

keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya. Sehingga bermain memberikan dukungan yang kuat pada pembentukan karakter anak, seperti halnya nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Rimau*.

Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Rimau* adalah sebagai berikut:

1. Nilai kerjasama; permainan *rimau* dimainkan secara beramai-ramai, sehingga tujuan yang dicapai adalah bersama-sama mempertahankan keberadaannya untuk mencapai kemenangan. Dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama yang baik sehingga keberhasilan menjadi tujuan akhir dari sebuah permainan. Permainan ini mengajarkan bahwa suatu pekerjaan akan mencapai hasil yang baik dan maksimal apabila dilakukan dengan cara saling bekerjasama.
2. Nilai kejujuran; permainan *rimau* mengajarkan kepada setiap para pemain untuk bermain dengan jujur tanpa ada kecurangan dengan kata lain harus *fai*. Curang adalah sifat yang tidak baik, dan itu tidak dibolehkan dalam sebuah permainan. Kejujuran dalam suatu permainan akan memunculkan suatu sikap sportifitas dalam diri anak untuk dapat menerima kalah dan menang, karena anak-anak bermain sesuai dengan aturan yang sudah diterapkan dalam sebuah permainan.
3. Nilai kedisiplinan; permainan *rimau* mengajarkan anak-anak suatu kedisiplinan dalam melakukan suatu aktivitas, artinya anak-anak akan bermain sesuai dengan waktu yang ada dan juga aturan yang berlaku. Sehingga anak-anak akan menghargai waktu yang ada untuk mencapai suatu keberhasilan.
4. Nilai ketangkasan; dalam permainan *rimau* terdapat nilai ketangkasan karena setiap pemain harus memiliki sikap menyerang dan bertahan, yang dilakukan oleh anak-anak ketika melompat, keseimbangan tubuh dalam mengelabui lawan dan segala gerakan tubuh lainnya selama permainan berlangsung.

Intinya dalam suatu permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang bermanfaat dalam membentuk karakter anak. Karena pembentukan karakter pada anak tidak semudah membalikkan telapak tangan, akan tetapi butuh waktu dan proses yang lama. Oleh sebab itu, disinilah

peran penting permainan tradisional anak dibutuhkan, tentunya dengan pendampingan dari orang tua/dewasa.

Keberadaan Permainan *Rimau* saat ini

Permainan *Rimau* saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, sudah mulai ditinggalkan bahkan bisa dikatakan hampir punah. Saat ini, *Rimau* hanya tinggal nama dan cerita belaka, bahwa dalam masyarakat Langkat pernah ada permainan *Rimau* yang dulu sangat sering dimainkan.

Hal ini tidak bisa dipungkiri lagi, mengingat saat ini anak-anak sudah terlena dan terbuai oleh hadirnya teknologi canggih, dengan tawaran *game online* yang sangat menggiurkan. Sehingga saat ini permainan elektronik sangat diminati oleh kaum tua, muda hingga anak-anak.

Untuk itu, menjadi kewajiban sekaligus tanggung jawab bagi kita untuk dapat menghidupkan dan menyemarakkan kembali permainan tradisional dalam keseharian anak-anak, khususnya permainan tradisional *Rimau*. Hal tersebut dapat dimulai dari sekolah-sekolah maupun dalam kegiatan festival permainan tradisional, sehingga generasi berikutnya akan kembali mengenal permainan tradisional yang memberikan nilai yang bermanfaat terutama dalam pembentukan karakter pada anak, yaitu anak yang bertanggungjawab, disiplin, bijaksana, berperilaku baik dan mandiri.

Sumber Data:

Drs. Abu Bakar, dkk. 1981/1982. *Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Utara*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sumber Foto:

Drs. Abu Bakar, dkk. 1981/1982. *Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Utara*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Penanggung Jawab : Drs. Nurmatias
Penulis : Fariani, S.Sos.
Editor : Agung Suryo S., S.S., M.A.
Setting/Layout : Risky Syawal



Rimau

Permainan Tradisional Masyarakat Langkat



Rimau dalam Bahasa Melayu Langkat artinya adalah harimau. Karena dahulu di Langkat terkenal dengan keberadaan harimau yang besar-besar. Main *Rimau* ilustrasinya dari harimau, yaitu keganasan harimau dalam mengejar dan menangkap mangsanya sampai dapat. Permainan *Rimau* tidak ada kaitannya dengan ritual atau upacara tertentu. Akan tetapi permainan *Rimau* ini ada kalanya tidak bisa dimainkan karena terdapat pantangan dalam bermain, yaitu tidak bisa dimainkan pada saat harimau yang berada dikawasan tempat tinggal suatu kelompok masyarakat sedang mengganas.

Permainan *Rimau* ini adalah merupakan jenis permainan yang dilakukan diwaktu senggang. Permainan *Rimau* biasa dimainkan oleh anak laki-laki, karena permainan ini memiliki sifat seperti harimau sebagai binatang buas, yaitu dengan keganasannya berusaha menangkap mangsanya, sehingga tidak cocok untuk dimainkan oleh anak perempuan. Walaupun permainan ini menunjukkan sifat keras seperti harimau, namun batas-batas kesopanan tetap tetap terpelihara. Permainan *Rimau* bersifat kompetitif, yaitu sebuah permainan yang menonjolkan ketangkasan dan kekuatan tubuh dalam menghadapi lawan. Bermain *Rimau* dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Dalam permainan ini tidak ada batasan umur dan bisa dimainkan oleh kategori usia mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa, selagi yang bermain dapat menikmatinya. Namun umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang usia sekolah menengah pertama.

