



PERMAINAN ANAK-ANAK
DAERAH
IRIAN JAYA



irektorat
dayaan
2

**NASKAH PERMAINAN ANAK-ANAK
DAERAH IRIAN JAYA**

MILIK KEPUSTAKAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN NBSF DEPBUDPAR

PERPUSSTAMSI
DIT. TRADISI DAN KEBUDAYAAN
DEPKOPRIK

NO. INV : 2808
PEROLEHAN :
TGL : 4-5-09
SANGI PUSTAKA :

PRAKATA

Sebagaimana tercantum dalam Daftar Isian Proyek (DIP) Tahun Anggaran 1981/1982 Nomor: 460/XXIII/3/1981 tanggal 16 Maret 1981, dimana sasaran dari Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Irian Jaya, untuk Tahun Anggaran 1983/1984 antara lain disamping kegiatan penulisan 6 aspek judul naskah Kebudayaan Daerah seperti telah dilakukan sejak tahun 1978/1979, juga pada tahun ini mendapat kepercayaan yang diberikan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan untuk dapat menerbitkan 1 (satu) judul Naskah Kebudayaan Daerah Irian Jaya.

Hasil Proyek IDKD Tahun Anggaran 1981/1982, adalah: "Permainan Anak-anak" Daerah Irian Jaya.

Sedangkan naskah yang lain sementara dalam proses penyelesaian untuk dikirim ke Jakarta guna di evaluasikan lalu dikirim kembali sesuai dengan petunjuk pelaksanaan yang berlaku.

Dengan telah selesai dan berhasilnya proyek ini dalam mencapai tujuannya, tidak lupa kami mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Jakarta, Direktur Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud, Kepala Kantor Wilayah Depdikbud Propinsi Irian Jaya, Kepala Kandepdikbut Kabupaten, Gubernur KDH Tingkat I Irian Jaya, Bupati KDH Tingkat II se Propinsi Irian Jaya, dan semua pihak yang telah ikut berpartisipasi sehingga berhasilnya penerbitan buku ini.

Mudah-mudahan buku ini dapat menjadikan salah satu sumbangan dalam rangka ikut menggali dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya dan kebudayaan nasional pada umumnya serta berguna bagi nusa dan bangsa.

Jayapura, Maret 1984

Pemimpin Proyek Inventarisasi dan
Dokumentasi Kebudayaan Daerah
Irian Jaya

W.B. DIMARA

NIP. 130208547

i

II. PENGANTAR

Naskah permainan anak-anak daerah Irian Jaya kali ini adalah merupakan lanjutan naskah permainan rakyat dari daerah yang sama, yang diterbitkan pada tahun 1980/1981.

Penggantian judul dari permainan rakyat menjadi permainan anak-anak adalah sesuai dengan petunjuk pola penelitian tematis Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Irian Jaya yang pada dasarnya mengidentikkan permainan rakyat dengan permainan anak-anak.

Bahwa sesungguhnya permainan rakyat adalah permainan yang khususnya biasa dimainkan oleh anak-anak.

Meteri permainan yang tertuang dalam naskah ini masih tampak berkembang dikalangan masyarakat. Ini merupakan indikator adanya kegiatan sosialisasi kemasyarakatan terutama dalam sikap dan ketrampilan yang tidak mungkin diperoleh anak-anak di bangku sekolah maupun dalam pendidikan formal lainnya.

Dengan perekaman dan penganalisaan permainan anak-anak ini diharapkan selain merupakan sarana sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat daerah khususnya di pedalaman dan di pedesaan, sekaligus juga sebagai upaya pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara mendalam.

Seperti halnya dengan buku terdahulu buku ini berhasil di susun berkat adanya bantuan dan kerjasama yang baik dengan masyarakat serta pemberian fasilitas oleh pejabat dan tokoh-tokoh masyarakat di daerah.

Untuk itu kami sampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak sehingga usaha perekaman permainan anak-anak ini mencapai sasaran yang diharapkan.

Penghargaan serupa dan terima kasih yang mendalam juga kami sampaikan kepada:

1. Bapak Kepala Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Irian Jaya beserta staf dan aparat-aparatnya di daerah, khususnya kepada bapak Kepala Bagian Perencanaan M. Pangaribuan, SH.
2. Bapak Rektor Universitas Cenderawasih di Jayapura.

3. Bapak Bupati Kepala Daerah Tingkat II Kecamatan dan desa yang daerahnya menjadi daerah Penelitian.
4. Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Irian Jaya beserta staf baik di tingkat pusat maupun di daerah Irian Jaya.

Segala kegiatan penelitian, pencatatan, perekaman dan penulisan aspek permainan anak-anak daerah Irian Jaya sepenuhnya dibiayai oleh Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Irian Jaya tahun anggaran 1981/1982, sesuai dengan surat keputusannya Nomor: 28/IDK/81 — 82 tanggal 1 Juni 1981.

Pelaksana tim aspek permainan anak-anak daerah Irian Jaya terdiri dari:

1. Soewarto Handoko, SH sebagai Ketua tim
2. Dominggus Rumbewas sebagai Sekretaris
3. Marthen Sawaki, BA sebagai Anggota
4. Thontje Krenak, BA sebagai Anggota

Kami menyadari sepenuhnya bahwa materi yang terdapat dalam buku ini masih banyak terdapat kelemahan.

Namun demikian kami berasumsi bahwa penulisan ini tidak terlampau menyimpang dari pola dan sasaran yang telah digariskan. Untuk memperbaiki dan menuju kesempurnaan usaha penulisan lebih lanjut, tegur sapa dan kritik yang sehat kami harapkan.

Akhirnya buku ini kami sajikan semoga bermanfaat serta dapat dijadikan sebagai dasar usaha penelitian lebih lanjut untuk memperkaya khasanah perbendaharaan penulisan kebudayaan kita.

Terima kasih.

Jayapura, 1 Nopember 1981

Ketua Tim,

SOEWARTO HANDOKO, SH

NIP: 130208543

III. SAMBUTAN

Kepala Kantor Wilayah Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi
IRIAN JAYA

Bagi suatu Daerah yang tengah berkecipung dengan lajunya roda pembangunan Nasional, liku-liku arus pembangunan dan efek sampingan yang mungkin timbul, perlu mendapat perhatian dan diperhitungkan secara mendasar.

Gejolak pembangunan yang bertumpu pada roda cita pembaharuan, serta pesatnya kemajuan teknologi modern, dalam banyak hal akan dapat menimbulkan kesenjangan yang mempengaruhi aspek pelestarian lingkungan dalam daerah itu sendiri.

Dalam rangka usaha pelestarian lingkungan budaya beserta segala aspeknya, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Kanwil Depdikbud Propinsi Irian Jaya, telah berhasil mengadakan penelitian dan penulisan naskah-naskah kebudayaan daerah meliputi 25 aspek. Salah satu aspek diantaranya, adalah aspek Permainan anak-anak, yang kini telah siap diterbitkan.

Buku "Permainan anak-anak" ini diterbitkan, kecuali sebagai usaha pelestarian nilai-nilai dan materi permainan itu sendiri, juga sebagai sarana pembinaan kreativitas, peningkatan ke-trampilan, serta penanaman kesadaran dan tanggung jawab.

Dalam buku ini termuat 23 jenis permainan anak-anak, yang secara keseluruhannya mengandung unsur edukatif, kompetitif dan rekreatif, juga unsur magis religeus atau permainan yang diwajibkan oleh adat masyarakat pendukungnya.

Lepas dari bobot dan sifat permainan anak-anak tersebut, usaha ini sudah merupakan suatu rintisan untuk menggali dan melestarikan warisan budaya daerah, yang penting artinya bagi usaha-usaha pembinaan lebih lanjut.

Sebagai akhir dari sambutan ini, ingin saya sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kami kepada semua team peneliti dan tokoh-tokoh pendukungnya, serta kepada pimpinan Proyek IDKD Irian Jaya dan pusat beserta staf-stafnya.

Demikian juga kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penerbitan buku ini dapat direalisasikan.

Terima kasih.—

Jayapura, Maret 1984
Kepala Kanwil Depdikbud
Propinsi Irian Jaya

M. PANGARIBUAN SH

NIP. 130433250

DAFTAR ISI

	Hal.
I. PRAKATA	i
II. PENGANTAR	ii - iii
III. SAMBUTAN	iv
IV. PENDAHULUAN	1
V. NASKAH PERMAINAN ANAK-ANAK	
1. Aisoki	5
2. Bo dawosara raruko	13
3. Filim yalei-yalei	21
4. Hu kinyei-kinyei	31
5. Idati awakage	37
6. Itum maharem	43
7. K a t	49
8. Lemon nipis	58
9. Mapi baghai	64
10. Munekem	71
11. Nabait doon	76
12. Nasaka asya	82
13. Nililik katakok	96
14. Nikni ewer	108
15. Nkahiri omos	114
16. Ntala afis	124
17. Nteke fala	133
18. Nteke fasa	141
19. Nteke hilit beet	150
20. Tuna bewa raruko	159
21. Wali-wali wosa	169
22. Wamhelo	176
23. Yedepiuw	181
VI. LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Daftar informan	193

IV. PENDAHULUAN

Sejalan dengan petunjuk pelaksanaan yang dikeluarkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, usaha penelitian dan pencatatan aspek Permainan Anak-anak di daerah Irian Jaya harus diungkapkan sesuai dengan kerangka acuan yang telah ditetapkan. Demikian pula mengenai sasaran penulisannya harus dititik beratkan kepada permainan anak-anak yang bercorak tradisional serta memiliki kekhususan dan mengandung unsur-unsur edukatif, rekreatif dan kompetitif.

Berbicara tentang masalah permainan anak-anak di Irian Jaya ini tidak dapat dipisahkan dengan lokasi dan daerahnya yang masih serba sulit dalam transportasi serta memiliki beraneka ragam suku bangsa dan bahasa yang terdapat di 117 Kecamatan Administratif Propinsi Irian Jaya. Namun demikian dengan berpegangan kepada kerangka acuan yang telah ditetapkan maka diusahakan agar setiap Kabupaten yang berjumlah 9 (sembilan) buah itu dapat diwakili. Dengan demikian 23 jenis permainan anak-anak merupakan wakil-wakil dari 9 (sembilan) Kabupaten.

Kesan utama yang diperoleh dalam rangka pengumpulan pencatatan aspek permainan anak-anak ini dapat diungkapkan bahwa permainan anak-anak yang beraneka ragam bentuk dan sifatnya serta hidup di kalangan masyarakat mempunyai arti penting dalam usaha pemanfaatan kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini terutama menjurus kepada penanaman sikap dan ketrampilan serta tanggung jawab dalam bekerja sama. Hal ini dapat dimengerti karena di dalam suatu permainan kecuali unsur ketrampilan perseorangan diperlukan adanya tanggung jawab dan kerja sama yang baik dalam suatu Tim atau regu permainan.

1. Maksud dan tujuan inventarisasi

Dengan melalui pemahaman uraian tersebut di atas kiranya dapat disimpulkan bahwa maksud dan tujuan inventarisasi dan dokumentasi permainan anak-anak di daerah Irian Jaya adalah sebagai berikut:

1.1. Tujuan umum

- a. Mengumpulkan data tentang jenis dan macam permainan anak-anak yang terdapat di daerah ini, baik yang masih ada maupun yang pernah ada.

- b. Mengadakan pendokumentasian yang dapat berfungsi sebagai sarana pembinaan dan pengembangannya.
- c. Memudahkan usaha pengenalan kembali, penilaian bobot dan arti permainan anak-anak, agar dapat menemukan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.
- d. Merangsang dan menggairahkan kembali bentuk-bentuk permainan rakyat yang bersifat positif dengan harapan dapat menggugah timbulnya kreasi-kreasi permainan anak dalam bentuknya yang baru.

1.2. Tujuan khusus

- a. Mengurangi sikap ketertutupan sementara masyarakat dikarenakan oleh adat istiadat yang tidak lekang oleh panas dan tidak lapuk oleh hujan.
- b. Memudahkan kelancaran usaha kegiatan sosialisasi khususnya dalam penanaman sikap dan ketrampilan serta kesadaran akan pentingnya arti tanggung jawab dan kerja sama yang baik.
- c. Menyalurkan bakat dan kreatifitas serta mengarahkan pemanfaatan waktu-waktu yang luang ke arah hal-hal yang berguna.
- d. Membimbing kesadaran berorganisasi.
- e. Memfungsikan permainan anak-anak sebagai sasaran untuk membentuk kepribadian.

2. Masalah

Agar dapat mewujudkan serangkaian tujuan seperti yang tersebut di atas perlu kiranya diinventarisasikan terlebih dahulu semua masalah yang akan menghambat usaha ini. Sebagaimana telah kita ketahui bahwa Irian Jaya adalah suatu daerah dengan alamnya yang sulit dan terbatasnya jalur komunikasi, khususnya transportasi darat. Hal ini merupakan tantangan utama yang menjadi penyebab kelancaran usaha ini. Lebih-lebih apabila dikaitkan dengan kehidupan warga masyarakatnya yang selalu berorientasi kepada masa lampau. Beberapa hal yang merupakan faktor penghambat di daerah ini antara lain:

- 2.1. Sifat tertutup dari sementara warga masyarakat oleh karena keterikatannya dengan adat tradisi daerahnya.
- 2.2. Pandangan sebagian warga masyarakat yang masih belum dapat berorientasi pada perkembangan sosial budaya masa kini.

- 2.3. Adanya tradisi yang mengikat terutama dalam hal penurunan warisan budaya tertentu masih pada warga masyarakat yang tertentu pula.
- 2.4. Kurangnya apresiasi dan partisipasi di kalangan masyarakat terhadap hal-hal yang datang dari luar.
- 2.5. Terbatasnya jangkauan permainan anak yang disebabkan oleh karena kepercayaannya yang tinggi terhadap adatnya.

3. Ruang lingkup

Menyadari akan situasi dan kondisi daerah Irian Jaya yang berkaitan dengan keterbatasan tenaga, dana dan sarana maka ruang lingkup penelitian dan pencatatan aspek permainan anak-anak di daerah Irian Jaya ini dibatasi dan ditentukan sebagai berikut:

3.1. Pembatasan materi dan sasaran materi

Sejalan dengan kerangka acuan yang sudah diberikan maka materi permainan anak di daerah Irian Jaya yang dijadikan sasaran adalah jenis permainan anak-anak yang mengandung sifat:

- 3.1.1. **Kompetitif**, yang mementingkan unsur ketrampilan dan kecerdasan yang menuntut kepandaian mengatur dan bersiasat untuk mencapai kemenangan.
- 3.1.2. **Rekreatif**, yaitu permainan yang berfungsi sebagai pengisi waktu-waktu yang terluang atau permainan yang mempunyai sifat menggembarakan.
- 3.1.3. **Educatif**, yaitu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan memberikan bimbingan dan pengarahan untuk kepentingan masa depan.
- 3.1.4. **Magic religieus**, yaitu permainan yang mempunyai hubungan dengan adat kepercayaan masyarakat pendukungnya.

3.2. Sasaran lokasi

Sesuai dengan uraian dalam ruang lingkup sasaran lokasi penelitian dan pencatatan aspek permainan anak-anak daerah Irian Jaya dititik beratkan pada daerah-daerah yang berada disekitar ibukota Kabupaten atau di tempat-tempat yang memiliki sarana transportasi yang baik yaitu:

- a. Kabupaten Jayapura: di daerah Kecamatan Jayapura Selatan, Khususnya Argapura, Polimak (Ardipura).
- b. Kabupaten Teluk Cendrawasih: di sekitar Padaido.
- c. Kabupaten Yapen Waropen: di daerah Yapen Barat dan Waropen.

