



KUMPULAN PERMAINAN TRADISIONAL KABUPATEN SIKKA



DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN SIKKA



PEMAIN PENDUKUNG

1. Galen Apriano L. T. P. Wairmahing
2. Adrianus Rivaldi Putra Famsuri
3. Patrisio Oscariano Filiberth Ngera Wula
4. Kristina Indriani Duna
5. Maria Yuanita Eka Lestari
6. Yosef Freinademetz . K. Baru
7. Elisabeth Kristiani Letisa Lakania
8. Agustinus Anjelo
9. Yosefa Feresthia R.
10. Aurelia Yovita Chrisanta Saputri
11. Mikael Jordan
12. Theresia Trinitas Yuanita
13. Cristiano Satrio Fransisko
14. Agustina Juliani
15. Faustina Kanisia
16. Antonius Marseliano Sino
17. Yuliana Olivia Alvinson
18. Elisabeth Kristiani Letisia Lakania
19. Antonius Oktaviani Wati
20. Jachoba Saferiana Griesela Wula
21. Benediktus Supangga Rey Putra Famsuri
22. Felichita Jeovanne Sherenava Wula
23. Aurelius Efrianto Baru

TIM PENYUSUN

Ketua :
Petrus Poling Wairmahing, ST., MT., M.Sc.

Wakil Ketua :
Anisentus M. Botha, S. Sos

Anggota :
D. C. Indah M. Parera, S. Sn
Yuvenalis Fernandes
Julius Celsius, SE
Estimia Konsolata, SE
Laurensius Lepo, S.Tr.Par
B. F. Prudensia da Lopez

Sekretariat :
Caecelia Sayani Dua Lesu, S.Sn
Jimmy C. Duna
Donatus Petrus Filipe Trinada Nggala, S. Par
Fifmy Merliana Isu, S.S
Maria Elisabeth Candida

Penerbit :
Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sikka

NARA SUMBER

Data-data atau informasi berkaitan dengan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka bersumber dari para nara sumber yang diambil secara acak dari beberapa wilayah kecamatan antara lain:

1. Laurensius Lepo S. Tr. Par. (sekaligus penulis buku)
Umur : 50 Tahun
Pekerjaan : PNS
Alamat : Kecamatan Hewokloang
2. Erminolda, SmHK
Umur : 61 Tahun
Pekerjaan : Pensiunan PNS
Alamat : Kecamatan Kewapante
3. Sisilia Rosalia
Umur : 50 Tahun
Pekerjaan : PNS
Alamat : Kecamatan Koting
4. Fransiskus Edison
Umur : 57 Tahun
Pekerjaan : Guru
Alamat : Kecamatan Lela

kemampuan otodidak, kognitif, afektif dan motorik anak.

Berangkat dari kegelisaan akan hilang dan punahnya permainan tradisional yang semakin tergerus oleh pesatnya perkembangan zaman, maka Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sikka berusaha agar segenap pihak mulai orang tua, guru dan pemerintah secara bersama dengan komitmen tinggi untuk menghidupkan kembali seluruh permainan tradisional yang ada di wilayah kita masing-masing. Dengan melaksanakan hal demikian maka moral dan karakter anak bangsa tidak kemudian digilas oleh derasnya arus modernisasi dan lebih dari pada itu budaya kita akan kuat dan pariwisata akan bertumbuh dan berkembang dengan baik.

Semoga.

Salam Permainan Tradisional.

”

Buku sederhana ini di persembahkan sebagai sebuah "kado kecil yang istimewa" kepada generasi muda, anak dan cucu-cece Nian(g) Tana Sikka generasi budaya, generasi penerus bangsa.

“

**Atas seluruh proses penulisan, pencetakan hingga peluncuran dan distribusi buku ini, kami menghaturkan syukur dan terimakasih kepada :
ALLAH MAHA KASIH (Ama Le'ro Wulan Reta)**

**Dengan rasa syukur itu, kami menyampaikan terimakasih kepada :
Segenap saudara dan sahabat dalam proses penulisan, pencetakan, peluncuran dan pendistribusian buku ini.**

BAB III PENUTUP

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi modern permainan tradisional yang sebelumnya biasa dimainkan oleh anak-anak kita, kini terlihat hilang dan bahkan punah. Dengan demikian, maka permainan tradisional yang merupakan identitas diri suatu wilayah/daerah harus dijaga dan dilestarikan demi tumbuh kembangnya karakter anak bangsa dan sebagai pemanis dalam dunia industri pariwisata. Budaya yang kuat dan tangguh berimplikasi pada tumbuh kembangnya industri pariwisata.

Dari sisi kebijakan, pemerintah bertanggungjawab dalam mengatur dan membina masyarakat dalam mengontrol perkembangan dan penerapan dunia informasi modern melalui aplikasi-aplikasi yang beredar, termasuk kebijakan-kebijakan pembangunan yang berprespektif anak sehingga menciptakan ruang yang layak untuk tumbuh kembang anak.

Permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak bangsa. Semua pihak dapat memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional untuk mengembangkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Kasih karena atas berkat dan bimbingan-Nya kami dapat menyusun buku kecil ini dengan judul “Kumpulan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka”.

Penulisan buku ini bertujuan untuk menggali, mengangkat dan melestarikan kembali budaya rakyat dalam hal ini permainan tradisional yang semakin hari semakin tergerus hilang karena pesatnya perubahan zaman. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sikka memandang perlu untuk menghadirkan kembali budaya ini sehingga apa yang menjadi ciri khas dan atau identitas kita tidak punah karena pesatnya arus modernisasi. Hal ini penting karena budaya dan atau permainan tradisional ini merupakan bagian dari media untuk tumbuh kembangnya industri pariwisata.

Kami menyadari bahwa penulisan buku dengan judul “Kumpulan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka” ini belum sempurna karena pengalaman dan pengetahuan yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangandi masa mendatang.

Maumere, November 2021

Tim Penyusun

dipertaruhkan disesuaikan dengan kesepakatan pemain, sedangkan kemiri yang diletakkan di atas bilah bambu disesuaikan dengan ukuran bilah bambu. Mereka juga akan menentukan titik lempar kira-kira 10-15 meter jaraknya. Untuk menentukan siapa yang akan menjadi pelempar pertama maka para pemain melakukan uji lempar. Lemparan yang terdekat dengan bilah bambu atau target maka dialah yang keluar sebagai pelempar pertama. Pemenang ditentukan dengan ketepatan dia melempar dengan menjatuhkan bilah bambu yang berisi kemiri.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Roga(n)* 'Gelo/ Dulu' 'Gelo' ini adalah sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian, ketangkasan, dan kesabaran.



SEKAPUR SIRIH

Salam Permainan Tradisional.

Secara umum hampir semua daerah di Indonesia punya permainan tradisional yang seru untuk dimainkan dan dapat memicu kreativitas sekaligus menyehatkan tubuh. Masih teringat di era tahun '70-'90-an dikampung-kampung banyak sekali ditemukan permainan tradisional. Hampir semua kampung memiliki permainan uniknya tersendiri. Dari 21 (dua puluh satu) kecamatan yang tersebar di wilayah Kabupaten Sikka tentu berbeda dan mungkin ada yang sama. Ada nama permainan tradisional yang sama hanya sebutannya berbeda. Di sinilah letak keberagaman dan keunikan yang kita miliki. Sebut saja kampung Nita (kecamatan Nita), Koting (Kecamatan Koting), Lela (Kecamatan Lela), menyebutnya "Kotir" yang oleh masyarakat Watublapi, Wegok, Maget, Baomekot, Tadat, Ohe (Kecamatan Hewokloang) dan mungkin kampung-kampung lain sekitarnya menyebutnya "Kotin". Anak di zaman itu belum mengenal yang namanya handphone (HP), gadget, komputer atau sejenisnya seperti yang dinikmati generasi kita saat ini. Zaman dulu anak-anak lebih melebur diri dengan alam.

