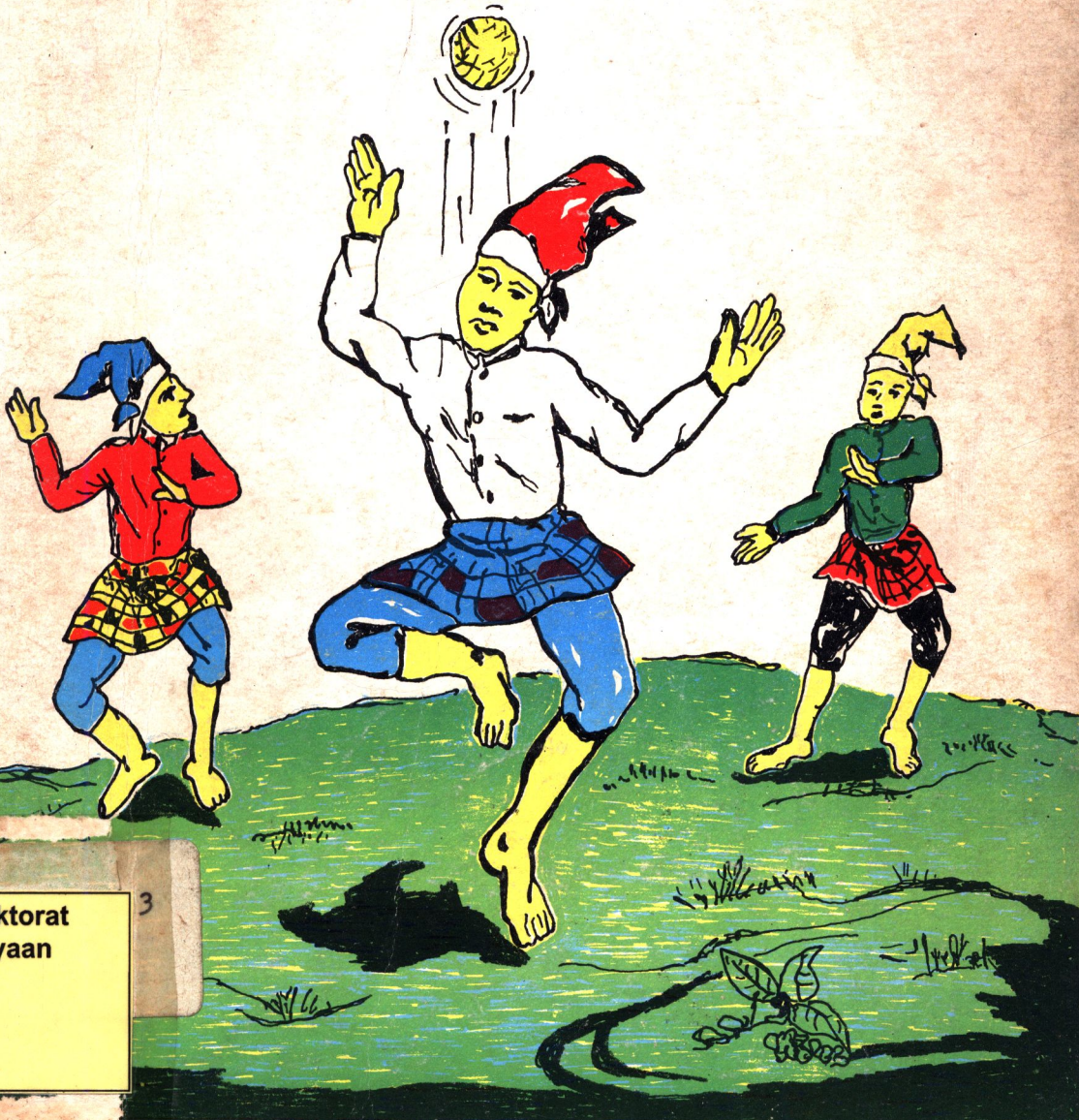


Milik Dep. P dan K  
Tidak diperdagangkan



# PERMAINAN RAKYAT SUKU BUGIS MAKASSAR DI SULAWESI SELATAN.



3  
Direktorat  
Jaya

PERPUSTAKAAN SEKRETARIAT DIT. JENBUD	
No. INDIK	1449
TEL. CATAT. 28 AUG 1993	

Milik Dep. P dan K  
Tidak diperdagangkan

790.1847  
AMI  
P

**PERMAINAN RAKYAT  
SUKU BUGIS MAKASSAR  
DI SULAWESI SELATAN**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI  
KEBUDAYAAN DAERAH 1979 / 1980



## 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 Daerah diantaranya ialah naskah : Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan tahun 1979/1980.

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

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

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

Demikian pula kepada Tim Penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Dra.Ny. Aminah Hamzah, Dra.Ny. Rukmini. A K, dan tim penyempurnaan naskah di Pusat yang terdiri dari : Dr.S.Budhisantoso, Drs.H.Bambang Suwondo, Drs.Ahmad Yunus, Drs.Singgih Wibisono, Sri Mintosih, BA.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 27 Desember 1982.  
Pemimpin Proyek,

ttd

Drs. H.Bambang Suwondo.  
NIP. 130 117 589.

## KATA PENGANTAR

Dalam rangka pembinaan dan pengembangan Kebudayaan Nasional Indonesia, maka semua kebudayaan yang tumbuh dan berkembang diseluruh wilayah Indonesia perlu diteliti diinventarisir dan didokumentasikan. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Dep. P dan K. melalui proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah sejak tahun 1976/1977 telah melaksanakan penelitian beberapa aspek kebudayaan daerah dan menghasilkan beberapa buah naskah.

Tujuan dari pada penelitian ini ialah agar Kebudayaan Daerah dapat dikembangkan dan disebarluaskan untuk dinikmati oleh masyarakat utamanya generasi muda. Dalam rangka menyebarluaskan hasil penelitian Kebudayaan Daerah, maka pada tahun anggaran 1982/1983 ini Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Selatan, sesuai yang tercantum dalam DIP, mendapat jatah penerbitan sebanyak dua judul.

Salah satu diantara naskah yang dicetak itu ialah Permainan Rakyat Bugis Makassar di Sulawesi Selatan, yang ditulis oleh suatu tim yang terdiri dari :

Dra. Ny. Aminah Hamzah dan Dra. Ny. Rukmini AK.  
Kemudian disempurnakan oleh tim pusat yang terdiri dari:  
Dr..S. Budhi Santoso, Drs. H. Bambang Suwondo,  
Drs..Ahmad Yunus, Drs. Singgih Wibisono dan  
Sri Mintosih, BA.

Terwujudnya karya ini adalah merupakan bukti nyata kerja sama yang baik antara tim penulis dengan pemerintah di daerah maupun di pusat.

Dalam kesempatan ini Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Selatan menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Sul Sel
2. Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sulawesi Selatan
3. Tim penulis daerah dan pusat, seperti tersebut diatas.



Atas segala bantuan yang telah diberikan sehingga pencetakan/penulisan ini dapat terselenggara.

Demikianlah mudah-mudahan karya ini ada mamfaatnya.

Pemimpin Proyek Inventarisasi dan  
Dokumentasi Kebudayaan Daerah  
Sulawesi Selatan,

ttd

Drs. MUHAMMAD YAMIN DATA

NIP. 130538755.

## KATA SAMBUTAN

Inventarisasi dan Dokumentasi dalam berbagai aspek Kebudayaan Daerah Sulawesi Selatan sejak tahun 1976 sampai sekarang telah menghasilkan beberapa buah naskah. Tujuan dari pada penulisan naskah Kebudayaan Daerah ini ialah agar supaya dapat disebarluaskan kepada masyarakat untuk dipelajari dan dinikmati,

Dengan tersebar luasnya naskah - naskah Kebudayaan Daerah ini akan jelas pulalah kegunaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi dalam rangka memperkaya khazanah Kebudayaan Indonesia.

Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sulawesi Selatan dengan ini menyatakan penghargaan atas kemajuan yang telah dicapai Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Selatan dengan penerbitan naskah : Permainan Rakyat Bugis Makassar di Sulawesi Selatan hasil penelitian 1980/1981.

Diharapkan waktu-waktu yang akan datang semua naskah yang selesai dievaluasi dapat diterbitkan dalam rangka menambah buku bacaan untuk masyarakat, khususnya tentang kebudayaan Sulawesi Selatan.

Demikianlah dan sekali lagi kami sampaikan terima kasih atas kerja sama dan partisipasi dari semua pihak yang telah diberikan dalam mensukseskan program nasional ini.

Ka. Kanwil Dep. P dan K  
Prop. Sul.Sel.

ttd

SOEPENO

NIK. 130203 / D



## KATA PENGANTAR

### " PERMAINAN RAKYAT SUKU BUGIS MAKASSAR DI SULAWESI SELATAN"

adalah salah satu diantara lima aspek laporan Penelitian dan pencatatan kebudayaan daerah Sulawesi Selatan ( 1979/1980 ) yang disponsori oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan (IDKD), Dirjen Kebudayaan Departemen P dan K dengan kerjasama No.11/C/IDKD/SS/79 tanggal 26 Juli 1979.

Oleh Tim Pelaksana Proyek diadakanlah serangkaian penelitian dan inventarisasi sebagaimana yang dituangkan dalam naskah ini yang berhubungan dengan "PERMAINAN RAKYAT SUKU BUGIS MAKASSAR DI SULAWESI SELATAN. Adapun dasar pertimbangan yang melatar belakangi penentuan ruang lingkup daerah penelitian dan inventarisasi, adalah suku bangsa Bugis Makassar merupakan suku mayoritas yang berdiam di daerah Sulawesi Selatan yang secara umum memiliki nilai-nilai budaya yang sama, khususnya di segi bentuk-bentuk permainan yang tidak sedikit perannya dalam menunjang kehidupan Nasional.

Dalam rangka pengumpulan data, sungguh besar bantuan dari berbagai instansi, jawatan maupun pejabat, Kebudayaan anggota masyarakat setempat, berupa bantuan tulisan-tulisan, informasi yang sehubungan dengan lingkup permasalahan inventarisasi.

Karena itu sepatutnyalah melalui kata pengantar ini kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Gubernur/Kepala Daerah Tk.I Propinsi Sulawesi Selatan dan para Bupati KDH Tk.II di Sulawesi Selatan.
2. Bapak Kepala Kantor Dep. P dan K Propinsi daerah Sulawesi Selatan, para Ka.Kandep, P dan K serta para Kasi Kebudayaan Dept.P dan K.se Sulawesi Selatan.
3. Semua pihak yang telah memberikan bantuannya yang tidak sempat kami tuturkan

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala bantuan itu dengan limpah rahmat yang berlipat ganda

Ujung Pandang, Januari 1980  
Ketua Aspek Permainan Rakyat,

ttd

( Dra.NY. AMINAH HAMZAH )

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
BAB I. PENDAHULUAN	
1. Tujuan Inventarisasi.....	1
2. Masalah .....	2
3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis, Sosial dan Budaya.....	3
4. Pertanggung jawaban ilmiah dan <u>Pro</u> sedure Inventarisasi.....	5
BAB II. PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH BUGIS MAKASSAR .	
1. Marraga/Akraga .....	8
2. Maggasing/Akgasing .....	22
3. Maccuke/Accangke.....	29
4. Maggaleceng/Aggalaceng.....	36
5. Massaung Manuk/Assaung Jangang.....	42
6. Maggale/ Aggale.....	47
7. Mallogo / Allogo.....	55
8. Massalo / Assalo.....	61
9. Mabbangngak/Attaruk.....	68
10. Mallongngak/Allongngak.....	74
11. Majjeka / Makkadaro.....	82
12. Mappasajang / aklayang-layang.....	86
13. Maggeccik/Addattek-Dattek.....	94
14. Mappolo Beceng /Akkatik-Katinting... ..	99
15. Nassantok/Assantok.....	102
16. Rengngeng/Ajjonga.....	106
17. Mattojang / Attoweng.....	110
18. Mappadendang / Appadekko.....	116
19. Makkurrung Manu/Songko Sokkokang Jangang.....	121
20. Maggunreco / Agganreco .....	126
21. Massempok/Assempek.....	132
22. Mallanca / Aklanja.....	138
23. Mammencak/Akmancak.....	143
24. Maccubbu / Accokko-cokkoang.....	148
BAB III P E N U T U P.....	155
LAMPIRAN :	
1. Tulisan-tulisan yang menguraikan permainan rakyat suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan.....	157
2. Kepustakaan.....	158
3. Informasi.....	159
4. Peta Persebaran Permainan Rakyat Bugis Makassar di Sulawesi Selatan .:.....	162



## BAB I

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

#### 1. TUJUAN INVENTARISASI

- 1.1. Di dalam rangka tercapainya tujuan pembangunan Nasional yaitu pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia seluruhnya berdasarkan Pancasila, maka nilai-nilai hidup dan bentuk-bentuk kebudayaan masyarakat yang tersebar di seluruh pelosok tanah air, merupakan pra kondisi yang menentukan keberhasilan pembangunan. Justru itu pengkajian nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berkembang dikalangan masyarakat yang menunjang kehidupan dan pembentukan kebudayaan nasional yang utuh, bulat dan terpadu; perlu dilakukan secara intensif dan berkesinambungan.
- 1.2. Permainan rakyat yang beraneka ragam di berbagai kalangan masyarakat Indonesia adalah suatu nilai budaya yang tidak kecil artinya dalam proses sosialisasi, terutama di dalam menanamkan sikap hidup dan keterampilan yang tidak memungkinkan untuk diperoleh di sekolah ataupun pendidikan formal lainnya.
- 1.3. Berbicara mengenai permainan rakyat, bererti ada indikasi dengan masalah kehidupan masyarakat tradisional pada umumnya. Dengan sendirinya nilai budaya tersebut mengandung konsekwensi-konsekwensi logis yaitu dilihat dari segi kepentingan pembangunan nasional di satu pihak dan pengaruh modernisasi di pihak lain. Sejarah membuktikan bahwa secara positif modernisasi memperkaya dan memberi bentuk baru perkembangan lanjut nilai budaya tradisional; segi lain modernisasi terkadang berakibat lebur dan punahnya nilai budaya tradisional. Dalam hal ini pengamatan yang seksama terhadap bentuk-bentuk permainan rakyat yang dapat menunjang kehidupan nasional perlu dilakukan untuk mencegahnya dari kepunahan.

- 1.4. Kondisi sosial ekonomis masyarakat Sulawesi Selatan, suku Bugis Makassar pada khususnya belum memungkinkan untuk menikmati permainan-permainan mutakhir secara merata. Dalam rangka pemerataan ini permainan rakyat dapat difungsikan, karena sebagai suatu nilai budaya yang telah tumbuh dan berkembang sejak lama juga dapat terjangkau oleh masyarakat luas.
- 1.5. Usaha dokumentasi dan inventarisasi permainan di daerah-daerah bertujuan untuk ikut menunjang pembangunan nasional khususnya di dalam pembinaan generasi muda melalui wadah permainan yang bermanfaat baik yang dilakukan sebagai penyaluran kreatifitas di waktu senggang maupun yang bersifat rekreatif dan kompetitif. Dengan demikian permainan rakyat tidak hanya penting artinya terhadap pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional dalam makna Bhineka Tunggal Ika.

## 2. MASALAH

Telah dijelaskan bahwa tujuan inventarisasi ialah untuk melestarikan dan memfungsikan permainan rakyat secara positif dalam kehidupan masyarakat. Pada kenyataannya, permainan rakyat yang tradisional khususnya di daerah Bugis-Makassar berada pada tiga kondisi yaitu :

- 2.1. Bentuk permainan yang masih hidup dan digemari masyarakat.
- 2.2. Bentuk permainan yang sudah sangat kurang dijumpai atau menjelang kepunahan.
- 2.3. Bentuk permainan yang sudah punah yang hanya dapat diketahui menurut penuturan lisan dan di dalam bentuk penulisan yang jumlahnya sangat terbatas.

Kondisi-kondisi tersebut menimbulkan masalah apakah akan dibiarkan begitu saja yang akhirnya semuanya punah tanpa meninggalkan bekas.

Jawabannya adalah : Tidak ! sebab jika sikap kita



demikian, merupakan pengingkaran terhadap makna hidup kita sebagai bangsa yang berbudaya dan bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa.

Secara obyektif rasional, permainan-permainan rakyat yang tradisional, mengandung segi ( ada dua) yaitu segi positif yang bermanfaat bagi kesi nambungan kehidupan bangsa dan yang negatif dalam arti tidak selaras dengan kehidupan nasional. Penyaringan antara mana yang baik dan kurang baik inilah yang pernah dilakukan tanpa mengabaikan - fungsi dan perannya dalam kehidupan masyarakat pendukungnya.

Sebagaimana halnya di daerah kediaman suku Bugis Makassar, memiliki beraneka ragam permainan rakyat yang merupakan bagian integral dari pada masyarakat kehidupannya. Dan penyelenggaraannya ada yang berfungsi sebagai sekedar untuk bermain ada yang berhubungan dengan upacara life -cycle dan yang terpenting adalah terdapatnya sejumlah permainan rakyat yang mengandung nilai - nilai pendidikan.

Justru itulah permainan rakyat di daerah-daerah perlu diinventarisir untuk lebih mengenal bentuk dan cara-caranya serta sejauh manakah perannya dalam kehidupan masyarakat, jawaban atas masalah-masalah inilah yang diusahakan untuk dijabarkan dalam inventarisasi.

Namun mengingat masalahnya cukup luas, sehingga dibatasi hanya pada 20 jenis permainan rakyat Bugis-Makassar. Pengungkapan ditekankan pada jenis dan bentuknya serta tata cara penyelenggaraan permainan.

### 3.. RUANG LINGKUP DAN LATAR BELAKANG GEOGRAFIS, SOSIAL DAN BUDAYA.

Suku bugis makassar dijadikan obyek penelitian dan inventarisasi mendiami daerah Sulawesi Selatan di samping dua suku bangsa lainnya yaitu Toraja dan Mandar . Mereka merupakan suku mayori-

tas dan mendiami daerah yang cukup luas di daerah Sulawesi Selatan dibandingkan dengan suku - suku yang lainnya.

Daerah-daerah tempat kediaman mereka meliputi :

### 3.1. Suku Bugis

- Bone
- Soppeng
- Wajo
- Pinrang
- Sidenreng Rappang
- Pare-Pare
- Barru
- Bulukumba
- Sinjai

### 3.2. Suku Makassar

- Gowa
- Takalar
- Jeneponto
- Selayar

### 3.3. Campuran suku Bugis Makassar dan suku lainnya.

- Pangkajene Kepulauan (Pangkep): Didiami oleh suku bangsa Bugis dan Makassar.
- Maros : Suku Bugis Makassar
- Luwu : Suku Bugis - Toraja
- Bantaeng : Suku Bugis - Makassar
- Enrekang : Suku Bugis dan Toraja
- Makassar/Ujung Pandang : Suku Bugis Makassar, Toraja dan Mandar.

Sedangkan daerah-daerahnya yang lain yaitu : Polewali Mamasa (Polmas), Majene dan Mamuju serta Tana Toraja didiami oleh suku bangsa Mandar dan suku Toraja.

Adapun batas-batas geografisnya adalah :

- Di sebelah Utara berbatasan dengan daerah mandar, Toraja dan Sulawesi Tengah.
  - Di sebelah Timur berbatasan dengan teluk Bone
  - Di sebelah Selatan berbatasan dengan laut Flores
  - Di sebelah Barat berbatasan dengan Selat Makassar.
- Untuk jelasnya lihat pada peta terlampir.

Daerahnya yang dikelilingi laut, dilintasi pegunungan Lompobattang, dialiri oleh sungai - sungai dan terdiri dari tanah dataran yang cukup luas, menyebabkan mata pencaharian pokok masyarakatnya bertani dan nelayan.

Dalam perjalanan sejarah bangsa khususnya dikuasai Timur Nusantara, terbukti bahwa suku Bugis Makassar merupakan pelaut-pelaut ulung dan pernah memegang hegemoni kekuasaan pada masa kebesaran kemaharajaan Gowa.

Bandar Makassar yang merupakan pintu jalan niaga untuk melalui selat Makassar, sejak lama telah menjadi bandar transito di kawasan Timur Nusantara. Demikian pula bandar Pallima dan Bajoe di teluk Bone serta bandar-bandar lainnya di daerah Bugis Makassar tidak kecil peranannya dalam menunjang masyarakat dalam kehidupannya.

Sikap hidup dan keterbukaan orang Bugis Makassar kegemarannya berlayar dan merantau ke negeri-negeri lain, begitu juga dengan potensi alam sekitar dan letaknya yang strategis dan menjadi tempat pertemuan berbagai suku bangsa, kesemuanya itu melahirkan dan mewarnai suku-suku Bugis Makassar dalam aneka ragam nilai-nilai budaya di daerah tersebut. Sebagaimana halnya dengan bentuk-bentuk permainan rakyat, maka selain yang tumbuh dan berkembang dikalangan masyarakat sendiri juga terdapat permainan-permainan yang berasal dari luar dan tersebar di berbagai kalangan masyarakat di Indonesia.

#### 4. PERTANGGUNG JAWABAN ILMIAH DAN PROSEDURE INVENTARISASI .

##### 4.1. Metode pengumpulan data dan penyajian.

###### 4.1.1. Penelitian Lapangan.

Dilakukan dalam bentuk observasi yaitu pengamatan langsung di lapangan terhadap bentuk dan proses permainan yang masih hidup di kalangan masyarakat Bugis Makassar.



Selain itu melalui interview dan wawancara terhadap pemuka-pemuka dan anggota-anggota masyarakat yang dianggap dapat memberikan informasi sehubungan dengan tujuan inventarisasi. Hal ini ditekankan pada jenis-jenis permainan yang menjelang akan dan telah punah.

#### 4.1.2. Penelitian Kepustakaan.

Yaitu pengumpulan data melalui tulisan-tulisan yang ada atau telah diterbitkan baik dalam bentuk buku-buku ilmiah, majalah atau brosur yang menyangkut permainan rakyat Bugis Makassar.

Data yang telah terkumpul diklasifikasikan berdasarkan persamaan-persamaan jenis permainan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk tulisan ini.

Inventarisasi dikemukakan bagaimana adanya dengan tetap menggunakan istilah-istilah daerah disertai penjelasan yang sesuai dengan maksudnya. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga keaslian dari pada permainan.

### 4.2. Sistematika Inventarisasi.

#### 4.2.1. Bab Pertama.

Merupakan bab pendahuluan yang mengetah-takan tentang tujuan inventarisasi, permasalahan ruang lingkup dan latar belakang geografis sosial dan budaya lokasi penelitian serta pertanggung jawaban ilmiah prosedur penelitian.

#### 4.2.2. Bab ke-dua.

Merupakan bab ini yang mengemukakan tentang permainan rakyat Bugis-Makassar. Dalam uraian ini hanya dikemukakan 20 jenis permainan yang disistematiskan sebagai berikut : Penanamannya, peristiwa/ suasana/waktu latar belakang sosial budaya, latar belakang sejarah perkembangannya, serta pelaku peralatan, perlengkapan permainan, iringan musik kalau ada, jalannya permainan, peranannya masa kini dan tanggapan masyarakat.

#### 4.2.3. Bab Ketiga.

Merupakan bab terakhir atau bab penutup yang memuat kesimpulan yang berhubungan dengan permasalahan inventarisasi.

#### 4.2.4. Lampiran-Lampiran.

Dimaksudkan untuk lebih memperjelas uraian permainan, lampiran pada umumnya dikemukakan dalam bentuk foto dan gambar/skets.

## BAB II

### PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH BUGIS MAKASSAR

#### 1. MARRAGA/ AKRAGA

##### 1.1. Penamaannya.

Marraga/Mandaga adalah bahasa Bugis sedangkan orang Makassar menyebutnya Akraga yang di dalam bahasa Indonesia telah umum dikenal dengan nama bermain atau bersepak raga. Penamaan ini berasal dari jenis peralatan permainan yang digunakan yaitu raga. Adapun istilah raga itu sendiri bersumber dari makna dan fungsi permainan yang di dalam bahasa Bugis Makassar diistilahkan untuk siraga-raga artinya saling menghibur.

##### 1.2. Peristiwa, Suasana dan waktu permainan.

Permainan raga dapat dilakukan kapan saja sebagai pengisi waktu terluang pagi atau di sore hari.

Juga merupakan salah satu acara yang senantiasa diadakan untuk upacara-upacara resmi kerajaan misalnya pelantikan seorang raja, meriahkan suatu pesta keramaian keluarga, misalnya perkawinan ataukah yang diselenggarakan oleh masyarakat, misalnya pesta panen, at raksi untuk menghibur tamu-tamu agung.

##### 1.3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Termasuk jenis permainan rakyat yang merupakan perpaduan unsur olah raga dan seni, memerlukan kecekatan, ketangkasan dan kelincahan seseorang. Menimbulkan suasana senang dan gembira bagi yang bermain dan yang menonton. Permainan ini juga merupakan sarana berlangsungnya proses sosialisasi, berupa pengenalan antara pemuda dengan pemuda, atau pemuda dengan sang gadis yang kadang-kadang ikut menyaksikan jalannya permainan. Namun juga bersifat kompetitif, karena masing-masing pemain berusaha untuk lebih unggul

dari yang lainnya. Hal ini logis karena didalam permainan akan nampak beberapa gerakan variasi yang mempesona dan mengagumkan penonton.

Dahulu di wilayah kerajaan Gowa, seorang pemuda dianggap belum Sukkuk atau sempurna jika belum mampu bermain raga dengan baik, bahkan ada pula yang menginformasikan bahwa dalam kondisi yang demikian itu seorang pemuda belum bisa kawin sebelum mahir bermain raga.

Karena itulah dikalangan remaja merupakan keharusan yang mendorongnya untuk belajar sebaik mungkin, seorang ahli bersepak raga merupakan kebanggaan dan dikagumi masyarakat yang berarti turut meningkatkan status sosial seseorang.

Perlu diketahui bahwa pada masyarakat tradisional feodal Bugis Makassar, maka didalam suatu permainan yang bermain harus dari golongan yang tingkatannya sama.

#### 1.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Pada hakekatnya pengenalan pertama masyarakat Bugis Makassar terhadap permainan raga, merupakan nilai budaya yang berasal dari luar yang pertambahan dan perkembangannya ditunjang oleh kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Asal-usul permainan raga sehingga dikenal di daerah Sulawesi Selatan, diperkirakan dari Malaka atau Pulau Nias. Sehubungan dengan ini, kaudren dan secara tegas meragukan bahwa berasal dari Malaka, dengan alasan masyarakat tradisional yang ada di Malaka tidak mengenal permainan ini. Dia lebih cenderung pada pendapat bahwa berasal dari daerah pantai Barat Sumatera yaitu Pulau Nias, karena daerah tersebut umumnya penduduk mengenal permainan ini.

Berdasarkan pendapat ini, maka dengan ini demikian penyebarannya dari Barat ke Ti-



mur, namun timbul pertanyaan : Jika jalur penyebarannya dari Barat ke Timur mengapa di Pulau Jawa pada umumnya permainan tidak dikenal sebagaimana halnya dengan di Sumbawa, Flores, Pulau Buru, Sulawesi Selatan dan Filipina sebelah Utara.

Untuk menjawab pertanyaan ini kita harus menengok dan mengkaji peranan suku Bugis Makassar dalam pelayaran dan perniagaan antar Pulau di Nusantara dan juga awal mula penyebaran Islam di Sulawesi Selatan.

Berdasarkan data sejarah dapat dibuktikan, bahwa suku Bugis Makassar termasuk masyarakat pedagang pelayar atau Passompe (Bugis) dan Pas-simombala dalam bahasa Makassar dan sejak lama telah terjalin kontak dagang dengan Sumatera.

Di dalam proses penyebaran agama Islam khususnya di Sulawesi Selatan, tidak dapat disangkal bahwa orang-orang Sumatera memegang peranan penting. Apalagi bahwa kerajaan Gowa pada khususnya, pernah memegang Hiegomoni perdagangan laut dan setrum penyebaran Islam di kawasan Timur Nusantara.

Dalam proses inilah permainan raga mulai dikenal oleh orang-orang Bugis, Makassar dan ikut dikembangkannya di daerah-daerah yang didatangnya.

Dengan demikian dapat diperkirakan bahwa permainan raga mulai dikenal di kawasan Timur Nusantara sejalan dengan masuknya agama Islam yaitu di sekitar abad ke XV dan ke XVI Masehi.

Pada mulanya permainan raga hanya dilakukan oleh kalangan bangsawan Bugis Makassar saja, namun di dalam perkembangannya selanjutnya berhasil merembes ke kalangan masyarakat luas.

Dengan melihat peralatannya, termasuk jenis permainan bola, dalam hal ini dapat dipastikan bahwa jauh sebelum permainan bola seperti yang kita kenal sekarang memasuki Indonesia, permainan raga sudah dikenal dan tumbuh dika

langan suku Bugis Makassar. Di dalam bermain raga, setiap gerakan dan tendangan mempunyai arti sendiri. Di Daerah Bugis Soppeng misalnya, Massempé aratiga atau tendangan keras yang membumbung mengandung makna bahwa kerajaan harus selalu waspada terhadap semua kemungkinan adanya bahaya. Balasan tendangan ini ialah Masempek Mappalece artinya tendangan membujuk, mengandung makna bahwa per-cakapan harus selalu dihindari.

Di daerah suku Makassar khususnya di kerajaan Gowa, kalangan raja-raja dan bangsawannya dikala mendirikan rumah menjadikan pula persy-alatan tersedianya pekarangan yang cukup untuk tempat latihan bermain raga.

Pada saat-saat tertentu diadakanlah perma-inan. Utamanya pada penyelenggaraan permainan yang bersifat kompetitif, maka berdatanganlah para pemuda bangsawan yang diundang ataupun tidak untuk ikut serta bermain ataulah seke-dar menonton. Ada pula yang memanfaatkannya sebagai tempat pertemuan asmara antara sang pemuda dengan gadis pujaannya. Seorang pemain yang mahir dan menguasai banyak variasi permainan, paling banyak diperhatikan dan menerima sorotan mata simpatik dari gadis-gadis yang menonton.

Di sini nampak kepada kita, bahwa permain-an sepak raga di zaman lampau merupakan kege-maran dan mendapat perhatian serta dukungan, yang besar, terutama di kalangan remaja lelu-hur kita.

Dalam hal ini bermain raga sajalah yang merupakan nilai budaya yang positif dalam rangka pembangunan bangsa dan negara, maka sepatutnyalah dibina dan dikembangkan oleh ge-nerasi-generasi sekarang dan yang akan datang.

Dengan melihat situasi persepak ragaan di tanah air kita dewasa ini yang masih banyak di gemari masyarakat kita optimis akan kelanjut-an hidup persepak ragaan. Di desa-desa di wak-

PERPUSTAKAAN SEKRETARIAT DJENBUD	11
No. INDUK	
TGL. CATAT.	

tu senggang mengisi waktunya dengan bermain raga, begitupun pemerintah turut memperhatikan kelestariannya dengan senantiasa menyelenggarakan acara-acara khusus dengan maksud untuk tontonan para tamu dari luar negeri maupun dalam negeri, sehingga gairah di kalangan pemuda senantiasa hidup untuk memelajarinya.