- d. Kabupaten Manokwari: di daerah Arfak.
- e. Kabupaten Sorong: di sekitar Teminabuan Ayamaru khususnya suku Tehit.
- f. Kabupaten Fakfak: di sekitar kota Fak-Fak.
- g. Kabupaten Merauke: di daerah Marind, Wanam/Ki-maam.
- h. Kabupaten Jayawijaya: di sekitar Wamena Lembah Baliem.
- i. Kabupaten Paniai: di daerah Enarotali dengan suku Eka-ri.

4. Prosedur penelitian

Untuk dapat melaksanakan tugas-tugas sebagaimana yang tertera dalam ketentuan, Tim Aspek yang terdiri dari 4 orang, 1 Ketua dan 3 orang anggota mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

- 4.1. Usaha kepastakaan.
- 4.2. Penentuan lokasi yang di dahului dengan mengadakan pendekatan kepada tokoh-tokoh masyarakat.
- 4.3. Menentukan informan dan lokasinya.
- 4.4. Pembagian tugas kepada anggota tim dalam mengumpulkan data.
- 4.5. Penentuan masa pengumpulan data.
- 4.6. Pengolahan data.
- 4.7. Penyusunan laporan.
- 4.8. Penyerahan naskah akhir.

Dalam pelaksanaannya tim bersepakat untuk masing-masing bertindak selaku pencari data dan peneliti, pengolah dan sekaligus menyusun naskah.

Dengan perkataan lain, walaupun tim terdiri dari 4 (empat) orang namun merupakan satu kesatuan yang utuh dalam melaksanakan tugas dan mengemban tanggung jawab.

Hasil-hasil penelitian dan penulisan naskah permainan anak-anak ini disusun menurut abjad dan diatur dengan kelengkapan penjelasan dalam bentuk sketsa dan gambar maupun denah.

V. NASKAH PERMAINAN ANAK-ANAK

1. AISOKI

1. Nama permainan

Permainan ini diberi nama AISOKI, yang diambil dari nama salah satu alat dalam permainan ini. Adapun alat ini dibuat dari kayu, panjangnya sekitar 2 sampai 25 cm dan diruncing pada ujungnya menyerupai lembing.

Permainan ini dimainkan oleh hampir seluruh masyarakat/penduduk Irian Jaya. Namun nama dan cara yang disampaikan dalam tulisan ini di ambil dari kampung WOUI yaitu salah satu kampung di Kabupaten Yapen Waropen, Kecamatan Yapen Barat yaitu Desa Woka.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan Aisoki ini tidak terikat pada peristiwa/waktu tertentu.

Jadi dapat dikatakan tidak ada hubungannya dengan kepercayaan atau adat istiadat.

Biasanya permainan ini di mainkan pada pagi dan sore hari di mana terdapat waktu-waktu senggang dan disaat mana bersangkutan ingin memainkannya.

3. Latarbelakang sosial budaya

Mata pencaharian penduduk di daerah adalah berkebun dan menangkap ikan.

Rumah-rumah penduduk didirikan di tepi pantai atau di pinggiran sungai, di bawah pohon-pohon kelapa. Oleh sebab itu, anak-anak di daerah ini mengembangkan jenis permainan yang memanfaatkan bahan-bahan lokal seperti kayu (penikam) dan pelepah daun kelapa (sasaran).

Permainan ini bertujuan melatih ketrampilan melempar tombak. Anak-anak yang mahir melempar tombak, dapat diharapkan untuk nantinya setelah dewasa dapat mencari ikan untuk memberi makan keluarganya.

Sejak kecil anak-anak bermain melempar tombak, maka nanti setelah menjadi dewasa mereka dapat pergi mencari ikan. Dalam arti yang luas, permainan ini mempersiapkan putra-putra desa untuk menggantikan peranan orang-orang tuanya untuk mencari ikan atau berburu binatang.

Dalam pandangan masyarakat orang-orang yang pandai men-

cari ikan atau pandai melempar tombak mempunyai prestise dan disegani. Pemuda-pemuda yang rajin dan pandai menangkap ikan, biasanya cepat "laku" dikalangan gadis-gadis. Para orang tuapun akan bangga mengawinkan putrinya dengan pemuda yang terkenal karena kebolehnya menangkap ikan atau berburu binatang, sebab pemuda itu akan mampu menjamin kehidupan keluarga, termasuk orang-orang tua (menantunya).

4. Latar belakang sejarah perkembangannya

Sejak dahulu permainan ini sudah ada dikalangan masyarakat dan diturunkan dari generasi ke generasi, walaupun tanpa latihan atau pendidikan tertentu untuk mengembangkannya. Dengan demikian materi dan peralatannya tidak ada perubahan hingga akhir-akhir ini.

5. Peserta/pelaku

a. Jumlah pemain

Pemain terdiri atas dua kelompok yang jumlahnya sama banyak.

Jadi apabila kelompok A terdiri dari 10 orang, kelompok B pun terdiri dari 10 orang. Begitupun apabila kelompok A berjumlah 12 orang maka kelompok B pun harus berjumlah 12 orang.

b. Aturan permainan

Setelah penentuan pemain, maka dimulailah lemparan misalnya yang terlebih dahulu melempar adalah kelompok pertama (I), maka urutan lemparan adalah sebagai berikut: Orang pertama dari kelompok pertama disusul orang pertama dari kelompok kedua, orang kedua dari kelompok pertama, disusul orang kedua dari kelompok kedua, orang ketiga dari kelompok pertama, disusul orang ketiga dari kelompok dua, dan seterusnya hingga orang terakhir.

Tiap kelompok diharuskan melempar kwang bavabuinya masing-masing.

Regu yang seluruh aisokinya telah tertancaplah yang dinyatakan menang dan dengan demikian permainan untuk kedua regu tersebut berakhir.

Setiap pelempar diharuskan berdiri dibelakang garis yang telah ditetapkan untuk melempar. Pelempar yang melewati garis tersebut apabila aisokinya tertancap, lemparannya dinyatakan *tidak syah*.

Setelah seluruh anggota regu menyelesaikan lemparan dari salah satu arah, maka mereka berpindah ke arah sasaran tadi dan akan kembali melempar ke arah dari mana mereka melempar tadi. Yang menjadi sasaran lemparan adalah Hwang Bayabui dari masing-masing regu.

c. Tahap-tahap permainan

Permainan ini dibagi dalam dua tahap:

1. Tahap Persiapan:

yaitu tahap penentuan pelempar yang pertama antara kedua pemimpin regu.

2. Tahap inti Permainan

yaitu mulai melemparnya orang pertama hingga tertancapnya aisoki yang terakhir dari salah satu regu.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Regu yang seluruh aisokinya tertancap lebih dahulu yang dinyatakan menang. Dan bagi mereka diperkenankan mengambil Pi Arirura yang telah disiapkan.

e. Usia

Permainan Aisoki ini biasanya terdiri dari anak-anak, remaja dan juga orang dewasa, yaitu mereka yang usianya sekitar 12 sampai dengan 36 tahun. Pengelompokan pemain biasanya disesuaikan dengan usia. Dalam hal ini kelompok anak-anak tersendiri terdiri dari remaja dan dewasa. Akan tetapi sering juga dibentuk kelompok-kelompok campuran untuk saling berhadapan dalam permainan aisoki ini.

f. Jenis Kelamin

Yang boleh bermain dalam permainan ini hanyalah jenis kelamin laki-laki, karena permainan ini bertujuan membina fisik dan ketangkasan kaum laki dalam menggunakan tombak dan tempuling yang biasanya digunakan dalam berburu.

g. Kelompok Sosial

Mereka yang biasanya memainkan permainan ini, hidupnya di dusun-dusun atau pedesaan. Namun permainan ini tidak terbatas bagi kelompok tertentu saja, akan tetapi dapat dimainkan oleh siapa yang berminat dan memiliki fasilitas dalam permainan ini.

6. Peralatan/Perlengkapan

Peralatan atau perlengkapan untuk permainan terdiri dari:

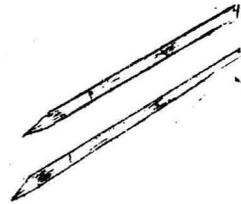
- a. Aisoki: yaitu kayu yang diruncing menyerupai lembing yang digunakan untuk melempar sasaran.

Aisoki berasal dari kata; Ai = kayu, soki = melempar.

Jadi yang dimaksud dengan Aisoki adalah kayu untuk melempar.

Besar kayu; garis tengahnya kira-kira $1\frac{1}{2}$ sampai dengan 2 cm.

Panjangnya kira-kira 2 sampai 2,50 meter.



- b. Hwang Bayabui: berasal dari kata Hwang atau Nipah, sedangkan Bayabui = pelepah.

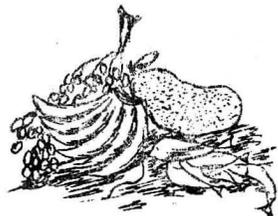
Jadi yang dimaksud dengan Hwang Bayabui adalah pelepah pohon nipah. Panjangnya sekitar 2 meter.

Setiap regu diharuskan memiliki 2 (dua) batang. Jadi dua regu yang berhadapan harus memiliki 4 (empat) batang/pelepah nipah.



- c. Pi Arirura: berasal dari kata: Pi = Benda, Arirura = pertandingan.

Jadi Pi Arirura dimaksud benda yang dipertandingkan. Benda yang dipertandingkan ini biasanya disepakati bersama oleh ke-



dua kelompok yang akan bertanding.

Hal mana disesuaikan dengan selera pemain dan mudah diperoleh.

Sering juga digunakan benda sebagai simbol dari sesuatu benda yang akan dipertandingkan.

7. Iringan Musik

Permainan ini dimainkan tanpa iringan musik atau bunyi-bunyian.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapan

Hal ini yang perlu dipersiapkan sebelum permainan berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1). Aisoki:
setiap pemain diharuskan memiliki satu aisoki beserta cadangannya untuk menjaga kemungkinan rusaknya aisoki yang digunakan.
- 2). Hwang Bayabui:
empat batang hwang bayabui ditancapkan sehingga dapat berdiri tegak pada bagian kecilnya, sedangkan bagian yang besar menuju keatas.
Dua dari ke empat hwang bayabui itu ditancapkan pada salah satu ujung lapangan permainan dan duanya lagi ditancapkan pada ujung yang lain.
- 3). Pi Arirura:
benda yang akan dipertandingkan biasanya ditempatkan diantara kedua hwang bayabui disalah satu ujung lapangan.
- 4) Para Pemain:
yaitu pemain yang akan bertanding berdiri membuka membentuk dua baris sejajar sambil berhadapan dan menyilangkan aisokinya dengan pasangan lawannya.

Hal mana menandakan bahwa kedua kelompok telah bersiap untuk bertanding.
- 5) Lapangan Permainan:
biasanya lokasi yang disiapkan untuk permainan

Aisoki ini jauh dari lalu lintas manusia.

Adapun lapangan permainan dapat dilihat pada gambar dibelakang.

6) Penentuan pemain:

regu yang mendapat kesempatan melempar duluan, ditentukan oleh pertandingan kedua pemimpin. Keduanya melempar tombaknya ke sasaran. Pimpinan yang tombaknya mengenai sasaran, regunya yang memulai pertandingan.

9. Peranannya Masa Kini

Walaupun permainan ini sudah jarang dimainkan lagi, namun peranannya masih ada. Mengingat kehidupan di daerah pedesaan yang masih agak tradisional, sehingga untuk berburu mereka masih menggunakan tombak dan tempuling untuk melempar sarasannya (binatang) buruannya.

Dengan demikian permainan ini mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat yang masih menggunakan tempuling dan tombak sebagai alat untuk berburu.

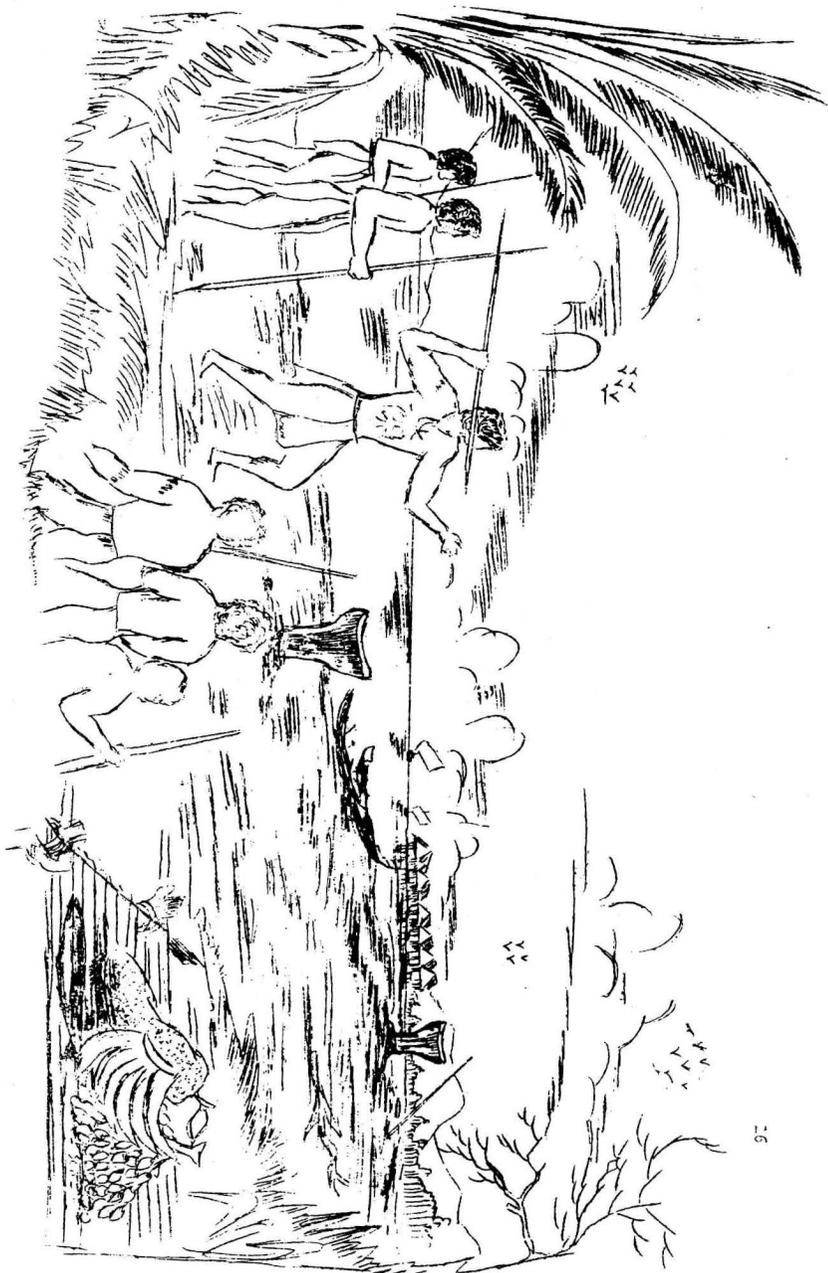
10. Tanggapan Masyarakat

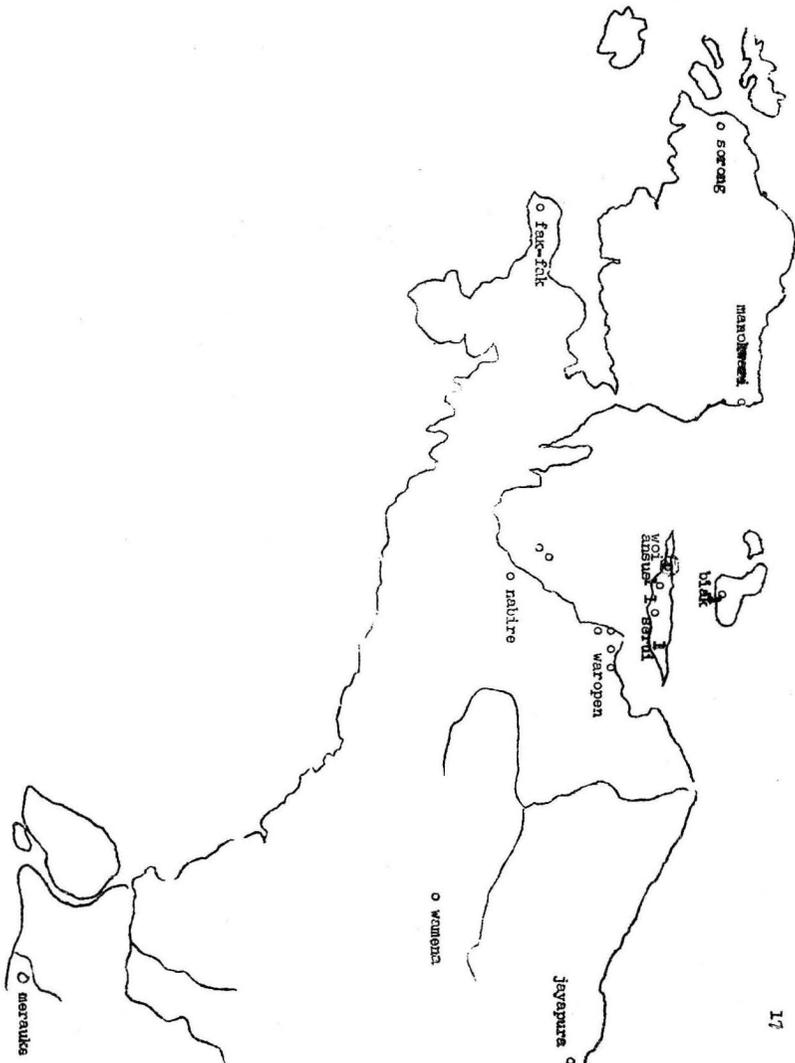
Permainan ini hingga kini sudah hampir musnah, akibat masuknya jenis permainan-permainan berupa, kasti, bola kaki, bola volley, dan lain-lain.