Permainan tradisional yang sudah diwarisi oleh generasi sebelumnya menjadi mainan untuk menghibur diri mereka. *Se'su Kikuk/ Se'su Kae* (petak umpet), *Ogor Ge'lo/ Kalimat/ Kelentur*, *Wetok Tali Merdeka*, *Layangan*, *Kotir (Gasing)*, *Se'pa*, *H'eti*,

Se'duk, Te'u Meong dan lainnya merupakan beberapa permainan tradisional dari sekian permainan tradisional Masyarakat Sikka yang biasanya sering dimainkan anak-anak sebelum munculnya era internet dan ponsel pintar. Permainan tradisional ini biasa dilakukan oleh anak-anak pada sore hari atau di malam hari saat bulan terang. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan ini perlahan hilang.

Disadari atau tidak, bahwa keseluruhan permainan tradisional ini merupakan sebuah kekayaan besar. Kekayaan ini sudah selayaknya dijaga dan dilestarikan. Sebagai dinas yang bertanggungjawab atas pelestarian budaya demi meningkatkan tumbuh kembangnya industri pariwisata, maka kami merasa sangat penting untuk menerbitkan sebuah buku sederhana yang didalamnya menghimpun beberapa jenis permainan tradisional yang tersebar di wilayah Kabupaten Sikka. Tentu, hadirnya buku kecil ini belum memberikan kesempurnaan dan keterwakilan dari jenis permainan tradisional yang ada dan hidup di masing-masing wilayah, namun paling tidak kita sudah berusaha untuk menggali dan mengangkat ini untuk kemudian dijadikan sebagai bagian dari pelestarian budaya. Budaya yang kuat akan mampu menumbuhkan kembangkan dunia pariwisata kita. Dengan budaya kita dilahirkan, dengan budaya pula kita hidup dan melalui permainan tradisional kita mampu bersosialisasi teristimewa anak cucu dan cece kita.

Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan
Kabupaten Sikka

Petrus Poling Wairmahing, ST., MT., M.Sc

yang telah ditentukan, maka yang bersangkutan bermain terlebih dahulu. Permainan akan dimulai dari lubang pertama dengan hitungan 1 (satu), kedua (dua) dan ketiga (tiga) dan kembali ke tengah dan titik awal dan berakhir ke titik tengah/ lubang tengah untuk mendapatkan hitungan atau angka 10 (sepuluh). Apabila saat undian salah satu pemain dapat memasukan kemiri langsung ke lubang maka yang bersangkutan langsung mendapatkan angka lima. Untuk mengalahkan lawan biasanya mereka menggeser kemiri lawan dengan cara menyingkirkan sejauh mungkin sesuai dengan kekuatannya. Bagi mereka yang tersingkirkan dan tidak menyelesaikan permainan, maka akan diberi hukuman. Hukumannya tergantung dari kesepakatan misalnya, tidak mengikuti permainan satu sesi berikutnya, *isu tilu* (jewer telinga), *pitek* (kutik), *tuking* (melempar *edeng* ke telapak tangan yang dipasang pada lubang tengah dengan pelemparnya berada pada posisi lubang pertama atau ketiga).

Makna yang bisa diambil dari permainan *Kalimat/Keluntur* ini adalah hiburan, ketelitian, ketangkasan, kerjasama, dan kelincahan.



36. *Roga(n) Gelo/Dulu 'Gelo*

Permainan yang satu ini biasa dilakukan oleh anak laki-laki. Bahan yang dipakai dalam permainan ini adalah *Gelo* (Kemiri), Sepotong bilah bambu kira-kira berukuran 50 cm dan dua buah batu. Kemiri akan diletakan di bilah bambu yang terletak di atas dua buah batu sebagai penyangga. Jumlah kemiri yang

kembali ke setiap lubang masing-masing satu biji sampai batu/biji dalam genggamannya habis. Tetapi apabila batu yang terakhir jatuh pada lubang yang berisi tiga biji batu maka pemain boleh mengambil sebagai miliknya dan melanjutkan permainan dengan mengambil batu pada lubang berikutnya. Apabila batu terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka permainan digantikan oleh lawan dengan hanya mengambil batu/biji yang menjadi bagian atau miliknya. Untuk mendapatkan batu dengan jumlah yang banyak dan dinyatakan sebagai pemenang, maka setiap pemain harus teliti dalam menghitung, sehingga jumlah batu yang diangkat untuk dibagikan dan batu terakhir lebih banyak jatuh pada lubang yang berisi tiga batu dari pada lubang yang kosong. Nilai moral yang bisa dipetik dari permainan ini adalah hiburan, sportifitas, ketelitian dalam berhitung.



35. *Kalimat/Keluntur*

Permainan Kalimat/Keluntur merupakan permainan gabungan antara laki-laki dan perempuan. Bahan yang digunakan disebut *edeng* bisa berupa kemiri, batu kerikil kecil dan pecahan periuk tanah. Permainan diawali dengan menggali tiga lubang kecil yang sejajar berdiameter kurang lebih 5 cm dengan jarak antara masing-masing lubang kira-kira 2-2,5 meter (sesuai kesepakatan). Permainan ini bisa 2-5 orang. Untuk menentukan siapa yang bermain lebih dahulu, dilakukan undian dengan melempar *edeng*. *Edeng* yang terdekat dengan lubang pertama

DAFTAR ISI

1. Kata Pengantar.....	a5
2. Sekapur Sirih.....	a7
3. Daftar Isi.....	a9
4. BAB I Pendahuluan.....	01
6. Latarbelakang.....	01
7. Maksud dan Tujuan.....	02
8. BAB II Jenis Permainan tradisional.....	07
9. BAB III Penutup.....	41
10. Nara Sumber.....	43
11. Pemain Pendukung.....	44

yang mau diganggu) sambil melantunkan kata-kata :

Kubo muo-muok, seri sar-sar

Ma mala ata loran(g)

Loar ami ata utung

Maok, maok, bannnnng.

Nilai moral yang bisa dipetik dari permainan ini adalah hiburan, keberanian, dan kerjasama.



34. *Wuwu Sai/Maki*

Permainan ini dilakukan oleh dua orang anak baik laki-laki maupun perempuan. Bahan yang digunakan berupa batu kecil atau biji-bijian seperti biji asam atau biji *blata(k)*. Permainan ini diawali dengan menyiapkan lubang dengan diameter kira-kira 8 cm sebanyak 2 baris masing-masing enam lubang dan 2 lubang pada kedua ujung baris yang dinamakan kepala. Setiap lubang diisi dengan batu atau biji-bijian masing-masing empat biji. Sebelum bermain biasanya dilakukan undian dengan cara suten untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Cara bermainnya yakni pemain akan mengambil batu /biji dari dua lubang pada baris yang menjadi bagiannya secara acak kemudian membaginya kembali kesemua lubang masing-masing satu dimulai dari ujung kiri maupun dari ujung kanan sesuai perjanjian, sampai batu pada genggamannya habis. Jika batu terakhir jatuh pada lubang yang ada isi maka permainan dilanjutkan dengan cara mengangkat semua batu pada lubang tersebut dan membagikan

32. *Loru Nana*

Loru nana merupakan jenis permainan tenun menenun. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan saja sebagaimana kodrat mereka. Bahan yang digunakan sederhana seperti; *lepa roun* (daun kelapa) dan *wua owak* (kelopak tandan pinang). Mula-mula *wua owak* (kelopak tandan pinang) dirobek dengan ukuran kecil menyerupai bentangan benang-benang yang siap ditenun dengan perlengkapan lain misal, *ai pati*, *ekur*, *bolen*, *lodon*, *hawen*, *sipe*, *jaka*, *gemer*, *pine*, *tu'un*, *ringer* dan *poman*. Daun pelepa di robek sekecil mungkin sebagai pengganti benang. Panjang dan lebarnya sarung mainan disesuaikan dengan ukuran *wua owak* (kelopak tandan pisang). Nilai moral yang bisa dipetik dari permainan ini adalah hiburan, kecerdasan, ketelitian, kreatifitas dan kecepatan, anak belajar menenun.