1. 5. Peserta/Pelaku.

Peserta/pelaku berjumlah sekitar 5 - 15 orang, dengan tingkat usia yaitu remaja dan dewasa sedangkan jenis kelamin pada umumnya dilakukan oleh pria.

Latar belakang sosial : pada mulanya permainan ini terbatas hanya untuk kalangan remaja bangsawan, tetapi lama kelamaan akhirnya menjadi permainan rakyat.

1.6. Peralatan dan Perlengkapan Permainan.

Raga yaitu sejenis bola yang terbuat dari rotan yang dibelah-belah, diraut halus kemudian dianyam, umumnya berukuran dengan garis menengah kira-kira 15 Cm.

Lokasi atau lapangan permainan, yaitu di atas sebidang tanah datar yang bisa memuat lingkaran dengan garis menengah minimal 6 Cm.

1.7. Iringan Musik.

Dibeberapa daerah permainan raga terkadang diiringi dengan pukulan gendang.

1.8. Jalannya Permainan.

Di daerah Makassar, para pemain berdiri membentuk lingkaran, salah seorang diantarnya, sebelum permainan dimulai telah memegang raga, yaitu yang dipandang sebagai orang tertua atau terkemuka diantara mereka yang berfungsi sebagai pemimpin permainan.

Sebagai tanda dimulainya permainan, maka raga dilambungkannya ke atas dengan sekuat-kuatnya. Siapa diantaranya yang dituju raga maka dialah yang harus memulai bermain.

Biasa juga pemimpin permainan langsung saja melemparkan raga kepada salah seorang peserta untuk memulainya. Pemain menerima raga yang dilemparkan kepadanya dengan dua tangan, apabila ia termasuk ahli maka langsung disepakinya keatas agar supaya melambung setinggi mungkin.

Hal ini perlu ditekankan, karena kalau tidak ahli menyepak jelas ia tidak akan berani melambungkannya sedemikian tinggi karena khawatir meleset atau tidak kena. Bila ini terjadi berarti merupakan suatu permulaan yang salah dan sangat memalukan. Justeru itu bagi seseorang yang menganggap dirinya belum ahli menyepak, maka raga diterimanya dengan dua tangan lalu dilemparkannya saja ke atas.

Siapapun yang dituju raga tersebut adalah yang harus memulai permainan, kemudian dipindahkan ke yang lain, demikianlah seterusnya secara bergiliran.

Seorang pemain tidak boleh memonopoli permainan dan mensabot kesempatan bermain peserta yang lain. Dalam hal ini berlaku asas pemerataan kesempatan bagi para pemain untuk mendemonstrasikan keahliannya masing-masing.

Pada saat raga sedang dimainkan, tidak boleh dipegang dengan menggunakan kedua telapak tangan. Juga kalau kebetulan raga jatuh dibelakang seseorang pemain, tidak boleh sama sekali menyepakinya ke dalam dengan sikap membelakang, tetapi ia harus memutar badannya menghadap ke dalam dan selanjutnya memainkan raga itu seperti biasa.

Elemen-elemen dasar permainan, selain dari pada ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan tata tertib bermain, maka ada dua hal yang merupakan unsur pokok permainan raga yaitu sempek atau sepak dan Belo yakni variasi.

Sepak itupun terdiri dari beberapa macam berdasarkan cara melakukannya dan kekuatan lambungan raga, yaitu :

- a. Sepak Sarring, artinya sepakan keras juga disebut anrong sepak yang artinya induk sepakan yaitu dengan menggunakan telapak kaki dengan lambungan raga sekurang-kurangnya setinggi tiga meter dari permukaan tanah.

Salah satu kriteria pemain yang baik atau ahli, jika sepak sarring yang dilakukannya vertikal atau lurus ke atas sejajar dengan kakinya yang menyepak. Penggunaannya mempunyai dua maksud yaitu : pertama jika raga melambung vertikal pemain bermaksud memperbaiki posisinya untuk selanjutnya bermain kembali dengan baik. Kedua jika raga melambung ke atas agak miring, bermaksud mengoper atau memberi kesempatan kepada yang lain untuk bermain.

- b. Sepak Biasa, artinya sepakan biasa yaitu sepakan yang tingginya sedikit melampaui kepala pemain. Jenis sepakan ini tidak termasuk penilaian karena dapat dilakukan oleh pemain-pemain pada umumnya.
- c. Sepak Caddi artinya sepakan kecil yaitu tingginya tidak melebihi pusar pemain, di sini termasuk juga di dalamnya Belo atau variasi.

Belo ialah segala gerakan-gerakan yang indah dalam memainkan raga dengan tidak hanya menggunakan kaki tetapi juga tangan, siku, bahu, dada, perut, paha dan lain-lain anggota badan kecuali kepada.

Orang yang ahli menyepak raga di daerah Makassar disebut Niak Sempakna dan keakhlian bervariasi disebut Niak Belona. Ada pemain yang mempunyai keakhlian ini, tetapi ada pula yang hanya memiliki/menguasai salah satu diantaranya. Pemain yang hanya ahli menyepak



tetapi tidak ahli bervariasi disebut Inpalewara artinya orang mengimbangi permainan raga. Hal ini diperlukan dalam permainan baik yang merupakan tontonan ataupun pertandingan.

Penilaian dalam bermain, seorang pemain raga dianggap ahli apabila :

- a. Bajiki anrong sempakna, artinya sepakan kerasnya baik, yaitu keras melambung sesuai dengan persyaratan.
- b. Caraddeki Anggalle Raga, artinya ialah pintar mengambil raga, dimaksudkan mampu menghidupkan suasana bermain dan disiplin.
- c. Jai SEMPak Masagalana, artinya ialah memiliki banyak sepakan yang langka, hal ini berhubungan dengan belo atau variasi - variasi yang ditampilkannya yang tidak mampu atau sukar ditiru oleh pemain lainnya.

Di daerah Bugis, pemain membentuk lingkaran di tengah-tengah berdiri seorang pemain yang bertindak sebagai pemimpin permainan. Pemimpin permainan ini disebut Passittak Passapu, yaitu seorang yang dianggap ahli bermain raga. Tugasnya ialah membagikan raga kepada peserta secara bergilir, tendangan pertama dari Passittak Passapu disebut Anak sempek sebagai tanda memulai permainan.

Di dalam permainan, pemain tidak boleh saling berebutan mendapatkan raga, mereka baru bisa bermain jika raga telah menuju kepadanya, setelah seseorang bermain, raga dikembalikan kepada pemimpin permainan yang selanjutnya diberikan kepada peserta yang lain, demikian seterusnya sampai usai.

Selama bermain tiap peserta harus selalu siap, sebab bisa saja tanpa disangka raga menuju kepada mereka. Di dalam permainan ini kaki, tangan, bahu dan anggota badan lainnya dapat digunakan, tetapi tidak boleh dipegang. Seorang pemain yang dianggap mahir, apabila selama bermain raganya tidak pernah menyentuh tanah.

Di sini dapat dikemukakan bahwa permainan raga yang dipersembahkan dihadapan raja, biasanya turut disaksikan oleh keluarga raja dan pemangku pemangku adat.

Dalam permainan yang berlangsung biasanya tersirat beberapa makna yang bersifat peringatan atau hal lainnya yang berhubungan dengan kerajaan ataupun menyangkut pribadi raja.

Misalnya Sempek Aratiga yaitu tendangan vertikal yang melambung tinggi mempunyai arti kerajaan harus waspada, selanjutnya raga yang melambung setelah kembali dibiarkan jatuh ke tanah yang seharusnya tidak boleh, mengandung arti angkatan perang atau tubarani kerajaan dalam kondisi lemah.

Sempek Mappalece atau tendangan membujuk mempunyai makna agar diusahakan jangan terjadi percekocokan. Sempek Cenning Raga, yaitu gerakan menyepak dengan kepala di bawah dan kaki keatas, bermaksud memikat seseorang, dapat pula berarti raja mencari selir atau selir yang cantik. Ada pula yang disebut sempek pak longa-longa, yaitu sepakan di bawah dilakukan dalam sikap duduk atau jongkok sambil menggunakan kedua kaki mempermainkan raga, maksudnya agar supaya gadis-gadis yang menonton ditampilkan.

Adapun permainan raga yang dilakukan oleh dan untuk umum juga membentuk lingkaran. Pesertanya bisa saja ditambah apabila ada diantara penonton yang berhasrat ikut serta memperlihatkan kepandaiannya walaupun tidak diundang, jadi bisa saja lingkaran semakin melebar dengan bertambahnya pemain.

Permainan dianggap mati dan harus dimulai kembali oleh Passittak Passapu, jika raga jatuh ke tanah, dalam hal ini pemain bisa saja diejek dan harus keluar dari lapangan permainan. Dengan demikian secara umum permainan raga ini memperlihatkan sportifiteit dan nilai persahabatan yang berpangkal atas kesadaran sebagai suatu kesatuan sosial.

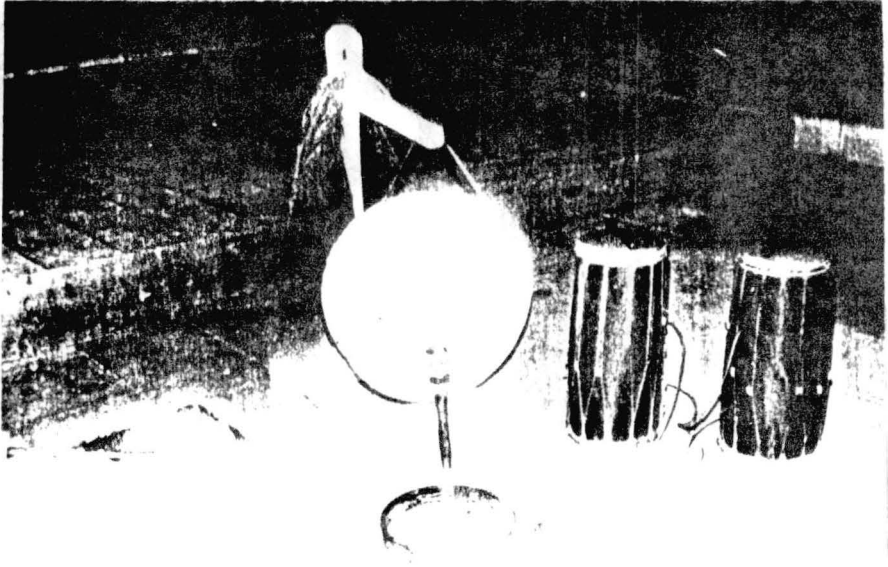
### 1.9. Peranannya Masa Kini

Pada sebagian masyarakat pedesaan masih banyak dijumpai permainan raga sebagai sarana olah raga dan pengisi waktu senggang. Hanya saja patut diakui bahwa permainan ragamulai terdesak dengan jenis-jenis permainan lainnya yang lebih modern. Rupa-rupanya kalangan remaja dewasa ini lebih menggemari - permainan sepak bola yang ternyata sekarang lebih populer.

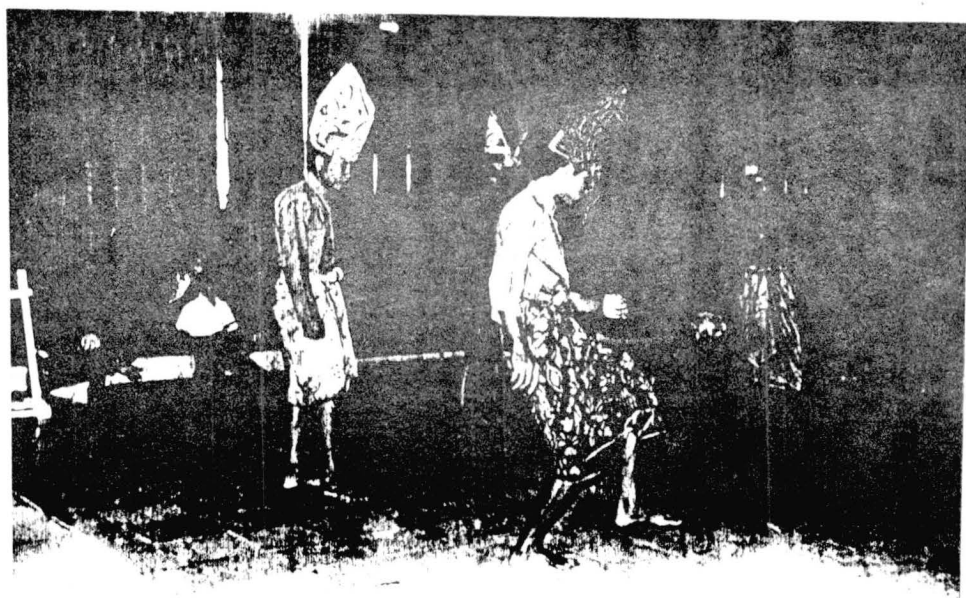
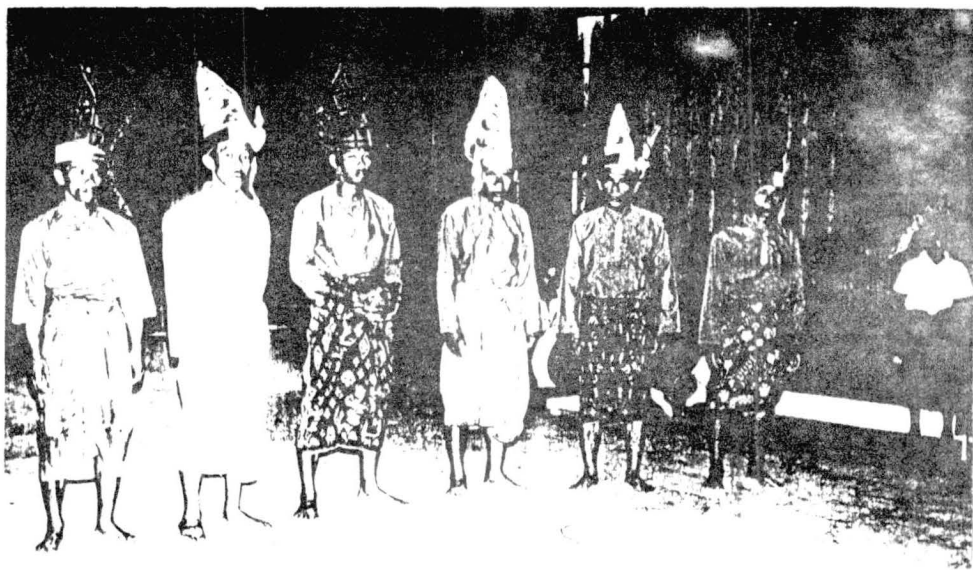
Namun demikian Pemerintah menyadari bahwa permainan raga merupakan nilai budaya bangsa yang positif, sehingga patut dibina dan dikembangkan untuk mencegahnya dari kepunahan. Untuk itu senantiasa diikuti serta - kan dalam kegiatan-kegiatan atau acara-acara tertentu, baik yang bersifat lokal, nasi onal, regional maupun Internasional.

### 1.10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat pada umumnya, khususnya suku Bugis Makassar menanggapi permainan ini sebagai satu nilai budaya positif yang perlu dilestarikan dan dikembangkan , merupakan ni lai yang dapat berpartisipasi dalam pemba - ngunan nasional.

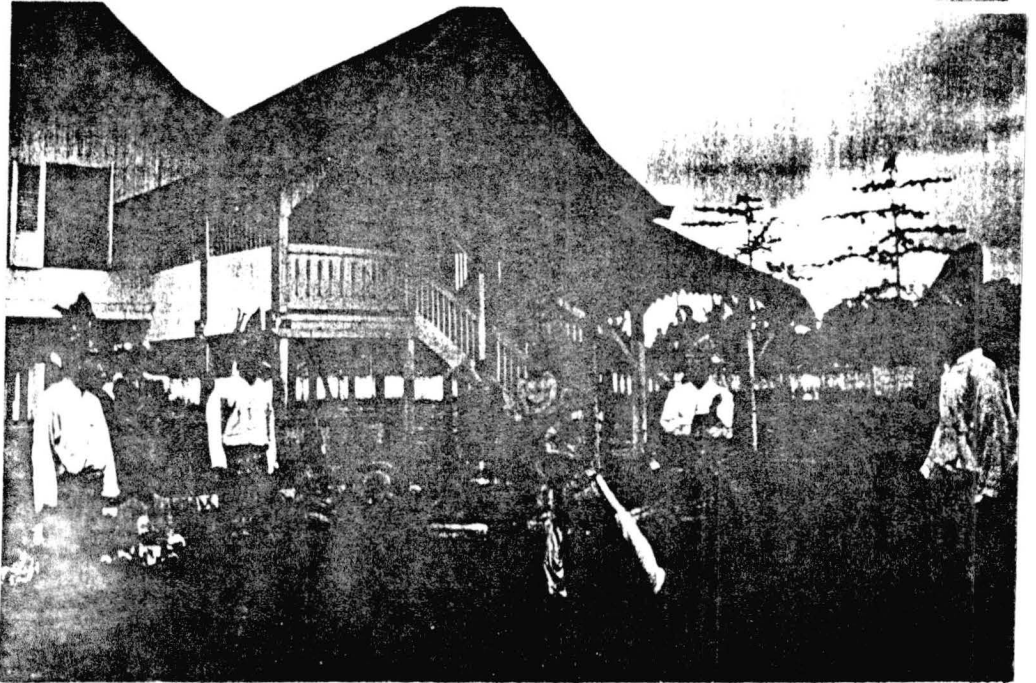
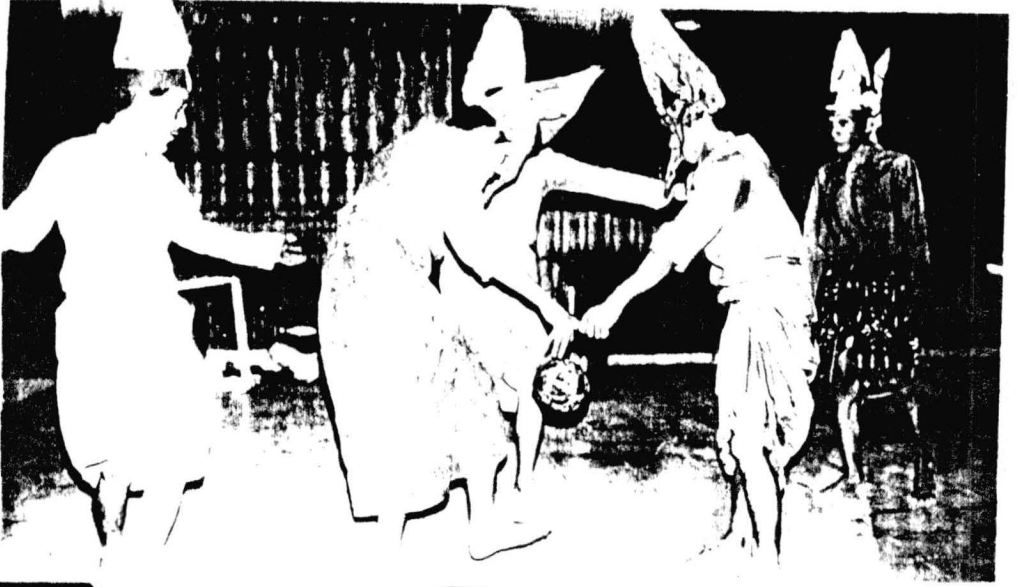


Gendang/Gendang sebagai iringan musik



Memulai Permainan

Memulai Permainan.



Marraga/Akraga dihalaman depan rumah bangsawan Makassar.





Marraga/Bermain raga  
dengan sepak variasi



## 2. MAGGASING/AKGASING

### 2.1. Peranannya

Makgasing adalah penamaan dalam bahasa Bugis sedangkan orang Makassar menamainya akgasing yang dalam bahasa Indonesia umumnya dikenal dengan bermain gasing.

Penamaan permainan ini bersumber dari peralatan pokok yang digunakan dalam bermain yaitu gasing.

### 2.2. Peristiwa, Suasana dan Waktu Bermain

Permainan gasing dapat dilakukan di pagi atau sore hari sebagai pengisi waktu senggang, juga diikuti sertakan pada upacara-upacara pesta panen.

Selain berfungsi sebagai sekedar permainan juga biasanya bersifat kompetitif dan dijadikan sarana pertaruhan. Menimbulkan suasana kegembiraan dan juga senantiasa tegang, karena masing-masing pemain berusaha untuk memenangkan permainan.

### 2.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Merupakan permainan rakyat pada umumnya yang memerlukan keakhlian dan kecekatan seseorang. Selain menimbulkan suasana gembira dan harap-harap cemas, karena bersifat kompetitif, merupakan pula sarana sosialisasi di kalangan anak-anak dan remaja.

Seorang yang hobby bermain gasing tidak hanya bermain di lingkungannya saja tetapi kadang-kadang ke desa lain. Mereka saling kunjung mengunjungi. Demikian pula misalnya dalam memeriahkan pesta panen, anak-anak dan remaja diberikan kesempatan melibatkan diri walaupun hanya sekedar bermain gasing. Dengan demikian secara tidak langsung mereka dididik untuk lebih menghayati bahwa mereka merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakatnya. Dalam hal ini nampak peranan permainan sebagai sarana sosialisasi.

Permainan ini bersifat musiman yaitu sesudah panen atau di musim kemarau, hal ini

disebabkan lokasi permainan yang membutuhkan tanah keras dan datar.

Tidak semua pemain gasing mampu membuat gasing, pembuatannya membutuhkan keahlian dan ketekunan dari seorang dengan menggunakan bahan dari jenis kayu yang berkualitas tinggi, seperti kayu jati, teras batang nangka, kayu bayam, teras batang jambu dan buah kepundung (pude dalam bahasa Bugis Makassar) dan sebagainya.

Karena bahannya tidak semua orang dapat membuatnya maka di dalam suatu desa atau kampung terdapat pembuat-pembuat gasing, melalui mereka-mereka inilah gasing dipesan oleh penggemarnya dengan imbalan jasa. Dengan demikian mempunyai arti ekonomis bagi seseorang.

#### 2.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Asal usul permainan ini belum dapat dipastikan benar, namun dugaan yang paling kuat berasal dari Sumatera sebagaimana yang dikemukakan oleh KAUDEREN dan MATTHES dalam bukunya "TOT BIJDRAGEN DE ETNOLOGIE VAN ZUID CELEBES" bahwa : kemungkinan permainan ini berasal dari Sumatera, kemudian berkembang ke daerah-daerah lainnya sesudah Islam, melalui hubungan dagang. Khususnya di Sulawesi Selatan kemungkinan ini dapat diterima karena sejak lama telah terjadi kontak dengan orang-orang Melayu khususnya Sumatera.

Adapun permainan ini umumnya dikenal di seluruh Kepulauan Nusantara, faktor yang menunjang perkembangan permainan gasing ialah bahannya yang mudah didapatkan serta jalannya permainan yang termasuk mengasyikkan, namun akibat perkembangan teknologi yang juga berbagai bentuk permainan yang modern, sehingga permainan ini mulai terdesak. Di daerah perkotaan dapat dikatakan hampir tidak dijumpai lagi, kecuali di pedesaan/ kampung-kampung masih sering dijumpai dan dilakukan oleh anak-anak belasan tahun.

## 2.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain ialah 2 sampai 6 orang, tingkat usia yaitu anak-anak sampai remaja. Jenis kelamin laki-laki.

Latar belakang sosial : merupakan permainan dari segenap lapisan masyarakat, mengenai latar belakang sosial peserta dihubungkan dengan stratifikasi sosial tradisional suku Bugis-Makassar, maka kelompok-kelompok pemain adalah dari kelompok-kelompok sosial yang sederajat.

## 2.6. Peralatan dan Perlengkapan Permainan.

Gasing terbuat dari jenis kayu yang berkwalitas baik, kayu tersebut dibentuk bulat dengan garis menengah antara 2,5 cm - 4 cm bagian bawahnya agak dilançipkan yang ujungnya dibentuk seperti paku dengan tonjolan sepanjang kira-kira 3 mm.

Belakangan ini telah menggunakan paku besi yang ujungnya ditumpulkan, tonjolan inilah yang menyentuh tanah sewaktu gasing berputar dan berpusing.

Dengan penggunaan paku besi tidaklah berarti punahnya gasing yang menggunakan cara lama, karena masih ada juga yang menggemarnya.. Untuk jenis yang menggunakan cara lama ini disebut oleh orang Bugis dengan Gasing Paku rialena dan orang Makassar menyebutnya Gasing Paku Rikalena. Buah kepundung yang dibuang isinya kemudian diberi bertangkai dari bambu.

Ulang/Bannang, ulang untuk sebutan orang Bugis atau bannang di daerah Makassar yaitu tali yang kuat tidak mudah putus yang garis menengahnya kira-kira satu meter(mm), dengan panjang kurang lebih 3 M.

Salah satu ujung tali dibuhul kuat-kuat dan ujung yang lain dikaitkan pada sekerat kayu kecil sebesar lidi yang panjangnya 3 cm. Sekerat kayu ini berfungsi menahan benang sewaktu gasing dilontarkan.

## 2.7. Jalannya Permainan

Dilakukan di atas tanah datar dan keras,

pertama-tama kepala gasing dipegang atau digenggam dengan satu tangan, kemudian tangan yang satunya memasang tali di paku gasing. Caranya ialah buhul di ujung tali dilekatkan paku gasing, kemudian ditekan dengan telunjuk tangan yang menggenggam gasing. Selanjutnya tali dililitkan kuat-kuat dan rapat sampai kira-kira tiga perempat badan gasing terbalut, setelah itu ujung tali yang satunya atau tersisa yang diikatkan pada sekerat kayu disisipkan diantara jari telunjuk dan jari tengah.

Dengan ini berarti gasing telah berpindah tangan ke tangan yang melilitkan benang, digenggam kuat-kuat kemudian dilontarkan ke depan. Sewaktu akan menyentuh tanah talinya disentakkan dengan tangan yang satu, maka gasing tersebut berputarlah lontaran yang kuat dan sentakan tali yang tepat menentukan lamanya putaran gasing.

Sehubungan dengan lamanya gasing berputar ditentukan pula oleh :

- Kualitas gasing, yaitu jenis kayu yang digunakan karena semakin berat gasing itu semakin lama pula putarannya; keseimbangan ukuran bulatan dan tinggi badan gasing serta kehalusannya rautan turut menentukan keunggulannya.
- Rapat dan kuatnya benang yang dililitkan atau dibalutkan pada gasing, sebab kalau tidak demikian maka sewaktu gasing akan atau sementara dilontarkan maka benang yang melilit akan terlepas/melorot ke luar sehingga gasing akan terlempar begitu saja tanpa berputar.
- Keakhlian seseorang dalam bermain, mengeluarkan semua gasing lawan dari lingkaran, pemain inilah yang dianggap sebagai pemenang.

## 2.8. Peranannya Masa Kini

Permainan gasing telah hampir mengalami kepunahan, di daerah Sulawesi Selatan pada umumnya di daerah kediaman suku Bugis Makassar pada khususnya sudah sangat jarang dijumpai, ka-

rena generasi kemudian tidak lagi begitu gemar.

Kalau di masa silam digemari oleh anak-anak dan kalangan remaja, maka pada masa-masa terakhir ini hanya dilakukan oleh anak-anak saja di pedesaan dan itupun dalam jumlah yang sangat terbatas.

Dengan melihat kondisinya sekarang ini sudah tidak berperanan lagi sebagai permainan umum di kalangan anak-anak dan remaja, maka dipastikan akan mengalami kepunahan.

## 2.9. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya masyarakat Bugis Makassar sekarang ini tidak serius terhadap punah atau tidaknya permainan gasing, hal ini disebabkan karena mereka memandang bahwa permainan gasing tidak terlalu berperan dalam pembentukan pribadi anak.

Namun demikian sebagai suatu nilai budaya yang pernah hidup dan berkembang di masa silam, perlu dilestarikan untuk dikenal oleh generasi selanjutnya.





Gasing

Beraksi untuk melon-  
tarkan gasing





Gasing berputar di tengah  
lingkaran.

### 3. MACCUKE/ACCANGKE

#### 3.1. Penamaannya

Berasal dari bahasa Bugis yaitu Cukke yang artinya ialah ungkit dan bahasa Makassar menyebutnya Cangkek. Dari pengertian inilah penamaan alat permainan dan sekaligus nama permainan itu sendiri. Dengan demikian Maccukke/acangkek secara leterlyk berarti bermain ungit.

Adapun orang-orang Bugis yang berdiam di daerah perbatasan Enrekang dan Tana Toraja menamai permainan ini dengan Mattonggang.

#### 3.2. Peristiwa/Suasana dan Waktu

Permainan Cukke atau Cangkek termasuk permainan musiman yang pada umumnya dilakukan sesudah panen sampai pada waktu menjelang turun ke sawah. Dilakukan pada siang hari.

#### 3.3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Merupakan permainan tradisional untuk anak-anak yang bersifat kompetitif yang positif, di dalamnya mengandung unsur-unsur edukatif yang secara khusus memerlukan pengetahuan berhitung, membutuhkan ketrampilan, kecekatan dan ketahanan fisik dan mental.

Peralatan permainan yang sangat sederhana, murah dan mudah didapatkan serta dapat dibuat sendiri oleh pemakai sehingga segenap anak-anak dari golongan apapun mampu dan bisa melakukannya.

#### 3.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Sebagai salah satu jenis permainan rakyat tradisional, maka asal mula permainan ini diperkirakan lahir di masyarakat kalangan agraris sebagaimana halnya dengan suku Bugis Makassar, bahannya yaitu kayu atau rotan yang mudah diperoleh disekitar lingkungan hidup mereka, tempat permainan diatas tanah yang digali, merupakan ciri utama

masyarakat Bugis Makassar yang agraris yang selalu berurusan dengan pengolahan tanah dalam rangka kelangsungan hidupnya.

Menurut ceritera rakyat di daerah Makassar bahwa tanah yang digali untuk tempat permainan, merupakan simbol penamaan benih yang kemudian berkecambah, tumbuh, berkembang dan akhirnya membuahkan hasil. Selain itu tersirat pula makna bahwa untuk mendapatkan sesuatu hasil membutuhkan usaha keras, bertahap dan berkesinambungan, hal ini akan nampak pada jalannya permainan.

Dengan demikian sejarah pertumbuhan dan perkembangan permainan congkek di daerah daerah ini adalah ditunjang oleh kondisi geografis dan sosial budaya di daerah ini.

Namun dewasa ini maccuke/accangke sudah tidak populer lagi sebab pada umumnya masyarakat anak-anak utamanya yang hidup dalam suasana kota dan kebudayaan modern tidak tertarik lagi dengan permainan tersebut.

### 3.5. Peserta / Pelaku

Jumlah pemain adalah 2 (dua) orang atau lebih dalam bentuk group-group, misalnya pemain enam orang, maka dibagi dalam dua kelompok yaitu tiga-tiga, tiap-tiap anggota kelompok berpasangan dengan fihak lainnya/ lawannya.

Tingkat usia anak-anak umur 6-12 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki.

Latar belakang sosial, dilakukan oleh siapa saja baik ia anak dari kalangan bangsawan maupun rakyat biasa.

