingini. Jika mereka telah merasa lelah, ataupun mendapatkan objek yang lebih menarik, mereka lalu menghentikan permainan tanpa menyelesaikan putaran-putaran tertentu. Mereka dapat berhenti secara keseluruhan, ataupun perorangan sementara main jalan terus.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Sudah difahami umum bahwa masyarakat Minangkabau tidak mempunyai strata sosial yang tajam dalam arti klas sosial. Permainan sepak tekong ini adalah permainan yang secara ekonomis sangat murah dan tanpa biaya. Oleh karena itu tingkat kesanggupan ekonomis orang tua anak-anak, tidak punya pengaruh terhadap jenis anak-anak yang dapat ikut dalam permainan itu. Dengan kata lain, permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dari segala jenis tingkat sosial ekonomi. Demikian pula, seperti disinggung di atas, permainan ini terbebas sama sekali dari unsur-unsur religio-magis untuk menegaskan bahwa jenis anak-anak yang ikut memainkannya tidak ada kaitannya dengan unsur-unsur pendukung kepercayaan tertentu dalam masyarakat. Ringkasnya, permainan ini dilakukan bersama oleh anak-anak, walaupun berasal dari strata sosial dan kelompok sosial yang berbeda.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dipercayai bahwa permainan ini telah diwarisi secara turun temurun untuk waktu yang lama, dan oleh karena tidak adanya tradisi dokumentasi dalam masyarakat kita, waktu kelahirannya yang pasti tidak bisa diusut. Hanya, dalam suatu masyarakat dijumpai suatu legenda tentang asal usul lahirnya permainan sebagai berikut. Sejumlah

anak-anak bersaudara setelah ditinggal ayah, bekerja bersama ibu mencari kayu api dalam hutan untuk dijual guna penyambung hidup mereka. Dalam asyik bekerja, anak-anak ini melihat seekor kucing jantan berlari gelisah kian ke mari antara celah-celah onggokan batu. Dalam celah-celah batu itu rupanya bersembunyi sejumlah tikus. Pada mulanya kucing sedang mengorek-ngorek sebuah celah sehingga seekor tikus yang berada dalam lobang nyaris tertangkap. Dalam keadaan kritis ini maka mencicitlah seekor tikus di celah lainnya. Sikucing cepat berlari ke arah bunyi tersebut sehingga tikus yang dalam bahaya terbebas dari tangkapan, lalu lari ke tempat persembunyian yang lebih aman. Sementara itu, kucing pun mengorek celah yang kedua ini, di mana tikus di dalamnya berada dalam keadaan berbahaya pula. Berikutnya mencicit pula tikus di celah persembunyian lainnya, yang serentak dengan itu kucing pun lari kesana dengan meninggalkan tikus yang dalam bahaya; tikus ini pun dapat lari ke arah persembunyian yang lebih aman pula. Begitulah seterusnya sehingga tikus satu demi satu bersembunyi di tempat yang lebih aman, sementara kucing semakin letih lari kian ke mari tanpa hasil. Pelaksanaan permainan sepak tekong betul-betul persis seperti peristiwa kucing dengan tikus tersebut.

Pola permainan sepak tekong ini tidak pernah berubah dari mula sampai sekarang. Yang berubah hanyalah alat yang dipakai (tekong) yaitu yang disesuaikan dengan fasilitas yang ada diwaktu anak-anak memainkannya. Dalam hal ini, apapun alat yang dipakai, sedikit pun tidak mengubah pola permainan.

## **6. PESERTA/PELAKU**

### **a. Jumlah Pemain**

Permainan ini merupakan permainan bersama dari sejumlah anak-anak, tapi bukan dalam bentuk tim. Tidak ada pembatasan tertentu dari jumlah peserta. Namun jumlah yang ideal, adalah antara 5 dan 10 orang. Jika kurang dari 5, permainan kurang hangat, sedang jika melebihi 10, si anak yang kebetulan bertugas sebagai penjaga tekong (pencari) akan terlalu letih dan baginya permainan akan sangat memuakkan dan menjengkelkan.

### **b. Usia Pemain**

Permainan ini, seperti telah disebutkan di atas, lebih bersifat fisik, namun demikian, unsur-unsur kecerdasan (akal) mempunyai peranan besar di dalamnya. Sehubungan dengan itu, persyaratan tersebut baru terpenuhi dengan baik oleh anak-anak berumur mulai

7/8 tahun. Walaupun pernah juga remaja memainkannya, namun batas usia yang umum untuk permainan ini adalah 12/13 tahun. Artinya, permainan ini umumnya teruntuk bagi anak-anak berusia Sekolah Dasar.

### **c. Jenis Kelamin**

Mengingat gerak dan besarnya energi yang terpaksa dilepaskan dalam permainan ini, maka secara umum ia dilakukan oleh anak-anak laki-laki. Namun, tidak jarang pula anak-anak perempuan melakukannya. Campuran anak laki-laki dengan perempuan pernah terjadi dalam permainan ini walaupun dalam hal yang khusus. Seperti difahami, di masa yang jauh ke belakang dalam masyarakat pedesaan Minangkabau, pergaulan antara laki-laki dan perempuan yang berlainan suku, sejak usia dini hampir tidak terjadi.

Pada beberapa masyarakat, dapat terjadi pertunangan usia kanak-kanak, ataupun perkawinan di penghujung usia kanak-kanak (12 - 14 tahun); dan dalam tradisi begini sudah sewajarnya bahwa sejak kecil telah terbina jarak antara laki-laki dan perempuan yang berlainan suku (yaitu yang dapat saling kawin). Oleh karena itu, jika terjadi permainan campuran laki-laki — perempuan, hanyalah antar anak-anak serumah gadang/sekeluarga/sepersukuan.

### **d. Latar Belakang Sosial Pemain**

Seperti telah diutarakan pada latar belakang sosial budaya, maka permainan ini dilakukan anak-anak secara bersama tanpa dibatasi oleh latar belakang sosial tertentu. Perlu ditambahkan bahwa, bagaimanapun besarnya kota di Sumatera Barat, sifat ruralnya masih kentara. Hal ini ditambah dengan kenyataan bahwa permainan ini lebih bersifat olah raga, maka jika permainan ini dilakukan oleh anak-anak kota, polanya tidak berubah.

Namun permainan ini agak jarang terlihat pada anak-anak kota apalagi dalam pertumbuhan sekarang mereka telah berkenalan dengan jenis permainan dan sarana permainan baru yang lebih menyenangkan.

## **7. PERALATAN PERMAINAN**

Alat permainan ini amat sederhana, biasanya sebuah tempurung kelapa ataupun lebih umum sebuah kaleng kosong. Kaleng yang digunakan adalah kaleng ukuran kecil seperti kaleng susu  $\frac{1}{2}$  sampai 1 kg. Pada dasarnya, adalah bahwa benda itu cukup ringan untuk disepak

oleh anak-anak usia tersebut, namun mengeluarkan bunyi yang cukup keras untuk di dengar oleh anak lain dalam persembunyian. Untuk memperkuat bunyinya, waktu disepak, sering dimasukkan sedikit pasir ke dalamnya. Sebetulnya, kerasnya bunyi kaleng waktu disepak tidaklah prasyarat utama sebab waktu menyepak, anak-anak itu meneriakkan "sepak tekong", namun bunyi kaleng cukup penting untuk membayangkan bagi anak-anak yang bersembunyi, ke mana arah kaleng tersebut disepak temannya.

Tempat permainan biasanya adalah halaman-halaman rumah. Seperti umumnya rumah-rumah pedesaan, suatu persukuan itu di dalam rumah-rumah yang berdekatan. Pekarangannya mempunyai halaman yang luas, dengan rumpun bunga-bunga, tanaman halaman, bambu dan belukar yang baik untuk bersembunyi dalam permainan itu. Tempat permainan yang paling ideal adalah halaman yang luas dengan pekarangan yang kaya dengan tempat persembunyian dalam radius yang relatif kecil.

## 8. IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak diiringi sama sekali oleh jenis instrumen musik apa pun.

## 9. JALAN PERMAINAN

### a. Persiapan

Pertama-tama anak-anak mempersiapkan tekong, jika tidak dijumpai berupa kaleng kosong, dicarilah tempurung kelapa. Tempurung kelapa tidak sulit untuk mendapatkannya, oleh karena ibu-ibu mereka selalu menyimpan benda ini terutama untuk bahan bakar mendobi yaitu menyenerika.

Berikutnya mereka menetapkan bersama, tempat yang paling strategis untuk meletakkan tekong. Biasanya tempat yang paling baik adalah tengah-tengah halaman, yaitu kira-kira titik central dari objek-objek persembunyian. Setelah menetapkan kira-kira tempat demikian, digoreslah halaman itu dengan benda tajam seperti lidi, paku dan seterusnya, berupa lingkaran dengan radius kira-kira 10 - 15 cm. Pada central lingkaran itulah ditempatkan tekong.

Langkah berikutnya, mereka menetapkan batas terjauh tempat mereka diizinkan bersembunyi. Jika ada di antara mereka yang tidak mematuhi ketentuan itu, dalam arti, bersembunyi di luar batas

yang ditentukan, maka secara otomatis anak bersangkutan dihukum, yaitu dengan menugaskannya sebagai penjaga tekong, mengganti sipenjaga yang sedang bertugas. Lalu mereka siap memulai permainan.

**b. Jalan dan aturan permainan.**

Langkah pertama dilakukan ialah undian. Undian dilakukan mula-mula dengan hompimpa yang di daerah ini disebut som. Setelah hanya tinggal dua yang harus berundi maka dilakukan suit. Dengan suit akhirnya terdapatlah seorang yang kalah. Permainan yang sesungguhnya barulah dimulai.

Tahap pertama, seluruh anak-anak selain yang kalah, yaitu penjaga tekong, pergi bersembunyi. Ada dua cara untuk memulai persembunyian:

- a) Seluruh anak-anak bersama dengan penjaga tekong (pencari) berdiri bersama dekat tekong lalu seorang di antara mereka (bukan sipencari) menyepak tekong itu dan mengaraknya dengan kaki sejauh-jauhnya. Sipencari lalu mengejar tekong itu, mengambilnya dan meletakkannya di dalam lingkarannya semula. Dalam masa yang pendek itu seluruh pemain berlari dan menyebar secepatnya ke tempat persembunyian yang dirasa masing-masingnya aman.
- b) Sipencari duduk di atas tekong sambil menutup mata. Dalam masa itu, pemain lainnya dengan agak tenang menyebar mencari tempat persembunyiannya. Sipencari yang sedang menutup mata itu, dari saat ke saat selalu berteriak menanyakan apa teman-temannya siap dengan persembunyian mereka dengan menerikkan, "siap". Jika dalam hal ini ada di antara mereka yang belum siap, maka teriakan itu dibalas dengan, "belum"; sedangkan jika tidak ada lagi suara itu berarti telah siap. Lalu sipencari membuka matanya dan siap mencari teman-temannya.

Pertama sipencari coba mendekati tempat persembunyian terdekat. Jika di situ memang sipencari melihat seorang atau lebih temannya bersembunyi, maka sambil menunjuk ke arah mereka ia menyebutkan nama teman-teman itu keras-keras misalnya "si A dan si B". Lalu sipencari, si A dan si B berlari secepatnya berkejaran ke arah tekong. Jika si A atau si B lebih cepat sampai di kaleng, mereka lalu menyepakinya jauh-jauh. Sipencari harus mengambil lagi tekong itu dan dengan cepat menempatkannya dalam lingkaran semula. sementara itu si A dan si B kembali



lari bersembunyi (tentu saja ke tempat lain). Ini berarti si A dan si B tidak jadi tertangkap. Tetapi jika si pencari lebih cepat tiba pada tekong lalu menginjaknya, ini berarti si A dan si B telah tertangkap dan harus berdiri tidak jauh dari tekong, sambil ber-seru-seru, "Kami tertangkap, tolong". Sementara itu si pencari melanjutkan mencari teman-teman lain dengan cara yang sama. Tugas teman-teman yang sedang bersembunyi (belum tertangkap) adalah membebaskan si A dan si B. Caranya adalah dengan

berusaha menyepak tekong itu di saat sipencari sedang hilir mudik mencari teman-teman itu. Jika dalam keadaan itu seseorang dapat menyepak tekong, maka si A dan si B yang telah tertangkap menjadi bebas untuk lari bersembunyi lagi bersama si penyepak, sementara pencari berlari lagi mengambil tekong dan meletakkan kembali ke tempatnya semula. Demikianlah dimainkannya permainan itu. Tetapi sekiranya dalam setiap kali penangkapan di mana sipencari selalu lebih cepat sampai dan menginjak tekong, berarti satu demi satu teman-temannya itu tertangkap. Dan jika seluruh peserta berhasil ditangkap, maka selesailah tugasnya sebagai pencari dan permainan akan dilanjutkan dengan putaran berikutnya di mana bekas si pencari itu otomatis bertukar fungsi sebagai yang bersembunyi bersama kawan lain.

Yang jadi persoalan sekarang, siapakah yang akan jadi sipencari pada putaran berikutnya ini ?.

Ada dua cara yang biasa ditempuh :

- a) Yang bertugas mencari adalah teman yang mula-mula tertangkap.
- b) Tanpa memperhatikan siapa yang lebih dulu tertangkap, maka sibekas pencari menutup matanya : setelah tertutup rapi, seluruh teman-temannya (yang semuanya tertangkap itu) berkejaran/berebutan berbaris seorang-seorang di belakang si bekas pencari yang menutup mata menyebutkan salah satu angka (angka yang mungkin disebut adalah sebanyak pemain di belakangnya), misalnya "empat", dan ini berarti anak yang keempat pada barisan di belakangnya terpilih sebagai pencari.

Setelah kepastian demikian, maka permainan putaran kedua pun dimulai, dengan cara-cara seperti putaran pertama.

Perlu ditambahkan bahwa, sementara permainan berlangsung, seorang anak atau lebih yang baru datang, dapat langsung ikut serta. Caranya, untuk sementara main dihentikan dan seluruh pemain keluar dari persembunyian; lalu sipendatang baru mengadakan suit dengan teman yang bertugas "pencari", dan siapa yang kalah diantaranya adalah sipencari.

Sebaliknya seorang atau lebih yang sedang main jika terpaksa dapat saja berhenti. Jika yang akan terpaksa berhenti (misalnya karena dipanggil orang tua) adalah salah seorang yang sedang berfungsi bersembunyi, ia meneriakan keras-keras berkali-kali bahwa ia akan berhenti, sehingga di satu pihak seluruh teman-teman tahu dan dipihak lain sipencari tak menangkapnya di saat ia muncul.

Dan permainan berjalan terus. Andaikata yang akan berhenti kebetulan sipencari, maka berarti permainan harus dihentikan untuk dimulai lagi semenjak proses pertama. Dalam hal ini biasanya seluruh teman-teman mengomel dengan berbagai kata-kata sindiran.

**c. Konsekwensi kalah menang.**

Dalam permainan ini yang dianggap kalah adalah sipencari, yaitu sebagai akibat kalah suit. Namun bagi mereka dirasakan bukanlah demikian. Kalah suit sehingga berfungsi sebagai pencari, hanyalah sekedar akibat prosedur yang wajar dari cara-cara pembahagian pekerjaan, dan bukan suatu kekalahan permainan. Lalu, seorang yang dianggap kalah adalah sipencari yang selama permainan, tidak berhasil mengubah fungsinya. Andaikata permainan berlangsung lama, sampai terjadi beberapa orang sempat jadi sipencari, maka yang dianggap kalah adalah satu atau lebih di antara pencari, yaitu yang terlama waktunya dalam fungsi itu. Bagaimanapun, konsekwensi dari semuanya itu tidak ada, dan yang ada hanyalah sekedar kata-kata sindiran dalam batas-batas bergurau.

**9. PERANANNYA MASA KINI**

Permainan ini, tetap merupakan satu di antara permainan/latihan fisik anak yang sangat mengasyikkan baik bagi pemain maupun bagi yang kebetulan menontonnya. Namun demikian, adanya pengaruh perkembangan terakhir, menyebabkan permainan itu berangsur-angsur hilang dalam dunia anak-anak. Pengaruh yang dimaksudkan setidaknya adalah:

- a. Munculnya jenis permainan baru, dan semakin sempurna dan langkanya sarana/prasarana permainan lainnya.
- b. Pekarangan halaman rumah-rumah sekarang cenderung semakin sempit, bersih teratur rapi, diberi pagar batas, sehingga sangat sulit dan tak cocok lagi dijadikan tempat bersembunyi.

Pada tempat-tempat yang hampir tidak mengalami perubahan kearah seperti itu, misalnya desa-desa di pedalaman, permainan ini masih kelihatan sering dimainkan anak-anak.

#### 10. TANGGAPAN MASYARAKAT

Masyarakat menyukai permainan ini oleh karena mereka melihatnya sebagai salah satu jalan buat latihan fisik anak-anak. Sifat-sifat baik (aspek edukatif) seperti sportif, tabah dan lain-lain nyata dapat berkembang dengan permainan ini.

Namun kadang-kadang para orang tua merasa jengkel, justru karena keasyikan anak-anak mereka bermain. Misalnya, adalah amat sulit untuk memanggil anak mereka yang sedang main itu untuk disuruh bagi sesuatu keperluan. Di samping itu seringkali anak-anak dapat luka-luka pada kaki mereka oleh karena lari, dan bersembunyi, yang kadangkala di tempat pembuangan/timbunan sampah. Bagaimanapun, resiko demikian adalah resiko umumnya bagi setiap permainan yang secara fisik tergolong berat. Dan dibandingkan dengan nilai yang terkandung di dalamnya, resiko-resiko demikian tidak begitu berarti, sehingga masyarakat membiarkan anak mereka bermain demikian, dan merupakan permainan umum di Sumatera Barat.

### **3. MAIN DORE**

#### **1. PENDAHULUAN**

Main Dore adalah salah satu dari sekian banyak permainan rakyat tradisional yang tersebar secara luas di daerah Sumatera Barat umumnya dan di daerah Kabupaten Pesisir Selatan khususnya. Jenis permainan ini sangat populer dan digemari, terbukti dengan tersebar luasnya permainan ini di kalangan masyarakat banyak.

Sebagaimana halnya dengan permainan congkak, dadu, galah, kasti, kelereng dan lain-lain, main dore merupakan sejenis permainan untuk anak-anak dan ini terbatas sampai tingkat SLTA.

#### **2. NAMA PERMAINAN**

Menurut keterangan dari responden yang diwawancarai tidak dapat diungkapkan secara pasti apa pengertian Dore dalam jenis permainan ini, karena responden sendiri menerima istilah tersebut kurang jelas sebelumnya. Namun yang pasti jenis permainan ini dikatakan Main Dore, karena para pemain sewaktu bermain berjingkat-jingkat dengan sebelah kaki dalam setiap langkahnya dan dilakukan secara berulang-ulang sampai permainan selesai.

#### **3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU**

Main Dore termasuk permainan yang berlangsung secara musiman dan dilakukan secara periodik atau pada waktu-waktu tertentu saja. Artinya dalam satu periode bisa bertahan selama satu bulan atau lebih dan sesudah itu tidak dimainkan lagi. Tapi pada waktu dan peristiwa lain muncul kembali, setelah diselingi dengan permainan dalam bentuk yang lain.

Pada umumnya waktu yang tepat bagi mereka untuk bermain adalah pada pagi menjelang tengah hari dan sorenya menjelang waktu Asyar atau Magrib.

Salah satu keuntungan dari sifat edukatif, rekreatif dan kompetitif permainan ini adalah mendidik anak-anak hidup bermasyarakat sambil menjalin hubungan kerja sama antara sesamanya.

Di samping itu juga mereka secara tidak langsung diajar berkompetisi secara sehat sebagai bekal yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Main Dore merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk permainan. Oleh karena itu permainan ini merupakan bahagian yang integral dari sistim sosial budaya dalam suatu masyarakat. Karena itu jenis permainan ini tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat itu sendiri. Dengan demikian jenis permainan ini merupakan milik masyarakat dan dapat dinikmati oleh masyarakat itu sendiri.

Sehubungan dengan itu, maka para pemain juga mempunyai hak yang sama untuk memainkannya. Dalam hal ini tidak dipandang apakah ia anak raja, anak penghulu atau hanya anak rakyat miskin biasa.

Dengan ketentuan diatas jelas bahwa dalam permainan ini tidak dikenal adanya perbedaan status sosial yang sekaligus melambangkan ketinggian sistim demokrasi Minangkabau yang sangat menghargai hak dan pendapat orang lain. Hanya dalam kenyataannya anak; anak akan memilih teman yang sebaya atau mempunyai kondisi pisik yang sama. Hal ini mengingat bahwa mereka akan berkompetisi selama permainan berlangsung.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Berbicara tentang latar belakang sejarah, sudah jelas membutuhkan data dan fakta untuk membuktikannya, dimana dengan fakta tersebut dapat diketahui sejarah pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa.

Khusus dalam Main Dore, generasi sekarang menghadapi tantangan yang berat untuk mengungkapkan sejarahnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya data yang diperlukan baik data tertulis maupun peninggalan-peninggalan yang dijumpai.

Oleh karena itu satu-satunya sumber yang dapat membantu pemecahan masalah adalah informasi yang diperoleh dari orang tua-tua yang sekarang masih hidup. Di antara orang tua-tua tersebut ada yang mengalami secara langsung atau menghayati dan memahaminya sehingga dari informasi tersebut diperoleh sedikit pengetahuan yang dapat memberikan tafsiran tentang main dore ini.

Dari pengalaman masa lalu tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa jenis permainan ini telah lama usianya.

Namun yang jelas fakta telah membuktikan bahwa permainan ini sampai sekarang hidup dengan suburnya dan tersebar secara luas dalam masyarakat Sumatera Barat umumnya, khususnya di kabupaten Pesisir Selatan.

## **6. PESERTA/PELAKU**

Peserta atau pelaku yang dimaksud adalah orang-orang yang terlibat secara langsung dalam permainan. Khusus dalam main dore ini, para pelakunya adalah anak-anak dalam usia sekolah sampai tingkat SLTP. Untuk itu dalam pelaksanaannya permainan ini diikat oleh aturan-aturan yang merupakan pedoman bagi para pemainnya antara lain :

### **a. Jumlahnya**

Jumlah pelaku dalam permainan ini tidak ditentukan secara pasti dan memang tidak ada pembatasan jumlah tersebut. Oleh karena itu jumlah peserta ditentukan atas persetujuan bersama dengan memperhitungkan waktu yang tersedia dan berapa kali gilirannya untuk masing-masingnya.

Walaupun demikian secara umum dan kenyataan yang dijumpai sehari-hari para pelakunya berkisar antara 1-5 orang.

### **b. Usia**

Secara tegas tidak ada pembatasan usia dalam permainan ini. Tetapi dalam prakteknya permainan ini diutamakan untuk anak-anak usia sekolah. Tepatnya adalah anak-anak dalam usia antara 5-15 tahun.

### **c. Jenis Kelamin**

Seperti telah diuraikan di atas, bahwa permainan ini merupakan milik masyarakat tanpa ada perbedaan status sosial dalam pelaksanaannya. Begitu juga halnya dengan jenis kelamin yang terlibat dalam permainan ini juga tidak ada pembatasan. Artinya setiap anak-anak dalam usia 5 - 15 tahun baik putra maupun putri dapat ambil bagian dalam jenis permainan ini. Tetapi kebanyakan hanya dimainkan oleh perempuan.

#### **d. Latar Belakang Sosial**

Seluruh lapisan masyarakat dapat ikut serta dan berperan sebagai pelaku dalam permainan ini. Soalnya sekarang tergantung kepada orang yang bersangkutan, apakah ia berminat atau tidak. Yang jelas untuk anak-anak dalam usia sekolah sudah pasti mempunyai hasrat yang besar, karena permainan ini sangat digemarinya.

### **7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini sangat sederhana, mudah dicari dan mendapatkannya. Alat tersebut adalah sebidang tanah datar yang akan dipergunakan sebagai tempat bermain. Pada tanah tersebut dibuat daerah permainan dengan membuat beberapa buah petak yang masing-masingnya berukuran 45 x 45 cm. Jumlah petak tersebut tergantung pula pada jenis/bentuknya. Secara garis besarnya dikenal tiga bentuk yaitu main dore tak cincin, main dore rok dan main dore petak seperti tertera pada gambar.

Walaupun ada tiga bentuk, namun step-step permainannya tetap sama/hampir bersamaan.

Peralatan berikutnya adalah sebuah gundu. Gundu ini biasanya dibuat dari bekas-bekas pecahan piring, kerang atau pecahan kaca yang kemudian dibentuk sedemikian rupa. Pada umumnya ada dua bentuk yaitu berbentuk bundar dengan diameter 7-10 cm dan persegi panjang dengan ukuran 7,5 x 7,5 cm.

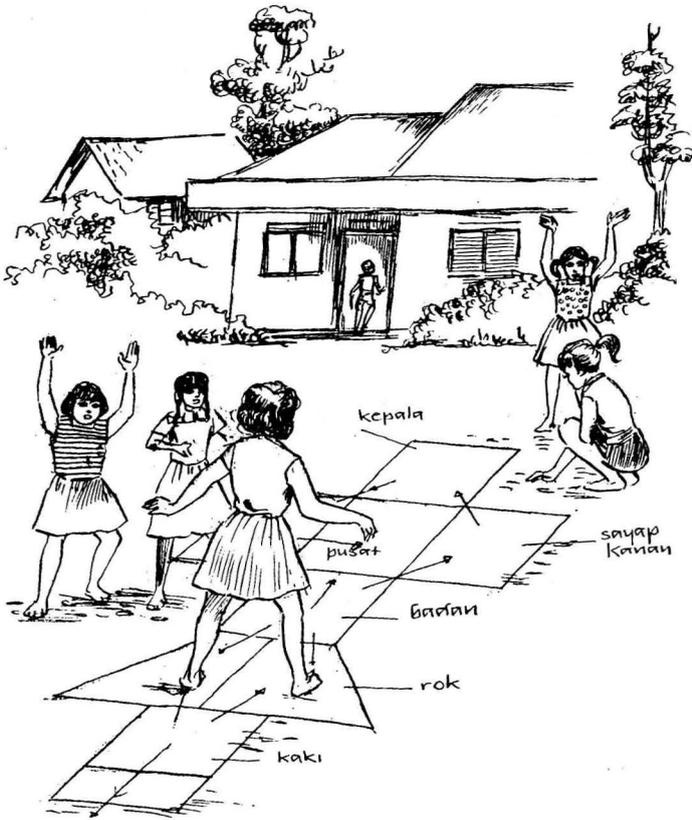
### **8. IRINGAN PERMAINAN**

Permainan ini dimainkan tanpa iringan nyanyian maupun alat bunyi lainnya.

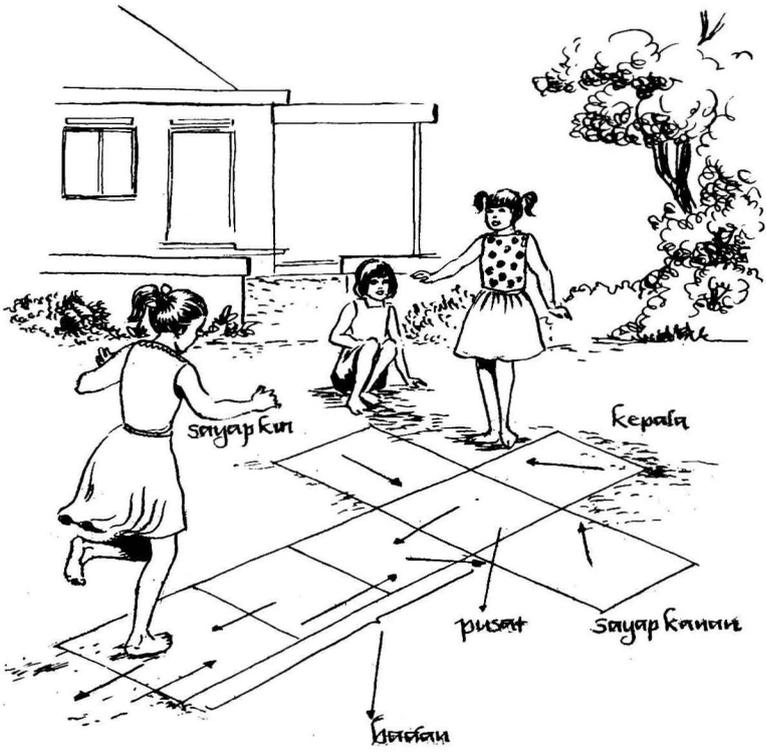
### **9. JALANNYA PERMAINAN**

Setiap permainan apa pun bentuk dan jenisnya memerlukan syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi dalam setiap penampilannya.

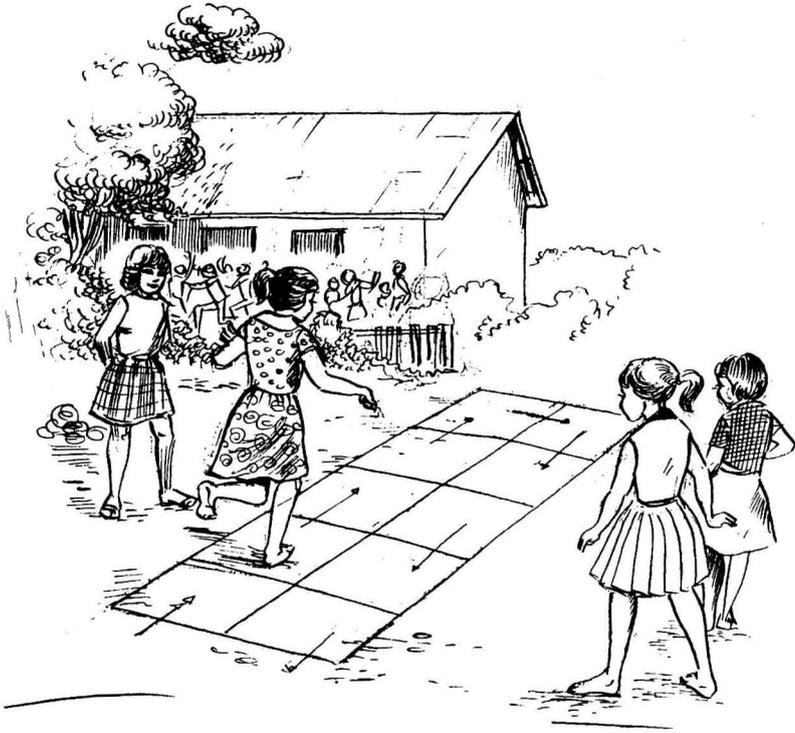
Lengkap tidaknya syarat-syarat tersebut akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya penampilan permainan itu sendiri yang sekaligus puas atau tidaknya para pelaku dan para penonton secara keseluruhan. Di samping itu juga perlu diperhatikan aturan-aturan yang merupakan pedoman pelaksanaan dan tahap-tahapnya.



MAIN DORE ROK



- Main Dore Takliman -



MAIN DORE PETAK

Setelah semua persiapan selesai dilengkapi, maka permainan baru dapat dimulai. Khusus dalam jenis permainan ini permainan berlangsung atas tujuh tahap atau termen yang masing-masingnya mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan tahap yang lain.

Untuk lebih jelasnya dapat diikuti uraian berikut ini dengan penjelasan-penjelasan yang diperlukan.

#### **a. Tahap pertama, Melempar gundu**

Setelah semua peserta mengadakan undian dengan suit untuk menentukan urutan/giliran bermain, barulah dimulai permainan tahap pertama yang berlaku untuk semua peserta.

Gundu tersebut harus dilemparkan ke dalam petak I . Setelah selesai melempar sang pemain diharuskan melalui setiap petak dengan berjingkat (kaki sebelah) dan tidak boleh menginjak petak yang ada gundu baik kepunyaan dia atau teman pemain lainnya. Khusus pada petak yang disebut pusat dibolehkan menginjak dengan dua kaki. Jadi selesai satu putaran, pemain kembali ke tempat star dan melempar gundunya pada petak ke dua, ketiga dan seterusnya sampai kembali pada petak pertama.

Andai kata dalam melemparkan gundu tersebut terkena garis atau yang bersangkutan menginjak garis maka gilirannya batal dan digantikan oleh teman berikutnya.

#### **b. Tahap kedua, gundu hitam putih**

Tahap ini sebenarnya terbagi dua, dimana pada bahagian pertama gundu diletakkan di atas telapak tangan dan dibawa sambil berjingkat-jingkat pada setiap petak dari awal dan kembali lagi pada petak pertama, kecuali pada petak pusat. Begitu juga pada bagian kedua, gundu diletakkan di atas punggung tangan dengan kondisi yang sama dengan bagian pertama.

Tapi dalam memindahkan gundu dari telapak tangan ke punggung tangan, harus dengan melempar ke atas dan harus ditampung dengan tangan.

Senandainya jatuh atau gagal, maka berakhirilah giliran pemain yang bersangkutan.

**c. Tahap ketiga, gundu selalu berpindah.**

Tahap ini merupakan kombinasi dari tahap kedua, dengan gundu dipindahkan dari telapak tangan ke punggung tangan setiap kali melangkah pada setiap petak. Pada tahap ini pemain harus berhati-hati dalam memindahkan gundu tersebut sampai selesai, karena hal itu dilakukan pada waktu sedang berjingkat.

**d. Tahap ke empat, gundu di kaki**

Gundu diletakkan di punggung kaki sambil diayunkan, pemain terus berjingkat-jingkat melalui petak demi petak dari awal sampai akhirnya. Untuk itu diperlukan keseimbangan agar permainan dapat berjalan dengan baik dan gundu tidak jatuh.

**e. Tahap kelima, gundu di kepala**

Setelah selesai tahap ke empat, gundu yang terletak di punggung kaki diayunkan ke atas dan disambut dengan tangan dengan arah yang berlawanan. Sesudah itu ditarok di atas kepala dan dibawa berjalan sambil melintasi petak demi petak, sampai selesai.

**f. Tahap keenam, hidup-hidup**

Tahap keenam ini baru dapat dilakukan apabila tahap satu sampai lima selesai. Setelah melintasi petak satu, dua dan tiga, pemain berdiri pada petak pusat. Sambil memicingkan mata dan menghadap ke atas, sang pemain menggerakkan kakinya ke kiri, ke kanan dan ke belakang. Sesudah itu boleh melihat sambil menengadah ke atas terus melangkah petak demi petak ke arah star.

**g. Tahap ketujuh, mencari bintang**

Tahap keenam diikuti oleh tahap ke tujuh, dimana pemain meraba-raba gundu yang diletakkan di tempat star sambil menghadap ke atas. Kalau gundu sudah dapat dan dengan posisi membelakang pemain melemparkan gundunya ke salah satu petak yang kosong. Pada petak mana gundu tersebut jatuh, disitulah bintang yang diperolehnya. Setelah mendapat bintang, si pemain harus mulai kembali dari tahap pertama. Permainan dianggap selesai kalau sebagian besar petak telah menjadi bintang.

**9. PERANANNYA MASA KINI**

Menurut data yang terjadi di tengah-tengah masyarakat, tampak dengan jelas mana di antara jenis permainan yang telah musnah,

setengah berkembang dan hidup secara populer. Hal ini tergantung pada nilai-nilai yang ada pada permainan itu sendiri.

Artinya semakin tinggi nilai yang terkandung di dalamnya dan bermanfaat bagi masyarakat pendukungnya, maka permainan itu akan berperan terhadap masyarakat sekitarnya.

Main dore ini tetap utuh dan tetap populer, walaupun banyak jenis permainan lain yang muncul. Hal ini disebabkan karena jenis permainan ini merupakan bagian nilai-nilai yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia pendukungnya. Justru karena itu peranannya sangat besar dalam masyarakat, terutama bagi anak-anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya.

#### 10. TANGGAPAN MASYARAKAT.

Sampai saat ini masyarakat masih tetap menilai main dore ini sebagai salah satu permainan yang perlu dipelihara dan dikembangkan.

Di samping bermanfaat bagi anak-anak juga secara tidak langsung ikut membina dan memelihara unsur-unsur kebudayaan asli daerah. Dengan terpeliharanya unsur-unsur kebudayaan tersebut sekaligus ikut terpelihara, kelestarian Pancasila sebagai Falsafah bangsa.

## **4. MAIN GALAH**

### **1. PENDAHULUAN**

Di daerah Pasaman banyak terdapat permainan rakyat tradisional yang kepopulerannya masih bertahan sampai sekarang. Bahkan lebih dari itu, karena beberapa di antaranya tersebar secara luas dan digemari oleh masyarakat. Di antaranya yang terpenting adalah main galah, congkak, patok lele, lukah gilo, tumbuk lasuang, kasti, kelereng dan lain-lain.

Dari permainan tersebut di atas, akan dicoba mengungkapkan main galah sebagai salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam permainan.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Perkataan galah dalam permainan ini diambil dari nama sepotong bambu yang sudah kering, lurus dan panjangnya kurang lebih 3-7 meter. Galah ini biasanya diambil dari jenis bambu seperti talang, peruang, sariak atau jenis yang lain. Fungsinya adalah sebagai tempat menjemur kain dengan meletakkannya pada dua tonggak yang tingginya kurang lebih 1½ meter. Di samping itu juga berfungsi sebagai alat untuk menjuluk kelapa atau buah-buahan dan lain-lain.

Sehubungan dengan pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan galah dalam main galah adalah suatu permainan di mana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang yang lain sewaktu melintasi petak-petak permainan.

Kata "galah", yaitu nama suatu alat yang terbuat dari sepotong buluh dipergunakan orang sebagai tempat menjemur kain atau alat untuk menjuluk buah-buahan dari pohonnya.

### **3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU**

Pada umumnya permainan ini berjalan secara periodik atau berlangsung pada peristiwa dan suasana tertentu. Dalam masa tersebut hampir seluruh anak-anak usia sekolah terlibat dalam permainan ini.

Menurut tradisi yang telah berlalu, permainan ini biasanya ditampilkan pada waktu lebaran, hari-hari besar atau pada waktu berlangsungnya helat perkawinan. Sebab pada masa tersebut anak-anak pada umumnya berkumpul secara bersama-sama sambil menikmati waktu senggangnya.

Sedangkan suasana dan waktu yang paling lazim dilakukan adalah pada sore dan malam hari. Malam hari permainan ini akan sangat meriah sekali apabila cuaca sedang bersih dan bulan sedang bersinar. Pada umumnya anak-anak demikian asyiknya bermain, sehingga tidak menghiraukan panas atau hujan yang menimpa. Bahkan dengan bermandikan keringat mereka secara bersama-sama bersorak kegirangan lebih-lebih lagi yang keluar sebagai pemenang. Mereka betul-betul memupuk kerjasama dan kesatuan dalam kelompoknya.

#### 4. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dalam mengungkapkan latar belakang sejarah suatu peristiwa terlebih dahulu harus diketahui sumber-sumber yang erat hubungannya dengan peristiwa tersebut. Sumber tersebut ada yang tertulis, seperti peninggalan-peninggalan kuno dan ada yang berupa berita dari mulut ke mulut.

Dalam mengungkapkan masalah ini, secara umum masyarakat Sumatera Barat selalu menemui kelangkaan sumber. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan dan tradisi yang mewariskan segala sesuatunya secara lisan atau dari mulut ke mulut. Oleh karena itu satu-satunya sumber yang dapat diharapkan adalah informasi yang diperoleh dari orang tua-tua yang masih hidup sekarang.

Dari keterangan dan informasi yang berharga tersebut diperoleh keterangan, bahwa main galah seperti halnya dengan permainan lainnya sudah berusia lanjut. Yang jelas sekarang jenis permainan ini sudah tersebar secara luas dan digemari oleh masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa.

#### 5. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Sebagai salah satu bentuk tingkah laku, main galah sebenarnya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan dalam bermain. Juga dipergunakan perasaan guna mengetahui gerak gerik dan langkah lawan.

Permainan ini melibatkan banyak orang tanpa membedakan strata sosial yang ada dalam masyarakat. Yang ada hanyalah pemilihan teman sebaya.

Walaupun ada seleksi usia dan fisik, namun permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa membedakan kelas-kelas sosial dalam masyarakat. Dengan kata lain permainan ini lahir dari untuk dan dinikmati secara bersama oleh masyarakat pendukungnya.