33. *Tesu/Sesu Balido*

Permainan *tesu/sesu balido* merupakan permainan setan-setanan. Bicara tentang setan artinya menakutkan dan biasanya hadir dimalam hari. Karenanya, permainan ini biasanya dilakukan pada malam hari untuk menakuti teman-teman mereka. Cara bermainnya; anak-anak (laki-laki dan perempuan) semua diwajibkan memakai sarung dan menutup seluruh tubuhnya yang menyerupai pocong. Para pemain kemudian membuat barisan sambil berjalan atau melompat dengan meliuk-liukan kepalanya ke kiri dan ke kanan. Mereka lalu mencari target (teman-teman

berdiri dan membungkukkan dirinya di belakang sambil kedua tangannya memegang pinggang temannya yang berdiri tegak lurus lalu peserta lainnya akan menunggangi punggung dan mengajaknya berjalan atau berlari. Apabila yang menunggang jatuh dan /atau yang ditunggangi melepaskan diri hanya karena terlalu berat maka kelompok/tim ini dinyatakan kalah dan sebaliknya.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Sakang jarang/plading jarang* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, ketangkasan, kompetitif, keberanian dan kerjasama, keseimbangan kecerdasan, ketelitian, dan kecepatan.



kemudian diambil untuk digunakan sebagai umpan ikan. Makna yang bisa diambil dari permainan *Ka Bea-bea* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas dan ketangkasan.

30. *Tuku Tena*

Permainan *tuku te'na* adalah jenis permainan mendayung perahu bayangan. Mengapa demikian? Namanya *Tuke Tena* (mendayung perahu) tetapi media yang digunakan bukan menggunakan *te'na*/perahu. Permainan ini hanya melibatkan dua orang dan yang biasa memainkan ini hanya anak laki-laki saja.

Cara bermainnya adalah kedua pemain duduk berhadapan. Peserta pertama akan duduk sambil meluruskan kedua kakinya. Teman mainnya kemudian duduk diatas ujung kedua kaki sambil kedua tangan mereka berpegangan. Mereka kemudian mengayunkan diri kedepan dan kebelakang secara bersamaan dengan membayangkan mereka sedang mendayung perahu sambil bernyanyi :

Tuku tena lodo dai

Tuku tena lodo dai

Atau syair lain yaitu :

Tuku tena lau jong

Tuku tena lau jong

31. *Sakang Jarang/Plading Jarang*

Sakang jarang adalah jenis permainan kuda-kudaan yang hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja. Media yang digunakan juga sangat sederhana seperti bambu, kayu dan tulang daun pisang. Media ini kemudian dibuat menyerupai jarang. Ada kepala dan juga telinga. Mereka lalu menunggangi media-media ini sambil berjalan dan /atau lari menuju pada titik yang sudah ditentukan sebelumnya sesuai dengan kesepakatan mereka. Bagi pemain yang tiba terlebih dahulu dinyatakan menang.

Selain media-media yang sudah disebutkan tadi, mereka juga menjadikan teman-teman mereka seperti kuda dengan melibatkan 3-4 orang dan berkelompok. Caranya juga agak unik. Peserta pertama akan berdiri tegak lurus kemudian peserta kedua

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Zaman dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai tergerus hilang bahkan terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit darimereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan biasanya juga untuk menyehatkan badan biasa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya. Lebih dari itu, permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus.

Undang- Undang Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan

Kebudayaan, dijelaskan bahwa permainan rakyat adalah salah satu dari 10 Objek Pembangunan Kebudayaan yang diartikan sebagai berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat yang bertujuan untuk menghibur diri.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sikka melihat bahwa manfaat strategis dalam permainan tradisional adalah sebagai sarana pembangunan karakter anak-anak bangsa sebagaimana amanat dalam Perpres nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang juga turut mendukung implementasi revolusi mental. “Nilai-nilai penguatan pendidikan karakter seperti jujur, bekerja keras, peduli sosial dan peduli lingkungan akan lebih mudah tertanam bila dimasukkan dalam konsep permainan tradisional yang menghibur dan menyenangkan. Lebih dari itu, melalui permainan tradisional, pendidikan karakter akan terinternalisasi secara mudah oleh pemain baik secara sadar atau tidak.

Disamping sebagai hiburan, permainan tradisional ini bisa diupayakan menjadi pendorong industri pariwisata. Oleh sebab itu, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sikka memandang perlu untuk mengangkat dan menghidupkan kembali semua jenis permainan tradisional sebagai salah satu atraksi wisata yang terangkum dalam buku dengan judul “Kumpulan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka”.

1.2. MAKSUD DAN TUJUAN

1.2.1. Maksud Penulisan

1. Menggali, mengangkat dan melestarikan permainan tradisional Kabupaten Sikka;
2. Mendokumentasikan permainan tradisional Kabupaten Sikka dalam bentuk tulisan;
3. Menjadikan permainan tradisional Kabupaten Sikka sebagai khasanah ilmu pengetahuan khususnya generasi muda dan/atau anak cucu dan cece.

1.2.2. Tujuan Penulisan

1. Menghidupkan permainan tradisional Kabupaten

28. *Pla'an Gelo*

Permainan *pla'an ge'lo* adalah jenis permainan melempar *ge'lo* (kemiri) yang dimainkan anak laki. Permainan ini biasanya hanya melibatkan dua orang. Cara bermainnya berbeda dengan dengan permainan *rogan ge'lo*. Kalau permainan *rogan ge'lo* menggunakan sepotong *pe'li wikir* (bilah bambu) untuk meletakkan *gelo-gelo* di atasnya dan dua buah batu digunakan sebagai penahan *pe'li wikir* sedangkan *pla'an ge'lo* hanya menggunakan *ge'lo* saja. Cara bermain *pla'an ge'lo* yakni : Kedua pemain akan duduk berhadapan dengan jarak (kira-kira 2-4 meter). *Ge'lo* (1 buah) akan diletakan di depan masing-masing pemain dengan jarak sekitar 30 cm. Kedua pemain kemudian membuat kesepakatan siapa yang lebih dahulu melempar *ge'lo* yang telah dipasang. Pemain yang melempar harus mengenai *ge'lo* maka kepadanya dibayar sejumlah *ge'lo* yang sudah disepakati sebelumnya. Apabila lemparannya tidak mengenai maka pemain utama harus membayar dan permainan akan diambil alih oleh pemain kedua. Begitulah permainan *pla'an ge'lo* akan terus berlanjut sepanjang para pemain masih memiliki *ge'lo* dan semangat bermain. Makna yang bisa diambil dari permainan *Pla'an Ge'lo* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas dan ketangkasan.

29. *Ka Bea-bea*

Tidak seperti beberapa permainan tradisional lainnya yang sudah disajikan di atas. Jenis permainan yang ini hanya dimainkan oleh anak-anak yang bermukim di area pantai baik laki maupun perempuan. Memang ada saja ide anak zaman dahulu. Mereka kemudian mencari sejenis kepiting yang dinamakan *umeng* untuk digunakan sebagai umpan memancing ikan. *Umeng* memiliki cangkang yang sangat keras dan sulit untuk dibuka. Bagaimana cara membuka cangkang *umeng* yang keras ini? Mereka kemudian melantunkan syair “

Ka bea bea, umeng ka bea bea

Umeng ka bea bea, mai goa mu'u daha

Dengan menyanyikan syair ini secara spontan *umeng* kemudian terbuka cangkangnya. Saat yang bersamaan, isi perutnya *umeng*

mainan ini sama dengan *tubu banga* hanya nyanyiannya berbeda. Lirik Tuku luku-luku :

*Tuku luku-luku, luku kolo kai
Kai ala mena, mena pura lela
Lela watu ge'so*

diakhiri dengan “*kose korek-kore ara daha ba ko laen, kose korek-korek lurun daha ba ko laen*”.

Pemain yang telapak tangannya terbawah akan menjawab :“*ba'a*“ apabila jari si pengorek sudah tembus dan menjawab “*laen*“ apabila jari si pengorek belum tembus maka yang bersangkutan akan meneruskan korek.