### 3.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Cukkek/Cangkek terbuat dari dua potongan kayu atau rotan yang lebih besar dari ibu jari atau bergaris menengah rata - rata 2 cm, dari kedua potongan itu satu panjang dan satunya pendek.

Potongan yang panjang di daerah Bugis tersebut disebut Indok Cukke atau Pattetek

dan di daerah Makassar termasuk Pulau Selayar disebut Anrong Cengkek, berukuran sekitar 30 Cm - 60 Cm. Potongan yang pendek disebut anak Cukke/cengkek berukuran antara 10 cm sampai 15 cm.

Di dalam permainan indok cukke berfungsi sebagai alat pemukul anak cukke. Lubang yang digali di tanah sepanjang lebih kurang 20 cm dan dalam 2 cm.

### 3.7. Jalannya Permainan

Persiapan bermain, setelah lubang untuk bermain dipersiapkan maka ditetapkanlah jumlah point yang harus dibuat untuk kemenangan, mengenai siapa yang memulai permainan, biasanya ditentukan secara damai saja.

Tahapan-tahapan permainan :

- Cukke/cengkek.

Anak cukke diletakkan melintang pada lubang tanah, kemudian dicukke atau diungkit sekuat mungkin, setelah itu induk cukke diletakkan melintang di atas lubang.

Lawan bermain berdiri pada posisi yang bertentangan dengan bermain, berusaha menimang anak cukke dan kalau mendapat point 10 angka.

Selanjutnya lawan bermain atau penunggu melemparkan kembali anak cukke ke arah induk cukke yang terpasang melintang di lubang, kalau kena pemain berganti.

- Tette Palari.

Anak cukke dipukul sekeras mungkin dengan menggunakan induk cukke, walaupun resikonya berbahaya lawan bermain berusaha menimang anak cukke. Jika berhasil ditimang mendapat point 20 angka.

Oleh lawan bermain, anak cukke dilemparkan kembali ke lubang dan pemain berusaha memukul kembali dengan sekuat tenaga. Apabila ditimang oleh lawan dan tidak dipukul kembali maka pemain berganti.

Tempat anak cukke jatuh, disitulah mengukur atau menghitung dengan memakai in-

duk cukke sampai ke lubang.

- Tette Congkang.

Anak cukke diletakkan searah dengan lubang dengan salah satu ujungnya mencuat ke atas. Kemudian ujung yang mencuat dipukul dengan induk cukke setelah melambung dipukul kembali. Pukulan setelah melambung ini dalam istilah Bugis Makassar disebut Tette yang artinya ketuk. Pukulan atau ketukan bisa lebih dari satu kali sesuai dengan kemahiran seorang pemain.

Semakin banyak Tette dan semakin jauh pukulan terakhir sesudah tette semakin banyak jumlah point yang diperoleh.

Menghitung point dimulai ditempat jatuhnya anak cukke sampai ke lubang standard perhitungan biasanya sebagai berikut :

Satu kali pukulan, dihitung memakai induk cukke untuk satu nilai.

Dua kali pukulan, memakai anak cukke untuk nilai satu.

Tiga kali pukulan, satu anak cukke dihitung dua nilai.

Empat kali pukulan, satu anak cukke dihitung empat nilai.

Lima kali pukulan, satu anak cukke dihitung 10 nilai.

Penentuan pemenang dan saksi kekalahan, pemain yang dinyatakan sebagai pemenang adalah yang terlebih dahulu mencapai target point yang telah disepakati.

Konsekwensi bagi yang kalah harus mendukung dan membawa lari pemenang atas dasar kesepakatan sebelumnya yaitu berapa kali tette palari. Jika pada saat pemenang melakukan tette palari dan yang kalah sanggup memenangkan anak cangkke, maka dapat dilemparkan kembali, hal ini dimaksudkan untuk memperkecil jarak hukuman yang ditempuhnya.

### 3.8. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah sangat kurang di-

jumpai karena anak-anak pada umumnya sudah enggang melakukannya, apalagi di daerah perkotaan permainan ini sudah tidak ada lagi. Dengan melihat keadaannya sekarang dapat dipastikan bahwa perspektif permainan ini akan mengalami kepunahan.

### 3.9. Tanggapan Masyarakat

Pada hakekatnya masyarakat sependapat bahwa permainan cangkek mengandung nilai-nilai edukatif melatih kecerdasan dan menempah ketangkasan serta keberanian anak-anak. Namun karena menanggung resiko yang cukup berat yaitu dapat saja mengakibatkan luka atau buta, sehingga banyak orang tua yang melarang anaknya melakukan permainan ini.

Pada perinsipnya Maccuke termasuk jenis permainan yang baik untuk dikembangkan, karena peralatannya yang murah dan mudah di dapatkan serta cukup menarik dan mengasyikkan, namun perlu dipikirkan cara yang lebih baik untuk menghindari bahaya yang ditimbulkannya, misalnya dengan meniadakan usaha lawan bermain untuk menimang anak-cukke dan sewaktu macukke dan tette palari.





Maccukke/ Accangke



Maccukke / Tette Palari

#### 4. MAGGALACANG/AGGALACANG

##### 4.1. Penamaannya

Maggalacang adalah penamaan orang Bugis pada umumnya, adapun orang-orang Makassar Gowa menamai Aggalacang sedangkan di daerah Makassar Selatan yaitu di Bantaeng dan di Jeneponto menamainya Agganraco Akdara - dara. Di daerah Selayar dikenal dengan nama Aljene-jene.

##### 4.2. Peristiwa, Suasana, Waktu

Permainan dilakukan malam sampai pagi hari sebagai acara rangkaian dari pada berkabung, penyelenggaraannya sampai pada upacara pemasangan batu bata dan nisan kuburan orang yang meninggal yang di daerah Bugis disebut Matampung.

Maggalacang biasanya berlangsung tujuh malam 40 malam ataukah 100 malam jika yang berkabung adalah keluarga raja. Dengan melihat suasana permainannya menunjukkan bahwa juga berfungsi untuk menghibur keluarga yang berkabung dan selama berjaga-jaga tidak mengantuk. Berjaga-jaga semalam suntuk di daerah Bugis disebut Maddoja dan di daerah Makassar disebut akmata-mata.

##### 4.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dapat dilakukan oleh semua golongan masyarakat, adapun masyarakat tradisional Bugis Makassar menganggap termasuk jenis permainan sakral, berhubungan dengan magire; igius. Boleh dilakukan hanya pada hari-hari tertentu dan pantang di hari-hari lainnya, misalnya kecuali waktu berkabung pantang dimainkan di dalam rumah karena mendatangkan musibah yaitu kematian bagi siempunya rumah.

Selain berkaitan dengan problema magis, di dalamnya mengandung makna nilai-nilai edukatif karena membutuhkan perhitungan yang tepat dalam bermain dan juga bersifat kompetitif.

Tetapi di dalam perkembangan selanjutnya, rupa-rupanya dijadikan pula oleh muda - mudi

subagai sarana pertemuan.

Sehubungan ini, di daerah Makassar ada nyanyian sindiran yang terkadang dilontarkan di kalangan muda mudi yang dimabuk asmara, syairnya ialah :

Addara-dara teduce  
Aggalacang tasitembak  
Manna taduce  
naduceanji kalenna,  
Manna tatette,  
Natettekanji Kalenna.

Apabila diterjemahkan secara bebas, artinya ialah :

Bermain dara-dara tidak pernah salah,  
bermain galaceng tidak saling mengalahkan,  
Walau tidak kalah,  
Dia mengalahkan dirinya,  
Meskipun tidak menang,  
Dia memenangkan dirinya,

Di dalam syair ini tersirat makna bahwa permainan sudah tidak berfungsi lagi sebagaimana mestinya, melainkan dilakukan dengan santai, mengulur-ulur waktu untuk saling merajuk dan mengemukakan isi hati antara sang pemuda dan dara.

#### 4.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Pada mulanya permainan ini hanya diselenggarakan pada acara-acara berkabung keluarga bangsawan sebagaimana yang telah dijelaskan, tetapi pada perkembangan selanjutnya menjadi permainan masyarakat umum yang dilakukan kapan dan di mana saja sebagai pengisi waktu terluang.

Adapun faktor yang menyebabkan sehingga tidak berfungsi lagi sebagaimana semula, antara lain ialah dengan kedatangan agama Islam yang berhasil menjadi penuntun umum masyarakat Bugis Makassar. Pada fase ini acara - acara Maggalaceng di rumah orang-orang yang berkabung secara berangsur digantikan dengan pengajian al Quran dan ceramah-ceramah agama yang dianggap lebih bermanfaat.

#### 4.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 2 orang  
U s i a : Anak -anak dan dewasa  
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.  
Latar belakang sosial : Segenap lapisan masyarakat dapat memainkannya.

#### 4.6. Peralatan dan perlengkapan Permainan

Aggalacengngeng/Paggalacangngang terbuat dari kayu yang tebalnya + 10 cm, lebar 20 cm dan panjangnya 50 cm, kayu tersebut diberi berlubang yang bundar di dalam + 5 cm atau setengah tebal kayu.

Jumlah lubang 12 yaitu 10 lubang dibuat dua jejer masing-masing jejer 5 lubang, kemudian dua lubang yang agak besar diujung masing - masing agalacengngeng yang di dalam istilah Bugis Makassar disebut Ulu yang artinya kepala, biasa disebut bola dalam bahasa Bugis atau Balla dalam bahasa Makassar yang artinya rumah Ulu berfungsi sebagai tempat menyimpan biji-biji kemenangan.

Terkadang permainan hanya di atas tanah dilakukannya, batu-batu kecil atau biji-bijian seperti asam dan semacamnya sebanyak 50-70 biji, yaitu 25 atau 35 biji untuk setiap pemain.

#### 4.7. Jalannya Permainan

Jenis permainan ini ada dua yaitu : Maggalacengceng pitu-pitu atau magalacceng/Aggalacang lima lima.

Maggalaceng pitu-pitu yaitu menggunakan tujuh biji pada setiap lubang, jadi masing -masing pemain memiliki 35 biji untuk lubang dan jenis ini yang umum dilakukan. Sedangkan maggalaceng lima-lima hanya menggunakan lima biji untuk satu lubang.

Di daerah Makassar setelah pemain mengisi masing-masing lubang menjadi bagiannya maka berdasarkan kesempatan kedua belah pihak salah satu diantaranya memulai permainan.

Pemain mengambil biji-biji dari salah satu lubang bagiannya kemudian mengedarkannya dari kanan ke kiri. Sewaktu diedarkan setiap lubang yang dilewati diisi dengan satu biji demikian

juga dengan lubang induk atau kepala. Apabila biji yang terakhir sampai pada salah satu lubang, maka biji-biji yang berada di lubang tersebut diambil kemudian diedarkan sebagaimana halnya yang pertama, tetapi jika biji terakhir mengenai lubang yang kosong disebut duce, maka permainan beralih ke fihak lawan. Jika lubang kosong yang diisi berada di fihak lawan maka biji terakhir itu/berhadapan dengan fihak lawan maka biji-biji itu diambil sebagai kemenangan, hal ini disebut Tette, tembak.

Demikianlah yang dilakukan seterusnya sampai biji-biji di kesepuluh lubang habis berpindah ke lubang induk.

Di daerah Bugis Maggalaceng dapat dilakukan dengan empat cara atau sistem, yaitu:

1. Mabbetta
2. Maddappeng
3. Mabetta dan Maddapeng (gabungan)
4. Sigoppoe.

Mabbetta yaitu pemain poco atau bijinya yang terakhir kena lubang yang kosong di daerahnya. Kalau kebetulan lubang lawan di depannya berisi maka bijinya diambil kemenangan.

Maddappeng : ialah apabila biji persis habis pada lubang lawan yang berisi tiga biji, maka bijinya diambil sebagai kemenangan. Sewaktu mengedarkan biji, lubang yang berisi tiga biji tidak boleh diisi (dilangkahi), kalau pemain lalai dan tanpa sadar mengisinya, maka lawan berhak merampas biji tersebut sebagai kemenangan.

Gabungan Mabbeta dan Maddapeng, sistem inilah umumnya dipakai di daerah Bugis.

Sigappae : pada sistem ini masing-masing Ulu tidak diisi tetapi digunakan sebagai semata-mata tempat biji kemenangan, adapun jalannya permainan sebelum bermain terlebih dahulu ditetapkan sistem apa yang digunakan. Pada umumnya sistem yang digunakan adalah gabungan mabbetta dan maddapeng.

Setelah lubang berisi dengan batu-batu atau biji-biji pemain mulai mengambil isi salah satu lubang, kalau kebetulan Poco atau habis pada tempat yang kosong lantas di lubang lawan kosong, maka pemain berhenti digantikan oleh lawannya. Tetapi jikalau di lubang lawan yang berhadapan dengan tempat poco berisi biji, maka isi lubang tersebut diambil sebagai kemenangan (Mabbetta).

Sewaktu mengedarkan biji, lubang yang berisi tiga biji tidak boleh diisi, apabila biji persis habis pada lubangnya yang berisi tiga biji, maka semua biji tersebut diambil sebagai kemenangan (Madapeng ).

Jika seandainya semua lubang berisi tiga biji maka pemain terpaksa harus mengisi salah satu lubang kemudian dirampas oleh lawan, hal ini disebut dengan istilah Mangadappeng.

Demikianlah permainan itu dilakukan silih berganti, pemain yang pandai terkadang satu kali angkat tidak pernah poco sampai semua biji lawannya habis.

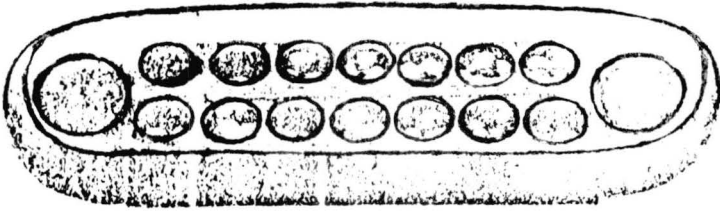
Kalau hal ini terjadi disebut dengan istilah di balu atau dijual, maksudnya ialah kalah total. Kalau lawan hanya mendapat sebagian dari pada batu atau biji pasangan, sehingga lubang-lubang permainan tidak dapat terisi semuanya disebut dicello.

#### 4.8. Peranannya Masa Kini

Maggalaceng/Aggalacang sudah sangat langka dijumpai, jikalau dahulunya difungsikan pada waktu acara berkabung, maka umumnya dewasa ini telah digantikan dengan acara-acara pengajian atau ceramah-ceramah agama.

#### 4.9. Tanggapan Masyarakat

Permainan ini mengandung unsur-unsur pendidikan sehingga patut dikembangkan dan dilestarikan sebagai salah satu nilai budaya bangsa yang positif, dalam arti bukan lagi difungsikan dalam acara-acara yang mengandung makna religi magis tetapi sebagai permainan yang bermanfaat dalam mengisi waktu-waktu senggang.



Aggalacengeng /Paggalacanggang



Dua pemain yang sedang maggalaceng



## 5. MASSAUNG MANUK/ASSAUNG JANGANG

### 5.1. Penamaannya

Massaung Manuk adalah penamaan permainan ini di daerah Suku Bugis, sedangkan orang-orang Makassar menamainya Assaung Jangang. Berasal dari kata saung yang berarti sabung dan manuk/jangang yang berarti ayam.

### 5.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Dilakukan untuk memeriahkan pesta-pesta adat misalnya perkawinan, pelantikan raja-raja, pesta panen dan sewaktu mengeringkan padi di lapangan. Dilakukan pada siang hari yakni pagi atau sore hari, kadang-kadang sehari suntuk.

### 5.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Di masa silam permainan ini merupakan kegemaran kaum bangsawan pada umumnya dan juga dapat disaksikan oleh masyarakat umum, dikalangan raja-raja terkadang mengadakan pertandingan antar kerajaan yaitu dengan mengundang raja-raja di sekitarnya.

Sehubungan dengan kepercayaan masyarakat tradisional maka yang disabung bukanlah ayam sembarangan tetapi yang telah dimantra atau jampi-jampi dan dirawat dengan cermat, sehingga tidaklah mengherankan kalau nama-nama Tubarani atau pahlawan-pahlawan kerajaan dahulu ada yang memakai nama-nama gelaran dari ayam yang terkenal di daerahnya masing-masing, misalnya I Segong Ri Panaikang, Buleng lengna Lantebung, Cambang Toana Labbakang, Korona Jalanjang, Campagana Maccinibaji dan sebagainya.

Selain sekedar kegemaran, permainan ini juga bersifat kompetitif dan dijadikan sarana pertarungan atau perjudian. Sepanjang perkembangan permainan ini sampai sekarang, maka rupa-rupanya motif utamanya ditekankan pada pertarungan/perjudian.

### 5.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Usia permainan ini sudah sangat tua dan

dijumpai hampir di seluruh Nusantara. Menurut ceritera-ceritera rakyat di daerah Bugis Makassar, bahwa dahulu kala yang disabung adalah manusia yang diselenggarakan oleh kalangan raja-raja/bangsawan sebagai hiburan dan sekaligus untuk mendapatkan Tubarani -tubarani/pahlawan kerajaan.

Tetapi di kemudian hari karena dianggap terlalu kejam dan merendahkan martabat manusia diganti dengan ayam. Masyarakat tradisional beranggapan bahwa senantiasa menganggap /melihat sesuatu yang berlaga dan darah akan bertambah keberanian dan kesaktian.

Oleh karena pada periode terakhir ini menyabung ayam dengan menggunakan taji buatan di larang oleh Pemerintah, maka bentuk permainan adu jago yang dilakukan oleh penggemar-penggemarnya tidak lagi memakai taji buatan.

#### 5.5 Peserta/Pelaku

Jumlah peserta : tidak dibatasi, usia remaja/dewasa dan anak-anak.

Jenis kelamin laki-laki, latar belakang sosial Bangsawan dan masyarakat biasa yang rada mampu.

#### 5.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Ayam jantan dua ekor, Taji yang berupa keris atau badik kecil tanpa gagang atau jenis logam lainnya yang runcing, tajam dan berbisa satu atau dua bilah dengan tali pengikatnya.

Kayu bercagak satu batang, berfungsi untuk tempat menyelipkan leher ayam yang kalah untuk dipatuk oleh ayam yang menang.

Arena permainan yang luasnya lebih kurang 5x 5 meter.

#### 5.7. Jalannya Permainan

Dua ekor ayam yang mendapat giliran untuk diadudibawamasuk ke gelanggang oleh masing-masing pemiliknya kemudian masing-masing ayam di pasangi taji sebilah atau dua bilah yang diikat dengan tali kecil pada kakinya, ujung taji menghadap ke belakang dengan posisi agak miring. Pemasangan taji ini di daerah Makassar Nibulangi atau Riprelangi di daerah Bu-

gis. Setelah itu masing-masing ayam dilepaskan diadu sampai ada yang kalah atau meninggal, se lama ayam berlagak orang yang bertaruh dan pe nonton berada di luar mengitari arena yang terkadang bersorak-sorak dengan nada mengharap kan kemenangan jago pilihannya.

Apabila telah ada yang kalah, maka oleh yang empunya mengambilnya kemudian memasang ke kepalanya/lehernya pada kayu bercagak yang telah disiapkan. Apabila ayam yang menang mendapat mematak sampai tiga kali, maka barulah dianggap menang tetapi kalau tidak penyabungan dianggap seri.

#### 5.8. Peranannya masa kini

Permainan adu jago dengan menggunakan Taji buatan dilarang oleh Pemerintah, apalagi yang disertai dengan perjudian, namun demikian para penggemarnya terkadang masih melakukannya ditempat-tempat tertutup acara sembunyi-sembunyi. Ada juga penggemarnya yang karena takut berurusan dengan aparat hukum, sekedar melakukannya sebagai pengisi waktu tanpa menggunakan biji buatan.

Dengan melihat keadaannya sekarang ini maka perpektif masa depan penyabungan ayam akan mengalami kepunahan.

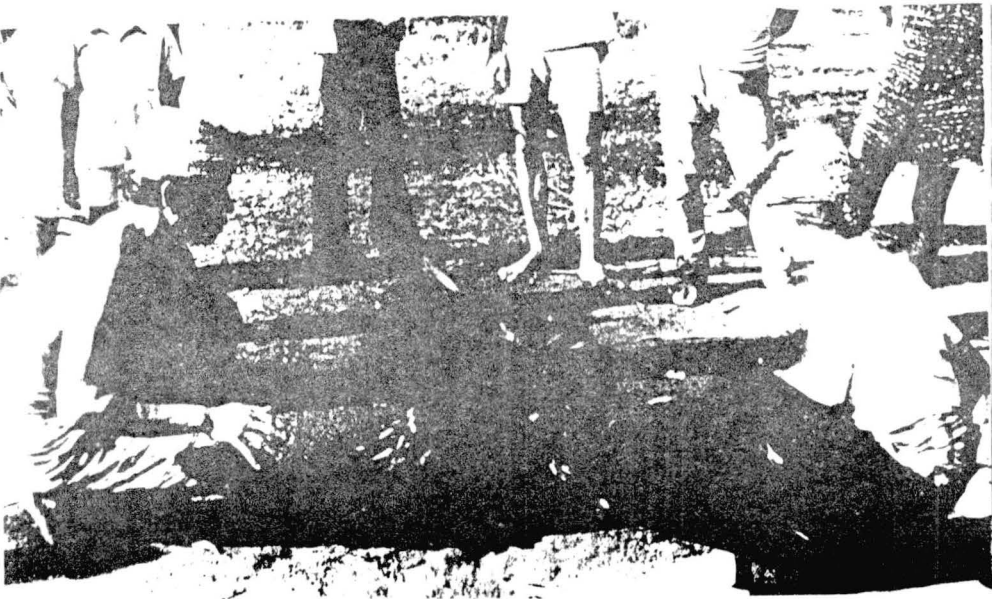
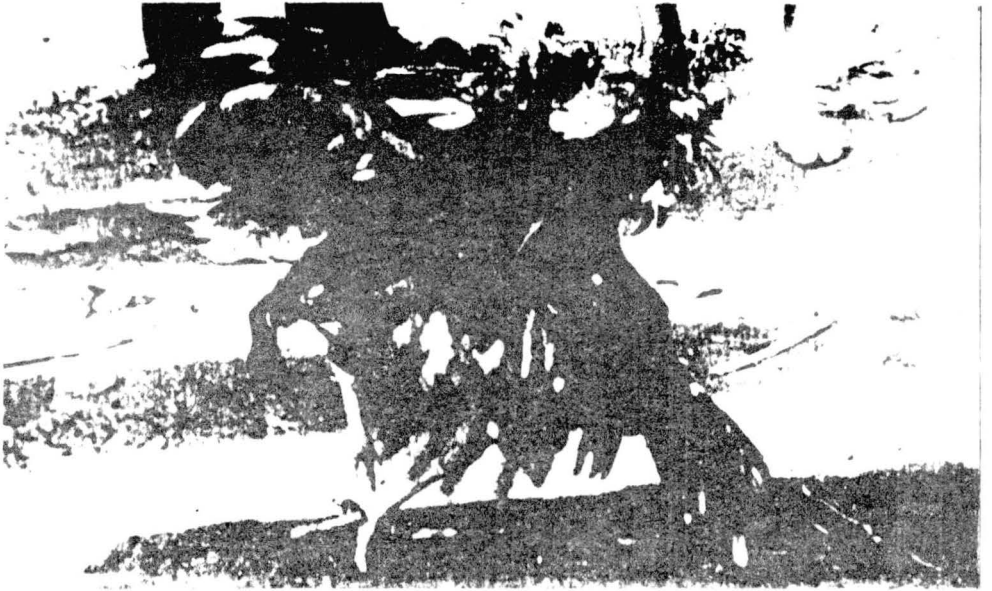
#### 5.9. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya masyarakat Bugis Makassar sekarang ini menganggap penyabungan ayam sebagai permainan yang bertentangan dengan nilai hidup kemanusiaan dan keagamaan. Dalam hal ini bagi segelintir masyarakat yang masih menggemarinya perlu diarahkan dan dibina secara intensif. Kalau perlu bila didapati ada yang melakukannya dikenakan sanksi hukum yang berat, sebab jelas permainan ini bertentangan dengan maksud dan tujuan pembangunan Nasional yaitu pembangunan manusia Indonesia seutuhnya.



Pasaung Manuk/Pasaung Jangang  
dengan ayam sabungannya

Massaung Manuk / Assaung Jangang



## 6. MAGGALE/AGGALE

### 6.1. Penamaannya

Maggale adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis, sedangkan orang Makassar menyebutnya Aggale. Di daerah Selayar disebut At-tende. Merupakan sejenis permainan yang menggunakan Kaddaro atau tempurung kelapa.

### 6.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Permainan ini umumnya dilakukan sesudah panen dan juga sesudah pengisi waktu senggang di kala pagi hari atau sore hari. Selamadalam permainan akan menimbulkan suasana gembira terkadang diselingi ketegangan karena permainan tersebut bersifat kompetitif.

### 6.3. Latar Belakang Sosial Budaya dan Sejarah Perkembangan.

Maggala/Aggale pada umumnya dikenal di daerah Sulawesi Selatan yang perkembangannya ditunjang oleh kondisi sosial budaya, ekonomi dan potensi alam sekitar masyarakat.

Pada dasarnya permainan ini mengandung nilai edukatif dan membutuhkan kecerdasan, keterampilan khusus dari para pemain.

Peralatannya sangat murah dan mudah didapatkan karena kelapa umumnya dikenal oleh masyarakat Bugis Makassar sehingga memungkinkan semua golongan masyarakat dapat melakukannya. Permainan tersebut tidak didasarkan latar belakang stratifikasi sosial karena itulah di dalam pertumbuhannya benar-benar rakyat dalam masyarakat tradisional.

Namun demikian akibat perkembangan zaman yang melahirkan berbagai jenis permainan yang dianggap lebih modern, menyebabkan permainan ini semakin terdesak dan bahkan pada dewasa ini sudah tidak didapatkan lagi.

### 6.4. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain 2 - 4 orang dengan perincian kedua kelompok pemain beranggotakan masing masing 1-2 orang, usia anak-anak dan remaja/dewasa dengan jenis kelamin pria atau wanita,

latar belakang sosial budaya semua golongan masyarakat dapat memainkannya.

#### 6.5. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Tempurung kelapa yang kering dan kuat yaitu 2 (dua) belahan untuk masing-masing pemain satu diantaranya dilubangi sebagai penggambar/pat-tabbak yaitu untuk dilontarkan, sedangkan yang tidak berlubang berfungsi untuk dipasang sewaktu lawan yang bermain.

#### 6.6. Jalannya Permainan

Sebelum bermain terlebih dahulu ditentukan siapakah diantara mereka yang akan memulai permainan dengan jalan undian, yaitu dengan saling memukulkan tempurung kelapa berhadapan. Tempurung yang jatuhnya menengadah itulah yang mulai bermain sedangkan yang menelungkup menjadi pemasang. Apabila keduanya sewaktu jatuh menelungkup atau menengadah maka harus diulang.

Adapun jarak antara tempurung pasangan dengan tempat start pemain tergantung kepada persetujuan pemain.

Tahapan-tahapan dan gerakan-gerakan dasar permainan ada beberapa urutan atau langkah-langkah gerakan permainan yaitu :

Gallena yaitu tempurung yang berlubang Diag-galekang atau digaet dengan tumit kaki dari tempat start ke tempurung pasangan milik lawan. Kalau gaetan pertama ini kena disebut Ido kemudian ditambah lagi tiga kali gaetan yang harus diusahakan mengenai pasangan.

Jikalau pasangan kena sebelum gaetan ketiga disebut Buka, dalam hal ini pemain harus lari ke tempat start karena diburu oleh lawan bermain. Apabila sebelum tiba ke tempat start sempat kawa/Slip di tip maka pemain berganti, kalau tidak tetap dilanjutkan.

Jika terjadi Buka maka pemain dapat mengambil kembali tempurungnya dengan jalan makkudendeng (Bugis) atau adende-dende (Makassar) yaitu jalan berjinkak-jinkak dengan menggunakan satu kaki dari tempat start ke tempat pasangan, kemudian mengambil dan membawa kembali tempurungnya

dengan menggunakan kaki sambil Makkudendeng Lengeng (Bugis) atau tumingara (Makassar, tempurung dikepit salah satu sisinya dengan menggunakan jari kaki kemudian dilontarkan menghadap ke atas atau lengeng/Tumingara. Kalau terbalik atau menghadap ke bawah berarti mati dan terjadi pergantian pemain. Setelah lengeng ini juga ditambah tiga kali gaetan kalau sebelum cuku tiga kali gaetan atau lontaran langsung ke pasangan disebut Bolu yang prosedurnya sama dengan buka.

Oppang (Bugis) atau Mopang (Makassar), tempurung dilontarkan dengan menghadap ke bawah atau Mopang (menelungkup). Kalau terbalik atau menghadap ke atas berarti mati dan pemain berganti. Pada Oppang juga ditambah tiga kali gaetan.

Monga, tempurung di bawah dalam keadaan Monga atau menengadahkan lalu memukul tempurung yang dipasang lawan. Di sini diperlukan ketelitian dan kehati-hatian sebab apabila pasangan disentuh dengan kaki atau tangan sebelum dipukul maka pemain harus lari kembali ke tempat start karena diburu oleh lawan bermain (pemasang), kalau dikawal atau ditip sebelum tiba ditempat start maka permainan berpindah ke pihak lawan.

Apabila urutan-urutan kegiatan permainan tersebut di atas telah diselesaikan berarti pemain telah membuat satu point kemenangan, Bagi yang kalah diistilahkan dalam bahasa Bugis Seddi Agu atau Sekre Openg dalam bahasa Makassar yang artinya satu kekalahan. Juga dihitung sebagai kemenangan Buka atau Bolu yang berhasil.

Permainan untuk tahap berikutnya dapat dilanjutkan dimulai oleh yang kalah, apabila berhasil menang berarti permainan telah usai/seri, hal ini dalam istilah Bugis disebut Leppeniaccu na atau dalam istilah Makassar Lappasakmi Appena (sudah terbayar utangnya).

Gerakan-gerakan tambahan atau variasi permainan, tahapan-tahapan permainan yang telah dilakukan/dikemukakan adalah umum, tetapi terkadang juga



ditambah beberapa variasi terutama bagi pemain-pemain yang sudah mahir. Variasi-variasi ini dilakukan antara Oppang dan Monga yaitu :

Jikki yaitu tempurung dibawa dengan jari kaki dari tempat start dengan Makkudendeng/ Addende, langsung disentakkan kepasangan tanpa jatuh, kaki tidak boleh menyentuh pasangan, kemudian kembali dengan cara yang sama.

Santere yaitu tempurung dibawa di atas telapak kaki dengan Makkudendeng, kemudian disentakkan kepada pasangan tanpa jatuh dan kaki tidak boleh menyentuh pasangan, kembalinya dilakukan pula dengan cara Makkudendeng.

Tai, Tempurung di bawa dalam persendian kaki yaitu antara pergelangan dengan punggung kaki, kemudian dijatuhkan ke pasangan, sewaktu start juga dilakukan dengan makkudendeng tetapi setelah kembali berjalan seperti biasa atau bebas.