## 6. PESERTA/PELAKU

Peserta atau pelaku dalam permainan ini adalah orang-orang yang ikut secara langsung dalam bermain. Dalam hal ini tidak ada pembatasan-pembatasan baik dalam jumlah maupun jenis kelamin dan usia. Namun dalam pelaksanaannya harus berpedoman pada aturan-aturan yang merupakan petunjuk/pedoman bagi para pelaku selama dalam penampilan jenis permainan ini. Ketentuan tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Jumlahnya

Dalam permainan ini tidak ada pembatasan jumlah pemain. Tapi harus diperhatikan jumlah pemain harus genap dengan hitungan berpasangan. Jumlahnya boleh 2 pasang, 3 pasang dan bahkan boleh 12 pasang atau lebih. Soalnya tergantung pada luas lapangan yang tersedia dan peserta yang akan ikut.

### b. Usia

Tidak ada pembatasan usia, namun dalam prakteknya permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan remaja, umumnya terbatas bagi mereka yang belum berumah tangga. Berdasarkan patokan di atas dapat diambil suatu penggarisan yaitu antara usia 5-15 tahun. Artinya main galah ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak atau orang-orang di sekitar umur tersebut.

### c. Jenis Kelamin

Dilihat dari segi penampilannya, jelas permainan ini tidak mengenal pembatasan jenis kelamin para pelakunya. Artinya baik laki-laki maupun perempuan boleh berperan asal ada kemauan dan kemampuan untuk itu.

Sungguhpun demikian setiap pemain akan memilih pasangan yang seimbang ditinjau dari segi umur maupun ukuran fisiknya. Dalam satu permainan sering bercampur antara anak laki-laki dan wanita.

### d. Latar Belakang Sosial

Permainan ini berlaku umum dan dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa melihat latar belakang sosialnya. Oleh karena itu tidak ada syarat-syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan permainan ini. Dengan kata lain permainan ini berlaku untuk anak dan remaja dari segala lapisan masyarakat.

## 7. PERALATAN / PERLENGKAPAN PERMAINAN

Peralatan atau perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini sebenarnya tidak ada, kecuali sebidang tanah tempat bermain. Pada tanah yang datar dibuatlah dua jalur atau dua garis petak bujur sangkar dengan ukuran masing-masing 3 x 3 meter. Jumlah petak-petak ini bergantung kepada luas lapangan yang ada. Makin banyak jumlah pasangan pemain, dan memiliki lapangan yang luas, maka dapat di buat 12 x 2 petak. Paling kurang diperlukan lapangan 3 x 2 petak.

## 8. IRINGAN PERMAINAN

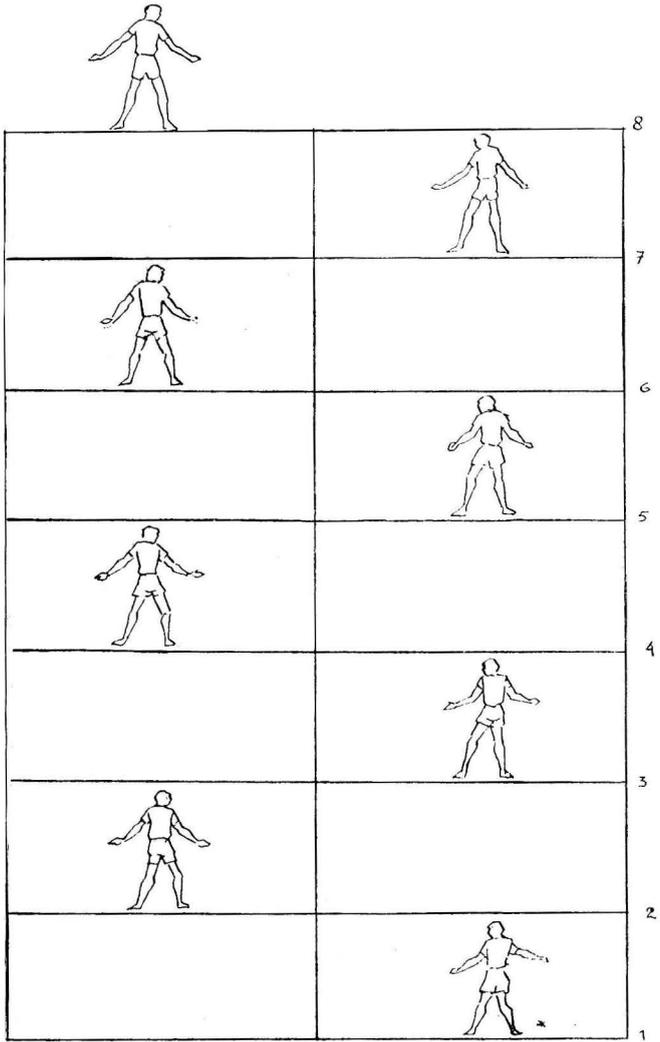
Permainan ini tidak memakai iringan musik maupun nyanyian. Permainan hanya diramaikan oleh sorak sorai pemain.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

Sebelum permainan berjalan, biasanya seluruh pemain sibuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, baik yang sifatnya teknis, maupun hal-hal yang lain. Dalam bidang teknis adalah mempersiapkan lokasi permainan berupa petak-petak permainan dengan ukuran yang disepakati bersama. Kemudian menetapkan aturan-aturan permainan yang akan menentukan kalah menangnya suatu kelompok. Sebagai contoh apabila seseorang pemain menyentuh baju atau badan lawannya bermain, maka kelompok yang menyentuh memimpin permainan, sedangkan kelompok yang disentuh berfungsi sebagai penjaga garis.

Setelah hal-hal tersebut di atas disetujui dan disepakati. Maka diaturlah posisi masing-masing pemain. Pihak yang kalah bersuit akan menjaga garis, dengan menempatkan seluruh teman kelompoknya pada garis-garis dari depan sampai ke belakang dengan catatan masing-masing harus bertanggung jawab mengawasi garis atau petak yang ada di hadapannya. Khusus untuk penjaga terdepan, di samping menjaga posisi terdepan, juga berfungsi sebagai penjaga dan pengontrol garis tengah sampai ke belakang. Penjaga terdepan ini dapat mengurung lawan pada satu atau dua petak yang paralel sekaligus teman di belakangnya. Hal ini berarti penjaga terdepan bertindak sebagai kapten kelompoknya dan mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar dari temannya yang lain. Sedangkan yang lain hanya mengawasi satu garis saja, di mana lawannya yang telah melampaui garisnya tidak ada tanggung jawabnya lagi untuk menghalangi. Artinya sudah menjadi tanggung jawab teman di belakangnya, begitulah seterusnya sampai lawan/kelompok bermainnya sampai kembali ke posisi star di depan.

# Mam Galat



x posisi penjaga di awal pertandingan

garis wewenang dan tanggung jawab

Apabila ada salah seorang dari para pemain yang berhasil melintasi rintangan-rintangan dari awal sampai kembali lagi ke tempat star dia dengan gembira menyorakkan asiiiiin, asiiiiin, asiiiiin, asiiiiin dengan sekuat-kuatnya sebagai pemberitahuan kepada teman-temannya bahwa permainan tahap pertama telah berakhir dan kelompoknya memperoleh point satu, atau menang 1 - 0. Sesudah itu dimulai lagi periode yang kedua dan seterusnya sampai pertandingan ditutup.

Sesuai dengan sifat penampilannya yang edukatif, rekreatif dan kompetitif, maka suasana selama permainan berlangsung betul-betul meriah dan penuh kegembiraan. Masing-masing mempergunakan segala kekuatan dan cara berfikir untuk saling memperoleh kemenangan. Namun mereka tetap dalam batas-batas yang wajar yang bersaing secara sehat.

#### 10. PERANAN MASA KINI

Peranan main galah pada masa kini dapat dengan mudah dilihat. Masalah utama yang harus diperhatikan adalah nilai-nilai budaya apa yang terkandung di dalam permainan jenis ini. Sesudah itu apakah nilai-nilai tersebut masih bertahan sampai sekarang dengan arti kata apakah pendukung dari nilai tersebut masih banyak atau sedikit. Dari fakta di atas barulah dapat dilihat peranan main galah itu pada masa kini. Dalam main galah ini betul-betul dibutuhkan keahlian, kecakapan, kelincah-kelecekan dan ketajaman pikiran. Karena itu main galah ini secara tidak langsung telah membina dan mendidik para pemainnya dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan praktis dan keterampilan serta membina cita-cita hidup berkelompok dan menghargai pendapat orang lain.

Main galah sebagai salah satu jenis permainan populer dan digemari oleh masyarakat karena mengandung nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun temurun. Permainan ini mempunyai peranan yang sangat penting. Di samping untuk mendidik generasi, juga sebagai hiburan dan dipertandingkan dan berperan sebagai alat untuk meneruskan nilai-nilai budaya bangsa.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini positif sekali, dan untuk masa yang akan datang perlu dipelihara dan dikembangkan secara sempurna. Hal ini mengingat banyaknya unsur-unsur kebudayaan asing yang masuk ke Sumatera Barat khususnya, dan Indonesia pada umumnya. Di samping itu juga dapat mengisi waktu yang kosong bagi generasi muda, sehingga banyak sedikitnya sudah membendung mereka dari perbuatan-perbuatan yang tidak baik atau bertentangan dengan norma-norma yang berlaku sejak dahulu sampai sekarang.

## 5. MATA LOLAK

### 1. PENDAHULUAN

Permainan Mata Lolak adalah permainan tradisional anak-anak Kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat, khususnya yang berdiam di sepanjang pantai.

### 2. NAMA PERMAINAN

Lolak adalah nama sejenis hewan yang hidup di laut. Hewan ini banyak terdapat di Pesisir Selatan atau di pantai yang terdapat karang-karang, seperti di daerah Painan Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan. Hewan ini hidup berkelompok-kelompok di dalam laut, di atas karang dan di dalam karang-karang.

Hewan ini banyak sekali dijumpai pada deretan karang, yang merupakan batas antara laut yang dalam dan laut yang dangkal. Lolak adalah hewan laut sebangsa lokan.

Lokan ini sering ditangkap oleh para nelayan, dan boleh dikatakan orang-orang yang berdiam di sepanjang pantai, telah mengenal lolak.

Kegunaan lolak ini antara lain :

- a. Dagingnya enak dimakan, pada umumnya penduduk yang tinggal di daerah pantai seperti Painan menggunakan daging Lolak ini untuk lauk pauk pemakan nasi.
- b. Kulitnya mereka pergunakan untuk membuat kapur sirih, yang nantinya kapur sirih ini mereka jual, sehingga dengan kulit lolak ini penduduk pinggiran pantai bisa menambah penghasilan mereka.
- c. Matanya dipergunakan oleh anak-anak di daerah ini untuk bermain. Dan banyak juga dipergunakan orang untuk membuat perhiasan dinding. Bentuk matanya bulat dan warnanya putih, yang di samping itu terdapat warna hijau, kuning dan merah. Oleh karena bentuk matanya yang indah ini terjadilah permainan, yang lebih dikenal dengan permainan Mata Lolak.

### 3. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa lain. Permainan ini sekedar mempererat hubungan antara anak-anak nelayan yang tinggal di tepi pantai. Biasanya permainan ini diadakan sewaktu mereka tidak ada pekerjaan. Jadi permainan ini boleh di katakan hampir setiap hari dimainkan.

Permainan Mata Lolak digolongkan kepada permainan yang bersifat rekreatif dan kompetitif. Dikatakan rekreatif karena permainan ini diadakan dengan tujuan mengisi waktu lowong dari anak-anak yang tinggal di pinggir pantai. Dikatakan kompetitif, karena permainan ini dipertandingkan oleh anak-anak nelayan dengan taruhan menang atau kalah dengan mata lolak tersebut, dengan peraturan-peraturan tertentu untuk menentukan kalah atau menangnya seseorang.

Pada umumnya, yang sering melakukan permainan ini adalah anak-anak nelayan, karena masyarakat nelayan yang tradisional ini kehidupan sehari-hari hanya berkisar di pinggir laut, tentu saja anak-anak mereka selalu bermain di pinggir laut juga. Permainan mereka tentu saja permainan yang ada hubungannya dengan alam serta lingkungan tempat tinggalnya, seperti main Mata Lolak, dan juga berkejar-kejaran di pinggir pantai sambil menangkap dan mencari Lolak.

Perlu juga diketahui di sini bahwa tempat mencari lolak ini di Painan yaitu di tepi pantai Painan yang lebih dikenal dengan pantai Carocok. Di sini terhampar pantai yang panjang, dan ada tempat tamasya yang indah yaitu Batu Kereta dan Kandang Jawi. Kedua tempat ini sering dikunjungi oleh anak-anak dan orang-orang berlibur pada hari Minggu. Apabila kita hendak pergi ke Batu Kereta ini kita harus melalui laut yang dangkal. Airnya kira-kira hingga lutut, tetapi waktu musim pasang surut airnya kering, yaitu kira-kira hingga mata kaki.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Di daerah Painan ini, hewan ini tidak asing lagi bagi anak-anak. Anak-anak di daerah ini sering menangkap hewan ini di tepi pantai. Mereka sangat senang mencari lolak ini dan setelah mereka tangkap, Lolak ini dibawa pulang dan diberikan pada orang tuanya. Kemudian mata lolak ini mereka gunakan untuk bermain.

Akan tetapi bagi orang-orang yang datang ke daerah tersebut amat asing baginya mata lolak ini, mereka sangat terganggu akan keindahan mata lolak ini. Mereka memilih mata lolak yang terdapat di pinggir laut. Sambil mereka berjalan-jalan menyusuri pantai mata mereka tak henti-hentinya mencari Mata Lolak, mereka sengaja datang ke daerah Painan untuk rekreasi pada hari Minggu sambil mencari binatang kerang seperti, kucing-kucingan, umang-umangan dan tak lupa pula mencari Mata Lolak.

Mereka asyik mencari jenis-jenis yang indah dan bagus untuk mereka jadikan oleh-oleh sebagai tanda mereka telah pergi ke pantai Painan.

Di bawah ini kami uraikan juga, bagaimana anak-anak di daerah Pesisir Selatan khususnya Painan menangkap lolak ini, dan bagaimana pula mereka mempergunakan mata lolak sebagai alat untuk bermain. Untuk menangkap lolak ini, ditunggulah waktu air pasang surut. Waktu itu air laut menjadi dangkal. Ketika air laut dangkal, mereka mulai menangkap lolak ini. Mereka beramai-ramai menyusuri tepi-tepi karang. Hal ini telah menjadi kebiasaan dan merupakan kesukaan anak-anak di daerah ini.

Mereka ini adalah anak laki-laki dan anak perempuan, yang pada umumnya berusia 5 tahun sampai dengan 12 tahun, yang boleh dikatakan anak-anak yang masih bersekolah pada Sekolah Dasar ke bawah. Walaupun boleh dilakukan oleh seluruh anak-anak dari segala lapisan dan golongan, tetapi mengingat masalah lingkungan tempat lolak itu terdapat, maka permainan ini menjadi terbatas untuk anak-anak yang tinggal di pinggir pantai, saja di tempat lolak tersebut dijumpai.

## 5. SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Permainan Mata Lolak ini, sukar diketahui asal usulnya begitu juga perkembangan serta penyebarannya. Dalam Kabupaten Pesisir Selatan permainan ini sangat populer hanya di Painan, Kecamatan IV Jurai. Di daerah tersebut banyak terdapat jenis-jenis hewan karang dan bermacam-macam pula corak dan ragamnya, salah satunya adalah Lolak. Dari informasi yang diperoleh dari orang-orang tua di daerah tersebut, mengatakan bahwa permainan itu sudah ada juga ketika mereka masih kanak-kanak.

Mereka telah mewarisi dari generasi mereka sebelumnya. Catatan-catatan tertulis tentang permainan Mata Lolak itu tidak ada, karena tidak ada kebiasaan penduduk setempat mencatat kejadian dan peristiwa pada masa yang silam. Dari orang-orang yang ditemui untuk diwawancarai di Pesisir Selatan khususnya di Painan menyatakan bahwa permainan Mata Lolak ini asal-usulnya adalah dari kesenangan anak-anak akan keindahan mata lolak tersebut. Dengan adanya simpati dan kegemaran untuk mengumpulkan mata lolak ini, maka timbullah keinginan di antara mereka untuk tukar menukar mata lolak tersebut. Dan akhirnya timbullah permainan yang lebih dikenal dengan permainan Mata Lolak.

## 6. PERALATAN / PERLENGKAPAN PERMAINAN

Dalam permainan mata lolak ini ada beberapa peralatan tertentu yang harus dimiliki oleh sipeserta (pemain) sebagai berikut :

- a. Mata Lolak, alat yang wajib dimiliki oleh setiap pemain atau peserta yang ingin bertanding.
- b. Tempurung kelapa, tempurung ini mereka gunakan untuk tempat meletakkan mata lolak tersebut.
- c. Gundu, yaitu batu yang dipergunakan sebagai alat untuk melempar mata lolak yang terdapat di dalam tempurung kelapa tersebut.  
Mengenai arena tempat bermain, hanyalah lapangan yang terbuka, seperti di tepi pantai, di atas hamparan pasir laut, dan sering juga mereka bermain di bawah pohon kelapa yang terdapat di pinggir laut. Kadang-kadang mereka bermain di halaman Sekolah dan di pekarangan-pekarangan rumah.

## 7. PESERTA/PELAKU

### a. Jumlahnya

Jumlah pemain paling banyak 5 orang anak dan paling sedikit dua orang anak kecil.

### b. Usianya

Rata-rata pemain mata lolak adalah anak-anak di bawah umur 12 tahun yaitu anak-anak seusia Sekolah Dasar.

### c. Jenis Kelamin

Pemain Mata Lolak, boleh diikuti oleh anak laki-laki dan anak perempuan, yang berminat terhadap permainan tersebut.

### d. Kelompok Sosial

Karena alat untuk dimainkan tersebut berasal dari hewan laut yaitu sebangsa kerang, maka pendukung permainan itu adalah kelompok-kelompok anak nelayan yang diam di pinggir pantai. Jadi mayoritas pelaku permainan ini adalah anak-anak nelayan. Anak-anak yang orang tuanya tidak nelayan jarang ikut bermain, karena sukar untuk mendapatkan mata lolak itu, walaupun tidak ada batasan sosial bagi peserta permainan tersebut.

Jadi dapat dikatakan bahwa pendukung permainan itu adalah kelompok sosial masyarakat nelayan Pesisir.

## 8. IRINGAN/MUSIK

Permainan ini tidak diiringi dengan nyanyian ataupun musik.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

### a. Persiapan

Sebelum dimulai permainan tentu saja harus ada persetujuan antara pemain. Biasanya permainan Mata Lolak ini dilakukan oleh 3 orang anak, dan paling banyak 5 orang anak. Yang mereka perembukkan sebelum bermain antara lain;

- 1) Mengenai berapa banyaknya lolak yang dipasang waktu bermain tergantung pada persetujuan mereka. Misalnya diantara mereka mengatakan 5 buah. Jadi berarti setiap anak harus memasang 5 buah mata lolak. Dan ini lebih mereka kenal dengan istilah pasang 5.
- 2) Jika seandainya mereka bermain terdiri dari 4 orang, tentu saja banyak mata lolak yang terkumpul yaitu 20 buah. Setelah mata lolak itu terkumpul, mereka meletakkan mata lolak tersebut ke dalam Tempurung. Kemudian mereka membuat garis yang berbentuk lingkaran. Lalu tempurung yang berisikan mata lolak tadi mereka letakkan di tengah lingkaran tersebut. Kemudian mereka menentukan jarak antara tempurung dengan tempat melempari. Biasanya jarak ini paling dekat yaitu 5 meter dan paling jauh 10 Meter. Jadi sebelum permainan dimulai mereka harus menentukan jarak ini. Setelah jaraknya ditentukan barulah mereka bermain.

### b. Pelaksanaan Permainan

Untuk menentukan urutan yang akan melempar dahulu, mereka melemparkan gundu tadi ke tempat melempar atau garis yang telah ditetapkan tadi. Masing-masing pemain melemparkan gundu tersebut.

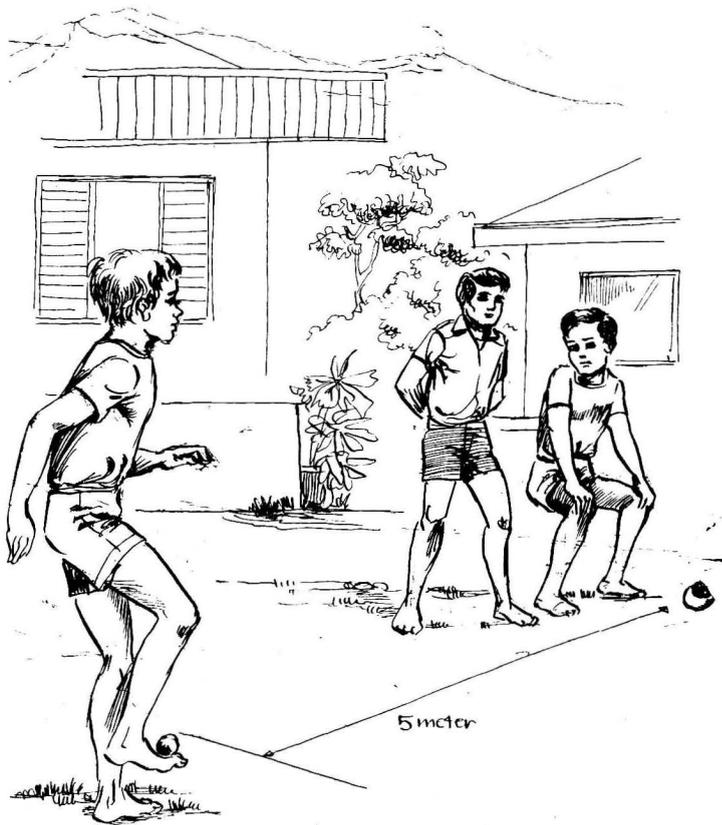
Gundu siapa yang paling dekat dari garis itulah yang pertama kali melempar mata lolak yang ada dalam tempurung.

Gundu siapa yang paling jauh ke garis berarti mereka harus belakangan melempar.

Perlu juga diketahui bahwa gundu pemain harus melampaui garis batas tempat melempar. Apabila gundu pemain tersebut tidak melampaui garis batas, maka pemain tersebut tidak dibolehkan untuk melempar mata lolak yang ada dalam tempurung. Mereka harus menunggu permainan berikutnya.

Cara melemparkan gundu ke tempat sasaran, yaitu mata lolak yang ada dalam tempurung, ialah dengan jalan meletakkan gundu tersebut di atas jari kaki atau di atas punggung kaki. Setelah itu mereka melangkah selangkah dan terus melemparkannya ke tempat sasaran.

### Mau mata Lolak



Inilah keistimewaan dari permainan mata lolak ini. Biasanya lemparan yang pertama itu sering meleset, sebab melempar dengan kaki itu memang agak sulit jika dibandingkan dengan tangan. Setelah berulang kali dilakukan barulah tepat pada sasarannya. Apabila lemparan itu tepat maka mata lolak yang berada di dalam tempurung itu akan berserakan keluar tempurung. Dan mereka boleh mengambil mata lolak yang berserakan itu, dengan ketentuan bahwa mata lolak yang berserakan itu harus keluar dari garis lingkaran, dengan arti kata mata lolak yang habis adalah mata lolak yang keluar dari garis lingkaran. Jika seandainya mata lolak itu berserakan, tetapi masih di dalam lingkaran, maka pemain tidak boleh mengambil mata lolak itu. Kemudian barulah pemain yang lain mendapat giliran untuk melempar. Ini mereka lakukan hingga mata lolak yang ada dalam tempurung tadi habis semua. Jika semua mata lolak tadi telah habis barulah mereka mengadakan permainan berikutnya.

#### **c. Ganjaran yang diperoleh**

Ganjaran yang diperoleh bagi yang menang ialah akan memperoleh mata lolak yang dipasang tersebut sebagai hadiahnya. Dan jika seandainya mereka kalah, tentu saja mereka akan kehilangan mata lolak.

Apabila persiapan mata lolak mereka habis, karena kalah main, mereka merencanakan lagi untuk mencari yang baru ke tepi laut seperti biasa mereka lakukan sebelumnya.

### **10. PERANANNYA MASA KINI**

Permainan Mata Lolak pada masa kini boleh dikatakan sudah berkurang. Karena anak-anak sekarang telah mempunyai bermacam-macam permainan yang baru, yang menurut anggapan mereka lebih menarik dari pada permainan Mata Lolak.

Anak-anak nelayan di daerah Pesisir Selatan sekarang lebih banyak bermain kelereng, main karet, main bola dan lain-lain yang menyebabkan permainan Mata Lolak tersisihkan.

Sekarang Mata Lolak hanya dipergunakan orang untuk membuat perhiasan-perhiasan dinding. Dan anak-anak nelayan di Painan mencari Mata Lolak bukan lagi untuk permainan, akan tetapi mereka jual kepada orang-orang yang membutuhkannya yang nantinya mereka pergunakan untuk membuat perhiasan dinding. Biasanya untuk

membuat perhiasan dinding ini, mereka mempergunakan kulit-kulit dari hewan-hewan kerang, seperti kulit Tiram, Kulit Kerang, Kucing-Kucingan dan ada juga yang memakai tumbuh-tumbuhan laut dan diberi Mata Lolak.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat Nelayan umumnya bersifat positif terhadap permainan ini. Mereka menganggap permainan ini sebagai permainan yang banyak manfaatnya. Di samping anak-anak bermain, mereka dapat menolong orang tua mereka mencari Lolak untuk dipergunakan sebagai lauk-pauk pemakan nasi, dan dapat juga untuk menambah penghasilan mereka dalam membuat kapur sirih. Sayang permainan ini mulai tersisihkan oleh permainan-permainan baru yang datang dari luar.

---

## **6. GASIANG**

### **1. PENDAHULUAN**

Main gasiang adalah salah satu dari sekian banyak permainan rakyat tradisional yang tersebar secara luas di daerah Sumatera barat, baik di desa maupun di kota.

Jenis permainan ini sangat populer dan digemari, terbukti dengan tersebar luasnya permainan ini dikalangan masyarakat banyak.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Gasiang yaitu kata bahasa daerah Minangkabau untuk kata "gasing" dalam bahasa Indonesia. Gasing yaitu alat permainan yang terbuat dari kayu dan dapat diputar dengan tali.

### **3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU**

Main gasiang termasuk permainan yang berlangsung secara musiman dan dilakukan secara periodik atau pada waktu-waktu tertentu. Artinya dalam satu periode bisa bertahan selama satu bulan atau lebih dan sesudah itu tidak dimainkan lagi, sama saja dengan musim layang-layang. Tapi pada waktu dan peristiwa main itu muncul kembali, hampir serempak anak-anak memainkannya, setelah diselingi dengan permainan dalam bentuk yang lain.

Berhubung jenis permainan ini adalah permainan anak-anak usia sekolah, maka waktu penampilannya terutama di saat-saat anak-anak libur atau pada hari raya dan hari-hari besar lainnya. Pada masa-masa tersebut kelihatanlah anak-anak berkelompok-kelompok dengan asyiknya bermain di pekarangan rumah atau di halaman-halaman sekolah yang terdekat. Pada umumnya waktu yang tepat bagi mereka untuk bermain adalah para sore hari menjelang waktu Asyar dan Magrib.

Salah satu keuntungan dari sifat rekreatif, kopetitif permainan ini adalah mendidik anak-anak hidup bermasyarakat sambil menjalin hubungan kerja sama antar sesamanya. Di samping itu juga mereka secara tidak langsung diajar berkompetisi secara sehat sebagai bekal yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

### **4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA**

Indonesia yang terdiri dari bermacam-macam suku bangsa dan kebudayaan, merupakan perwujudan kepulauan Nusantara sebagai satu

kesatuan sosial dari budaya. Corak ragam budaya yang ada menggambarkan kekayaan budaya bangsa yang menjadi modal dan landasan pengembangan budaya seluruhnya.

Permainan gasiang merupakan permainan masyarakat dan suku-suku bangsa di Indonesia yang sudah ada sejak dahulu kala, tetapi mungkin cara, bahan dan namanya saja yang berbeda-beda untuk masing-masing daerah. Kalau memang permainan ini ada pada seluruh suku bangsa di Indonesia, maka gasiang merupakan unsur yang sama dalam kebudayaan kita. Di Sumatera Barat permainan ini pada masa dahulu dan sekarang sama saja, penyelenggaraannya tidak dilakukan oleh golongan-golongan tertentu saja dalam masyarakat, tetapi semua golongan boleh melakukannya tanpa membedakan kelas-kelas sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu permainan gasiang dimainkan oleh seluruh anak-anak usia sekolah tanpa memandang derajat dan tingkat, kaya, miskin, petani, pengusaha, bangsawan, semuanya boleh ikut serta.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Berbicara tentang latar belakang sejarah, sudah jelas harus membutuhkan data dan fakta untuk membuktikan sesuatu masalah, yang dengan fakta tersebut dapat diketahui sejarah pertumbuhan dan perkembangan sesuatu peristiwa.

Khusus dalam main gasiang, generasi sekarang menghadapi tantangan yang berat untuk mengungkapkan sejarahnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya data yang diperlukan baik secara tertulis maupun peninggalan-peninggalan yang ada. Oleh karena itu satu-satunya sumber yang dapat membantu memecahkan masalah tersebut adalah informasi yang diperoleh dari orang tua-tua yang masih hidup.

Di antara mereka ada yang mengalami secara langsung atau menghayati dan memahami, sehingga dari informasi itu diperoleh sedikit pengetahuan yang dapat memberi tafsiran tentang main gasiang tersebut. Dari pengalaman masa lalu itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis permainan ini telah lama usianya. Bahkan sebagai salah satu bentuk tingkah laku masyarakat sudah barang tentu, permainan itu lahir bersamaan dengan masyarakat pendukungnya. Namun yang jelas fakta telah membuktikan bahwa permainan itu sampai sekarang hidup dengan subur secara luas dalam masyarakat Sumatera Barat.

#### 6. PESERTA / PELAKU

Permainan ini mempunyai perbedaan dengan jenis permainan rakyat lainnya seperti halnya main galah dan main dore, maka dalam main

gasing pelakunya adalah manusia. Main gasing ini selain sifat rekreatif yaitu sebagai hiburan bagi pesertanya, juga bersifat kompetitif, dipertandingkan. Tetapi sifat kompetitifnya tidaklah bertujuan memperebutkan juara dan memperoleh hadiah-hadiah tertentu dalam permainan, tetapi hanya bersifat ketangkasan dalam memainkan gasing itu saja.

**a. Jumlahnya**

Jumlah pelakunya dalam main gasing tidak terbatas melainkan tergantung kepada anak yang akan ikut bermain. Tetapi dalam pengamatan yang sering dilakukan, maka peserta paling minimal dua orang.

**b. Usianya.**

Mengenai usia anak-anak yang ikut main gasing berumur dari 6 sampai 14 tahun. Jadi dalam kelompok anak-anak yang masih duduk di Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama, yang masih haus dengan segala bentuk permainan. Dengan pengertian bahwa permainan ini tidak dilarang bagi orang-orang dewasa. Siapa saja boleh mencoba bermain gasing.

**c. Jenis Kelamin**

Permainan ini hanya kebanyakan dilakukan oleh anak laki-laki, jarang anak perempuan yang ikut main. Ini disebabkan karena untuk membuat gasing memerlukan keterampilan khusus yang membutuhkan tenaga. Begitu juga ketika memainkannya membutuhkan kekuatan untuk melemparkan gasing. Main ini juga mengandung bahaya, kalau tidak hati-hati dalam melemparkannya akan kena gasing itu sendiri yang pada bawahnya diberi paku yang runcing.

**d. Latar Belakang Sosial**

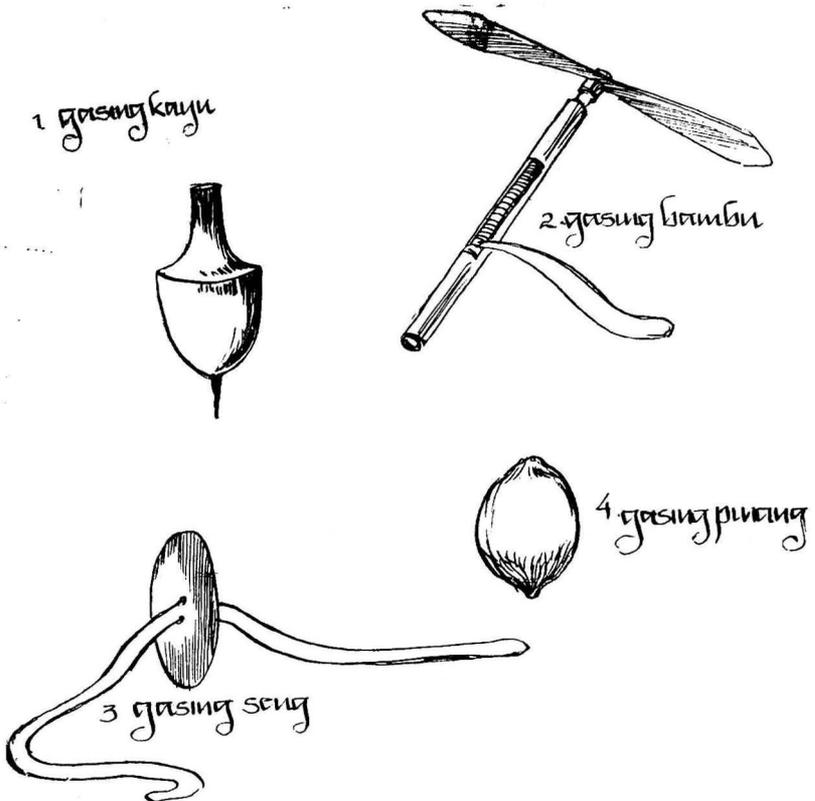
Permainan ini berlaku umum dan dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa melihat latar belakang sosialnya. Oleh karena itu tidak ada syarat-syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan permainan ini. Dengan kata lain permainan ini berlaku untuk semua orang.

**7. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka di daerah Sumatera Barat ini terdapat berjenis-jenis bentuk gasing yang dibuat dari berbagai bahan antara lain :

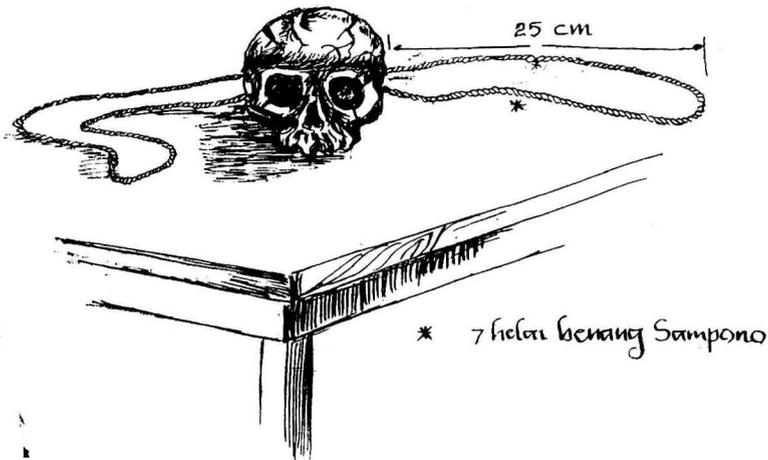
- a. Gasing dari kayu.
- b. Gasing dari buah pinang
- c. Gasing dari seng
- d. Gasing dari bambu
- e. Gasing dari Tengkorak.

Dari berbagai jenis bentuk gasing yang disebut di atas, kecuali gasing tengkorak semuanya adalah permainan untuk anak-anak.



**Jenis-jenis bentuk Gasing**

## Yasung Tengkorak



Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, hanya yang dibutuhkan :

- Sepotong kayu yang keras untuk dibuat gasiang
- Paku untuk bahagian bawah gasiang
- Tali atau benang kasar untuk memainkannya
- Cat, untuk memberi warna gasiang itu
- Tempat bermain di tanah yang keras dan tidak ditumbuhi rumput, luasnya paling kurang 2 x 2 meter persegi.

### 8. IRINGAN PERMAINAN

Permainan tidak diiringi dengan apa pun juga, baik nyanyian vokal maupun instrumentalia.

### 9. JALANNYA PERMAINAN

#### a. Persiapan

Sebelum bermain tentu saja harus ada persiapan, baik berupa sarana maupun prasarana. Sarananya adalah gasiang serta dengan benang untuk memainkannya. Prasarana adalah tempat bermain,

yaitu lapangan tanah yang tidak berbatu, dan tidak berrumput, serta datar. Dan terakhir yang penting adalah anak-anak yang akan ikut bermain gasiang. Biasanya anak-anak yang ikut bermain itu sebelum bertanding harus melatih diri sendiri, bagaimana cara melemparkan gasiang supaya hidup. Tanpa latihan tentu mengalami kesukaran dalam bermain. Orang yang tidak pandai memainkan gasiang, akan menyebabkan gasiang itu sering mati dan kurang lama hidupnya (berputar). Oleh sebab itu latihan adalah penting sebelum kita ikut main yang sesungguhnya.

#### **b. Aturan Permainan**

- Peserta harus memiliki gasiang
- Harus ada lingkaran yang luasnya paling kurang 30 centi meter, tempat untuk meletakkan gasiang.
- Peserta tidak boleh panas hati dalam permainan
- Mempunyai gasiang serap, sekiranya gasiang yang satu pecah dalam permainan.

#### **c. Tahap-tahap permainan**

Mula-mula dibuat sebuah lingkaran yang luasnya 30 cm. Dalam lingkaran tersebut diletakkan sebuah krikil atau putik jambu. Semua peserta boleh mulai melemparkan gasiangnya ke sasaran putik jambu tersebut. Barang siapa yang dapat mengeluarkan putik jambu yang ada dalam lingkaran itu, pada tahap tersebut dialah yang menang, maka seluruh gasiang yang lain harus dimasukkan ke dalam lingkaran itu.

Pemenang tersebut mulailah menghantamkan gasiangnya ke tumpukan gasiang lawannya yang berada dalam lingkaran itu. Biasanya dalam beberapa kali lemparan saja, sudah ada gasiang yang kena dan terlempar ke luar dari garis lingkaran itu. Kalau dalam lemparan itu gasiang lawannya kena dan ke luar semuanya, maka gasiang tersebut harus dimasukkan kembali semuanya.

Siapa gasiangnya yang tidak keluar dari sejumlah gasiang yang ada dalam lingkaran itu, maka gasiang yang tinggal tersebutlah yang dihantam bersama-sama. Siapa diantara lawan yang waktu memukul itu gasiangnya mati, dengan arti kata tidak mau berputar, maka gasiang tersebut harus dimasukkan ke dalam lingkaran tadi. Kalau dalam permainan itu ada gasiang yang pecah kena hantam, maka peserta tersebut harus menukar gasiangnya dengan yang baru, kalau

## MAINGASIING



ingin juga ikut serta bermain. Oleh sebab itu seorang peserta main gasing harus memiliki paling kurang dua buah gasing. Demikianlah permainan itu berjalan terus menerus sampai anak-anak tersebut menjadi bosan dan menghentikan permainan atas kesepakatan bersama. Biasanya sesudah main itu anak-anak tersebut akan meneliti gasing mereka masing-masing, berapa kali kena hantam dalam permainan tersebut. Ini bisa saja dilihat berapa jejak paku yang membekas pada gasing mereka. Yang paling banyak jejak paku pada gasingnya, itulah yang dianggap kalah. Jadi permainan gasing hanya sekedar hiburan untuk anak-anak.

Ada juga main gasiang yang dipertandingkan lama hidupnya atau lama berputarnya dalam satu kali lemparan. Kalau gasiang itu cepat matinya, maka gasiang tersebut dianggap kalah. Permainan yang seperti ini biasanya diikuti dengan taruhan. Taruhannya ada yang gasiang, kadangkala ada pula berupa uang.

Siapa yang kalah harus menyerahkan gasiangnya kepada lawannya.

#### **d. Konsekwensi kalah menang**

Tidak ada konsekwensi bagi peserta yang kalah dalam permainan ini. Permainan gasiang hanya merupakan hiburan saja untuk anak-anak dalam memanfaatkan waktu senggangnya, serta mendidik mereka hidup bermasyarakat tanpa memandang derajat dan tingkat. Hanya saja dalam permainan gasiang yang mempertandingkan lama hidupnya, kadangkala diikuti dengan taruhan. Taruhan tersebut hanya berupa gasiang atau uang ala kadarnya. Siapa yang kalah akan menyerahkan gasiangnya kepada yang menang.