Ada pula versi berikutnya namanya “*toko loko-loko*“ cara bermainnya sama seperti *tuku luku-luku* hanya berbeda lantunan lagunya. Lirik syairnya sebagai berikut :

*Took loko -loko, loko sara wodon
Wodon manu kiok, kioklau rajo
Rajo goleng goet, sa woko blepa*

diakhir dengan *kore one-one, boru ba'a ko lae'n* sambil yang memimpin bermain mengorek jari-jari yang tersusun dan bertanya *boru ba'a ko lae'n?* Kalau jarinya belum tembus maka dijawab *lae'n* dan kalau sudah tembus maka dijawab *ba'a*.

- Sikka di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi modern;
2. Sebagai pengembangan atraksi wisata budaya Kabupaten Sikka.



menjepit anakan tangga dan berjalan sejauh mungkin atau sampai ke titik yang telah disepakati sebelumnya. Semakin tinggi pemain berada di atas bambu dan berhasil berjalan sampai ke titik akhir maka yang bersangkutan keluar sebagai pemenang.

Untuk mengalahkan atau menghalangi lawan biasanya mereka melakukan tendangan dan atau/memukul dengan menggunakan tongkat bambu yang dipakai. Ketika salah satunya terjatuh, dinyatakan kalah. Permainan *wa'in gahar* ini agak menantang dan berbahaya maka anak perempuan tidak di ijin.

Nilai moral yang bisa dipetik dari permainan ini adalah sportifitas, hiburan, ketangkasan, keberanian, kehati-hatian, kesabaran, keseimbangan dan kecepatan.

27. *Tumbu Blanga/Tuku luku-luku/Toko loko-loko*

Jenis permainan tumbu blanga adalah permainan campuran yang bersifat hiburan semata. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan dengan jumlah 3-6 orang. Mula-mula semua tangan pemain dikepalkan dan diletakkan tersusun secara teratur di atas kepalan tangan yang lain. Pemain yang kepalan tangannya berada di posisi teratas yang memimpin permainan dengan memukul tangan yang di bawah sambil bernyanyi :

*tumbu-tumbu blanga, blanga mina ro
rom caka lele, tom-tom-tom
sembayah kapiten, buka satu dibawa.*

Ketika mendengar kata buka satu di bawa maka kepalan tangan yang terbawah harus dibuka. Nyanyian terus dilantunkan sampai semua kepalan tangan terbuka. Saat semua kepalan tangan terbuka maka sang pemimpin akan melantunkan untaian kalimat yang berbunyi "*kore roke-rokek, genang/bou ba ko laen*".

Apabila *kore roke-rokek* (memasukan jari tangan ke selah-selah jari tangan yang tersusun dan berhasil menembus sampai tangan terbawa maka yang bersangkutan akan menjawab "*genang ba/bou' ba*".

Ada versi lain dengan istilah Tuku luku-luku. Jenis per-

25. *Weung Korak/ Jarang Kumak*

Permainan *weung korak/jarang kumak* adalah jenis permainan campuran yakni berjalan dengan menggunakan *korak* (tempurung). Mula-mula disiapkan 2 korak dengan tali 2 potong seukuran tinggi badan. *Korak* (tempurung) dilubangi di bagian atas (matanya) kemudian tali dimasukan kedalam *korak* dan ikat keras dengan penahan supaya tali tidak keluar atau terlepas. Pemain kemudian meletakkan kaki di atas *korak* dan menjepitnya dengan erat. Selanjutnya pemain berjalan atau berlari menuju ke titik yang sudah disepakati sebelumnya. Pemain yang pertama kali berhasil mencapai titik akhir dinyatakan sebagai pemenang.

Pesan/nilai moral yang didapat dari permainan ini adalah; sportifitas, keseimbangan, hiburan, kompetitif dan semangat.



26. *Wa'in Gahar*

Wa'in gahar adalah jenis permainan anak laki-laki yang dilakukan dengan cara berjalan menggunakan dua batang bambu. Mula-mula disiapkan 2 (dua) batang bambu dengan ukuran panjangnya sekitar 2-3 meter. Kedua batang bambu akan dibuatkan beberapa lubang. Ukuran jarak dari lubang-kelubang harus sama dan selaras. Pada setiap lubang bambu akan dimasukan sepotong kayu (anakan tangga) yang berfungsi sebagai penahan injakan. Para pemain kemudian berada di atas bambu sambil

melempar.

Pesan moral yang bisa di ambil dari permainan ini adalah bagaimana kita dilatih untuk menjadi orang yang sabar dan teliti. Anak secara tidak sadar bahwa dirinya sedang membentuk kepribadian yang matang dan bertanggungjawab.

24. *Teu' Meong*

Teu' Meong adalah jenis permainan kejar mengejar antara *teu'* (tikus) dan *meong* (kucing). Permainan ini merupakan gabungan antara laki-laki dan perempuan dalam jumlah banyak. Mula-mula mereka membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan. Mereka kemudian menentukan 1 (satu) orang yang akan berperan sebagai *meong* (kucing) dan beberapa orang lainnya (kira-kira 5 orang) berperan sebagai *teu'* (tikus).

Pemeran *meong* (kucing) akan berdiri didalam lingkaran dan pemeran *teu'* (tikus) berada diluar lingkaran. Cara bermainnya; *meong* harus berusaha menerobos keluar dari lingkaran yang di pagar rapat oleh pembentuk lingkaran lalu mengejar dan harus menyentuh badan *teu'*. Para pemeran *teu'* yang berada di luar akan lari mengamankan diri di seputaran lingkaran dan dibantu oleh pembentuk lingkaran. Pemeran *teu'* akan mengamankan diri dengan lari masuk atau keluar dari lingkaran apabila si *meong* dapat menembus keluar atau masuk dari jepitan/halangan para pembentuk lingkaran. Setiap kali ketika badan si *teu'* dapat disentuh oleh si *meong* maka yang bersangkutan dinyatakan mati dan kepadanya boleh masuk membentuk lingkaran seperti yang lainnya. Si *meong* dituntut harus menyelesaikan tugasnya sampai tuntas. Apabila dirinya tidak mampu lagi hanya karena *be'ler* (kecapaian) maka yang bersangkutan dinyatakan kalah maka dirinya akan digantikan lagi oleh si *meong* berikutnya. Permainan *teu' meong* terus dilanjutkan dengan sistem yang sama sepanjang mereka masih bersemangat.

Pesan atau nilai moral yang bisa diambil dari permainan ini adalah kekompakan, kecekatan, sportifitas, hiburan dan persaudaraan.

21. *Tikan Ge'tah*

Permainan yang satu ini juga menjadi hiburan yang mengasyikan buat anak-anak (campuran) zaman dahulu. Dengan suka cita mereka bermain bersama baik laki-laki maupun perempuan. Bahan yang digunakan sederhana hanya dengan menggunakan gelang karet (getah) dan sepotong kayu atau lidi. Mula-mula sepotong kayu atau lidi ditanamkan dengan tinggi sekitar 5-10 cm. Titik lempar ditentukan sesuai dengan kesepakatan mereka mulai dari 2-5 meter tergantung banyaknya jumlah ge'tah yang menjadi taruhan. Semakin kecil jumlah getah maka semakin dekat titik lemparan dan semakin banyak jumlah getah, maka jarak atau titik lempar dari lidi atau kayu yang ditanam akan semakin jauh.

Syarat untuk memenangkan permainan adalah satu getah harus masuk kedalam lidi atau kayu yang ditanam.

Pesan moral yang bisa di ambil dari permainan ini adalah bagaimana kita dilatih untuk menjadi orang yang sabar dan teliti. Anak secara tidak sadar bahwa dirinya sedang membentuk kepribadian yang matang dan bertanggungjawab.

22. *Tikan Peniti*

Tikan Peniti dan tikan karet/getah adalah dua jenis permainan yang modelnya sama. Bedanya, tikan peniti menggunakan peniti sedangkan tikan karet menggunakan getah/karet.