Jujung (Bugis) atau Gongong (Makassar) yaitu tempurung dijunjung di atas kepala dari tempat start kemudian dijatuhkan pada pasangan sekembalinya bebas.

Pecu : caranya sama dengan jujung, hanya caranya berjalan yang berbeda yaitu bergerak menurut putaran telapak kaki yang di dalam bahasa daerah disebut pecu.

Demikianlah beberapa tata cara sehubungan dengan permainan Gale di daerah Bugis Makassar.

#### 6.7. Peranannya Masa Kini

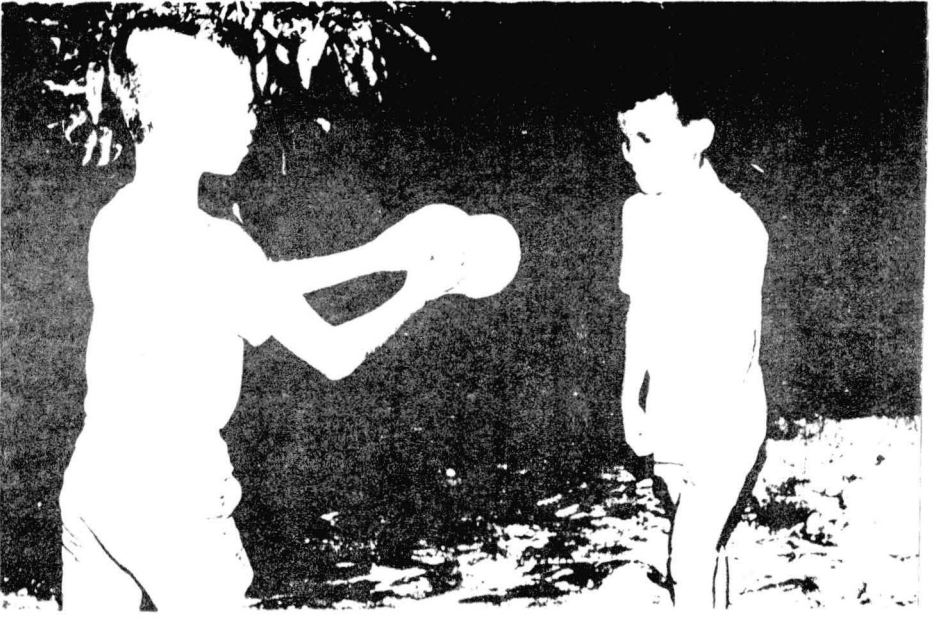
Sekarang permainan ini dapat dikatakan sudah tidak dijumpai lagi, rupa-rupanya anak-anak sekarang lebih menyenangi permainan - permainan yang merupakan produk peradaban modern, khususnya di kalangan anak-anak yang berdiam didaerah perkotaan banyak yang menganggap permainan tersebut sudah kuno atau kampungan.

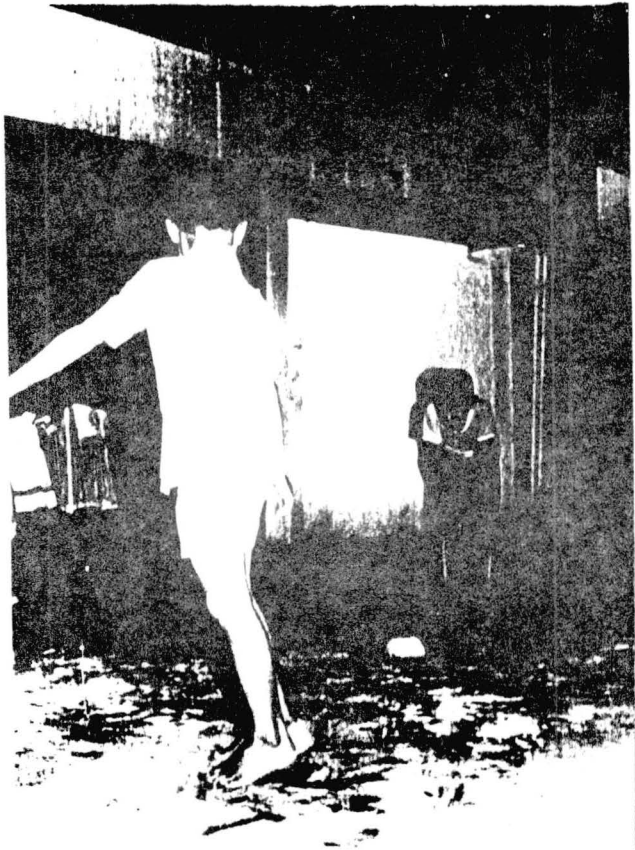
#### 6.8. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya beranggapan bahwa merupakan permainan yang cukup menarik dan mengandung unsur-unsur edukatif, sportifitas dan pembinaan keterampilan.

Secara positif permainan ini baik untuk di kembangkan dan dilestarikan karena dapat terjangkau oleh segenap lapisan masyarakat. Suatu hal yang baik dalam usaha mengembangkan dan melestarikan permainan ini ialah dengan mengikutsertakan dalam rangka merayakan/ menyemarakkan peringatan-peringatan nasional.

Maggale / Aggale





Permainan Maggale/Aggale  
sedang berlangsung



Permainan Maggale/Aggale  
sedang berlangsung

## 7. MALLOGO/ALLOGO

### 7.1. Penamaannya

Mallogo/Allogo penamaan masyarakat Bugis Makassar yang bersumber dari peralatan utama bermain yaitu Logo. Bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia maka Mallogo/Allogo berarti permainan logo.

### 7.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Saat ramainya penyelenggaraan permainan ini ialah sesudah panen juga dilakukan pada waktu-waktu senggang lainnya di pagi atau sore hari. Menimbulkan suasana tenang dan gembira yang diselingi dengan ketegangan-ketegangan karena bersifat kompetitif.

### 7.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Termasuk jenis permainan rakyat untuk semua golongan, hanya saja bagi kalangan istana dan bangsawan biasanya mempergunakan logo yang disepuh dengan emas pertanduk.

Walaupun kenyataannya merupakan permainan yang umum dalam masyarakat tradisional, menampakkan corak struktur masyarakat Bugis Makassar. Hal ini disebutkan oleh karena di dalam bermain tidak terjadi pembauran antara kelas bangsawan dengan masyarakat biasa. Kelompok-kelompok yang bermain terdiri dari orang-orang dari strata sosial yang sama.

Pada hakekatnya di dalam bermain logo terdapat nilai-nilai edukatif, menumbuhkan keterampilan dan sportifitas, bersifat kompetitif yang positif apabila didasari dengan pengendalian diri dari yang bermain, terkadang disertai dengan taruhan.

Dengan demikian mengandung makna pemenuhan kebutuhan spritual dan jasmani. Selain itu mempunyai arti ekonomi bagi orang-orang ahli atau pengrajin logo karena diperjual belikan.

### 7.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Termasuk permainan khas Bugis Makassar yang pertumbuhannya ditunjang oleh kondisi sosial budaya dan potensi alam sekitar kediaman masyarakat Bugis Makassar.

Sebagai suatu nilai budaya maka latar belakang hadirnya permainan ini bersumber dari pada dasar kehidupan masyarakat yang agraris.

Logo yang berbentuk cangkul dengan cara menca-pak yang mengikuti irama ayunan cangkul adalah merupakan dasar alat dan gerakan permainan.

Pada kenyataannya alat permainan tidak meng-alami perubahan yang mendasar, tetapi gerakan -gerakan dan variasi-variasinya berkembang sela-ras dengan perkembangan pola berfikir masyara-kat Bugis Makassar. Dari gerakan-gerakan perma-inan-permainan yang sangat sederhana ke arah yang lebih kompleks.

#### 7.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 2 (dua) orang atau lebih.

U s i a : Anak-anak/remaja

Jenis kelamin : Pria

Latar Belakang Sosial: Dapat dimainkan oleh se-mua golongan masyarakat.

#### 7.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Logo terbuat dari tempurung kelapa yang ber-kuwalitas baik, berbentuk segi tiga yang ujung -ujungya ditumpulkan.

Logo yang digunakan ada dua macam yaitu berukuran agak kecil sebanyak enam atau delapan buah , panjang sisinya 7-8 cm. Berfungsi untuk dipa -jang pada garis pemasangan. Jenis ini perlu di buat banyak karena kalau dicampak terkadang ada yang pecah harus diganti.

Logo yang berukuran sedikit lebih besar ber-fungsi sebagai pecampak atau penembak ke logo yang terpasang, selain itu ada pula logo yang terbuat dari tanduk. Untuk jenis ini digunakan khususnya oleh kalangan bangsawan Bugis Makas-sar.

Pangngambak yang juga disebut Paccampu atau Pallope yaitu alat pemukul atau pelontar logo pencampak, terbuat dari sepotong bambu atau ka-yu sebesar ibujari yang salah satu ujungnya di-raut agak lebih kecil, panjangnya antara 30- 50 cm.

## 7.7. Jalannya Permainan

Logo yang sebanyak enam atau delapan buah diatur secara vertikal dengan menanamnya sedikit ke dalam tanah dengan posisi segitiga terbalik, masing-masing logo berjarak kurang lebih 10 cm kemudian logo yang bentuknya agak lebih besar yang berfungsi sebagai penembak diletakkan pada garis anjak yang sudah disepakati sebagai tempat mencampak.

Adapun cara mencampakkan di belakang logo pencampak kemudian tangan kanan memukul bagian tengah kayu pencampak dengan demikian logo pencampak akan meluncur ke arah logo yang terpasang. Jika berhasil dikena dan dijatuhkan hanya satu atau dua buah logo maka permainan beralih ke pihak lawan.

Demikian seterusnya silih berganti sampai logo yang terpasang habis. Pemain yang berhasil menghabiskan logo itulah sebagai pemenang, permainan dapat dilanjutkan kembali dalam babak baru.

Di daerah Bugis kemenangan disebut Acu sedangkan di daerah Makassar disebut Apeng yang dibedakan atas tiga macam yaitu :

Acu/Apengmate ialah acunya baru dianggap le-

pas setelah meninggal, Acupaja/Apeng ammono yaitu apabila bermain acunya dianggap sudah hilang Acu Madde/Apeng Ballasa yaitu acunya baru hilang nanti setelah kekalahannya ditebus atau sudah membalas, penggunaan acy yang semacam ini hanya terdapat di kalangan anak-anak.

Di dalam bermain logo digunakan banyak istilah yaitu :

Olo istilah ini digunakan bagi yang memulai permainan.

Onri (Bugis) atau Boko (Makassar) istilah yang digunakan bagi pemain atau kelompok yang bermain kemudian.

Amba digunakan untuk setiap campakan atau tembakan.

Logo Mate : ialah apabila logo pertama yang di



campakkan ternyata terbalik.

Logo Tuwo : (Bugis) atau Logo Tallasa ( Makassar) ialah apabila logo yang dicampakkan pertama berada pada keadaan yang sama sewaktu dicampakkan atau tidak terbalik. Ini mempunyai nilai tersendiri.

Ceppa (Bugis) atau cempang(Makassar) : yaitu apabila campakan pertama kena dan menjatuhkan satu buah logo pancangan.

Senteng : yaitu apabila logo yang dicampakkan pertama mengena atau menjatuhkan sekaligus dua buah logo pancangan.

Lape (Bugis) atau Piping (Makassar).: yaitu apabila logo pencampak sewaktu berhenti bersentuhan dengan logo pancangan ini dianggap batal, walaupun logo pancangan jatuh.

Rencing (Bugis) atau Raccing (Makassar) : yaitu apabila logo campakkan yang pertama, kedua-duanya batal.

Bacu : ialah apabila logo campakkan pertama berhenti persis di samping logo pancangan dan bersentuhan.

Meca Pallogo : ialah bila kelompok pencampak telah selesai mencampak dan akan mencampak kedua kalinya biasanya minta persetujuan ke kelompok pencampak mengenai jarak campakan. Perlu diketahui bahwa semakin banyak beroleh kemenangan maka garis anjak atau tempat mencampak semakin dekat ke logo pancangan..Jarak ini diukur dengan menggunakan kayu pangambak sebagai ukuran.

Kolo/Boko : yaitu apabila logo pencampak ternyata berhenti di muka logo pancangan bila ditarik lurus dan bila dibelakang disebut BOKO..Ini berarti satu point kemenangan bagi pencampak kembali ke garis anjak untuk mencampak ulang.

Mallole (Bugis) atau Attunggaleng ( Makassar) : yaitu apabila yang mencampak karena tidak pernah melakukan kesalahan terus menerus melakukan campakan tanpa diganti oleh pemasang.

Tacciri : Yaitu apabila pencampak mencampakkan logo yang ke dua kalinya menumbangkan sekaligus dua logo pancangan.

Palle : yaitu apabila pemain telah membentuk kelompok bermain misalnya empat lawan empat; tetapi masih ada seorang diantaranya yang belum mempunyai lawan, maka yang seorang tersebut tetap bisa ikut bermain tetapi tugasnya hanya mencampak pada kelompok siapa saja yang sementara melakukan campakan.

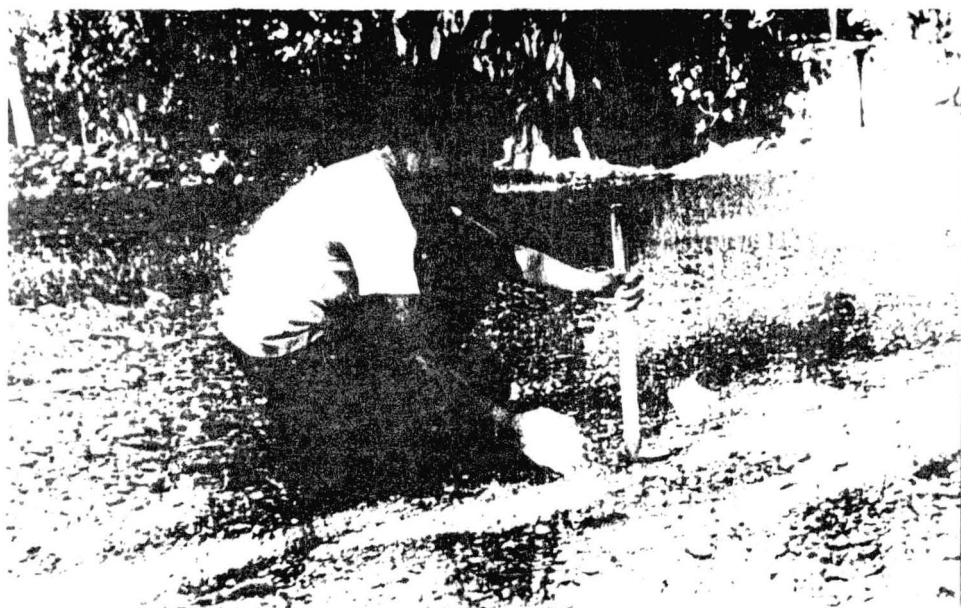
Dalam kehidupan masyarakat tradisional Bugis Makassar permainan ini banyak digemari oleh anak-anak belasan tahun dan remaja-remaja, mengingat bahwa putusnya di musim Pattingellek/ Patingallek atau musim sesudah panen, mereka mempunyai banyak waktu luang.

#### 7.8. Peranannya Masa Kini

Pada saat sekarang, permainan logo hanya di jumpai di beberapa desa atau kampung dan itupun sudah sangat kurang. Sebagaimana halnya dengan jenis-jenis permainan tradisional yang lain, sudah kurang digemari kalangan anak-anak dan remaja.

#### 7.9. Tanggapan Masyarakat

Merupakan permainan yang cukup menarik dan mengandung unsur-unsur edukatif, merupakan nilai budaya yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.



Mallogo / Allogo

## 8. MASSALO / ASSALO

### 8.1. Penamaannya

Massalo merupakan penamaan di daerah Bugis pada umumnya, di daerah Makassar disebut Assalo, tetapi ada juga yang menamainya A-sing.

### 8.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Pada mulanya dimainkan malam hari kala bulan purnama setelah panen usai, menciptakan suasana gembira yang terkadang diselingi ketegangan.

Perkembangan selanjutnya dilakukan gambar ang waktu yaitu sore atau pagi hari sebagai pengisi waktu terluang.

### 8.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Merupakan permainan rakyat pada umumnya untuk anak-anak belasan tahun dan kadang-kadang juga dilakukan pada remaja. Mengandung unsur pendidikan dan olah raga yaitu melatih ketrampilan, kelincahan dan ketahanan fisik serta kedisiplinan, selain itu melatih anak-anak berkompetisi secara sehat.

### 8.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Dapat dikatakan bahwa hampir semua permainan rakyat tradisional Bugis Makassar dilakukan setelah panen. Hal tersebut bisa dimengerti karena dahulu panen hanya sekali dalam setahun. Untuk mengisi waktu yang lowong yang cukup panjang maka lahirlah berbagai macam permainan antara lain Massalo ini.

Konon pada mulanya permainan ini diawali dengan berkejar-kejar disela-sela pohon, barang siapa yang tertangkap dialah yang memburu. Pada fase selanjutnya mengalami perkembangan yaitu dengan menggunakan cara yang lebih praktis dan aman, sebagai pengganti pohon yang digunakan batu sebagai tanda dan selanjutnya cukup dengan menggunakan garis saja.

### 8.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 4 - 8 orang  
U s i a : Anak-anak/remaja  
Jenis Kelamin : Pria/Wanita

Latar Belakang Sosial : dilakukan oleh semua golongan masyarakat.

#### 8.6. Perlengkapan Permainan

Lapangan permainan yang luasnya lebih kurang dari 6 x 6 m, digaris berbentuk bujur sangkar ataukah empat persegi panjang bagi medan permainan yang lebih panjang.

#### 8.7. Jalannya Permainan

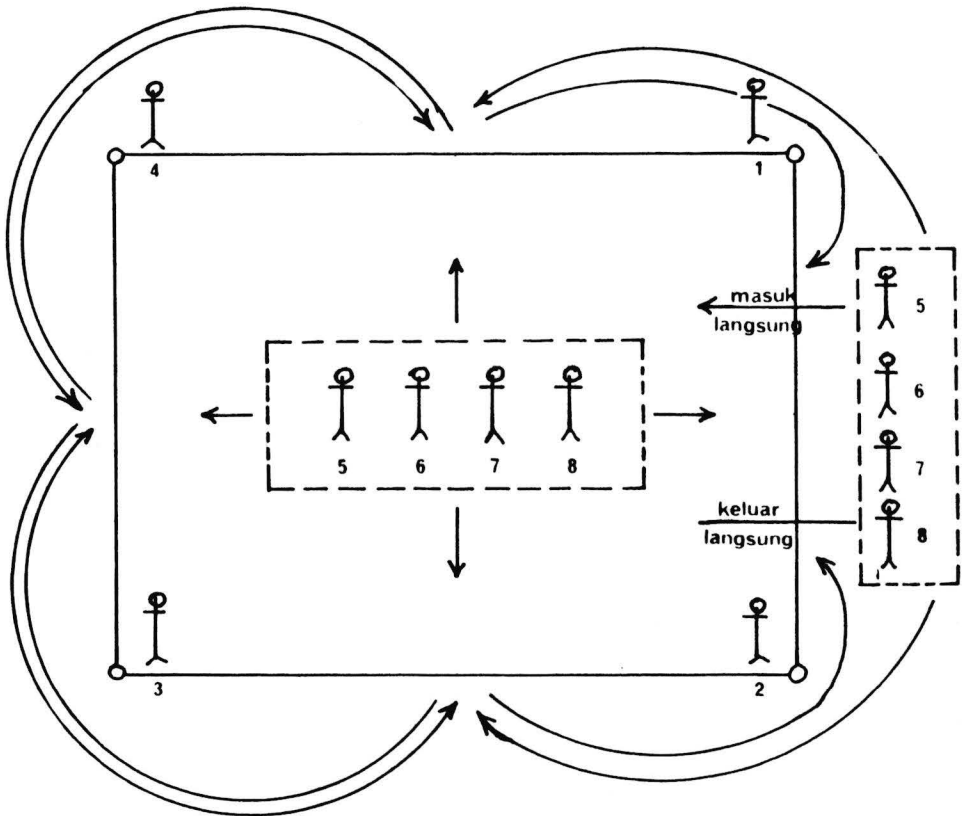
Setelah pelapangan siap maka pemain membagi diri ke dalam dua kelompok yang jumlahnya sama, satu kelompok berjaga pada daerah permainan agar lawan tidak dapat masuk dan kelompok lainnya memulai permainan.

Kelompok yang berjaga atau penunggu disebut Pakkawa, masing-masing berdiri disudut lapangan. Pemain berdiri di luar lapangan permainan dan setelah pakkawa siap berusaha masuk ke lapangan dengan menggunakan berbagai taktit untuk memancing kelalaian pakkawa. Jika semuanya telah berhasil masuk mereka berusaha kembali keluar, apabila teman sekelompok belum masuk semuanya maka yang sudah terlebih dahulu berhasil ke dalam harus menunggu teman-temannya yang lain, barulah mereka bisa keluar. Jika semuanya berhasil keluar berarti sudah satu kemenangan yang diistilahkan Palli.

Sewaktu pemain berusaha masuk atau keluar lapangan dan salah satu diantaranya berhasil dipegang atau disentuh (kawa) oleh Pakkawa, maka pemain harus bergantian. Kalau dikawa lantas pakkawa di Ceppa (Bugis) atau Nitettek (Makassar) yaitu dipukul tangannya, maka kawanya dianggap batal.

Usaha pemain untuk masuk atau keluar lapangan dapat dilakukan dengan lurus ataukah dengan mengelilingi empat penjuru lapangan, kalau masuknya langsung atau lurus maka keluaranyapun harus demikian dan melalui jalan sama. Kalau terlebih dahulu mengelilingi lapangan untuk mencari kesempatan maka keluaranya bisa saja melalui semua arah.

Untuk jelasnya lihat gambar/skets berikut;



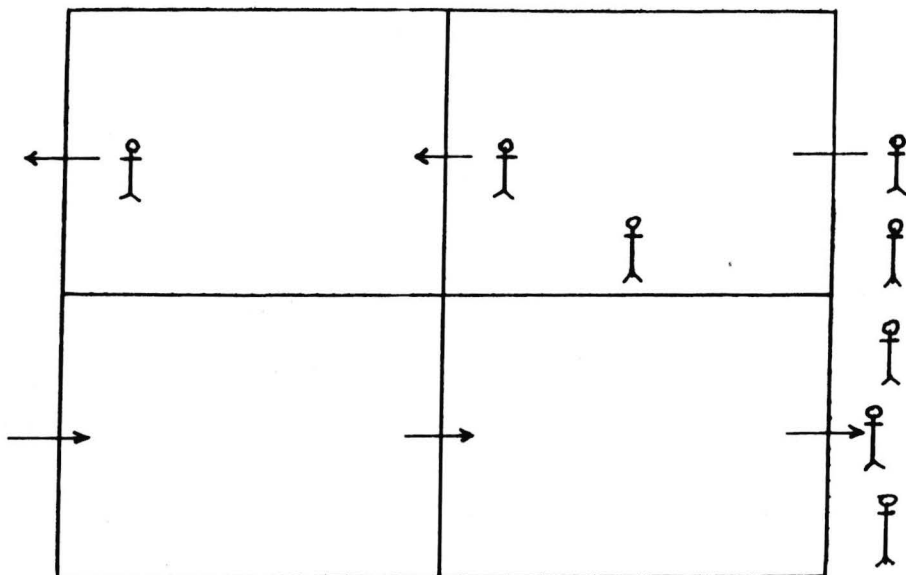
Keterangan Gambar :

- No. 1, 2, 3, 4, = Pakkawa atau penjaga
- No. 5, 6, 7, 8, = Pemain
- - - - ) = Jalan masuk dan keluar.

Selain dari pada itu ada pula cara permainan yang lain yakni dengan membagi lapangan permainan yang lain yakni dengan membagi lapangan permainan atas beberapa petak. Para penjaga atau pakkawa menjaga pada garis-garis tertentu sesuai dengan pembagian tugas yang sudah ditetapkan.

Adapun yang bermain berusaha masuk kelapangan dan melampaui bidang/garis yang dijaga oleh

masing-masing pakkawa demikian pula kembalinya.  
 Untuk jelasnya lihat gambar :



Keterangan : No.1, 2, 3, 4, = Pemain

No.5, 6, 7, 8, = Penjaga atau Pakkawa

Sehubungan dengan bentuk permainan yang ke dua ini maka Pakkawa yang menjaga garis tengah yang membujur ( no.6 ) disebut dalam istilah daerah Buccuk.

Apabila seorang pakkawa berhasil mengetik salah seorang lawannya, maka permainan beralih atau bergantian.

Demikianlah seterusnya sampai mereka merasa puas.

#### 8.8. Peranannya Masa Kini

Sampai sekarang ini massalo/assilo masih populer dilakukan oleh anak-anak, baik di kota-kota maupun di desa-desa.

faktor yang menunjang sehingga permainan ini bisa bertahan lanjut adalah karena bagi anak-anak termasuk mengasyikkan dan menimbulkan suasana gembira.

Walaupun terkadang bersifat kompetitif yang di selingi saling mengejek/mengolok-olok lawan, namun setelah permainan usai mereka pada umumnya akan rukun kembali.

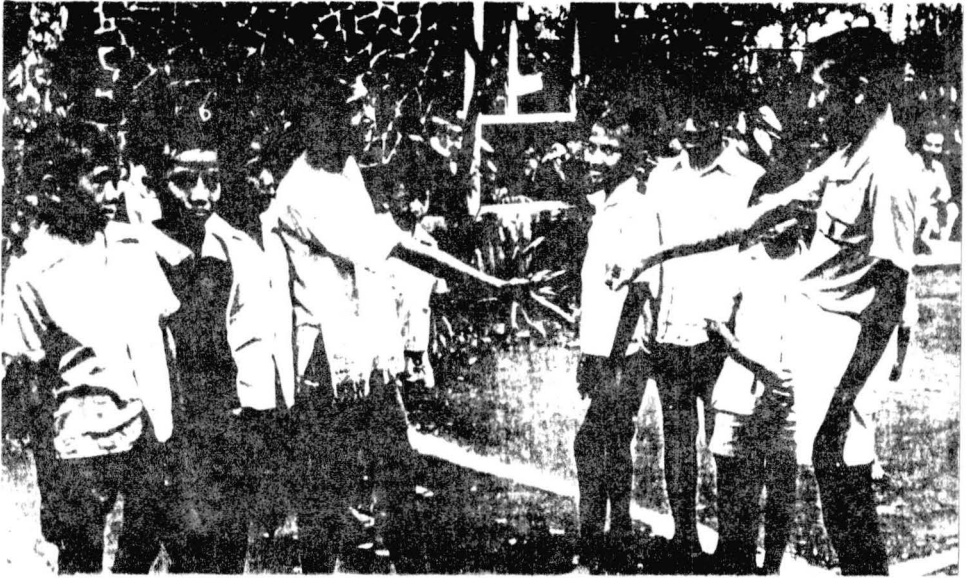
#### 8.9. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya masyarakat beranggapan merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif terutama dalam rangka pembinaan dan pertumbuhan fisik dan sikap mental anak-anak. Selain itu melatih anak dalam kerjasama kelompok serta menggunakan taktik/strategi untuk menerobos pertahanan lawan.

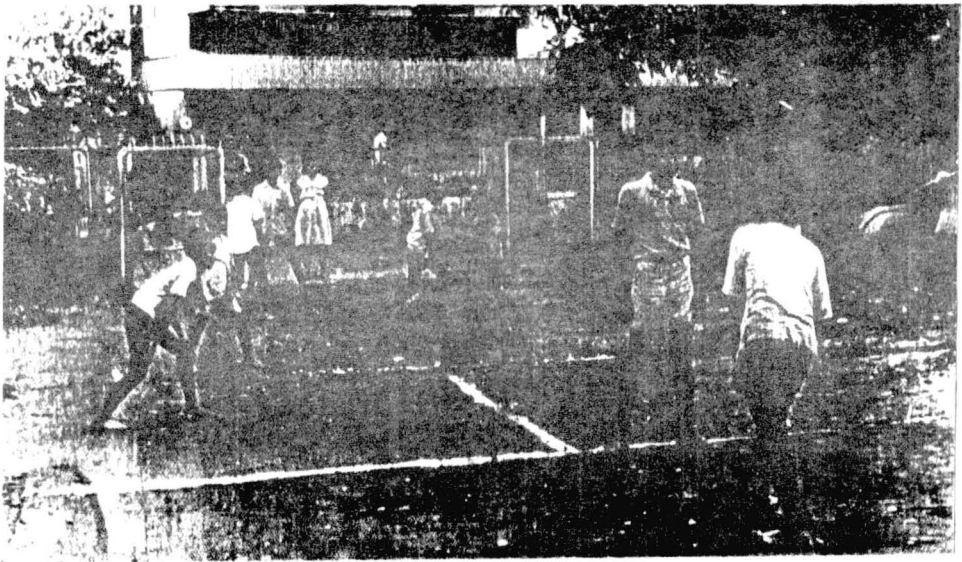
Dengan demikian bentuk permainan ini sangat berguna dan baik untuk dikembangkan dan dilestarikan. Nilai positif yang terkandung di dalamnya sungguh sangat besar dan dapat dilakukannya siapa saja.



Penentuan siapa yang mulai bermain



Seorang anak yang berusaha masuk ke lapangan  
yang dihalangi oleh Pakkowa





Berusaha melepaskan diri dari penjagaan  
Pakkowa



## 9. MABBANGNGAK/ATTARUK

### 9.1. Penamaannya

Mabbangngak adalah penamaan daerah bugis, sedangkan attaruk adalah penamaan mayoritas suku Makassar, selain itu ada juga yang menyebutnya abangnga, attabu, appata. Masyarakat Selayar menyebutnya Attika.

### 9.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Merupakan permainan yang bersifat musiman yaitu setelah panen kemiri, namun selama masa patingelle yaitu sesudah padi dituai sam pai turun sawah berikutnya, juga senantiasa diadakan karena umumnya anak-anak/remaja yang hobby senantiasa diadakan karena memiliki persiapan kemiri, khususnya bagi anak-anak gem-bala dijadikan pengisi waktu senggang.

### 9.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan permainan dari golongan masyarakat biasa atau rakyat kecil, bersifat kompetitif dan pertaruhan dalam arti kata taruhannya menggunakan bahan yang dipergunakan bermain.

Pada dasarnya mengandung nilai edukatif, karena membutuhkan ketelitian, kecermatan dan perhitungan yang tepat untuk memenangkan permainan.

### 9.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Kehadiran dan perkembangan permainan ini ditunjang oleh keadaan alam sekitar masyarakat Bugis Makassar utamanya mereka yang hidup dan bermukim di daerah-daerah pertanian/perkebunan.

Karena itulah permainan ini banyak dijumpai pada daerah-daerah penghasil kemiri yaitu di pedesaan/pedalaman Sulawesi Selatan.

### 9.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : sekurang-kurangnya dua orang

U s i a : Anak-anak/remaja

Jenis kelamin : Laki-laki

Latar belakang sosial: Golongan masyarakat biasa.