Lagi pula masyarakat menganggapnya sebagai permainan yang sudah ketinggalan zaman.

Namun demikian di saat-saat tertentu, di kala tidak ada permainan untuk mereka, sering mereka, sering memainkannya sebagai pengisi waktu terluang.

Akhir-akhir ini oleh Dinas P dan K Dati II Yapen Waropen telah mulai digiatkan lagi sebagai salah satu jenis olah raga yang turut dipertandingkan pada berbagai kegiatan olah raga. Dan diberi nama *melempar tombak*, dengan cara dan peraturan yang mungkin agak lain dari uraian dalam tulisan ini.





2. BO DAWOSARA RARUKO

1. Nama Permainan

Dalam bahasa Waropen disebut bo dawosara raruko, atau berdayung kejar mengejar. *Bo* artinya kita berdayung, *dawosa* atau *dawosara* kejar-kejaran; *raruko* artinya saling.

Bo dawosara raruko adalah permainan anak-anak yang cukup populer di daerah Waropen dan sebagian pulau Yapen di kabupaten Yapen Waropen.

Permainan ini menggunakan sampan atau perahu yang digunakan untuk kejar mengejar di kali atau di pantai.

2. Peristiwa/waktu

Permainan *Bo Dawosara Raruko* ini biasanya diadakan waktu air pasang malam. Sebab pada waktu sore dan malam semua anak-anak sudah pulang ke rumah dari mencari ikan, maka semua kesempatan yang baik itu digunakan untuk bermain kejar mengejar dengan perahu.

Apalagi kalau saat bulan purnama dan bulan terang, maka amat meriah. Hampir semua anak-anak muda di kampung ikut mengambil bagian. Permainan ini tidak mempunyai sangkut paut dengan suatu upacara adat tertentu.

3. Latar Belakang Sosial Budaya

Masyarakat di Kabupaten Yapen Waropen pada umumnya dan khususnya di daerah Waropen hidup dari mencari ikan. Apalagi di daerah Waropen misalnya, dimana seluruh daerah pesisirnya itu terdapat banyak sungai dan berbatasan dengan laut, maka perahu atau sampan merupakan alat transportasi yang utama dan memegang peranan penting. Hampir sebagian besar dari waktu penduduk dihabiskan untuk mendayung sampan atau perahu. Kedusun untuk menokok sagu harus mendayung sampan mengikuti sungai selama berjam-jam. Setelah menokok sagu, pulang ke rumah dengan bersampan. Hubungan antara tetangga juga menggunakan perahu sebab jembatan atau jalan penghubung antara rumah sering tidak ada. Oleh karena hubungan di atas air dan ketrampilan mendayung telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Hal tersebut merupakan faktor yang menghidupkan permainan bo dawosara raruko.

4. Latar Belakang Sejarah

Timbulnya permainan ini tidak diketahui dengan pasti. Namun karena permainan kejar mengejar dengan menggunakan perahu ini telah merupakan bagian dari kehidupan dan penghidupan masyarakat sehingga dapatlah dikatakan bahwa permainan Bo Dawosara Raruko ini telah setua kehidupan masyarakat itu sendiri.

Permainan ini sudah dikenal sejak lama, turun temurun dari generasi kepada generasi.

Permainan ini juga dikenal secara merata dan amat populer di daerah Waropen dan kepulauan Yapen.

5. Peserta

Jumlah peserta tidak selalu sama atau tidak pasti sama banyaknya. Ada perahu yang satu orang, ada yang dua-dua orang, ada pula yang beranggotakan tiga sampai empat orang. Biasanya digunakan perahu atau sampan yang agak sedang sehingga memudahkan pergerakan diatas air.

Jadi misalnya ada dua perahu yang digunakan untuk berlomba atau saling kejar kejaran. Pada perahu yang satu terdapat tiga (3) orang anak. Perahu lainnya bisa tiga atau empat. Jumlah perahu yang ikut serta dalam permainan ini sering cuma dua buah saja, tetapi kalau malam bulan purnama misalnya maka hampir semua perahu-perahu yang ada di kampung itu ikut serta. Apalagi permainan ini biasanya amat di gemari oleh anak-anak muda laki dan perempuan.

Usianya

Anak-anak yang ikut serta biasanya berumur 15 – 20 tahun. Kadang-kadang karena demikian ramainya, orang tuapun ikut serta.

Tetapi umumnya pemuda-pemuda karena permainan ini merupakan sarana untuk saling berkenalan antara pria dan wanita. Oleh karenanya permainan ini mempunyai arti yang khusus untuk anak-anak muda yang mulai mengenal pacar-pacaran.

Jenis Kelamin

Pemainan ini dapat diikuti oleh laki-laki dan perempuan.

Kelompok Sosial

Permainan ini dimainkan oleh semua anak atau pemuda dari seluruh kampung secara bersama-sama atau bercampuran. Apalagi kalau dilihat bahwa dalam masyarakat di daerah ini tidak terdapat kelompok sosial yang banyak sehingga tiap anak dapat ikut serta.

6. Peralatan

Perahu

Perahu yang digunakan ada 2 (dua) macam. Ada perahu yang bercadik-cadik (cadik satu) dan ada perahu sampan (tidak bercadik).

Modelnya sebagai berikut:

PERAHU BERCADIK
(GHATISI)

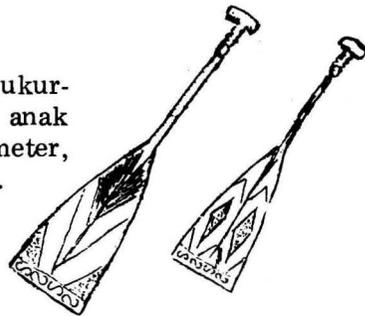


SAMPAN,
(SOADO)



Dayung

Dayung ini terbuat dari kayu, ukurannya berbeda-beda. Untuk anak kecil biasanya ukuran 1 meter, untuk orang dewasa 1,5 meter.



7. Iringan

Permainan ini tidak menggunakan iringan musik. Tetapi diiringi dengan pekikan-pekikan dan sorak-sorai para pendayung. Ditambah lagi dengan hentakan penggayuh pada dinding perahu dan bunyi percikan air akan melahirkan kombinasi bunyi yang bagus sekali. Apabila dalam kejar-kejaran itu ada perahu yang mendekati perahu lain maka pekikan yang dikeluarkan itu adalah: adududu adudududu, yang maksudnya hampir ditangkap, awas kamu ayo, ayo, ayo.

8. Jalannya permainan

a. Persiapan

Permainan ini sifatnya spontanitas. Biasanya ada pasang naik pada waktu bulan terang, maka salah satu atau beberapa orang pemuda keluar rumah dan berteriak kepada teman-teman dirumah lainnya "ayo mari kita berdayung kejar-kejaran, siapa yang mau ikut". Dan segera anak-anak yang mendengar tawaran tersebut berteriak menjawab ya, dan mulai mencari penggayuh (dayung) dan perahunya.

b. Aturan permainan

Permainan bo dawosa raruko ini karena sifatnya spontan sehingga kurang mempunyai aturan yang banyak dan ketat. Biasanya setelah beberapa perahu berkumpul lalu mereka saling menunjuk.

Perahu si A mengejar perahu si B, perahu si C mengejar D dan seterusnya.

Jadi kalau di susun urut-urutannya sebagai berikut:

1. Kedua perahu yang telah ditentukan untuk saling mengejar masing-masing berlabuh dalam jarak kira-kira 5 meter.
2. Pada waktu ada aba-aba menghitung: wosio, woruo, oro (satu, dua, tiga) barulah perlombaan atau kejar mengejar dilakukan. Dayung diayunkan kedalam air dan perahupun meluncur. Aba-aba seperti ini berlaku pula untuk dua buah perahu lainnya yang berkejar-kejaran.
3. Dalam permainan diantara kedua perahu itu salah satu ditunjuk untuk dikejar dan yang lainnya mengejar. Perahu yang mengejar berlabuh di belakang yang di kejar dalam jarak 5 meter.
4. Perahu atau pemain yang dianggap menang adalah yang berhasil menangkap lawannya atau sebaliknya. Jadi untuk memenangkan permainan ini ada dua kemungkinan:
 - a. Yang mengejar berhasil menangkap perahu lawannya.

b. Yang di kejar tidak berhasil ditangkap.

Sampai disini, mereka istirahat dan babak kedua dilanjutkan.

Dalam hal ini kedua perahu ditukar. Yang mengejar bertindak untuk dikejar.

c. Tahap-tahap permainan

Permainan ini sebenarnya amat sederhana, terdiri dari tiga tahap yaitu:

1. Tahap persiapan

Dalam tahap ini perahu-perahu dan para pendayungnya siap menanti aba-aba.

2. Tahap perlombaan

Pada waktu aba-aba dimulai, maka semua perahupun didayung selaju-lajunya, kejar mengejar. Tahap ini merupakan bagian yang amat seru.

3. Tahap terakhir

Apabila ada pihak yang berhasil ditangkap atau tidak kuat lagi untuk berdayung, maka permainan itupun berakhir.

Tahap ini sering juga amat meriah. Sebab kalau ada pihak yang berhasil di tangkap maka kedua perahu itu berusaha untuk saling membalikkan. Perahu yang terbalik dan pemain atau penumpang perahu itu terjun masuk ke sungai.

Moment ini merupakan klimas dari permainan ini. Karena begitu mereka masuk sungai maka dengan sendirinya permainan itu berakhir.

d. Konsekwensi kalah menang

Pemain atau disebut perahu yang menang merasa puas karena menunjukkan kebolehannya untuk berdayung. Kemenangan ini biasanya ditentukan oleh beberapa faktor:

- pemainnya mempunyai kemampuan mendayung yang hebat;
- atau memang karena perahunya itu kecil dan ringan;

Tetapi bagi pihak yang kalah pun merasa cukup puas karena telah ikut serta di dalam usaha kejar-kejaran tersebut.

9. Peranannya Masa Kini

Sudah amat jarang, permainan ini dilakukan, jika dibandingkan pada waktu lampau. Keadaan ini disebabkan karena umumnya kampung-kampung di daerah Waropen yang dahulunya dibangun diatas air ditepian sungai, kini sudah mendakan resettlement ke tempat kering sehingga animo terhadap permainan berkurang. Kadang-kadang permindahan kampung ke tempat yang jauh dengan sungai atau dari pantai. Tetapi dalam waktu-waktu tertentu, misalnya sewaktu menangkap ikan ke laut. Pada saat pulang menjaring ikan, maka perahu-perahu nelayan itu saling berkejaran menuju pantai.

Permainan ini cukup menarik, dan jika bisa dikembangkan untuk saat sekarang dalam rangka lomba dayung, rasanya cukup baik.

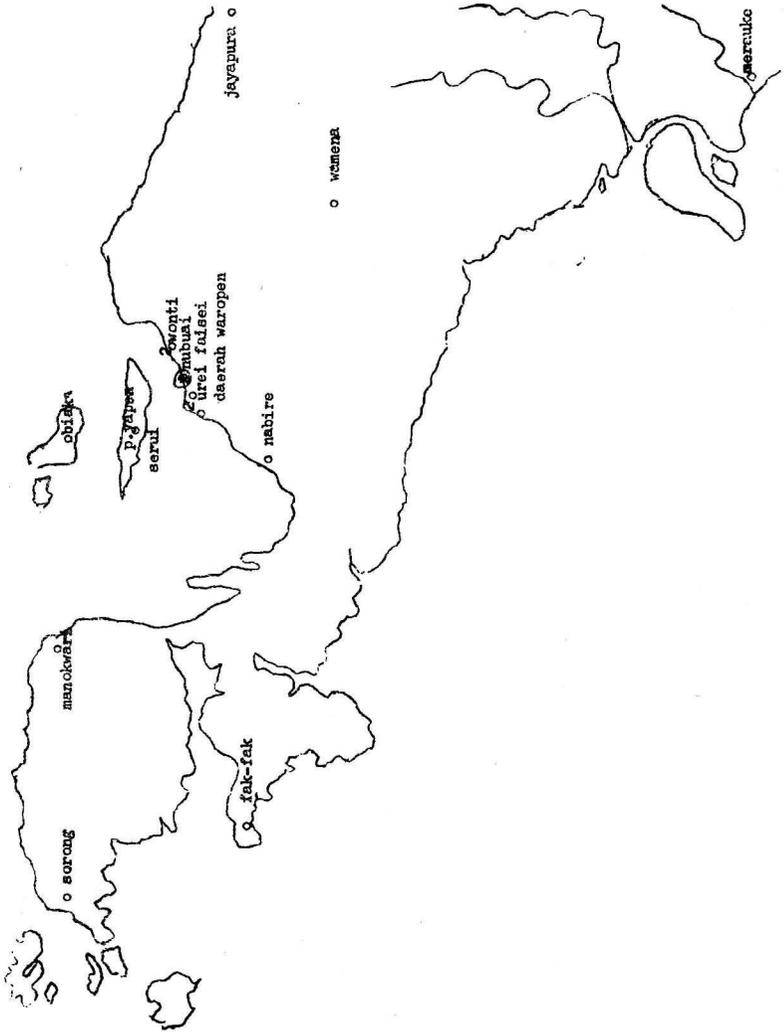
10. Tanggapan Masyarakat

Permainan ini mendapat tanggapan yang positif dari masyarakat. Bahkan sebenarnya tidak ada tanggapan yang negatif. Sebab permainan ini biasanya dilakukan pada waktu air pasang dan saat bulan purnama, sehingga kesempatan yang baik ini merupakan hiburan rakyat.