Pesan moral yang bisa di ambil dari permainan ini adalah bagaimana kita dilatih untuk menjadi orang yang sabar dan teliti. Anak secara tidak sadar bahwa dirinya sedang membentuk kepribadian yang matang dan bertanggungjawab.

23. *Tikan Jepit*

Permainan tikan jepit biasanya hanya dimainkan oleh anak perempuan saja. Cara bermainnya sama seperti tikan karet dan tikan peniti hanya saja pada tikan jepit, lubang jepit tidak harus masuk kedalam tiang lidi atau kayu yang ditanam karena lubang jepit terlalu kecil ukurannya. Untuk mencari siapa yang menang, jepit harus bersandar atau merapat erat pada lidi saat

BAB II JENIS PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional dengan berbagai macam bentuk dan keunikannya tersebar di wilayah Kabupaten Sikka. Buku ini tidak memuat semua jenis permainan tradisional Kabupaten Sikka. Beberapa diantaranya adalah :

1. *Se'su Kikuk/Se'su Weku/Se'su Kae (Petak Umpet)*

Se'su Kikuk/Se'su Weku/Se'su Kae adalah sejenis permainan campuran yang dilakukan oleh beberapa orang anak. Sebelum melakukan permainan, didahului dengan undian dengan cara *hom pila hom pim pah*. *Hom pila hom pim pah* adalah model undian dengan menggunakan telapak tangan dan punggung tangan. Apabila hanya satu telapak atau punggung tangan yang terbuka atau tertutup dari semua peserta penguji maka dia yang menutup mata sedangkan yang lainnya bersembunyi.

Tugas anak yang menutup mata adalah menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Setelah semua pemain ditemukan, maka permainan akan dilanjutkan kembali. Anak yang ditemukan pertama kali akan bertugas menutup mata pada permainan selanjutnya.

Makna dari permainan ini adalah melatih hiburan, kesabaran, emosional, sportifitas, komitmen dan disiplin anak.



2. *Kotin/Kotir (Gasing)*

Bagi sebagian orang di wilayah timur biasa menyebutnya *Kotin* dan wilayah barat menyebutnya dengan istilah *Kotir*. Bahan pembuat kotin/kotir biasanya dari kayu keras seperti asam, kesambi, jambu dan bur (mengkudu). Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Kotin/Kotir ini dibuat dengan bentuk dan ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan selera. Ada bentuk Kotin yang pendek (*Kotir/Kotin buluk*) dan juga ada yang tinggi (*Kotir/kotin wai'n gahar*), serta ada juga yang ukurannya lebih besar (*Kotir/Kotin Kubang*). Kotir/Kotin ini kemudian diberi paku atau kawat kecil pada bagian kakinya. Permukaan kotir/kotin kemudian dililitkan dengan tali yang sudah dipelintir. Tali ini terbuat dari *mu'u dukak* (kulit batang pisang yang kering) atau *tali lago* (kulit pohon waru). Setelah dililit penuh, kotir/kotin kemudian dilepas dengan cara melempar lalu talinya ditarik kembali (dikendalikan), maka berputarlah kotir/kotin tersebut. Kotir/kotin kemudian diadu antara satu dengan yang lainnya. Jika salah satunya berhenti berputar lebih dulu, maka yang bersangkutan kalah. Biasanya sudah dibuat dengan perjanjian bilamana lawannya mati sampai 4 (empat) kali, maka kotin/kotir tersebut menjadi milik lawan sebelahnya.

Permainan kotir/kotin ini adalah jenis permainan musiman yang dimainkan setelah musim panen.

Makna yang bisa diambil dari permainan kotir/kotin ini

mainnya; potongan kayu yang berukuran pendek diletakan di atas lubang dan yang panjang berfungsi untuk mengungkit dan membuang sejauh mungkin. Setelah membuangnya jauh, potongan kayu yang panjang diletakan diatas lubang.

Pihak lawan akan memilih potongan kayu pendek yang dibuang dan melempar ke kayu panjang yang telah diletakan di atas lubang. Jika lemparannya mengena, maka kepadanya berhak menggantikan permainan tersebut, tetapi apabila lemparannya tidak mengena atau menyentuh, maka pemain utamanya melanjutkan tahapan berikutnya yakni potongan kayu yang pendek dimasukan kedalam lubang dengan posisi miring dan sedikit keluar.

Tahap berikutnya pemain tersebut akan memukul atau mengetok potongan kayu pendek tadi dan membuangnya sejauh mungkin untuk mendapatkan banyaknya *sugo* atau jumlah hitungan.

Jika dalam memukul dan/atau mengetoknya dobel maka sugonya menggunakan potongan kayu pendek. Tetapi apabila memukul atau mengetok potongan kayu pendek tersebut hanya satu kali, maka hitungannya menggunakan kayu panjang. Jumlah angka hitungan/sugo berdasarkan kesepakatan pemain misalnya, 250-500 sugo/hitungan.

Pemain yang lebih dahulu mendapatkan angka sesuai dengan kesepakatan tadi dinyatakan menang. Makna yang bisa diambil dari permainan *Heti* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, ketangkasan dan kerjasama.



akan duduk di atas tandu kemudian diangkat lalu berjalan sambil bernyanyi “*Suster wa'in(g) boga*” atau “*padaleda*”. Makna yang bisa diambil dari permainan *Padaleda/Suster wai'n boga/ laba liman(g)* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, solidaritas dan kerjasama.



adalah ketangkasan, semangat juang, sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian dan kesabaran.



19. *Raga/Bola Mu'u Dukak*

Raga adalah jenis permainan bola besar yaitu voli yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Bedanya terletak pada ukuran lapangan, jumlah pemain dan jenis bola. Lapangan permainan *raga* berukuran lebih kecil dari lapangan bola voli. Jumlah pemain 6 (enam) orang dan jenis bolanya terbuat dari daun pisang kering yang di ikat dan di balut dengan menggunakan tali pisang (*tali mu'u dukak*). Bola tersebut kemudian dimainkan seperti layaknya bola voli sesungguhnya.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Raga/Bola Mu'u Dukak* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, kompetitif dan kerjasama.

20. *Heti*

Permainan *Heti* mirip dengan permainan *Se'pa* hanya bedanya berada pada alat mainnya. Permainan *heti* biasanya dimainkan oleh anak laki dan juga anak perempuan. *Heti* hanya menggunakan dua potong kayu yang berbeda ukuran (1 berukuran 30 cm dan yang satunya berukuran 15 cm).

Permainan ini bisa melibatkan 2-4 orang. Sebelum permainan dimulai mula-mula dibuatkan sebuah lubang yang berbentuk lonjong dengan dalam secukupnya dan lebarnya 10 cm. Cara ber-

3. *Se'pa/Nabe*

Tidak jauh berbeda dengan permainan kotin. Permainan ini juga biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Bedanya terletak pada bahan pembuatannya. *Se'pa/Nabe* dibuat dari tempurung kelapa yang berbentuk hati berjumlah 8 (delapan) buah/lempeng. Dari kedelapan lempeng *se'pa* ini, 4 (empat) lempengnya ditanam lurus dari depan ke belakang dengan jarak masing-masing 1 (satu) meter dan keempat lainnya dipakai untuk memukul dari jarak 5-15 meter. Tongkat untuk memukul *se'pa/nabe* ini biasanya terbuat dari bila bambu dengan ukuran 30-50 cm. Keempat *se'pa/nabe* kemudian dipukul ke arah *se'pa/nabe* yang ditanam. Jika *se'pa/nabe* yang dipukul lari dan menjatuhkan *se'pa/nabe* urutan yang pertama, maka dihitung maju 1 (satu) kedepan sesuai dengan ukuran tongkat (bila bambu) yang digunakan dan seterusnya sampai *se'pa/nabe* yang keempat. Apabila larian *se'pa/nabe* menjatuhkan *se'pa/nabe* urutan pertama, kedua, ketiga dan keempat, maka hitungannya disesuaikan. Ketika larian *se'pa/nabe* mampu menjatuhkan lebih dari satu *se'pa/nabe* yang tertanam secara bersamaan disebut dengan istilah “lakar”. Hitungan demi hitungan akan dihitung maju sampai mendekati ke *se'pa/nabe* yang di tanam, maka yang bersangkutan dinyatakan

kan menang atau “lobo”.