#### 9.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Kemiri yang dalam bahasa Bugis disebut Pelleng atau dalam bahasa Makassar sapiri yang masih utuh atau belum terkupas.

Kemiri yang digunakan tersebut ada dua macam yaitu pertama untuk pasangan yang dalam bahasa Bugis disebut Tang atau tannang dalam bahasa daerah Makassar : kedua : untuk pakkambak/pattabak. Kemiri pasangan harus di dipersiapkan dalam jumlah yang banyak sedangkan untuk pakkambak/penembak biasanya satu atau dua biji.

Selain itu pakkambak/pattabak ada juga namanya Dako atau Kadawo. Dipilih dari jenis kemiri yang berkualitas baik dan bentuknya agak lebih besar dan berat dibandingkan dengan kemiri pasangan.

Tanah yang rata untuk dijadikan daerah permainan.

#### 9.7. Jalannya Permainan

Di atas tanah yang akan dijadikan tempat bermain dibuat lingkaran yang luasnya bergantung pada kesempatan bermain.

Setelah itu pasangan atau taruhan ditentukan jumlahnya untuk tiap peserta, semua taruhan tersebut diletakkan dengan teratur di tengah-tengah lingkaran.

Kemudian masing-masing secara berurutan melemparkan pakkambaknya di luar lingkaran, dalam hal ini siapa yang terjauh dialah yang memulai menembak. Menembak atau makkambak/angngambak dilakukan dalam sikap berlutut dengan menyulurkan salah satu kaki ke belakang, kalau kemiri taruhan kena dan keluar lingkaran maka menjadi biji kemenangan. Apabila sewaktu menembak pasangan keluar dan pakkambak berhenti di dalam lingkaran, maka semua taruhan menjadi kemenangan yang menembak. Hal ini disebut Bangnga dalam bahasa bugis atau taruk dalam bahasa Makassar.

Pakkambak yang jatuhnya terletak tepat di garis lingkaran disebut Buta, dalam keada

an ini sewaktu menembak taruhan harus memejamkan matanya.

Kalau pakkambak jatuhnya dipinggir garis lingkaran disebut Gicco dalam bahasa daerah Bugis atau kadiding dalam bahasa Makassar: yaitu sewaktu menembak mata harus tertutup satu.

Adapun jika penembak tidak berhasil mengeluarkan pasangan dari lingkaran, maka permainan beralih ke pihak lawan yang kena giliran berikutnya.

Demikianlah seterusnya silih berganti sampai yang bermain puas atau kalah habis kemirinya, pemain yang menang adalah yang terbanyak mendapatkan kemiri pasangan.

#### 9.8. Peranannya masa kini

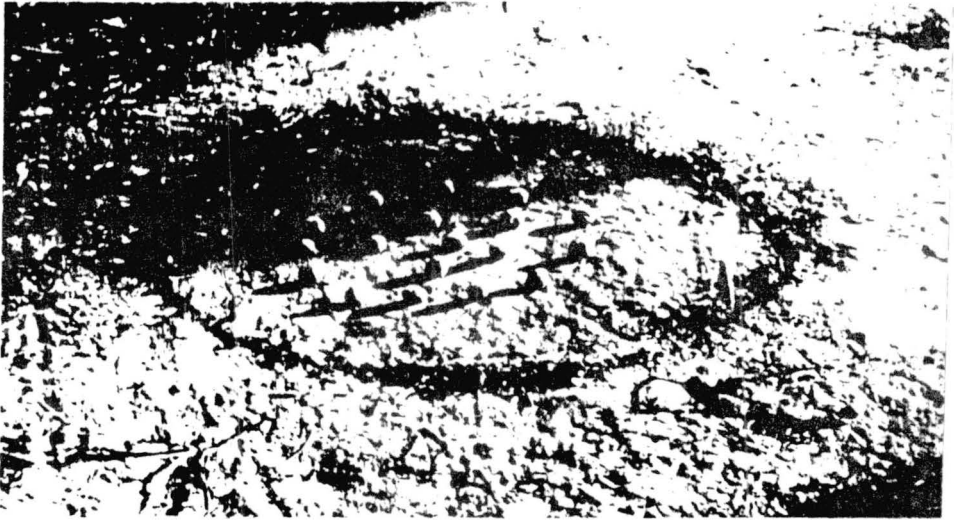
Permainan ini masih banyak dijumpai di desa-desa namun tidak dapat disangkal bahwa telah mulai terdesak oleh permainan yang lebih modern khususnya kelereng, apalagi harga kemiri semakin mahal dan di kota yang banyak dijumpai hanyalah kemiri yang sudah terkupas.

Dapat dipastikan bahwa di masa-masa mendatang permainan ini akan mengalami kepunahan.

#### 9.9. Tanggapan Masyarakat

Diakui bahwa Mabbangngak adalah suatu nilai budaya masyarakat tradisional yang tumbuh dan berkembang sebagai salah satu kegemaran anak-anak/remaja, namun demikian karena pada prinsipnya kurang mengindahkan faktor Hygiene karena dilakukan di atas tanah dan bertutup sehingga membawa kemungkinan besar terhadap penyebaran penyakit melalui bakteri-bakteri.

Posisi kemiri di lingkaran dalam  
Mabbangngak / Attaruk



Posisi pemain yang sedang mambak/angngambak  
disaksikan oleh pemain lainnya





Seorang pemain sedang beraksi untuk  
mambak / anngambak

Para pemain memulai permainan untuk  
menentukan yang akan mambak/angngambak  
pertama





## 10. MALLONGNGAK/ALLONGNGAK

### 10.1. Penamaannya

Mallongngak adalah penamaan masyarakat Bugis sedangkan suku Makassar menyebutnya Allongngak. Berasal dari kata Longak yaitu nama makhluk halus sejenis jin yang bentuk badannya sangat tinggi, kata longak diartikan juga dengan tinggi atau jangkung.

Sehubungan dengan penamaannya ini, DR. B.F. Matthes di dalam bukunya *Bijdragen tot de Ethnologie van zuid Celebes* mengemukakan bahwa kemungkinan Mallongnga berasal dari nama seorang raksasa.

Masyarakat yang berdiam di Pulau Selayar menyebutnya Abbanggek Parring yang artinya berkaki bambu, hal ini disebabkan karena alat utama yang digunakan dalam bermain pada umumnya adalah bambu. Di Pulau Jawa jenis permainan ini dikenal dengan nama Jangkungan.

### 10.2. Latar Belakang Sosial Budaya

Merupakan permainan yang digemari rakyat pada umumnya karena cukup menarik, dengan melihat bentuk dan cara bermain, termasuk jenis permainan olah raga. Di dalamnya terkandung nilai-nilai edukatif melatih ketangkasan, keterampilan keberanian anak-anak/remaja di dalam menghadapi resiko. Penyelenggaraan permainan ini secara berkelompok biasanya bersifat kompetitif, sebab masing-masing pemain berusaha keluar sebagai juara/pemenang. Namun dikalangan anak-anak/remaja yang iseng, berani dan nakal kadang-kadang melakukannya untuk menakut-nakuti orang di malam hari.

Sehubungan dengan fungsi Mallongnga, DR. B.F. Matthes berdasarkan hasil penelitiannya mengemukakan bahwa kemungkinan dahulu adalah suatu pertunjukan upacara.

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua setempat, memang di dalam kehidupan

masyarakat tradisional di masa silam, penyelenggaraan permainan ini berkaitan dengan problema magis yang tentunya tidak terlepas dari kepercayaan masyarakat yang mistik religius. Antara lain dapat dilihat dalam fungsi permainan yang dianggap sebagai penangkal penyakit. Apabila di suatu kampung penyakit merajalela maka tujuh orang pria dari kampung tersebut dengan berpakaian putih semacam telekung, malongak mengitari kampung selama tujuh kali dengan maksud mengusir roh jahat yang menyebabkan wabah tersebut. Dengan cara ini mereka yakin bahwa Longngak yaitu makhluk halus yang dianggapnya baik itu akan turut membantu mereka.

Di dalam perkembangan selanjutnya utamanya setelah ajaran-ajaran Islam tersebar luas, maka fungsi religius ini tidak berfungsi lagi/berperanan lagi, melainkan dilakukan hanya sekedar bermain di kalangan anak-anak dan remaja.

### 10.3. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Mengenai asal-usul permainan ini belum dapat dipastikan benar, sebab selain di Sulawesi Selatan juga dijumpai di beberapa daerah lainnya seperti Minahasa dan Mongondou di Sulawesi Utara yang disebut Mongilanka - dan, orang Mori di Palu dan Poso menyebutnya Motilako di Pulau Jawa dikenal dengan nama Jangkungan, juga terdapat di Pulau Buntan Sulawesi Tenggara dan di Sumatera.

Dr.B.F.Matthes di dalam buku *Bijdragen tot de ethnologie van zuid Celebes* mengemukakan bahwa Mallongnga dijumpai pula di Filipina, Malaysia dan Jepang. Berdasarkan persebarannya ini Matthes memperkirakan bahwa Mallongnga di Sulawesi Selatan kemungkinan dari Filipina dari Filipina melalui Sulawesi Utara dan Sulawesi Tengah.

Selanjutnya Matthes mengatakan kemungkinan Mallongngak di Indonesia lebih tua dari kebudayaan Hindu karena ditemukan di banyak tempat yang tidak dipengaruhi kebudaya-

Yaan hindu, misalnya di kalangan orang-orang Polynesia Mallonggak merupakan salah satu kebudayaan penting yang sejak dahulu telah ada.

Terlepas dari masalah kapan dan dari manakah asal-mula melongak di Sulawesi Selatan khususnya di daerah Bugis Makassar maka yang pasti bahwa pertumbuhan dan perkembangannya di masa silam adalah ditunjang oleh kondisi sosial budaya masyarakatnya dan potensi alami sekitar mereka.

#### 10.4. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : Dapat dilakukan secara perseorangan, sedangkan untuk yang bersifat kompetitif dilakukan minimal 2 orang.

Usia : Anak-anak/remaja

Jenis Kelamin : Pria

Latar Belakang Sosial : semua golongan masyarakat dapat melakukannya.

#### 10.5. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Dua batang bambu yang kuat dan panjangnya lebih dua kali tinggi badan yaitu kira-kira 3 meter. Mengenai panjang bambu tergantung kepada tingkat perkembangan usia dan keberanian seseorang pemain.

Kayu atau bambu sebagai tempat berpijak yang panjangnya lebih kurang satu setengah kali panjang telapak kaki. Bambu batangan yang berfungsi sebagai penyanggah badan dilubangi pada jarak yang diinginkan kemudian atau bambu untuk berpijak ini dimasukkan ke dalam lubang bambu penyanggah.

#### 10.6. Jalannya Permainan

Penyelenggaraan permainan ini bergantung kepada tingkat keahlian seseorang dalam bermain. Dengan demikian membutuhkan pula latihan-latihan yang cukup untuk mahir bermain.

Di dalam memulai permainan, maka bagi pemain yang sudah mahir akan langsung saja naik pada bambu lalu berjalan, akan tetapi bagi mereka yang baru sementara belajar biasanya menggunakan alat pembantu untuk naik ke

tempat pijakan.

Permainan yang bersifat kompetitif atau yang dipertandingkan dilakukan melalui garis start yang telah ditentukan/route-route tertentu yang terkadang melalui rintangan-rintangan tertentu yang cukup berbahaya misalnya melalui sungai, lumpur, pendakian, tebing dan sebagainya.

Penilaian pemenang ialah pemain yang berhasil pertama tiba di garis finish dan selama dalam perjalanan tidak pernah jatuh.

#### 10.7. Peranannya Masa Kini

Merupakan permainan yang masih dijumpai di beberapa tempat di Sulawesi Selatan khususnya di pedesaan/di kampung-kampung. Penyelenggaraan permainan ini hanya dilakukan secara perseorangan oleh anak-anak belasan tahun sekedar mengisi waktu terluang dengan bermain.

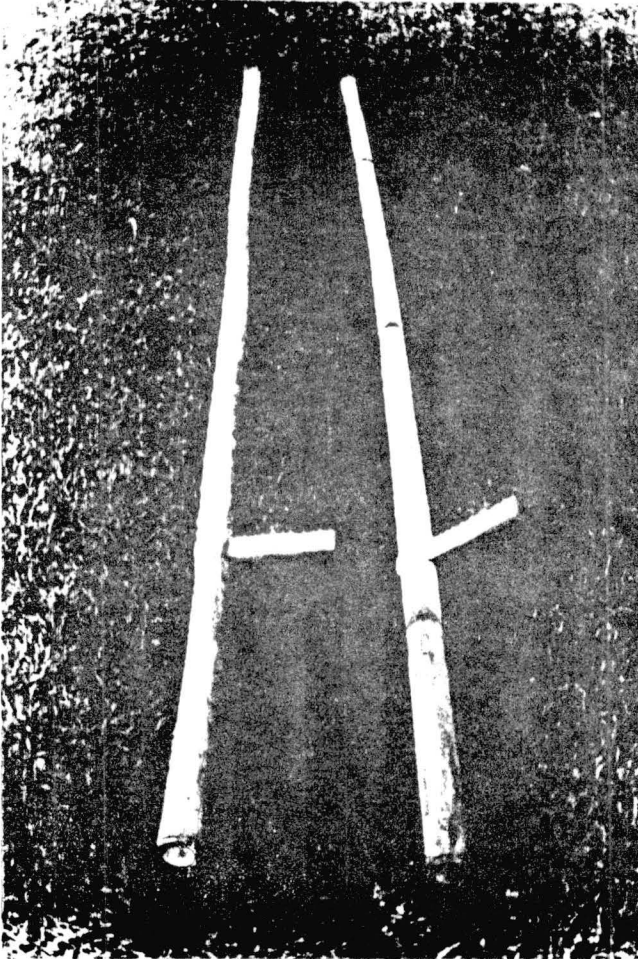
Sebagaimana halnya di Sulawesi Selatan, maka di beberapa daerah lainnya di Indonesia yang masih dijumpai, namun apabila tidak diperhatikan dan dibina secara serius dan berkesinambungan, maka dipastikan akan mengalami kepunahan.

Faktor utama yang menyebabkan sehingga permainan ini tidak lagi digemari oleh anak-anak/remaja sekarang pada umumnya ialah karena dianggap sudah ketinggalan zaman.

#### 10.8. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat Bugis Makassar pada umumnya menganggap permainan ini merupakan nilai budaya yang mengandung unsur-unsur positif di dalamnya tersirat makna edukatif. Permainan ini patut untuk dikembangkan karena menempah keberanian anak dalam arti yang positif dalam menghadapi tantangan hidup, selain itu peralatannya yang murah dan mudah didapatkan sehingga dapat terjangkau oleh segenap lapisan masyarakat.

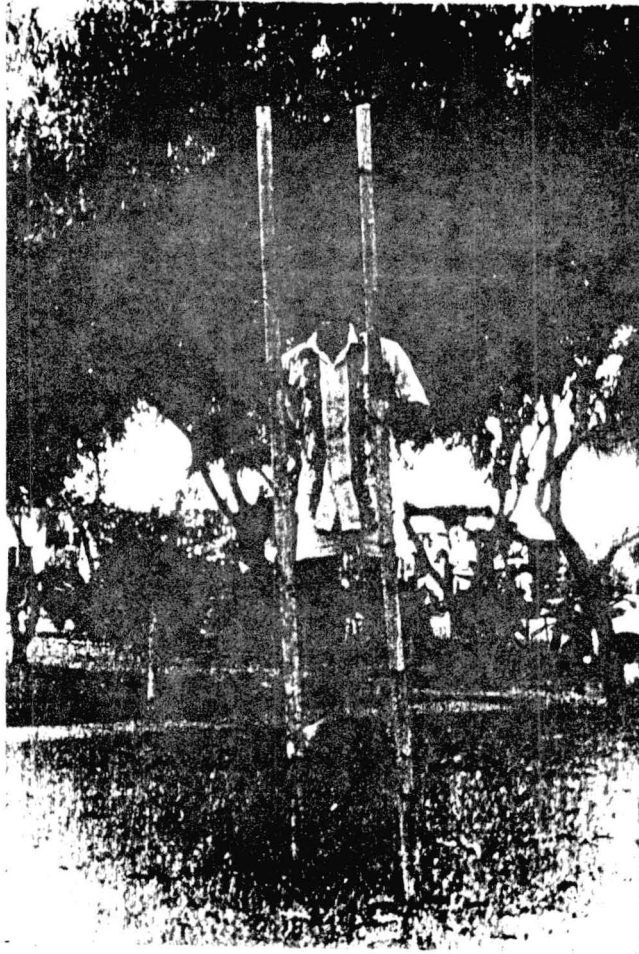
Untuk menggalakkannya antara lain dapat ditempuh dengan mengikut sertakannya di dalam kegiatan-kegiatan yang berencana dan terorganisir, misalnya dalam memeriahkan hari-hari besar nasional ataukah dalam bentuk konteks yang diselenggarakan secara berkala.



Peralatan mallongga/aklongga.



Seorang pemain siap untuk mallongga/  
aklongga



Mallongga / aklongga



## 11. MAJJEKA/MAKKADDARO

### 11.1. Penamaannya

Suku Bugis menamakannya Majjeka, berasal dari kata Jekka yang artinya jalan, juga disebut Makkaddaro dalam bahasa Makassar. Berasal dari kata kaddaro yang artinya tempurung atau batok kelapa. Di daerah Makassar misalnya di Bantaeng diberi nama Addongga, orang Selayar menamainya Bangkkek Kaddaro yang artinya berkaki tempurung.

### 11.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Penyelenggaraannya sembarang waktu, pagi atau sore hari atau malam pulan purnama menimbulkan suasana senang dan gembira yang terkadang bersifat kompetitif, karena masing-masing pemain berusaha untuk memenangkan permainan.

### 11.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Majjeka/Makkaddaro merupakan permainan dari pada masyarakat pada umumnya, sebagai mana halnya dengan permainan yang lain khususnya Aklongga, maka pertumbuhannya ditunjang kondisi sosial ekonomis dan budaya masyarakatnya serta potensi alam daerah kediaman suku Bugis Makassar.

Bahan utamanya yang banyak dan mudah diperoleh menyebabkan semua masyarakat bisa saja melakukannya.

### 11.4. Peserta/Pelaku

Jumlah pelaku : Dapat dilakukan oleh satu orang atau lebih

U s i a : Anak-anak belasan tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Latar belakang sosial : Dapat diikuti semua lapisan masyarakat.

### 11.5. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Tempurung kelapa yang utuh dan kuat 2 ( dua ) belahan, tiap belahan ujungnya di beri berlubang.

Dua utas tali yang ujungnya/panjangnya lebih kurang 1.5 meter.

#### 11.6. Jalannya Permainan

Tali yang ujungnya sudah dibuhul atau kah dikaitkan pada sekerat kayu dimasukkan ke dalam lubang tempurung kelapa. Buhulan tali atau ikatan pada kerat kayu berfungsi menahan tali agar tidak terlepas dari tempurung.

Setelah itu kedua tempurung kelapa diletakkan menelungkup ke depan kedua kaki dan masing-masing ujung tali yang sebelah atas di pegang. Selanjutnya satu persatu kaki dinaikkan menginjak tempurung dengan menyelipkan tali diantara Ibu dan telunjuk jari kaki. Kemudian berjalan atau berlari - lari menegangkan tarikan tali agar supaya tempurung jangan terlepas.

Dalam permainan ini nampak bahwa tempurung berfungsi sebagai alas kaki atau semacam sandal. Mempunyai bentuk yang mirip dengan Mallongga (lihat 2.10), hanya saja lebih sederhana dan tidak begitu berbahaya. Semakin ahli seseorang dalam permainan ini maka jarak bentangan tali semakin pendek; atau posisi pemain semakin membungkuk.

Pada permainan yang bersifat kompetitif maka yang menjadi pemenang adalah pemain yang pertama kali tiba di finish dan tidak pernah terjatuh, dengan demikian selain menimbulkan suasana senang dan gembira juga menimbulkan suasana tegang dalam permainan yang bersifat kompetitif.

#### 11.7. Peranannya Masa Kini

Di daerah kediaman suku Bugis Makassar permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak belasan tahun terutama di daerah daerah pedalaman/pedesaan, sedangkan di kota-kota terkadang pula sekali-sekali dijumpai, namun peralatannya yang digunakan bu-

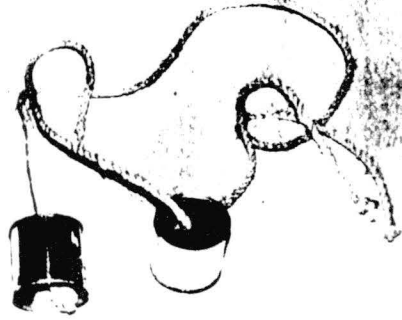
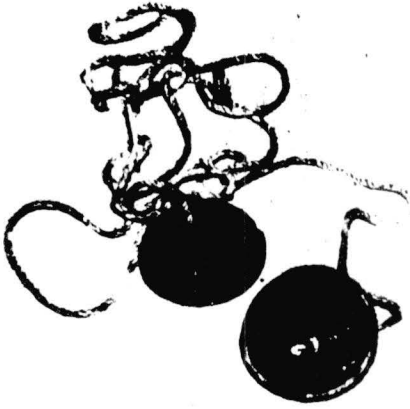
kan lagi tempurung kelapa sebagai tempat pijakan melainkan diganti dengan kaleng susu.

Secara umum dapat dinilai bahwa permainan ini sudah langka dilakukan oleh anak-anak, sehingga apabila tidak dibina kembali dan dikembangkan secara serius maka dipastikan akan mengalami kepunahan.

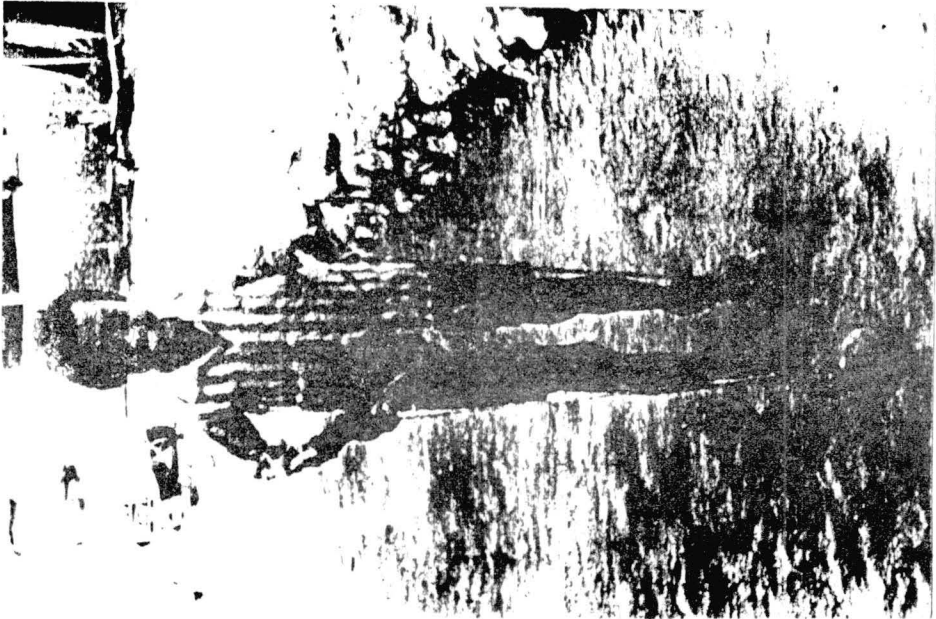
Sebagai halnya dengan Mallongngak, maka sebagai faktor yang menyebabkan permainan tidak begitu lagi diacuhkan kerana dianggap sudah ketinggalan zaman ..

#### 11.8. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat Bugis Makassar pada umumnya berpendapat termasuk permainan anak-anak yang baik untuk dibina, dikembangkan dan dilestarikan. Di dalamnya terkandung nilai - nilai edukatif serta membina keterampilan dan fisik anak didik. Selain itu bahan peralatannya yang mudah dan murah di dapatkan sehingga lapisan masyarakat utamanya yang kurang mampu dapat melakukannya.



Majjeka / Makkaddaro



## 12. MAPPASAJANG/AKLAYANG-LAYANG

### 12.1. Peranannya

Mayoritas suku Bugis menamainya Mappasajang berasal dari kata sajang yang artinya melayang. Sedangkan orang Bugis yang berdiam di daerah Sidenreng Rappang menamainya Malam baru berasal dari kata Lambaru yakni ikan pari. Penamaan ini berdasarkan kepada bentuk peralatan pokok dari permainan umum di gunakan yaitu menyerupai ikan pari.

Suku Makassar menamainya Aklayang-layang berasal dari kata layang-layang yang artinya melayang-layang, adapun sekarang ini populer dengan nama permainan layang-layang.

### 12.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Merupakan permainan musiman yakni sekali setahun sesudah panen, untuk melakukan permainan membutuhkan lokasi yang luas biasanya di sawah atau di lapangan. Dilakukan di sore hari sebagai pengisi waktu senggang, menimbulkan kesenangan dan terkadang bersifat kom<sub>u</sub>nitif.

### 12.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Termasuk jenis permainan rakyat untuk golongan dewasa, namun terkadang juga dilakukan anak-anak belasan tahun dengan menggunakan layang-layang yang berukuran lebih kecil.

Untuk memperoleh sebuah layang - layang yang baik memerlukan kepandaian khusus, mulai dari pembuatan rangka diraut dan diukur secara cermat, sampai kepada pemasangan kertasnya harus ada keseimbangan. Jikalau tidak demikian maka layang-layang tidak dapat melayang dengan baik.

Bentuk dan ragam hias layang-layang berbagai macam tetapi di daerah Bugis Makassar umumnya menggunakan bentuk binatang.

Orang-orang yang gemar permainan ini umumnya dibuatnya sendiri, namun bagi orang-orang yang tidak mau repot dan beruang lebih senang membeli. Dengan demikian pada musim ber-

main layang-layang bagi orang-orang tertentu mempunyai arti ekonomi.

#### 12.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Permainan layang-layang sampai sekarang banyak dilakukan dan berkembang dengan baik. Pada mulanya dilakukan sekedar untuk mendapatkan kesenangan dan pengisi waktu tetapi di dalam perkembangan selanjutnya sering di pertandingan atau bersifat kompetitif.

Menurut sejarahnya bahan yang digunakan pada mulanya adalah jenis dedaunan yang lebar dan telah kering kemudian diberi berta li. Setelah penggunaan kertas dikenal mulailah dijadikan sebagai bahan utama pembuatan layang-layang. Dari waktu ke waktu variasi layang-layang ikut mengalami perubahan sesuai dengan selera yang akan bermain.

#### 12.5. Peserta/Pelaku

Jumlah peserta : satu orang, tetapi apabila dipertandingkan lebih dari satu orang.

U s i a : golongan dewasa dan anak-anak belasan tahun.

Jenis kelamin : Laki-laki

Latar belakang sosial : termasuk permainan masyarakat umum.

#### 12.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Layang-layang terbuat dari bambu yang diraut halus untuk kerangka layang - layang kemudian dibentuk sesuai dengan yang dikehendaki dan ditemplei dengan kertas minyak.

Layang-layang untuk orang dewasa ukurannya cukup besar yang apabila sewaktu mengangkasa dipegang oleh anak-anak bisa saja diterbangkan, bentuk layang-layang yang populer ada dua macam yaitu : Janak yang berbentuk burung Elang dan Merak atau burung merak.

Adapun bentuk yang lain misalnya layang layang bale/jukuk atau bete-bete yaitu berupa ikan dan sejenisnya, layang - layang

cuppang/sumpang atau kodok, layang - layang Ula/Ulara atau ular dan lain-lain. Penamaan tersebut disesuaikan dengan bentuk layang-layang.

#### 12.7. Iringan Musik

Layang-layang untuk orang dewasa dileng kapi dengan bunyi-bunyian, instrumennya ber bentuk brosur yang dibedakan atas dua macam yaitu : Pitu-pitu : terbuat dari sepotong rotan berukuran sedang yang diraut pipih sampai ketengahnya. Ke dua ujung rotan tersebut tetap dalam keadaan bentuk bulat kira-kira sepanjang 0,5 cm. masing - masing ujung diberi lubang dua buah yang cocok untuk memasukkan dua lembar benang. Jenis benang digunakan harus yang halus dan kuat biasanya benang sutera.

Kemudian dipersiapkan sepotong belahan bambu yang telah diraut, bagian ujungnya agak ditipiskan dan dkecilkan kemudian dilengkungkan.

Ke dua helai benang pada masing- masing ujung bulatan rotan disatukan, selanjutnya diikatkan pada masing-masing ujung belahan bambu untuk jelasnya lihat gambar berikut:



Keterangan :

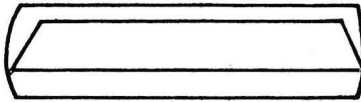
1. Bagian rotan yang telah diraut pipih.
2. Ujung rotan yang tetap utuh bulat
3. Tali pengikat ke masing-masing ujung belahan bambu.

Dangong : bentuknya sama dengan pitu-pitu, hanya saja tidak menggunakan rotan melainkan sehelai daun lontar. Untuk menahan kedua ujung daun lontar pada masing - masing ujung belahan bambu dilengkungkan, diperguna-

kan dua potong bambu yang agak kecil dan sedikit lebih panjang dari pada lebar daun lontar yang bagian tengahnya diberi berlubang.

Cara memasangnya ialah ujung daun lontar dilingkarkan pada potongan bambu menutupi lubang kemudian ditekan ke ujung belahan bambu. Jadi bagian daun yang terkena tekanan ujung belahan bambu meleset ke dalam lubang potongan bambu, setelah keduanya terpasang maka daun lontar merentang tegang.

Untuk jelasnya lihat gambar berikut :



1. Daun lontar
2. Potongan bambu penahan
3. Belahan bambu

Setelah instrumen tersebut siap maka bagian tengah belahan bambu diikatkan pada leher rangka layang-layang menghadap ke belakang, Instrumen berbunyi setelah layang-layang mengangkasa yaitu setelah rotan atau daun lontar dihembus angin, semakin kencang angin menghembus semakin keras pula bunyi instrumen.

Dari kedua jenis instrumen ini maka pitu pitu mempunyai irama yang lebih merdu dan enak kedengarannya dibandingkan dengan dangong, bunyi dangong hanya satu macam yaitu mendung secara menonton.

#### 12.8. Jalannya Permainan

Untuk memulai permainan, pemain dibantu oleh seorang kawannya untuk menganjung layang layang searah dengan hembusan angin. pada jarak yang telah dianggap cukup, penganjung melepaskan layang-layang kemudian ditarik atau dilarikan oleh yang bermain. Jika layang-layang telah mengangkasa dengan normal, benangnya diulur sedikit demi sedikit sehingga se-



makin meninggi.

Permainan yang dipertandingkan sekurang-kurangnya dilakukan oleh dua orang, penilaian diberikan oleh sedikit-dikitnya 3 orang yang bertindak sebagai juri, bentuk pertandingan ada dua macam yaitu :

Untuk layang-layang yang menggunakan pitu-pitu atau dangong, penilaian didasarkan pada kenyaringan suara dan iramanya serta variasi bunyinya. Selain itu bentuk dan model layang-layang turut dinilai.