Kegiatan ini akan melibatkan banyak anak dan pemuda dari seisi kampung, bahkan orang-orang tuapun juga ikut ambil bagian. Saat kejar-kejar itu penduduk yang tidak ikut serta akan keluar berdiri diatas para-para dihalaman depan rumah untuk ikut menyaksikan dan bersorak-sorai memberi semangat kepada kelompok yang berdayung itu.

Manfaat dari permainan ini amat besar. Anak-anak dan pemuda dilatih untuk mendayung perahu dengan baik, melatih kemahiran mendayung, daya tahan berdayung, dan kebolehan mengemudikan perahu. Semuanya ini akan bermanfaat bagi pembinaan jasmani dan rohani anak-anak.





3. FILIM YALEI-YALEI

1. Nama permainan

Nama permainan ialah "filim yalei-yalei". Kalimat ini terdiri dari 2 pengertian yaitu *filim* dan *yalei-yalei*.

Filim artinya pelepah sagu.

Yalei-yalei artinya menggelinding/melempar.

Jadi filim yalei-yalei artinya menggelinding atau melemparkan pelepah sagu. Pelepah sagu yang dimaksudkan disini adalah pelepah sagu yang telah dibuat menjadi bulat hampir serupa dengan cakram, sehingga mudah berguling.

Permainan ini terdapat pada suku Sentani yang kini berada di kampung Yahim desa Dafonsoro, Kecamatan Sentani di Kabupaten Jayapura.

2. Peristiwa/waktu

Permainan filim yalei-yalei dapat dimainkan apabila pada saat tanaman kebun *bete*, sejenis tanaman keladi yang selain dimakan isinya, juga dimakan daunnya, yang baru saja ditanam telah mengeluarkan pucuk-pucuk/daun-daun yang baru. Untuk inilah permainan tersebut dapat berlangsung sejak pagi hari hingga sore hari dengan waktu istirahat pada siang hari sekitar pukul 12.00 sampai 14.00 wit. Disaat istirahat para pemain dapat mengambil minum atau makanan yang telah disiapkan. Selanjutnya akan dimulai lagi pada kurang lebih jam 15.00 sampai sore hari, dan bila belum selesai jalannya permainan tersebut, maka akan dilanjutkan pada hari berikutnya.

3. Latarbelakang sosial budaya

Masyarakat suku Sentani, adalah suatu suku yang bertempat tinggal dan hidup di daerah Sentani dengan danau Sentani yang cukup luas dan indah.

Kehidupan suku ini pada dasarnya menggantungkan dirinya dari hasil berkebun, berburu, menangkap ikan di sungai/danau dan untuk melindungi dirinya ia membangun rumah dan sebagainya. Kebiasaan mengadakan permainan ini adalah pada anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar dapat melatih ketrampilan anak-anak.

Bahan-bahan yang dipergunakan adalah bahan-bahan lokal sesuai dengan lingkungan alamnya seperti, pelepah sagu, bahan untuk membuat busur, panah, matajubi dan sebagainya.

Dengan demikian secara tidak disadari/langsung, anak-anak telah ditanamkan suatu ketrampilan yang berguna bagi kehidupannya dan keluarganya. Misalnya: berburu binatang dengan jalan memanah, memanah ikan di danau, serta untuk mempertahankan dirinya, bila ada serangan lawan. Hal ini terutama terjadi pada waktu dahulu sebelum masuknya agama Kristen di daerah ini, di mana selalu terjadi perang-perangan antar suku. Sepertinya juga di daerah lain di Irian Jaya ini. Permainan ini adalah merupakan permainan umum yang dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua golongan masyarakat suku Sentani.

4. Latarbelakng sejarah perkembangannya

Mengenai latar belakang sejarah perkembangannya, hanyalah berkembang sejalan dengan perkembangan suku pemiliknya. Jadi dari suatu generasi ke generasi berikutnya tanpa melalui suatu latihan atau pendidikan tertentu. Hal ini dapat dimaklumi bahwa sekalipun demikian, tetapi permainan tersebut dapat dikuasai oleh generasi berikutnya oleh karena memang permainan tersebut telah menyatu dengan kehidupan mereka, pun juga oleh karena tidak terlalu kompleks untuk dipelajari. Sekalipun demikian pula hingga pada saat sekarang permainan filim yalei-yalei telah mengalami kemerosotan/tidak hidup lagi.

5. Peserta/pelaku

a. Jumlahnya

Peserta permainan filim yalei-yalei tidaklah dibatasi pada jumlah tertentu. Jadi jumlahnya bisa sedikit, bisa pula banyak tergantung dari banyak sedikitnya peminat/pemain yang akan dibagi dalam 3 regu/kelompok misalnya regu A 5, maka regu B juga 5, begitu pula regu C. Selain itu pula dapat berjumlah 7, 9, 12 dan seterusnya, paling banyak 20 pemain untuk dalam satu regu/kelompok.

b. U s i a

Usia pemain permainan filim yalei-yalei adalah usia/ umur anak-anak antara 7 tahun sampai 15 tahun.

c. Jenis kelamin

Mengenai jenis kelamin pemainnya, hanyalah terbatas pada anak-anak lelaki/pria saja. Oleh karena permainan ini adalah merupakan permainan latihan ketrampilan bagi anak-anak, yang berhubungan dengan kehidupan/pekerjaan seorang pria dalam kehidupannya se hari-hari.

Jadi dengan demikian jelas bahwa bagi anak-anak wanita tidak pantas bahkan tidak sesuai dengan sifat kehidupannya sebagai seorang wanita.

d. Kelompok sosialnya

Peserta permainan filim yalei-yalei, adalah hanya terbatas pada anak-anak desa saja dari semua golongan masyarakat yang memang bertempat tinggal/hidup di desa, baik yang tidak bersekolah maupun yang bersekolah. Bagi anak-anak yang bertempat tinggal di kota/hidup di kota permainan ini tidak dapat dimainkan oleh karena tidak menyatu dengan kehidupan mereka sehari-hari.

6. Peralatan/perlengkapan permainan

Peralatan yang dipergunakan di dalam permainan ini adalah:

- a. Panah sebanyak 1 set, yang terdiri dari 1 (satu) buah busur dan anak panah/jubi sebanyak yang ditentukan, misalnya 5 buah/pucuk saja, maka tiap pemain hanya dapat mempergunakan jubi sebanyak 5 buah/pucuk saja, sekalipun dapat membawa lebih dari itu. Hal itu hanya untuk menjaga kemungkinan ada jubi yang dipergunakan menjadi rusak.

Busur, terbuat dari keratan/belahan sejenis pohon nibun atau dari bambu, dengan ukuran panjang kurang lebih 75 cm sampai 1 meter.

Tali busur, terbuat dari keratan tali rotan.

Gagang anak panah, terbuat dari sejenis tumbuhan agar-agar, yang panjangnya antara 1 sampai 1,25 meter. Sedangkan besarnya lebih kurang sebesar jari kelingking.

Mata jubi/anak panah, terbuat dari keratan kayu besi atau bambu yang diruncingkan bagian depannya, sedang-

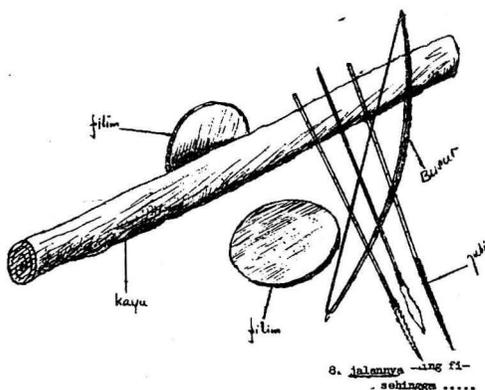
kan bagian yang satu/lainnya akan diikat bersama pada bagian gagang yang besar.

- b. Pelepah sagu, yang akan dibuat menjadi bulat sebesar sesuai dengan besarnya pelepah sagu tersebut, sebanyak 1 atau 2 buah, yang disebut *filim*.
- c. K a y u, sebanyak 2 buah dengan ukuran panjangnya kurang lebih antara 10 sampai 20 meter, yang akan diletakkan melintang pada tempat/lapangan permainan yang fungsinya adalah merupakan bantalan bagi lemparan film, sehingga apabila film yang digelinding/dilemparkan itu bila mengenai pada kayu bantalan tersebut, maka akan terjadilah pantulan yang mengakibatkan film itu akan meloncat/terbang ke atas/udara.

7. Iringan permainan

Di dalam permainan ini tidak terdapat suatu iringan musik/nyanyian atau bunyi-bunyian yang dipergunakan untuk mengiringi permainan tersebut. Akan tetapi hanyalah yang dapat dilakukan oleh para pemain secara serempak oleh suatu regu/kelompok adalah ucapan "MBAIBELO", yang artinya menang. Ucapan ini dapat disampaikan apabila ada suatu regu oleh kawannya berhasil memanah film tadi.

Ilustrasi peralatan



8. Jalannya permainan

a. Persiapannya

Pada waktu persiapan ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah:

- a.1. Satu set panah, yang disiapkan sendiri oleh masing-masing pemain.
- a.2. Filim yang akan disiapkan secara bersama sebanyak 1 atau 2 buah.
- a.3. Kayu sebanyak 2 buah, yang juga disiapkan secara bersama.
- a.4. Pembagian kelompok/regu yang biasanya antara bagian kampung yang satu dengan yang lainnya, atau antara pemain itu sendiri sebanyak 3 regu/kelompok. (A, B, C).
- a.5. Penentuan lapangan tempat permainan yang harus luas, kurang lebih seluas lapangan sepak bola.
- a.6. Bahan makanan mentah berupa hasil kebun, yang disiapkan oleh tiap regu/kelompok sebagai hadiah.

b. Aturan permainan

Setelah persiapan telah siap, maka dimulailah permainan filim yalei-yalei.

Dengan demikian maka regu A dan regu B lah yang lebih dulu bermain/berhadapan. Untuk menentukan regu mana yang sebagai pengumpan dan yang terlebih dahulu memanaah, biasanya hanya secara aklamasi oleh kedua belah pihak.

Contoh:

Misalnya regu A yang akan memanaah sedangkan regu B yang akan memberikan umpan/pengumpan filim.

Semua pemain dari kedua masing regu sudah harus mengambil posisi pada tempat yang telah ditentukan. Sementara regu C masih menunggu gilirannya. Pemain regu A siap di tempat dengan mengambil posisi berbanjar dengan jarak antar kawan secukupnya kurang lebih 1 sampai 2 meter. Begitu pula regu B. Kemudian salah seorang pemain regu B secara sukarela akan mengambil filim dan berdiri pada posisi yang ditentukan, kemudian menggelinginding filim ke arah regu A, dengan sekuat tenaga.

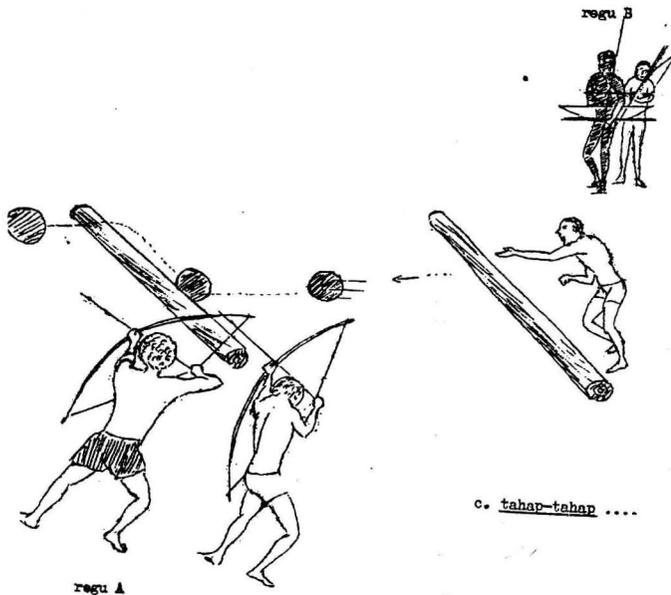
sehingga harus mengenai bantalan kayu pihak regu A, agar film tersebut akan terpantul keatas yang kemudian secara serentak para pemain regu A akan memanahnya sementara film masih berada di udara.

Apabila ternyata ada panah yang mengenai film dari salah seorang pemain regu A, maka secara serempak mereka mengucapkan kata "mbaibelo". Selanjutnya adalah bagian/giliran regu B yang akan memanah, sedangkan regu A yang akan melemparkan/menggelindingkan film. Secara sukarela pula salah seorang pemain regu A akan mengambil posisi pada tempat yang telah di tentukan dan kemudian menggelindingkan film sekencang-kencangnya ke arah regu B sehingga harus mengenai bantalan kayu. Sehingga dengan demikian para pemain regu B akan memanah film yang sementara berada di atas/udara.

Apabila ada panah yang mengenai film dari salah seorang pemain regu B, maka secara serempak pula mereka mengucapkan mbaibelo, sebagai tanda berhasil. Selanjutnya akan dimulai lagi seperti semula. Apabila pada kali yang kedua dari masing-masing regu ada regu yang tidak berhasil memanah film sedangkan regu yang satu berhasil, maka untuk kali yang ketiga harus bertukar tempat. Jadi regu A pindah ke bagiannya regu B dan sebaliknya regu B pindah ke bagiannya regu A. Dengan demikian permainan ini akan berlangsung sampai batas waktu yang ditentukan yaitu dari pagi hingga siang. Misalnya dari jam 08.00 sampai jam 12.00 wit, maka selesailah permainan tersebut antara kedua regu tadi. Untuk mengetahui regu mana yang akan berhadapan dengan regu C, maka akan dihitung berapa hasil/skor dari masing-masing regu tersebut. Apabila ternyata regu A yang banyak skornya, berarti regu A akan bermain melawan lagi regu C. Untuk permainan berikut ini, antara regu A dengan regu C akan dilangsungkan pada sore hari sekitar jam 15.00 dan berakhir pada kurang lebih jam 18.00 wit. Sistem permainan adalah sama. Dari sekian waktu yang dipergunakan bila berakhir, maka akan dihitung hasil skor masing-masing regu. Apabila ternyata tetap regu A lah yang menang lagi setelah melawan regu C, maka berarti regu A lah yang memenangkan permainan tersebut. Tetapi seandainya ternyata regu A kalah dari regu C, maka berarti regu C harus ber-

main lagi dengan regu B. Jadi hal ini akan berlangsung terus sampai ada regu yang betul-betul dianggap menang di dalam permainan ini. Dengan kata lain harus mengalahkan kedua lawannya. Maka dengan demikian berakhir sudah permainan tersebut.