### **10. PERANANNYA MASA KINI**

Menurut data yang ada dalam masyarakat sekarang ini, tampak dengan jelas mana di antara jenis permainan yang telah musnah, setengah berkembang dan yang hidup secara populer. Hal ini tergantung pada nilai-nilai yang ada pada permainan itu sendiri. Artinya semakin tinggi nilai yang terkandung di dalamnya dan bermanfaat bagi masyarakat pendukungnya, maka permainan ini akan berperanan terhadap masyarakat sekitarnya.

Ditinjau dari segi di atas, main gasiang masih tetap utuh dan disenangi, walaupun banyak jenis permainan baru yang muncul. Hal ini disebabkan karena jenis permainan ini merupakan bahagian nilai-nilai yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia pendukungnya. Dan karena itu peranannya sangat besar dalam masyarakat, terutama untuk anak-anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

### **11. TANGGAPAN MASYARAKAT**

Di dalam masyarakat terdapat bermacam-macam tanggapan, ada yang mengatakan permainan itu tidak baik, karena dapat membahayakan baik bagi penonton maupun untuk pemain itu sendiri, ini disebabkan gasiang itu diberi paku. Ada pula sebagian masyarakat mengatakan bahwa permainan ini baik, karena tidak mengeluarkan banyak biaya untuk melaksanakannya, yang sangat bermanfaat untuk hiburan anak-anak. Juga golongan ini mengatakan bahwa secara tidak langsung kita ikut memelihara dan membina unsur-unsur kebudayaan daerah dalam rangka mengujudkan kebudayaan nasional.

## 7. BULU AYAM

### 1. PENDAHULUAN

Permainan bulu ayam ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat tradisional yang masih populer dan digemari oleh masyarakat di Kabupaten Pasaman. Sebagaimana halnya dengan permainan congkak, patok lele, kasti dan lain-lain, main bulu ayam ini merupakan satu jenis permainan untuk anak-anak. Di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh generasi terdahulu sampai generasi yang sekarang ini, sebagai generasi penerus. Oleh karena itu jenis permainan merupakan unsur yang lahir, tumbuh dan berkembang bersamaan dengan masyarakat itu sendiri yang sekaligus dapat dimainkan dan dinikmati secara bersama oleh setiap anggota masyarakat tanpa membedakan kelas sosialnya.

### 2. NAMA PERMAINAN

''Bulu ayam'', yang dimaksud dalam permainan ini betul-betul bulu yang terdapat pada ayam. Biasanya yang diambil adalah bulu yang tumbuh pada sayap atau ekornya, karena bulu tersebut kasar-kasar dan kuat. Banyaknya tidak lebih dari 3 helai dan ditancapkan pada lempengan kulit limau gadang atau limau kasumbo. Lempengan limau tersebut setelah disayat akan berbentuk lingkaran dengan diameternya kurang lebih 3 sampai lima centimeter.

### 3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU

Sebagaimana halnya dengan permainan tradisional anak yang lain, main bulu ayam ini termasuk permainan yang berlangsung secara periodik. Atau dengan kata lain permainan ini merupakan salah satu komponen dari sekian banyak permainan yang ditampilkan secara bergantian sehingga merupakan siklus.

Sehubungan dengan itu dan sudah merupakan kebiasaan jenis permainan ini biasanya ditampilkan pada waktu anak-anak sedang menjalani masa libur. Pada masa tersebut kelihatanlah anak-anak bermain secara berkelompok dengan asyiknya. Kadang-kadang dalam satu pekarangan atau di bawah-bawah teras rumah terdapat kelompok anak-anak yang sebaya dan sama besarnya. Kesemuanya mencurahkan perhatiannya baik-baik pada saat sedang bermain ataupun sedang menunggu gilirannya. Demikianlah berlalu beberapa waktu sampai masa berlakunya berakhir.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan bulu ayam adalah salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam suatu permainan. Di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya yang merupakan pencerminan unsur-unsur asli kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu permainan ini lahir, tumbuh dan berkembang bersamaan dengan lahir pertumbuhan dan perkembangan dari masyarakat pendukungnya.

Permainan ini merupakan milik seluruh anggota masyarakat tanpa membedakan derajat dan kedudukan seseorang.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dalam mengungkapkan latar belakang sejarah suatu peristiwa diperlukan sekali data yang lengkap yang berhubungan dengan peristiwa tersebut; baik data yang sifatnya tertulis maupun data berupa peninggalan-peninggalan lama. Untuk daerah Sumatera Barat, khususnya dalam permainan ini data yang demikian jarang dan sukar didapatkan. Hal ini disebabkan karena tradisi di Sumatera Barat dalam menurunkan segala sesuatunya kepada generasi berikutnya dilakukan secara lisan atau dari mulut ke mulut. Oleh karena itu tidak dikenal adanya data tertulis maupun peninggalan-peninggalan yang berhubungan dengan permainan ini.

Atas dasar fakta di atas, satu-satunya sumber yang bisa diharapkan adalah informasi dan keterangan dari orang tua-tua yang sekarang masih hidup. Di antara orang tua-tua tersebut mungkin ada yang terlibat secara langsung atau dapat menghayati dan memahami bagaimana tata cara permainan bulu ayam ini, serta pertumbuhan dan perkembangannya sampai sekarang.

Dari informasi yang diperoleh jelas bahwa permainan bulu ayam ini telah lama usianya sehingga sulit untuk menunjukkan kapan sesungguhnya permainan ini pertama kali muncul dalam masyarakat Kabupaten Pasaman khususnya dan Sumatera Barat umumnya.

#### 6. PESERTA/PELAKU

Dalam permainan ini tidak ada ketentuan yang tegas tentang jumlah peserta atau pelaku. Disamping itu juga tidak ada ketegasan apakah permainan ini untuk wanita atau pria. Namun yang jelas permainan ini lebih diutamakan bagi anak-anak usia sekolah.

Terlepas dari masalah yang dikemukakan di atas, permainan ini terikat oleh aturan-aturan yang sekaligus merupakan pedoman pelaksanaan bagi setiap pemain dalam permainan ini. Ketentuan-ketentuan tersebut adalah sebagai berikut :

**a. Jumlahnya**

Di atas telah dikemukakan, bahwa jumlah pemain tidak ada ketentuan yang pasti. Namun demikian dalam menentukan jumlah ini dipergunakan logika yang tajam setelah mempertimbangkan waktu yang tersedia, giliran atau kesempatan untuk masing-masing pemain dan lain-lain.

Atas dasar pertimbangan di atas maka jumlah pelaku biasanya berkisar antara 2 sampai 5 atau 7 orang yang memungkinkan tiap-tiap peserta dapat mencapai poin semaksimal mungkin untuk memperoleh kemenangan.

**b. Usia**

Dalam hal ini juga tidak ada pembatasan usia secara tegas. Dan walaupun ada itu sifatnya tradisi saja, karena permainan ini lebih diutamakan bagi anak-anak yang berusia maksimum 17 tahun. Hal ini bukan berarti orang-orang yang berusia di atas umur tersebut tidak boleh main. Sekali-kali tidak demikian halnya. Cuma orang-orang yang berusia di atas umur tersebut sudah maklum dan arief sekali, bahwa permainan tersebut bukan lagi bidang yang harus dilolanya.

**c. Jenis kelamin**

Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak lelaki, karena gerak mengangkat-angkat kaki yang terdapat dalam permainan ini hanya dimungkinkan kalau pelakunya memakai celana pendek. Untuk anak perempuan yang menurut kebiasaan lama memakai kain, sulit melakukannya. Sekarang dengan banyaknya anak perempuan sudah memakai rok bahkan juga sudah memakai celana pendek, maka permainan ini dapat saja dimainkan.

**d. Latar Belakang Sosial**

Permainan ini sekarang tidak lagi mengenal pembatasan-pembatasan, baik kelamin, tingkat umur ataupun kelas-kelas sosial dalam masyarakat. Hal ini disebabkan karena permainan ini

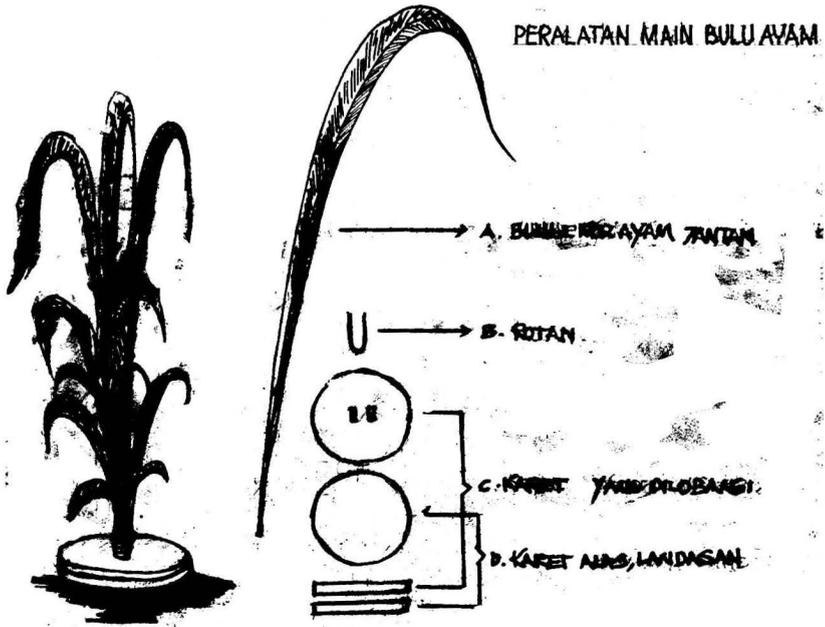
merupakan pencerminan nilai-nilai budaya yang merupakan integran yang tak terpisahkan dari masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu setiap orang dari lapisan sosial yang bagaimana sekalipun dapat berperan sebagai pelaku dalam permainan ini.

## 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini sangat sederhana sekali, mudah diperoleh dan tidak memerlukan biaya. Bahannya terdiri dari tiga helai bulu ayam yang biasanya diambil pada sayap atau ekornya. Hal ini sengaja dipilih demikian, karena bulu ayam tersebut cukup kuat dan indah warnanya.

Peralatan lainnya adalah lempengan kulit limau gadang atau limau kasumbo yang berbentuk bundar dengan diameternya kurang lebih 3 sampai 5 cm.

Bulu ayam yang jumlahnya tiga helai tadi ditusukkan pada bahagian sebelah dalam dari lempengan limau dengan posisi seperti tungku dengan jarak yang sama .



Posisi yang demikian akan memungkinkan bulu ayam tersebut dapat menjaga keseimbangan, di mana setiap kali dilempar ke atas dan sewaktu jatuh kulit limau tersebut tetap di bawah. Artinya ibarat orang melemparkan bayonet, walau hulunya yang dipegang, namun mata/ujung pisau akan tertancap pada sasarannya.

Keadaan yang demikian akan memungkinkan bagi setiap pemain untuk berperan secara baik dalam usahanya mengumpulkan jumlah poin sebanyak mungkin, dan sampai pada jumlah yang disepakati bersama.

Dalam perkembangan selanjutnya kulit limau ditukar dengan kulit sepatu, dan bulu ayamnya dijahitkan pada kulit tersebut yang berfungsi sebagai tapak. Bulu ayam yang dipakai tidak yang kasar lagi tapi sudah yang halus dan jumlahnya lebih dari tiga (lihat gambar).

## 8. IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak diiringi dengan nyanyian ataupun bunyi-bunyian lainnya.

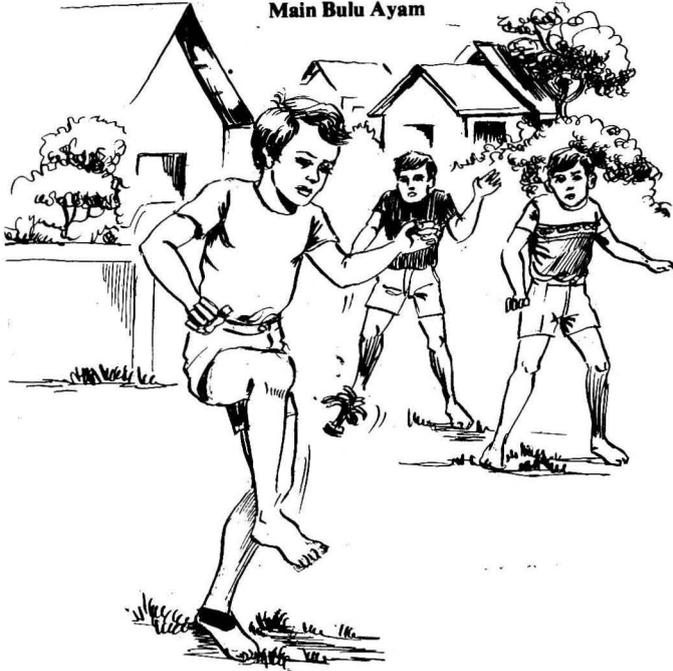
## 9. JALANNYA PERMAINAN

Jalan permainan ini sangat ditentukan oleh keterampilan yang dimiliki oleh seseorang pemain, disamping keterikatannya mematuhi segala ketentuan yang berlaku dalam permainan tersebut. Kemudian dari itu seorang pemain harus memanfaatkan media yang ada sebaik mungkin sesuai dengan situasi dan kondisi di tempat mana permainan diadakan. Dan yang teramat penting dari itu adalah sikap mental yang tidak mudah terpengaruh tatkala permainan sedang berlangsung.

Setelah persiapan mental fisik dan sarana selesai, barulah para pemain masuk pada acara yang sesungguhnya. Pada tahap tersebut masing-masing pemain akan menentukan urutan atau giliran dengan jalan undian. Undian dilakukan dengan sut. Kesempatan pertama dimulai sambil meletakkan bulu ayam yang ditusukkan pada kulit limau di atas punggung kaki sebelah kanan atau kiri yang ditentukannya. Sesudah ini kaki yang sebelah tersebut diangkat dan dengan posisi berdiri pada satu kaki, maka bulu ayam tersebut diangkat ke atas sambil berjingkrak-jingkrak sehingga bulu ayam tersebut melambung ke atas.

Pada keadaan yang demikian bulu ayam akan melambung dan turun dengan posisi yang berlawanan. Artinya waktu melambung kulit limau naik keatas dan bulu ayam menghadap ke bawah dan pada waktu turun akan kembali pada posisi semula.

### Main Bulu Ayam



Disaat bulu ayam tersebut jatuh ke bawah harus dinanti kembali dengan punggung kaki dan setelah itu diangkat kembali secara berulang-ulang.

Berapa lamanya satu termen tersebut berlangsung, sangat tergantung pada keterampilan dan kemauan menimbang se seorang pemain. Namun dalam hal ini ada ketentuan, seorang pemain boleh menghentikan buat sementara guna melepaskan lelah atau untuk menjaga keseimbangan agar tahan agak lama.

Sebaliknya kalau seorang pemain gagal mengangkat dan menampung kembali bulu ayam tersebut dan ternyata bulu ayam tersebut jatuh ke tanah, maka berakhirilah kesempatan baginya. Permainan dilaksanakan oleh pemain berikutnya dengan tata ara yang sama. Demikianlah berlangsung sehingga masing-masing mendapat gilirannya.

Selanjutnya dalam penentuan poin biasanya dilakukan pada waktu permainan sedang berlangsung. Hitungannya diucapkan dengan bersuara setiap kali bulu ayam tersebut diangkat atau melambung ke atas. Biasanya dalam penghitungan ini tidak dilakukan surat menyurat atau harus dihitung di luar kepala. Hitungan ini akan berakhir apabila

seorang pemain telah berhasil memperoleh poin yang maksimum sebagaimana yang ditetapkan bersama dan sekaligus pemain yang bersangkutan dinyatakan keluar sebagai pemenang.

Sesuai dengan sifat penampilannya yang edukatif, rekreatif dan kompetitif, maka permainan ini betul-betul mengasyikkan sekali. Bukan itu saja, tapi secara tidak langsung telah mendidik para pemainnya berfikir secara logis, mempergunakan perasaan yang diterapkan dalam hidup berorganisasi dan bermasyarakat.

## 10. PERANAN MASA KINI

Dalam melihat peranan suatu permainan terhadap suatu masyarakat, terlebih dahulu harus dilihat nilai-nilai apa yang terkandung dalam permainan tersebut, dan bagaimana pengaruhnya terhadap para pendukungnya. Kemudian dari pada itu apakah nilai-nilai tersebut dapat bertahan dengan adanya pengaruh-pengaruh yang timbul dari dalam dan yang datang dari luar.

Main bulu ayam sebagai salah satu bentuk tingkah laku lahir, dan tumbuh serta berkembang bersamaan dengan masyarakat pendukungnya, sekaligus merupakan pencerminan nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berakar dari unsur-unsur kebudayaan Indonesia asli umumnya, dan kebudayaan masyarakat Pasaman khususnya.

Atas dasar ketentuan tersebut jelas permainan ini sangat besar perannya, terutama dalam melestarikan unsur-unsur kebudayaan asli. Di samping itu juga berperan sebagai hiburan dan pembinaan generasi muda dalam masa-masa pertumbuhannya.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat positif dan perlu dipelihara serta dikembangkan dimasa-masa yang akan datang. Hal ini dirasa perlu mengingat besarnya kemungkinan persinggungan unsur-unsur kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan asing. Apalagi dalam masa sekarang faktor seleksi kurang mendapat perhatian dari sebahagian bangsa Indonesia.

Sejalan dengan itu dengan penampilan permainan ini banyak sedikitnya telah ikut membatasi tingkah laku para remaja dan mengarahkan ke arah yang baik. Sebab selama masa/waktu kosong perhatian mereka telah dialihkan pada kegiatan lain yang sifatnya lebih menguntungkan.

## **8. MAIN BANDA**

### **1. PENDAHULUAN**

Main banda adalah salah satu dari sekian banyak jenis permainan rakyat tradisional yang terdapat di daerah Kabupaten Pasaman. Jenis permainan ini sangat populer dan biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah. Pada umumnya permainan ini tersebar secara luas di kalangan masyarakat tanpa membedakan para pelakunya. Dengan kata lain jenis permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja baik putra maupun putri dari seluruh lapisan sosial dalam masyarakat.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Istilah benda dalam permainan ini berasal dari bahasa Minangkabau yang artinya sama dengan bendar yaitu suatu wadah yang berfungsi untuk mengalirkan air. Oleh karena itu dikenal adanya banda di pinggir jalan, banda sebagai saluran air di sawah, di sekitar pekarangan rumah dan lain-lain.

Dari pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan banda dalam permainan ini adalah seseorang pemain yang berperanan sebagai penyalur dari permainan-pemain yang lain, dalam mengumpulkan dan membayar suatu jumlah yang diperolehnya sesuai dengan angka yang tertera pada kartu banda yang jumlahnya 12 petak.

### **3. PERISTIWA, SUASANA, WAKTU**

Main banda sebagai salah satu bentuk tingkah laku sama halnya dengan permainan-permainan lainnya yang ditampilkan pada waktu-waktu tertentu yang lebih dikenal dengan permainan semusim. Maksudnya dalam waktu semusim itu, pada umumnya hampir semua anak-anak dengan asyiknya bermain dan menghabiskan waktunya untuk itu. Kadang-kadang permainan ini berlangsung dua sampai tiga bulan dan sesudah itu berhenti karena diselingi oleh permainan yang lain. Dalam hal ini sudah merupakan sifat dari anak-anak, sangat peka dengan sesuatu yang baru, termasuk permainan.

### **4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA**

Main Banda adalah permainan anak-anak yang memerlukan keterampilan. Disamping itu juga diperlukan kemampuan logika dan ketajaman perasaan terutama pada waktu melemparkan karet yang

sudah digulung ke dalam petak-petak kecil yang tersedia. Artinya ketepatan pada waktu melempar tersebut akan menentukan hasil yang akan diperoleh setiap pemain.

Sebagaimana lazimnya permainan anak-anak, jenis permainan ini merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang tidak terpisahkan dari masyarakat pendukungnya. Permainan ini lahir dan tumbuh sejalan dengan kelahiran dan perkembangan masyarakat di tempat mana permainan tersebut berada.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dalam mengungkapkan latar belakang sejarah suatu peristiwa diperlukan data yang lengkap yang berhubungan dengan peristiwa tersebut. Dalam hal ini baik sumber yang sifatnya tertulis ataupun berupa peninggalan lama yang diperlukan.

Khusus untuk daerah Sumatera Barat, kedua sumber tersebut sangat langka sekali, sehingga satu-satunya informasi yang diharapkan adalah dari orang tua-tua yang sekarang masih hidup. Mungkin diantara orang tua-tua tersebut pernah mengalami semasa kecilnya dan mengetahui permainan tersebut, serta seluk beluk dan tata cara penampilannya.

Dari informasi yang diperoleh, jelas bahwa main banda merupakan unsur kebudayaan asli Sumatera Barat dan telah ada sejak dahulu. Sampai sekarang permainan tersebut tersebar secara luas di daerah Kabupaten Pasaman, digemari oleh anak-anak usia sekolah dan sangat populer di tengah-tengah masyarakat.

Atas dasar tersebut di atas, maka permainan ini tidak membedakan para pelaku yang akan bermain. Siapa saja dan dari lapisan manapun dapat berperanan sebagai pelaku dalam permainan ini. Tambahan pula tidak membatasi jenis kelamin pria dan wanita untuk ambil bagian.

Namun dalam pelaksanaannya juga terjadi seleksi pemain tapi sifatnya hanyalah seleksi usia dan fisik yang seimbang. Hal ini dipandang perlu karena masing-masing pemain akan berkompetisi sesamanya dalam mengumpulkan hasil secara maksimal. Oleh sebab itu kalau ada salah seorang pemain yang besar fisik dan lanjut usianya dari yang lain, maka pemain yang lebih kecil menyatakan protes dan keluar dari arena permainan.

## 6. PESERTA/PELAKU

Peserta atau pelaku yang dimaksud adalah orang-orang yang terlibat secara langsung dalam jenis permainan ini. Umumnya terdiri dari anak-

anak usia sekolah dan harus mematuhi segala ketentuan yang berlaku yang disepakati bersama. Artinya ketentuan tersebut di samping mengikat, juga merupakan pedoman pelaksanaan oleh setiap peserta. Di samping itu jenis permainan ini juga mengikuti hal-hal sebagai berikut.

**a. Jumlahnya**

Secara implisit tidak ada pembatasan jumlah peserta dalam permainan ini. Hal ini disebabkan karena jenis permainan ini tidak membutuhkan fasilitas yang banyak, baik peralatan maupun lapangan tempat bermain.

Sungguhpun demikian setiap pemain harus mempertimbangkan waktu dan kesempatan masing-masingnya, karena permainan ini bersifat perorangan. Oleh karena itu dan sudah merupakan tradisi, maka jumlah pelaku biasanya berkisar antara 2 sampai 5 atau 7 orang.

**b. Usia**

Seperti halnya dengan permainan tradisional yang lain, main gundu boleh dikatakan permainan anak-anak. Usianya berkisar antara 5 - 17 tahun. Ketentuan itu tidak mutlak dan orang-orang di atas usia tersebut juga boleh berperan sebagai pemain. Yang penting di sini adalah kemauan dan kesediaan untuk ambil bagian, dengan catatan harus ada keseimbangan fisik dan umur setiap pelakunya.

**c. Jenis Kelamin**

Sebagai salah satu bentuk tingkah laku dari, oleh dan untuk masyarakat, maka permainan ini tidak membatasi jenis kelamin para pelakunya. Artinya baik putra maupun putri dapat berperan sebagai pelaku yang terlibat secara langsung dalam permainan ini.

Namun demikian dalam pelaksanaannya akan dijumpai beberapa kelompok anak-anak yang secara tidak langsung telah mengelompokkan diri menurut jenis kelaminnya, tingkat usia dan besarnya fisik. Hal ini penting mengingat perlombaan yang tengah berjalan guna menjaga keseimbangan antar pemain.

**d. Latar Belakang Sosial**

Permainan ini berlaku untuk semua golongan, kelas dan jenis kelamin yang hidup dalam masyarakat. Hal ini merupakan

pencerminan, bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan ini merupakan nilai-nilai luhur yang lahir bersamaan dengan masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu semua orang tanpa memandang kelas-kelas sosialnya dapat berperan dan menikmati permainan ini.

## **7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini sederhana sekali. Peralatan yang dimaksud adalah, sebuah petak yang berukuran 20 x 15 cm yang terbagi atas 12 petak kecil-kecil yang masing-masingnya seluas 25 cm<sup>2</sup>. Pada masing petak kecil tersebut dituliskan angka yang merupakan nilai dari petak-petak tersebut.

Peralatan berikutnya adalah karet tangan yang merupakan alat permainan ini. Dikatakan demikian, karet tersebutlah yang akan dijadikan alat waktu melempar dari garis star ke petak yang tersedia. Di samping itu karet ini dijadikan alat untuk pembayar bagi seorang banda apabila lemparan seseorang pemain persis terletak pada petak yang sudah dibuat menurut angka yang tertulis pada petak yang bersangkutan.

## **8. MUSIK/PENGIRING PERMAINAN**

Permainan ini tidak diiringi dengan apa pun juga, baik musik maupun nyanyian.

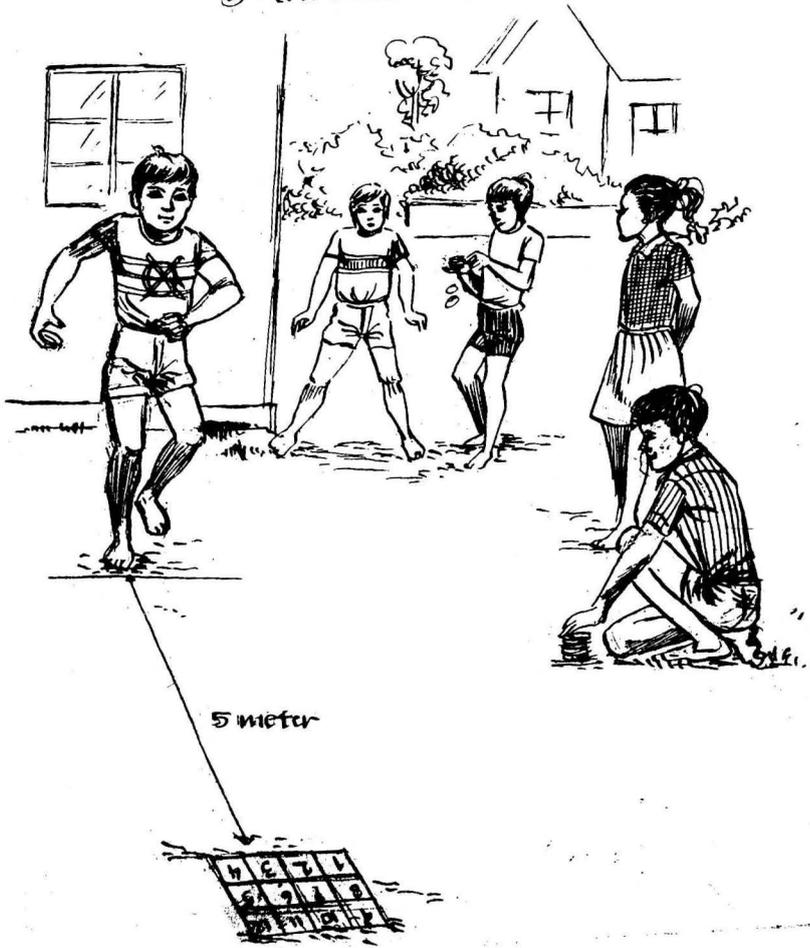
## **9. JALANNYA PERMAINAN**

Setelah semua peralatan di atas disiapkan, maka para pemain lalu mengadakan undian dengan sut, untuk menentukan urutan dari yang pertama sampai yang terakhir. Sejalan dengan itu salah seorang pemain menyatakan kesediaannya menjadi banda. Tugas dari seorang banda adalah menjaga dan mengamati setiap lemparan pemain yang lain, apakah lemparannya persis dalam petak, menyinggung garis, tidak sampai atau melampaui garis pinggir petak sebelah belakang. Posisi Banda adalah duduk atau berdiri pada belakang garis.

Apabila lemparan tidak masuk dalam petak, maka karet yang dilemparkan oleh para pemain menjadi miliknya. Sebaliknya apabila lemparan masuk ke dalam petak, maka sang bandar harus membayar kepada yang bersangkutan sebanyak angka yang tertulis pada petak tersebut.

Dari segi pemain, dia harus berdiri pada posisi star yang jaraknya kurang lebih 2-2,5 meter dari pinggir petak sebelah dalam. Sebelum

# Main Banda



melempar, terlebih dahulu ia harus menggulung karetnya sekecil mungkin, sehingga memberikan kemungkinan lebih berhasil.

Dalam permainan ini yang paling berat adalah menjadi banda. Artinya seorang banda berada pada kondisi yang sifatnya sangat relatif untuk menang dan kalah. Menang dalam pengertian jumlah karet yang dibayarkannya lebih kecil dari kegagalan yang dialami oleh seluruh pemain. Tapi sering terjadi seorang banda terpaksa mengeluarkan porat (persiapannya) untuk membayar lemparan pemain yang lain.

Mengingat keadaan yang demikian fungsi seorang banda dalam permainan ini selalu dipergilirkan sehingga setiap pemain mendapat kesempatan baik sebagai pelempar maupun sebagai banda. Tujuannya di samping pemerataan kesempatan juga pemerataan dalam pembagian rezeki, sehingga setelah permainan berakhir bagi yang kalah atau menang, itu sudah merupakan hasil keterampilan atau kemampuannya yang maksimal.

## 10. PERANAN MASA KINI

Main banda sebagai salah satu permainan rakyat tradisional di Kabupaten Pasaman sampai sekarang masih populer dan digemari oleh masyarakat terutama anak-anak usia sekolah. Permainan ini masih dapat bertahan sampai sekarang justru karena besar peranannya di tengah-tengah masyarakat terutama dalam pembinaan generasi muda, walaupun merupakan pendidikan sampingan. Dikatakan sampingan karena permainan ini berjalan secara alamiah atas kreatif dan inisiatif dari anak-anak saja. Dengan kata lain keaktifan anak-anak dalam menampilkan permainan ini secara tidak langsung telah ikut melestarikan nilai-nilai luhur yang diturunkan dari dahulu sampai sekarang.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini positif sekali dan mereka merasa bahwa permainan ini perlu dikembangkan secara berlanjut.

Penilaian ini dikemukakan melihat faktor-faktor positif yang terdapat dalam permainan itu sendiri. Sebab di samping mengisi waktu senggang, anak-anak yang terlibat dalam permainan ini telah ikut membudayakan unsur-unsur kebudayaan asli Indonesia yang sekarang tengah menghadapi infiltrasi dari kebudayaan asing.

Oleh karena itu main banda sebagai salah satu bentuk tingkah laku dan pencerminan unsur-unsur asli kebudayaan Indonesia perlu dipelihara dan dilestarikan secara estafet dari satu generasi ke generasi berikutnya.

## 9. MAIN TALI

### 1. PENDAHULUAN

Main tali adalah jenis permainan yang sangat disukai oleh anak-anak, karena permainan ini dilaksanakan beramai-ramai sambil bersuka ria. Seperti kita sadari bahwa anak-anak pada umumnya sangat tertarik kepada keadaan yang penuh dengan kegembiraan dan berbesar hati dari pada keadaan yang sunyi sepi.

Sesuai dengan jenis permainannya ini adalah permainan anak-anak maka dia akan banyak sekali dimainkan di tempat yang biasa digunakan oleh anak-anak untuk bermain seperti pekarangan rumah, pekarangan sekolah, dan tempat-tempat lainnya yang sejenis.

### 2. NAMA PERMAINAN

Permainan ini dinamakan main tali, karena pemain memakai seutas tali yang diputar oleh dua orang pada kedua ujungnya dan diputar turun naik secara bergantian. Seorang atau dua orang anak lainnya secara serentak masuk dan melompat di dalam tali yang berputar itu. Namun ada juga permainan yang dimainkan oleh satu orang saja. Tali yang panjangnya dua sampai tiga meter dipegang masing-masing ujungnya di tangan kiri dan kanan. Kemudian sambil berlari melompat-lompat dia masuk ke dalam tali sambil melangkahinya.

Bagi peminatnya permainan ini dimainkan pada saat mereka tidak mempunyai kegiatan lain. Kalau di sekolah dilakukan pada waktu keluar main dan pada saat ada waktu yang dapat digunakan untuk bermain.

Permainan ini biasa juga dimainkan oleh para olah ragawan, yang dinamakan dengan skepping. Oleh para olah ragawan permainan ini dilakukan untuk meningkatkan kecepatan (speed) dalam bergerak pada setiap permainan. Dalam hal ini tujuannya adalah untuk pembinaan fisik dalam rangka meningkatkan prestasi olah raga yang dimainkannya.

Walaupun ada jenis permainan tali yang sudah lebih maju dengan peralatan yang lebih sempurna, main tali yang merupakan permainan tradisional masyarakat Sumatera Barat ini tidak hilang begitu saja. Sampai sekarang main tali ramai sekali dimainkan oleh anak-anak di desa-desa pada musim-musim tertentu.

### 3. HUBUNGAN PERMAINAN DENGAN PERISTIWA LAIN

Main tali ini biasanya merupakan permainan musiman yang sewaktu-waktu disenangi anak-anak. Bila mereka sudah bosan permainan ini

ditinggalkan, dan diganti lagi dengan permainan lain, untuk nanti sekali waktu dimunculkan lagi.

Waktu musimnya tidak ada hubungannya dengan peristiwa apa pun, dan hanya timbul secara spontan dan sekelompok anak yang kemudian diikuti oleh kelompok anak yang lain.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Main tali adalah permainan yang digunakan untuk mengisi waktu senggang oleh anak-anak. Oleh sebab itu memainkannya tentulah sesuai pula dengan syarat-syarat di mana anak sebagai pencintanya tidak sedang dalam keadaan melaksanakan kegiatan yang lain. Namun ia tidak dapat kita saksikan dimainkan pada setiap waktu karena permainan ini digemari oleh anak-anak musim-musim tertentu pula.

Musim permainan ini bermula bersamaan dengan permulaan tahun ajaran di sekolah atau di surau-surau tempat mengaji. Pada saat ini biasa anak mendapat banyak sekali teman-teman baru dan setiap waktu luangnya, bersamaan dengan kawan-kawannya yang lain memainkan tali ini, ini pertanda bahwa musim anak bermain tali sudah dimulai. Hal ini disebabkan anak yang datang dari desa-desa yang berjauhan bila nanti kembali ke desanya, atau tempat tinggalnya masing-masing akan melaksanakan main tali ini seperti dimainkannya di sekolah atau di surau. Begitulah secara estafet permainan ini berkembang ke seluruh pencintanya.

Dalam melaksanakan permainan tidak dibedakan antara kaum wanita dan kaum pria. Begitu pula tingkatan-tingkatan berdasarkan strata yang ada dalam masyarakat. Hanya saja umumnya permainan ini banyak sekali diminati oleh anak perempuan dan dalam menunaikannya mereka juga bersama-sama dengan golongan wanita saja.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Setiap permainan tentulah merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia, yang kemudian mengalami perkembangan-perkembangan, sesuai dengan perkembangan masyarakat pencintanya, sehingga akhirnya menjadi satu permainan yang sudah sempurna dicintai oleh pengemarnya.

Hal itu tidak akan berbeda kejadiannya dengan main tali. Akan tetapi karena sudah menjadi suatu kebiasaan bagi masyarakat kita, tidak mau atau jarang sekali yang mau melakukan pencatatan-pencatatan terhadap

setiap perbuatan dan tingkah laku yang mereka lakukan, maka data yang sangat diperlukan tentang sesuatu kegiatan pada masa yang silam sulit sekali ditemukan.

Akibatnya data yang kita kumpulkan hanyalah terbatas sampai pada batas-batas yang sanggup diingat oleh seorang informan dan pula dibatasi oleh panjang umurnya sebagai manusia.

Menurut informasi dari orang tua-tua yang dihubungi, main tali sebagai permainan tradisional masyarakat Sumatera Barat sudah ada seperti itu juga bersama dengan peminatnya. Oleh karena itu bagaimana perkembangannya mulai dari awal sampai akhir-akhir ini tidak dapat diketahui dengan pasti.

## 6. PESERTA / PELAKU

### a. Jumlahnya

Sesuai dengan sifatnya yang rekreatif, maka permainan ini biasa dimainkan secara beramai-ramai. Namun begitu jumlah minimal dari pesertanya adalah tiga orang.

### b. Usianya

Main tali ini adalah jenis permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Sedang batas yang jelas dari usia anak-anak yang boleh ikut memainkannya tidak ada. Karena ia juga ditentukan oleh anak yang bersangkutan. Kadang anak yang baru berumur 5 tahun sudah bisa ikut bermain dengan baik.

### c. Jenis kelaminnya

Baik wanita ataupun pria boleh saja ikut memainkan permainan ini, karena memang tidak ada larangan untuk itu. Hanya saja main tali adalah satu jenis permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak dari jenis kaum wanita.

### d. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan tali ini merupakan permainan tradisional anak nagari yang dimiliki oleh rakyatnya secara bersama. Maka dalam memainkannya siapa saja boleh ikut serta dalam permainan, tanpa ada larangan dan hambatan.

## 7. PERLENGKAPAN PERMAINAN

Sebagai satu permainan, main tali ini dalam memainkannya membutuhkan beberapa perlengkapan yang harus disediakan. Namun

sesuai dengan ketradisionalannya, maka perlengkapan itu dapat diambil dari lingkungan permainan itu diadakan.

Untuk tempat bermain diperlukan sebuah lapangan yang agak luas dengan ukuran sekurang-kurangnya 4 x 5 meter. Biasanya tempat permainan mengambil lokasi di halaman-halaman rumah, halaman surau, halaman sekolah dan sebagainya.

Kemudian diperlukan seutas tali yang akan digunakan dalam permainan. Tali ini tidak ada pula ketentuan jenis dan kualitas yang khusus. Cuma saja yang ikut dipertimbangkan dalam pemilihannya adalah daya tahan tali itu terhadap hempasan secara terus menerus ke tanah atau ke semen. Panjangnya juga sangat relatif ukurannya. Sebab ia akan tergantung kepada banyak peserta. Semakin banyak peserta semakin dibutuhkan tali yang panjang. Minimal panjangnya kira-kira 3 meter. Dan yang terakhir ditunjuk seseorang yang akan bertindak sebagai pengawas/juri terhadap jalannya permainan.

## 8. MUSIK / IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak diiringi dengan nyanyian ataupun bunyi-bunyian lainnya.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu telah disiapkan bahan yang diperlukan dalam permainan. Seperti lapangan dan tali yang akan digunakan. Kemudian semua peserta ditentukan urutannya dalam permainan. Urutan dimaksudkan adalah untuk menentukan siapa yang pertama sekali yang harus memutar tali dari kedua ujungnya.

Urutan ini ditentukan dengan melakukan undian. Undian dilakukan dengan *Som*, atau *hompipa*, peserta mengulurkan salah satu tangannya ke muka dengan keadaan punggung tangan menghadap ke atas dan telapak tangan menghadap ke bawah. Kemudian sama-sama mengangkat ke atas sesaat sambil membalikkan atau tetap menelungkupkannya dan dikembalikan ke tempatnya semula. Setelah itu dilihat tangan siapa diantaranya yang tertelungkup (punggung tangan menghadap ke atas), sedang yang lainnya terbuka (telapak tangannya menghadap ke atas). Atau sebaliknya tangannya seorang saja yang terbuka (telapak tangan menghadap ke atas) sedangkan teman-temannya yang lain tertelungkup, dialah yang keluar sebagai pemenang dan pemain pertama yang mendapat kesempatan bermain. Begitulah *som* itu

dilakukan berulang-ulang sampai terakhir tinggal dua orang yang kalah. Mereka yang kalah inilah pertama-tama yang bertindak sebagai pemutar tali sedangkan yang lainnya berperan sebagai pemain.

Di samping itu sekaligus juga ditentukan aturan-aturan dalam permainan dan mencari seseorang yang bertindak sebagai juri. Aturan yang ditentukan ialah berapa kali seorang dapat melakukan kesalahan dan apabila sudah bersalah sampai kepada jumlah maksimal yang ditentukan, ia harus menggantikan salah seorang temannya memutar tali.