Untuk layang-layang yang tidak menggunakan bunyi-bunyian, pertandingan dimenangkan oleh pemain yang berhasil memutuskan tali layang-layang lawannya.

#### 12.9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih digemari oleh anak-anak dan remaja baik di kota-kota maupun di desa. Hanya saja jenis layang-layang yang dipakai pada umumnya tidak lagi menggunakan pitu-pitu atau dangong.

Permainan layangan sekarang ini lebih mengarah kepada kompetitif, yaitu dengan mengadu layangan di udara, dalam hal ini kemenangan ditentukan oleh pihak pemain yang kuat dan tajam gelasan benangnya sehingga mampu memutuskan tali layangan lawannya.

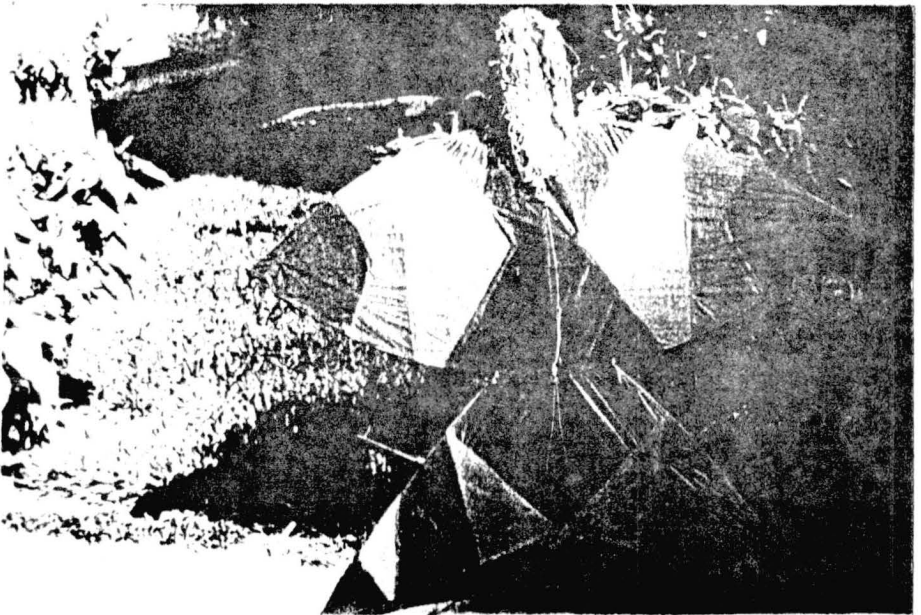
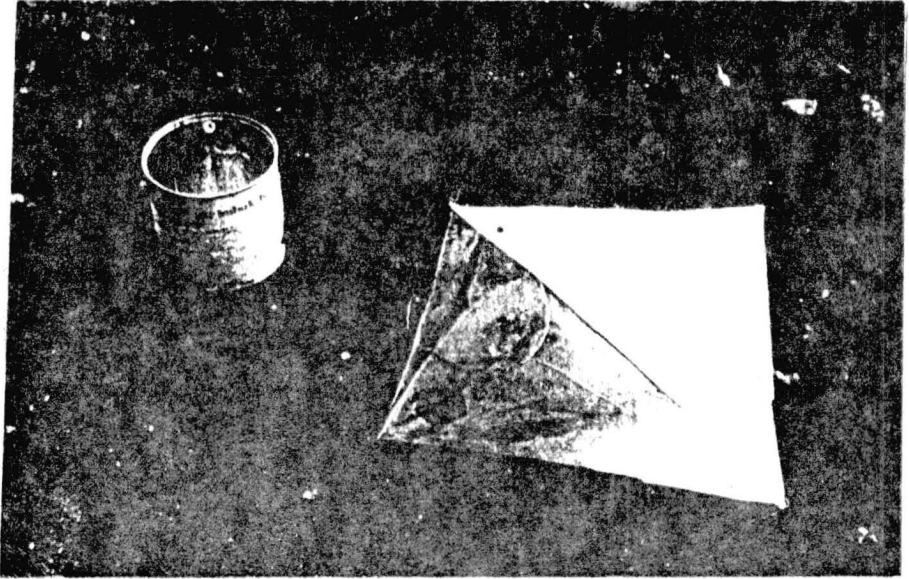
Sehubungan dengan adu layangan sekarang ini, untuk menggelas benang layangan digunakan pecahan-pecahan kaca yang ditumbuk halus dan lak yaitu semacam perekat untuk kayu. Caranya ialah lak dimasak dengan air biasanya tempat memasak cukup menggunakan kaleng susu, setelah larut serbuk kaca dimasukkan, kemudian diaduk sampai rata. Apabila sudah agak dingin benang yang tergulung (biasanya benang roda) dimasukkan ke dalamnya. Kemudian ditarik perlahan-lahan untuk dibentangkan dengan memijit benang agar supaya benang bilasan gelasnya rata. Hal ini dilakukan sampai benang habis terbentang, setelah kering digulung kembali ke dalam gulung-

an benang yang akan digunakan untuk bermain.

#### 12.10..Tanggapan Masyarakat

Permainan layang-layang cukup menarik mengasyikkan, untuk itu perlu digalakkan dengan tertib dan terarah misalnya dalam bentuk konteks layangan yang diselenggarakan sekali setahun sesudah panen ataukah dikaitkan dalam rangkaian acara-acara untuk memeriahkan Hari Ulang Tahun Proklamasi.

Layang untuk anak



layang-layang untuk orang dewasa  
disebut jana



Jalangundik yang siap  
untuk terbangkan



### 13. MAGGECCIK/ADDATTEK-DATTEK

#### 13.1. Penamaannya.

Suku Bugis menamai permainan ini dengan Maggeccik sedangkan suku Makassar pada umumnya menamainya Addattek-dattek yang ber asal dari kata geccik/dattek yang artinya menyentik.

Adapun masyarakat Selayar menamainya Akkan-dise atau Akkandante.

#### 13.2. Peristiwa/Suasana /Waktu

Dilakukan kapan saja di waktu pagi, sore atau malam hari sebagai pengisi waktu senggang dikalangan anak-anak.

#### 13.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Merupakan permainan tradisional yang hanya dapat dilakukan oleh kalangan masyarakat biasa. Termasuk jenis permainan anak-anak yang mengandung nilai edukatif namun bersifat kompetitif.

#### 13.4. Peserta/Pelaku

Jumlah Peserta : 2 orang atau lebih  
U s i a : anak-anak belasan tahun  
Jenis kelamin : Perempuan  
Latar Belakang Sosial: Dalam masyarakat tradisional merupakan permainan untuk anak-anak dari kalangan masyarakat biasa.

#### 13.5. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan permainan adalah biji-bijian, umumnya yang digunakan adalah biji asam.

#### 13.6. Jalannya Permainan

Pada pemain duduk berhadapan dengan meluangkan jarak di depannya untuk tempat bermain, adapun yang memulai permainan ditentukan atas kesepakatan bersama.

Setelah siap para pemain menyerahkan biji dalam jumlah yang sama sesuai dengan permufakatan, untuk masing-masing pemain

menyerahkan biji genap.

Pemain menggenggam semua biji kemudian dihamburkan ke depan, kemudian satu persatu biji dijentik ke arah biji yang lain dengan menggunakan kuku ibu jari tengah. Setiap jentikan diusahakan mengenai sasaran, maka biji yang dijentik dan yang terkena di ambil sebagai kemenangan. Tetapi sebaliknya kalau sasaran tidak kena maka permainan beralih ke fihak lawan.

Sebelum menjentik maka diantara ( dua ) biji yang dijentik digaris dengan telunjuk, kalau telunjuk mengenai salah satu biji tersebut permainan batal. Begitu pula apabila jentikan lebih lebih sari satu biji.

### 13.7. Peranannya Masa Kini

Pada saat sekarang permainan ini masih cukup banyak anak-anak yang melakukannya, namun demikian dari waktu ke waktu semakin berkurang akibat desakan bentuk permainan yang lebih modern.

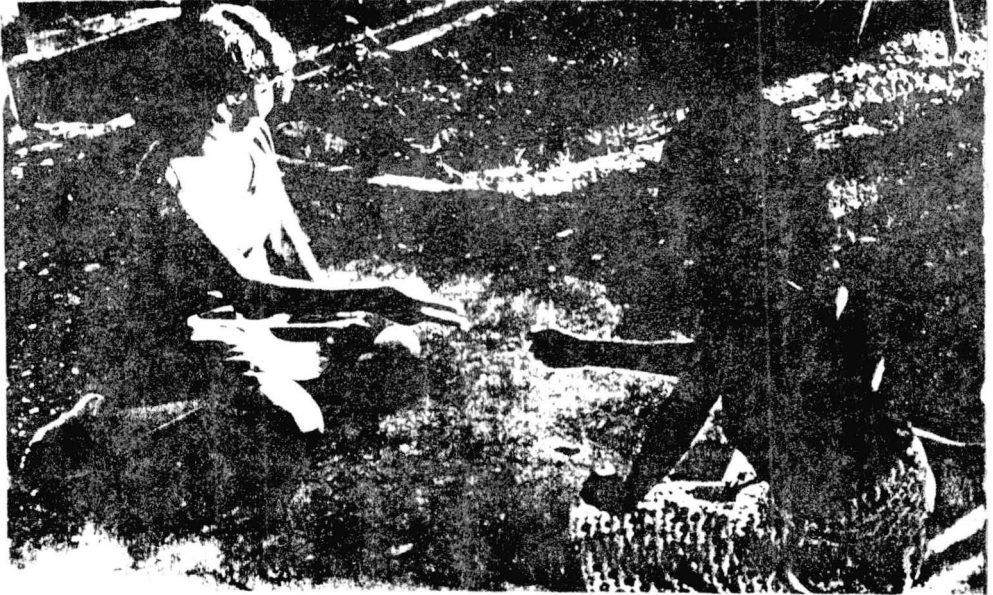
Rupa-rupanya jenis permainan modern/sekarang yang menggantikan Maggeccik yang banyak digemari anak-anak sekarang ialah permainan Beklang yaitu menggunakan bola kecil dan sejenis kerang laut untuk kalangan anak-anak perempuan; sedangkan bagi anak-anak laki-laki pada umumnya adalah permainan kelereng.

### 13.8. Tanggapan Masyarakat

Maggeccik/Addattek-dattek walaupun pada kenyataannya bersifat kompetitif, namun dalam arti positif dan wajar. Nilai edukatifnya lebih menonjol karena melatih anak-anak berhitung, disiplin dan jujur.

Hanya saja yang perlu dipertimbangkan, permainan ini kurang memperhatikan faktor higene karena biasanya anak-anak melakukannya di atas tanah atau lantai; begitu pula untuk mendapatkan biji asam mereka mengumpulkan ke sana ke mari yang pada umumnya

sudah tidak terjamin kebersihannya. Karena faktor inilah sehingga banyak orang tua yang melarang anaknya melakukannya.



Sut untuk menentukan yang pertama  
akan maggecik / Addattek-dattek





Maggeccik / Addattek-dattek  
sedang berlangsung



#### 14. MAPPOLO BECCENG/AKKATIK-KATINTING

##### 14.1. Penamaannya

Di daerah Bugis disebut Mappolo Beceng, namun ada pula yang menamainya Mallappo - Pinceng sedangkan Akkatik-katinting adalah penamaan di daerah Makassar.

Permainan ini di daerah Selayar disebut Akkanjara atau Assangka-sangka ladong.

##### 14.2. Latar Belakang Sosial Budayanya

Termasuk jenis permainan rakyat untuk golongan anak-anak, mengandung nilai edukatif, karena melatih fisik dan mental anak-anak. Dengan melihat bentuk permainan ini secara umum yaitu dari segi fungsi dan kegunaannya termasuk jenis olah raga.

##### 14.3. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 2 - 5 orang

U s i a : Anak-anak belasan tahun

Jenis kelamin : Pria/wanita

Latar Belakang Sosial: merupakan permainan anak-anak dari segenap lapisan masyarakat.

##### 14.4. Jalannya Permainan

Didalam penyelenggaraan tidak dilakukan berbaur antara wanita dan pria atau dengan kata lain pria dengan pria dan wanita dengan wanita.

Pertama-tama, anak-anak yang akan bermain duduk berhadap-hadapan dengan menjulurkan kakinya masing-masing ke depan, kaki mereka disusun ke atas bertumpang tindih, sehingga merupakan susunan seperti tangga.

Salah seorang pemain lainnya yang mendapat giliran pertama untuk bermain berusaha melompati susunan kaki tersebut, apabila tersentuh merupakan kesalahan dan pemain digantikan oleh yang lainnya.

Demikianlah seterusnya dilakukan secara bergantian. Siapa diantara mereka yang terbanyak berhasil melewati susunan kaki tanpa

menyentuhnya maka dialah yang keluar sebagai pemenang permainan.

14.5. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah jarang dilakukan anak-anak, karena pada umumnya lebih tertarik pada jenis permainan olah raga yang lebih modern misalnya lompat tinggi dan lompat jauh.

Dengan melihat keadaannya sekarang ini, dapat dipastikan akan mengalami kepunahan.

14.6. Tanggapan Masyarakat

Mappolo, Becceng/Akkattik-Katinting merupakan permainan yang baik, karena melatih ketangkasan/olah raga bagi anak-anak, karenanya baik untuk dikembangkan dan dilestarikan. Selain itu dapat saja dilakukan oleh anak-anak dimanapun dan kapan saja karena tidak membutuhkan suatu tempat khusus.

Dalam hubungannya dengan pengembangan permainan ini yang perlu diperhatikan agar supaya anak-anak selalu dianjurkan sebaiknya melakukannya di atas tanah lapang atau rumputan yang rata dan bersih.



Berusaha melewati rintangan/ketinting



## 15. NASSANTOK/ASSANTOK

### 15.1. Penamaannya

Di daerah Bugis permainan ini populer dengan nama Massantok kecuali orang Bugis yang berdiam di daerah Soppeng menamainya Maggalantok, adapun suku Makassar menamainya massantok.

### 15.2. Peristiwa/Suasana Waktu

Merupakan permainan yang dilakukan kapan saja di waktu pagi atau sore hari.

### 15.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Termasuk jenis permainan yang dapat dilakukan oleh semua golongan masyarakat, mengandung unsur-unsur edukatif, kompetitif dan sehat. Melatih fisik dan keterampilan/kece- katan yang menimbulkan rasa disiplin dan tanggung jawab pada diri anak-anak.

### 15.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Kehadiran permainan ini ada kaitannya dengan kegemaran suku Bugis Makassar me- nunggang kuda.

Dalam permainan digambarkan bagaimana cara mengenai sasaran dalam berburu atau berperang dengan menunggang kuda. Hal ini dapat dilihat pada posisi permainan, adapun yang kena giliran menunggangi lawannya ber- main.

### 15.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 2 orang atau lebih berpasangan dalam dua kelompok misal- nya : Tiga lawan tiga, empat lawan empat dan seterusnya.

U s i a : Anak-anak 8 - 12 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Latar Belakang Sosial : Pada umumnya oleh anak-anak pria, baik dari golongan bangsawan ataupun masyarakat biasa.

#### 15.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Sebuah batu besar yang akan dijadikan sebagai sasaran lontaran permainan, sebuah batu yang agak kecil dan di pipih sebesar genggam tangan untuk masing-masing pemain sebagai alat pelempar atau pakkambak/ pangambak.

#### 15.7. Jalannya Permainan

Para pemain membagi diri ke dalam dua kelompok kemudian semuanya berdiri pada garis anjak yang jaraknya + 7-14 meter dari sasaran. Satu persatu secara berselang seling dari masing-masing kelompok melontarkan pakkambak/pangngambaknya ke arah batu sasaran. Apabila yang melontar kemudian mengenai pakkambak terdahulu baik kepunyaan lawan maupun kawan ; maka yang melontar maupun yang terkena pakkambaknya harus mengulang melontar.

Pemain atau anggota kelompok yang mengenai atau terdekat pada batu sasarannya yang melanjutkan permainan. Kelompok bermain yang kalah berdiri membungkuk berjejer membelakangi batu sasaran menghadap ke garis anjak, kemudian masing-masing ditunggangi oleh lawannya bermain dengan menunggang dua buah batu pelontar yaitu miliknya sendiri dan milik lawannya. Kelompok yang menunggang kita andaikan kelompok A sedang yang ditunggangi adalah kelompok B.

Setelah berada di punggung B, dilontarkannya sebuah batu ke depan, kemudian A menanyakan kepada B apakah bersedia atau tidak melempar batu tersebut. Kalau bersedia maka batu yang satunya diserahkan oleh A kepada B, apabila B berhasil mengenai batu yang dilontarkan A maka anggota kelompok tersebut bebas sambil menunggu lawan yang lainnya.

Tetapi kalau gagal maka dilanjutkan sampai tiga kali, cara mengambilnya ialah dengan tetap mendukung A ke arah batu kemudian B

mengambilnya dan diserahkan kepada A untuk dibuang kembali ke depan.

Jika salah seorang anggota dari kelompoknya berhasil menyelesaikannya sampai tiga kali berturut-turut walaupun diantara kawannya ada yang gagal berarti kelompok tersebut telah menang.

Sanksinya ialah kelompok yang kalah harus mendukung yang menang sejauh jarak yang sudah disepakati misalnya tiga kali pulang pergi dari batu sasaran ke garis anjak.

Setelah tugas si B selesai maka permainan diulang kembali, demikianlah seterusnya sampai ke dua belah pihak merasa puas bermain.

#### 15.8. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih dijumpai sampai sekarang dilakukan oleh anak-anak baik di desa maupun di kota-kota. Penyelenggaraannya dilakukan hanya sekedar mendapatkan kesenangan dan kepuasan di kalangan anak-anak tanpa suatu kontrol/pengawasan dari orang dewasa.

#### 15.9. Tanggapan Masyarakat

Permainan sangat baik untuk anak-anak sebab selain mengandung unsur edukatif/olah raga, juga melatih anak-anak dalam kerjasama kelompok saling membantu dan menanggung resiko bersama. Di samping itu peralatannya yang sangat mudah di dapatkan sehingga siapa saja dapat melakukannya, justeru itu permainan sangat baik untuk dibina, dikembangkan dan dilestarikan.



Dua orang anak sedang Massantok/Assantok





## 16. RENGGENG/AJJONGA

### 16.1. Penamaannya

Renggeng adalah penamaan di daerah Bugis sedangkan Ajjonga adalah penamaan di daerah Makassar. Ajjonga berasal dari kata Jo-nga yang artinya rusa, jadi yang dimaksudkan dengan permainan ini ialah berburu rusa.

### 16.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Berburu rusa dapat dilakukan kapan saja di waktu siang hari atau malam hari, pada pesta-pesta atau acara-acara adat merupakan salah satu acara khusus yang diikutsertakan untuk lebih memeriahkan suasana pesta.

Masyarakat tradisional melakukan secara kolektif sesudah panen atau pada waktu jagung sudah hampir berbuah.

### 16.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Merupakan permainan kegemaran kaum bangsawan beserta tubarani-tubarani atau lasykar lasykar di daerah Bugis Makassar misalnya ke kerajaan Gowa dan Bone. Motivasi permainan lebih ditekankan unsur rekreatif dan olah raga.

### 16.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Rusa adalah salah satu binatang liar yang digemari karena dagingnya enak, inilah dasar awal timbulnya pemburuan rusa yang kemudian berkembang sebagai salah satu kegemaran.

Sebagai suatu kegemaran pada mulanya timbul dan dilakukan oleh kaum bangsawan sebagai suatu hiburan yang rekreatif sekaligus melatih ketangkasan lasykar untuk menghadapi kemungkinan perang. Pemburuan rusa digunakan pula untuk mencari bibit-bibit tubarani tangguh dan gesit.

Kemudian pada perkembangan selanjutnya hanya digunakan sekedar mendapatkan daging rusa dan dilakukan secara sporadis.

### 16.5. Peserta/Pelaku

Jumlah peserta : Tidak terbatas  
U s i a : Remaja/dewasa

Jenis Kelamin : laki-laki

Latar Belakang Sosial: Di zaman keemasan kerajaan di daerah Bugis Makassar dimonopoli oleh keluarga raja para bangsawan.

#### 16.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Jarang palari atau kuda pacuan, Anjing pelacak atau kentongan yang dalam istilah daerah disebut Kattok-kattok, Tado artinya ialah jerat atau soso terbuat dari batang bambu yang diberi bertali untuk menjerat leher rusa.

#### 16.7. Jalannya Permainan

Permainan perburuan ini dilakukan oleh banyak orang yang dibagi dalam dua kelompok yaitu Pakkinyarang (Bugis) atau Pajarang (Makassar), yaitu penunggang kuda yang juga disebut sawi bertugas memburu rusa dijerat.

Soso yaitu pencari jejak buruan sekaligus menghalau buruan keluar dari persembunyiannya, soso ini biasanya digunakan anjing pelacak atautakah kentongan.

Dalam permainan ini menunggang kuda atau saat berangkat bersama dengan soso yang jumlahnya yang cukup banyak, bahkan kalau rajara atau putra mahkota yang pergi berburu, ada kalanya semua laki-laki dalam desa dikerahkan membantu melakukan soso.

Setelah tiba di hutan yang dijadikan lokasi perburuan para soso masuk kedalam hutan menjajaki dan mengusirnya kearah pinggiran hutan.

Setelah buruan nampak pasukan soso mulai bergerak melebar, memburu sambil berteriak-teriak dan memukul kentongan-kantongan membuat suasana riuh. Sementara itu sawi mengelilingi hutan menunggu buruan, setelah nampak para pengendara tersebut mulai memburu dan pada jarak-jarak yang dapat dijangkau rusa dijerat, pada umumnya dalam permainan ini rusa ditangkap hidup-hidup.

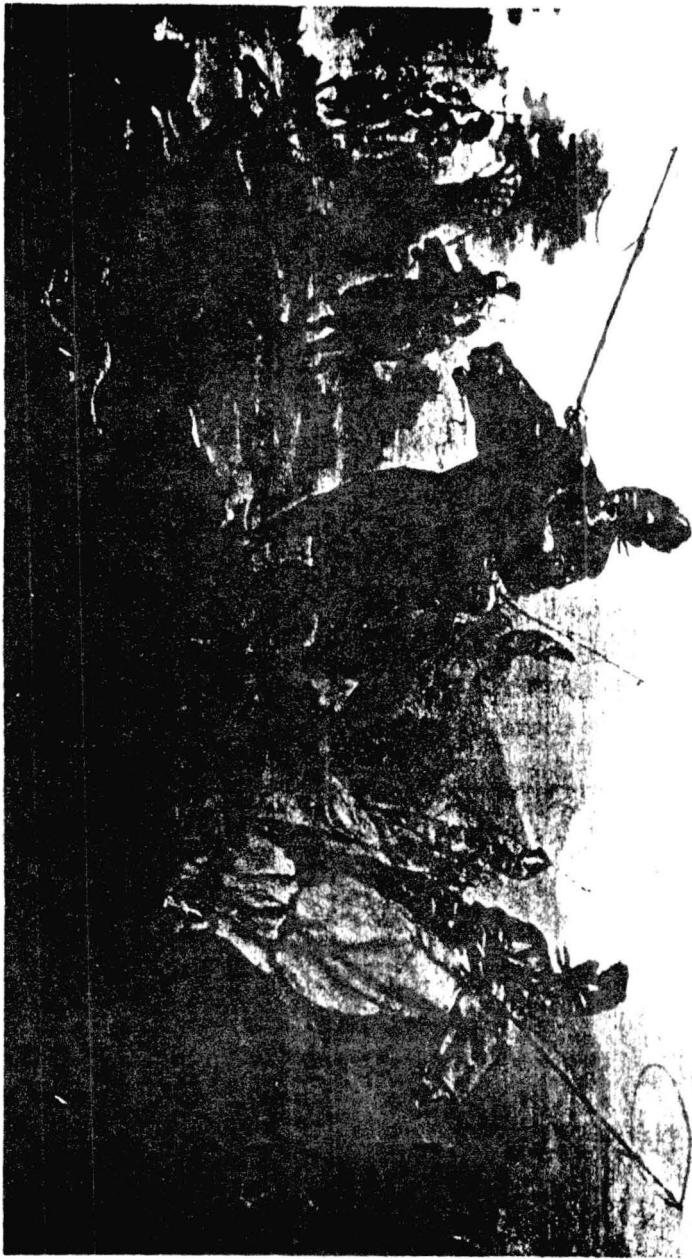
Setelah perburuan usai dikumpulkanlah hasilnya kemudian dinikmati bersama-sama dengan sukaria.

16.8. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah sangat jarang dilakukan kemungkinan karena soal keterbatasan waktu oleh kesibukan, selain itu karena rusa termasuk jenis margasatwa yang perlu diselamatkan dari kepunahan yang sudah semakin berkurang.

16.9. Tanggapan Masyarakat

Perburuan rusa dalam bentuk permainan adalah menarik, namun perlu disederhanakan. Dalam hal ini tatacara perburuan tradisional sebagai suatu nilai budaya bangsa yang patut di kagumi, perlu diaktifkan kembali sewaktu-waktu untuk turis agar dikenal.



Renggeng / Ajjonga

## 17. MATTOJANG/ATTOWENG

### 17.1. Penamannya

Mattojang adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis, berasal dari kata tojang, dalam bahasa Bugis lainnya disebut Mappare, berasal dari kata pare. Suku Makassar menamainya Attoweng berasal dari kata toweng, kata tojang, pare dan toweng artinya sama yaitu ayunan.

Dalam hal ini yang dimaksudkan dengan mainan ini ialah permainan ayunan atau berayun.

### 17.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Pada umumnya permainan diselenggarakan dalam rangka memeriahkan pesta-pesta panen, perkawinan dan kelahiran seseorang bayi. Kadang-kadang dilakukan dari pagi hingga sore hari selama satu minggu.

### 17.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam masyarakat tradisional permainan diselenggarakan oleh kalangan bangsawan atau penguasa-penguasa adat, sedangkan orang-orang yang akan berayun dapat syarat harus dapat menempatkan dirinya sesuai dengan strata sosial dalam masyarakat.

### 17.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Kehadiran permainan ini tidak bisa dipisahkan dari pada kepercayaan masyarakat kuno. Menurut mitos masyarakat tradisional Bugis Makassar yang melatarbelakangi penyelenggaraan permainan bahwa dimaksudkan untuk mengingatkan kembali diturunkan manusia yang pertama yaitu Batara guru dari Botinglangik atau kayangan ke bumi, beliau diturunkan ke bumi Tojang Pulaweng atau ayunan emas. Batara Gurulah inilah yang dianggap sebagai nenek moyang manusia yang kemudian menjadi datu atau raja pertama di kerajaan Luwu, ia adalah nenek Sawerigading tokoh legendaris yang terkenal dalam mitos-mitos rakyat Bugis Makassar.

Kemudian berkembang dalam bentuk permainan sebagai tanda syukur atas berhasilnya panen dan lain-lain, sebagai salah satu acara untuk menyemarakkan upacara yang diselenggarakan.

Menurut kaudereng bahwa permainan ayunan kemungkinan berasal dari Jawa yang mulai masuk dan berkembang di Indonesia bersamaan dengan kedatangan pengaruh Hindu. Hal ini didasarkan dengan persamaan waktu-waktu penyelenggaraannya serta cara-cara pelaksanaannya baik di Jawa maupun di India.

Di masa silam, rupa-rupanya selain berfungsi pokok yang berhubungan dengan kaul atau nazar, permainan dan latihan ketangkasan oleh muda-mudi dijadikan sebagai sarana pertemuan.

Dewasa ini Mattojang/Attoweng dilakukan hanya sekedar permainan anak-anak, tanpa mempertimbangkan lagi waktu-waktu tertentu. Remaja-remaja sudah jarang melakukannya dan itu pun hanya terdapat di desa-desa.

17.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : Minimal 3 (tiga) orang

U s i a : Remaja

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Latar Belakang Sosial : Dapat dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat.

17.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Dua batang kelapa atau bambu betung setinggi lebih kurang 10 meter untuk tiang ayunan, Larik atau tali yang terbuat dari kulit kerbau yang lilin terdiri dari dua utas panjang tiap utas sedikit lebih pendek dari tiang ayunan. Tudangneg ( Bugis ) atau empowang (Makassar) yaitu tempat duduk terbuat dari kayu. Peppa yaitu alat penarik ayunan terbuat dari rotan atau tali sabut yang panjangnya 3-4 meter, salah satu ujung peppa di ikatkan pada bagian bawah larik.

17.7. Jalannya Permainan

Mattojang atau attoweng dilakukan mini-

mal oleh tiga orang, seorang berayun yang dua orang yang menarik dan mengayun-ayunkan kemuka dan kebelakang silih berganti. Pengayunan ini di daerah Makassar disebut Pangngambang dan di daerah Bugis disebut Padere.

Pertama-tama yang akan berayun yang didalam bahasa Bugis disebut Patojang atau pato weng dalam bahasa Makassar naik ke tudangeng/empoweng dalam sikap duduk atau berdiri dengan berpegang pada larik. Kemudian salah seorang pangngambang/pedere menarik ayunan kebelakang sejauh mungkin dan selanjutnya dilepaskan diiringi dorongan ke depan setelah terayun pangngambang/pedere yang satunya mendorong kembali demikianlah yang dilakukan seterusnya silih berganti sampai mereka puas.

Di dalam acara khusus untuk muda-mudi, ma ka yang berayun hanyalah sang gadis yang kadang-kadang sampai empat orang, sedangkan si jejak hanya mengayun atau angngambang. Selama berayun mereka makkelong (Bugis) atau akkelong (Makassar) yaitu bernyanyi berbalas-balasan, pada umumnya syair-syair nyanyi merupakan pencetusan kata hati asmara, diselingi dengan nyanyian yang bersifat sindiran atau pelajaran.

Sebagai contoh misalnya di daerah Makassar, setiap nyanyian diawali dengan :



Transkripsi :

- Towengi bambode
- Towengi tanring rapponna de
- Tanring Paddi rappena de
- Ranring paddingkolenganna malidong.

Artinya :

- Mengayun mengempaskan
- Mengayun buah hati

- Buah hati
- Tempat menggantungkan harapan

Nyanyian tersebut dilakukan bersamaan oleh yang berayun dan mengayun, kemudian disusui nyanyian lainnya berbalas-balasan yang di dalam istilah Bugis Makassar disebut Si-sila.

Sesudah sisila diselengi kembali dengan lagu pertama bersamaan, demikianlah seterusnya dalam suasana gembira ria dan saling mengemukakan isi hati.

Apabila semua pattojang/patoweng telah mendapat giliran maka diadakanlah santap bersama baik yang bermain maupun penonton. Disyaratkan bahwa binatang yang dipotong untuk lauk harus yang berkaki empat, misalnya kerbau, sapi atau kambing, kesemuanya ini diperlihatkan atas swadaya masyarakat.

#### 17.8. Peranannya Masa kini

Sebagaimana halnya dengan permainan masyarakat tradisional yang lainnya di daerah Bugis Makassar maka mattojang/attoweng yang diselenggarakan dalam acara-acara khusus dengan peralatan dan tatacara bermain sebagaimana yang sudah dikemukakan sudah sangat kurang dijumpai.