Gambar ilustrasi permainan



c. Tahap-tahap permainan

Di dalam permainan ini biasanya berlangsung sampai beberapa kali, karena ketiga regu tersebut masing-masing mendapat giliran. Jadi pada:

- c.1. tahap I adalah: perlawanan antara regu A melawan regu B.
- c.2. tahap II adalah: perlawanan antara pemenang dengan regu C.
- c.3. tahap III adalah: apabila pemenang dari perlawanan antara regu A dengan C seandainya adalah pada regu C. Maka berarti pada tahap ke tiga ini adalah antara regu C melawan regu B. Tetapi apabila ternyata tetap regu A yang menang setelah melawan regu C, maka berarti hanya sampai pada tahap II saja. Antar tahap-tahap tersebut tidak ada perbedaan, yang berbeda hanya soal waktu berlangsungnya permainan. Kadang-kadang bisa sampai empat, lima tahap, apabila ternyata sama-sama kuat. Tetapi mau tidak mau harus ada regu yang keluar sebagai pemenang dan ada regu yang mengalami kekalahan.

d. Konsenkweni kalah menang

Pada permainan ini telah disiapkan hadiah berupa hasil kebun. Untuk itulah regu mana yang akan keluar sebagai pemenang, maka regu tersebutlah yang berhak mendapat hadiah yang telah disiapkan itu. Tetapi biasanya hadiah tersebut tidak akan dimakan sendiri oleh regu yang bersangkutan tetapi akan dimakan secara bersama-sama. Hal ini disebabkan oleh karena perasaan sosial yang masih kuat di dalam kehidupan mereka. Pemenang sudah cukup merasa puas dengan kemenangannya yang ia rebutkan/terima. Permainan ini selain merupakan permainan rekreatif tetapi juga bersifat kompetitif yang cukup mene-

gangkan. Dan biasanya bila permainan ini berlangsung, penonton terutama anak-anak tidak diperkenankan mendekati lapangan permainan karena sedikit berbahaya.

9. Peranannya masa kini

Di masa sekarang permainan tersebut tidak berperanan lagi, oleh karena telah lama mengalami kemerosotan/tidak hidup lagi.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain seperti:

1. Tidak adanya perhatian Pemerintah di waktu itu.
2. Pengaruh masuknya agama Kristen yang sangat berpengaruh di waktu itu, yang tidak memperkenankan kepercayaan yang dianggap tidak berfaedah, sehingga dengan sendirinya sedikit demi sedikit sesuatu yang berbau Kebudayaan daerah menjadi punah.
3. Pengaruh kemajuan/perkembangan tehnologi.

10. Tanggapan masyarakat

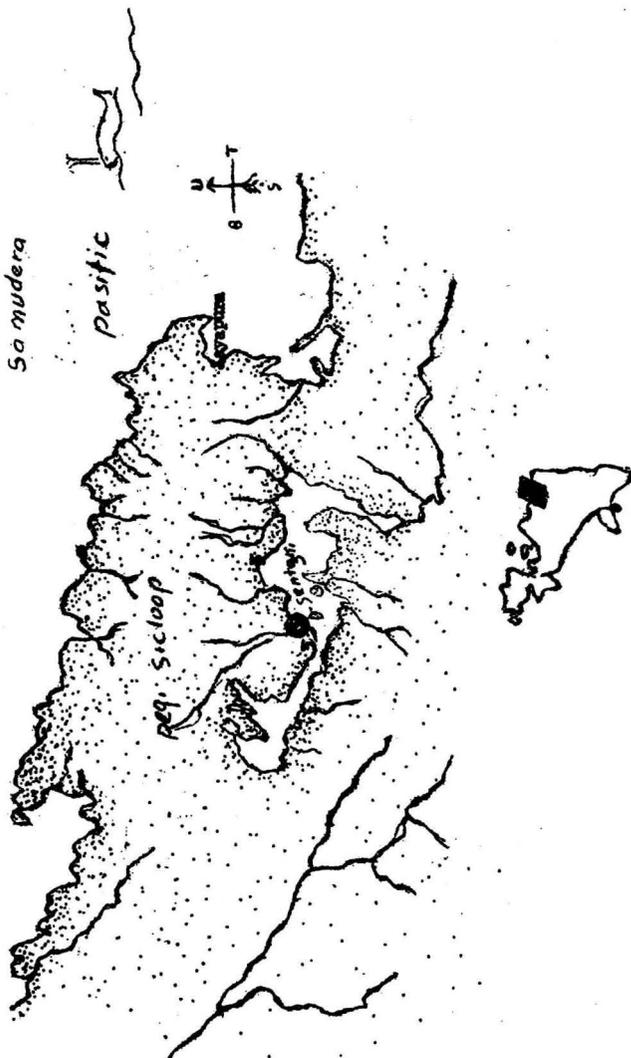
Tanggapan masyarakat mengenai pola, bentuk, cara dan aturan permainan masih mendapat tempat dihati masyarakatnya, sekalipun hanya kini merupakan nostalgia saja.

Oleh karena itu sangat disesalkan karena permainan tersebut tidak hidup/berfungsi lagi di masa kini, tidak seperti dahulu kala. Pada hal ini baik/berguna untuk melatih ketrampilan anak-anak untuk persiapan masa kedewasaannya yang menyangkut kehidupan sehari-hari.

35

Sa mudera

Pacific



MILIK KEPUSATKAAAN
DIREKTORAT TRADISI
DITJEN NBSF DEPBUDPAR

4. HU KINYEI-KINYEI

1. Nama Permainan

Nama permainan ialah "Hu kinyei-kinyei". Kalimat ini terdiri dari 2 (dua) kata, yang masing-masing mempunyai arti sendiri-sendiri yaitu: kata "hu" dan "Kinyei-kinyei".

Hu, artinya matahari.

Kinyei-kinyei, artinya menolak.

Jadi, Hu kinyei-kinyei artinya menolak matahari. Maksudnya ialah permainan yang dimainkan pada saat perpindahan arah matahari dari Selatan ke Utara. Disini ada terdapat suatu kepercayaan bahwa dengan perantaraan permainan tersebut arah putaran akan kembali seperti semula (Timur ke Barat).

Permainan ini terdapat pada suku Sentani yang kini berada di kampung Yahin, desa Dafonsoro, Kecamatan Sentani di Kabupaten Jayapura.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan tersebut dimainkan pada saat peristiwa arah matahari dari Selatan ke Utara. Dan dapat berlangsung di pagi hari dan sore hari.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Masyarakat suku Sentani sebagaimana di sebutkan pada permainan filim yalei-yalei, adalah suatu masyarakat yang bertempat tinggal dan hidup dari hasil berkebun, berburu, menangkap ikan, serta untuk melindungi dirinya, mereka membangun rumah dan membuat perahu sebagai alat transport, dan sebagainya.

Permainan hu kinyei-kinyei, adalah suatu permainan yang mempergunakan bahan-bahan setempat yang berhubungan dengan kehidupannya seperti: batang pohon sagu, buah kelapa, yang adalah juga merupakan makanan pokoknya.

Permainan ini timbul, oleh karena kondisi kehidupan sebagaimana tersebut di atas. Jadi permainan ini dimaksudkan sebagai alat/media untuk melatih ketrampilan/ketangkasan

bagi kaum pria, yang dimulai sejak anak-anak/pemuda. Menggulingkan buah kelapa mengikuti lereng gunung sehingga buah kelapa terguling secara kencang adalah dimaksudkan sebagai seekor binatang buruan yang sedang lari untuk inilah, maka cara memegang tombak dan cara menombak adalah sangat penting dan memang harus terlatih sejak masa anak-anak/pemuda, sehingga kelak di hari dewasanya ia telah mampu di dalam kehidupannya dan keluarganya. Permainan ini adalah merupakan permainan umum yang tidak memandang golongan-golongan di dalam masyarakatnya.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Tentang latarbelakang sejarah perkembangannya, hanyalah berkembang secara turun temurun, sejalan dengan berkembangnya suku pemilikinya. Jadi dari suatu generasi ke generasi berikutnya dengan bimbingan orang tua pada saat-saat latihan, khusus tentang bagaimana cara memegang tombak yang baik.

Mengenai perkembangan materinya hanyalah tetap mempergunakan alat-alat yang biasa seperti sedia kala (tetap tradisi), hingga sampai saat mengalami kemerosotan.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Peserta permainan hu kinyei-kinyei tidaklah dibatasi pada jumlah tertentu. Jadi banyak sedikitnya pelaku tergantung juga dari banyak sedikitnya peserta yang ikut, yang kemudian dibagi dalam 2 (dua) atau 3 (tiga) regu/kelompok. Pembagian di dalam regu inipun melihat pesertanya, apakah bisa dalam 2 (dua) regu dan bisa dalam 3 (tiga) regu, yang harus sama banyak jumlah masing-masing regu.

b. Usianya

Peserta pemain/pelaku permainan hu kinyei-kinyei berkisar antara umur 15 sampai dengan 30 tahun.

c. Jenis Kelamin

Pemain/pelaku hu kinyei-kinyei adalah khusus anak-anak

pria/lelaki saja. Oleh karena permainan ini adalah merupakan latihan/permainan yang banyak membutuhkan kemampuan fisik seseorang. Hal ini berhubungan dengan pekerjaan seseorang/kaum lelaki di dalam pekerjaannya sehari-hari seperti berburu, dan lain-lain. Oleh karena itu bagi anak-anak wanita tidak dapat memainkan permainan tersebut. Juga karena tidak cocok dengan sifat-sifat/kemampuan seorang wanita.

d. Kelompok sosialnya

Pemain hu kinyei-kinyei adalah anak-anak desa yang memang bermukim di desa, baik yang tidak bersekolah maupun yang bersekolah diwaktu itu, dan tidak membedakan kelompok sosial dari mana seorang anak berasal dan sebagainya. Jadi permainan ini tidak membedakan kelompok sosial.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah:

1. Tombak, yang terbuat dari kulit pohon sagu dengan ukuran panjang kurang lebih antara 2 sampai 3 meter.
2. Buah kelapa kering sebanyak 10 sampai 20 buah.

7. Iringan Permainan

Permainan ini tidak mempergunakan iringan musik, nyanyian maupun bunyi-bunyian tertentu.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Pada saat persiapan ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah:

1. Tombak, yang akan disiapkan oleh masing-masing pemain sebanyak 1 (satu) pucuk.
2. Buah kelapa kering yang disiapkan secara bersama.
3. Pembagian pemain atas regu/kelompok.
4. Penentuan lokasi permainan dimana biasanya mengambil tempat/lokasi di lereng gunung.
5. Penunjukkan seorang yang khusus bertugas untuk menggulingkan buah-buah kelapa tersebut.

b. Aturan Permainannya

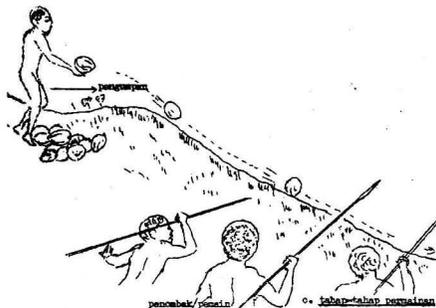
Setelah semua persiapan selesai, maka dimulailah permainan tersebut.

Dengan demikian petugas khusus yang bertugas menggulingkan buah kelapa menempati tempatnya diatas bukit beserta buah-buah kelapa yang akan digulingkan. Sedangkan bagi pemain/regu yang akan menembak lebih dulu hanyalah ditentukan secara aklamasi. Misalnya regu A yang akan memulai lebih dulu. Dengan demikian pemain-pemain regu A mengambil posisi secara berurutan dengan jarak antar kawan sekitar 1 sampai 2 meter disekitar dataran lereng gunung (lihat gambar). Bila pemain telah siap maka secara langsung petugas khusus tadi mulai menggulingkan buah kelapa secara satu per satu sesudah buah kelapa yang lebih dulu telah selesai ditombak oleh semua pemain regu A. Jadi berurutan. Tidak secara sekaligus dalam arti satu buah dilepaskan kemudian satu lagi.

Telah ditentukan pula bahwa sesudah 10 buah kelapa diumpangkan untuk satu regu/kelompok dan selesai, maka akan digantikan dengan regu/kelompok berikutnya. Kelompok tersebut juga akan menembak sebanyak 10 buah kelapa juga. Di waktu/saat ini orang tua turut serta, dengan maksud akan memberikan petunjuk tentang bagaimana seharusnya cara memegang tombak yang baik sehingga bisa memungkinkan lemparan tombak bisa mengenai sasaran yang dikehendaki.

Permainan tersebut dapat dimainkan sampai beberapa

Ilustrasi gambar permainan



kali tanpa menghendaki kalah menang. Oleh karena permainan tersebut hanyalah merupakan latihan ketrampilan. Sehingga di dalam kehidupan anak-anak di saat mereka telah dewasa dapat berhasil di dalam kehidupannya khususnya pekerjaan yang berhubungan dengan tombak menombak seperti berburu.

c. Tahap-tahap permainan

Permainan ini tidak terbagi dalam tahap-tahap. Jadi bila selesai bermain maka selesailah sudah permainan tersebut. Hanyalah dapat berlangsung sampai beberapa kali pada saat bermain.

Oleh karena permainan ini lebih bersifat latihan.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Permainan hu kinyei-kinyei tidak membedakan atau melihat siapa yang menang dan siapa yang kalah. Oleh karena hanya dititik beratkan pada latihan saja, sekaligus merupakan rekreasi.

9. Peranannya Masa Kini

Peranannya di masa kini telah tiada. Oleh karena permainan tersebut telah mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan oleh karena antara lain seperti:

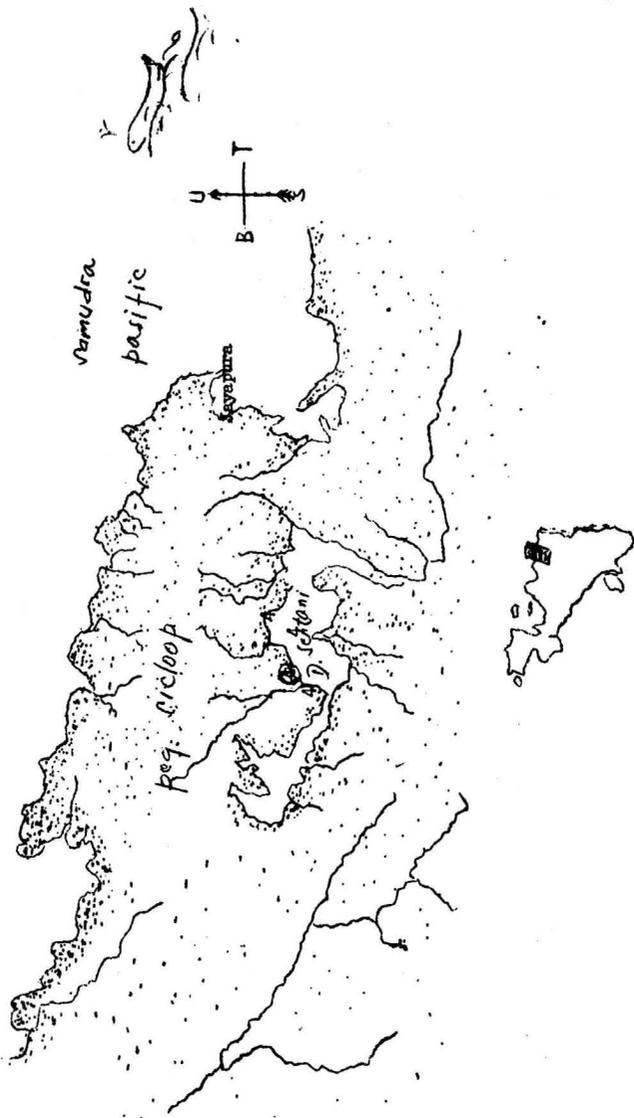
1. Perubahan/perkembangan keadaan.
2. Tidak adanya pembina yang setia untuk menghidupkan permainan tersebut.
3. Pengaruh permainan budaya asing seperti: sepak bola dan lain-lain yang dirasa lebih menarik.

10. Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat mengenai pola, bentuk, cara dan aturan permainan boleh dikata cukup menarik sekalipun permainan ini sederhana.

Dan sekalipun permainan tersebut telah merosot, namun masih mendapat tempat dihati penghayatnya. Pun disayangkan/disesalkan karena sesungguhnya permainan ini baik untuk melatih ketrampilan/ketangkasan bagi anak-anak di dalam keperluan hidupnya.

Disarankan agar permainan ini dapat dihidupkan kembali.