Permainan *Rimau* ini menggunakan perlengkapan khusus, karena dalam permainan ini yang dibutuhkan lapangan atau halaman rumah dan sekolah sebagai area bermain. Selain itu lokasi tempat bermain boleh dipinggir sungai atau pantai. Hal tersebut lebih seru ketika bermain, karena para pemain akan melumuri tubuhnya dengan lumpur agar licin supaya harimau sulit menangkap mangsanya.

Permainan *Rimau* ini menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang dilakukan pada saat bermain. Bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat yaitu Bahasa Melayu Langkat, seperti *lenjan* yang berarti letih, *alau* berarti kejar, *nundal* yang berarti keluar lagi, *uroh* berarti buru, *terkok* berarti terkam, *nyarap* memiliki arti tiarap, dan *rentap* berarti tarik. Kata-kata tersebut biasanya diucapkan dengan cara berteriak sekencang-

kencangnya sehingga permainan yang berlangsung semakin bersemangat.

Cara Bermain Rimau

Permainan *Rimau* adalah permainan khusus untuk anak laki-laki yang dimainkan dengan jumlah sekitar 15 orang. Umumnya usia antara 10 tahun sampai 14 tahun. Sesuai dengan nama permainan, maka permainan ini termasuk permainan yang agak keras, sehingga hanya anak laki-laki yang sanggup bermain.

Anak-anak yang akan bermain berkumpul di halaman atau lapangan yang sudah ditentukan sebagai tempat bermain. Setelah semuanya berkumpul, dilakukan undian terdahulu untuk mencari siapa yang akan menjadi harimau dan siapa yang akan menjadi musuh dalam permainannya. Kata-kata seperti tangkap, kejar, keluar lagi dan seterusnya akan mengiringi permainan ini, dimana harimau dan mangsa dapat melakukan perannya dengan baik dan permainan yang berlangsung akan semakin seru dan semangat, sehingga menjadi pemenang adalah harapan dari harimau ataupun mangsa.

Setelah terpilihnya harimau dan musuh, maka pemain yang lainnya membuat sebuah pagar tangan yaitu lingkaran orang-orang sambil membentangkan semua tangannya dan saling berpegangan. Orang yang menjadi harimau tadi masuk dalam lingkaran dan dikurung dengan pegangan tangan yang sangat kuat, supaya harimau sulit menembus keluar lingkaran. Sementara yang satu lagi yang menjadi mangsa atau musuh dari harimau berada di luar lingkaran. Dalam lingkaran tersebut harimau harus berusaha sekuat tenaga untuk menembus dan menerobos pagar tangan tersebut supaya dia dapat menangkap mangsanya yang berkeliaran di luar lingkaran.

Harimau harus terus berusaha untuk menembus pagar tangan yang juga dipegang erat oleh para pemain lainnya, karena pagar tersebut merupakan rintangan yang harus dilalui oleh harimau untuk dapat menembus keluar. Harimau dengan segala usahanya harus terus berupaya dengan sekuat tenaga, dengan menggunakan taktik dan tipu daya bahkan kekerasan untuk dapat keluar dari dalam lingkaran agar berhasil menangkap mangsa. Anak-anak yang berperan sebagai pagar sebaliknya juga berupaya dengan segala kekuatan yang ada untuk membendung dan menghalangi maksud dari harimau. Sementara mangsa yang berada di luar pun harus senantiasa waspada dan

berada pada jarak yang jauh dari harimau.

Permainan seperti itu akan terus berlangsung hingga harimau dapat menembus pagar dan berhasil atau gagal menangkap mangsa. Menang atau kalah ditentukan oleh berhasilnya harimau menangkap mangsa, yang berarti harimau dapat menembus pagar dan mangsa yang di kejar dapat dipegang atau ditangkap. Atau sebaliknya, apabila harimau dapat menembus pagar, namun mangsa dengan cepat masuk kedalam lingkaran, dan itu belum bisa dikatakan harimau yang menang. Apabila kejadian seperti terus berlangsung, maka sampai batas waktu yang sudah ditentukan, maka harimau tetap dianggap kalah karena tidak berhasil menangkap mangsa. Permainan ini akan terus berlangsung sesuai dengan keinginan dari pemain dan akan berhenti apabila para pemain sudah merasa kelelahan karena sudah mengeluarkan banyak tenaga baik untuk bertahan sebagai pagar lingkaran, berusaha menangkap mangsa dan juga berusaha menghindari dari pemangsa. Semuanya memiliki peran dan tugas dalam permainan tersebut.

Nilai yang Terkandung dalam Permainan Rimau

Setiap aktivitas yang ada dalam suatu kelompok masyarakat memiliki nilai-nilai di dalamnya, baik itu nilai religi, sosial, maupun estetika. Artinya segala sesuatu yang ada dalam masyarakat memiliki nilai yang berguna dan bermanfaat bagi masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dengan permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak, dengan bermain anak akan menemukan kekuatan, kelemahannya,