Mattojang/attoweng yang masih banyak dijumpai hanyalah untuk menidurkan bayi/ anak-anak, tojang semacam ini hanya terbuat dari kain sarung yang digantung di atas rumah kemudian diberi berbantal ataukah ayunan bayi yang dibuat khusus dari kayu. Juga dijadikan sebagai sarana rekreasi bagi anak-anak di taman-taman hiburan, ataukah di kolong rumah atau di pekarangan rumah dengan peralatan yang sederhana.

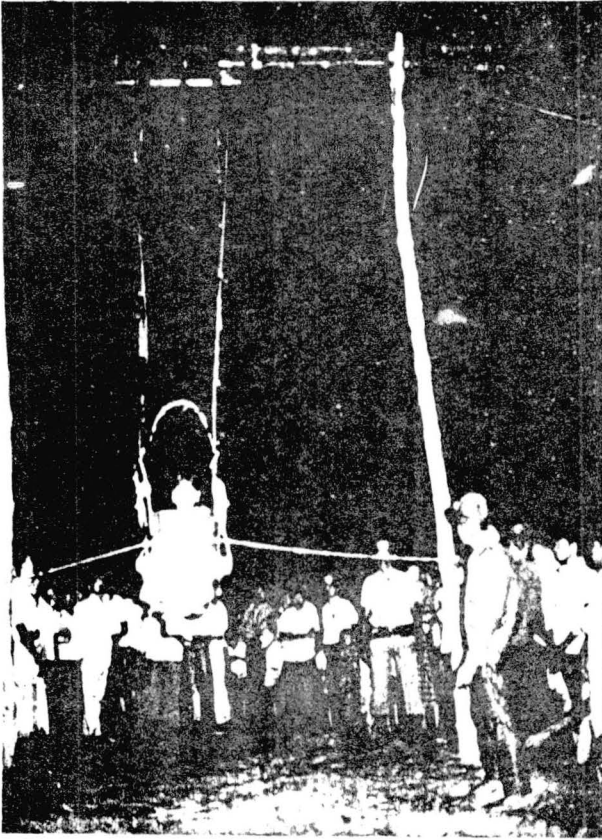
#### 17.9. Tanggapan Masyarakat

Permainan ini perlu dikembangkan sebagai suatu nilai budaya bangsa dalam arti positif.





Pattojang / Attoweng



Mattojang / Attoweng

## 18. MAPPADENDANG/APPADDEKKO

### 18.1. Penamaannya

Mappadendang adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis sedangkan suku Makasar menamainya Appadekko. Istilah ini berasal dari kata dendang dan dekkko yang artinya irama atau alunan bunyi.

### 18.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Pada umumnya dilakukan di malam hari sewaktu bulan purnama, selain itu diselenggarakan dalam kaitannya dengan upacara tertentu yakni perkawinan dan panen yang berhasil. Untuk perkawinan dilakukan sewaktu padi persiapan perkawinan akan ditumbuk, sedangkan dalam rangkaianannya dengan pesta panen adalah sebagai tanda syukur kepada dewata/batara atau Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang dilimpahkannya.

Kadang-kadang juga dilakukan sewaktu terjadi gerhana bulan, dalam hal ini berhubungan dengan kepercayaan tradisional masyarakat Bugis Makassar.

### 18.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Mappadendang/appadekko hanya dilakukan oleh gadis-gadis dan pemuda-pemuda dari kalangan masyarakat biasa. Termasuk jenis permainan rakyat yang mengandung nilai seni dengan mempergunakan lesung atau alu, melihat peralatan yang digunakan, menggambarkan ciri kehidupan masyarakat Bugis Makassar yang agraris.

Tabuhan yang bertalu-talu menciptakan suatu irama tersendiri, mengandung pemberitaan tertentu, misalnya bahwa didesa atau di kampung yang mappadendang termasuk akan dilangsungkan perkawinan.

Adapun yang diselenggarakan pada malam bulan purnama, sekedar pengisi waktu senggang dan penyaluran perasaan para dara pingitan melalui irama yang tercipta dalam tabuhan. Irama tabuhan yang mengalun ting-

gi rendah, menghentak bertalu-talu kemudian menurun; sayup-sayup terdengar melintasi sawah dan ladang sampai ke kampung-kampung lain di sekitarnya, merupakan ungkapan perasaan ditinggal kasih atautkah titipan salam pujaan yang jauh lewat bayu.

Rasa kesetiakawanan nampak dalam permainan ini, para dara saling menghibur diiringi tawa ceriah.

Sedangkan yang dilakukan pada saat gerhana bulan oleh karena bulan ditelan naga langit, jadi dimaksudkan supaya dimuntahkan kembali.

#### 18.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Pada dasarnya permainan ini berasal dari bunyi tumbukan alu ke lesung yang silih berganti sewaktu menumbuk padi. Irama ini kemudian dikembangkan menjadi mappadendang/appadekko dengan menambah obot irama tumbukan alu ke lesung.

Dalam fase-fase berikutnya permainan ini lebih dikembangkan lagi, alunan irama lebih teratur disertai dengan variasi-variasi bunyi dan gerakan bahkan diiringi dengan tarian yang dalam istilah daerah dinamai sere.

#### 18.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : 6-15 orang, untuk sekedar pengisi waktu maka jumlah pemain bergantung kepada panjang lesung yang digunakan.

U s i a ; Remaja

Jenis Kelamin : Wanita/laki-laki

Latar Belakang Sosial: Dilakukan oleh golongan masyarakat biasa.

#### 18.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Lesung kayu yang panjang: Permainan yang khusus diselenggarakan dalam upacara-upacara tertentu digunakan tiga buah lesung, lesung tersebut ditinggikan atau digantung

supaya menggunakan bunyi yang lebih nyaring dan keras.

Alu yang terbuat dari bambu sejumlah yang bermain, kadang-kadang digunakan pada alu yang terbuat dari kayu dipakai oleh laki-laki yang sere atau menari.

18.7. Iringan musik

Tabuhan alu pada lesung adakalanya diiringi dengan pukulan gendang apabila ada yang ikut sera atau menari.

18.8. Jalannya Permainan

Permainan berdiri berjejer berhadapan di kedua sisilesung, masing-masing memegang sebuah alu, seorang pemain berdiri diujung salah satu lesung, permainan dimulai oleh pemain yang diujung lesung dengan memukul alu dari pemain lainnya.

Setiap pemain menabuh dengan irama tertentu yang secara keseluruhan menciptakan suatu kesatuan irama yang cukup mengasyikkan.

Pada malam bulan purnama, biasanya jika-lau di suatu desa ada yang mappadendang/appadekko, dibalas oleh desa lainnya dan kadang-kadang berlangsung sampai larut malam.

Apabila diiringi dengan sere, maka pemuda yang sere atau menari sekali-sekali pada irama tertentu ikut menabuh ke lesung.

18.9. Peralatannya Masa Kini

Masih sering dilakukan masyarakat di pedesaan namun penyelenggaraannya tidak lagi dalam bentuk aktraksi khusus melainkan hanya sekedar pengisi waktu untuk menghibur diri. Di kota-kota dijadikan seni tari.

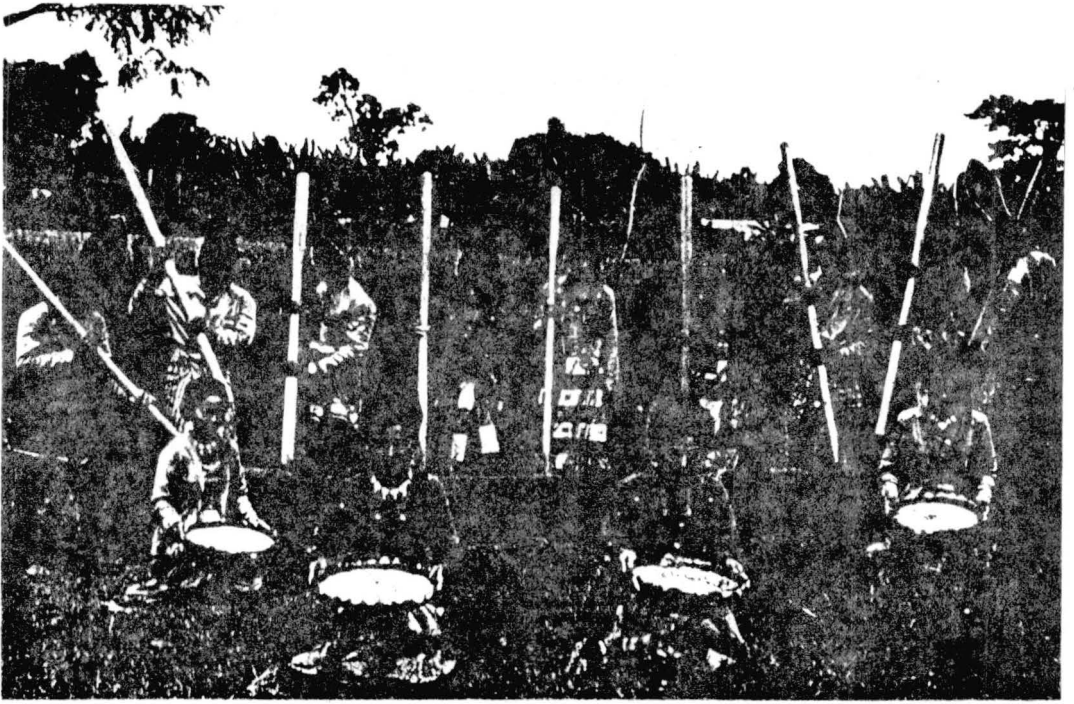
18.10. Tanggapan Masyarakat

Mappadendang/appadekko merupakan bentuk permainan tradisional yang cukup menarik, karena itu perlu dilestarikan dan dipelihara sebagai suatu warisan budaya bangsa.

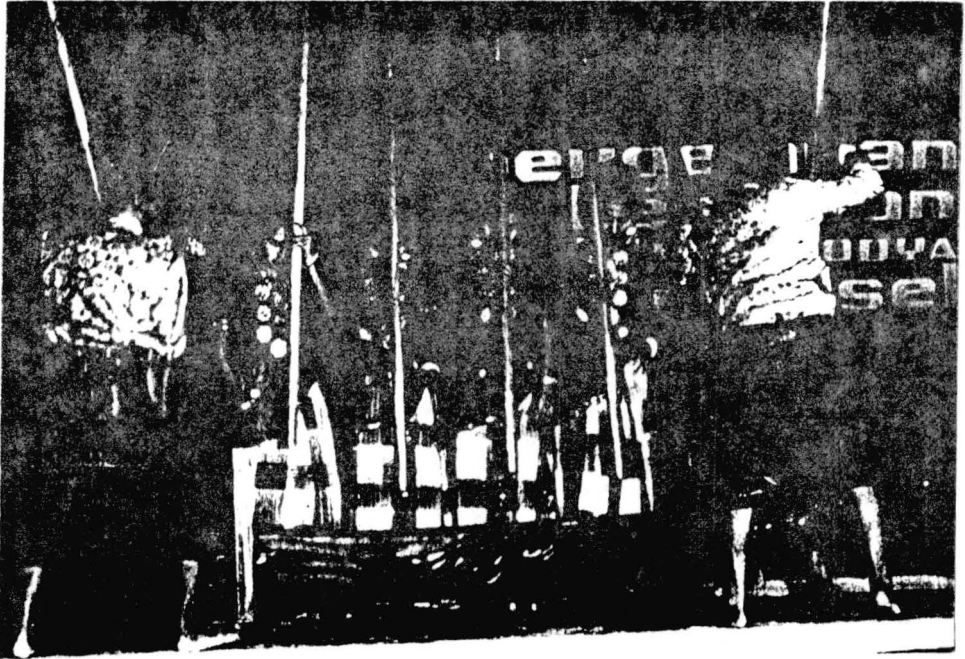


Gb. Atas, mappadendang/  
Appadekko sebelum  
mulai.

Bg. Samping, Mappaden-  
dang/appadekko se-  
dang berlangsung.



Mappadendang / Appadekko



## 19. MAKKURUNG MANU/SONGKO SOKKOKANG JANGANG

### 19.1. Penamaannya

Permainan Makkurung Manu di daerah Bugis atau songko-songkokang jangang di daerah Makassar berasal dari kata kurungeng/songkokang yang artinya kurungan dan manuk atau jangang artinya adalah ayam. Jadi yang dimaksudkan adalah permainan mengurung ayam. Dengan demikian penamaan permainan ini adalah bersifat peniruan yang simbolis

### 19.2. Peristiwa/Suasana/Waktu

Merupakan permainan yang menimbulkan suasana gembira diselingi dengan banyolan-banyolan. Dilakukan pada malam hari saat terang bulan.

### 19.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Termasuk jenis permainan rakyat untuk golongan anak-anak. Mengandung nilai-nilai edukatif di mana si anak belajar menerka dengan tepat dan berpikir. Setelah itu juga bersifat kompetitif yang positif.

### 19.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Pada mulanya hanya merupakan permainan sembunyi-sembunyi. Akan tetapi karena kepercayaan masyarakat bahwa sering-sering anak-anak hilang disembunyikan makhluk halus yang di daerah Makassar disebut nasobbu atau 'nacokko anja dan didalam bahasa Bugis disebut nasobbu Talimpau, Maka pada umumnya anak-anak dilarang bermain sembunyi-sembunyi di malam hari.

Kemudian muncullah permainan Makkurung Manuk atau songko-songkokan Jangang yang dianggap lebih berguna dan praktis.

### 19.5. Peserta/Pelaku

Jumlah pemain : Terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok jumlahnya sama. Setiap kelompok minimal beranggotakan lima orang.



U s i a : Anak-anak belasan tahun  
Jenis Kelamin: Laki-laki/Perempuan  
Latar Belakang Sosial : Termasuk jenis permainan rakyat, dari kalangan masyarakat biasa.

19.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Sehelai sarung untuk masing-masing kelompok pemain.

19.7. Jalannya Permainan

Pertama-tama pemain dibagi ke dalam dua kelompok, kemudian masing-masing kelompok menunjuk salah seorang diantara mereka biasanya yang tertua untuk bertindak sebagai pimpinan. Pemain-pemain yang lainnya diibaratkan sebagai ayam yang akan diadu.

Selanjutnya setiap kelompok mencari tempat untuk bersembunyi. Dalam persembunyian tersebut seorang pemain dipakaikan sarung yang sebelah atasnya dipegang oleh pimpinan kelompok, kemudian dituntun perlahan-lahan keluar. Pemain yang berada di dalam sarung berjalan membungkuk, mengikuti pimpinannya, sedangkan yang lain tetap bersembunyi.

Setelah berhadap-hadapan, salah seorang pimpinan kelompok bertanya yang dalam bahasa daerahnya (Bahasa Makassar) umumnya sebagai berikut :

Jangang batu kema janganta. Artinya : yaitu ayam berasal dari mana ayam anda?. Di jawab oleh pimpinan lawan bermain sesuai dengan yang disenanginya, misalnya: Jangan batu ri romang lantanga. Artinya ayam yang berasal dari hutan belantara. Kemudian di tanya kembali : Siapa atorokna ?, artinya berapa taruhannya ?. Di jawab pula sesuai dengan yang disenanginya, misalnya : Ruwang ngayokan tedong, artinya : Dua pasang kerbau untuk membajak. Setelah itu pemain yang pertama mempersilahkan lawannya agar supaya menyuruh ayamnya berkokok. Dalam meniru bunyi ayam berkokok, pemain yang berada di da

lam sarung harus berusaha agar supaya suaranya jangan sampai dikenal oleh lawannya. Sebab kalau bisa ditebak namanya, maka berarti kekalahan dengan sanksi mengambil pemain yang ditebak.

Demikianlah permainan ini dilakukan silih berganti menebak sampai mereka larut malam

#### 19.8. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih sering dilakukan anak-anak di pedesaan di malam hari kala bulan purnama. Dengan melihat keadaannya sekarang ini maka sebagaimana halnya dengan beberapa jenis permainan rakyat tradisional lainnya jika tidak diperhatikan secara serius akan mengalami kepunahannya.

#### 19.9. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya beranggapan bentuk permainan rakyat tradisional yang baik untuk dikembangkan, karena mengandung nilai-nilai edukatif.

Di dalam permainan nampak bagaimana bekerjasama dalam kelompok, kepatuhan terhadap pemimpin mereka serta disiplin dari setiap pemain.

Sebenarnya penyelenggaraannya baik juga dilakukan di siang hari, asalkan ada tempat yang terlindung bagi masing-masing kelompok pemain untuk tempat mempersiapkan pemain yang akan keluar yang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian pemain-pemain lainnya yang belum mendapatkan giliran agar supaya tidak dilihat oleh pihak lawannya.



permulaan kurung-kurung/songko-songkokang jangang

Makkurung manuk / Songko-songkokang  
jangan



## 20. MAGGUNRECE / AGGANRECE

### 20.1. Penamannya

Maggunrece adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis pada umumnya. Adapun suku Makassar menamainya Agganrece atau Akkundasse. Termasuk jenis permainan ber-simbang dengan menggunakan batu-batu kecil atau kerikil.

Termasuk jenis permainan ini ialah Ma jeppe atau Attele di daerah Bugis Siden-reng Rappang atau Assipara di Makassar yang menggunakan potongan - potongan lidi atau bambu kecil.

### 20.2. Peristiwa / Suasana / Waktu

Penyelenggaraan permainan sewaktu su-  
atu keluarga berkumpul, yaitu pada malam pertama jenazah dikuburkan sampai waktu-waktu tertentu, misalnya hari ke tujuh, ke empat puluh dan ke seratus. Lamanya penyelenggaraan di permainan bergantung kepada derajat kebangsawanan dan kemampuan materil seseorang.

### 20.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam masyarakat tradisional permainan ini diselenggarakan apabila yang berka-  
bung adalah golongan bangsawan. Adapun yang bermain dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa pembatasan status sosial seseorang.

Puncak dari pada acara ini ialah pada malam hari ke empat puluh jenazah. Menje-  
lang esok harinya diselenggarakan upacara Mattampung yaitu penyusunan batu bata dan nisan permanen dari pada kuburan orang meninggal yang diupacarakan.

Penyelenggaraannya mempunyai hubungan erat dengan kepercayaan masyarakat, bahwa orang yang mati sebelum cukup empat puluh hari empat puluh malam masih berada disekitar rumah dan keluarganya. Sesudah itu barulah sang roh pergi ke tempatnya yang

abadi.

Justru itulah puncak acara diselenggarakan pada malam ke empat puluh tersebut, sebagai perpisahan agar supaya perjalanannya selamat.

Dengan membandingkan permainan inidengan Maggalaceng / Aggalacang yang telah diurikan lebih dahulu mempunyai maksud yang sama, walaupun bentuk dan cara bermainnya berbeda

20.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Pada mulanya permainan ini bersifat religius, pantang dilakukan di hari-hari lain karena mengundang kematian. Namun di kemudian hari, akibat perkembangan kesadaran keagamaan dan mulai meresapnya ajaran - ajaran Islam, maka permainan ini sudah dilakukan di sembarang waktu.

20.5. Peserta / Pelaku

Jumlah pemain : Dapat dilakukan satu persatu dapat single maupun berkelompok. Setiap kelompok lebih kurang empat pemain. Jumlah kelompok - kelompok yang bermain bergantung kepada banyaknya orang yang hadir pada malam berkabung tersebut.

U s i a : Dewasa

Jenis kelamin: Perempuan.

Latar Belakang Sosial: Dapat dilakukan oleh segenap lapisan masyarakat.

20.6. Peralatan / Perlengkapan Permainan

Batu-batu kecil atau kerikil ataukah potongan-potongan bambu atau lidi sepanjang kira-kira 5 cm. Biasanya tujuh sampai empat puluh biji sekali main.

20.7. Jalannya Permainan

Pemain yang memulai ditentukan atas kesepakatan bersama. Pertama-tama semua batu dipegang dengan menggunakan satu tangan.

Telapak tangan dibuka atau dikembangkan kemudian di buang ke atas. Sekembalinya batu-batu tersebut ditadah dengan punggung tangan, dibuang kembali ke atas, lalu diterima dengan telapak tangan. Adapun biji yang berhasil ditadah tersebut menjadi kemenangan.

Permainan dilanjutkan dengan memilih sebiji batu yang dianggap baik diantara batu-batu yang dipergunakan, biasanya yang agak bulat ; untuk dijadikan sebagai kappo. Kappo dibuang ke atas sementara batu-batu yang lainnya ditaburkan ke lantai bersamaan, kemudian kappo ditadah kembali. Cara memungutnya dapat dilakukan satu persatu, dua-dua ataukah empat-empat. Dalam hal ini tidak boleh tiga buah ataukah tujuh buah ; atau dengan kata lain sesudah satu harus mengambil genap. Kesalahan terjadi apabila:

1. Kappo tidak ditimbang kembali atau terjatuh.
2. Direncanakan misalnya hanya tiga yang berhasil. Kesalahan seperti ini disebut dengan istilah "Rangkai".
3. Batu yang diambil terjatuh kembali. Kesalahan ini disebut Ciri. Untuk permainan tahap ke dua batu-batu di hitung dua-dua berpasangan dengan menjadikan standart, jumlah batuan yang kalah. Jikalau seseorang dari pemain ternyata tidak berhasil mengumpulkan satu bijipun, maka merupakan kekalahan total yang disebut dengan istilah "Dibalu". Dalam hal ini seorang yang kalah pada mulanya tetapi masih memiliki biji, mungkin akhirnya berhasil mengumpulkan biji yang terbanyak. Adapun yang keluar sebagai pemenang ialah siapa diantara pemain yang terbanyak memperoleh biji.

#### 20.8. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah sangat jarang di jumpai. Rupa-rupanya telah digantikan oleh jenis permainan baru yang mempunyai dasar-dasar persamaan dalam cara melakukan permainan yaitu permainan Bekkelek atau Beklang yang menggunakan kerang-kerangan laut dan bola kecil.

Adapun yang melakukan pada umumnya bukan lagi anak perempuan dewasa, melainkan anak-anak perempuan berusia belasan tahun.

#### 20.9. Tanggapan Masyarakat

Pada dasarnya permainan ini dapat dikembangkan untuk anak-anak perempuan belasan tahun, karena di dalamnya mengandung unsur-unsur edukatif.

Dalam permainan anak - anak ini dilatih berhitung, menggunakan kecekatan dan keterampilan tangan dalam usahanya untuk memenangkan permainan.

Namun demikian, tidak dapat disangkal lagi bahwa sebagian anggota masyarakat tradisional Bugis Makassar masih dipengaruhi oleh pola berpikir leluhurnya, bahwa dengan melakukan permainan ini di sembarang waktu apalagi di atas rumah akan mengundang kematian.





Menentukan pemula permainan



Permainan di mulai



## 21. MASSEMPEK / ASSEMPEK

### 21.1. Penamaannya

Massempek adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis. Di daerah Makassar di sebut Assempek atau " Abbate " . Penamaan ini berasal dari kata sempek atau berarti sepak. sedangkan Abbate berasal dari kata " batte " yang artinya adu atau laga.

Dengan demikian dimaksudkan ialah permainan saling menyepak atau berlaga dengan menggunakan kaki.

### 21.2. Peristiwa / Suasana / Waktu

Diselenggarakan pada pesta-pesta atau upacara adat. Misalnya panen, perkawinan , pelantikan raja-raja dan lain-lain. Kadang kadang dilakukan sebagai pengisi waktu senggang di pagi hari atau sore hari mau - pun di malam hari di saat bulan purnama.

### 21.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam masyarakat feodal Bugis Makassar latar belakang sosial budaya dari permainan ini hanya dilakukan oleh kalangan budak.

Termasuk jenis permainan olah raga ketangkasan dan bela diri yang membutuhkan kekuatan dan ketahanan fisik, kecekatan dan sportifitas serta bersifat kompetitif.

### 21.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Pada mulanya penyelenggaraan permainan ini hanya sekedar keisengan dari kalangan bangsawan untuk menghibur diri dengan jalan mengadu hamba sahayanya. Di kemudian hari berkembang menjadi kegemaran yang tidak dipaksakan atau atas kehendak sendiri dan juga digemari masyarakat umum.

### 21.5. Peserta / Pelaku

Jumlah Pemain : 2 (dua) orang.

U s i a : dewasa

Jenis kelamin : Laki-laki

Latar Belakang sosial: Dilakukan oleh go-

: longan budak yang kemudian berkembang ke masyarakat luas.

#### 21.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Suatu arena/ gelanggang permainan berupa sebidang tanah yang berbentuk lingkaran atau bujur sangkar untuk tempat bertarung.

#### 21.7. Jalannya Permainan

Permainan ini dilakukan, di mana pemain dan penonton berada di luar arena. Kemudian dua orang yang akan bertindak sebagai wasit masuk ke gelanggang. Wasit ini dalam istilah daerah disebut sebagai Pallape, yaitu orang yang disegani.

Selanjutnya seorang pemain memasuki arena, dapat dilakukan dengan panggilan ataukah atas kehendak sendiri. Dalam bermain, pemain hanya memakai celana kolong dan sarung yang dililitkan kuat-kuat di pinggangnya. Bagian bawah sarung diselempangkan di selangkangan, kemudian diselipkan pada gulungan sarung di pinggang.

Pemain yang pertama masuk mengembangkan kedua tangannya sambil dikutak-kutakkan dan sekali-sekali menepuk pahanya. Gerakan ini mirip dengan ayam jantan yang menyepak sayapnya dan siap berlaga. Irama gerakan ini mengikuti bunyi tangan diselingi dengan suara-suara yang bernada tantangan.

Apabila salah seorang yang berada di luar arena ada yang bersedia menerima tantangan tersebut, maka dijawabnya dengan tepukan tangan sambil melompat ke dalam arena. Dalam hal ini Pallape dapat menilai dan menentukan apakah penantang dan yang ditantang seimbang ataukah tidak. Kalau didianggap tidak seimbang, dinarikan lawan yang lain. Jika pasangan pemain dianggap telah seimbang, maka kedua Pallape berpegang tangan dan diatas tangan kedua Pallape kedua pemain berjabatan tangan Dengan demi-

kian permainan sudah dapat dimulai.

Kedua pemain melakukan gerakan -gerakan sama, waspada sambil mencari peluang yang dianggap tepau untuk menyerang lawan. Dalam hal ini kaki adalah satu-satunya alat yang dapat digunakan untuk menyerang dan menangkis serangan lawan. Sege nap bagian badan lawan dapat dijadikan sasaran sepakan.

Jikalau salah seorang pemain merasa tidak dapat / sanggup lagi menghadapi lawannya, maka dia harus melompat mundur; kemudian map-pale, yaitu menengadahkan kedua telapak tangannya ke atas sebagai tanda mengalah.

Pada umumnya permainan berlangsung dengan seru dan menegangkan diiringi sorak-sorai penonton yang kadang-kadang berakhir dengan seorang lawan yang cedera atau meninggal.

#### 21.8. Peranannya Masa Kini

Termasuk permainan rakyat yang pada saat sekarang ini sudah sangat kurang dijumpai. Penyelenggaraannya di beberapa tempat misalnya di Tanah Toraja, di daerah Bone dan di Jeneponto ; tidak lagi dilakukan oleh masyarakat pada umumnya sebagai unsur permainan/ olah raga yang dilakukan kapan saja, melainkan penyelenggaraannya dilakukan sewaktu-waktu sekedar aktraksi untuk menghibur tamu tamu penting dan acara-acara khusus lainnya

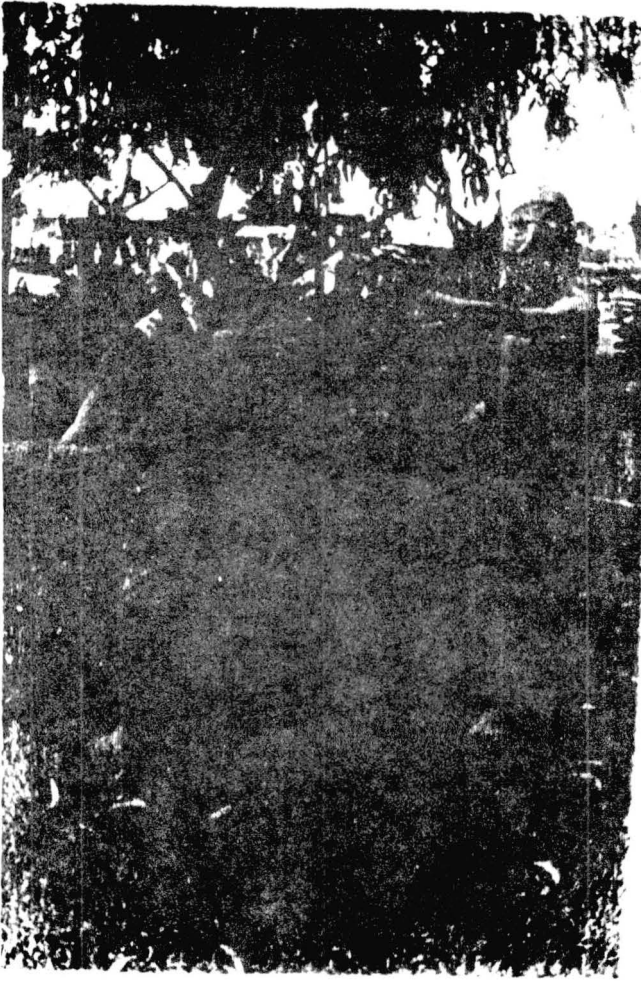
#### 21.9. Tanggapan Masyarakat

Massempek/Assempak merupakan permainan yang mengandung risiko cukup besar bagi keselamatan pemain. Namun demikian sebagai salah satu jenis olahraga ketangkasan/bela diri sebagaimana halnya dengan silat, yudo, gulat dan lain-lain, maka permainan ini baik pula dikembangkan dan dilestarikan dalam arti yang positif, terutama dalam rangka pembinaan fisik dan mental para remaja.

Hanya saja dalam pengembangannya ini perlu dipertimbangkan agar sasaran sepak tidak diperkenankan ditujukan kepada bagian- bagian tubuh yang vital dan membahayakan.



Seorang pemain Passempek  
Sedang beraksi



Massempek/Assempak



## 22. MALLANCA / AKLANJA

### 22.1. Penamaannya

Suku Bugis menamai permainan ini Mallanca, sedangkan suku Makassar menamainya Aklanja. Berasal dari kata lanca (Bugis) dan lanja (Makassar) yaitu menyepak dengan menggunakan tulang kering yang sasarannya ialah ganca-ganca yakni bagian kaki di atas tumit dan witi (Bugis) atau bitisi (Makassar).

### 22.2 Peristiwa / Suasana / Waktu

Dilakukan sebagai pengisi waktu - waktu yang senggang di pagi atau di sore hari atau kah dikala malam hari bulan purnama.

Termasuk salah satu permainan yang digemari masyarakat tradisional dalam rangkaian penyelenggaraan pesta-pesta adat.

### 22.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakatfeodal Bugis Makassar yang terdiri dari kelas-kelas tertentu.