Bila semua itu telah ditentukan barulah permainan bisa dilaksanakan. Kedua orang yang berperan sebagai pemutar tali tadi mulai memutar tali secara melingkar (bulat) dengan diameter kira-kira 2 sampai 3 meter. Satu persatu atau sekaligus berdua yang berperan sebagai pemain mulai melompat ke dalam tali yang diputari dengan jalan melompat-lompat menghindari tali yang secara terus menerus bergantian melintas di atas kepala dan di bawah kakinya.



Begitulah permainan ini berlangsung sampai semua pemain sepakat untuk menghentikan permainan. Hal ini biasanya disebabkan oleh waktu keluar main yang telah habis (kalau permainan dilakukan pada waktu ke luar main di sekolah) atau bila hari sudah terlalu senja (kalau permainan dilakukan pada sore hari).

Dalam permainan ini ditentukan pula siapa-siapa di antara pemain yang keluar sebagai pemenang. Cara menentukannya adalah dengan menghitung berapa kali seorang pemain itu berperan sebagai pemutar tali. Catatan ini sudah diamati atau diambil oleh juri selama permainan berlangsung. Pemenangnya diurut dari yang tidak pernah sama sekali sampai kepada yang paling banyak memutar tali. Pemain yang berada pada urutan (rangking) paling atas itulah yang keluar sebagai pemegang pertama. Lalu berurut ke bawah sampai kepada yang terbanyak.

Kepada yang keluar sebagai pemenang, jarang sekali diberikan sesuatu penghargaan yang berupa hadiah. Hanya saja yang didapat adalah kesenangan dan kepuasan sebagai pemenang, karena tidak pernah atau jarang sekali dia berperan sebagai pemutar tali dalam permainan dan selalu dapat bermain.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Main tali ini adalah suatu jenis permainan yang sangat menonjolkan sifat rekreatif dibanding dengan sifatnya yang lain-lain. Karena ia betul-betul dilakukan oleh penciptanya untuk mengisi waktu senggang. Namun sifat-sifat yang lain tetap ada, seperti sifat edukatif dan juga berfungsi sebagai suatu olah raga dan (sport), di samping itu juga merupakan permainan musiman. Bila tiba pada musimnya, semua anak-anak akan terlihat memainkan permainan ini. Dan pula jenis permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus dan mudah didapat. Tetapi bila musimnya telah berlalu, ia seolah-olah sudah hilang dalam masyarakat pencintanya, karena sulit sekali ditemui pencinta-pencintanya memainkannya.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Golongan yang ada di dalam masyarakat baik golongan tua maupun muda sangat menyukainya, disebabkan ;

- a. Main tali ini dapat mengisi kekosongan anak-anak desa terhadap bermacam jenis permainan yang sangat mereka butuhkan.

- b. Main tali di samping hanya digunakan untuk mengisi waktu senggang, juga sangat berperan positif di dalam membentuk psikis anak. Dengan kata lain dapat dipakai sebagai pengganti olah raga bagi anak-anak sebagai pencintanya.



## **10. KAMBING - KAMBINGAN**

### **1. PENDAHULUAN**

Di daerah Kabupaten Agam banyak terdapat permainan rakyat tradisional yang kepopulerannya masih bisa bertahan sampai sekarang. Bahkan lebih dari itu, karena beberapa di antaranya tersebar secara luas dan digemari oleh penduduk Sumatera Barat. Di antaranya yang terpenting ialah main kambing-kambingan, congkak, layang-layang, pacu belut dan lain-lain. Dari permainan tersebut di atas, akan dicoba mengungkapkan tentang main kambing-kambingan sebagai salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk permainan anak-anak.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Perkataan kambing-kambingan dalam permainan ini diambil dari kata kambing, yaitu nama binatang piaraan.

### **3. PERISTIWA / WAKTU**

Main kambing-kambingan termasuk permainan yang berlangsung hampir setiap waktu. Tidak ada waktu tertentu dalam penampilannya. Pokoknya kalau anak-anak ingin main tersebut, segera mereka melangsungkannya. Hanya saja saat-saat yang tepat tentu pada waktu sedang istirahat belajar atau pada sore harinya. Pada waktu tersebut kelihatanlah anak-anak berkelompok-kelompok dengan asyiknya bermain di pekarangan rumah atau di halaman-halaman sekolah.

### **4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA**

Main kambing-kambingan merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk permainan. Oleh karena itu permainan ini merupakan bagian yang integral dari sistem sosial budaya dalam suatu masyarakat.

Kambing banyak dipelihara dan ditenakkan di daerah Sumatera Barat. Di samping untuk mencukupi kebutuhan daging bagi masyarakat, kambing di Sumatera Barat dipergunakan juga sebagai umpan untuk menangkap Harimau.

Harimau adalah sejenis binatang buas yang sangat berbahaya, yang dijuluki dengan raja hutan. Makanan utama Harimau adalah daging. Harimau sangat banyak terdapat di hutan-hutan Sumatera Barat.

Binatang tersebut sangat ditakuti oleh penduduk, karena banyak menangkap hewan piaraan, seperti lembu, kambing dan lain-lain. Kalau raja hutan tersebut mengganas, maka penduduk desa di Sumatera Barat takut keluar rumah. Untuk mengatasi bahaya binatang yang banyak mendatangkan kerugian tersebut, maka penduduk secara bergotong royong dengan bantuan Pawang Harimau membuat perangkap harimau. Sebagai umpan untuk menangkap harimau biasanya dipakai kambing. Karena binatang tersebut sangat disukai harimau sebagai makanannya.

Bertitik tolak dari masalah tersebut di atas, maka sebagai manifestasinya dalam masyarakat Sumatera Barat terdapat suatu permainan yang dinamakan kambing-kambingan. Permainan itu adalah jenis permainan untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar, dimana sekelompok anak-anak dengan membentuk lingkaran berusaha menghambat atau menghalangi seorang anak yang berfungsi sebagai harimau yang ingin masuk ke dalam lingkaran tersebut untuk menangkap seorang anak lain yang berfungsi sebagai kambing.

Dilihat dari segi penampilannya, permainan ini bersifat rekreatif dan kompetitif. Kedua sifat ini berjalan secara bersama dengan arti kata kedua sifat tersebut akan terjadi dan berlaku dalam setiap permainan.

Sebagai hiburan, permainan ini mempunyai sifat rekreatif dan dilakukan pada waktu-waktu senggang bagi anak-anak terutama pada sore hari. Umumnya dilakukan di pekarangan rumah sambil bergembira ria dan mengasikkan sekali. Sejalan dengan itu pada setiap kali permainan masing-masing peserta berkopetisi sesamanya untuk berganti-ganti berfungsi sebagai kambing atau harimau setelah bertarung dengan sungguh-sungguh dalam setiap giliran yang diperolehnya.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dalam mengungkapkan latar belakang sejarah suatu peristiwa terlebih dahulu harus diketahui sumber-sumber yang erat hubungannya dengan peristiwa tersebut. Sumber itu baik yang tertulis, peninggalan-peninggalan kuno atau berupa berita dari mulut ke mulut.

Dalam mengungkapkan masalah ini, masyarakat Sumatera Barat selalu menemui kelangkaan sumber. Hal ini disebabkan oleh karena kebiasaan dan tradisi yang mewariskan segala sesuatunya secara lisan atau dari mulut ke mulut. Oleh karena itu satu-satunya sumber yang dapat diharapkan adalah informasi dari orang tua-tua yang masih hidup sekarang.

Dari keterangan dan informasi yang berharga tersebut di peroleh keterangan bahwa permainan ini sudah berusia lanjut. Karena itu tidak dapat dipastikan kapan dan tahun berapa munculnya permainan ini di tengah-tengah masyarakat Sumatera Barat. Yang jelas sekarang jenis permainan ini sudah tersebar secara luas dan digemari oleh masyarakat, terutama anak-anak.

## **6. PESERTA / PELAKU**

Peserta atau pelaku yang dimaksud adalah anak-anak yang terlibat secara langsung dalam permainan. Khusus dalam main kambing-kambingan ini, para pelakunya adalah anak-anak dalam usia sekolah sampai tingkat permulaan sekolah lanjutan pertama. Untuk itu dalam pelaksanaannya permainan ini diikat oleh aturan-aturan yang merupakan pedoman bagi para pemainnya, antara lain :

### **a. Jumlahnya**

Jumlah pelaku dalam permainan ini tidak ditentukan secara pasti dan memang tidak ada pembatasan jumlah tersebut. Oleh karena itu jumlah peserta ditentukan atas persetujuan bersama dengan memperhitungkan waktu yang tersedia dan berapa kali giliran untuk masing-masingnya. Walaupun demikian secara umum dan kenyataan yang dijumpai sehari-hari para pelakunya berkisar antara enam sampai sepuluh orang.

### **b. Usia**

Secara tegas tidak ada pembatasan usia dalam permainan ini. Tetapi dalam prakteknya permainan ini adalah untuk anak-anak usia sekolah. Tepatnya adalah anak-anak dalam usia antara 5 sampai dengan 12 tahun.

### **c. Jenis Kelamin**

Seperti telah diuraikan di atas, bahwa permainan ini merupakan milik masyarakat tanpa ada perbedaan status sosial dalam pelaksanaannya, maka begitu juga dengan jenis kelamin yang terlibat dalam permainan ini juga tidak ada pembatasan. Artinya setiap anak-anak baik putera maupun puteri dapat ambil bahagian dalam jenis permainan ini.

### **d. Latar Belakang Sosial**

Tidak ada pembatasan-pembatasan sosial dalam permainan ini. Hal ini disebabkan karena permainan ini tumbuh dan berkembang

dari suatu masyarakat dan dapat dinikmati oleh masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu seluruh lapisan masyarakat dapat ikut serta berperan sebagai pelaku dalam permainan ini.

Soalnya sekarang tergantung kepada orang yang bersangkutan, apakah ia berminat atau tidak. Yang jelas anak-anak dalam usia sekolah mempunyai hasrat yang besar, karena permainan ini sangat digemarinya.

#### 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Permainan ini tidak memakai perlengkapan-perengkapan atau peralatan khusus. Hanya yang diperlukan untuk main ini adalah lapangan yang agak luas. Sebab semakin luas arenanya, semakin bebas para pemain untuk berkejar-kejaran. Biasanya tempat itu adalah pekarangan sekolah atau halaman rumah yang agak luas, yang mereka pakai ketika istirahat belajar.

#### 8. MUSIK/PENGIRING PEMAINAN

Permainan ini tidak memakai iringan musik, maupun nyanyian.

#### 9. JALANNYA PERMAINAN

##### a. Persiapan

Sebelum permainan dimulai para peserta menentukan siapa yang pertama menjadi kambing dan harimau. Peserta yang lain membentuk sebuah lingkaran yang berfungsi sebagai kandang kambing yang besarnya tergantung kepada jumlah pemainnya. Semakin banyak jumlah pemain semakin luas lingkaran yang dapat terbentuk ataupun sebaliknya. Permainan itu dapat dilakukan oleh banyak peserta, supaya lingkarannya semakin luas dan pemain dapat bergerak dengan bebas berkejaran di dalamnya. Para pemain merentangkan kedua tangannya ke samping dan saling berpegang tangan dengan teman-teman lain di sebelahnya, sehingga terbentuk sebuah lingkaran yang terpagar dan inilah yang diumpamakan sebagai kandang kambing. Setelah terbentuknya kandang kambing tersebut, maka masuklah seorang pemain yang berperan sebagai kambing, sedangkan pemain yang satu lagi berdiri di luar sebagai seekor harimau.

##### b. Aturan Permainan

Harimau harus berusaha masuk kandang kambing dan menangkapnya, kalau dapat maka pelaku sebagai kambing ditukar dengan yang lain sehingga mendapat giliran semuanya.

## Main Kambing-Kambingan



### c. Tahap-tahap permainan

Setelah permainan dimulai dengan memberi aba-aba siap, maka harimau mulailah mengintai mangsanya dan berusaha mencari jalan agar dapat menerobos masuk dalam lingkaran untuk menangkap kambing. Para pelaku yang berdiri membentuk lingkaran berusaha melindungi kambing dengan cara menghalang-halangi harimau masuk kandang dengan menutup pintu-pintu yaitu ruangan tempat berdiri antara dua anggota pemain. Bila harimaunya kuat dan sigap, maka dia dapat menerobos masuk ke dalam lingkaran dan langsung mengejar kambing.

Bila lingkarannya agak luas, maka terjadilah kejar-kejaran di dalam lingkaran itu, tetapi sebaliknya bila lingkarannya kecil, maka para anggota akan membuka pintu agar kambing lari ke luar dan harimau berusaha mengejanya ke luar. Maka terjadilah kejar-kejaran di luar lingkaran. Bila sewaktu-waktu kambing dalam keadaan terdesak ataupun keletihan dia dapat berlindung dengan lari masuk kandangnya. Di sinilah terlihat kegembiraan anak-anak itu dengan bersorak-sorak dan terteriak-teriak, mereka berseru-seru kepada kambing, "cepat masuk, cepat keluar, cepat lari dan sebagainya".



Bila kambing sampai tertangkap oleh Harimau, maka mereka pun saling bertukar peranan, kembali mereka lakukan seperti yang pertama tadi dan setelah kambing dapat ditangkap lagi maka kedua pelaku itu pun ditukar dengan pemain yang lainnya dan pelaku ronde pertama akan ikut berdiri sebagai pembentuk lingkaran bersama teman-temannya yang lain.

#### **d. Konsekwensi kalah-menang**

Tidak ada konsekwensi kalah menang dalam permainan ini, karena permainan tersebut hanya sekedar hiburan bagi anak-anak dalam mengisi waktu senggang mereka. Dalam permainan ini jelas bagi kita bahwa unsur pendidikan olah raga memegang peranan penting dalam kegiatan itu. Dengan tidak disadari permainan ini telah membentuk daya tahan dan perkembangan fisik anak yang dalam masa pertumbuhan sangat diperlukan.

#### **10. PERANANNYA MASA KINI**

Melihat data yang terjadi di tengah-tengah masyarakat, tampak dengan jelas mana di antara jenis permainan yang telah musnah, setengah berkembang dan hidup secara populer. Hal ini tergantung pada nilai-nilai yang ada dalam permainan itu sendiri. Artinya semakin tinggi nilai yang terkandung di dalamnya dan bermanfaat bagi masyarakat pendukungnya, maka permainan itu akan tetap berkembang dan memegang peranan dalam masyarakat pendukungnya.

Ditinjau dari segi di atas, main kambing-kambingan tetap utuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat Minangkabau di Sumatera barat, walaupun banyak jenis permainan lain yang muncul. Hal ini disebabkan karena jenis permainan ini merupakan bagian nilai-nilai yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat pendukungnya. Justru karena itu peranannya sangat besar dalam masyarakat, terutama bagi anak-anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

#### **11. TANGGAPAN MASYARAKAT**

Sampai saat ini masyarakat Sumatera Barat, masih tetap menilai main kambing-kambingan sebagai salah satu permainan yang perlu dipelihara dan dikembangkan. Di samping bermanfaat bagi anak-anak juga secara tidak langsung ikut membina dan memelihara unsur-unsur kebudayaan asli daerah. Jadi tanggapan masyarakat, positif terhadap permainan tersebut.

## 11. TIJAK - TIJAK BAMBUI

### 1. PENDAHULUAN

Setiap negeri mempunyai ciri-ciri khusus tentang daerahnya, sesuai dengan lingkungan dan keadaan alamnya akan banyak memberi pengaruh dalam perkembangan kebudayaan negeri itu sendiri. Demikianlah halnya dengan negeri Tanjung Bungo, memiliki permainan rakyat tersendiri yang dinamakan "tajak-tajak bambu".

Permainan tersebut merupakan salah satu bentuk tingkah laku dari masyarakat pendukungnya, yang merupakan wujud kebudayaan yang sering disebut dengan kebudayaan fisik, yang merupakan milik masyarakat negeri Tanjung Bungo.

Tanjung Bungo adalah sebuah negeri atau desa yang terletak di lereng-lereng perbukitan. Untuk mencapai desa kecil tersebut kita harus melalui jalan berliku-liku dengan tanjakan-tanjakan tajam. Jalan tersebut terdapat di pinggang-pinggang bukit dan di tempat lainnya jalan itu menyusuri pinggiran batang Sinamar ke arah Utara dari Suliki dalam Kabupaten 50 Kota. Dari daerah tersebutlah permainan rakyat tajak-tajak bambu ini diambil dan diteliti.

### 2. NAMA PERMAINAN

Sehubungan dengan nama permainan ini, maka yang dimaksud dengan main tajak-tajak bambu adalah kaki panjang. Kaki panjang adalah suatu alat permainan yang dibuat dari bambu sejenis betung yang telah dikeringkan, kemudian tempat kaki atau tempat berpijak dibuat dari kayu dan ditempelkan atau dipahatkan pada bambu itu. Panjangnya kaki ini paling tinggi 3 meter dan tempat kakinya kira-kira 75 centimeter sampai dengan 1 meter dari tanah, keadaan ini disesuaikan dengan orang yang akan memainkannya.

### 3. PERISTIWA/WAKTU

Permainan ini biasanya diadakan pada waktu tertentu saja, misalnya sehabis lebaran, setelah panen padi di sawah dan sekarang telah diadakan untuk menyambut hari-hari besar nasional. Khusus yang diadakan sehabis lebaran ialah karena masyarakat Tanjung Bungo yang ada di perantauan pulang untuk berlebaran. Pada waktu tersebut negeri sangat ramai oleh perantau-perantau yang pulang tersebut, lebih-lebih anak-anak sekolah. Mereka inilah bersama dengan unsur pemerintah-

an negeri mengadakan keramaian tersebut dan hadiah bagi pemenangnya dimintakan kepada masyarakat yang pulang dari rantau.

Biasanya kalau pertandingan tjak-tjak bambu ini diadakan sangat ramai orang datang menyaksikannya. Yang bertempat tinggal di sebelah ke hilir arena permainan ini akan berbondong-bondong ke arah mudik menuju arena permainan. Yang tinggal di sebelah udik dari arena permainan akan berbondong-bondong pula ke hilir menuju arena. Pokoknya sangat ramai pengunjunya, ini disebabkan karena tidak ada hiburan lain yang ada dalam masyarakat tersebut yang dapat menarik banyak orang. Pengunjung yang datang tersebut berasal dari segala lapisan masyarakat Tanjung Bungo, tua-muda, besar-kecil, peria dan wanita dari berbagai tingkatan umur.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Tjak-tjak bambu merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk permainan. Permainan ini merupakan bahagian yang integral dari sistim sosial budaya dalam suatu masyarakat. Karena itu jenis permainan ini tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat itu sendiri. Dengan demikian jelas permainan ini merupakan milik masyarakat dan dapat dinikmati oleh keseluruhan masyarakat itu sendiri. Sehubungan dengan itu, maka para pemain juga mempunyai hak yang sama untuk memainkannya. Dalam hal ini tidak dipandang apakah ia anak orang kaya, orang berasal, anak penghulu, rakyat miskin biasa, semuanya boleh melaksanakan permainan itu.

Dengan ketentuan di atas jelas bahwa dalam pelaksanaan permainan ini tidak ada perbedaan status sosial, yang sekaligus melambangkan ketinggian sistim demokrasi di negeri Tanjung Bungo, yang merupakan bahagian dari demokrasi Minangkabau yang sangat menghargai hak dan pendapat orang lain. Hanya saja dalam pertandingan yang diadakan akan ada kelas untuk anak-anak, pemuda dan segala usia.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Permainan ini sukar sekali diketahui dengan pasti asal usulnya, sebab di kalangan orang tua terdapat dua pendapat tentang permainan tjak-tjak bambu ini.

Pendapat pertama mengatakan bahwa asal dari permainan ini disebabkan tanah negeri Tanjung Bungo itu merupakan campuran antara

tanah liat dengan tanah hitam yang apabila turun hujan yang agak lebat dan lama pasti daerah itu becek yang dalam bahasa daerah Tanjung Bungo disebut bergaleak.

Jadi untuk menghindarkan kaki dari kotoran tanah liat tadi maka orang Tanjung Bungo membuat tjak-tjak bambu dari dua potong bambu yang panjangnya lebih kurang 3 meter untuk berjalan di tanah yang becek dan berlumpur itu.

Pendapat kedua mengatakan bahwa permainan ini munculnya setelah orang Tanjung Bungo mengenal sepeda. Kalau akan belajar bersepeda lebih dulu belajar tjak-tjak bambu untuk menjaga ke seimbangan badan, kalau jatuh dengan tjak-tjak bambu kerugian tidak berapa kalau dibandingkan belajar dengan sepeda.

Dari kedua pendapat di atas banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari pendapat yang nomor satu, karena memang kenyataan bahwa negeri Tanjung Bungo terdiri dari tanah liat. Sepeda dikenal masyarakat desa tersebut belum begitu lama.

Dari pengalaman masa lalu tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis permainan ini telah lama usianya, sebagai salah satu dari bentuk-bentuk tingkah laku masyarakat sudah barang tentu permainan ini lahir bersamaan dengan masyarakat pendukungnya. Namun yang jelas bahwa permainan itu hidup dengan suburnya dalam masyarakat negeri Tanjung Bungo.

## **6. PESERTA/PELAKU.**

Dalam pertandingan permainan tjak-tjak bambu pesertanya semua orang yang berminat dengan perlombaan tersebut, yang biasanya dibagi kedalam tiga kelompok sebagai berikut :

- Tingkatan murid-murid Sekolah Dasar
- Tingkatan murid-murid Sekolah Menengah
- Tingkatan pemuda dan umum.

### **a. Jumlahnya**

Jumlah pelaku dalam permainan tjak-tjak bambu tidak dibatasi, kalau banyak pesertanya akan diadakan babak penyisihan. Biasanya satu kali lepas jumlahnya lima orang. Pemenang tiap-tiap ronde itulah yang dibenarkan masuk kebabak berikutnya, sampai ke final adalah pemenang yang telah melalui babak penyisihan, sepe-empat final dan semi final.

## **b. Usia**

Mengenai usia sesuai dengan pembahagian berdasarkan tingkatan di atas tadi, yaitu :

- untuk tingkatan Sekolah Dasar antara 6 sampai dengan 14 tahun.
- Untuk tingkatan Sekolah Menengah antara 14 tahun sampai dengan 20 tahun.
- Untuk tingkatan Pemuda mulai 20 tahun ke atas.

## **c. Jenis Kelamin**

Peserta yang boleh ikut perlombaan ini adalah kaum laki-laki, tidak dibenarkan wanita, karena permainan ini cukup berbahaya. Wanita hanya diperbolehkan menonton saja.

## **Latar Gelakang Sosial**

Seperti telah diuraikan pada poin 4, dengan tegas dikatakan, bahwa tidak ada pembatasan-pembatasan sosial dalam permainan ini. Hal ini disebabkan karena permainan ini tumbuh dan berkembang dari masyarakat Tanjung Bungo dan dapat dinikmati oleh masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu seluruh lapisan masyarakat dapat ikut bermain dan berpartisipasi dalam segala kegiatan perlombaan.

## **7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Alat-alat perlengkapan seperti tijak-tajak bambu atau kaki panjang harus disediakan sendiri oleh peserta, hanya ukuran saja yang ditentukan oleh panitia seperti berikut:

- a. Untuk anak SD, tinggi injakannya, 50 cm dari tanah,
- b. Untuk anak SLTP dan seumurnya, 75 cm dari tanah,
- c. Untuk anak SLTA dan seumurnya, 1 meter dari tanah.

Tempat bermain biasanya diadakan di lapangan atau di sawah-sawah yang mempunyai rintangan yang harus dilewati seperti pematang sawah, selokan dan sebagainya.

## **8. MUSIK/IRINGAN PERMAINAN**

Permainan ini hanya diiringi dengan tempik sorak penonton sebagai suporter.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

### a. **Persiapan.**

Sebelum pertandingan dimulai, jauh sebelumnya para peserta yang berminat mengikuti perlombaan ini tentu harus berlatih dengan rajin. Tanpa latihan amat sukar menjaga keseimbangan badan dalam mengendarai kenderaannya. Dalam melaksanakan permainan ini, menjaga keseimbangan dan keterampilan sangat dipentingkan.

### b. **Aturan Permainan.**

Permainan diatur menurut golongan yang disebutkan di atas tadi. Peserta tidak boleh jatuh selama pertandingan berlangsung, kalau jatuh ke tanah berarti sudah dianggap gugur.

Peserta harus melalui rintangan yang telah ditentukan oleh panitia sesuai dengan tingkatan masing-masing. Jaraknya juga diatur oleh panitia paling jauh 100 meter.

### c. **Tahap-tahap permainan.**

Pada hari yang telah ditentukan biasanya sesudah hari lebaran, atau sesudah panen padi di sawah, maka para peserta dan penonton sudah hadir di lapangan. Biasanya sebelum acara dimulai ada pidato pembukaan oleh panitia tentang aturan-aturan perlombaan yang harus dipatuhi oleh para peserta. Acara peresmian pertandingan ini biasanya dibuka oleh wali negeri Tanjung Bungo.

Di atas telah kita ketahui bahwa pertandingan ini dibagi atas 3 golongan seperti berikut ini :

- Golongan untuk tingkat Sekolah Dasar, yang tinggi ukurannya 50 cm dari tanah. Biasanya tingkatan inilah yang paling banyak pengikutnya. Satu kali lepas biasanya berjumlah 5 orang, kali pertama mereka mengikuti disebut babak penyisihan, kemudian babak berikutnya seterusnya baru ke babak final.

Pada waktu start mereka berdiri di garis start, setelah bendera turun oleh wasit, mereka langsung menaiki alat kenderaan mereka lantas memacunya ke arah finish yang telah ditentukan jaraknya yaitu 100 meter.

Setelah lepas mereka berebut-rebutan, ingin dahulu mendahului, bahkan tidak jarang yang jatuh, di saat inilah kegembiraan bagi

para penonton yang selalu bersorak-sorai meneriaki yang paling duluan tiba di finish. Untuk tingkatan ini biasanya tidak ada rintangan.

Bagi yang jatuh atau telah menginjak tanah tidak ada artinya lagi meneruskan perlombaan.

- Tingkatan Sekolah Menengah

Inipun tidak kurang meriahnya dari golongan yang pertama tadi, cara pelepasannya sama yaitu di garis star mereka masing-masing, setelah bendera turun tentu mereka lantas berebutan untuk mengejar garis finish, setelah melalui babak penyisihan sampai ke babak final akan tentulah siapa yang berhak menjadi juara.

Jarak yang ditempuh adalah 100 meter dari garis star ke garis finish, kemudian setelah sampai di garis finish mereka harus kembali lagi meneruskan atau dengan perkataan lain kalau jatuh berarti gagal.

- Untuk tingkatan pemuda dan umum.

Sama dengan tingkatan yang di atas baik cara star maupun jaraknya, tetapi setelah mereka sampai di garis finish waktu kembali ke garis star mereka harus melalui jalan lain yang telah ditentukan terlebih dahulu oleh panitia, yang inilah biasanya paling banyak rintangannya, kadang kala jalan untuk kembalinya ada yang masuk ke dalam sawah yang sangat sukar sekali melaluinya dan tak jarang mereka itu ada yang jatuh dan berkubang dalam lumpur sawah waktu dahulu mendahului dalam arena yang becek itu. Semuanya ini mendatangkan kegembiraan bagi yang menontonnya.

**d. Konsekwensi kalah menang.**

Setelah semua pertandingan selesai baik tingkatan sekolah dasar, sekolah menengah maupun untuk tingkatan pemuda dan umum, maka tibalah saatnya pemberian hadiah bagi para pemenang dari tiap-tiap tingkatan, yang diberi hadiah adalah pemenang nomor satu sampai dengan nomor tiga, untuk semua tingkatan.

Bagi para peserta inilah saat-saat yang cukup menegangkan dan menggembirakan sebab siapa yang mendapat nomor akan mendapat hadiah. Biasanya hadiah itu bagi nomor satu sehelai kain sarung, nomor dua selembar handuk, nomor tiga mendapat hadiah selembar singlet.



*Tajak Tajak Bambu*

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Permainan ini adalah permainan musiman. Sekarang pelaksanaannya disponsori oleh pemuda dan pelajar negeri Tanjung Bungo. Kalau pelajar atau anak sekolah tidak pulang kampung pada hari libur mereka, acara ini akan kurang meriah karena kurang peserta dan orang-orang

yang akan mensponsori. Nampaknya permainan ini mulai terdesak dengan permainan yang datang dari luar, seperti Sepak Bola, Volly Ball, Bulutangkis dan sebagainya. Di samping itu generasi sekarang kurang berminat untuk mengembangkan permainan tersebut. Mereka nampaknya merasa bangga dengan segala sesuatu yang datang dari luar, sehingga memandang rendah unsur-unsur kebudayaan asli. Ini disebabkan karena pemuda-pemuda Tanjung Bungo mendapat pendidikan jauh dari kampung halaman mereka seperti di Kota Payakumbuh, Bukittinggi dan Padang, jadi kurang menghayati unsur-unsur kebudayaan daerah.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini cukup positif, karena permainan ini merupakan warisan nenek moyang mereka. Permainan ini tidak membutuhkan banyak biaya, oleh sebab itu masyarakat dalam negeri Tanjung Bungo tetap menghidupkan permainan ini paling kurang satu kali dalam satu tahun. Pengembangan permainan ini banyak bergantung kepada pemuda pelajar negeri tersebut di masa yang akan datang sebagai generasi penerus.

Di luar daerah Tanjung Bungo permainan ini dijumpai di daerah Pasaman, Kabupaten Agam, Padang Pariaman dan Tanah Datar.

## 12. PACU GONI

### 1. PENDAHULUAN

Pacu Goni adalah suatu permainan tradisional masyarakat Sumatera Barat yang sampai sekarang masih dapat disaksikan dimainkan di desa-desa.

### 2. NAMA PERMAINAN

Goni adalah sebutan yang diberikan kepada satu jenis karung yang terbuat dari serat goni. Serat Goni ini dianyam sedemikian rupa sehingga menjelma menjadi sehelai tikar yang agak luas. Lalu bahan ini dipertemukan kedua sisinya menjadi sebuah karung dengan salah satu dari mulutnya atas ataupun bawah dijahit dan berfungsi dasarnya.

Di samping itu ada pula jenis karung goni yang lain yang diproses dalam pabrik. Bahan mentah untuk membuatnya tetap menggunakan serat goni, tetapi karung yang dihasilkannya tidak lagi menampakan sisi-sisi yang dipertemukan. Sudah langsung menjadi karung yang siap pakai.

Walaupun wadah ini merupakan karung yang bahannya diambil dari serat goni, namun ia telah populer dengan panggilan goni saja. Bila ada seseorang yang menyebut goni, maka yang dimaksudnya adalah karung goni.

### 3. PERISTIWA, SUASANA, WAKTU

Seperti telah dikemukakan terdahulu bahwa pacu goni ini bersifat rekreatif dan kompetitif. Oleh karena itu pelaksanaan permainan disesuaikan dengan saat-saat yang memungkinkan masyarakat meluangkan waktu untuk datang beramai-ramai ke arena permainan untuk menonton.

Dalam pada itu apalagi jenis peristiwa-peristiwa dimana permainan ini sering dimainkan. Di Sumatera Barat disamping hari besar yang telah ditetapkan secara nasional banyak lagi hari-hari yang merupakan hari tempat masyarakat keluar beramai-ramai dalam rangka memeriahkan suatu peristiwa.

Satu di antaranya adalah peristiwa batagak penghulu. Bila ada seorang penghulu yang meninggal dunia di dalam suatu desa di Sumatera Barat, beberapa hari setelah itu diangkatlah penghulu baru sebagai penggantinya.

Pada saat penobatan penghulu baru ini diadakan keramaian anak negeri secara adat. Untuk memeriahkan acara tersebut sering permainan pacu goni dimainkan.

Sedangkan pada hari-hari besar yang bersifat nasional permainan ini hampir selalu diadakan. Seperti 17 Agustus, hari raya Idul Fitri dan lain-lain, karena masyarakat ke luar beramai-ramai merayakannya.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan yang ada dan berkembang di satu daerah tidak terlepas dari corak sosial budaya yang dianut di daerah tersebut. Bahkan ia merupakan bahagian yang integral dari sistim sosial budaya masyarakat itu sendiri.

Pada umumnya masyarakat Sumatera Barat mempunyai mata pencaharian bertani di sawah, di ladang dan lainnya. Setiap hari kegiatan yang mereka lakukan tidak terlepas dari bidang itu. Olah raga yang dianut oleh suatu masyarakat tidak akan terpisah jauh dari bidang pekerjaannya itu karena ia hanya merupakan bahagian dari tindakan dan tingkah laku yang ada di dalam masyarakat. Demikian pulalah halnya dengan Pacu Goni di Sumatera Barat, karena setiap waktu masyarakatnya selalu menggunakan goni dalam usaha yang dilakukannya sehari-hari.

Permainan Pacu Goni merupakan permainan yang diselenggarakan untuk mempererat tali persahabatan antar golongan masyarakat agar mereka bisa saling kenal mengenal sesamanya, dan bukanlah semata-mata untuk memperebutkan hadiah yang di sediakan di dalam permainan.

Walaupun di sebahagian masyarakat Sumatera Barat didapati beberapa macam strata sosial, namun di dalam pelaksanaan permainan ini tidak ada perbedaan golongan masyarakat baik yang ikut bermain maupun yang datang sebagai penonton.

Para peserta permainan ini didapati dari jenis kaum laki-laki dan tidak pernah dijumpai pesertanya yang terdiri dari kaum perempuan. Hal ini mungkin disebabkan corak permainan tidak mengizinkan kaum perempuan ikut bermain. Namun begitu bukan berarti adanya pembatasan untuk kaum perempuan ikut memainkannya.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Permainan Pacu Goni ini sukar sekali diketahui sejarah perkembangannya. Hal ini disebabkan tidak didapat sumber-sumber ataupun buku-buku tentang asal usul permainan. Hanya saja di sana sini didapat informasi dari orang tua-tua yang masih hidup sampai saat ini tentang permainan ini.

Pada mulanya permainan ini merupakan permainan yang dikerjakan oleh sebahagian anggota masyarakat secara iseng-iseng saja. Dan kemudian berkembang menjadi suatu permainan yang sangat digemari. Sehingga akhirnya timbullah hasrat dari pemuka-pemuka masyarakat untuk memperkembangkannya sedemikian rupa sehingga dapat menjelma menjadi permainan yang dapat diperlombakan di antara anggota masyarakat.

Pada saat ini permainan Pacu Goni telah tersebar luas di Sumatera Barat. Hampir semua anggota masyarakat telah mengenalnya. Sedangkan cara dan aturan permainannya hampir tidak mengalami perubahannya. Cuma saja alat yang digunakan pada mulanya berupa benda yang ada dilingkungan mereka saja, sekarang sudah diganti dengan alat-alat yang lebih modern.

## 6. PESERTA/PELAKU.

Setiap masyarakat mempunyai jumlah dan jenis permainan tersendiri baik bentuk, sifat maupun aturan-aturan dan kegiatan-kegiatannya berbeda dengan yang terdapat di daerah lain. Begitu juga dengan Pacu Goni ini mempunyai aturan-aturan dalam melakukan kegiatannya, antara lain :

### a. U s i a

Pelaku permainan Pacu Goni biasanya adalah anak-anak yang masih berumur sekitar 10 tahun - 15 tahun. Dalam pada itu sering pula pesertanya terdiri dari orang-orang yang telah dewasa yang umurnya tidak lebih dari 35 tahun. Sedangkan orang-orang yang berumur di atas itu tidak dijumpai ikut memainkannya. Hal ini disebabkan oleh kekuatan mereka yang telah tidak mengizinkan lagi dan sudah merasa malu melakukannya.

### b. Jumlahnya.

Dalam pelaksanaannya permainan ini sekali di lepas (satu ronde) terdiri dari 5 sampai dengan 6 orang peserta. Jumlah peserta dalam

setiap ronde juga sangat dipengaruhi oleh luasnya lapangan yang tersedia untuk tempat permainan.

Akan tetapi jumlah peserta diusahakan tidak terlalu ramai pada setiap ronde. Karena bila terlalu ramai sulit sekali bagi panitia pertandingan melaksanakan pengawasan dan penilaiannya.

#### **c. Jenis Kelamin**

Permainan Pacu Goni biasa dilaksanakan oleh kaum laki-laki, dan jarang sekali kaum wanita yang ikut melakukan permainan ini. Hal ini disebabkan permainan sangat memerlukan tenaga dan pisik yang kuat dalam memainkannya. Sedangkan kaum perempuan dianggap tidak akan sanggup melakukannya.

#### **d. Kelompok Sosial**

Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa membedakan tingkat sosial dan tingkat ekonomi orang tua mereka.

### **7. PERALATAN PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Permainan Pacu Goni ini mempunyai peralatan dan perlengkapan permainan baik dalam bentuk sarana maupun prasarananya.

Perlengkapan itu berupa tempat, yang biasa dilakukan di lapangan terbuka tanah lapang, yang panjangnya kira-kira 50 meter lebar 25 meter. Di lapangan ini disiapkan juga jalur-jalur yang akan dilalui oleh masing-masing pemain. Banyak jalur ini disesuaikan dengan luas lapangan yang tersedia.

Kemudian setiap peserta menyiapkan sehelai goni yang akan digunakannya dalam permainan. Ukurannya disesuaikan dengan tinggi badan masing-masing.

Perlengkapan lain adalah sehelai bendera yang akan digunakan untuk pertanda start.

### **8. MUSIK/IRINGAN PERMAINAN**

Permainan ini hanya dimeriahkan dengan tempik sorak penonton tanpa iringan musik ataupun nyanyian.

### **9. JALANNYA PERMAINAN**

Sebelum permainan dilaksanakan tentu saja semua peralatan dan perlengkapan permainan telah tersedia dengan lengkap. Biasa permainan Pacu Goni ini dilaksanakan oleh suatu perkumpulan atau suatu ke-

negarian. Maka untuk melaksanakannya dibentuklah suatu panitia pelaksana permainan.

Panitia pelaksana inilah yang menentukan tempat permainan, waktu, aturan permainan dan peserta-peserta yang di undang untuk memeriahkan acara permainan. Di samping itu yang tidak kalah pula pentingnya adalah penentuan hakim yang akan bertindak memimpin dan menilai/ menetapkan pemenang masing-masing ronde sampai kepada ronde terakhir untuk mencari pemenang permainan.

Untuk masing-masing peserta yang nantinya akan keluar sebagai juara dalam pertandingan ini, biasanya masyarakat pada perkumpulan atau kenegarian yang bertindak sebagai pelaksana permainan ini menyediakan beberapa macam hadiah.

Hadiah ini biasanya disediakan untuk juara pertama sampai juara ketiga. Di samping itu untuk peserta-peserta lain yang sudah ikut memasuki ronde terakhir disediakan juga sejenis hadiah hiburan.

Hadiah-hadiah yang sering diberikan adalah sebagai berikut :

Untuk pemenang I disediakan 1 helai kain sarung.

Untuk pemenang II disediakan 1 helai handuk

Untuk pemenang III disediakan 1 helai baju kaus.

Sedangkan untuk hadiah hiburan sering diberikan berupa sapu tangan, sabun mandi atau barang kecil yang sejenis itu.

Sebelum permainan dilaksanakan para peserta telah bersiap-siap dengan mengenakan atau memakai goninya masing-masing. Caranya adalah para peserta masuk ke dalam goninya dan memegang kedua sudut goninya dengan tangan kiri dan tangan kanan. Karung yang dipakai oleh para peserta haruslah tingginya sejajar dengan pinggangnya masing-masing. Hal ini sangat penting karena dapat memudahkan mereka dalam berlari. Bila karung yang dipakai terlalu panjang atau terlalu pendek ia akan sangat mengganggu sewaktu mereka melaksanakan permainan.

Bila semua peserta telah siap di garis start dengan perlengkapan permainannya, maka wasit memberikan aba-aba dengan siap lalu bendera di tangannya dikibarkan tanda permainan sudah dimulai.

Dengan cara melompat-lompat mulailah masing-masing peserta berlomba berlari menuju garis finis. Siapa yang paling dulu sampai mereka yang keluar sebagai pemenang dalam permainan itu.