5. IDATI AWAKAGE

1. Nama Permainan

Permainan ini berasal dari Suku Ekari di Kabupaten Paniai Irian Jaya. Dalam bahasa Ekari disebut *idati awakage* yang artinya bermain memanah. *Idati awakage* terdiri dari kata *ida* artinya bermain atau bertanding.

Idati awakage adalah sejenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk melatih keberanian, tanggung jawab dan keterampilan menggunakan busur.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan *idati awakage* ini tidak mempunyai hubungan dengan suatu upacara sosial tertentu. Dapat dimainkan setiap saat sepanjang ada hasrat untuk bermain. Selain itu permainan ini juga dapat dimainkan apabila terjadi pencurian.

3. Latarbelakang sosial budaya

Disamping sebagai pengisi waktu terluang, *idati awakage* ini mempunyai hubungan yang erat dengan peristiwa mencuri. Penjelasannya demikian.

Biasanya dilingkungan anak-anak remaja mereka mempunyai kebiasaan untuk pergi ke hutan memasang jerat untuk menangkap burung.

Hampir setiap anak mempunyai jerat yang dipasang di hutan. Kalau ada anak yang mengambil burung yang berada di jerat temannya maka pemilik jerat atau siempunya burung itu akan marah.

Dan setelah diketahui si pencuri burungnya, maka yang bersangkutan akan mengundang anak atau kelompok yang mengambil binatangnya untuk bermain *idati awakage*.

Dan biasanya sepanjang ada hubungan antara *idati awakage* dan peristiwa curi-mencuri ini maka pertandingan *idati awakage* ini akan meriah sekali. Karena tidak dilakukan oleh dua orang saja tetapi melibatkan banyak anak-anak.

4. Latarbelakang Sejarah

Manfaat dari permainan *idati awakage* ini menyangkut

kehidupan masyarakat yang gemar berburu. Melalui permainan ini anak-anak dilatih menggunakan panah dan jubi sebagai peralatan untuk hidup. Idati awakage telah lama di kenal oleh masyarakat suku Ekari dari generasi kepada generasi berikutnya.

5. Peserta/Pelaku

Permainan idati awakage ini dilakukan oleh anak-anak terutama kaum remaja berusia 15 sampai 18 tahun.

Pesertanya berjumlah 4 sampai 20 orang, terdiri dari dua kelompok yang sama banyaknya. Idati awakage khusus dimainkan oleh anak laki-laki dari semua lapisan kelompok sosial yang ada.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini menggunakan tiga macam peralatan.

a. Busur

Bahannya dari bambu

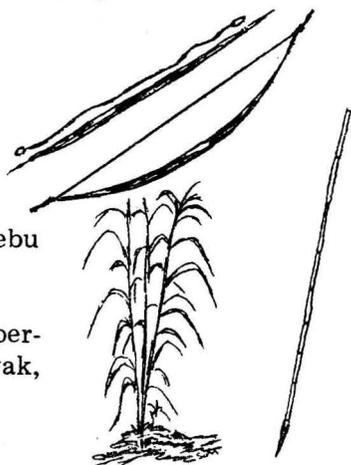
Panjangnya 1 – 1.5 m.

b. Jubi

Bahannya: Sejenis gelegah (tebu kecil yang kurus panjang).

Panjangnya: 1 – 1.5 m.

Tiap anak perlu mempunyai persiapan jubi yang agak banyak, sekitar 20 – 25 buah.



7. Iringan

Permainan idati awakage dilakukan dengan menyanyikan lagu secara beramai-ramai oleh kedua kelompok yang turun bertanding.

Jenis nyanyian ini disebut *Uyo* (dengarkan rekamannya).

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Masing-masing pihak mempersiapkan panah dan jubi

secukupnya.

Mereka juga mengumpulkan teman-temannya dan pada waktu yang ditentukan permainan diadakan.

b. Aturan-aturan

Permainan ini tidak mempunyai aturan-aturan. Karena begitu kedua pihak tiba di lapangan permainan langsung panah memanah.

Jadi semacam perang-perangan. Biasanya satu lawan satu. Kecuali jika salah seorang lari atau melarikan diri, barulah temannya itu mencari lawan baru. Biasanya meskipun merasa "kalah" (karena persediaan jubi habis) selalu diusahakan agar jangan sampai tertangkap oleh lawan. Sebab kalau tertangkap, akan jadi bulan-bulanan jubi yang ditembakkan ke badannya sampai luka-luka.

c. Tahap-tahap permainan

Permainan ini kalau diperincikan jalannya akan terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

- tahap persiapan (point 8.a)
- tahap bermain atau perang-perangan
- tahap selesai.

Dalam bagian ini kelompoknya yang kalah akan melarikan diri pulang ke rumahnya, tanpa menyanyi, sedangkan mereka yang menang akan bersorak dan mengeluarkan pemikiran-pemikiran kemenangan.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Kelompok yang menang akan merasa bangga sekali, karena mereka berhasil memanah lawannya. Selesai bermain perang-perangan ini kedua belah pihak akan menghitung berapa jumlah bekas luka yang terdapat di badan. Mereka yang ternyata memperoleh tembakan yang banyak menjadi pihak yang kalah. Bagi yang dikalahkan akan mengundang lawannya untuk mengadakan permainan itu kembali. Biasanya perang-perangan ini dapat berlangsung selama beberapa kali, sampai pihak yang kalah menebus kekalahannya dengan mengalahkan lawannya.

Setelah itu barulah diadakan perdamaian. Pada waktu yang ditentukan mereka berkumpul, membakar daging burung, memasak keladi dan petatas untuk makan bersama.

Pada saat makan bersama ini akan berlangsung tukar me-

nukar daging, tukar menukar keladi dan betatas untuk kemudian dimakan secara bersama. Makan bersama ini merupakan simbol dari pada perdamaian. Selesai makan kedua pihak pulang.

9. Peranannya Masa Kini

Permainan idate awakage masih tetap dimainkan. Pola permainannya masih tetap sama seperti dahulu kala. Demikian pula perlengkapan panah dan jubi. Pakaian yang digunakan adalah koteka.

Melalui permainan ini kelincahan dan kemahiran menggunakan panah dilatih. Sebab panah dan jubi merupakan alat-alat berburu binatang yang masih tetap digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada waktu yang lalu permainan idate awakage ini merupakan tahap awal dari latihan perang-perangan sebelum nanti ikut di dalam perang sesungguhnya antar suku.

Tetapi pada saat sekarang perang antar suku sudah tidak ada lagi, karena masyarakat Ekari sudah beragama Kristen.

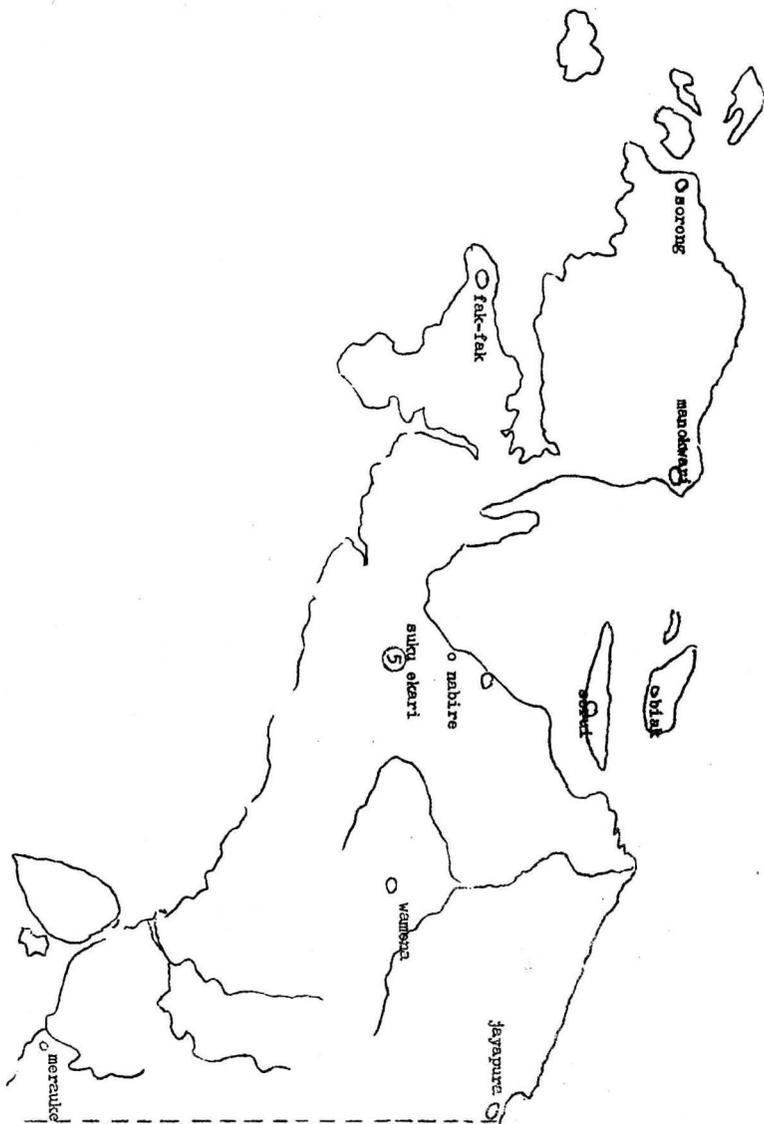
Namun sebagai latihan untuk ketrampilan menggunakan panah dan jubi sebagai alat perburuan, tampaknya permainan idate awakage tetap memainkan peranan penting dalam kehidupan masyarakat yang hidupnya tergantung dari hasil perburuan.

10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat manakah yang tidak merasa bangga kalau putera-puteranya menjadi anak-anak yang lincah, berani dan perkasa. Demikian pula halnya dengan suku Ekari. Masyarakat amat senang melihat anak-anak bermain perang-perangan. Sebab disini jiwa berani, kejujuran dan bertanggung jawaban terhadap perbuatan mengambil hak milik orang lain ditantang dengan sikap kesatria melalui idate awakage. Kendatipun permainan ini akan menimbulkan luka-luka pada badan bahkan ada yang matanya rusak, tetapi hal tersebut tidak berkembang menjadi perkelahian sesungguhnya.

Sebab masyarakat menganggap itu sesuatu yang wajar dalam perang.





6. ITUM MAHAREM

1. Nama Permainan

Permainan ini berasal dari kabupaten Paniai, terutama di daerah sekitar pantai seperti daerah kepulauan Moor, Mambor, Wondama dan sekitarnya.

Dalam bahasa Moor disebut Itum Maharem yang terdiri dari kata *itum* artinya *tikam*; *maharem* berarti *pelepah*. Yang dimaksudkan disini adalah pelepah kelapa.

Itum maharem adalah sejenis permainan anak-anak yang menggunakan penikam untuk melempar pelepah kelapa di sekitar pantai.

2. Peristiwa/Waktu

Itum maharem merupakan permainan untuk mengisi waktu senggang. Tiap saat dimainkan oleh anak-anak sepanjang ada hasrat untuk bermain.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan suatu peristiwa upacara atau peristiwa adat tertentu. Tujuannya melatih ketrampilan memegang penikam dan melempar sasaran sehingga jadi terampil untuk nantinya memakai alat-alat tersebut sebagai alat mata pencaharian hidup (nelayan).

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Itum maharem merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan kaum remaja dari segala kelompok sosial yang ada. Mereka semua secara beramai-ramai, setelah terbagi dalam kelompok-kelompok kecil memenuhi pasir pantai untuk melempar *itum* (tombak).

Seperti diketahui bahwa kehidupan masyarakat di kepulauan Moor, Mambor serta pesisir pantai Paniai hidup dari menangkap ikan. Mereka adalah nelayan-nelayan yang sebagian besar waktunya dihabiskan di lautan dengan mengarungi gelombang untuk mencari ikan.

Oleh karenanya sejak kecil anak-anak sudah harus memegang penikam, berlatih agar secara tepat mengenai sasaran dilemparnya.

Salah satu sarana untuk melatih anak-anak dan para remaja

agar bisa mahir melempar tombak adalah melalui permainan itum maharem yang amat populer di daerah pesisir paniai.

4. Latarbelakang Sejarah

Permainan itum maharem sudah sejak jaman dahulu.

Diturunkan secara turun temurun dari orang-orang tua kepada anak-anaknya.

Apalagi jika dilihat bahwa masyarakat pantai daerah paniai hidupnya sebagai nelayan, maka dengan sendirinya permainan ini sudah setua kehidupan masyarakat itu sendiri.

Permainan inipun tidak hanya terdapat di daerah pesisir paniai saja tetapi terdapat juga di kabupaten lainnya seperti Yapen Waropen, Biak Padaido.

Permainan melempar sasaran ini termasuk satu jenis permainan yang tersebar agak merata di pantai Irian, dan pada umumnya semua anak-anak dan pemuda yang hidup di daerah pesisir pantai sudah pernah memainkan jenis permainan ini.

5. Peserta

a. Jumlah

Pesertanya berkisar antara 5 – 10 orang.

b. Usia

Para pemain ini antara 10 – 17 tahun. Kadang-kadang pula anak-anak kecil ikut bermain. Hanya saja karena tempat bermainnya di sekitar pantai dimana ada ombak sehingga biasanya orang-orang tua melarang anak-anak kecil untuk bermain, karena takut mereka tenggelam atau di hempas ombak.

c. Jenis Kelamin

Yang memainkan permainan itum maharem hanya anak laki-laki saja. Wanita tidak diperkenankan bermain, karena biasanya anak laki-laki yang perlu untuk menguasai keterampilan melempar. Dalam pandangan masyarakat anak-anak wanita tidak boleh bermain, karena harus bekerja di dapur atau pergi menokok sagu. Kalau ada wanita yang memegang tombak misalnya, maka ia jadi cibiran orang tuanya: "e . . . kamu itu seperti anak laki-laki saja".

d. Kelompok Sosial

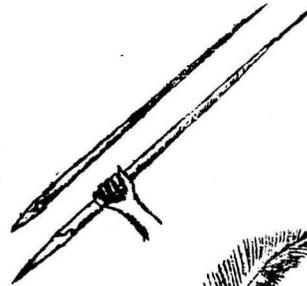
Permainan Itum Maharem dikenal dan dimainkan oleh anak-anak dari pelbagai kelompok sosial yang ada.

6. Peralatan

Alat yang digunakan dalam permainan Itum Maharem ini terdiri dari:

a. Tombak

Yang dalam bahasa Moor disebut *koano*. Alat ini terbuat dari kayu buah yang lurus dan dapat digenggam. Panjangnya antara 1 meter sampai 2 meter. Ujungnya diruncing sehingga tajam.



b. Pelepah Kelapa

Dalam bahasa Moor disebut *haremu*, yakni pelepah kelapa tua atau muda yang dipotong sekitar 1 meter. Pelepah ini didirikan diatas pasir dalam jarak lempar sekitar 40 — 50 meter.



c. Daun Paku

Biasanya satu tangkai, yang akan digunakan sebagai alat penghitung. Kalau penikam itu menegenasasaran maka daun-daun itu di lepaskan satu persatu.



7. Iringan

Permainan Itum Maharem tidak menggunakan iringan musik atau pukulan-pukulan kayu dan lain-lainnya. Pada waktu bermain memang meriah sekali disertai sorak-sorai dan pekikan-pekikan seperti: kena-kena, saya punya yang kena dan semacamnya. Apalagi kalau ada penonton maka memang amat ramai.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapan

Pada tahap ini beberapa orang anak menyatakan keinginannya untuk bermain itum maharem.