Permainan ini hanya khusus dilakukan oleh golongan Ata atau budak, termasuk jenis olah raga yang membutuhkan kekuatan dan ketahanan fisik serta bersifat kompetitif.

### 22.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Sebagaimana halnya dengan Massempek/Asempek, maka permainan inipun pada mulanya hanya sekedar hiburan kalangan bangsawan yang kemudian turut digemari masyarakat luas.

### 22.5. Peserta/ Pelaku

Jumlah pemain : 2 (dua ) orang untuk single  
ataukah dua kelompok dengan  
dua kelompok setiap orang.

U s i a : Remaja

Jenis Kelamin : Laki-laki

Latar Belakang Sosial: Permainan golongan  
budak.

### 22.6. Peralatan Permainan

Pohon kayu atau tiang untuk bertelekan.

## 22.7. Jalannya Permainan

Untuk menentukan siapa yang memulai permainan didasarkan atas kesepakatan bersama. Adapun yang mula-mula memasang kakinya untuk disepak atau turilanca ( Bugis ) atau tunilanja ( Makassar ), bertelekan kuat dengan dua tangannya pada pohon kayu atau tiang membelakangi pallanca atau yang akan menyepak di mana salah satu kakinya yang akan dijadikan sasaran sepakan dijulurkan ke belakang dengan posisi kuda-kuda.

Apabila dilakukan oleh dua kelompok yang masing-masing terdiri dari dua orang, maka salah seorang yang dilanca memasang kaki kanannya dan yang seorangnya lagi memasang kaki kirinya.

Pemasang yang di sebelah kanan atau yang memasang kaki kiri disebut dalam istilah daerah Buto.

Di dalam permainan ini sebelumnya telah ditetapkan jumlah sepakan yang sama. Untuk tiap peserta pada umumnya tiga kali dan dilakukan dengan secara bergantian sampai ada yang kalah.

Pada akhir permainan kadang-kadang ada diantara pemain yang tidak mampu lagi untuk berdiri atau berjalan yang dalam istilah daerah Makassar disebut "Ammesoro".

## 22.8. Peranannya Masa Kini

Sebagaimana halnya dengan permainan Massempek atau Assempek, maka permainan inipun sudah sangat kurang dijumpai. Sisa-sisa peninggalannya yang masih dapat kita lihat hanya terbatas di desa-desa / pedalaman, dan itupun sangat terbatas.

Faktor yang menyebabkan sehingga sudah tidak digemari lagi oleh kalangan remaja pada umumnya, selain sudah dianggap ketinggalan jaman, juga dinilai kurang bermanfaat dalam pembinaan fisik.

## 22.9. Tanggapan Masyarakat

Pada prinsipnya semua masyarakat Bugis-Makassar mengakui permainan ini sebagai suatu nilai budaya tradisional. Namun dianggap kurang bermanfaat karena gerakannya yang sangat terbatas yaitu hanya sekitar antara lutut dan kaki. Dalam bermain para pemain tidak sama-sama aktif, melainkan hanya satu pihak yang dilakukan secara bergantian. Justru itulah mungkin saja pemain yang mula-mula di ambak tidak dapat melakukan balasan karena telah cedera pada awal permainan.

Demikianlah permainan ini sehingga dianggap kurang bermanfaat. Namun demikian sebagai suatu nilai budaya masyarakat yang pernah tumbuh dan berkembang di masa silam, perlu sewaktu-waktu ditampilkan dalam bentuk atraksi-atraksi khusus.



Seorang Pallanca/Pallanja siap  
untuk dilanca/nilanja



Mallanca / Aklanja.

## 23. MAMMENCAK / AKMANCAK

### 23.1. Penamaannya

Mammencak adalah penamaan permainan ini di daerah Bugis, sedangkan suku Makassar me namainya Akmancak yang berasal dari kata - Mencak / Mancak yang artinya pencak atau si lat. Jadi yang dimaksudkan yaitu permainan pencak silat.

### 23.2. Peristiwa / Suasana / Waktu

Dilakukan pada pesta-pesta/keramaian adat baik yang diselenggarakan oleh suatu keluarga misalnya : perkawinan dan selamat : pesta panen serta upacara adat lainnya yang diselenggarakan oleh masyarakat.

### 23.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan perpaduan seni gerakan olah raga beladiri yang dapat dilakukan oleh semua golongan masyarakat.

Mengandung unsur-unsur paedagogik/edukatif dalam hal pembentukan pribadi yang tabah, cekatan dan terampil serta satria. Selain itu penyelenggaraan permainan terkadang bersifat kompetitif.

### 23.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Asal permainan ini diperkirakan dari semenanjung Malaya melalui Sumatera dengan perantaraan dari orang-orang melayu yang datang ke daerah Sulawesi Selatan di masa silam. Hal ini didasarkan kepada penamaannya yang juga disebut dengan Silak Melayu yang artinya Silat Melayu .

Pada mulanya permainan ini di daerah Bugis Makassar hanya dilakukan oleh kaum pria, tetapi pada perkembangan selanjutnya terutama pada akhir-akhir ini telah dilakukan pula oleh kaum perempuan. Jenis permainan ini bukan hanya dijumpai di daerah Sulawesi Selatan, tetapi juga di daerah-daerah lainnya di Indonesia seperti di Pulau Jawa dan Sumatera.

### 23.5. Peserta / Pelaku

Jumlah pemain : Dua orang atau lebih, yaitu satu lawan satu atau single atau satu orang lawan beberapa orang.

U s i a : Remaja / Dewasa.

Jenis Kelamin : Laki-laki.

Latar Belakang Sosial : Dapat dilakukan oleh segenap lapisan masyarakat.

### 23.6. Peralatan / Perlengkapan.

1. Arena / Gelanggang Permainan.

2. Senjata tajam. Hal ini sewaktu-waktu digunakan.

### 23.7. Iringan Musik

1. Genrang Pemencak / Ganrang Pamancak: yaitu gendang khusus untuk permainan pencak.

2. Gong.

### 23.8. Jalannya Permainan.

Dibuka dengan pukulan gendang dan gong sesudah suasana mulai hangat, masuklah seorang pemain ke-gelanggang, disusul kemudian oleh pemain lainnya dari arah yang berlawanan.

Pemain pertama memulai permainan dengan istilah Angngalle Bunga (Makassar) atau Pesuk Bunga (Bugis) yang artinya mengambil atau memetik bunga. Bunga merupakan jurus-jurus atau gerakan pokok/inti mammencak/ ak-mancak yang berisikan tehnik-tehnik pukulan atau tangkisan. Bunga ini bertingkat-tingkat sesuai dengan tingkatan pelajaran/ keakhlian yang telah dicapai oleh seseorang.

Setelah selesai menarik Bunga, disusul oleh pemain berikutnya sampai bunganya selesai. Sesudah dua atau tiga gerakan bunga yang bernada tantangan maka dengan suatu isyarat gerakan ia mengundang lawannya. Mulailah permainan yang sebenarnya, saling mengintai

kelemahan lawan, menyerang dengan tinju, jotosan dan tendangan.

Selama berlangsungnya permainan, gerakan gerakan selalu mengikuti irama gendang dan gong.

### 23.9. Peranannya Masa Kini

Merupakan permainan yang masih digemari masyarakat Sulawesi Selatan. Di dalam usaha melestarikan dan mengembangkannya, pemerintah ikut serta di dalam pembinaan tersebut, baik dalam penyelenggaraan atraksi-atraksi pada waktu-waktu tertentu, maupun dalam bentuk pembinaan kelompok-kelompok dari perguruan pencak silat di daerah ini.

### 23.10. Tanggapan Masyarakat

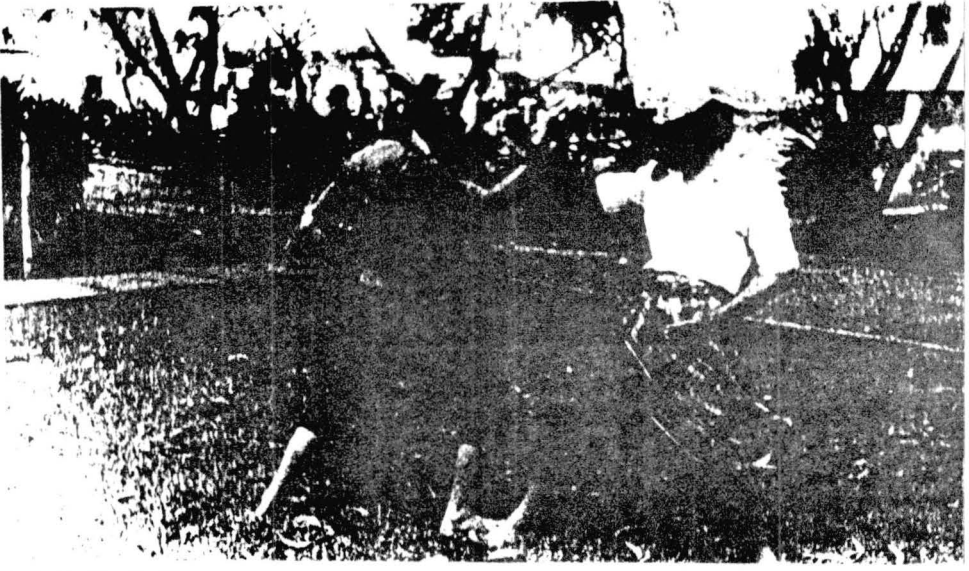
Permainan ini perlu dibina, dikembangkan dan dilestarikan sebagai suatu nilai budaya bangsa kita yang positif. Merupakan bentuk permainan yang selain mengasyikkan untuk ditonton, juga manfaatnya terhadap pembinaan fisik dan mental serta di dalam menghadapi kemungkinan-kemungkinan yang mengancam keselamatan jiwa seseorang atau pembelaan diri.

Dalam hubungannya dengan pembinaan pencak silat tradisional di daerah ini, perlu dilakukan secara serius. Sebab mungkin saja akan terdesak oleh bentuk-bentuk permainan bela diri lainnya yang berasal dari luar seperti, karate, kuntau, juga boxer dan lainnya yang semakin banyak berkembang dewasa ini.





Seorang pemancak/Pamancak sedang siap untuk diserang dan menyerang.



Makmanca/Akmanca .

## 24. MACCUBBU / ACCOKKO-COKKOANG

### 24.1. Penamaannya.

Suku Bugis menamai permainan ini maccubbu-cubbu. Sedangkan orang Makassar menamainya Accokko-cokkoang, berasal dari kata cokko. Cubbu dalam bahasa Bugis atau Cokko dalam bahasa daerah Makassar artinya adalah sembunyi.

Adapun yang dimaksudkan dengan Maccubbu-cubbu atau accokko-cokkoang ialah bermain sembunyi-sembunyian.

Termasuk ke dalam jenis permainan ini ialah Mallojo-lojo (Bugis) atau Allojok (Makassar), Enggo (Bugis Makassar) dan Mappajolekka (Bugis). Di daerah Luwu disebut Mallonci.

### 24.2. Peristiwa / Suasana / Waktu

Dimainkan pada bulan purnama, di mana ketika itu anak-anak pada keluar rumah bermain bersuka ria. Tetapi pada waktu sekarang dimainkan kapan saja oleh anak-anak di waktu malam atau siang hari sebagai pengisi waktu-waktu luang mereka.

### 24.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Maccubbu-cubbu atau accokko-cokkoang dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa dibatasi oleh kelompok sosial tertentu, atau dengan kata lain merupakan permainan umum. Di dalamnya mengandung unsur - unsur edukatif, rekreatif dan pembinaan fisik serta mental. Membutuhkan ketangkasan, kecekapan, keberanian, kewaspadaan dari pada anak-anak yang sedang melakukan permainan.

### 24.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Dengan melihat bentuk dan cara-cara bermain yang sangat sederhana tanpa menggunakan peralatan khusus, maka diduga permainan ini sudah lama usianya yang didasarkan pada la-

tihan perang-perangan di mana dalam jalannya permainan akan nampak bagaimanaseorang pemain mencari persembunyian lawannya yang diibaratkan musuh satu persatu.

Sampai sekarang masih banyak dimainkan anak-anak terutama di desa-desa/kampung-kampung.

#### 24.5. Peserta / Pelaku

Jumlah pemain : Tidak terbatas

U s i a : Anak-anak

Jenis Kelamin : Laki-laki

Latar Belakang Sosial : Tidak ada pembatasan menurut tingkat sosial tertentu.

#### 24.6. Peralatan / Perlengkapan Permainan

Pohon kayu atau tiang yang dijadikan sebagai pusat atau sasaran yang harus dicapai setiap pemain yang disebut Pal.

#### 24.7. Jalannya Permainan

Setiap akan melakukan permainan ini diawali dengan acara cincing penne ( Bugis ) atau Cincing banca ( Makassar ).

Caranya ialah : Pertama-tama para pemain menunjuk seorang diantara mereka sebagai pemimpin di dalam bercincing penne atau cincing banca, biasanya yang tertua diantara mereka. Kemudian pemimpin tersebut merentangkan salah satu tangannya ke depan dengan telapak tangan menghadap ke bawah. Para pemain menempelkan salah satu ujung telunjuknya di telapak tangan pemimpin, kemudian mereka bernyanyi dengan syair sebagai berikut :

- Di daerah Bugis :

Cincing Penne,  
mamalia liku Jawa,  
tena tepu bicaranna,  
i kadere-derekanna,  
iko malai.

- Di daerah Makassar :

Cincing banca,  
banca naku banca  
tannangsai Panyikia,  
naku malo-malonda,  
ipunda idare,  
assuluko dare,  
antamako punda,  
i-Punda, i-dare banca.

- Sedangkan di daerah Luwu, syairnya ialah :

Conco minya,  
minya buralle,  
buralle saga,  
saga minte,  
minte batu,  
batu silaga-laganna,  
a njajuru,  
baca doa,  
tappa rogongngo,  
lagicco.

Pada waktu menyebut kata terakhir dari syair tersebut, maka pemimpin permainan berusaha memegang salah satu telunjuk tangan diantara pemain. Kalau tidak berhasil, maka yang dipegang telunjuknya harus bertugas mencari teman-temannya yang bersembunyi.

Selain itu untuk menentukan siapa diantara mereka yang pertama-tama mencari dapat juga dilakukan dengan cara ; Pemimpin sambil bersyair menunjuk seorang demi seorang pemain, siapa diantaranya yang kena tunjukan pada kata terakhir, maka dialah yang pertama harus mencari.

Pemain yang akan mencari menghadap ke pohon atau tiang dengan menutup mata, kemudian pemain lainnya menyebar diri bersembunyi. Setelah semuanya bersembunyi, dicarilah satu persatu. Apabila yang mencarinya kemudian melihat salah seorang dari mereka yang bersembunyi, maka namanya harus disebutkan sekaligus

dengan tempat persembunyiannya misalnya Ali di rumpung pisang, ataukah Muhammad di atas pohon dan sebagainya. Sesudah itu yang mencari harus berlari kembali memegang atau cukup dengan menyentuh pohon atau tiang pal. Apabila yang mencari tidak mampu mendapatkan dan melomba setiap pemain pemegang pal, maka seterusnya ia bertugas mencari. Karena itu juga, sewaktu mencari harus selalu waspada, sebab bisa saja terjadi tanpa disadarinya seorang pemain telah melombanya memegang pal.

#### 24.8. Peranannya Masa Kini

Masih merupakan permainan yang banyak digemari anak-anak terutama di daerah pedesaan atau di kampung-kampung di waktu malam hari. Sedangkan di daerah perkotaan sudah jarang dijumpai.

#### 24.9. Tanggapan Masyarakat

Merupakan permainan yang baik, hanya saja perlu diarahkan dan dikembangkan di dalam bentuk yang lebih sempurna.

Sehubungan dengan permainan itu perlu dipikirkan mengenai waktu penyelenggaraannya, di mana sebaiknya dilakukan di waktu siang hari yaitu di waktu senggang atau di sore hari. Selain mengundang banyak bahaya, maka di waktu malam hari dapat digunakan untuk istirahat dan belajar dengan baik oleh anak-anak.



Cincing banca sebagai awal permainan  
Maccobbu-cobbu





Permainan Maccobbu-cobbu  
dimulai





Mencari persembunyian lawan.

## BAB III

### P E N U T U P

Berdasarkan uraian-uraian mengenai permainan rakyat di daerah Bugis Makassar, maka sebagai penutup akan dikemukakan kesimpulan umum yang berhubungan dengan permainan rakyat yang sudah dikemukakan.

Permainan-permainan rakyat di daerah-daerah pada umumnya, merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat pendukungnya guna kepentingan pembinaan jasmani atau fisik dan sikap mental yang bersangkutan. Sebagaimana halnya dengan permainan rakyat di daerah Bugis Makassar, kegiatannya dapat dilakukan secara perseorangan ataupun secara berkelompok, baik sebagai pengisi waktu terluang ataupun dimaksudkan untuk membina keterampilan dan sikap dalam proses sosialisasi. Jenis-jenis permainan di daerah-daerah kediaman Suku Bugis Makassar pada umumnya adalah sama dan dijumpai atau dikenal di semua daerah-daerah. Bahkan di luar Sulawesi Selatan, misalnya di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Nusatenggara dan lain-lain. Adapun yang berbeda hanyalah dari segi pengistilahannya saja, yaitu yang menggunakan bahasa Bugis dan Makassar.

Dari penyebaran-penyebaran yang telah diungkapkan dalam deskripsi permainan rakyat Bugis Makassar, berfungsi sebagai kegiatan yang sifatnya kompetitif dengan segala aturan-aturannya. Fungsi dan peranannya tersebut, baik dari segi hanya sebagai pengisi waktu luang maupun yang bersifat kompetitif sangat sukar untuk dibedakan, karena sesuai dengan realita yang berkembang di dalam masyarakat pada umumnya permainan permainan berfungsi ganda atau rangkap.

Suku Bugis Makassar sebagai kelompok masyarakat yang bermukim di daerah Sulawesi Selatan, secara etnis memiliki potensi budaya dan nilai-nilai hidup sebagai suatu kesatuan yang terpadu dalam kehidupan masyarakat secara keseluruhan. Nilai-nilai budaya tersebut adalah sebagai penuntun serta penunjang dalam

rangka pemenuhan kebutuhan jasmaniah dan rohaniah demi kelanjutan hidup mereka. Khususnya dalam hal bentuk-bentuk permainan sebagai salah satu segi yang mewarnai kehidupan masyarakat, menunjukkan adanya suatu masalah yang spesialisasi global dengan didasarkan pada tingkat usia anak-anak, remaja dan dewasa ; permainan khusus untuk pria dan wanita serta ada pula yang dapat dilakukan tanpa perbedaan jenis kelamin.

Semua permainan tersebut menuntut keterampilan, kecerdasan atau kepandaian pemain untuk memilih siasat serta taktik yang tepat guna untuk mencapai sasaran atau kemenangan. Dalam hal ini yang terpenting adalah fungsi permainan-permainan tersebut sebagai media edukasi, memberikan bimbingan kepada anggota masyarakat yang lebih muda supaya mereka itu siap untuk melakukan peranannya sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab di kemudian hari.

Tidak dapat disangkal, bahwa salah satu segi yang turut mewarnai permainan rakyat Bugis Makassar di masa silam ialah struktur masyarakatnya.

Kehidupan masyarakatnya yang terbagi dalam golongan golongan sehingga di dalam deskripsi nampak adanya beberapa pembatasan penyelenggaraan permainan yang berhubungan dengan strata sosial feodal seseorang dalam masyarakat. Namun demikian pada waktu-waktu tertentu misalnya dalam penyelenggaraan permainan di pesta-pesta adat, segenap anggota masyarakat nampak sebagai suatu integritas sosial.

Dengan demikian melalui suatu pengkajian yang seksama dan sistematis, permainan rakyat Bugis Makassar mengandung banyak segi dan nilai yang secara positif dapat menunjang kehidupan nasional, khususnya di dalam pembinaan generasi muda yang bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa. Pemanfaatan fungsi tersebut bukan hanya terbatas pada lingkup lokal Bugis Makassar, tetapi juga dapat diterapkan diberbagai daerah, demikian pula sebaliknya melalui proses pembauran kebudayaan nasional yang langgeng dan lestari.

TULISAN-TULISAN YANG MENGURAIKAN PERMAINAN RAKYAT SUKU BUGIS MAKASSAR DI SULAWESI SELATAN

1. ABU BAKAR PUNAGI, DRS, Permainan logo dari tanah Bugis Jawatan Keb Dept P dan K Sulawesi Selatan.
2. BAKKERS, Tydshe Ind. Taal Land en Volkend Vol XV.
3. HAMZAH DG. MANGUMBA, Permainan Sepak Raga 1959.
4. KAUDERN, W. Games And Danses In Celebes (Marraga , Malonga, Majeka, Gasing, Massempek, Malanca, Maggalacceng, Mappasajang, Mallogo, Mattojang).
5. MATTHES, B.F. Makassaarsche Hollandsch Woordenboek Amsterdam 1859.
6. -----Boegineesche Hollandsch Woordenboek , Sgravenhage.
7. -----Bydragen tot de Ethnologie Van Zuid Celebes Sgravenhage.
8. MATTULADA, DR, DKK, Pencak Silat Tradisional di - Sulawesi Selatan, Proyek Penelitian dan pencatatan Kebudayaan Daerah.

## K E P U S T A K A A N

1. ABU BAKAR PUNAGI, Permainan Logo dari tanah Bugis,  
Majalah adat istiadat dan cerita  
rakyat ke 3, Jawatan Kebudayaan De-  
partemen P dan K Sulawesi Selatan  
1960.
2. BAKKERS, TYDSCHÉ Ind. Taal Land en Volkend, Vol. XV.
3. BRINK, DS, H, VAN DEN, Dnederlandsch Bybelgenoots-  
chap Amsterdam.
4. HAMZAH DG MANGEMBA, Permainan Sepak Raga, Majalah  
Sulawesi, 1959.
5. HARSOYO, PROF. Tradisi dan Modernisasi Dalam Pem-  
angunan Masyarakat Indonesia, Ya-  
yasan Penerbitan Universitas Padja  
djaran Bandung, 1969.
6. KAUDERN. W. Games and Dances In Celebes, 1927.
7. MATTHES B. F. Makassarsche Hollandsch Woordenboek,  
Amsterdam, 1859.
8. ----- Boegineesche Hollandsche Woordenboek,  
Gravenhage, 1877.
9. ----- Bydragen tot de Ethnologie van Zuid  
Celebes Sgrafenhage, 1875.
10. ----- Makassarsche Crestomathie, Amsterdam,  
1860.
11. MATTULADA, DR, Beberapa Aspek Struktural .Kerajaan  
Bugis Makassar di Sulawesi Selatan,  
Dalam Abad ke XVI, Makassar, 1977.
12. MATTULADA, DR. DKK, Pencak Silat Tradisional di Su-  
lawesi Selatan, Proyek Penelitian ,  
dan Pencatatan Kebudayaan Daerah ,  
1979.

## I N F O R M A N

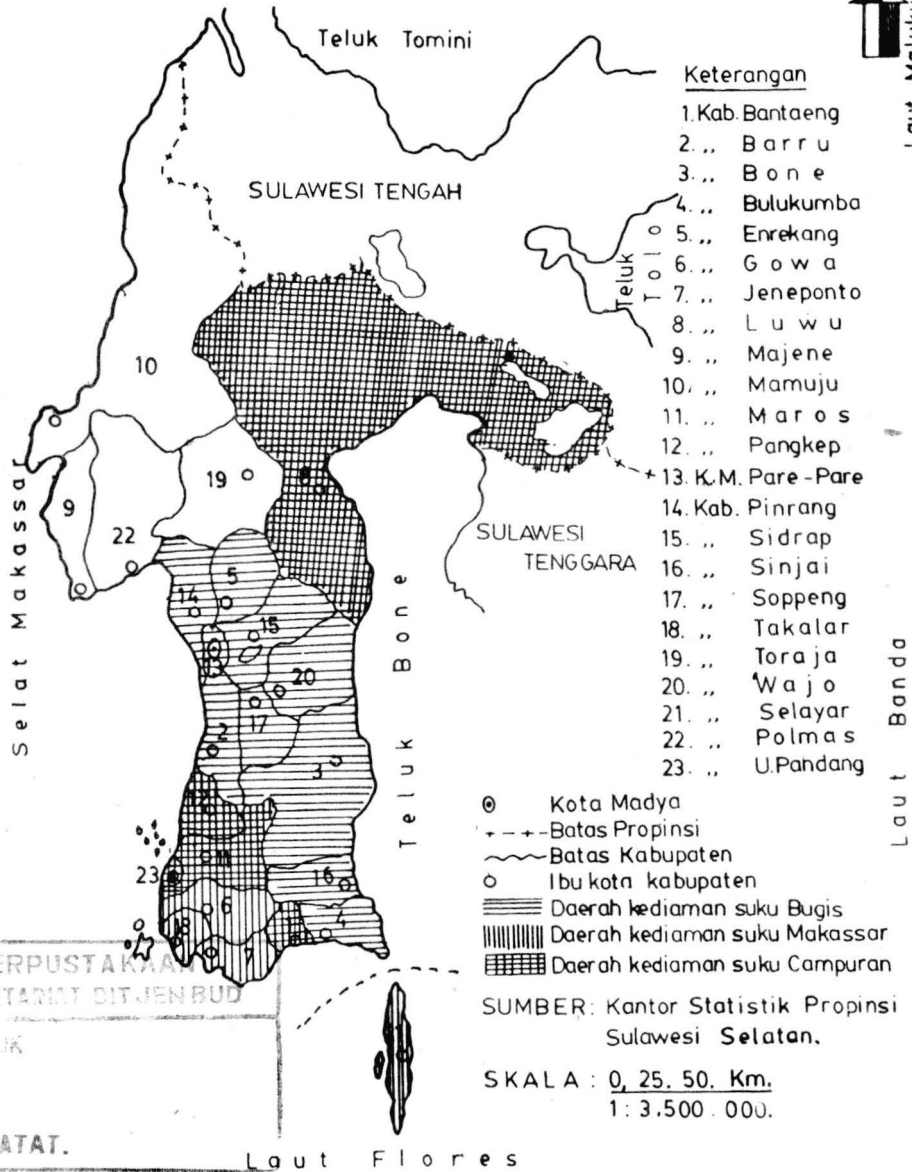
1. N a m a : Drs. Johan Nyompa  
Tempat Tgl./lahir : 47 tahun  
Pekerjaan : Dosen Fakultas Satera UNHAS  
A g a m a : I s l a m  
Pendidikan : Sarjana Sastra  
Bahasa yang dikuasai: Bugis - Indonesia  
Alamat sekarang : Jl.Pongtiku 5
  
2. N a m a : Abd. Rahim  
Tempat Tgl/Lahir : Ujung Pandang 1918  
Pekerjaan : Pensiunan Kep.Lembaga Seja-  
rah  
A g a m a : I s l a m  
Pendidikan : Noormal School  
Bahasa yang dikuasai: Makassar, Indonesia, Belanda  
A l a m a t : Jl.Salemo 27
  
3. N a m a : La Sise DG Tapala  
Tempat Tgl/Lahir : Watan Soppeng Desember 1912  
A g a m a : I s l a m  
Pekerjaan : Pensiunan Kep.Dept P dan K  
Propinsi Sulawesi Selatan.  
Pendidikan : Kweekshool (Sekolah Guru 6  
tahun di Makassar) tahun'31  
Bahasa yang dikuasai: Bugis Makassar, Indonesia ,  
Belanda.  
A l a m a t : Jl.Syarif Alqadri 59
  
4. N a m a : Drs.Sumange Alam  
Tempat Tgl/lahir : Wajo, 40 tahun  
Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan Wajo  
A g a m a : I s l a m  
Pendidikan : Sarjana Lengkap IKIP Ujung  
Pandang 1972  
Bahasa yang dikuasai: Bugis, Indonesia  
Alamat Sekarang : Sengkang, Sulawesi Selatan.
  
5. N a m a : Drs.Kaharuddin Tjalla  
Tempat/Tgl.lahir : Gowa, 1936  
Pekerjaan : Kep.Seksi Kebudayaan Dep.P &  
K Kebudayaan Gowa

- A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : Sarjana Sastra UNHAS, 1979  
 Bahasa yang dikuasai: Makassar, Indonesia  
 Alamat Sekarang : Gowa, Sulawesi Selatan
6. N a m a : Masri Bandaso  
 Tempat/Tgl.lahir : Bajo, 1939  
 Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan Dep.  
 P dan K Kabupaten Luwu  
 A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : PGSLP, 1971  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis Luwu, Indonesia  
 Alamat sekarang : Palopo, Kab.Luwu, Sul.Sel.
7. N a m a : Drs. Nur Baso  
 Tempat/Tgl.lahir : 45 tahun  
 Pekerjaan : Kepala Perwakilan Arsip Na-  
 sional 21 Daerah Tingkat I  
 Sulawesi Selatan.  
 A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : Sarjana Lengkap Jurusan Se-  
 jarah.  
 Bahasa yang dikuasai: Makassar, Indonesia  
 Alamat Sekarang : Ince Nurdin No.9.A.
8. N a m a : Drs.Zainal Abidin  
 Tempat/Tgl.lahir : 36 tahun  
 Pekerjaan : Staf Perwakilan Arsip Nasio-  
 nal 21 Daerah Tk.I Sul.Sel.  
 A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : Sarjana Lengkap FKIS-  
 IKIP Ujung Pandang, tahun 1975.  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis, Makassar, Indonesia  
 Alamat sekarang : Tamalate IV No. 40
9. N a m a : Drs.Aminuddin Machmud  
 Tempat/Tgl.lahir : Bantaeng, 12 April 1936  
 Pekerjaan : Kepala Bid.Keolahragaan Dep.  
 P dan K Sulawesi Selatan.  
 A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : Sarjana Olah Raga  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis Makassar, Indonesia ,  
 Ingeris  
 Alamat sekarang : Jl.Bangau No.10 U.Pandang.

10. N a m a : Iskandar DG Sila  
 Tempat tanggal lahir: 1933 tahun  
 Pekerjaan : Kepala Kantor Dept. P dan K  
 Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan.
- A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : PGSLP  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis, Makassar, Indonesia.  
 Alamat sekarang : Jeneponto, Sulawesi Selatan.
11. N a m a : Mahmuddin  
 Tempat tanggal lahir: Rappang 1932  
 Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan Kabupaten Sidenreng Rappang.
- A g a m a : I s l a m  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis, Indonesia  
 Alamat Sekarang : Sidenreng Rappang.
- 12, N a m a : Drs.Amir Sessu  
 Tempat tanggal lahir: 43 tahun  
 Pekerjaan : Kepala Seksi Kebudayaan Kabupaten Bone
- A g a m a : I s l a m  
 Pendidikan : Sarjana Sospol UNHAS 1973  
 Bahasa yang dikuasai: Bugis, Indonesia  
 Alamat sekarang : Watampone, Sulawesi Selatan.



PETA PESEBARAN PERMAINAN RAKYAT BUGIS\_MAKASSAR DI  
SULAWESI \_ SELATAN



PERPUSTAKAAN  
SEKRETARIAT DITJENBUD  
No. 1000K  
TEL. CATAT.

Perp  
Jen