## PACU GONI



Ada beberapa aturan yang harus diperhatikan oleh masing-masing peserta. Yaitu masing-masing peserta harus tetap berlari pada jalur yang telah disediakan untuknya. Dengan kata lain masing-masing peserta tidak boleh mengambil jalur lawannya, apalagi melanggar/menghalangi lawan bermain. Apabila ini kejadian maka sipelanggar dinyatakan gugur dan tidak akan diperhitungkan lagi di dalam permainan.

Dan pula bila jumlah peserta cukup ramai, maka panitia membagi pemain dalam beberapa ronde yaitu ronde-ronde penyisihan dan ronde akhir. Caranya adalah dengan cara mengambil 2 orang pemuncak pada

p ronde penyisihan dan terakhir dimainkan lagi dalam ronde terakhir untuk mencari pemenang.

Pada ronde terakhir ini biasanya dipilih beberapa orang pemenang berdasarkan urutan peserta mencapai garis finis. Sedangkan yang tidak terpilih sebagai juara mendapat hadiah hiburan.

Demikianlah jalannya permainan Pacu Goni dan bila diadakan permainan ini di waktu-waktu dan tempat yang lain di Sumatera Barat cara dan aturan permainan tidak jauh berbeda.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Pacu Goni dewasa ini cukup mendapat tanggapan yang baik dalam masyarakat pencintanya dan sering diadakan dalam rangka memperingati hari-hari bersejarah.

Walaupun ia merupakan permainan tradisional, namun sampai sekarang masih banyak mendapat perhatian dari anak-anak muda dan terus digalakkan, walaupun sudah bermacam-macam permainan modern yang bisa menghentikannya.

Dan pula permainan ini erat sekali hubungannya dengan olahraga kesehatan. Permainan pacu Goni ini banyak sedikitnya akan berperan positif di dalam pembentukan kesegaran fisik anggota masyarakat pencinta umumnya dan peserta permainan khususnya.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Masyarakat petani pada umumnya haus akan hiburan, karena langkanya sumber hiburan di masyarakat desa. Dengan adanya permainan ini ia akan memenuhi sebahagian dari kebutuhan masyarakat terhadap hiburan.

Apalagi jenis permainan ini dapat membuat penonton tertawa geli dan gembira menyaksikannya.

Sebagai pertanda bahwa permainan ini masih sangat digemari masyarakat, terbukti dari :

- a. Seringnya Pacu Goni ini diadakan oleh masyarakat, apalagi dalam memeriahkan acara-acara perayaan.
- b. Umumnya setiap kali diadakan permainan ini selalu mendapat kunjungan yang cukup ramai bukan saja dari masyarakat pencintanya tetapi juga dari yang lain-lainnya.

## 13. CATUR HARIMAU

### 1. PENDAHULUAN

Permainan Catur Harimau adalah permainan tradisional masyarakat Sumatera Barat yang dimainkan oleh penggemarnya, baik di desa maupun di kota. Permainan Catur Harimau menjadi tontonan bagi semua umur seperti anak-anak, orang muda dan orang tua-tua. Bila kita menonton para pencintanya memainkan Catur Harimau ini, dengan tidak sadar kita telah ikut pula memikirkan jalannya permainan berjam-jam dengan tidak terasa bosan.

### 2. NAMA PERMAINAN

Asal mula permainan ini bernama catur harimau adalah karena buah-buah yang dimainkan di dalam permainan ini, ada yang berfungsi sebagai harimau yang menangkap semua mangsa yang berada di sekelilingnya.

Dengan disegi yang lain mungkin disebabkan pada mulanya permainan ini merupakan pemikiran tentang siasat untuk menjebak harimau dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. PERISTIWA, SUASANA DAN WAKTU

Permainan Catur Harimau bersifat rekreatif, kompetitif dan edukatif. Disebabkan permainan ini disamping dimainkan untuk mengisi waktu senggang, juga dapat berpungsi mendidik agar penciptanya memiliki daya pikir dan ketelitian yang maksimal, dalam segala hal. Di samping itu ia dapat dipertandingkan dalam mencari siapa di antara para peserta yang akan keluar sebagai pemenang.

Saat dan waktu di mana permainan ini biasa dimainkan tidak selalu menuntut situasi dan kondisi yang tertentu. Karena ia betul-betul merupakan permainan yang dimainkan untuk mengisi waktu senggang masyarakat. Bila pada sore hari masyarakat telah selesai melaksanakan tugasnya masing-masing maka menjelang malam tiba ia pergi ke warung-warung yang ada di sekitar kampung atau ke tempat yang biasa digunakan untuk tempat berkumpul seperti langgar-langgar, surau-surau secara berkelompok mereka terlibat dalam permainan ini.

Dan pula pada saat masyarakat banyak sekali mempunyai waktu istirahat seperti pada bulan puasa permainan ini sangat populer. Kadang-kadang juga dipertandingkan di sekolah dan surau-surau tempat mengaji.

## LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan Catur Harimau merupakan bahagian yang tidak terpisahkan dari corak sosial budaya yang dianut oleh masyarakat Sumatera Barat, karena ia merupakan bahagian dari tindakan dan tingkah laku masyarakat pencintanya.

Dalam permainan tidak dikenal adanya pemisahan derajat berdasarkan strata yang hidup dalam sebahagian masyarakat Sumatera Barat. Semua lapisan masyarakat baik kecil maupun besar laki-laki maupun wanita dapat saja ikut berperan dalam permainan ini.

Namun telah merupakan kebiasaan jenis permainan ini, hanya disukai oleh kaum laki-laki saja. Sehingga sangat jarang dijumpai peserta permainan yang terdiri dari kaum perempuan.

Hampir semua daerah di Sumatera Barat mengenal dan memainkan permainan ini. Sehingga boleh dikatakan bahwa jenis permainan ini telah membudaya di dalam masyarakat Sumatera Barat.

## 5. LATAR BELAKANG PERKEMBANGAN SEJARAHNYA

Sejarah dimulainya permainan Catur Harimau ini tidak dapat diketahui dengan pasti karena tidak ada didapati tulisan-tulisan mengenai asal mula permainan ini. Hanya saja sebagai informasi tentang asal usul permainan dapat diketahui dari mulut ke mulut orang tua-tua yang sudah dipengaruhi pula oleh unsur-unsur lain, hingga mungkin akan semakin mengaburkan masalah itu sendiri.

Dikatakan bahwa Catur Harimau pada mulanya dimainkan oleh raja dan pegawai-pegawai istana, karena setiap kerajaan pada masa itu ingin sekali memiliki suatu kekuatan yang kuat dalam rangka menjaga keamanan wilayahnya. Bukan saja dalam pisiknya alat keamanan itu harus kuat tetapi juga di dalam menyusun berbagai strategi yang akan digunakan di dalam setiap peperangan.

Untuk tujuan itu mereka lalu mencoba membuat suatu kurungan yang berbentuk segi empat di sekelilingnya lalu dibuat kamar-kamar. Kedalamnya lalu dimasukkan 3 ekor harimau dan ke dalam kamar-kamar yang ada di sekelilingnya dimasukkan pula delapan ekor kambing. Dari adegan ini mereka bersama mempelajari bagaimana strategi yang diambil oleh harimau dalam menangkap semua mangsanya itu dan disamping dicoba pula membuat strategi agar harimau itu dapat dikurung sehingga tidak mungkin berbuat sama sekali.

Di samping itu ada juga yang mengatakan bahwa permainan ini merupakan taktik bagi rakyat untuk menggulingkan ke kuasaan raja pada zaman dahulu. Hal ini dilakukan karena ke tidak adilan raja tersebut didalam menjalankan pemerintahannya. Oleh karena itu permainan pada mulanya belum lagi mempunyai aturan-aturan permainan yang jelas dan pasti. Namun setelah berkembang menjadi permainan yang digemari oleh semua anggota masyarakat tanpa kecuali, dibuatlah beberapa aturan permainan dengan jelas.

## 6. PESERTA/PELAKU

Sebagaimana dengan permainan lain permainan catur harimau ini juga mempunyai aturan permainan yang sudah disepakati oleh semua pencintanya di dalam masyarakat, diantaranya adalah :

### a. Jumlahnya

Permainan catur harimau dimainkan oleh dua orang pemain. Seorang pemain menjalankan harimau dan seorang lainnya lagi menjalankan kambing.

### b. Usianya.

Permainan catur harimau ini boleh dikatakan bisa di mainkan oleh semua umur dalam masyarakat mulai dari anak-anak berumur 7 tahun sampai kepada orang tua-tua, asal saja sudah mengerti cara-cara memainkannya. Namun begitu tingkat permainan yang disuguhkannya akan sangat berbeda antara yang kecil, anak muda dan orang dewasa.

### c. Jenis Kelamin.

Yang terlibat dalam permainan umumnya adalah kaum laki-laki dan jarang sekali dilakukan oleh kaum perempuan. Namun tidak ada pembatasan dan larangan untuk kaum perempuan ikut memainkannya.

### d. Latar Belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat diikuti oleh siapa saja, dan tidak membedakan pengikutnya dan lapisan sosial dan tingkat ekonomi mana pun juga.

## 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN

Peralatan yang digunakan dalam permainan catur ini adalah :

- a. Arena tempat permainan dilaksanakan yang dibuat dari karton dan ada juga yang membuat dari sebilah papan ukuran 30 cm x 30 cm. Kedua peralatan yang digunakan ini dibuatkan denah permainannya yang sudah umum bentuknya.
- b. Dua macam buah catur yang terdiri dari yang akan berperan sebagai harimau 3 buah dan yang akan berperan sebagai kambing sebanyak 22 buah. Semua buah catur ini tidak tertentu bahannya, ada yang digunakan kayu, batu-batu kecil dan lain sebagainya.

## 8. MUSIK/IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini dilaksanakan dengan pikiran yang terpusat, jadi tidak diadakan iringan apa pun juga, supaya tidak mengganggu.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

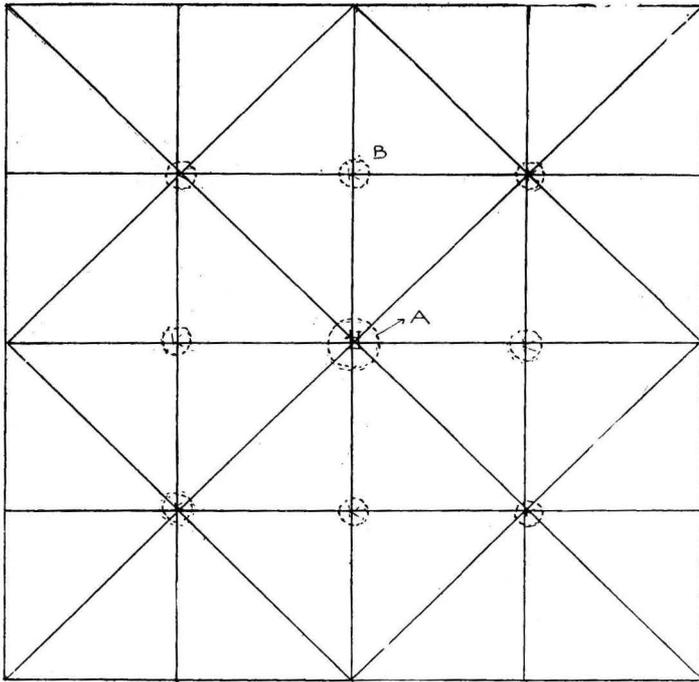
Sebelum permainan dimulai para pemain terlebih dahulu menyiapkan perlengkapan permainan. Biasanya dua orang yang telah sepakat untuk bermain catur harimau, sudah menyediakan arena yang akan digunakan di dalam permainan dan kedua macam alat yang akan digunakan dalam permainan sebagai harimau dan kambing (biasa alat ini disebut buah catur).

Buah catur yang digunakan berjumlah 25 buah dengan perincian 3 buah sebagai harimau dan 22 buah sebagai kambing. Yang akan berfungsi harimau harus dibedakan dari kambing. Bila yang digunakan sebagai buah terdiri dari batu-batuan, maka untuk harimau diambil 3 buah batu yang agak besar dari yang lainnya.

Sebelum pemain mulai memainkan buahnya terlebih dahulu sudah ada beberapa buah catur yang telah langsung masuk arena permainan. Yaitu 3 buah yang akan berfungsi sebagai harimau berkumpul di tengah arena. Sedangkan 8 buah yang akan berfungsi sebagai kambing berbaris mengelilingi harimau tadi di tempat yang telah disediakan. Setelah buah catur yang harus ada dalam arena siap disusun baru permainan bisa dimulai.

Dalam memainkan permainan catur harimau ini, masing-masing pemain bergantian menjalankan buahnya. Pemain yang mula-mula menjalankan buah caturnya adalah pemain yang menjalankan buah yang berperan sebagai harimau. Kapan harimau sudah mulai memakan kambing, maka pemegang buah kambing memasukkan satu buah yang terletak di luar arena, di tempat yang paling strategis pula menurut pemainnya. Begitulah permainan ini berlangsung sampai semua Kambing yang berada di luar arena masuk ke dalam.

### Arena Catur Harimau



**A = Tempat permulaan ketiga harimau berdiri**

**B = Tempat delapan kambing menjaga**

Setelah itu mulailah masing-masing pemain menggeser buahnya masing-masing ke tempat yang paling strategis sesuai dengan fungsinya masing-masing. Bagi pemain yang menjalankan buah harimau bagaimana ia dapat memakan kambing-kambing itu sebanyak mungkin sambil menghindarkan perangkat yang telah disiapkan oleh kambing-kambing yang lain. Sedang bagi pemain yang menjalankan buah yang berfungsi sebagai kambing berusaha memblokir semua buahnya yang mungkin dimakan oleh harimau, bagaimana agar semua harimau-harimau itu tidak dapat bergerak lagi.

Ada aturan-aturan dalam memainkan buah catur ini oleh para pemain yaitu setiap buah catur hanya bisa digeser satu langkah. Kecuali bila buah yang berfungsi sebagai harimau mau memakan kambing.

Kambing yang bisa dimakan harimau adalah kambing yang tidak berkawan. Maksudnya bila kambing itu bisa dilangkahi oleh harimau pada garis lurus tempat ia berada, maka dianggap kambing itu sudah mati dan harus dikeluarkan dari arena permainan.

Seperti itulah permainan Catur Harimau ini dimainkan. Bila kedua belah pihak yang bermain terdiri dari mereka-mereka yang telah ahli dalam permainan-permainan ini bisa menghabiskan waktu berjam-jam lamanya sampai ada seseorang yang keluar sebagai pemenang.

Yang akan keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah bila sipemegang buah kambing dapat mengurung semua harimau hingga ia tidak dapat bergerak lagi, maka pemegang buah kambinglah yang menang. Tetapi sebaliknya bila harimau masih dapat juga berjalan sedangkan kambing tidak mungkin lagi untuk mematakannya mungkin karena kambing-kambingnya sudah banyak yang dapat diterkam oleh harimau, sehingga tidak cukup lagi jumlah kambing-kambing yang bisa digunakan untuk membunuh semua langkah-langkah harimau yang ada, maka pemain yang menjalankan buah catur yang berfungsi sebagai harimau dinyatakan menang.

Setiap kali main biasa dilakukan oleh para pemain dalam 2 ronde. Gunanya adalah agar setiap pemain secara bergantian memegang buah yang berfungsi sebagai kambing satu kali dan buah yang berfungsi sebagai harimau pada ronde lainnya. Dengan ini masing-masing pemain mempunyai kesempatan untuk memperlihatkan keahliannya dalam memainkan buah yang berfungsi sebagai kambing atau harimau, ataupun ahli dalam menjalankan kedua fungsi buah-buah tersebut.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Sudah dikatakan di atas bahwa catur harimau disukai oleh sebahagian besar anak muda baik di desa maupun di kota. Malahan anak yang otaknya agak cerdas lebih menyukai permainan ini untuk mengisi waktu senggang dan sebagai hiburan mereka di samping untuk melatih daya pikir juga berfungsi sebagai suatu permainan olahraga untuk melatih jasmani.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Permainan Catur Harimau sudah merupakan permainan yang disukai oleh semua lapisan masyarakat. Hal ini merupakan pertanda bahwa ia selama ini sudah mendapat tanggapan yang positif di dalam masyarakat.

Namun kadangkala permainan ini juga dimainkan oleh anak-anak kecil yang masih di bawah umur, di waktu-waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar atau menolong orang tuanya di rumah. Hingga ia tidak lagi digunakan untuk mengisi waktu senggang malah dimainkan pada kondisi dan situasi yang tidak tepat.

## 14. PALANG BUKAREH

### 1. PENDAHULUAN

Permainan palang bukareh adalah permainan tradisional masyarakat anak nagari di Sumatera Barat yang hidup subur di tengah-tengah pencintanya. Sebagai permainan tradisional ia bersama-sama dengan pencintanya ikut timbul tenggalam sebagai akibat dari perubahan zaman.

### 2. NAMA PERMAINAN

Palang bukareh terdiri dari dua perkataan yaitu **palang** dan **bukareh**. Perkataan palang berasal dari Bahasa Indonesia yaitu gawang. Palang atau gawang ini dengan mudah dapat dijumpai disetiap lapangan bola kaki, untuk menciptakan goal (score). Mistar gawang atau kayu yang ada di sebelah atas kedua tonggak gawang di namakan palang.

Bukareh adalah suatu jenis buah-buahan yang mempunyai kulit luar yang keras seperti batok kelapa melindungi isinya yang berada di sebelah dalam. Dalam bahasa Indonesia buah-buahan ini bernama buah damar atau kemiri. Biasanya isi kemiri ini dipakai untuk bumbu masakan atau untuk diambil minyaknya.

Sebagai perlengkapan permainan digunakan sebuah palang seperti yang terdapat di lapangan bola kaki bersama dengan buah bukareh (kemiri). Oleh karena itulah permainannya dinamakan permainan "Palang Bukareh".

Permainan palang bukareh ini merupakan permainan yang dimainkan di beberapa nagari saja di Sumatera Barat. Pada masing-masing nagari di mana permainan ini dapat dijumpai, kadang-kadang juga dikenal dengan nama "Penda Bukareh", atau "Penda Dama".

### 3. PERISTIWA, SUASANA, WAKTU

Permainan palang bukareh biasa dimainkan oleh penggemarnya untuk mengisi waktu senggang sehabis belajar maupun bekerja. Untuk memainkannya tidak perlu ada suatu waktu atau suasana yang khusus seperti yang kejadian pada permainan yang lain. Ia semata-mata dimainkan sebagai rekreasi dalam mengisi waktu senggang apakah itu pagi hari, tengah hari atau sore hari sesuai dengan situasi dan kondisi penggemarnya.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Sebagai satu jenis permainan tradisional ia sangat tergantung kepada keadaan lingkungannya. Dengan kata lain untuk mendapatkan peralatan yang akan dipakai didalam bermain para peserta hanya akan mencari dan mengumpulkan bahan-bahan di tempat atau di lingkungan dimana permainan itu dimainkan.

Oleh karena itu permainan sangat dipengaruhi oleh saat-saat dimana bukareh (kemiri) itu dapat dikumpulkan dengan mudah. Hal ini tentulah di tempat-tempat yang banyak tumbuh dengan subur pohon bukareh (kemiri). Sebab untuk membeli bukareh (kemiri) yang dijual orang di pasar atau di kedai merupakan suatu masalah yang luar biasa bagi masyarakat desa, karena rendahnya tingkat pendapatan. Apalagi hanya untuk dipermainkan. Lagi pula sudah menjadi suatu kebiasaan pula bahwa bukareh yang dipermainkan adalah bukareh yang sebelumnya dicari secara bersama-sama dan bukan dibeli di pasar atau di kedai.

Untuk ikut serta memainkan permainan palang bukareh ini tidak ada pembatasan dan hambatan. Ia boleh diikuti oleh semua lapisan masyarakat secara merata.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Sebagaimana yang kejadian dengan permainan tradisional lainnya, juga pada jenis permainan ini tidak dijumpai informasi yang dapat dijadikan sumber untuk melihat sejarah lahir dan perkembangannya.

Hanya saja dari cerita orang tua-tua yang dihubungi sebagai informan di dapat keterangan bahwa permainan ini sudah ada dan sudah dimainkan sejak mulai pertama kali ia mengetahuinya. Secara prinsip cara dan pelaksanaan permainan tidak mengalami perubahan dari dulu sampai sekarang. Cuma saja di sana sini ditemui sedikit perbaikan pada alat yang digunakan. Seperti misalnya dahulu bukareh yang digunakan sebagai pembidik terdiri dari hanya bukareh (kemiri) biasa saja dipilih yang lebih besar dari yang lain-lainnya.

Sekarang untuk pidiak/ gundu (pembidik) itu disamping bukareh yang paling besar dan bulat, lalu isi yang ada di dalamnya dikeluarkan semua. Kemudian ditukar dengan memasukkan pecahan besi atau menuangkan timah kedalamnya. Sehingga ia menjadi semakin berat, mudah dibidikkan dengan mantap dan jitu.

## 6. PESERTA/PELAKU.

Tidak semua permainan yang bisa dimainkan begitu saja oleh semua orang tanpa adanya pembatasan dan aturan-aturan seperlunya. Sebab pembatasan dan aturan-aturan itu diperlukan untuk menjamin agar permainan bisa berjalan dengan tertip dan aman. Dalam permainan palang bukareh ditemui pula hal yang seperti itu.

### a. Jumlah Peserta

Jumlah pengikut permainan tidak ditentukan secara pasti. Sebab semakin banyak jumlah peserta semakin seru persaingan yang terjadi di dalam permainan dan pula tambah mengasikkan bagi pemain yang memainkan dan bagi penonton.

Namun begitu karena ia bersifat kompetitif, ia tidak bisa dimainkan oleh satu pemain saja. Pesertanya minimal terdiri dari 2 orang.

### b. Usianya

Permainan palang bukareh adalah jenis permainan yang digemari oleh anak-anak. Maka yang sering terlibat dalam memainkannya adalah juga dari golongan anak-anak pula. Batas yang pasti untuk menentukan umur pemainnya sulit pula menentukannya. Karena di samping faktor yang lain faktor keterampilan sangat menentukan di dalam memainkannya. Namun begitu kira-kira umur 7 sampai dengan 15 tahun adalah usia anak yang sering terlihat memainkannya.

### c. Jenis Kelamin

Kalau menurut jenis kelaminnya, permainan palang bukareh ini dapat dikatakan dimonopoli oleh kaum pria. Jarang sekali atau mungkin tidak pernah ditemui yang ikut memainkannya dari golongan kaum wanita.

Hal ini mungkin disebabkan permainan ini termasuk permainan yang keras dan memerlukan tenaga yang kuat untuk memainkannya. Sedangkan di desa-desa golongan perempuan dianggap oleh masyarakat tidak cocok untuk memainkan permainan yang seperti ini.

### d. Latar Belakang Sosial

Permainan palang bukareh merupakan permainan yang dimainkan oleh golongan anak-anak. Untuk itu semua anak-anak

dapat ikut serta dalam memainkannya, tanpa dibatasi oleh strata yang ada di dalam masyarakat. Dengan kata lain dapat disebut suatu permainan yang dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat.

## 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN

Untuk memainkan palang bukareh ini terlebih dahulu harus disediakan bahan-bahan yang akan digunakan didalam permainan.

Bahan yang akan dipakai untuk membuat palang terdiri dari beberapa potong buluh. Satu potong ukuran 30 x cm yang akan dipakai sebagai mistar atau palang. Dua potong ukuran 15 x 4 cm yang akan dipakai sebagai tiang palang. Lalu sejumlah bukareh yang akan dipakai bermain terdiri dari 1 atau 2 buah yang dipakai sebagai pelempar yang diistilahkan dengan **pidiak** atau **gundu**. Sedangkan yang lainnya akan dipakai sebagai taruhan yang disebut dengan **Tarok**.

Dan pula untuk keperluan permainan diperlukan sebuah lapangan yang agak luas ukurannya. Misalnya ukuran 4 x 25 m. Biasanya untuk tempat bermain ini dipakai halaman rumah, halaman sekolah, halaman surau dan sebagainya.

## 8. MUSIK/IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak diiringi dengan apa pun juga, baik musik maupun nyanyian.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu semua peralatan yang akan digunakan telah disediakan oleh pemain secara sendiri-sendiri dan ada yang dengan cara bersama-sama.

Masing-masing peserta datang ke arena permainan dengan membawa perlengkapan pribadinya seperti bukareh yang akan digunakan dalam permainan, dalam suatu tempat yang spesial untuk itu. Sebagai tempat bukareh ini biasa diambil dari kelapa yang sudah dilubangi tupai lalu dikupas kulitnya. Semua isi yang masih ada di dalamnya dibersihkan. Kemudian dimasukkanlah bukareh ke dalamnya melalui lubang yang sudah dibuat oleh tupai itu. Namun begitu ada juga yang hanya membawanya dengan jalan memasukkan saja bukareh tersebut ke dalam kantongnya.

Setelah tiba di tempat permainan barulah ia bekerja bersama-sama mencari peralatan yang akan dipakai untuk membuat palang, langsung membuatnya sekali gus. Palang ini dibuat atas kesepakatan bersama pula. Dalam hal ini yang amat penting disepakati adalah palang. Karena bila palang ini terlalu rendah menyebabkan ia akan lebih mudah terlempar. Semakin tinggi palang itu dibuat semakin sulit pula melemparnya.

Di samping itu ada beberapa ketentuan yang harus disepakati. Pertama adalah mengenai pidiak (gundu). Biasanya ada sebahagian pemain yang menggunakan pidiak ini tidak terdiri dari bukareh saja seperti yang digunakan oleh kawan-kawan sepermainannya yang lain. Untuk bukareh yang dijadikan pidiak ini, terlebih dikeluarkan semua isinya yang ada di dalam, kemudian diganti dengan bahan yang lain yang berat seperti pecahan besi, timah dan lain-lain. Sehingga bukareh itu akan menjadi semakin berat.

Dengan menggunakan bahan yang lebih berat untuk melempar, menimbulkan pula beberapa keuntungan. Di antaranya ialah ia akan menjadi lebih mudah dan mantap untuk dibidikkan dan dilemparkan. Tambahan lagi ia juga semakin bertenaga. Sedikit saja palang itu tergeser, ia akan terlempar jauh ke bawah.

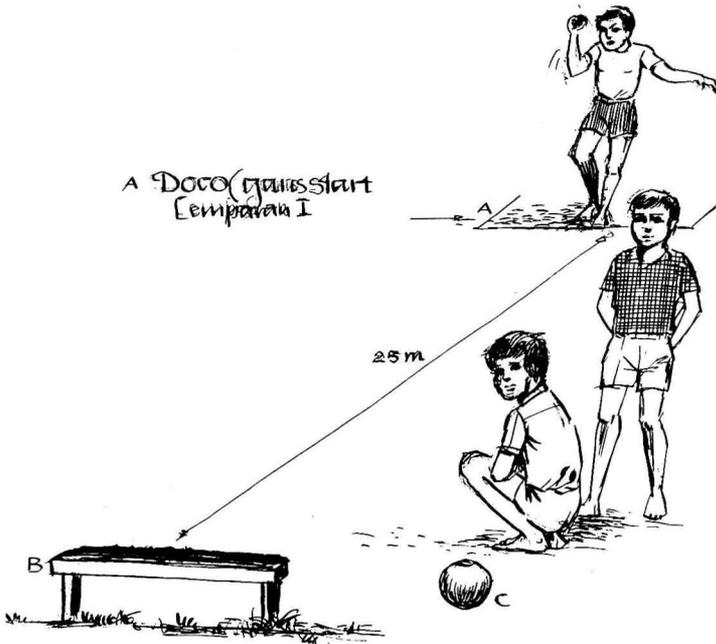
Yang akan disepakati adalah apakah pidiak yang seperti itu dapat digunakan atau tidak.

Kedua yang perlu disepakati adalah garis permulaan membidik dan melempar) (garis start). Dalam permainan ini diistilahkan dengan doco (garis doco).

Ketiga yang merupakan ketetapan terakhir adalah berapa buah bukareh yang akan diberikan oleh masing-masing peserta sebagai taruhan. Dalam permainan ini diistilahkan dengan latak; Kesepakatan untuk menentukan jumlah latak ini dilakukan berulang-ulang sepanjang permainan. Bila salah seorang dari peserta dapat memenangkan suatu permainan, semua latak beralih menjadi miliknya. Sesudah itu ditentukan pula latak baru untuk permainan selanjutnya.

Setelah semua peserta selesai melakukan permufakatan, barulah permainan bisa dilaksanakan. Semua peserta berdiri di garis start yang dibuat dengan doco tadi, sambil memegang pidiak masing-masing. Lalu secara satu persatu mulailah ia membidik palang.

## Palang Bukareh -



B palang (palang yang akan dilempar)

C Batak kelapa

D Arena permainan  
Lemparan ke II

Letak antara palang dan doco memang diusahakan lebih jauh. Sehingga jarang sekali pada peserta yang berhasil menjatuhkan palang waktu melempar doco ini. Namun bila ada yang berhasil menjatuhkannya itu dianggap sah.

Ada juga sebab lain yang menyebabkan mengapa waktu melempar dari doco ini jarang sekali yang berhasil, disebabkan di samping ia membidik palang, ia harus merencanakan letak pidiak setelah dilemparkan nanti dengan letak palang. Sebab di mana letak pidiak itu nanti, di sanalah ia boleh berdiri untuk melempar palang pada kali yang keduanya. Lagi pula urutan untuk melempar pada kali yang kedua ini ditentukan berdasarkan siapa yang paling jauh, merekalah yang pertama sekali diberi kesempatan untuk melempar. Jadi pada waktu melemparkan pertama sekali dari doco, ia harus telah merencanakannya, bila palang tidak berhasil dikenainya, di mana seharusnya meletakkan pidiak, yang kemungkinan pada waktu melempar pada kesempatan kedua, dia tidak didahului oleh pemain lain. Bila masih didahului juga oleh lawan, mereka akan menjadi terlalu jauh untuk bisa melempar palang itu pada kali yang kedua. Sehingga kemungkinan besar tidak akan berhasil menjatuhkannya.

Bila semua peserta sudah selesai melempar dari doco, maka pelemparan kedua pun segera dimulai. Pada saat inilah puncak dari permainan palang bakureh ini. Masing-masing peserta mengeluarkan keahliannya dalam membidik dan melempar palang tersebut. Mereka masing-masing peserta mempunyai keahlian yang berbeda-beda pula. Ada yang mempunyai keahlian membidik salah satu dari kedua tonggak palang tersebut, dan ada pula yang punya keahlian membidik secara langsung saja palang atasnya. bahkan ada pula yang melemparkannya dengan cara mengambil efek dari tanah yang berada di bawah palang itu.

Siapa yang berhasil menjatuhkan mistar atas palang yang diletakkan di atas kedua tonggak itu, dialah yang ke luar sebagai pemenang dan berhak mengambil semua bukareh yang diberikan sebagai latak atau taruhan itu. Ada pula kemungkinan palang itu tidak jatuh semuanya, tetapi sebelah dari mistar atas palang itu belum jatuh, namun yang sebelah lagi telah terlempar dari tonggaknya. Maka untuk kasus seperti ini kepada yang berhasil menjatuhkan sebelah seperti ini, diberikan separoh dari latak yang ada. Sedangkan yang separohnya lagi tetap dimainkan.

Demikianlah permainan ini berlangsung berulang-ulang sampai adanya kesepakatan untuk berhenti atau ada sebahagian dari peserta tidak punya bukareh lagi yang akan diberikan sebagai latak, barulah permainan dihentikan. Biasanya setelah berlalu berjam-jam lamanya.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Permainan palang bukareh sebagai permainan tradisional anak nagari Sumatera Barat pada saat ini sudah jarang sekali dimainkan penggemarnya. Hal ini disebabkan bahwa pada saat ini bukareh (kemiri) makin lama semakin sukar ditemukan. Karena pohonnya yang kurang mendatangkan hasil itu semakin lama semakin berkurang jumlahnya, digantikan oleh tanam-tanaman lain yang lebih tinggi nilai gunanya. Karena pohon bukareh (kemiri) itu semakin langka, buahnya semakin berkurang dan naik harganya. Sehingga lebih banyak yang dibawa ke pasar dari pada dimainkan.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Walaupun kaum muda masih tetap meminati dan memainkan palang bukareh ini, tetapi pada umumnya orang tua-tua menganggap permainan ini bisa berakibat negatif terhadap anak-anak.

Hal ini disebabkan adanya unsur-unsur pertaruhan didalam permainan ini. Dengan adanya unsur ini akan memungkinkan anak-anak terbiasa dengan pertaruhan dan sejenisnya, yang akhirnya bisa meluas sampai kepada pencandu judi yang sangat tidak disenangi oleh para orang tua.

## 15. MAIN GAMPAR

### 1. PENDAHULUAN

Permainan ini, merupakan permainan yang banyak digemari oleh anak-anak di Kabupaten Pasaman, daerah Sumatera Barat.

### 2. NAMA PERMAINAN

Beberapa daerah menyebutnya dengan istilah "GAMPAR", tetapi di daerah lainnya didengar juga anak-anak menyebutnya dengan KAMPAR. Kita tidak melihat pedoman kata-kata itu dalam bahasa Indonesia, oleh karena tidak pula jelas apa artinya dalam bahasa daerah Minangkabau. Besar dugaan bahwa istilah tersebut serta permainannya berasal dari luar. Namun masyarakat mempercayai permainan tersebut, sudah ada dan diwariskan sejak masa yang jauh ke belakang. Ringkasnya, masyarakat Minangkabau sudah menganggap permainan itu, seperti milik sendiri.

Permainan ini tersiar luas dalam masyarakat Minangkabau, dari desa-desa sampai ke kota-kota. Kota-kota di Sumatera Barat, bagaimanapun besarnya masih memperlihatkan ciri-ciri ruralnya.

### 3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa sosial lainnya. Di dalamnya tidak dijumpai adanya unsur-unsur kepercayaan yang bersifat religius-magis.

Permainan ini dilakukan anak-anak pada waktu senggang mereka. Waktu senggang di sini termasuk masa-masa istirahat antara jam-jam pelajaran di sekolah. Dan oleh karena merupakan permainan fisik yang cukup berat dan melelahkan, anak-anak lebih umum memainkannya di luar waktu sekolah, terutama pada waktu sore-sore hari, ataupun hari-hari libur.

### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Masyarakat Minangkabau semenjak dulu telah diketahui umum, sebagai masyarakat yang bersifat demokrasi. Bahwa bagaimanapun sederhana suatu masyarakatnya dijumpai tingkat-tingkat sosial, tidaklah dapat diingkari.

Namun sebagai masyarakat demokratis, maka mobilitas di dalamnya adalah tinggi. Demikianlah masyarakat Minangkabau mempunyai ciri-ciri demokratisnya itu.

Permainan Gampar ini adalah permainan yang murah, artinya tanpa biaya, tidak dijumpai unsur-unsur taruhan (kalah menang dalam arti material) di dalamnya. Jika bagaimanapun demokratisnya suatu masyarakat tetap dijumpai, misalnya grasasi ekonomi, oleh karena permainan Gampar tanpa biaya apapun, akan jelas, situasi ekonomi orang tua tidak punya pengaruh apa-apa terhadap jenis anak-anak yang mungkin memainkannya. Hal ini ditambah lagi dengan apa yang telah disinggung di atas bahwa dengan permainan ini tidak ada unsur-unsur religius-magis. Artinya, semua anak-anak memainkan permainan ini, tanpa terpengaruh oleh tingkat maupun golongan sosial apapun.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dari informasi yang didapat dari sejumlah sumber, disimpulkan bahwa, tidak terjadi perubahan apa pun, baik alat yang dipakai, prosedur, jenis anak yang memainkan dan seterusnya dalam permainan ini. Setiap sumber pun tidak dapat memastikan kapan kira-kira permainan ini bermula di tengah-tengah masyarakat, kecuali semua orang berpendapat bahwa permainan ini telah diwarisi turun temurun semenjak waktu yang lama. Bahkan permainan ini sudah tua, dapat disimpulkan kiranya dari sederhananya alat yang dipakai, yaitu tidak lebih dari hanya batu kali.

## 6. PESERTA/PELAKU

### a. Jumlahnya

Permainan ini pada dasarnya adalah bersifat individual. Namun, sejak semula permainan berlangsung, anak-anak akan terbagi ke dalam dua grup dalam jumlah yang sama banyak. Jika satu putaran telah selesai dan permainan berlanjut pada putaran berikutnya, maka dua grup berikut yang terbentuk, tidaklah berisikan individu-individu yang sama seperti grup pada putaran sebelumnya.

Inilah dinamikanya grouping dalam permainan ini, oleh karena anak-anak pemain akan otomatis terbagi ke dalam dua grup yang seimbang, mudah dipahami bahwa jumlah pemain haruslah genap.

Tidak ada ketentuan yang mutlak dari jumlah pemain. Namun untuk enaknya permainan tersebut, jumlah peserta setidaknya-tidaknya 4 (empat) orang. Jumlah itu dapat 4, 6, 8, 10 dan 12, namun tidak sering dijumpai melampaui jumlah dua belas orang tersebut.

## **b. Usia**

Jika dilihatnya hanya alat-alat yang dipakai permainan ini cukup sederhana. Tapi prosedur permainan cukup berat secara fisik. Dukungan fisik untuk melakukan permainan ini baru dipunyai oleh anak-anak berumur lebih kurang 9 tahun. Namun anak-anak di atas 13 tahunpun, telah jarang dan terlalu dewasa untuk melakukannya. Ringkasnya, usia umumnya dari anak-anak melakukan permainan ini adalah antara 9 sampai 13 tahun, yaitu masa penghujung usia sekolah dasar.

## **c. Jenis Kelamin**

Permainan ini pada dasarnya adalah permainan anak laki-laki. Namun pernah juga terlihat anak-anak perempuan melakukannya, walaupun amat jarang sekali. Dan tidak pernah (karena tidak mungkin) dijumpai anak laki-laki melakukannya bersama anak-anak perempuan.

## **d. Latar Belakang Sosial Budaya**

Permainan ini merupakan permainan umum, yang boleh dimainkan oleh siapa saja, tanpa membedakan tingkat sosial dan tingkat ekonomi masyarakat pelakunya.

## **7. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Alat permainan ini hanyalah batu, dan umumnya batu kali. Setiap anak (pemain) memiliki sebuah batu. Bentuk batu yang dipilih adalah gepeng tapi tidak terlalu tipis. Dalam permainan, batu kali akan diadu sesamanya dengan cukup kuat; sebaliknya, pada tahap tertentu dari permainan ia akan dilayangkan di atas tanah untuk melempar batu lainnya, namun dalam pelemparan ini ia tidak boleh dalam keadaan bergulir. Hal ini untuk menegaskan bahwa bentuk batu yang ideal adalah sedikit gepeng (setidaknya cukup datar pada salah satu mukanya), namun cukup tebal untuk tidak patah/pecah waktu di adu sesamanya.

Mengenai besar dan beratnya batu ini sangat tergantung pada besar/umur anak yang memainkannya. Yaitu dalam ukuran yang cukup ringan untuk dilemparkan anak-anak dengan punggung kaki mereka. Untuk dibayangkan dapat dikira ukuran batu itu lebih kurang 10 x 8 x 4 cm (ini hanya polanya dan oleh karena ia adalah batu sungai, ia tidak mempunyai sudut-sudut). Batu yang dipakai untuk ini biasa dinamakan

dalam bahasa daerahnya. Istilah ucak ini sebetulnya adalah untuk menamai batu yang berbentuk pipih dan datar pada satu/dua mukanya (picak) bahasa Minangkabau, yang digunakan untuk melempar biasanya benda-benda taruhan.

Tempat bermain yang ideal adalah halaman rumah yang berupa tanah yang datar. Ukuran halaman untuk ini tidak perlu terlalu besar, karena luas ruangan yang dipakai tidak melebihi 10 x 5 meter.

## 8. IRINGAN INSTRUMEN MUSIK/NYANYIAN.

Permainan ini tidak diiringi oleh jenis instrumen musik apa pun. Begitu juga, tidak ada nyanyian yang dinyanyikan waktu permainan ini dilaksanakan.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

### a. **Persiapan.**

Pada halaman yang dianggap baik untuk main, anak-anak mengores tanah dengan apa pun yang bisa, untuk membuat 3 (tiga) buah garis lurus yang sejajar satu sama lain. Namakanlah garis itu sebagai pertama (1), garis (2), dan garis (3). Jarak garis ke 1 dengan garis ke 2 adalah kira-kira 3 (tiga) meter, sedangkan jarak garis ke 2 dan ke 3 adalah kira-kira 0,5 (setengah) meter.