Permainan *se'pa/nabe* adalah jenis permainan musiman yang dimainkan setelah musim panen.

Makna yang bisa diambil dari permainan *se'pa/nabe* adalah ketangkasan, semangat juang, sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian dan kesabaran.

4. *We'tok Tali Merdeka*

Permainan *Wetok* (lompat) Tali Merdeka ini biasa dimainkan oleh minimal 3 orang anak perempuan yang berusia sekolah SD-SMP. Dua orang berperan sebagai pemegang tali (*karet*) dan yang lain melompat mulai dari titik terendah sampai yang tertinggi. Tali (*boging*) atau karet diletakan mulai dari lutut, pinggang, dada, dagu, telinga, kepala, jengkal 1, jengkal 2, dan yang terakhir tangan diluruskan secara utuh ke atas yang disebut merdeka.

Pemeran dituntut harus melewati tahapan-tahapan tersebut dengan melompat. Jika berhasil lewati semua tahapan maka tahapan terakhir disebut merdeka. Apabila pelompat kemudian tidak mengjangkau, maka yang bersangkutan dinyatakan kalah dan permainan akan digantikan oleh orang berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan pada pagi atau sore hari.

Makna yang bisa diambil dari permainan *wetok* (lompat) tali merdeka ini adalah ketangkasan, semangat juang, sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian dan kesabaran.



17. *Se'duk*

Permainan *se'duk* juga merupakan permainan campuran yang tidak jauh berbeda dengan *segong/senggeh*. Denah atau pola menjadi persyaratan utama. Bedanya hanya terletak pada peralatan. Kalau *segong/senggeh* menggunakan batu ceper atau pecahan periuk tanah sedangkan pada permainan *se'duk* menggunakan sepotong bila bambu. Cara memainkannya juga berbeda karena pada permainan ini, sepotong bilah bambu tersebut diletakan pada bagian tubuh tertentu sambil menjingkat. Bilah bambu diletakan mulai dari bagian atas salah satu punggung kaki, dijepit pada bagian jari kaki, dijepit pada lipatan kaki, di atas paha, di atas siku tangan, di atas punggung tangan dan yang terakhir bilah bambu di atas kepala. Setiap kali bilah bambu yang diletakan pada bagian tubuh tadi, pemain harus menjingkat mulai dari kotak pertama hingga kotak terakhir dan kembali ke kotak pertama.

Dalam melewati rintangan dari kotak pertama hingga kembali lagi ke kotak pertama, bilah bambu tersebut dilepas dan harus ditangkap. Jika bilah bambu diletakan diatas kepala, maka cara melepaskannya dengan menjatuhkannya kebelakang lalu salah satu kaki berusaha menginjak bilah bambu tersebut. Apabila pemain tidak mampu menangkap dan/ atau menginjak, maka kepadanya dinyatakan gugur dan permainan akan berpindah ke orang berikutnya.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Se'duk* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, ketangkasan, kejelian dan kesabaran.

18. *Padaleda/Suster Wa'in(g) Boga/ Laba Liman(g)*

Jenis permainan *padaleda/laba liman* adalah permainan membuat tandu. Permainan ini melibatkan 2-4 orang baik laki maupun perempuan. Dua orang akan berperan sebagai penandu dan yang lainnya berperan sebagai korban yang ditandu (kakinya patah).

Cara bermainnya, kedua orang yang berperan sebagai penandu membentuk tangan sebagai tandu (*laba liman*) dalam posisi jongkok. Pemain yang berperan sebagai korban patah kaki

4. *Se'nggeh Te'ar*



Permainan *se'nggeh te'ar* agak berbeda dengan *senggeh-senggeh* lainnya. Pada *se'nggeh te'ar*, *edeng* (media) diletakkan pada bagian tubuh tertentu pemain mulai dari punggung kaki, dijepit pada jari kaki (jempol dan telunjuk), dijepit di balik persendian kaki, di atas paha, siku tangan dalam, siku tangan luar dan terakhir *edeng* diletakkan di atas kepala. Setiap kali *edeng* yang diletakkan pada bagian tubuh tersebut, pemain mulai menjingkat melewati kotak-kotak yang ada. Empat kotak pertama pemain harus melewatinya dengan menjingkat dan pada kotak kelima diinjak dengan dua kaki kemudian kembali menjingkat ke kotak ke enam lalu mengayunkan kaki, tangan dan/atau kepala sesuai posisi *edeng* untuk melepaskan *edeng* untuk kemudian ditangkap dengan tangannya sendiri. Bila *edeng* bisa ditangkap, kepadanya dinyatakan menang dan atau sebaliknya. Makna yang bisa diambil dari permainan *Senggeh* ini adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, keterampilan, ketangkasan, ketelitian, kesabaran dan kerjasama.



5. *Eban Wole*

Jenis permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki pada sore hari. Jumlah pemainnya dari 2-4 orang. Bahan yang digunakan antara lain: *Wole* (biji enau) sebanyak 7 (tujuh) buah, sepotong ruas bambu dan sebatang tongkat. Pada bagian punggung, *wole* (biji enau) tersebut dikupas dan akan terlihat warna putih di atasnya sedang pada bagian dadanya dibiarkan berwarna hitam seperti sediakala. Sepotong ruas bambu dibelah dan dibuatkan lubang pada ujung bagian atas. Tongkat penyangga ditanam dengan tinggi kira-kira 30 cm. Ruas bambu kemudian dikaitkan pada tongkat dalam posisi miring kira-kira 45 derajat.

Para pemain akan membuat kesepakatan terlebih dahulu dengan menyebut dirinya sebagai mitan atau bura (warna hitam atau putih). *Wole* (biji enau) kemudian dimasukan kedalam ruas bambu dan melepaskannya jatuh ke tanah. Apabila keseluruhan *wole* (biji enau) jatuh dan semuanya berwarna putih maka yang taruhannya warna putih yang keluar sebagai pemenang dan kepadanya bisa menggulingkan *wole* (biji enau) sekali lagi dan sebaliknya. Jika warna *wole* (biji enau) bervariasi (hitam dan putih), maka permainan akan dilanjutkan dan berpindah ke orang berikutnya.

Makna yang bisa diambil dari permainan *wole* (biji enau) ini adalah sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian dan kesabaran.

6. *Tawu Korak/Perang Hering*

Permainan *Tawu Korak/Perang Hering* biasa dilakukan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan sesuai peran mereka. Jenis permainan ini biasanya dilakukan di sore hari oleh mereka yang berusia taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Perlengkapan yang digunakan bervariasi jenisnya seperti, *tawu* (tempat makan yang terbuat dari buah tawu, sejenis tanaman buah melata), *bilang* (wadah yang terbuat dari buah maja yang digunakan untuk peralatan makan dan minum), *korak* (tempat makan yang terbuat dari tempurung kelapa), *mu'u 'roun(g)* (daun pisang) dan lain sebagainya. Masing-masing mereka berperan sesuai dengan tugas yang sudah disepakati. Ada yang ber-

tugas untuk mencuci piring, potong sayur, kupas bumbu-bumbu, masak air, cari kayu api, masak nasi, masak daging dan lain sebagainya.

Pada prinsipnya apa yang dilakukan mereka adalah apa yang mereka lihat dari ibu atau mamanya mereka di rumah. Bahan dasar yang digunakan mereka dalam memasak adalah apa yang ada di sekitarnya.