Umumnya anak-anak di daerah pantai adalah nelayan-nelayan, dengan sendirinya mereka amat menggemari permainan ini. Namun demikian anak-anak petanipun mengenal permainan melempar tombak. Sebab di daerah Irian Jaya selain penduduknya hidup dari nelayan adalah mata pencaharian berburu binatang di hutan. Dengan demikian permainan melempar tombak ini termasuk permainan yang populer di seluruh Irian.

Selanjutnya mereka pergi ke hutan mengambil kayu dan membuat penikam-penikam. Di dalam tahap persiapan ini juga anak-anak itu mencari pelepah kelapa.

Pada jam atau hari yang ditentukan mereka secara beramai-ramai menuju pantai di sekitar kampung. Disana mulai diadakan pembagian kelompok.

Dalam persiapan ini juga pelepah-pelepah kelapa itu ditancapkan diatas pasir.

b. Aturan Permainan

1. Tiap kelompok terdiri dari anak-anak yang sama jumlahnya. Tiap orang dari masing-masing kelompok dibolehkan untuk hanya sekali melempar tombaknya.
2. Kelompok yang penikamnya mengenai sasaran, akan ditandai dengan memetik sehelai daun paku.
Pada tiap kelompok sudah ditentukan pula wakilnya yang bertindak sebagai "juri" untuk melihat apakah lemparan itu betul-betul mengenai sasarannya. Petugas-petugas ini juga bertindak untuk memetik daun apabila ada tombak yang mengenai pelepah kelapa.
3. Andaikata diantara semua anggota kelompok pelempar itu tidak seorangpun yang mengenai pelepah tersebut maka mereka diganti oleh kelompok berikutnya.
4. Permainan ini berakhir setelah anak-anak itu merasa letih atau karena ingin untuk bubar. Permainan diakhiri dengan menghitung banyaknya daun yang dipetik oleh tiap kelompok.
Biasanya ada satu anak yang menawarkan permainan ini kepada teman-temannya.

9. Peranannya Masa Kini

Sampai sekarang itum Maharem masih tetap dimainkan. Tetapi nampaknya permainan ini juga mendapat saingan yang kuat dari permainan-permainan "baru" yang masuk ke daerah ini. Adanya bola, permainan kasti dan permainan anak-anak lainnya yang berasal dari luar, cenderung menggeser permainan itum Maharem. Dibandingkan dengan waktu lampau maka permainan Itum Maharem hampir setiap saat dimainkan oleh anak-anak.

Asal ada anak-anak berkelompok dipantai, pasti disana mereka sedang bermain Itum Mahrem. Tetapi dengan adanya permainan yang masuk dari luar maka tidak selalu Itum Maharem dimainkan.

Tetapi selama mata pencaharian penduduk masih sebagai nelayan-nelayan tradisional yang menggunakan penikam sebagai peralatan utama, maka permainan Itum Maharem masih tetap dimainkan oleh masyarakat pendukungnya.

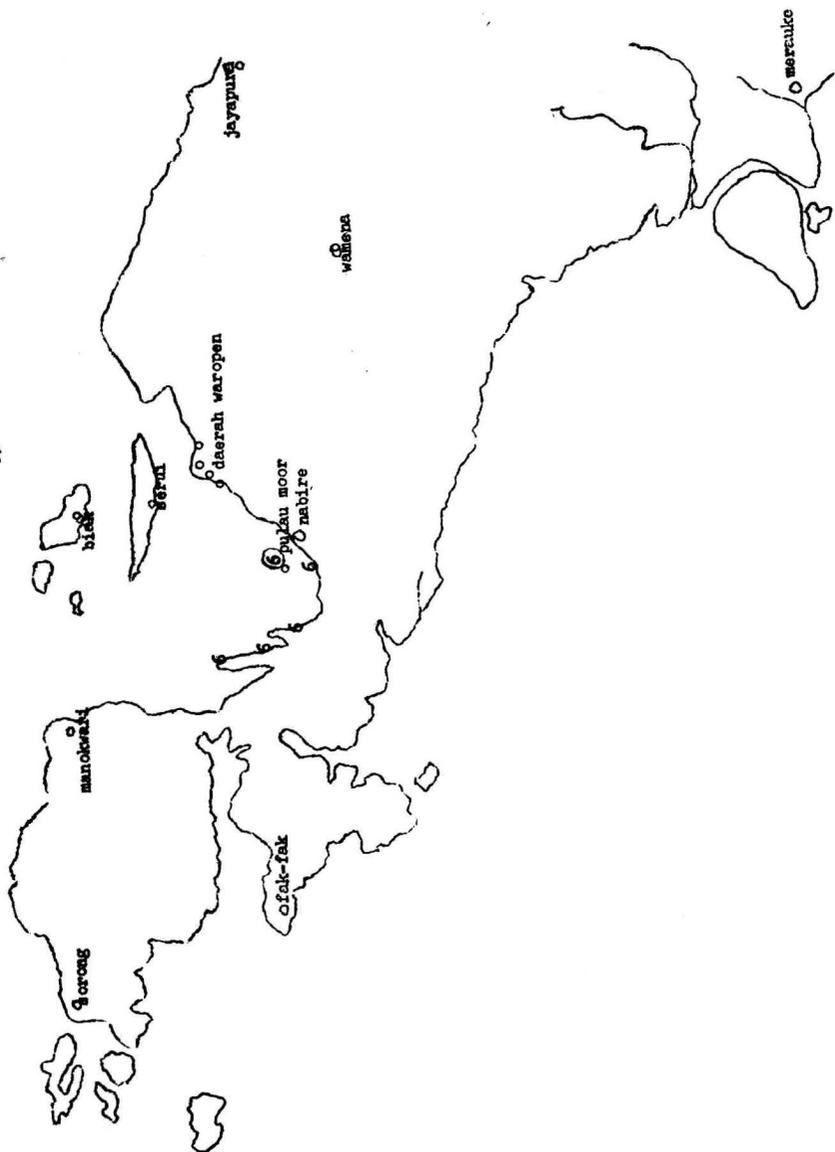
10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat menganggap permainan ini sebagai suatu yang biasa, wajar dan penting. Jika diantara anak-anak itu ada yang melempar dengan baik, maka anak seperti itu mendapat pujian dari anak-anak lainnya dan menjadi kebanggaan dari orang tuanya. Bahkan anak-anak yang mempunyai ketrampilan melempar tombak, biasanya berhasil banyak dalam melempar ikan atau binatang buruan.

Tanggapan masyarakat ini dapat pula dilihat dari penonton-penonton tua muda yang ikut menyaksikan pertandingan melempar pelepah tersebut.

Apalagi kalau pertandingan itu merupakan lomba antar keret atau lomba antar kampung, maka ini sangat meriah.

Disamping melatih ketrampilan memegang tombak, maka melalui permainan ini anak-anak itu saling kenal mengenal dan dilatih untuk hidup berdiri sendiri. Sebab kalau mereka sudah mahir menggunakan tombak maka kepercayaan pada diri sendiri bertambah besar dan biasanya mereka lantas pergi mencari ikan seorang diri.



7. K A T

1. Nama Permainan

Nama permainan ialah "Kat". mengenai pengertian nama tersebut kurang dipahami untuk diartikan kedalam bahasa Indonesia. Tetapi yang jelas bahwa, *kat* adalah buah yang berbentuk bulat, dimana bagian tengahnya akan terbelah/pecah dengan sendirinya, apabila buah tersebut telah kering, sehingga dari bagian belahan tersebut akan keluar bijinya. Buah ini keras dan sedikit lebih besar dari bola pingpong. Permainan tersebut berasal dari suku Marind (Yabega) yang kini berada di desa Wanam, Kecamatan Kimaam di Kabupaten Merauke.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu yang menyangkut adat/kebiasaan. Oleh karena itu permainan tersebut dapat dimainkan sewaktu-waktu bila ada kesenangan/keinginan bersama. Berlangsungnya permainan ini dapat dilaksanakan di waktu pagi hari, sore hari ataupun bisa dari pagi hari sampai sore hari. Bahkan dapat dimainkan sampai berhari-hari.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Masyarakat suku Marind (Yabega) pada dasarnya hidup dari hasil berkebun/berladang, berburu, menangkap ikan di sungai serta membangun rumah untuk melindungi hidupnya, dan sebagainya.

Timbulnya permainan kat, adalah akibat dari situasi dan kondisi kehidupan sebagaimana tersebut di atas yang harus membutuhkan kemampuan ketrampilan. Kat, adalah buah yang keras dari salah satu pohon yang terdapat di daerah Kimaam, lagi banyak pohonnya serta mudah memperolehnya, karena memang tumbuh di alam lingkungan masyarakatnya. Permainan kat sejak dulu sudah ada, dan dimaksudkan untuk dapat melatih ketrampilan, ketangkasan, kekuatan fisik dan mental anak-anak, maupun pemuda-pemuda bahkan sampai orang dewasa secara tidak langsung karena melalui cara bermain. Sehingga nantinya diharapkan anak-anak dapat me-

lakukan hal-hal yang berhubungan dengan kelangsungan kehidupan secara pribadi maupun untuk keluarga serta dapat mempertahankan dirinya dari serangan musuh/lawannya agar bisa menyerang setiap lawan yang hendak menyerangnya.

Hal ini terutama sekali terjadi di masa lampau yang sering terjadi perang-perangan antar suku, akibat masih berada di dalam kegelapan.

Permainan tersebut merupakan juga rekreasi/hiburan di waktu senggang terutama di musim panas, oleh karena daerah di sekitar permainan akan menjadi kering. Hal ini dapat dimaklumi oleh karena daerah tersebut adalah merupakan daerah datar yang luas yang mudah tergenang air bila hujan. Daerah ini tidak terdapat gunung-gunung. Permainan kat dapat dimainkan oleh anak-anak di segala kelompok masyarakatnya, tanpa membedakan satu dengan yang lain.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan Kat sejak dahulu telah ada. Dan biasanya hidup/berkembang secara turun temurun. Dari suatu generasi ke generasi berikutnya, tanpa melalui suatu tempat latihan atau pendidikan tertentu. Mengenai perkembangan materinya, juga tetap saja seperti sejak permainan itu dikenal hingga sampai pada saat mengalami kemerosotan.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Jumlah pemain kat, tidaklah dibatasi pada jumlah tertentu. Jadi jumlah pemainnya hanyalah tergantung dari banyaknya peserta, yang kemudian dibagi menjadi 2 regu/kelompok yang sama banyak anggota pemainnya.

b. Usia Pemain

Usia pemain Kat, adalah usia anak-anak, remaja dan pemuda, antara umur 8 tahun sampai 25 tahun bahkan orang dewasa pun dapat melakukannya.

c. Jenis Kelamin

Pemain permainan kat, adalah terbatas pada anak-anak lelaki saja. Oleh karena permainan tersebut memerlukan kekuatan fisik, kelincahan/ketangkasan.

d. Kelompok Sosial

Permainan kat, lebih banyak/paling disenangi oleh anak-anak di desa. Oleh karena di desalah yang masih memelihara dan mengembangkan hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan mereka. Namun demikian baik anak-anak yang berada di desa dan anak-anak yang berada di kota masih dapat bermain bersama, oleh karena permainan ini tidak terbatas dan terikat pada suatu kelompok sosial tertentu di dalam masyarakat mereka.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

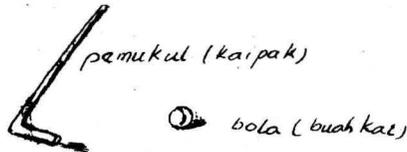
Peralatan/Perlengkapan permainan kat, hanyalah terdiri dari:

- a. Buah *kat*, sebanyak kurang lebih 2 buah.
- b. Kaipak, yang terbuat dari kayu berbentuk siku-siku (sembarang kayu) yang disiapkan oleh masing-masing pemain.

Pengertian kata *kaipak*, terdiri dari dua suku kata yang masing-masing mempunyai arti, yaitu:

- *Kai*, yang artinya siku, dan
- *Pak*, yang artinya kayu.

Jadi Kaipak artinya kayu yang berbentuk siku (lihat gambar).



7. Iringan Permainan

Pada permainan ini, tidak disertai dengan iringan yang berupa musik ataupun nyanyian, tetapi hanyalah suara-suara dari pemain, akibat ramai ataupun semangatnya pemain.

8. Jalannya Permainan

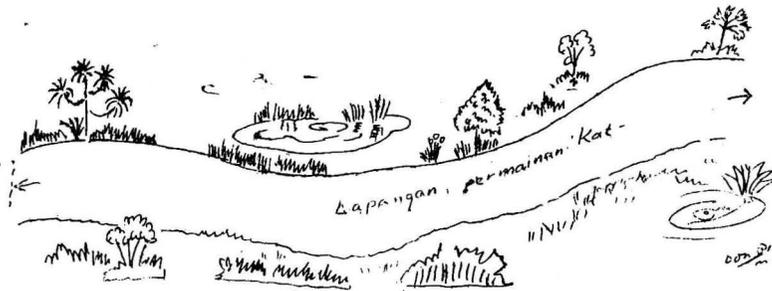
a. Persiapannya

Di dalam permainan kat ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah buah kat itu sendiri (beberapa buah) dan kaipak yang harus disiapkan oleh masing-masing pemain. Kemudian penentuan tempat/lapangan permainan yang

biasanya sudah tertentu tempatnya serta pembagian peserta dalam 2 (dua) regu/kelompok yang sama banyak jumlahnya.

Perlu diketahui bahwa, tempat/lapangan permainan kat, adalah suatu lapangan yang luas (alam) yang biasanya berkilo-kilo meter panjangnya, kurang lebih satu sampai dua kilo meter. Lebarnya pun demikian, kurang lebih 50 meter sampai 100 meter. Dan biasanya pemanfaatan lapangan tersebut dapat disesuaikan dengan banyaknya pemain.

Denah lapangan permainan



Ilustrasi gambar permainan KAT

b. Aturan Permainan

Setelah masing-masing kelompok/regu telah siap mengambil tempat pada lapangan permainan, maka untuk menentukan regu mana yang akan memulai memukul lebih dulu, adalah dengan jalan mengadakan undian melalui buah kat itu sendiri, yaitu menunjuk seorang yang akan mengadakan undian dengan jalan menjatuhkan buah kat dari tangannya ke tanah dengan menentukan bagian-bagian mana yang menjadi penentuan yaitu:

- bagian belahan dari buah kat, dan
- bagian bawahnya buah kat, yang sebelumnya telah dipilih oleh masing-masing regu.

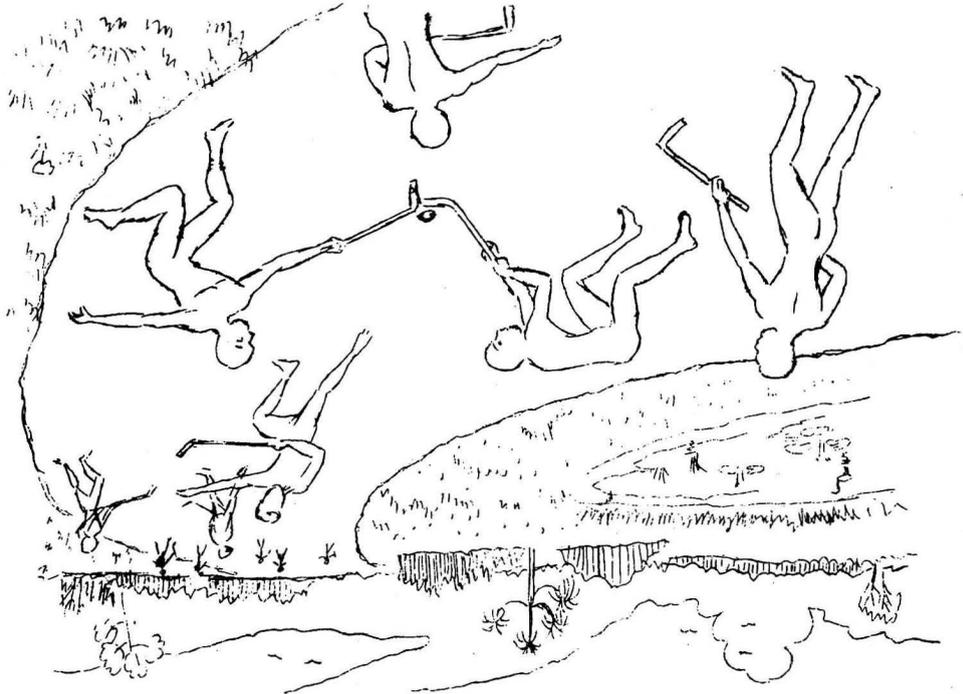
Apabila setelah buah kat dijatuhkan ke bawah/tanah oleh pengundi dan ternyata bagian belahannya yang nampak, maka berarti regu yang pemimpinnya memilih bagian tersebutlah yang akan memulai memukul lebih dulu.