Dalam pada itu, masing-masing anak yang akan main siap dengan batu (ucak) nya. Biasanya, masing-masing anak-anak itu telah mempersiapkan/memiliki ucak ini sejak waktu yang lama (bukan dicari di waktu akan main, lalu dibuang sesudah main). Batu-batu ini sengaja dicari mereka ke tempat yang kadang-kadang jauh dari rumah (biasanya di sungai-sungai) dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan bentuk yang ideal. Batu-batu (ucak) ini sesudah main disimpan mereka dengan baik di rumah masing-masing.

Setelah garis yang dimaksud tergores di tanah dan mereka masing-masing siap dengan batu (ucak) nya, merekapun siap untuk main.

### b. **Jalan dan aturan Permainan.**

Ambil misalnya 8 orang anak-anak akan memainkan Gampar ini. Semua pemain ini berdiri di luar garis pertama, dengan ujung jari tidak boleh melampaui garis tersebut. Masing-masingnya melemparkan batu (ucak) nya ke arah garis ke 3. Tujuan pelemparan

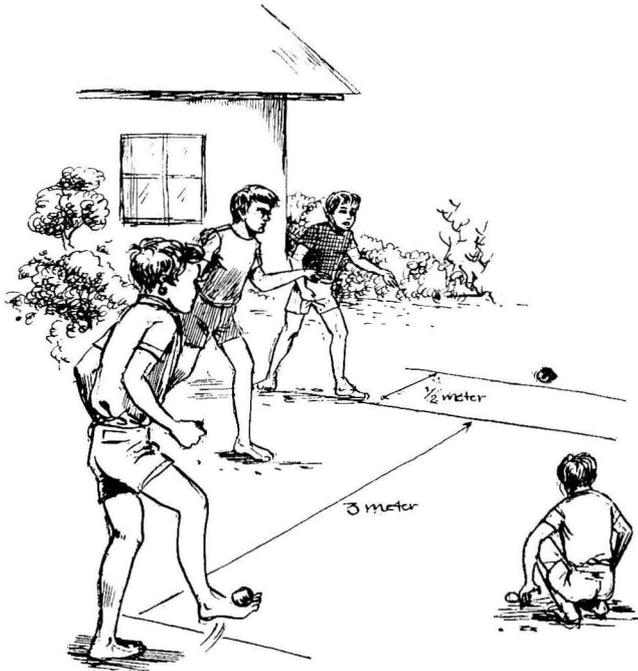
adalah sedekat-dekatnya pada garis ke 3 ini dan kalau dapat ucak-ucak itu menghimpit garis itu. Setelah semuanya dilemparkan dan berada di atas/di sekitar garis tersebut (ucak-ucak tersebut tidak berada sesamanya ; waktu melempar karena garis ke 3 ini cukup panjang). Dari ke 8 ucak ini diamati merekalah yang 4 buah yang terdekat kepada garis. Maka sekarang 4 pemain dengan ucak paling dekat ke garis tersebut, lalu otomatis berada dalam satu grup (yang "menang" dalam arti pelemparan ini) dan empat lainnya dalam grup berikutnya (mereka yang kalah dalam arti pelemparan). Grup yang menang misalnya disebut Grup A dan yang lainnya grup B. Grup kedua (B) yang kalah dalam pelemparan diatas lalu meletakkan ucak mereka di atas garis ke 3 dalam posisi berdiri (dengan rusuk yang tipis dan ceper menghadap ke atas). Keempat diletakkan berderet-deret secara bersinggungan di atas garis ketiga itu.

Lalu masing-masing dari pemain Grup A (pemenang di atas) meletakkan ucaknya pada punggung kakinya. Mereka berdiri pada garis pertama dengan ujung kaki hampir menyinggung garis pertama tersebut. Satu demi satu lalu melakukan pelemparan ke arah ke 4 batu yang dibariskan pada garis ketiga itu. Caranya adalah kaki yang berisi batu melangkah ke depan diikuti kaki yang satu lagi, lalu pada gerak (langkah ke tiga, ucak tersebut di lempar (dengan kaki tentunya) ke arah barisan ucak di depannya.

Tujuannya adalah supaya ucak lawannya dan ucak (pelempar) itu harus keluar dari garis itu. Boleh saja jika satu ucak si pelempar mengenai lebih dari satu ucak lawannya, dan sebaliknya juga boleh ucak seorang temannya tidak mengena satu pun, ataupun tidak dilemparkan jika seluruh batu (ucak) lawan telah direbahkan. Artinya target adalah merebahkan ucak-ucak lawan walaupun yang berhasil melakukannya tidak semua pemain dalam satu grup (grup pelempar). Jika ucak-ucak lawan tidak (seluruhnya) berhasil dikenai dan keluar dari garis, mereka lalu gantian, yaitu giliran sipelempar tadi (grup A membariskan ucak-ucak mereka, sedangkan grup kedua (B) tadi lalu berganti jadi pelempar.

Seandainya pelemparan berhasil mengenai targetnya maka masuklah permainan pada tahap kedua, yaitu keempat lawannya tadi meletakkan/menegakkan kembali ucaknya pada garis ke 3 itu seperti semula. Grup si pelempar (A) yang berhasil itu kembali

## MAIN GAMPAR



Gambar (a)

masing-masingnya meletakkan batunya di atas punggung kaki. Masing-masingnya akan melempar lagi batu-batu lawannya; bedanya dengan tadi adalah bawa pelemparan sekarang dilakukan sambil meng-genggong. Meng-''genggong'' artinya bergerak ke depan secara meloncat-loncat dengan satu kaki, sedangkan kaki yang berisi ucak terangkat ke atas (dengan sedikit mematahkan persendian paha dan lutut) sambil menggoyangkan ke muka dan ke belakang. Jika pada tahap ke dua ini, dengan start pada garis pertama, sipemain melakukan genggong arah ke garis ke 2, dan setelah ujung kaki yang tanpa batu berada dekat garis ke 2 tersebut, maka batu yang digenggong itu dilemparkan arah deretan batu (ucak) lawan. (Oleh karena itu hanya berjarak 0,5 meter). Aturannya tetap seperti pelemparan tadi, yaitu, baik ucak yang dilempar maupun yang melempar harus keluar garis ke 3, sedangkan

satu pelembar boleh mengena lebih dari satu ucak lawan, sementara seseorang pelembar boleh gagal, asal seluruh ucak lawan direbahkan. Jika usaha pada tahap pertama ini gagal, maka kembali giliran lawan melakukan pelembaran; dan jika mereka ini gagal lagi pada tahap-tahap berikutnya, misalnya, maka grup yang gagal pada tahap (genggong di atas) tadi, kembali melakukan dengan tahap dimana mereka gagal. Jika tahap penggenggongan tadi berhasil maka masuklah tahap ketiga.

Pada tahap ketiga ini, seluruh pemain (kedua grup) berdiri pada garis pertama dengan masing-masing memegang ucaknya. Mula-mula masing-masing si pemenang tadi yang baru saja menyelesaikan tahap kedua (Grup A) lalu melemparkan ucaknya ke arah depan (di arah garis ketiga) dengan jauh terserah pada mereka masing-masing. Tugas grup B adalah bahwa, masing-masing dari anggotanya melempar satu ucak masing-masing grup A. Artinya seorang anggota grup B hanya bertugas melempar satu ucak anggota grup A. Jadi di sini seolah-olah terbentuk pasangan-pasangan. Tentang ucak siapa yang akan dilempar masing-masing anggota grup B, tergantung pada persetujuan mereka, namun umumnya, masing-masing memilih ucak dari anggota grup A yang badannya kira-kira sama besar (mencari badan yang sama ini amat penting karena pada tahap nantinya, ia akan mengendong lawan ini). Setelah anggota grup B menetapkan mana ucak yang akan dilemparkannya, masing-masing mulai melempar. Pada tahap ini permainan jadi agak berbelit.

- a. Jika satu atau lebih anggota grup B yang akan melempar ucak lawan, merasa bahwa ucak itu di tempatkan terlalu jauh oleh anggota grup A, maka ia boleh balik memerintahkan supaya yang akan melempar bukan dia, tapi anggota grup A yang lain yang punya ucak sendiri. Anggota grup B itu memberikan ucaknya, lalu anggota grup A tersebut melempar ucak itu. Jika kena permainan terus ketahap berikutnya, dan jika gagal, maka ia gagal pada tahap itu.
- b. Jika anggota grup B merasa ucak yang akan di lemparkannya cukup dekat, lalu ia sendiri melemparkannya. Jika kena, berarti sipemain grup A gagal pada tahap itu.
- c. Jika seluruh anggota grup B berhasil mengena batu anggota grup A, berarti giliran berganti di mana anggota grup B melanjutkan tahap dimana mereka gagal sebelumnya.

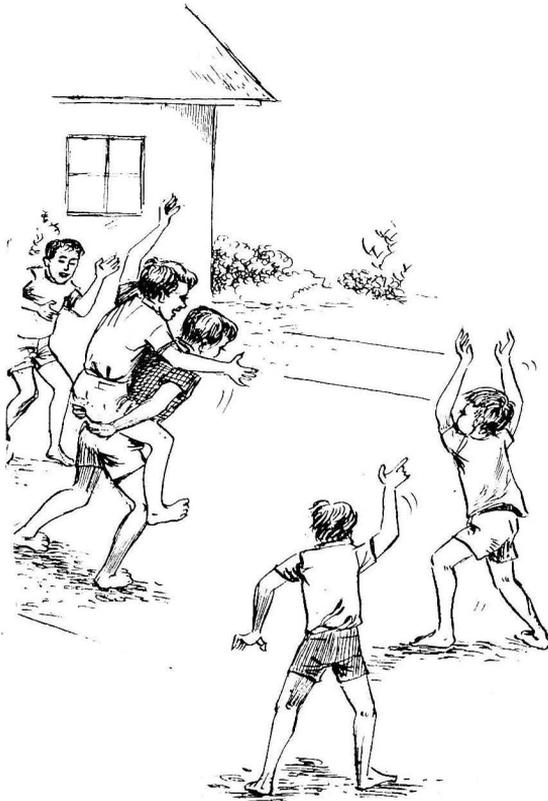
- d. Jika semua anggota grup B gagal, maka permainan langsung kepada tahap keempat.
- e. Jika hanya sebagian anggota grup B yang gagal (berarti lawannya pada grup A tetap menang) maka permainan oleh anggota grup A yang menang itu memasuki tahap berikutnya; sedangkan pasangan anggota grup A dan B lainnya (yaitu yang anggota grup B nya berhasil mengena ucak pasangannya pada grup A) istirahat melihat anggota grupnya melanjutkan permainan itu ke tahap berikutnya.
- Jadi artinya, permainan pada tahap ini lebih bersifat pasangan, walaupun identitas grupnya masih tetap ada.

Tahap berikutnya (keempat) adalah bahwa masing-masing anggota grup B yang gagal pada tahap tiga tadi, menggendong (mendukung) pasangannya (anggota grup A) tadi, dengan masing-masing memegang ucaknya. Permainan pada tahap ini persis semua aturan dan tata caranya dengan tahap ketiga, kecuali bahwa pada tahap ini pelemparan dilakukan sambil menggendong/digendong. Jika menggendong sukses dalam tahap ini berarti ia terbebas, tapi kalau gagal lagi mereka pun memasuki tahap berikutnya. Seperti juga dengan tahap ketiga tadi, permainan bisa dilanjutkan pada tahap berikut oleh satu atau dua pasangan atau seluruh pasangan, tergantung pada keberhasilan sebelumnya seperti no. 5 di atas.

Tahap di atas (ke empat) sebetulnya adalah tahap terakhir, jika dalam pelemparan sambil menggendong ini di menangkan lagi oleh sipenggendong, maka berarti ia telah terbebas sampai taraf itu. Dan jika yang tetap menang adalah si tergendong, maka berarti ia telah memenangkan permainan itu.

Sebagai hadiahnya, adalah ia harus digendong sejauh 3 x pulang pergi antara garis pertama ke garis ke tiga.

Perlu ditegaskan lagi bahwa bisa dan biasa saja tidak seluruh pemain sampai ke tingkat kemenangan ini. Selanjutnya mulai tahap ke tiga, permainan menjadi bersifat pasangan-pasangan. Yang kalah mulai tahap itu dalam grup A (di tambah dengan pasangannya dari grup B) berarti terbebas untuk seluruh permainan pada putaran itu, sementara menunggu temannya (pasangan yang sukses) untuk melanjutkan permainan. Itulah sebabnya bisa sampai ke final hanya satu atau dua orang/pasangan saja. Setelah satu atau lebih yang menang itu mendapat hadiah gendong, maka selesailah permainan



pada putaran itu. Permainan dimulai lagi semenjak tahap pertama pada putaran berikutnya. Dan dalam putaran ini, biasanya grup A dan grup B yang terbentuk akan berisikan individu yang berbeda dengan grup A dan B pada putaran pertama. Hal ini tentu tergantung dari letak ukac mereka terhadap garis ke 3 pada tahap pertama setiap putaran.

#### **d. Konsekwensi Kalah Menang**

Kalah menang di sini dihitung secara individu. Yang pasti adalah, bahwa yang kalah berarti yang harus menggendong, sedang yang menang berarti yang digendong pada akhir permainan sesuatu putaran.

Pada akhir permainan secara keseluruhan biasanya mereka duduk (melingkar) bersama lalu menghitung-hitung siapa yang selalu digendong dan tak pernah menggendong (yang ideal), siapa yang berhasil digendong tapi sempat pula menggendong (seri) dan siapa yang terpaksa hanya menggendong saja (kalah). Dalam tingkat demikianlah kalah menang dalam permainan ini. Dan konsekwensi kalah menang tidak ada selain menggendong dan digendong tersebut.

#### 10. PERANANNYA MASA KINI

Permainan ini walau masih terlihat dimainkan anak-anak, namun frekwensi sudah amat jarang. Hadiah digendong/hukuman menggendong tersebut dirasa anak-anak cukup berat secara psikologis. Apalagi permainan lain yang termasuk olah raga berat seperti Gampar ini sudah banyak sekali jumlahnya sekarang dengan sarana yang lengkap. Perkembangan mutakhir inilah kiranya yang telah menyebabkan semakin lenyapnya permainan gampar ini dalam dunia anak-anak.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Permainan Gampar, dapat dianggap sebagai permainan fisik yang cukup berat. Tetapi permainan ini mengajak anak-anak setidaknya untuk berdisiplin dan kerelaan menerima kesalahan dengan resiko yang berat itu. Namun bagaimanapun permainan itu tergolong berat, masalah gendong-menggendong itu masih tetap dalam batas-batas yang wajar dan tidak merusak. Inilah kiranya yang menyebabkan anggota masyarakat cukup menyenangi permainan ini. Orang dewasa misalnya cukup suka melihat anak-anak yang sedang melakukan main ini.

## **16. MAIN TIKUN**

### **1. PENDAHULUAN**

Main Tikun adalah suatu permainan yang sangat digemari oleh golongan anak-anak dalam masyarakat Lubuk Basung, kabupaten Agam. Mereka beramai-ramai memainkannya sambil bersuka ria menghabiskan waktu senggang mereka.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Tikun berasal dari bahasa daerah Sumatera Barat. Kata ini tidak ditemui sinonimnya di dalam bahasa Indonesia. Yang dimaksudkan dengan tikun ialah suatu benda bulat dan keras, mungkin terdiri dari batu, biji jambak dan lain-lain yang dilempar dengan batu, sehingga ia bergelinding ke sana ke mari.

### **3. SUASANA, WAKTU**

Tidak ada waktu khusus yang digunakan untuk memainkannya. Karena sesuai dengan sifat sebahagian besar anak suka bermain-main setiap hari dari pada belajar atau membantu orang tuanya di rumah atau di sawah.

Oleh karena itulah ia bisa terlihat dimainkan oleh anak-anak pada waktu pagi siang hari atau sore. Sering juga waktu yang digunakannya untuk bermain adalah sebelum lonceng masuk berbunyi di sekolah dan kemudian pada waktu keluar main-main.

### **4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA**

Setiap permainan merupakan manipulasi dari pada setiap tingkah laku dan perbuatan yang berlaku di tengah-tengah masyarakat yang hidup di pedesaan yang mempunyai mata pencaharian, adat kebiasaan dan kepercayaan yang tidak berbeda.

Walaupun pada sebahagian masyarakat Sumatera Barat masih dijumpai bermacam-macam strata, namun dalam memainkan sesuatu jenis permainan, hal yang demikian jarang sekali ditemukan.

Begitu juga halnya di dalam permainan tikun ini. Semua anak-anak yang ada di dalam masyarakat pencintanya bisa ikut serta memainkannya. Hanya saja karena main tikun ini merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh golongan anak-anak laki-laki, maka anak perempuan jarang sekali yang terlihat ikut memainkannya.

## 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Di Sumatera Barat khususnya, sejak dulu sampai sekarang tidak pernah ada suatu kebiasaan dari setiap anggota masyarakat untuk melakukan suatu pencatatan terhadap semua tingkah laku dan perbuatan yang berlaku di dalam masyarakat baik itu dilakukan oleh kelompok maupun individu. Sehingga sulit sekali bagi kita sekarang ini mendapat data yang dapat dipercaya mengenai suatu kejadian yang berlaku di dalam masyarakat.

Begitu juga halnya yang kejadian di dalam usaha melihat perkembangan permainan tradisional "tikun" ini. Melalui informasi dari suatu individu kepada individu lainnya dapat kita kumpulkan data, bahwa permainan ini di kenegarian Lubuk Basung sudah ada bersama dengan masyarakat pencintanya, dan sebegitu jauh tidak banyak mengalami perubahan baik di dalam aturan dan cara memainkannya maupun dilihat dari segi peralatan yang digunakan di dalam permainan.

## 6. PESERTA, PELAKU

### a. Jumlah

Jumlah pemain dalam permainan ini tidak ada ketentuan yang pasti. Karena ia merupakan permainan yang dilaksanakan dengan bersuka ria. Semakin banyak pesertanya semakin memeriahkan permainan. Bila pengikut sudah dirasa terlalu banyak, maka permainan dipecah menjadi dua rombongan. Namun begitu karena ia bersifat kompetitif, maka peserta minimal haruslah terdiri dari 2 orang.

### b. Usia

Main tikun ini merupakan permainan yang biasa di mainkan oleh anak-anak. Kadang-kadang anak muda juga sering terlihat ikut memainkan, disebabkan begitu kuatnya daya tarik dari jenis main tikun ini.

Tetapi jika dilihat dari macam permainannya, ia tergolong kepada permainan anak-anak yang berkisar dari umur 7 sampai 14 tahun.

### c. Jenis Kelamin

Main tikun adalah jenis permainan yang menghendaki tenaga yang kuat untuk memainkannya. Oleh karena itu ia lebih banyak dimainkan oleh jenis kelamin laki-laki. Walaupun begitu tidak ada batasan dan aturan yang melarang anak perempuan untuk memainkannya.

#### **d. Latar Belakang Sosial**

Meskipun di sebahagian masyarakat Sumatera Barat dikenal adanya kelas-kelas sosial di dalam struktur masyarakat, akan tetapi di dalam main tikun hal itu tidak berpengaruh sama sekali. Main tikun ini biasa saja dimainkan oleh semua golongan anak-anak dalam masyarakat secara bersama-sama tanpa ada pembatasan.

#### **7. PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Untuk terselenggaranya main tikun ini diperlukan beberapa peralatan yang merupakan perlengkapan permainan. Pertama adalah perlu dicari sebuah lapangan yang memungkinkan terlaksananya permainan. Biasanya sebagai lapangan untuk permainan ini digunakan halaman-halaman. Baik itu halaman rumah, halaman sekolah atau halaman-halaman surau-surau yang ada di desa. Hal ini disebabkan untuk tempat permainan ini diharuskan supaya lapangannya tidak ditumbuhi oleh rumput. Pada umumnya halaman yang ada baik halaman rumah, sekolah dan surau tidak ditumbuhi rumput.

Kedua, diperlukan pula sebuah batu bulat yang berdiameter kira-kira 3 cm yang akan digunakan sebagai anak. Walaupun begitu kalau batu yang bulat sulit didapat, bisa juga digunakan sebuah jeruk atau biji jambak dan sebagainya.

Ketiga, masing-masing peserta harus menyediakan sebuah batu pulayang berbentuk bundar seluas telapak tangan. Batu ini dalam permainan berfungsi sebagai pelempar. Dalam main tikun ini disebut dengan "Gundu".

#### **8. MUSIK/PENGIRING PERMAINAN**

Permainan ini tidak diiringi dengan apapun juga, baik nyanyian maupun musik.

#### **9. JALANNYA PERMAINAN**

Baru saja serombongan anak-anak memutuskan untuk memainkan main tikun, ia bersama-sama pergi ke sebuah halaman (halaman sekolah, rumah dan sebagainya), lalu ditengah halaman itu dibuat sebuah lobang kira-kira berdiameter 5 cm dan dalamnya kira-kira 3 sampai dengan 5 cm. Kemudian sambil mencari batu yang akan digunakan untuk melempar, sekaligus ia mencari sebuah batu bulat yang berdiameter 3 cm atau kalau batu seperti itu tidak didapat diambil saja sebuah jeruk dengan ukuran yang sama. Kadang kala juga digunakan biji jambak dan lain-lain untuk mengganti batu ini.

Beberapa langkah dari lobang ini dibuatlah dua buah garis yang mempunyai fungsi berbeda pula satu dengan lainnya. Garis pertama berfungsi sebagai garis start Permainan (Doco).

Kemudian pada garis yang kedua yang dibuat antara letak lobang dan doco. Garis ini berfungsi sebagai tempat mendorek anak dan sekali gus tempat melempar anak yang sudah didorek.

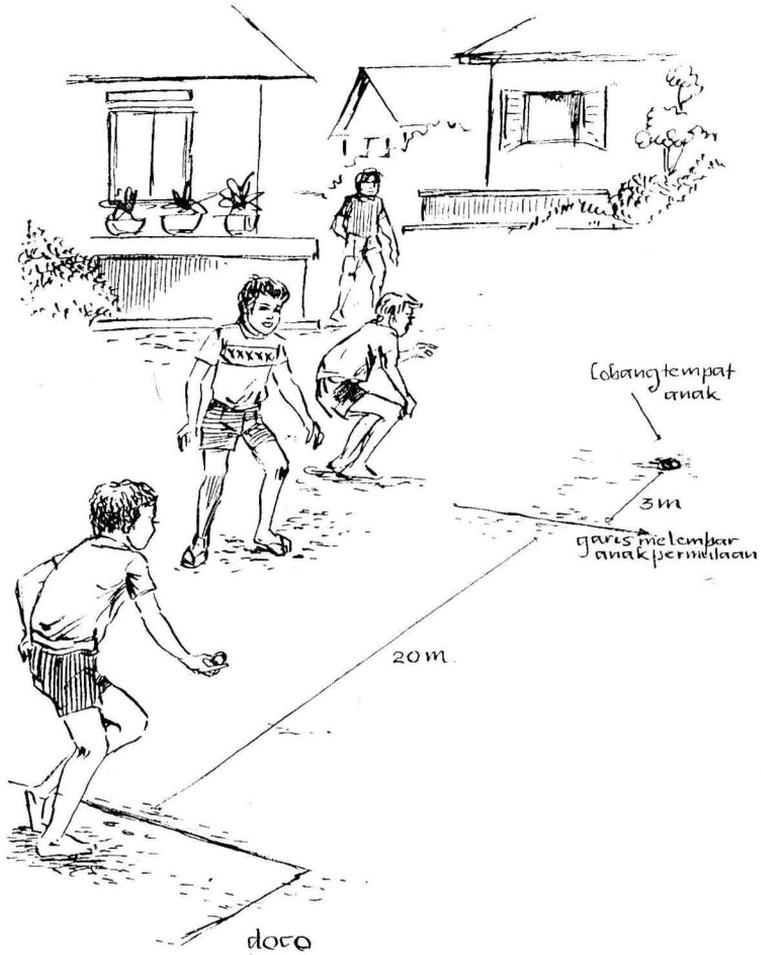
Dalam permainan tikun ini terdapat dua tahap permainan yang harus dilakukan. Pertama untuk mencari siapa di antara para pemain yang akan menjalankan anak. Ini dilakukan dengan menjalankan satu tahap permainan yang kita sebut dengan Tahap I. Setelah itu barulah dimainkan permainan tahap II yang merupakan secara puncak dalam permainan ini.

Pada mulanya batu yang berfungsi sebagai anak tadi dimasukkan ke dalam lobang. Kemudian satu persatu pemain yang berdiri pada garis doco mulai melemparkan batu pelemarnya (gundu) ke arah lobang. Ini permainan tahap I. Tujuan melemparkan batu ke dalam (ke pinggir) lobang adalah supaya gundu kita paling dekat letaknya ke lobang tersebut. Sebab siapa di antara gundunya paling jauh dari lobang itu, ialah yang harus menjalankan (mendorek) anak yang ada dalam lobang itu.

Dalam usaha mendekatkan gundu kepada lobang, ada dua jalan yang bisa ditempuh. Pertama langsung melemparkan gundu ke arah lobang itu. Kedua jika sudah ada di antara teman sepermainan yang sudah berada gundunya di atas lobang, tentu tidak ada kemungkinan bagi kita lagi untuk lebih dekat kepada lobang tersebut. Ataupun misalnya kita berada pada urutan yang paling akhir dalam melemparkan gundu. Semua peserta yang lain gundunya sudah berdempet-dempet di atas lobang. Menghindarkan agar gundu kita jangan menjadi gundu yang paling jauh dari lobang, adalah dengan jalan melempar salah satu dari gundu yang berdempet di lobang itu, sehingga salah satu dari padanya akan tergeser jauh. Dengan begitu pemain yang punya gundu itulah yang akan mendorek anak.

Mendorek anak dalam main tikun ini merupakan pekerjaan yang paling ditakuti oleh masing-masing pemain. Karena anak dilemparkan dari garis yang telah disediakan harus langsung masuk ke dalam lobang yang telah tersedia.

Bila anak yang didorek itu tidak masuk, maka ia akan memberi kesempatan kepada pemain lainnya untuk melempar anak itu sejadi-jadinya,



## MAIN TIKUN

hingga ia akan menjadi semakin jauh dari lobang dan semakin sulit pula memasukkannya. Ada kemungkinan seorang yang mendorek anak pertama kali, dia terus yang akan mendoreknya sampai permainan berakhir. Karena anak yang didoreknya tidak mau masuk ke lobang yang tersedia.

Bila seorang pemain yang akan bertugas mendorek anak sudah ditentukan, dimulai pulalah permainan tahap ke II. Anak yang diletakkan di dalam lobang tadi diambil oleh pemain yang bertugas mandoreknya, kemudian dibawa ke garis yang spesial untuk itu. Jaraknya dari lobang kira-kira 3 meter. Pada waktu petugas mendorek anak ke lobang, pemain yang lain menunggu di belakangnya sambil berjaga-jaga. Setelah selesai di dorek ke lobang, tetapi tidak berhasil masuk ke dalamnya (kali pertama ini jarang sekali yang berhasil masuk ke lobang, karena jaraknya terlalu jauh). Mulailah masing-masing pemain berdiri di belakangnya melempar anak tadi satu demi satu secara bergantian.

Bila pemain pertama melempar tidak mengenai sasaran, maka pemain kedua melemparkannya kembali dari garis tempat mendorek anak tadi. Tetapi bila pemain yang melempar pertama berhasil mengenainya, maka pelempar yang kedua beralih tempat melempar di tempat di mana anak terletak pada waktu sebelum di lempar oleh pemain yang pertama tadi. Begitulah seterusnya sampai habis semua pelempar menjalankan tugasnya. Kemudian pemain-pemain yang bertugas mendorek anak mulai pula kembali mendorek anak ke arah lobang dari tempat di mana anak tadi terletak.

Setelah selesai anak di dorek oleh petugasnya, maka pemain yang bertugas sebagai pelempar pun mulai pula melemparnya. Kali ini tempat berdirinya adalah di tempat di mana tadi pada waktu melempar pertama gundunya terletak, di sanalah ia harus berdiri untuk melempar pada kali yang kedua ini.

Seperti itulah secara berganti-ganti antara seorang yang bertugas mendorek anak dengan beberapa orang yang bertugas melemparnya melaksanakan tugas sampai anak yang didorek itu masuk ke dalam lobang yang tersedia.

Pada saat itu masing-masing peserta menunjukkan keahliannya baik yang bertindak sebagai pendorek anak maupun pelempar. Si pendorek berusaha memasukkan anak ke lobang yang disediakan untuknya dengan berbagai cara. Sedang sipelempar berusaha pula melemparnya agar anak itu semakin jauh jaraknya dari lobang.

Bila anak yang didorek sudah masuk ke dalam lobang yang disediakan, maka berakhir pulalah masa tugas masing-masing pemain dan diulang pula kembali menentukannya seperti semula. Tetapi biasanya permainan ini tidak bisa selesai begitu saja dalam waktu yang pendek. Karena begitu sulitnya melemparkan (mandorek) anak ini

sampai berhasil masuk lobang. Sering kali kejadian, seorang yang bertugas mendorek anak pertama kali, dia terus yang bertugas untuk itu sampai permainan berakhir. Hal ini disebabkan pandainya orang-orang yang bertugas melempar, mengatur jarak anak yang dilemparnya dengan lobang yang tersedia untuk tempat memasukkannya.

Kadang-kadang karena susahnya tugas mendorek anak di bandingkan tugas melemparnya, dibuat suatu aturan khusus tentang cara melemparnya. Aturan-aturan seperti itu biasanya sudah dimufakati sebelum permainan dimulai. Peraturan-peraturan itu antara lain :

- a. Cara melempar harus dengan cara meluncurkan gundu di atas tanah menuju tempat anak.
- b. Tidak boleh terjadi persinggungan antara satu gundu dengan gundu yang lainnya waktu melempar.

Bila peraturan ini dilanggar, maka pemain yang melanggarnya langsung beralih menggantikan tugas mendorek anak. Sedangkan sipetugas mendorek anak sebelumnya beralih sebagai pelempar.

Begitulah caranya main tikun ini dimainkan oleh para penggemarnya. Dan pemenang dalam permainan ini tidak ditentukan secara khusus dan tidak pula pernah diberikan sesuatu hadiah kepada pemenangnya. Hanya saja siapa yang selama permainan berlangsung tidak pernah berperan mendorek anak, sangat merasa senang dan bangga bahwa ia tidak pernah diazab oleh teman-temannya. Sebab mendorek anak itu diistilahkan sebagai orang yang kena azab oleh teman-temannya.

## 10. PERANANNYA MASA KINI

Pda saat ini main tikun masih sangat banyak dimainkan oleh anak-anak sebagai pencintanya. Hal ini disebabkan bagi masyarakat yang hidup di pedesaan hampir tidak ada sama sekali hiburan yang dapat dijadikan pengisi waktu senggang sehabis membanting tulang di sawah maupun di ladang.

Apalagi buat anak yang sebahagian besar waktunya digunakannya hanya untuk bermain-main dan bergembira. Salah satu jalan untuk mengisi waktu seperti itu adalah memainkan permainan yang mudah dan murah baik dari segi biaya maupun dalam mendapatkan peralatannya.

## **TANGGAPAN MASYARAKAT**

Secara umumnya apapun jenis permainan yang hidup dalam masyarakat akan mendapat tanggapan positif dari anggotanya, sepanjang permainan itu tidak merusak salah satu dari norma-norma yang telah berlaku umum di tengah-tengah masyarakat.

Apalagi untuk jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak, karena salah satu cara untuk menjaga pertumbuhan anak supaya tetap baik, adalah dengan mengusahakan agar ia selalu hidup di dalam kegembiraan.

Orang tua yang hidup di desa, untuk mendapatkan kehidupan seperti itu amat susah sekali. Di samping kekurangan biaya juga kekurangan waktu yang bisa disisihkan untuk itu. Oleh sebab itulah permainan yang dikembangkan sendiri oleh anak-anak seperti main tikun ini, mendapat sambutan yang baik di tengah-tengah masyarakat umumnya dan orang tua khususnya.

## 17. MAIN TUNCIK ANAK

### 1. PENDAHULUAN

Main tuncik anak merupakan salah satu permainan yang dulunya digemari anak-anak di beberapa daerah di Sumatera Barat.

### 2. NAMA PERMAINAN

Nama permainan ini cukup sederhana serta agak menggelikan jika tidak diartikan seperti yang dimaksudkan oleh permainan itu sendiri. Kata "tuncuik" atau juga ada yang menyebut "toncik" dalam bahasa daerah Minangkabau terasa terlalu umum artinya, sehingga dapat dipakai untuk banyak hal. Sebuah loko yang bergerak ke arah suatu gerbong yang sedang diam untuk menyambungkan diri sering disebut "menuncik". Sebuah mobil yang sedang berhenti lantas ditabrak dengan tepat dari belakang disebut juga "menoncik". Kita belum dapat menunjukkan sinonim, yang tepat untuk kata itu dalam bahasa Indonesia, sehingga akan lebih bisa dimengerti jika diilustrasikan dari peristiwanya itu. Bagaimanapun kata itu pengertiannya dapat disimpulkan sebagai berikut : dalam kata itu terkandung maksud akan adanya dua benda. Satu benda di sebelah depan dalam keadaan diam; benda berikutnya dari belakang berberak (digerakkan dari arah belakang). Benda di depan, terlanggar dengan tepat. Dan jika benda yang di depan itu adalah makhluk bernyawa, maka makhluk itu, kena langgar tanpa disadari/diketahuinya sedikit pun. Jadi berarti, pelanggaran dari belakang, oleh benda yang mempunyai kekuatan lebih besar. Tapi jika benda yang melanggar itu kecil, dibandingkan dengan yang kena langgar, tidak bisa dikatakan "dituncuik".

Kata "anak" dalam permainan ini hanyalah untuk menunjukkan bahwa benda yang akan dituncik dalam permainan tersebut, cukup kecil dibandingkan dengan pe-"nuncik"nya, sehingga dibayangkan sebagai induk dengan anak.

### 3. PERISTIWA/WAKTU

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial lainnya. Demikian juga tidak didapati adanya unsur-unsur kepercayaan yang bersifat religis magis di dalamnya.

Permainan ini boleh dikatakan hanya sebagai arena adu keterampilan fisik dalam mempergunakan alat antara anak-anak, di samping adu ketabahan hati jika seseorang berada dalam posisi kalah.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan ini termasuk permainan yang cukup tua dalam masyarakat Minangkabau, yang bisa dilihat dari sederhananya alat yang dipakai. Demikian sederhananya sehingga tidak dibutuhkan biaya sama sekali. Oleh karena itu alasan-alasan syarat-syarat yang bersifat ekonomis sama sekali tidak menentukan jenis tingkat sosial anak yang memungkinkan memainkannya. Demikian pula seperti telah disinggung di atas, aspek-aspek kepercayaan maupun kemampuan yang bersifat mental tidak dibutuhkan selain ketabahan hati dalam batas-batas tertentu. Ringkasnya, di samping tidak adanya syarat-syarat ekonomis, maka syarat-syarat golongan sosial pun tidak didapatkan untuk membatasi anak-anak yang mungkin memainkan permainan ini. Permainan ini adalah permainan anak untuk seluruh tingkat dan golongan masyarakat.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

sepanjang informasi yang diperoleh, tidak pernah dijumpai adanya perkembangan dari permainan ini. Dalam menguraikan jalan dan aturan permainan nantinya akan dijelaskan, bahwa memang ada beberapa cara/prosedur yang dapat dipilih (harus ditentukan sebelum main) untuk satu bagian dari permainan ini. Kita pun tidak mendapatkan kepastian bahwa satu atau lebih dari prosedur itu adalah versi dari lainnya. Yang pasti menurut informasi yang diperoleh, jenis prosedur yang dimaksudkan dalam satu tahap di atas memang telah ada secara bersamaan semenjak mereka mengenal adanya permainan itu.

#### 6. PESERTA/PELAKU

##### a. Jumlahnya

Permainan ini adalah permainan yang bersifat individual. Sebagai permainan individual, ia telah dapat dilakukan oleh setidaknya dua orang pemain. Jumlah yang pasti dari pemain, tidak ada ketentuannya sama sekali. Namun jika jumlah pemain terlalu banyak, maka posisi seseorang di antaranya yang berada dalam status "kalah" akan sangat sulit. Artinya, semakin banyak pemainnya, semakin payah seseorang pemain yang kebetulan gerada dalam posisi kalah, untuk merubah statusnya. Biasanya jumlah pemain yang umum adalah antara dua dan tujuh orang.

#### **b. Usia pemain**

Walaupun permainan ini mempergunakan batu yang cukup berat, namun anak-anak umur 6 tahun telah dapat melakukannya. Biasanya anak-anak dalam usia yang relatif rendah ini mencari alat permainan yang lebih kecil, yaitu yang sesuai dengan tenaga yang ada pada mereka. Anak-anak/remaja umur 16/17 tahun pun sering memainkannya yaitu di masa jauh ke belakang di mana alat-alat/sarana permainan belum cukup seperti sekarang. Pada umumnya yang memainkan permainan ini adalah anak-anak usia sekolah Dasar dan Sekolah Lanyutan Tingkat Pertama.

#### **c. Jenis Kelamin**

Permainan ini adalah permainan anak laki-laki umumnya. Namun tidak jarang pula dijumpai anak-anak perempuan melakukannya. Jika anak-anak perempuan melakukannya, maka usia mereka tidak melebihi kira-kira usia sekolah dasar. Mengingat perbedaan kekuatan serta keterampilan fisik yang jauh berbeda antara laki-laki dan wanita, maka tidak pula dijumpai campuran anak laki-laki dan perempuan dalam permainan ini, kecuali pernah dijumpai di dalam permainan yang tidak begitu serius antara anak-anak laki-laki perempuan yang bersaudara.

#### **d. Kelompok Sosial**

Seperti telah diterangkan dalam bagian permulaan, maka tidak ada kaitan sesuatu kelompok sosial dengan permainan ini. Permainan ini adalah permainan umum untuk anak-anak seluruh tingkat dan kelompok sosial.

### **7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Peralatan permainan ini hanyalah batu kali. Menurut ukirannya ada dua jenis batu kali yang dipakai, yaitu batu berukuran besar dan batu berukuran kecil. Batu yang berukuran besar, besarnya kira-kira selebar telapak tangan dengan berbentuk gepeng. Bentuk demikian disebut "picak" dalam bahasa Minangkabau (pecak, dalam bahasa Indonesia). Gepeng batu itu tidak perlu seimbang dan teratur seperti sebuah jubin. Cukuplah jika satu permukaannya betul-betul datar sementara punggungnya sedikit bengkok atau menggebang. Gunanya permukaan yang datar itu, karena dalam memainkannya (dalam melakukan "tuncik"), batu itu dilemparkan dengan menggeserkan pada permukaan

tanah. Oleh karena bentuknya yang "picak" serta memainkannya dengan melempar-geserkan ke tanah, maka batu tersebut biasa disebut dalam bahasa daerah dengan "ucak". Akhirnya, istilah ucak ini berlaku umum untuk seluruh alat permainan yang berfungsi dilempar-lemparkan ke tanah dalam seluruh macam permainan. Jika anak-anak (bertaruh) karet gelang (pengikat) misalnya dengan mempergunakan uang logam Rp. 100,- sebagai alat pelemparnya, maka mata uang logam itu pun disebut "ucak". Batu ucak ini umumnya dimiliki oleh anak-anak yang mencandu, dengan permainan itu. Batu itu dicarinya dengan susah payah, sampai-sampai ke tempat yang cukup jauh, yang oleh karena itu mereka pelihara dengan baik.

Batu jenis kedua dalam permainan ini adalah batu berukuran kecil yang disebut "anak". Batu ini dicari yang berbentuk sebulat mungkin yang bisa didapat. Batu ini umumnya ber diameter antara 3 dan 4 cm. Batu ini juga dicari mereka dengan susah payah waktu mencari ucak. Dalam permainan tuncik anak ini, diperlukan/dimainkan hanya sebuah "anak", sementara "ucak" dipunyai oleh masing-masing anak.