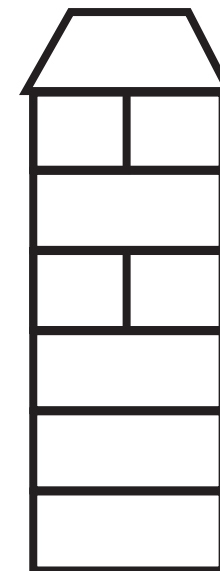
Dengan tekun mereka melakukan dengan sambil menyarankan dan menasihati di antara mereka. Sebuah bentuk kerjasama tim dan saling pengertian serta rasa tanggungjawab menjadi komitmen mereka bersama.



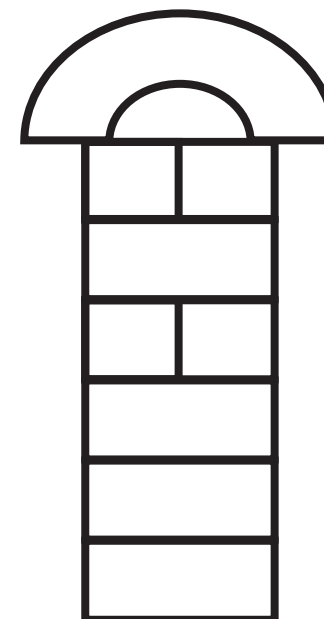
7. *Dodur Siput (Bekel)*

Jenis permainan ini biasa dimainkan oleh anak perempuan sekolah dasar atau sekolah menengah pertama. Bahan dasar yang digunakan dalam permainan ini adalah; siput/kerang atau tempurung kemiri (6 biji), dan mude (jeruk kecil) dan goiawas (buah jambu biji). Dalam permainan ini biasanya dimainkan oleh 2- 4 orang. Permainan diawali dengan mengenggam siput dan buah jeruk kecil atau buah jambu biji. Permainan dodur siput diawali dengan melambungkan buah jeruk kecil atau buah jambu biji, kemudian diikuti dengan menaburkan siput atau tempurung kemiri. Sewaktu buah jeruk kecil atau buah jambu biji melambung ke atas, pemain mengambil siput yang terserak sesuai dengan tingkatannya. Setiap kali buah jeruk kecil atau buah jambu

2. *Se'nggeh Orin*



3. *Se'nggeh Alan*



menginjak semut maka semut akan mati.

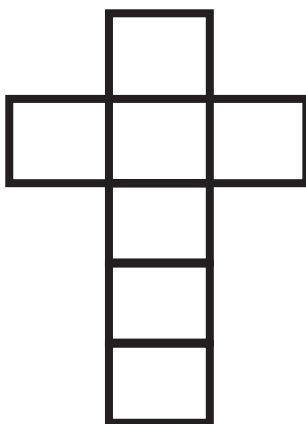
Sedangkan *hompila hom pim pah* adalah teknik pengundian dengan menggunakan telapak dan punggung tangan. Undian ini diawali dengan mengayunkan tangan secara bersamaan sambil berujar *hom pila hom pim pah* dan serentak menunjukkan telapak atau punggung tangan. Apabila hanya satu telapak atau punggung tangan yang terbuka atau tertutup dari semua peserta maka dia yang bermain lebih dahulu.

Cara bermain *Senggeh*, semua *edeng* diletakkan pada kotak pertama lalu pemain pertama menjingkat mulai dari kotak kedua dan seterusnya. Pemain dinyatakan gagal apabila saat menjingkat menginjak garis; *edeng* yang dilemparkan mengenai batas/keluar kotak; kedua kakinya menginjak pada kotak yang tidak seharusnya diinjak dua kaki; menginjak kotak yang ada *edengnya*. Jika permainan dilakukan berkelompok maka kegagalan pemain pertama akan di "hoi" (tebus) oleh rekan setimnya.

Apabila pemain berhasil menyelesaikan seluruh tahapan permainan, ia akan mendapatkan hak untuk menguasai satu kotak dengan memberi tanda silang pada salah satu kotak secara berurutan. Pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah kotak yang dikuasai/diberi tanda silang.

Permainan *senggeh* ini memiliki beberapa istilah nama yang disesuaikan dengan bentuk atau model dena yang digambarkan. Model dena/gambar yang dimaksud antara lain :

1. *Se'nggeh Krus*



biji dilempar ke atas, maka pemain juga harus dengan cekatan mengangkat siput atau tempurung kemiri dengan hitungan satu-satu, dua-dua, tiga-tiga, empat dua, lima satu dan enam. Apabila tahap ini dilalui dengan sempurna, maka yang bersangkutan akan melanjutkan permainan berikutnya dengan sistem buka dan tutup dengan hitungannya seperti sebelumnya. Permainan akan dilanjutkan dengan meletakan siput secara acak dan terpola dengan tetap menaikkan atau melambungkan buah jeruk kecil atau buah jambu biji dengan mengangkat satu persatu. Ketika siput sudah terbentuk secara acak dan terpola, maka yang terakhir keseluruhan siput harus diangkat sekalian. Apabila salah satu siput tertinggal atau tidak terangkat, maka yang bersangkutan dinyatakan kalah dan permainan akan diambil alih oleh orang berikutnya.

Makna yang bisa diambil dari permainan Dodur Siput ini adalah sportifitas, hiburan, kreatifitas, ketelitian, ketangkasan, dan kelincahan.



8. *Laban Pekok/Udur*

Permainan ini identik dengan perang-perangan. Kejar-kejaran terjadi sambil memberikan tembakan terhadap musuh dengan menggunakan *laban pekok*. Mereka terlihat seperti berada di medan perang. Bahan dasar permainan ini adalah daun-daunan hijau, biji-bijian kecil (mata merah, karamunting, buah kapuk yang muda, loi lima (tali putri) atau kertas), sepotong bambu

kecil dengan diameter 1 cm dan panjangnya kira-kira 20-30 cm dan sepotong kayu/bambu yang disesuaikan dengan diameter bambu. Mula-mula, dedaunan hijau, biji-bijian atau kertas dibuat menyerupai peluru. Butiran peluru kemudian dimasukkan ke dalam bambu yang kemudian didorong keras untuk menembak. Setiap butiran peluru yang keluar akan berbunyi “*pekok*” (seperti bunyi tembakan pistol atau senapan yang biasa digunakan oleh prajurit). Karena ini adalah permainan perang-perangan maka yang biasanya terlibat didalamnya adalah anak laki-laki.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Laban Pekok* ini adalah hiburan, kreatifitas, ketelitian, ketangkasan, kerjasama, heroik dan kelincahan.

9. *Pabang*

Sungguh kreatif memang anak-anak zaman dahulu. Dengan daya imajinasi yang dimiliki mereka selalu menghadirkan permainan-permainan unik. Permainan yang satu ini mereka menyebutnya dengan istilah *pabang*. *Pabang* adalah jenis permainan mobil-mobilan. Bahan yang digunakan berupa tempurung kelapa atau batang kelapa kecil yang sudah dipotong menyerupai ban mobil dan bambu dengan ukuran panjang kurang lebih 2,5-3 m. Batok kelapa akan dilubangi pada bagian atas (matanya) dan bagian bawah (pantatnya). Bagian bawah bambu akan dilubangi pada sisi kiri dan kanan kemudian dibelah untuk memasukan batok kelapa. Untuk mengikat atau mengeratkan batok kelapa dengan bambu dimasukan sepotong kayu atau besi seperti yang terlihat pada mobil dan/atau sepeda motor dewasa ini. Pada bagian atas bambu (searah dada) dibuatkan palang dengan kayu sepotong yang digunakan sebagai stang stir. *Pabang* siap dilarikan dengan muatannya berupa barang dan /atau manusia dengan cara menggantung pada bambu di bagian bawah stang stir. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak laki-laki saja.