## 8. IRINGAN MUSIK INSTRUMEN

Permainan ini tidak diiringi oleh satu jenis instrumen apa pun.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

### a. Persiapan

Batu yang bernama "anak" ini akan ditempatkan pada suatu tempat, di dalam suatu tahap dari permainan. Pada tahap ini, "anak" ini akan dilempar oleh masing-masing pemain secara bergiliran. Ada dua kemungkinan bentuk area bagi tempat meletakkan "anak" ini:

- 1) Berupa area bujur sangkar, dengan jalan menggores lapangan permainan dengan lidi ukuran  $\pm 15 \times 15$  cm, atau berupa lingkaran ber-radius  $\pm 8$  cm.
- 2) Berupa lobang yang dikorekkan dari tanah/lapangan permainan, lobang ini demikian dangkalnya sehingga  $\pm 2/3$  bagian dari "anak" itu tersembul ke luar jika ia dimasukkan ke dalamnya.

Lapangan permainan adalah halaman rumah atau apa pun yang berupa tanah yang keras. Semakin luas halaman permainan, akan semakin baik.

Rumah-rumah gadang (rumah adat) Minangkabau dengan halaman yang panjang dan lebar, di masa lampau merupakan satunya jenis rumah yang kita jumpai; namun sekarang bangunan itu boleh dikatakan berangsur diganti dengan rumah-rumah beton keluarga kecil. Halaman-halaman rumah adat itulah lapangan permainan yang betul-betul ideal untuk permainan ini.

Lobang atau area untuk menempatkan "anak" ini biasanya dibuat kira-kira di tengah halaman, ataupun di pertigaan halaman (dari segi panjang halaman) dan tepat di tengah-tengah (dari segi lebar halaman). Kemudian dibutuhkan lagi satu garis berjarak  $\pm$  antara 6 s/d 10 m dari lobang/area "anak"; garis ini disebut padan. Ada lagi "padan hukum" yang berjarak  $\pm$  1,5 m dari lobang.

Ringkasnya, jika berjumlah anak-anak telah siap dengan ucak masing-masing dan sebuah "anak", demikian pula telah membuat lobang dan padan, maka selesailah persiapan mereka untuk main.

#### **b. Jalan dan aturan permainan.**

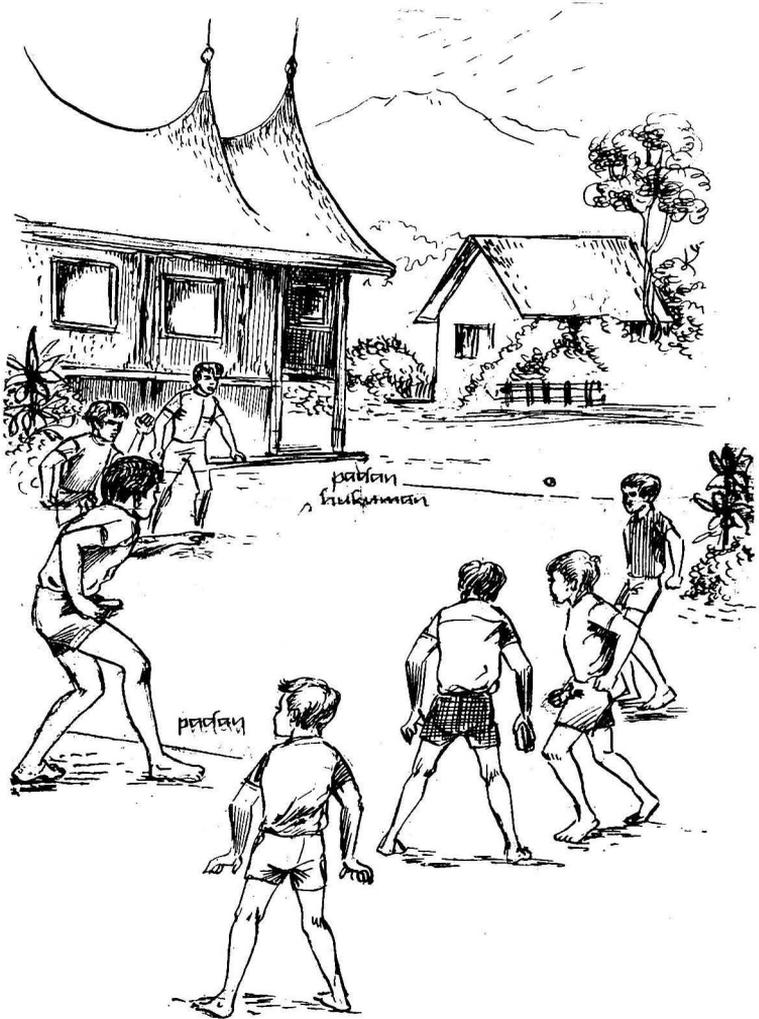
Untuk menentukan siapa yang akan melakukan pelemparan terlebih dulu/urutan melakukan lemparan (menuncik anak) ada kalanya mereka melakukan sut, namun sering juga hanya dengan melakukan persepakatan tanpa sut. Setelah ditentukan urutan siapa yang akan melakukan pelemparan terlebih dulu maka seluruh pemain berdiri pada garis padan.

Tujuan utama untuk dapat mengenai/mengeluarkan "anak" dari area/lobangnya, bukanlah pelemparan dari padan, tetapi pelemparan setelah ucak masing-masing pemain berada disuatu tempat setelah pelemparan dari pemain.

Adalah amat sulit untuk mengenai "anak" waktu pelemparan dari padan, karena demikian jauhnya. Oleh sebab itu pelemparan ucak dari padan, umumnya tidak diarahkan pada "anak" tapi ke satu tempat, di mana waktu ucak berhenti, terdapatlah jarak yang dikira ideal untuk mengenai "anak dalam pelemparan berikutnya". Namun tidak jarang pemain yang dengan keyakinan mencoba-coba mengenai "anak" pada pelemparan dari pada ini. Tetapi dengan demikian ia kurang dapat mengirakan di mana seharusnya "ucaknya" berhenti nantinya.

Jika seluruh anak/pemain telah melakukan pelembaran dari padan (dan tidak ada yang mengena pada lemparan ini) maka yang akan melakukan pelembaran dari belakang ini berturut-turut dimulai dari pemain yang ucapannya paling jauh dari "anak". Dari aturan ini mudah difahami bahwa anak-anak/pemain bukan berebut/berusaha untuk menjadi pelempar (dari padan) pertama, melainkan sebaliknya menjadi pelempar terakhir.

#### Main Tuncik Anak



Keuntungan melempar (dari padan) terakhir adalah;

a. Ia dapat menentukan apakah ia akan jadi pelempar (dari belakang) yang pertama atau yang terakhir, sesuai dengan posisi ucak-ucak dari pemain lainnya, jika sekiranya dirasa ucak-ucak pemain lainnya berada seluruhnya terlalu jauh dari "anak" (sehingga dikiranya tak satupun bisa mengenai anak) maka ia bisa melemparkan ucaknya dekat saja dengan "anak", atau ia bisa melakukan yang dinamakan "ucok", yaitu tidak melempar sama sekali, dengan "ucok" ini, ia akan dianggap menang (mengenai "anak" seandainya tidak satu pun ucok teman-temannya mengenai "anak" (pada pelemparan) dari belakang ini.

Sekiranya, baik dengan pelemparan dari padan, mau pun pelemparan dari belakang, "anak" berhasil dikenai oleh seorang pemain, maka pemain itu berarti telah menang, kalau tidak ada teman yang berhasil mengenai "anak" maka pemain yang ucok dianggap menang. Untuk sementara ia istirahat menanti pemain-pemain lain memperoleh kemenangannya (yaitu sampai tinggal hanya seorang lagi yang tidak mengenai, yang berarti kalah). Setiap seorang pemain berhasil mengenai "anak" (baik dengan pelemparan dari padan maupun dari belakang tersebut), maka permainan diteruskan oleh pemain lainnya dengan memulai kembali pelemparan dari padan, setelah "anak" diletakkan lagi pada tempatnya. Setelah tinggal seorang lagi yang belum mengenai "anak", maka pemain itulah yang kalah dalam permainan ini, seperti disebutkan di atas. Pemain yang kalah ini lalu menerima hukuman dari pemain lainnya. Hukuman inilah klimaknya permainan, yang kadang kala sampai membuat pemain itu menangis karena tidak berhasil merobah statusnya. Jalan hukuman adalah sebagai berikut :

Seluruh pemain termasuk yang kalah sekarang berdiri pada garis padan hukuman. Pemain yang kalah memegang "anak" sedangkan pemain lainnya (pemenang) memegang "ucak" mereka masing-masing. Tugas dari pisa siter hukum adalah dapat memasukkan "anak" ke dalam lobang/areanya. Memasukkan "anak" ke tempatnya ini adalah dengan jalan melambungkannya arah lobang tersebut, dengan dimulai dengan melambungkan dari padan hukuman tersebut. Sementara tugas pemain lainnya adalah meng-azab si kalah dengan jalan "menuncik" secara bergantian "anak" tersebut setiap kali dilambungkan

oleh siterhukum. Aturan tentang di mana setiap pemain yang menghukum ini melakukan pelemparan (menuncik si anak) ada dua macam :

- Yang dinamakan "turut anak"; artinya, pemain-pemain tersebut melakukan "tuncik" di mana "anak" berada sebagai akibat "tuncikan sebelumnya. Contoh : siterhukum melemparkan anak ke arah lobang dari garis padan-hukuman : Jika lambungan ini tidak masuk lobang, maka pemain-pemain lain menuncik si "anak" tersebut secara bergantian.

Setelah seluruh pemain melakukannya misalkanlah jarak "anak" itu dengan lobang adalah 7 meter. Maka dengan berdiri bersama pada tempat "anak" itu berada, siterhukum melambungkan "anak" itu kembali ke arah lobang, lantas pemain lainnya bergantian menuncik "anak" itu pun pada titik di mana siterhukum melambungkan "anak" itu.

- Yang dinamakan "turut ucak" tempat di mana sipemenang melemparkan ucaknya adalah dari tempat masing-masing ucaknya berada sesudah menuncik sebelumnya; sementara si terhukum melambungkan "anak"-nya di tempat di mana si "anak" itu bersedia setelah seluruh pemain menunciknya.

Ini adalah aturan hukuman yang paling berbahaya, oleh karena anak akan selalu berada paling jauh terhadap lobang, dibandingkan dengan letak ucak-ucak sipemain. Kenapa demikian?. Sebagai ilustrasi adalah sebagai berikut : Ambil misalnya pada "azaban" pertama semua mereka berada pada garis padan-hukuman. Pertama-tama siterhukum melemparkan (melambungkan) anak" ke arah lobang. Misalnya si "anak berjarak 10 cm dari lobang. Lantas seorang pemain (pemenang) mulai melakukan "tuncik". Dengan tuncikan ini (jika kena) sudah pasti ucaknya akan berada tidak berada jauh dari 19 cm (letaklah  $\pm$  39 cm) sedangkan si anak akan terlempar misalnya 2 meter. Kemudian "penuncikan" dilakukan berikutnya oleh pemain lain.

Dan keadaan yang akan demikian (dimana si anak) lebih jauh tempatnya si ucak (Bahayanya adakah bagi pelemparan berikutnya oleh pemain lain, dan keadaannya juga akan demikian (dimana si anak lebih jauh dari tempat ucak).

Bahayanya adalah bagi pelemparan berikutnya. Di mana si terhukum melambungkan bola ke arah lobang dari jauh (sulit

untuk bisa masuk), sedangkan pemain yang melakukan ucak pertama tadi seolah-olah berfungsi sebagai penjaga lobang yang setiap saat siap "menoncik" si "anak" dengan tepat oleh karena jaraknya paling dekat terhadap "anak" tersebut. Jika semenjak mula permainan, mereka menetapkan bahwa permainan adalah "turut ucak" ini, maka betul-betul sulit kemungkinan untuk siterhukum membebaskan diri dari hukuman.

Untuk kedua jenis aturan di atas (turut anak atau turut ucak) ada aturan-aturan lain yang tidak boleh dilupakan.

- Jika seorang pemain melakukan "tuncik" tapi ucaknya tidak mengenai anak, maka ia harus cepat lari mengejar ucaknya lalu menginjaknya sekejap. Dalam pada itu, siterhukum berlari mengejar ucak itu. Jika kebetulan siterhukum terlebih dahulu berhasil menginjak ucak tersebut, maka berarti yang punya ucak tidak berhak lagi untuk menghukum sampai hukuman selesai.

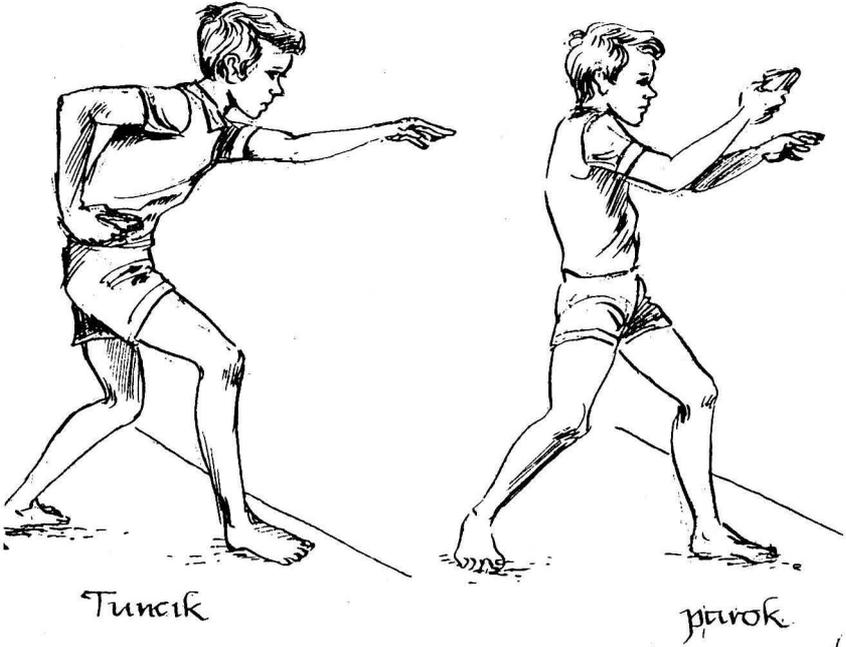
- Pada permainan yang hukuman bersifat "turut-ucak" (akibat adanya aturan di atas), sipemain yang melakukan "tuncik" (si-penghukum), jika siterhukum tidak awas, dapat/biasa melemparkan ucaknya bukan menoncik/ke arah si anak, tetapi ke dekat lobang, lantas secepatnya mengejar ucaknya buat menginjaknya.

Dengan demikian ucak si penghukum akan terletak di sekitar lobang, dan ini akan fatal bagi si terhukum.

- Dalam permainan yang hukumannya bersifat "turut-anak", seorang penghukum dapat tidak melakukan pelemparan (tuncik) seandainya si "anak" telah dianggapnya cukup jauh letaknya dari lobang, akibat tuncikan teman sebelumnya. Ia cukup mengatakan "tidak melempar", lalu pergi berjalan arah di mana si "anak" berada untuk selanjutnya melakukan tuncik berikutnya.

- Pemain boleh melakukan style pelemparan (tuncik) dengan cara yang dinamakan "parok". Pada pelemparan tuncik, ucak diayunkan dari bawah. Pada "parok", ia diayunkan dari atas seolah-olah melakukan pukulan.

Dengan parok ini jaminan untuk mengenai "anak" tidak begitu tinggi, tapi jika kena, "anak" akan terlempar sangat jauh.



Demikianlah permainan tuncik anak ini berlangsung. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa puncak permainan adalah hukuman itu. Andaikata dengan sesuatu cara/kemampuan dapat memasukkan bola ke lobangnya, berarti hukumannya habis. Permainan dilanjutkan kepada putaran berikutnya dengan memulai kembali dari awalnya.

#### 10. PERANANNYA MASA KINI

Permainan tuncik anak ini membutuhkan halaman tanah yang keras dan datar dan luas. Di masa-masa yang lampau halaman demikian memang umum dijumpai, yaitu pada rumah-rumah gadang. Di masa sekarang rumah-rumah demikian sudah berangsur-angsur tiada dan diganti dengan rumah yang kecil-kecil.

Jika pekarangan rumah-rumah sekarang cukup luas, namun kecendrungan baru, orang mengisi pekarangan dengan tanam-tanaman baik bersifat hias maupun ekonomis. Dalam pada itu, kemajuan zaman telah melahirkan jenis-jenis permainan beserta alat-alat yang lebih terarah dan memenuhi ketentuan gerakan-gerakan fisik yang dikehendaki. Semuanya itu merupakan faktor penyebab utama, di samping lainnya, tentang alasan kenapa permainan tuncik anak ini sudah amat jarang dijumpai anak-anak memainkannya.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Pada waktu permainan ini dimainkan anak-anak, permainan ini menyenangkan, juga bagi orang dewasa. Tidak terdapat sesuatu aspek negatif di dalam permainan ini untuk menjadikan masyarakat keberatan terhadapnya, bagaimanapun, permainan ini meminta waktu/menyita waktu cukup lama. Tetapi kehidupan sekarang telah semakin sibuk, untuk kurang memungkinkan anak-anak menghabiskan waktunya secara tidak ekonomis. Oleh karena itu, aspek penyitaan waktu inilah yang berangsur-angsur kurang bisa diterima. Dengan semakin terisinya waktu-waktu senggang anak dengan hal-hal yang lebih produktif, menyebabkan animo anak-anak untuk memainkannya semakin pudar. Demikianlah perhatian masyarakat maupun anak-anak sendiri semakin mengecil terhadap permainan ini.

## **18. MAIN BOLA SIMBANG HITAM - PUTIH**

### **1. PENDAHULUAN**

Main bola simbang ini merupakan permainan yang digemari oleh anak-anak di beberapa tempat dalam daerah Sumatera Barat. Anak-anak SD, kebanyakan mengisi waktu istirahatnya dengan permainan ini.

### **2. NAMA PERMAINAN**

Istilah umum untuk main ini adalah main "Simbang". Namun ada juga anak-anak di daerah lain di Sumatera Barat menyebutnya "Serimbang". Menurut dugaan kami, perbedaan kata "Simbang" dengan "Serimbang", adalah adanya sisipan "er". Seperti halnya dalam bahasa Indonesia, sisipan "er" menyafakan banyak ataupun jika dalam arti gerak, adalah menyatakan berulang-ulang kali, maka demikian pulalah perbedaan arti kata Simbang dan Serimbang dalam bahasa daerah Minangkabau.

Artinya tidak ada perbedaan kedua itu di dalam tanggapan anak-anak dihubungkan dengan permainan itu.

Pengertian kata "Simbang" akan lebih jelas jika dengan contoh kongkrit. Kata-kata simbang ini umum dipakai mengatakan satu arti dari gerak seekor sapi. Jika seekor sapi menanduk sesuatu, sapi lainnya ataupun orang, maka caranya, adalah; mula-mula merendahkan leher dan kepalanya sambil mengarahkan tanduknya pada objek, lalu merenggutkannya ke arah atas. Maka menanduk dengan gerak merenggutkan kepala ke atas itu disebut "menyimbang".

Seseorang menasehati anaknya jika mendekat seekor sapi sebagai berikut. "Hati-hati, nanti diserimbangnya". Dari sini dapat disimpulkan bahwa kata "simbang" adalah kata kerja (verb). Untuk gerak merenggut/ melambung ke atas (namun hanya umum dipakai pada gerak lembu di atas).

Dihubungkan dengan permainan di atas, maka nanti akan jelas bahwa gerak utamanya adalah memang melambungkan secara merenggutkan alat-alat yang dipakai dalam permainan itu.

### **3. PERISTIWA/WAKTU**

Permainan ini adalah permainan anak dengan alat-alat sederhana dan betul-betul permainan massal anak-anak. Tidak didapat kaitannya de-

ngan peristiwa-peristiwa sosial lainnya. Demikian pula, di dalamnya tidak dijumpai unsur-unsur kepercayaan yang bersifat relegius-magis. Permainan ini dilakukan oleh anak manapun dan kapan waktu saja.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Seperti dikatakan di atas, semua anak-anak dari lapisan dan kelompok sosial manapun melakukan permainan ini. Hal ini dapat dihubungkan dengan kenyataan bahwa permainan ini adalah permainan yang murah dalam arti material. Oleh karena itu, persyaratan material/ekonomi sama sekali tidak menentukan penyelenggaraan permainan ini. Demikian pula, kesederhanaan permainan ini terlihat pula dalam arti aspek mental penyelenggaranya. Semua itu menegaskan bahwa, permainan ini demikian umumnya, yaitu terlepas sama sekali dari syarat-syarat material, kepercayaan dan lain-lain.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Perkembangan permainan ini dapat dijabari dengan memuaskan oleh karena, perubahan yang terjadi masih di dalam masa yang tidak begitu jauh ke belakang.

Bentuk awal dari permainan ini amat sederhana. Akan diuraikan nanti, bahwa dalam bentuknya yang terakhir (yang akan jadi pokok uraian dalam tulisan) ini, ia membutuhkan dua jenis peralatan :

- a. Benda-benda yang akan dimainkan, dan
- b. Benda yang akan dipakai sebagai alat untuk memainkan.

Di dalam bentuknya yang awal, peralatan yang diperlukan hanya benda-benda yang akan dimainkan. Benda-benda itu hanya berupa batu yang krikil yang ukurannya kira-kira sebesar biji jagung. Anak-anak memilih batu-batu ini yang agak bulat dan licin. Batu-batu yang berupa taruhan inilah yang dimainkan anak dengan jalan menggenggam dengan tangan, melambungkan ke atas, lalu menantikannya dengan punggung tangan, melambungkan lagi, lalu menggenggam lagi dengan telapak tangan (dengan posisi tangan tertelungkup). Sebanyak yang dapat ditangkap lagi pada lambungan terakhir ini akan menjadi hak untuk si pemain, dengan syarat, hal itu akan syah bila yang dilambungkan dengan punggung tangan harus tertangkap seluruhnya.

Pada taraf perkembangan berikutnya, di samping batu-batu krikil yang akan dimainkan, dibutuhkan pula sebuah batu lain yang agak besar (sebesar kelereng kaca) untuk memainkan. Disini caranya, adalah, batu

taruhan (batu halus) disebar di lantai, kemudian, diambil satu demi satu, dua demi dua, tiga demi tiga dan seterusnya. Namun di waktu menyebar di lantai dan mengambil satu demi satu dan seterusnya itu, adalah sambil melambungkan batu'' memainkan (sebesar kelereng) itu.

Pada taraf perkembangan ke tiga, prinsipnya sama dengan taraf kedua, cuma, pada taraf ini batu jenis kedua (yang sebesar kelereng) itu diganti dengan bola, yang umumnya adalah bola tennis.

Dalam pada itu dalam perkembangannya yang terakhir ini, benda-benda yang dipergunakan tidak lagi bahan-bahan kecil, tapi benda lain yang berbeda permukaan yang satu dengan yang lain, sehingga posisi benda itu dalam permainan dapat tertelungkup dan tertelentang (diistilahkan dalam posisi hitam putih). Demikian pula prosedur permainan menjadi lebih ruwet. Inilah sebabnya bernama Bola Simbang hitam-putih'', yang diambil untuk objek penulisan ini.

## 6. PESERTA/PELAKU

### a. Jumlahnya

Permainan ini pada hakikinya adalah permainan kalah menang. Oleh karena itu jumlah pemain setidaknya-tidaknya 2 (dua) orang, namun umumnya tidak lebih dari 4 (empat) orang.

### b. Usia

Permainan ini terutama membutuhkan skill fisik berupa koordinasi gerak otot-otot tangan. Kemampuan menghitung tidak begitu tinggi kebutuhannya oleh karena jumlah benda/taruhan yang dimainkan hanyalah 6 (enam) biji. Dari persyaratan di atas mudah dipahami, bahwa anak-anak umur  $\pm 7$  tahun telah bisa memainkannya.

Pada dasarnya, usia pemain umumnya, adalah anak-anak usia Sekolah Dasar.

### c. Jenis Kelamin

Permainan ini pada dasarnya adalah permainan anak-anak perempuan. Mudah dipahami bahwa, gerak yang dibutuhkan hanyalah gerak tangan, yang memang terlalu ringan buat anak laki-laki. Tidak pernah terlihat anak laki-laki memainkannya.

### d. Kelompok Sosial

Telah diuraikan di atas bahwa, tidak ada kaitan antara permainan ini dengan kelompok-kelompok sosial tertentu. Permainan ini dilakukan bersama oleh anak-anak dalam kelompok sosial manapun.

## 7. PERALATAN/PERLENGKAPAN

Seperti telah dibayangkan dalam uraian di atas, ada dua jenis alat yang dipakai :

- a. benda yang dimainkan (taruhan) dan
- b. benda untuk memainkannya.

Benda yang dimainkan adalah yang bernama "Kucing-Kucing". Kucing-kucing adalah istilah daerah Sumatera Barat untuk sarang (rumah) siput laut yang besarnya kira-kira sebesar ujung telunjuk. Rumah siput laut jenis ini, permukaannya licin dengan pintu sebelah bawah, dan keras sekali.

Peralatan jenis kedua (alat untuk memainkan) adalah sesuatu bola. Di masa silam, yang dijadikan bolanya adalah "Kain Getah", yaitu lempengan getah (setipis kain) yang digulung sedemikian rupa sehingga, mendapatkan bentuk bulat tidak berongga. Bola ini dibuat sendiri oleh anak-anak ataupun dijual di pasaran. Bola ini ukurannya lebih kecil dari bola tennis, (kira-kira seperduanya).

Bola karet ini, oleh karena padu, mempunyai prekwensi lambung yang lebih sering, dan tinggi, kalau dilambungkan ke lantai, di banding dengan bola tennis.

Masih dalam masa bola getah ini, anak-anak pun membuat bola dari karet galung (karet pengikat), Karet ini, dirangkaikannya melebihi 100 biji, lalu digulungnya padat-padat, sehingga berbentuk bulat. Lambung bola ini tidak kalah baiknya dengan bola getah yang disebutkan di atas.

Pada taraf berikutnya, yang berlanjut sampai sekarang, yang dipakai adalah bola tennis, sehingga lebih baik lambungnya jika dimainkan kalau dibandingkan dengan bola tennis baru. Dapat dipahami, bahwa mudahnya mendapatkan bola tennis adalah perkembangan mutakhir, yaitu sejalan dengan menjadi massalnya permainan tennis.

## 8. IRINGAN PERMAINAN

Permainan ini tidak diiringi oleh jenis instrumen/musik apapun.

## 9. JALAN PERMAINAN

### a. Tempat Bermain

Tempat bermain yang ideal adalah lantai/teras beton/semen. Luas tempat permainan yang dibutuhkan tidak seberapa.

Teras yang luasnya 1 x 1 meter sudah terlalu luas untuk melakukan permainan.

Jumlah kucing-kucing yang akan dimainkan hanyalah 6 (enam) biji. Biasanya, anak-anak perempuan yang menyukai permainan ini, di dalam tas ataupun kantongnya, akan membawa sebuah bola tennis, dan setidaknya 6 (enam) kucing-kucing ini. Kucing-kucing yang dipilih adalah yang berukuran lebih besar, namun yang lebih penting adalah kira-kira berukuran sama besar dari keenam kucing-kucing tersebut. Jika mereka mempunyai suatu teras beton berukuran  $\pm 1$  meter, dan dengan satu bola tennis dan 6 biji kucing-kucing, berarti mereka telah siap untuk main.

**b. Aturan dan tahap-tahap permainan**

Untuk menentukan urutan siapa di antara mereka yang akan melakukan permainan terlebih dahulu adalah dengan melakukan sut. Permainan ini terdiri dari 7 (tujuh) tahap, namun keseluruhan tahap punya pola yang sama. Perbedaan masing-masing tahap terletak pada tambahan aturan-aturan khusus untuk setiap tahap berikutnya, seperti yang akan diuraikan secara terperinci. Untuk lebih mudahnya terlebih dulu akan ditunjukkan tahap-tahap tersebut dengan tabel berikut :

No. Urut	T a h a p	Dub- Tahap
1.	Pendahuluan	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam
2.	T u k a r	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam
3.	Kiri ke kanan (Bungo = bunga)	1. Biasa 2. Putih. 3. Hitam
4.	Kanan ke kiri	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam
5.	S a d a h (Kapur makan)	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam

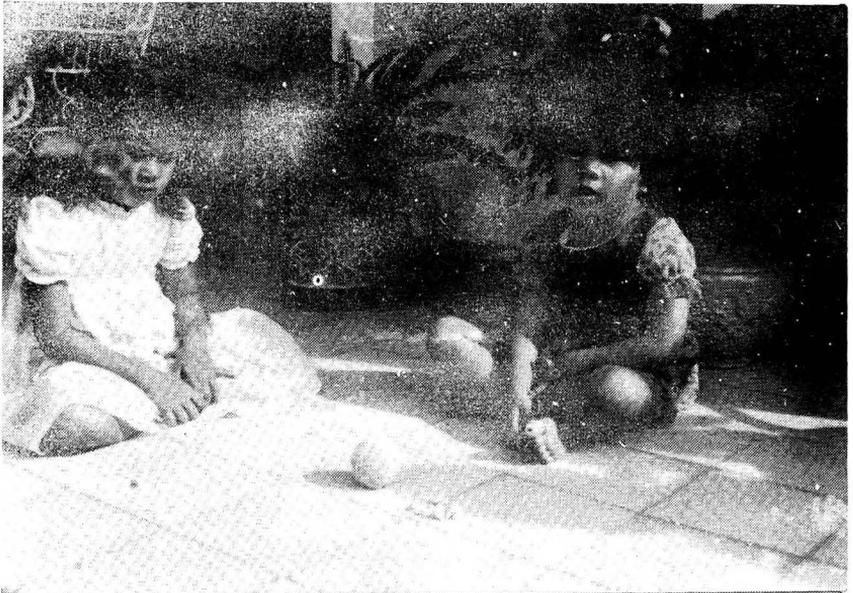
No. Urut	T a h a p	Dub- Tahap
6.	Gambia (gambir) 2. Putih	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam
7.	Lubang Kalam (Terowongan)	1. Biasa 2. Putih 3. Hitam

Dari tabel di atas akan jelas, bahwa sub-sub tahap untuk ke tujuh tahap hanya akan diuraikan satu kali. Seperti telah disinggung di atas, pola umum aturan permainan tiap tahap adalah sama, kecuali adanya aturan-aturan khusus untuk tiap tahap. Pola umum serta kegiatan-kegiatan sub tahap itu adalah sebagai berikut :

Pada mulanya anak-anak duduk berhadapan (jika empat orang, mereka duduk pada sudut-sudut bujur sangkar dan kalau tiga orang pada sudut-sudut segi tiga sama. Di hadapan mereka telah terletak sebuah bola tennis dan enam kucing-kucing. Setelah ditentukan urutan mereka yang sut, maka permainan dimulai. Si pemain, kalau menggenggam ke enam kucing-kucing bersama bola tennis, pertama-tama bola dilambungkan  $\pm 1$  m. Sejalan dengan itu, ke enam kucing-kucing ini diletakkan tersebar di lantai (masing-masing kucing-kucing diusahakan tidak tersinggung satu sama lain). Dalam pada itu bola jatuh ke lantai dan melambung lagi, dan pada lambungan ke dua ini, bila itu ditangkap. Waktu bola jatuh kelantai bola tidak boleh mengenai salah satu kucing-kucing yang telah tersebar di lantai (dan jika kena, maka gilirannya batal, lantas teman berikutnya memulai permainan. Lalu dilakukan "ambil satu" : artinya bola dilambung lagi dan sambil bola melambung diambil satu kucing-kucing, lantas sekaligus disambut pula bola tennis tersebut.

Hal ini tentu saja dilakukan 6 x sampai ke enamnya selesai diambil. Berikutnya dilakukan "ambil dua". Caranya seperti di atas yaitu, ke enam kucing-kucing dan bola digenggam : bola dilambungkan dan kucing-kucing disebarkan lagi, kemudian dengan cara melambungkan bola, lalu diambil dua demi dua kucing-kucing, dan akan selesai sampai 3 x kegiatan. Jika hal ini dijalankan dengan baik, dilanjutkan dengan "ambil 3" (2 x ambilan a<sup>3</sup>); berikutnya lagi "ambilan 5" (2 x ambilan a<sup>4</sup> dan 1) dan akhirnya "ambilan 6" (1 x ambilan a<sup>6</sup> biji).

Main Simbang Hitam Putih



Perlu ditegaskan bahwa, setiap kali "ambilan" ini, tangan tidak boleh menyinggung kucing-kucing lainnya yang belum diambil (jika kena maka gilirannya akan batal dan permainan dilanjutkan oleh temannya).

Aturan lain dalam bola umum ini adalah :

- a. tentang lambungan bola dan
- b. tentang apa yang diistilahkan dengan "ciken" ( chicken?)

ad.a Sipemain tidak harus menangkap bola hanya pada lambungan pertama. Ia boleh menangkapnya sesudah melambung 2, 3, 4, dan seterusnya, pokoknya asal masih bisa tertangkap.

ad.b Ciken; ambil misalnya, sipemain sedang dalam melakukan "ambil-3" : biasanya dalam hal ini ia mula-mula melambungkan bola lalu mengambil 3 kucing-kucing lalu menangkap bola, yang kemudian melambungkan lagi sambil mengambil 3 kucing-kucing lagi.

Dengan aturan "ciken" ini, ia boleh mengambilnya tiga kemudian tiga lagi dalam satu kali melambungkan bola (ini dimungkinkan oleh karena boleh menangkap bola setelah lebih dari satu lambungan/lacakan seperti ada di atas.

Inilah pola umum (pola setiap tahap) permainan itu.

Kemudian akan dijelaskan tentang apa yang dimaksud dengan sub-tahap biasa, putih dan hitam.

ad.a. Sub tahap biasa, biasanya, setiap kali menyebarkan bola di lantai (untuk setiap langkah ambil 1, 2, 3, 4, 5 dan 6) ada sebagian kucing-kucing yang tertelungkup, dan ada sebagian yang tertelentang. dalam sub tahap biasa ini, untuk setiap langkah ambilan (ambil 1, 2, 3 dan seterusnya) kucing-kucing itu dibiarkan saja dalam posisi demikian adanya itu.

ad.b. Sub-tahap putih. berbeda dengan sub-tahap biasa di atas, di sini setiap kali langkah ambilan (ambil 1, 2, 3, dan seterusnya) kucing-kucing yang tersebar di lantai terlebih dulu harus dijadikan dalam posisi tertelentang (putih = tertelentang). Penelentangan itu dilakukan dengan pelambungan-pelambungan bola seperti akan melakukan ambil 1, 2 dan seterusnya itu.

ad.c. Sub-tahap, hitam, sama tapi berlawanan dan sub tahap putih, di atas, adalah bahwa dalam sub tahap ini, kucing-kucing harus dijadikan tertelungkup, lalu baru dilakukan pengambilan-pengambilan (hitam = tertelungkup).

Perlu diingatkan bahwa waktu membalikkan kucing-kucing untuk dijadikan "putih" dan "hitam" di atas, jari tidak boleh menyinggung kucing-kucing lainnya. Demikian pula, pada setiap sub-tahap biasa ada aturan lain yang bernama "ref" setiap kali melakukan perletakan/penyebaran kucing-kucing di lantai untuk setiap langkah "ambil 1, 2, 3, dan seterusnya, dapat terjadi kucing-kucing seluruhnya dalam keadaan "putih" atau "hitam". Jika hal ini terjadi pada langkah, ambil 2 misalnya "maka dapat langsung dilakukan "ambil 6" (tanpa melalui langkah ambil 2, 3, 4, 5). Inilah aturan yang bernama ref itu. Dan ini berlaku untuk seluruh "sub-tahap biasa" pada ke tujuh tahap permainan.

Sampai dengan ini, telah dijelaskan pola umum permainan setiap tahap, serta pengertian sub tahap biasa, putih dan hitam. Berikutnya adalah mengenai aturan-aturan khusus setiap tahap.

### *1). Tahap Pendahuluan.*

Pada tahap ini permainan berlangsung persis seperti pola umum yang dimainkan di atas.

### *2). Tahap Tukar.*

Pada tahap ini, setiap langkah ambilan (ambil 1, 2, 3 dan seterusnya) maka ambilan sebelumnya harus diletakkan di lantai terlebih dahulu baru dilakukan ambilan berikutnya. Misalnya, si pemain sedang dalam "ambil 2", sehingga melakukan 3 x ambilan. Pertama-tama dilakukan ambilan pertama, kemudian untuk melakukan ambilan kedua, dua biji yang telah diambil mula-mula harus terlebih dahulu diletakkan sebelum mengambil kedua kalinya : dan ini dalam satu kali lambung bola. Artinya, tahap ini ada dua aksi dalam satu lambungan bola, yaitu meletakkan kucing-kucing lalu mengambil yang berikutnya. Begitu seterusnya.

### *3). Tahap Kiri ke Kanan (bunga).*

Di sini juga ada dua aksi pada setiap lambungan bola untuk tiap ambilan (ambil 1, 2, dan seterusnya). Aksi itu adalah : me-

lambung bola dengan tangan kanan (melambung bola selalu dengan tangan kanan), melakukan ambilan dengan tangan kiri, memindahkan hasil ambilan ke tangan kanan, lalu menyambut bola lagi.

4). *Tahap Kanan ke Kiri.*

Di sini dua aksi dalam satu lambungan bola tapi pemindahan bola terbalik dari tahap 3 di atas. Aksi adalah sebagai berikut : melambungkan bola, melakukan ambilan dengan tangan kanan, dan memindahkan hasil ambilan ke tangan kiri, lalu menyambut bola lagi.

5). *Tahap sadah.*

Di sini dua aksi dalam satu lambungan. Aksi tambahan adalah melakukan cara permukaan sarih mengambil sadah, yaitu menggeserkan telunjuk ke lantai, ke arah kiri. Aksi dalam setiap lambungan bola pada tahap ini adalah : melambungkan bola, melakukan ambilan, menggeserkan telunjuk pada lantai, lalu menangkap bola lagi.

6). *Tahap gambia.*

Di sini juga dua aksi dalam satu kali lambungan bola. Aksi tambahan, seperti "tahap sadah" di atas hanya di sini yang digeserkan ke lantai adalah empu jari ke arah kanan. Aksi dalam tahap ini dalam satu lambungan bola adalah : melambungkan bola, melakukan ambilan, menggeserkan empu tangan ke lantai, lalu menyambut bola.

7). *Tahap Lubang Kalam (Terowongan)*

Lubang kalam dalam bahasa daerah berarti terowongan. Di sini juga ada dua aksi dalam setiap lambungan bola. Aksi tambahan adalah sebagai berikut : waktu melakukan setiap lambungan bola, telapak tangan kiri ditekankan pada lantai, dengan jari-jari sedikit dibengkokkan sehingga terbentuk semacam rongga antara lantai dan telapak tangan. Maka pada setiap kali ambilan, hasil ambilan harus dimasukkan pada "terowongan" di atas. Aksi dalam tahap ini pada setiap ambilan adalah melambungkan bola, melakukan ambilan, memasukkan ambilan ke "terowongan", lalu kembali menyambut bola. Aturan khusus di sini adalah, bahwa setelah seluruh kucing

masuk terowongan setiap selesai ambilan (ambilan 1, 2, 3 dan seterusnya), terowongan tersebut harus di tutup rapat dengan empu jari, sehingga tidak sedikit pun, giliran itu batal. Setelah selesai sampai tahap tujuh ini, maka untuk bermain tersebut, selesailah satu putaran permainan, dan sebagai hadiah disisihkannya satu kucing-kucing sebagai tanda kemenangan. Lalu jumlah kucing-kucing yang beredar untuk putaran berikutnya adalah 5 biji. Dan jika temannya bermain menyelesaikan pula satu putaran, diambilnya pula satu kucing-kucing, lalu mulai lagi dengan putaran baru dari awalnya. Mengambil sebuah hadiah diakhiri siklus itu disebut "incik".

Perlu ditambahkan, bahwa jika seseorang pemain gagal dalam sesuatu tahap, maka setelah selesai giliran kawannya, ia lanjutkan permainannya dengan memulai kembali tahap di mana dia gagal.