Di beberapa wilayah Kabupaten Sikka terdapat permainan sejenis yang disebut dengan istilah *Ogor Oto*. Perbedaannya pada permainan *pabang* menggunakan sebuah roda, sedangkan *ogor oto* menggunakan dua roda. Disamping sebagai permainan,



16. *Segong/Senggeh*

Permainan *Senggeh* adalah permainan campuran yang biasa dilakukan di atas permukaan tanah yang datar yang sudah didesain dengan area permainan berupa gambar yang terpola dengan berbagai bentuk. Bahan yang digunakan disebut *edeng* berupa batu ceper, pecahan periuk tanah. Permainan ini dilakukan secara berpasangan yang masing-masing pihak bisa berjumlah 1-4 orang. Ada keuntungan ketika bermain dalam bentuk kelompok misalnya ketika salah satu teman mainnya kalah maka akan ada istilah di “*ho'i*” (menebus kesalahan dengan cara membantu melakukan bagian yang gagal dilakukan). Kalau berhasil maka permainan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Jika gagal maka permainan akan dilanjutkan oleh kelompok lawan. Untuk mengawali permainan biasanya dilakukan undian dengan cara *suten* atau *hom pila hom pim pah*.

Suten adalah model undian dengan menggunakan jari tangan. Jari kelingking (symbol semut), jari telunjuk (symbol manusia), jari jempol (symbol gajah). *Suten* dilakukan dengan cara masing-masing pemain harus menunjukkan jarinya pada waktu yang bersamaan. Penentuan pemenang adalah sebagai berikut. Apabila jari telunjuk berhadapan dengan jari jempol, maka jempol yang menang. Filosofinya kalau gajah menginjak manusia maka manusia mati. Sementara jika jari jempol berhadapan dengan jari kelingking, maka jari kelingking yang menang, karena kalau semut masuk ke telinga gajah dan menggigitnya maka gajah mati. Apabila jari kelingking berhadapan dengan jari telunjuk, maka jari telunjuk yang menang, karena kalau manusia

14. *Ngoro Gohok*

Permainan Ngoro Gohok adalah permainan campuran. Ada saja ide atau kreasi yang dibuat oleh anak-anak zaman dahulu. Selain *bakut* yang digunakan sebagai selancar untuk meluncur, mereka juga menggunakan *gohok* (pelepah daun pinang) untuk meluncur dan menarik. Permainan ini melibatkan 1-3 orang. Dua orang diantara mereka akan duduk di atas *gohok* dan yang satunya berperan sebagai penarik. *Ngoro Gohok* ini bisa dilakukan di atas tanah datar atau di tanah miring. Seirama dengan *nosor bakut*, permainan ini juga membutuhkan keseimbangan tubuh dan menjadi sangat lucu dan membahagiakan mereka apabila salah satu atau bahkan kedua peserta yang duduk di atas *gohok* tersebut jatuh atau terlempar. Biasanya apabila pemain yang duduk diatas *gohok* itu terjatuh, dia akan menggantikan peran sebagai penarik *gohok*.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Ngoro Gohok* adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, kerjasama dan keberanian.

15. *Teok Tali/Teok Weleng*

Teok tali atau bergantungan pada tali merupakan jenis permainan ayunan. Mereka (anak-anak) baik laki maupun perempuan akan bergantungan pada tali yang sudah diikat atau pada dahan, akar atau ranting pohon tertentu seperti pohon beringin, pohon pisang, dll, pada ketinggian tertentu. Permainan ini biasa melibatkan 1-2 orang tergantung besar kecilnya tali dan tingkat keberanian mereka. Ada 1 (satu) orang/pemain berperan sebagai pendorong atau membuang ayunan. Sambil menikmati ayunan para pemain yang bergantungan pada tali, dahan, akar atau ranting akan bernyanyi "*butuk lunung ha, teok le bao klereng, lora wong sese renak, sese renek bao klereng, bao klereng boga... ina o ama o*". Lucu juga permainan yang satu ini karena apabila talinya terlepas atau putus, maka mereka harus jatuh dan terlempar jauh.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Teok Tali/Teok Weleng* adalah hiburan, kreatifitas, sportifitas, keberanian dan kerjasama.

ogor oto juga untuk membantu pekerjaan rumah tangga, seperti mengambil air, mengangkut hasil kebun, dan lain sebagainya.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Pabang* dan *Ogor Oto* ini adalah hiburan, kreatifitas, ketangkasan, kerjasama, dan kelincahan.

10. *Serena*

Permainan *Serena* hampir sama seperti permainan *Se'su Kikuk* yang biasa dilakukan anak perempuan dan juga laki-laki seusia TK-SLTP. Untaian kalimat/lagu yang biasa dilantunkan untuk mengawali permainan ini adalah : *serena ruana enko, enko sudah jauh endah, endah de kukun de lanbun de pilo*. Dalam permainan ini biasanya terdiri dari 6 (enam) orang dan salah satunya ditunjuk sebagai pemimpin untuk melantunkan kalimat/lagu diatas. Semua pemain duduk dengan posisi melingkar dan telapak tangan pemain diletakan di atas tanah atau meja sambil mengikuti lantunan. Sang pemimpin/pelantun akan melantunkan untai/lagu *serena ruana enko, enko sudah jauh endah, endah de kukun de lanbun de pilo* sambil menyentuh tangan masing-masing pemain. Bagi orang yang tangannya di sentuh dan mendapat kata "*pilo*" maka yang bersangkutan menutup mata dengan rapat sementara yang lain lari dan menyembunyikan diri dan tugasnya adalah mencari. Setelah semuanya ditemukan maka permainan akan dimulai kembali dengan kembali mengganti peran.

Makna yang bisa diambil dari permainan *Serena* ini adalah hiburan, kreatifitas, kerjasama dan ketelitian.



11. *Tilu Diah-diah*

Jenis permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan dengan membentuk lingkaran, baik lingkaran kecil maupun lingkaran besar tergantung jumlah pemain. Masing-masing mereka memegang telinga lawannya sambil bergerak ke kiri dan ke kanan dan bernyanyi “*tilu dia dia, dia meti tilu a’un*”. Permainan ini merupakan bagian dari hiburan anak-anak dan tidak ada sanksinya.

Pesan moral yang mau disampaikan dalam permainan ini adalah saling mendengarkan antara satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan sosial tentu ada perbedaan dan persamaan pendapat. Dalam menemukan perbedaan inilah yang menuntut kita untuk saling mendengarkan dan menghargai.



12. *Pido Padong/Bilom Balok*

Bilom Balok adalah jenis permainan jungkat jungkit yang dilakukan oleh 2 (dua) orang atau lebih yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki saja. Bahan yang digunakan adalah selembar papan atau sepotong bambu dengan ukuran kira-kira 2-3 meter. Papan atau bambu kemudian diletakkan secara seimbang diatas tumpuan balok atau sebuah tiang yang bercabang. Kedua pemain kemudian bernyanyi “*bilom balok atau pido padong*” sambil menurunkan dan menaikkan badannya secara bergantian.

Pesan moral yang ditampilkan dalam permainan ini adalah bahwa hidup ini harus membutuhkan keseimbangan, kerjasama dan kekompakan. Pesan lain dari permainan ini menggambar-

kan bahwa hidup itu dinamis, terkadang kita berada diposisi di atas terkadang di bawah.



13. *Nosor Bakut*

Nosor Bakut adalah sejenis permainan luncur-luncuran yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki dengan menggunakan *bakut*/pelepah daun kelapa yang berukuran kira-kira 1 (satu) meter. Pada ujung bagian bawah dibuatkan penahan atau takikan untuk meletakkan kedua kaki. Di beberapa wilayah, pelepah daun kelapa tidak perlu ditakik tetapi langsung meletakkan kedua kaki pada ujung *bakut* atau pelepah daun kelapa. Pemain kemudian duduk di atas *bakut* (pelepah daun kelapa) sambil meletakkan kedua kaki pada ujung bawah bakut. Permainan ini dilakukan diatas permukaan tanah yang miring. Keseimbangan tubuh menjadi tuntutan utama dalam permainan ini.

Pesan moral dari permainan *Nosor Bakut* ini adalah keberanian, ketangkasan, hiburan, perjuangan, kreatifitas dan ketelitian.





**KUMPULAN
PERMAINAN
TRADISIONAL
KABUPATEN SIKKA**

DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN SIKKA