#### 10. PERANANNYA MASA KINI

Sekarang memang terlihat kemunduran prekwensi dan jumlah anak-anak yang memainkan permainan ini. Namun permainan ini masih tetap tampak dimainkan. Kemunduran tersebut hanya akibat telah banyaknya sarana-sarana lain misalnya kelereng, karet gelang (pengikat), building-set yang ada masa kini. Di desa-desa, di masa-masa lain itu tidak begitu massal, main simbang ini masih tetap yang utama dalam permainan anak-anak perempuan.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Permainan itu sendiri semenjak mula disenangi masyarakat. Namun, kalau kita perhatikan banyaknya tahap permainan ini, mudah disimpulkan bahwa permainan ini membutuhkan waktu yang lama. Pada masa-masa ini kehidupan masyarakat menjadi semakin sibuk, dan semakin memanfaatkan tenaga anak-anak dalam setiap kegiatan. Anak-anak yang menghabiskan waktunya (apalagi anak-anak wanita) berjam-jam duduk bermain simbang, memang kurang cocok dengan desakan kecenderungan hidup zaman kini. Kecenderungan ini diduga sangat berpengaruh terhadap pandangan masyarakat terhadap permainan ini, dalam arti, bahwa orang tua memerlukan waktu senggang untuk anak-anak mereka, sehingga kurang menyenangkan anak melakukan permainan ini.

## 19. MARIAM BATUANG

### 1. PENDAHULUAN

”Mariam batuang atau badie-badie batuang” demikianlah masyarakat Sumatera Barat menamakannya, adalah sejenis permainan rakyat untuk anak-anak. Permainan ini hampir merata dijumpai di seluruh daerah Sumatera Barat baik di desa maupun di kota. Permainan ini sangat ramai dimainkan oleh anak-anak dalam bulan Puasa. Beberapa hari sebelum masuk puasa anak-anak telah sibuk menyiapkan permainan tersebut dan membunyikannya. Bunyi meriam batuang se olah-olah menjadi pertanda bagi masyarakat banyak bahwa bulan Suci Ramadhan telah datang.

### 2. NAMA PERMAINAN

Mariam batuang berasal dari dua perkataan, yaitu ”meriam” dan ”batuang”. Meriam dalam bahasa Indonesianya ialah meriam, yaitu sejenis senjata berat yang dipergunakan oleh angkatan bersenjata. Batuang atau betung adalah sejenis tanaman sebangsa bambu, yang ukurannya lebih besar kalau dibandingkan dengan jenis-jenis bambu yang lain. Ukuran betung tersebut lingkarannya hampir sama besar dengan meriam lapangan angkatan bersenjata. Dari tumbuhan tersebut alat utama permainan ini dibuat.

Di Sumatera Barat sangat banyak dijumpai tanaman tersebut, yang dipergunakan untuk segala keperluan kehidupan. Di daerah pedalaman betung dipergunakan oleh penduduk untuk keperluan mendirikan rumah dan untuk kebutuhan saluran-saluran air. Demikianlah sangat banyak kegunaan tanaman tersebut oleh masyarakat di desa-desa antara lain dipergunakan juga oleh anak-anak untuk keperluan alat permainan mereka. Karena bentuk betung itu besar dan lurus, kalau dipotong-potong akan menyerupai laras meriam. Anak-anak yang dalam pertumbuhan senang sekali menyandang betung itu seolah-olah mereka sedang membawa senjata berat. Dengan mempergunakan betung tersebut mereka membuat meriam dengan mencontoh meriam kuno seperti meriam di Jagur yang banyak terdapat di Sumatera Barat.

### 3. PERISTIWA, SUASANA, WAKTU

Permainan ini merupakan permainan musiman, yang dimainkan oleh anak-anak menjelang dan dalam bulan Puasa. Di luar waktu tersebut jarang dijumpai masyarakat memainkannya. Nampaknya permainan

tersebut di Sumatera Barat musimnya sekali dalam satu tahun, yaitu dalam bulan Ramadhan. Di dalamnya tidak dijumpai adanya unsur-unsur kepercayaan yang bersifat religius-magis.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak sesudah berbuka puasa sampai makan sahur. Di desa-desa permainan ini lebih berfungsi sebagai pengganti beduk untuk membangunkan penduduk makan sahur. Pesiapan dan prosedurnya tidak sulit. Jika anak-anak mempunyai sepotong betung dan minyak atau karbit, maka permainan dapat dilakukan di mana dan kapan saja mereka mau.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Permainan ini merupakan permainan masyarakat banyak dengan arti kata semua anak-anak dari lapisan dan kelompok sosial manapun boleh melakukan permainan ini. Hal ini dapat dihubungkan dengan kenyataan bahwa permainan ini adalah permainan yang murah dalam arti materiel. Oleh karena itu, persyaratan materiel/ekonomis sama sekali tidak menentukan penyelenggaraan permainan ini. Demikian pula, kesederhanaan permainan ini terlihat pula dalam arti aspek mental penyelenggaraannya. Semua itu menegaskan bahwa, permainan ini adalah demikian umumnya, yaitu terlepas sama sekali dari syarat-syarat materiel, kepercayaan dan lain-lain. Permainan ini hanya semata-mata bersifat hiburan bagi anak-anak dalam bulan Ramadhan.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Dari informasi yang didapat dari sejumlah sumber, dapat disimpulkan bahwa permainan ini belum begitu lama umurnya. Nampaknya permainan tersebut kemungkinan timbulnya semenjak perang Paderi di Sumatera Barat tahun 1821-1837.

Karena pada masa tersebutlah banyak dipergunakan meriam-meriam kuno seperti meriam si Jagur oleh kedua belah pihak.

Sisa-sisa meriam tersebut masih banyak berserakan di daerah Sumatera Barat ini. Prosedur penggunaan meriam betung ini lebih banyak menyerupai penggunaan meriam si Jagur. Dengan itu dapat ditarik satu kesimpulan bahwa permainan ini umurnya paling tinggi baru seratus tahun ke belakang.

#### 6. PESERTA/PELAKU

##### a. Jumlah.

Karena permainan ini hanya bersifat rekreatif, yaitu hanya merupakan hiburan saja oleh anak-anak, maka permainan dapat dimainkan sendirian atau sekelompok anak-anak.

#### **b. Usia.**

Permainan ini merupakan permainan anak-anak usia sekolah. Oleh karena itu kebanyakan umur anak-anak yang memainkannya berkisar antara 8 sampai 15 tahun. Namun demikian permainan ini boleh juga dimainkan oleh orang-orang dewasa yang berminat untuk mencobanya.

#### **c. Jenis Kelamin.**

Permainan ini pada dasarnya adalah permainan anak laki-laki. Tidak pernah dijumpai anak perempuan. Ini mudah dipahami karena permainan ini membutuhkan ketahanan mental untuk mendengarkan bunyi meriam tersebut.

#### **d. Kelompok Sosial**

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan kelompok sosial tertentu dalam masyarakat. Semua orang boleh memainkannya tanpa memandang derajat dan tingkat.

### **7. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Alat utama dalam permainan ini adalah sepotong betung yang panjangnya lebih kurang 2 meter, mempunyai lingkaran lebih kurang 15 centimeter.

Perlengkapan lain yang perlu untuk menunjang permainan tersebut ialah sepotong kain usang, Korek Api, Minyak Tanah batu karbit dan sepotong kayu kecil sepanjang 50 centimeter. Meriam tersebut juga dilengkapi dengan kaki dari kayu. Biasanya kalau tidak ada kaki, maka meriam tersebut disandarkan ketempat yang lebih tinggi.

### **8. IRINGAN PERMAINAN**

Permainan ini tidak diiringi oleh nyanyian ataupun instrumen lainnya.

### **9. JALAN PERMAINAN**

Betung yang panjangnya dua meter itu, mula-mula ruasnya dilobangi, kecuali pada ruas yang paling akhir tidak dilobangi. Kemudian pada pangkalnya kira-kira 10 centimeter dari ruas yang paling akhir itu dibuat sebuah lobang kecil tempat memasukkan minyak atau karbit. Cara memainkannya adalah sebagai berikut :

1) Meriam itu disandarkan pada kakinya, arahnya menurut arah berembusnya angin. Kalau angin dari Barat maka ujung meriam

**bambu** itu diarahkan ke timur dan sebaliknya. Gunanya ialah asap yang ada dalam meriam itu cepat keluar, sekiranya meriam itu dibunyikan. Kalau asap tidak cepat keluar bunyinya kurang keras.

2) Setelah meriam disandarkan, maka dimasukkan ke dalamnya kain-kain usang melalui lobang kecil dengan pangkalnya itu.

3) Setelah kain itu dimasukkan, maka disiramkan minyak tanah ke dalamnya.

4) Setelah minyak tanah dimasukkan maka di sulut dengan api melalui sepotong kayu kecil, maka mengeluarkan bunyi meriam tersebut. Karena api fungsinya sangat penting di sini, maka perlu disediakan lampu minyak tanah dekat itu.

5) Kalau ingin mendapatkan bunyi yang lebih keras, maka minyak tanah digantikan dengan karbit. Sepotong karbit dimasukkan ke dalam lobang tempat menyulut, kemudian disiram dengan sedikit air, yang menimbulkan gas karbit. Gas tersebut kita sulut dengan api maka akan terdengar bunyi meriam yang keras sekali. Kadang-kadang saking kerasnya menyebabkan pecah meriam tersebut. Demikianlah proses membunyikan meriam betung tersebut.



Biasanya permainan ini dilakukan oleh sekelompok anak-anak, yang berganti-ganti menyulut meriam tersebut. Biasanya bunyi meriam tersebut akan dibalas oleh kelompok anak-anak yang lain, sehingga menimbulkan bunyi meriam yang bersaut-sautan di malam hari pada bulan Ramadhan.

Permainan ini semata-mata hanya berfungsi sebagai hiburan saja oleh anak-anak dalam bulan Ramadhan. Kurang nampak unsur-unsur yang bersifat edukatif dan kompetitif dalam permainan ini.

#### 10. PERANANNYA MASA KINI

Pada dasarnya, kemajuan zaman telah menyebabkan hampir hilangnya permainan meriam betung ini, dalam arti "materi". Pada masa sekarang di bulan Ramadhan anak-anak lebih suka mempergunakan mercon sebagai pengganti meriam betung. Alat permainan ini lebih baik, menarik dan praktis. Akibat permasalahan penggunaan mercon ini, maka di masa sekarang, meriam betung itu telah berganti dengan alat-alat bunyian yang lain; namun jenis permainan ini di desa-desa yang jauh dari kota tetap mempertahankan diri. Ini disebabkan untuk mendapatkan mercon bagi orang kampung itu sangat sulit karena harganya yang cukup mahal, kalau dibandingkan dengan pendapatan mereka. Oleh sebab itu anak-anak desa tetap mempergunakan meriam betung sebagai hiburan dalam bulan suci Ramadhan. Meriam betung tetap merupakan ciri khusus masyarakat desa di Minangkabau pada bulan puasa. Rasanya tidak ada tanda-tanda yang lebih baik bagi masyarakat Sumatera Barat dari pada bunyi meriam betung dalam bulan puasa.

Nilai-nilai ini tetap mereka warisi kepada generasi yang selanjutnya sebagai sistim nilai budaya masyarakat Minangkabau.

#### 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Pada dasarnya masyarakat tidak menolak adanya meriam betung ini sebagai hiburan anak-anak mereka. Ini disebabkan karena biayanya yang murah kalau dibandingkan dengan alat-alat bunyi yang modern sekarang ini seperti mercon. Oleh sebab itu permainan meriam batuang mendapat tanggapan yang positif dalam masyarakat Sumatera Barat sebagai permainan tradisional untuk anak-anak. Di kota-kota walau sebahagian besar anak-anak telah mempergunakan mercon tetapi satu-satu dapat juga kita lihat mereka mempergunakan meriam betung.

## 20. TOR - TOR

### 1. PENDAHULUAN

Di daerah Pasaman secara garis besarnya terdapat tiga jenis permainan tradisional yaitu permainan tradisional khas Pasaman, permainan tradisional yang dibawa oleh suku Mandahiling, dari Tapanuli dan permainan tradisional yang dibawa oleh orang-orang Jawa transmigrasi dari Jawa atau Suriname.

Dalam tulisan ini akan dicoba mengungkapkan sebuah permainan rakyat tradisional yang dibawa oleh suku Mandahiling dan berkembang di Pasaman yaitu Tor-tor. Jenis permainan ini dalam masyarakat Pasaman merupakan sebuah permainan yang khas sifatnya. Lagi pula penampilan permainan ini juga ditentukan oleh peristiwa dan waktu-waktu tertentu. Atau secara tegas dikatakan, bahwa permainan ini merupakan permainan dalam istana raja-raja dan permainan pada acara-acara adat.

### 2. NAMA PERMAINAN

Tor-tor adalah suatu perkataan yang berasal dari bahasa Tapanuli yang artinya tari atau menari. Khusus dalam tulisan ini pengertian Tor-tor adalah suatu alat permainan yang bentuknya mirip seperti gendrang atau beduk yang jumlahnya sebanyak sembilan buah. Kesembilan buah gendrang itu mempunyai ukuran yang berbeda-beda dan salah satu ujungnya yang berlobang itu ditutupi dengan kulit kambing yang sudah kering, sehingga kalau dipukul akan menghasilkan bunyi yang indah didengar.

### 3. PERISTIWA/SUASANA/WAKTU

Permainan Tor-Tor yang asli ditampilkan dalam bentuk permainan pada peristiwa, suasana dan waktu tertentu. Biasanya pada upacara-upacara kerajaan atau pada acara-acara adat. Oleh sebab itu penampilan permainan ini lebih bersifat rekreatif di samping fungsinya sebagai pembinaan dan pembentukan watak para pelaku dan anggota masyarakat lainnya.

Penampilan permainan ini pada upacara-upacara kerajaan misalnya pada waktu penobatan dan pengangkatan raja baru, penobatan putra mahkota, pengangkatan para dubalang dan upacara kemenangan dalam suatu peperangan. Penampilan seperti ini, semakin hilang dan lenyap

sejalan dengan hilangnya sistim pemerintahan kerajaan di Indonesia umumnya dan di Pasaman khususnya.

Sebaliknya dalam acara-acara adat dapat dilihat pada waktu penobatan penghulu, pesta perkawinan atau pesta-pesta lainnya yang erat hubungannya dengan adat istiadat.

Di samping kedua hal di atas, permainan ini juga ditampilkan pada hari-hari besar agama dan hari besar nasional atau berdasarkan permintaan suatu badan atau instansi pemerintah/swasta.

#### 4. LATAR BELAKANG SOSIAL BUDAYA

Dalam mengungkapkan latar belakang sosial budaya suatu peristiwa diperlukan data yang lengkap, baik berupa sumber tertulis, peninggalan-peninggalan kuno maupun berita-berita lisan yang erat hubungannya dengan peristiwa tersebut.

Sumber tertulis dan peninggalan-peninggalan kuno di daerah Sumatera Barat sampai sekarang dirasakan sangat langka.

Bukti yang dapat kita selusuri ialah letak daerah Pasaman secara geografis, berbatasan dengan daerah Tapanuli. Letak yang berdekatan ini memungkinkan penduduknya saling berpindah tempat. Dalam perpindahan ini ikut terbawa juga budaya dari lingkungan yang satu ke lingkungan yang lain. Demikianlah juga permainan Tor-tor ini yang di tempat asalnya merupakan salah satu unsur budaya, ikut terbawa ke daerah Pasaman, yang sampai sekarang berkembang menjadi permainan rakyat Pasaman.

#### 5. LATAR BELAKANG SEJARAH PERKEMBANGANNYA

Tor-Tor sebagai salah satu bentuk tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk permainan tak dapat diuraikan latar belakang sejarah perkembangannya secara terperinci. Dalam hal ini perlu ditinjau sejarah lahirnya permainan ini di tempat asalnya di Tapanuli dan penyebarannya ke daerah Pasaman.

Dalam sejarah raja Sontang, sedikit dapat diungkapkan tentang penyebaran suku Mandahiling ke daerah Pasaman. Dalam sejarah tersebut diceritakan, bahwa suku Mandahiling yang pertama menetap di Pasaman (bagian Uara), berasal dari Ampang Gadang yang dibawa oleh Raja Sontang. Daerah pertama yang ditempati adalah daerah Rao sekarang. Dari sini baru menyebar ke seluruh daerah Pasaman bagian

Utara seperti Cubadak, Ujung Gading, Talu dll. Dalam sejarah tersebut tidak dijelaskan dengan pasti kapan suku Mandahiling tersebut pindah dari Ampang Gadang ke Pasaman. Yang jelas permainan tradisional Tor - Tor yang sekarang berkembang di Pasaman berasal dari Tapanuli dibawa bersamaan dengan perpindahan orang-orang Tapanuli tersebut ke Pasaman.

## 6. PESERTA/PELAKU

Peserta atau pelaku merupakan komponen yang sangat menentukan dalam suatu permainan, di samping komponen-komponen lainnya yang berfungsi sebagai media. Kekurangan salah satu komponen atau tidak berfungsinya sesuatu komponen akan mempengaruhi berhasil tidaknya permainan tersebut, baik tahap persiapannya, pelaksanaannya maupun kualitasnya.

Oleh karena itu permainan ini diikat oleh aturan-aturan yang sekaligus merupakan pedoman pelaksanaan bagi para pelaku/peserta dalam permainan ini. Aturan-aturan tersebut adalah sbb :

### a. Jumlahnya

Jumlah para pelaku dalam permainan ini sangat ditentukan oleh jumlah gendang (gerdang) yang tersedia yaitu sembilan buah. Atas dasar itu, maka diperlukan sembilan orang pemain atau pelaku yang masing-masingnya harus mempunyai kemampuan dan keterampilan khusus untuk jenis permainan ini. Namun dalam pelaksanaannya sering terjadi adanya jabatan rangkap beberapa orang pemain. Hal ini disebabkan oleh dua hal yaitu ; pertama karena memang kekurangan tenaga yang terampil dan kedua ada beberapa orang pemain yang dapat merangkap pekerjaan pemain yang lain.

Walaupun demikian para pelaku dalam permainan ini disyaratkan minimal 6 orang dan maksimal 9 orang.

### b. Usia

Dalam permainan ini tidak ada pembatasan usia para pemain atau para pelakunya. Sebab prasyarat bagi seorang pemain untuk ambil bagian adalah keterampilan yang ada padanya. Semakin tinggi keterampilan seorang pemain semakin baiklah hasil yang diperoleh dari penampilannya.

Sungguhpun demikian orang-orang yang terlibat secara langsung dalam permainan ini berkisar antara umur 12 - 35 tahun. Logikanya adalah orang-orang yang berumur 12-35 tahun lebih banyak mempunyai waktu dan kemampuan, di samping tradisi yang berlaku dalam permainan ini.

### **c. Jenis Kelamin**

Menurut lazimnya permainan ini dimainkan oleh kaum wanita bagi mereka yang mempunyai wajah dan paras yang cantik. Hal ini terutama pada penampilan permainan untuk upacara-upacara kerajaan atau pesta-pesta di lingkungan istana. Sebab sifat utama dari permainan ini adalah untuk menghibur para penonton yang umumnya terdiri dari keluarga raja. Sasaran utamanya adalah bagaimana usaha memberikan kepuasan maksimal kepada para penontonnya.

Selanjutnya pada acara-acara adat umumnya permainan ini di dominir oleh laki-laki, sebab menurut adat istiadat Tapanuli tempat asal permainan ini dulunya, kedudukan kaum laki-laki lebih tinggi dari derajat kaum perempuan.

Sekarang di Pasaman dalam acara-acara nasional dan keagamaan sering terjadi percampuran pemain. Artinya mungkin hanya dilakukan oleh wanita atau peria saja atau kombinasi antara keduanya.

### **d. Latar Belakang Sosial**

Oleh sebab nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini merupakan milik bersama maka sekaligus semua orang dan golongan dalam masyarakat dapat memainkan dan menikmatinya.

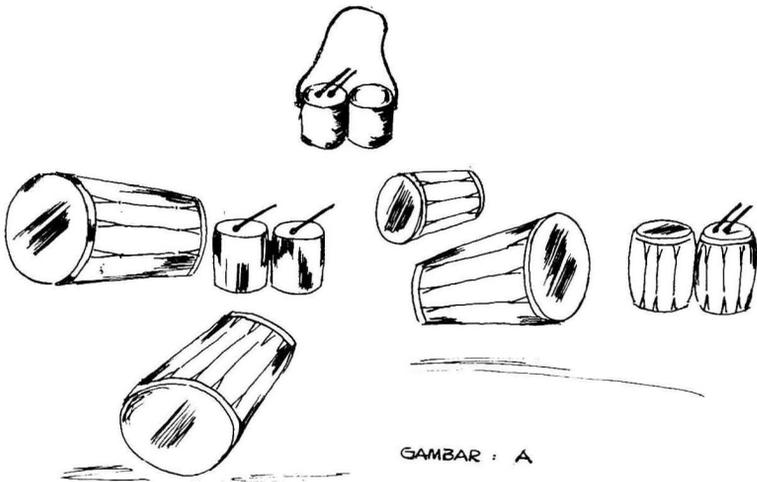
## **7. PERALATAN/PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini semuanya diolah dari hasil bumi dan kekayaan alam daerah Kabupaten Pasaman. Alat yang dimaksud adalah beberapa buah gendang dengan berbagai ukuran. Oleh masyarakat Pasaman dan orang-orang Tapanuli dinamakan gordang yang jumlahnya sembilan buah, yang lebih dikenal dengan. gordang sembilan.

Gordang ini terbuat dari dua jenis benda yaitu, kerangkanya yang mirip seperti kerangka beduk atau gendang terbuat dari kayu yang kuat dan nyaring bunyinya. Kayu tersebut adalah Surian atau pohon

... karena kedua jenis kayu ini sangat kuat dan liat serta tidak mudah pecah. Bahan lain adalah kulit kambing yang telah dikeringkan dengan panas matahari. Kulit tersebut diikatkan pada kayu surian atau nangka pada salah satu ujungnya yang berlobang, sedang lobang sebelah bawah dibiarkan terbuka.

INSTRUMEN YANG DIGUNAKAN  
DALAM PERMAINAN TOTOR



PARA PENABUH INSTRUMEN  
DALAM PERMAINAN TORTOR



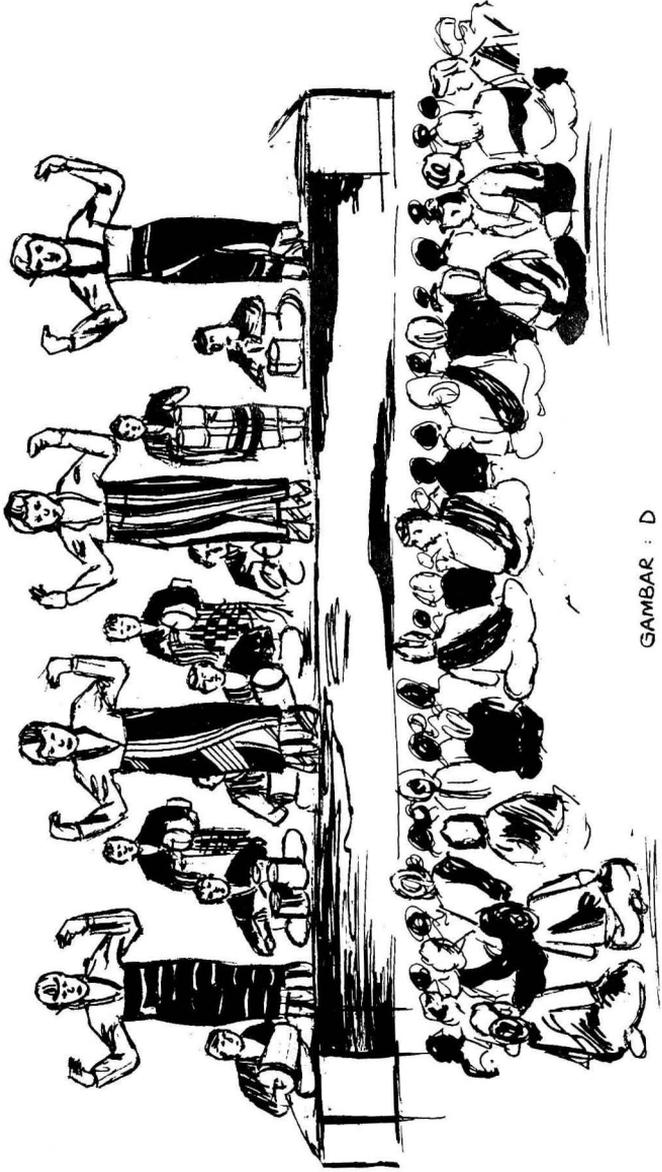
GAMBAR · B

PENARI DALAM PERMAINAN TORTOR



GAMBAR : C

ACARA TORTOR SEDANG BERLANGSUNG



GAMBAR : D

## 8. IRINGAN PERMAINAN.

Permainan tidak diiringi dengan nyanyian apa pun juga. Hanya dimeriahkan langsung oleh bunyi yang ditimbulkan oleh alat permainan.

## 9. JALANNYA PERMAINAN

### a. Persiapannya

Sebelum suatu permainan ditampilkan, baik sebagai hiburan maupun pertandingan, terlebih dahulu harus mempersiapkan segala sesuatunya yang berhubungan dengan permainan tersebut. Persiapan yang dimaksud adalah; pertama penyediaan tempat yang biasanya berupa sebuah pentas yang memungkinkan semua penonton dapat menikmatinya. Kedua, persiapan alat-alat yang diperlukan beserta semua fasilitas yang berhubungan dengan alat tersebut. Ketiga persiapan fisik dan mental para pemain berupa keterampilan. Sebagai seorang pemain yang baik lebih penting persiapan fisik tersebut ditunjang oleh kesiapan mental yang tinggi.

### b. Aturan Permainan

Aturan permainan yang dimaksud adalah segala ketentuan ketentuan yang berlaku dan mengikat permainan ini. Dikatakan mengikat, karena setiap pemain harus menuruti dan mematuhi ketentuan tersebut yang sekaligus merupakan pedoman bagi setiap para pemain, selama permainan itu berlangsung.

Selanjutnya, tanpa adanya ketentuan di atas, akan menyebabkan terjadinya ketidak selarasan. Yang paling utama merasakannya adalah para pemain sendiri yang jumlahnya berkisar antara 5 sampai 9 orang. Akibatnya antara sesama pemain akan terjadi ketidak akuran yang menyebabkan bunyi yang dihasilkan tidak baik didengar dan para penonton sudah pasti tidak puas, bahkan ada diantaranya yang jengkel terus meninggalkan arena permainan.

Oleh karena itu aturan atau ketentuan-ketentuan dalam permainan ini betul-betul didudukkan sebelum permainan itu berlangsung. Maksudnya adalah agar supaya setiap pemain mempunyai keseragaman dalam berbuat sesuai dengan aturan-aturan tersebut. Dan yang teramat penting penentuan aturan tersebut, pada waktu penampilan permainan yang bersifat kompetitif, di mana kelompok yang bertanding dengan dewan juri harus berada pada aturan yang sama dan penilaian sesuatu kelompok di dasarkan pada aturan tersebut.

### **c. Tahap-tahap Permainan**

Dilihat dari segi penampilannya, jenis permainan ini tidak mengenal tahap-tahap seperti halnya dengan drama tiga babak, babak kedua, dan ketiga.

Dalam permainan tor-tor, hal seperti itu tidak ada. Yang ada hanyalah perbedaan bunyi atau keindahan bunyi yang dihasilkan. Hal ini sangat tergantung pada keterampilan yang dimiliki oleh setiap pemain dalam usahanya untuk menghimpun pukulan gendang sehingga bunyi yang dihasilkan merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Maksudnya, kalau ada sebuah gendang tidak dipukul menurut aturannya, maka bunyi yang dihasilkan akan janggal kedengarannya. Kejanggalan ini akan sangat dirasakan oleh pemain sendiri yang akibatnya tidak akan memberikan kepuasan pada penonton.

### **d. Konsekwensi Kalah Menang**

Kalah menang dalam suatu pertandingan merupakan hal yang lumrah dan harus terjadi. Tetapi yang paling pahit adalah kalah dalam perhitungan. Perhitungan yang dimaksud mungkin masalah pembinaan pemain, teknis penampilan, fasilitas yang tersedia atau kerja sama yang kurang harmonis dll. Kesemuanya itu akan memberikan konsekwensi terhadap kelompok baik konsekwensi positif maupun negatif.

Pihak yang menang akan dielu-elukan oleh masyarakat dan berbangga diri di samping hadiah yang diterima. Mereka berbangga diri bukan dengan sombong tetapi akan berusaha mempertahankan prestasinya. Sedangkan yang kalah akan menerima dengan sportif sambil berusaha dengan penampilan yang lebih baik pada kesempatan yang lain dimasa datang.

## **10. PERANAN MASA KINI**

Ada tidaknya peranan suatu permainan di tengah-tengah masyarakat sangat tergantung pada nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Semakin tinggi nilai tersebut semakin banyaklah para pendukungnya dan semakin besarlah peranannya terhadap masyarakat.

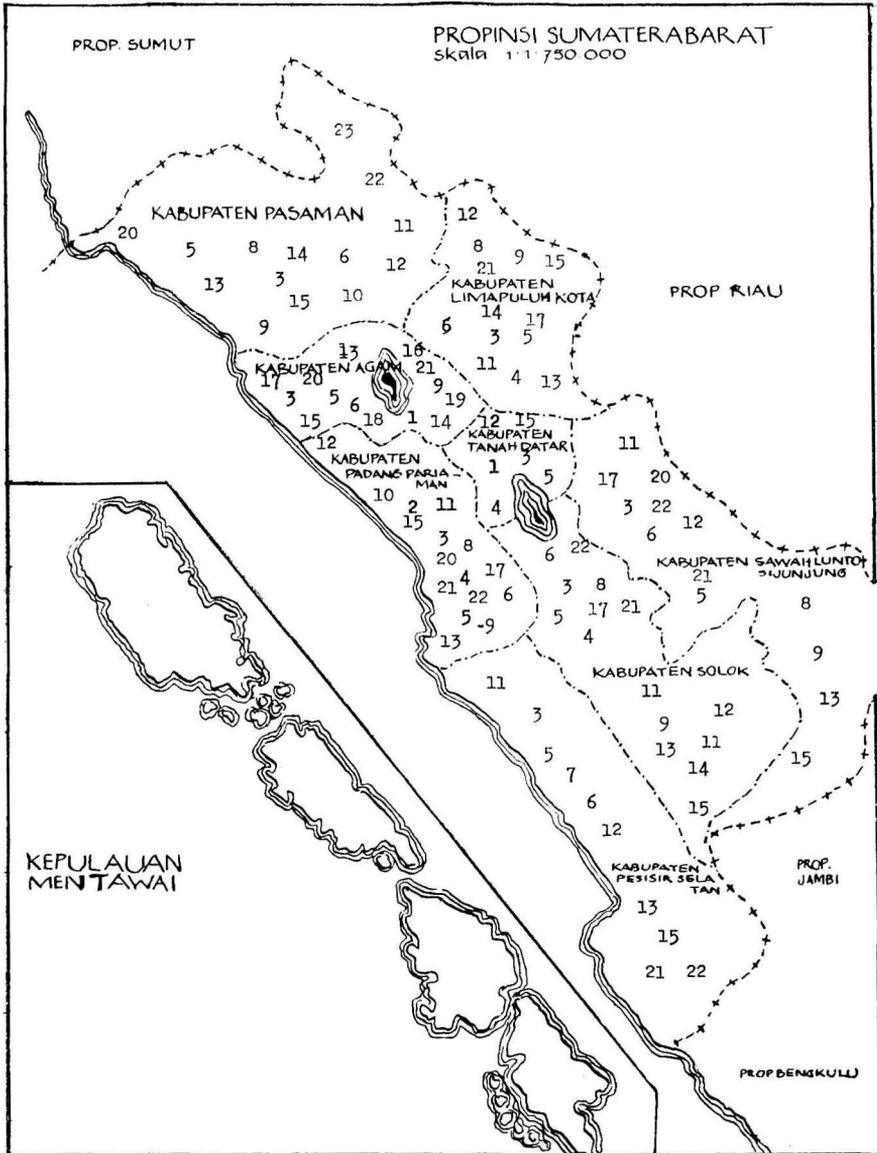
Hal tersebut dapat dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan suatu permainan. Seperti halnya permainan Tor-Tor ini tampak dengan jelas betapa besar peranannya di tengah-tengah masyarakat Pasaman terutama Pasaman bahagian Utara yang berbatasan dengan daerah Tapanuli.

Di samping pertumbuhan dan perkembangannya yang baik, jenis permainan ini juga telah dilengkapi dengan permainan-permainan yang lain baik dari segi alat maupun cara penampilannya, sehingga para penonton semakin bergairah dan puas.

## 11. TANGGAPAN MASYARAKAT

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini sangat positif sekali, bahkan perlu dipupuk dan dikembangkan terus sebagai salah satu usaha untuk melestarikan nilai-nilai budaya bangsa. Di samping itu permainan ini dapat dan secara tidak langsung telah ikut membina generasi muda sebagai penerus nilai-nilai. Salah satu di antaranya untuk mengisi waktu kosong guna mencegah mereka berbuat dan bertindak kearah yang kurang baik.

PETA PERSEBARAN PERMAINAN RAKYAT



**LAMPIRAN PERSEBARAN PERMAINAN RAKYAT  
SUMATERA BARAT MENURUT NOMOR DALAM PETA**

1. Adu Jawi
2. T a b u t
3. Main Damar
- 4, Sepak Tekong
5. D o r e
6. G a l a h
7. Mata Lolak
8. Gasiang
9. Bulu Ayam
10. B a n d a
11. Main Tali
12. Kambing-kambingan
13. Tajak-tajak Bambu
14. Pacu Goni
15. Catur Harimau
16. Palang Bukareh
17. Gamapar
18. T i k u n
19. Main Tuncik Anak
20. Bola Simang Hitam Putih
21. Mariam Batuang
22. Adu Jengkerik
23. Tor-tor.

**DAFTAR INFORMAN PERMAINAN RAKYAT  
TAHUN 1980/1981.**

**1. Main Damar.**

Nama : Ramiyus  
Tempat/Tanggal Lahir : Sawah Lunto tahun 1933  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pegawai PN TBO Sawah Lunto  
Bahasa yang dikuasai : Daerah Bahasa Indonesia  
Alamat Sekarang : Air Dingin, Sawah Lunto Sumatera Barat

**2. Sepak Tekong**

Nama : Anwar Ismail  
Tempat/Tanggal Lahir : Tigo Jangko Lintau Buo 1932  
Agama : Islam  
Pekerjaan :  
Pekerjaan : Pensiunan Guru Sekolah Dasar  
Pendidikan : Sekolah Guru  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia.  
Alamat Sekarang : Tigo Jangko Lintau Buo Sumatera Barat

**3. Main Dore**

Nama : Oemar Datuk Penghulu  
Tempat/Tanggal Lahir : Guguk Sarai tahun 1936 Solok  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Direktur SMP Negeri Sungai Lasi Solok  
Pendidikan : Sarjana Muda Pendidikan  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia, Inggeris  
Alamat Sekarang : Kampung Jawa Solok.

**4. Main Galah.**

Nama : Sutan Rusli  
Tempat/Tanggal Lahir : Pariaman tahun 1926  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pegawai  
Pendidikan : Sekolah Menengah  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Kampung Perak Pariaman.

#### 5. Mata Lolak

Nama : Zuraidah  
Tempat/Tanggal Lahir : Painan, 1931  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pensiunan  
Pendidikan : Keses  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Simpang Tiga Painan.

#### 6. Gasiang

Nama : Engku Datuk Rajo Bungsu  
Tempat/Tanggal Lahir : Lumpo, Painan  
Pekerjaan : Tani/Dukun  
Pendidikan : Tidak Ada  
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah Minangkabau  
Alamat Sekarang : Gunung Bungkok, Lumpo Painan.

#### 7. Bulu Ayam

Nama : Munir  
Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh 1933  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Dagang  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Payakumbuh

#### 8. Main Banda

Nama : H. Hanafiah  
Tempat/Tanggal Lahir : Bungo Pasang Salido 19 Pebruari 1918  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Rumah Tangga  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Bungo Pasang/Salido Pesisir Selatan  
Painan, Sumatera Barat.

### 9. Main Tali

Nama : Inyiak Labai  
Tempat/Tanggal Lahir : Gadut/Tilatang Kamang 1920  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pensiunan  
Pendidikan :  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Gadut/Tilatang Kamang Kabupaten  
Agam Sumatera Barat.

### 10. Kambing-Kambingan.

Nama : As. Rusyid  
Tempat/Tanggal Lahir : Kambang, 5 Juni 1932  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Kepala SD II Lakitan Pesisir Selatan  
Pendidikan : Sekolah Guru  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Pasar Kambang, Pesisir Selatan  
Sumatera Barat

### 11. Tijek-Tijek Bambu

Nama : Zaidun Amin  
Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 10 Agustus 1924  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pensiunan TNI  
Pendidikan : MULO  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Ganting No. 37 Padang Sumatera  
Barat.

### 12. Pacu Goni

Nama : Lanjani Datuk Tungga  
Tempat/Tanggal Lahir : Kumpulan, 1869  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Tani, tukang  
Pendidikan : —  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Kumpulan, Bonjol Pasaman.

### 13. Catur Harimau

Nama : Datuk Ambasa  
Tempat/Tanggal Lahir : Koto Anau Solok, 45 tahun  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Tani  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Koto Anau Solok

### 14. Palang Bukareh

Nama : Idham Datuk Bandaro Kayo  
Tempat/Tanggal Lahir : Batu Bulek Lintau Buo/ 1921  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Tani  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Kawai Batu Bulat, Lintau Buo Tanah Datar

### 15. Main Gampar

Nama : Mahyuni Syam  
Tempat/Tanggal Lahir : Situjuh Batu 11 Mai 1936  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Sekretaris Wali Negeri  
Pendidikan : KGB Negeri  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat Sekarang : Situjuh Batur, Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota.

### 16. Main Tikun

Nama : Laharis  
Tempat/Tanggal Lahir : Kumpulan Bonjol 1922  
Agama : Islam  
Pekerjaan :  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Kumpulan Bonjol Pasaman.

**17. Main Tuncik Anak.**

Nama : Ramlah  
Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi / 1926  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Rumah Tangga  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Jalan KIS Mangunsarkoro No. 36 B  
Padang.

**18. Bola Simbang Hitam Putih.**

Nama : I l y as  
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Bungo Suliki / 68 tahun  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Tani  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Bahasa yang dikuasai : Daerah, Indonesia  
Alamat sekarang : Tanjung Bungo Suliki Payakumbuh.

## DAFTAR BACAAN

- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Pengantar Ilmu Antropologi**, penerbit Aksara Baru Jakarta 1979.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Beberapa Pokok Antropologi**, Penerbit PT. Dian Rakyat, Jakarta 1974.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Metode Antropologi**, Penerbit Universitas Jakarta 1958.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Manusia dan Kebudayaan Indonesia**, Penerbit Jambatan 1968.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Masyarakat Desa di Indonesia Dewasa ini**, penerbit Bharatar Jakarta 1970.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Metodologi Penelitian Masyarakat** Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Jakarta 1973.
- Koentjaraningrat, Prof. Dr., **Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan**, Gramedia Jakarta 1974.
- Linton, Ralph., **The Study of Man**, diterjemahkan oleh Ismaun, penerbit Jenmars, Jalan Boscha 30 Bandung 1970.
- Phil Astrid, S. Susanto, Dr., **Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial**, penerbit Binacipta, Jakarta 1977.
- Parsudi Suparlan, Dr. **Metodologi Penelitian Untuk Permainan Rakyat**, ceramah dalam penataran di Cisarua 10 Juli s/d 17 Juli 1979.
- Poerwadarminta, W.J.S., **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, PN. Balai Pustaka Jakarta 1976.
- Soerjono Soekanto, **Sosiologi Suatu Pengantar**, Yayasan Universitas Indonesia, Jakarta 1970.
- S. Budhisastono, Dr., **Permainan Rakyat**, Ceramah dalam penataran di Cisarua 10 Juli s/d 17 Juli 1979.
- Talcott Parsons, **Essays in Sociological Theory**, the free Press Glencoe Illinois 1954.
- James Danandjaja, Dr., **Cerita Rakyat sebagai Folklor**, Jakarta 1979.
- Harsojo, Prof., **Pengantar Antropologi**, Binacipta 1977.
- Sellits, Claire cs., **Research Methods in Social Relation.**, Methuen New York 1951
- Vrendebregt, J., **Metode Teknik Penelitian Masyarakat**, Penerbit Gramedia Jakarta 1978.

PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA BARAT



Perpustakaan  
Jenderal K

790.1  
A  
p

PD. GRAFIKA PADANG