Misalnya: Kelompok A melawan kelompok B.

Dengan demikian pemimpin kelompok A (yang menang undian) akan memulai memukul buah kat ke arah lawan, yang akan diserbu oleh pemain kelompoknya, begitu pula pemain kelompok B akan berusaha untuk mengembalikan buah kat tersebut ke arah lawannya (regu A) dan bahkan berusaha untuk memainkannya sampai ke bagian ujung lapangan lawan. Dengan demikian terjadilah perebutan yang saling menegangkan kedua belah pihak, yang masing-masing kelompok berusaha untuk memainkan kat sampai ke ujung lapangan lawan. Dengan demikian akan mendapat kemenangan.

Di dalam permainan ini, terdapat beberapa sanksi/aturan antara lain:

1. Selama permainan berlangsung, tidak diperkenankan ada kelompok yang memainkan buah kat sehingga keluar lapangan permainan. Bila terjadi maka kelompok tersebut dinyatakan kalah 1 (satu) nol. Dengan demikian buah kat akan diletakkan kembali pada tengah lapangan, dengan posisi pemain seperti sedia kala. Kemudian dilanjutkan lagi dengan pemimpin kelompok yang kalah tadi dimana ia memulai memukul buah kat ke arah lawan yang selanjutnya diserbu lagi oleh masing-



Ilustrasi gambar permainan KAY

masing kelompok untuk memenangkan pertandingan tersebut.

2. Bila ada pemain suatu kelompok yang sengaja ataupun tidak sengaja memukul anggota badan pemain lawan, maka akan diberikan pukulan bebas bagi kelompok yang anggotanya dipukul tadi, yaitu hanya terbatas pada permulaan saja dan bertempat di tempat di mana terjadi hal tersebut, yang seterusnya terjadi lagi perebutan oleh kedua belah pihak.

Dengan demikian permainan ini, akan dimainkan sampai beberapa jam tanpa istirahat. Bila ada, hanyalah terbatas pada beberapa pemain saja dari masing-masing kelompok dengan maksud turun minum atau makan sekadarnya bila disiapkan makanan/minuman dan hal ini akan dilakukan secara bergiliran untuk semua pemain dari kedua kelompok masing-masing.

Lamanya permainan tersebut berlangsung, hanyalah atas dasar persetujuan bersama oleh kedua kelompok.

c. Tahap-tahap Permainan

Permainan kat, memang tidak terbagi atas tahap-tahap. Hanyalah merupakan satu kesatuan permainan. Jadi apabila selesai maka selesailah sudah permainan itu. Hanya kadang-kadang dimainkan sampai beberapa kali/beberapa hari berturut-turut, itu hanyalah akibat kelompok yang mengalami kekalahan ingin untuk menebus kekalahannya.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Di dalam permainan ini, baik yang menang maupun yang kalah tidaklah terdapat suatu kelebihan/sanksi yang mempengaruhi. Hanyalah terbatas pada perasaan kepuasan di dalam memenangkan permainan tersebut bagi yang mendapat kemenangan. Sedangkan bagi kelompok yang kalah, hal ini mengakibatkan perasaan tidak puas, sehingga mengakibatkan permainan itu bisa dimainkan sampai beberapa kali/hari.

9. Peranannya Masa Kini

Di masa kini permainan tersebut tidak berfungsi lagi, oleh karena permainan tersebut telah lama mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor/hal antara lain:

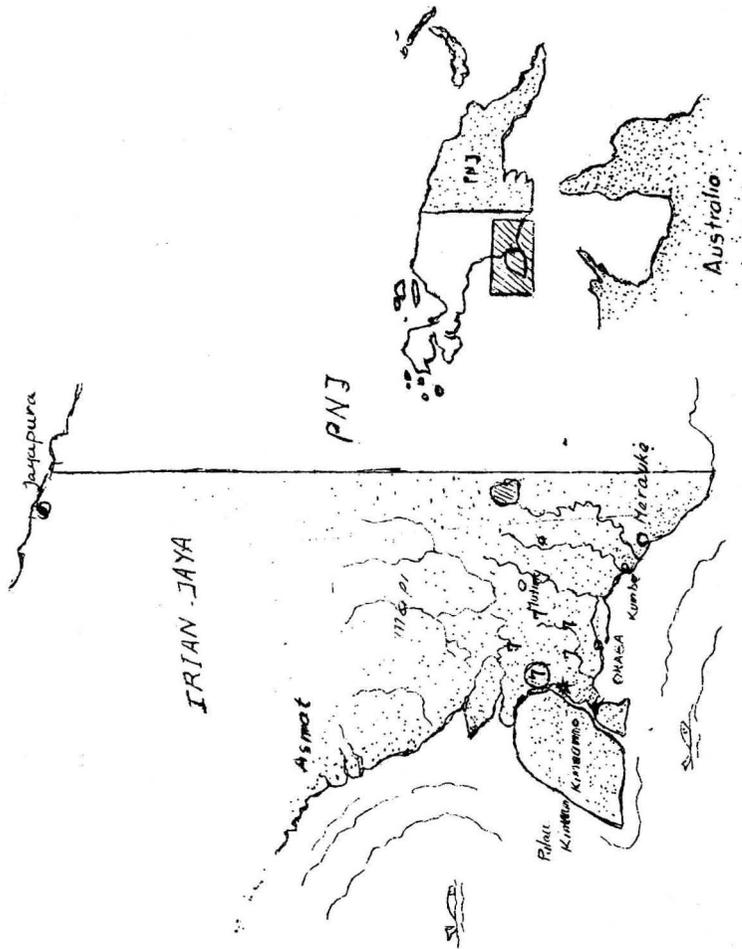
1. Perubahan/pengaruh perkembangan kemajuan teknologi.
2. Pengaruh masuknya agama Kristen di waktu itu yang melarang tidak boleh menyembah patung/berhala. Hal ini mengakibatkan semua yang berbau kebudayaan turut terpengaruh akhirnya lama kelamaan mengalami kemerosotan.
3. Adanya pengaruh permainan Kebudayaan asing seperti: bola kaki yang sangat menarik dan lain-lain.
4. Tidak ada pembina yang bersedia untuk menghidupkannya kembali.
5. Faktor-faktor sosial budaya lainnya.

10. Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat tentang pola, bentuk, cara dan aturan permainan tersebut adalah baik, sekalipun sederhana. Oleh karena itu mudah untuk dimainkan oleh siapa saja bahkan sangat mengasyikkan.

Hanyalah kini disesalkan oleh karena permainan ini telah merosot/tidak hidup lagi. Pada hal sangat baik di dalam melatih ketangkasan, untuk melatih mental bahkan untuk kesehatan.

Peta daerah permainan Kat.



8. LEMON NIPIS

1. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah LEMON NIPIS, suatu nama yang terkenal sebagai nama tarian pergaulan (baca adat) bagi masyarakat daerah Irian Jaya. Tetapi permainan ini sendiri tidak ada hubungannya dengan tarian adat tersebut. Suatu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak BALITA, khususnya yang duduk di TK.

2. Peristiwa/Waktu

Dilakukan pada waktu pagi, siang dan sore hari. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan upacara adat tertentu, baik bersifat pesta adat, atau upacara Magis Religius lainnya.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

- a. Permainan ini bersifat umum dalam arti siapa saja dapat memainkannya tanpa melihat dari kelompok maupun keturunan masyarakat tertentu.
- b. Melihat cara dan pelaksanaan tarian ini, tampaknya bukan merupakan produk asli Irian Jaya. Apalagi apabila melihat nyanyian yang mengiringi permainan ini.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini tidak seorangpun yang dapat menjawab sejak kapan permainan ini muncul atau dilakukan pertama kali di Jayapura. Juga tidak tahu siapakah yang membawa permainan ini mulai pertama kali.

Yang jelas permainan ini dikenal oleh anak-anak Balita di daerah Argapura, Hamadi, Polimak dan Entrop bagian kota Jayapura sebelah selatan, khususnya di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar Argapura.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah pelaku

Permainan ini adalah permainan kelompok yang diikuti

oleh banyak peserta. Minimal pesertanya adalah 10 orang. Makin banyak peserta makin semarak jadinya.

b. Usianya

Usia peserta berkisar antara 4 – 5 tahun, yaitu usia anak dibawah lima tahun.

c. Jenis Kelamin

Dapat laki-laki dan dpat juga perempuan.

d. Kelompok Sosial

Tidak ada kelompok sosial tertentu, dalam permainan ini.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan atau sarana apapun. Tanpa alat permainan ini dapat dijalankan dengan baik dan tertib dari mula sampai akhir.

7. Iringan Permainan

Permainan lemon nipis ini diiringi oleh lagu lemon nipis, suatu lagu DIA TONISH dengan nada gembira. Hasil rekaman dari lagu ini, bersyair demikian:

Lemon nipis terguling-guling
Terguling sampai kelobang cacing
Raja muda pusing keliling
Cari pintu dimana masuk,
s u k, s u k, s u k, s u k,
s u k, s u k, s u k, s u k,

Lagu Diatonish lemon nipis pengiring permainan lemon nipis anak-anak Balita ini bernada seperti tersebut di bawah ini (hasil rekaman).

LEMON NIPIS

2/4

GEMBIRA

$\overline{5\ 5} \quad 1 / \overline{1\ 1} \quad \overline{3\ 2} / \overline{1\ 1} \quad \overline{1\ 1} / \overline{7\ 1} \quad 2 / \overline{1\ 2} \quad \overline{7\ 6} /$

Le-mon ni-pis ter-gu-ling gu-ling ter-gu-ling sam-pai ke-lo-bang

$\overline{5\ 5} / \overline{5\ 5} \quad 4 / \overline{4\ 3} \quad \overline{2\ 4} / \overline{3\ 3} / \overline{1\ 3} \quad 2 / \overline{2\ 1}$

ca-cing ra-ja mu-da pu-sing ke-li-ling ca-ri pin-tu di-

$\overline{7\ 2} / \overline{1\ 1} // \overline{1\ 0} \quad \overline{1\ 0} / \overline{1\ 0} \quad \overline{1\ 0} / \overline{1\ 0} \quad \overline{1\ 0} / \overline{1\ 0} \quad \overline{1\ 0} //$

ma-na ma-suk suk, suk, suk, suk, suk, suk, suk, suk

Catatan: Berakhirnya menyanyikan kata "suk" tergantung pada selesai tidaknya pasangan yang akan memasuki terowongan yang dibuat melalui tangan dari dua orang anak.

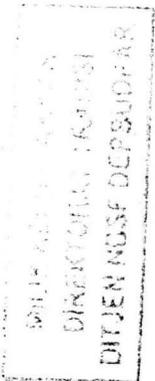
8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

1. Dua orang anak sebagai pemimpin dari dua kelompok bertindak sebagai pintu terowongan, dengan berhadapan saling berpegangan tangan. Tangan dinaikkan ke atas kepala, sehingga membentuk lobang atau terowongan.
2. Anak-anak berjajar kebelakang. Anak kedua memegang pundak bahu anak pertama. Anak ketiga memegang pundak bahu anak kedua, demikian seterusnya. Sehingga mereka benar-benar menjadi satu kelompok yang amat panjang.

b. Permainannya

1. Dua anak yang disebutkan pertama tadi adalah calon pemimpin yang akan dipilih oleh anggota-anggota peserta lain.
2. Untuk dipilih sebagai pemimpin tadi, keduanya merahasiakan identitas mereka artinya mereka mempergunakan dua buah nama sandi yang hanya diikuti oleh mereka berdua.



Misalnya untuk si A mempergunakan sandi Bulan, si B mempergunakan sandi Bintang. Si A memakai nama samaran Merah, sedangkan si B mempergunakan nama Putih.

3. Pelaksanaan permainan ini sendiri mulai apabila dua pemimpin tadi yang membentuk terowongan sudah siap dan barisan peserta yang memanjang ini berjalan dengan melagukan lagu lemon nipis,

Lemon nipis terguling-guling
Terguling sampai kelobang cacing
Raja muda pusing keliling
Cari pintu dimana masuk,
s u k, s u k, s u k, s u k,
s u k, s u k, s u k, s u k,

Mereka berjalan berputar seirama dengan nyanyian tadi memasuki terowongan yang dibuat/dijaga oleh pemimpin kelompok tadi.

4. Setiap barisan peserta memasuki terowongan, maka pada saat peserta terakhir berada di terowongan tadi, pemimpin menurunkan tangannya. Dengan demikian peserta tadi berhenti lepas dari barisan. Barisan terus berjalan, berputar sambil mendengarkan lagu lemon nipis kembali.
5. Peserta yang ditinggalkan tadi yang ditahan oleh pemimpin diterowongan lalu disuruh memilih untuk mengikuti salah seorang diantara pemimpin tadi.
Memilih Bulan atau Bintang. Dia tidak mengetahui siapa Bulan dan siapa Bintang karena memang hal ini dirahasiakan. Hanya dua orang pemimpin itu sendiri yang mengetahuinya.
6. Pilihan telah dijatuhkan atas Bulan atau Bintang. Peserta tadi lalu ke luar dari terowongan dan kemudian berdiri memegang pinggang si pemimpin yang dipilihnya.
7. Barisan dengan mendengarkan lagu lemon nipis kembali memasuki terowongan. Peserta yang paling akhir ditahan dan disuruh memilih untuk mengikuti salah seorang pemimpin.
Pada waktu peserta ini memilih maka seorang peserta

terdahulu sama sekali tidak boleh membocorkan sandi nama pemimpinnya.

8. Demikian seterusnya sampai barisan itu makin habis pesertanya, dan kini berubah menjadi dua buah kelompok yang memanjang kebelakang.

Hal ini terjadi karena semua peserta telah menentukan pilihan atas calon pemimpinnya.

9. Apabila semua peserta sudah memilih sang pemimpin semua, maka kini terjadilah dua kelompok kekuatan.

Kekuatan kelompok itu akhirnya beradu kekuatan, dengan jalan saling menarik, dengan urutan permainan selanjutnya sebagai berikut:

- a. Dibuatlah suatu tanda sebagai batas antara dua kekuatan yang beradu, biasanya dengan garis yang dibuat diatas tanah.
- b. Sang pemimpin berada di paling depan, dengan tangan kiri memegang tangan anak buah pertama. Anak buah pertama memegang tangan pemimpin dengan tangan kanannya. Anak buah kedua memegang tangan kiri anak buah pertama, dan mengulurkan tangan kirinya untuk dipegang anak buah ketiga. Demikian seterusnya, sehingga dua kelompok tadi merupakan barisan yang berjejer dengan berlawanan arah.
- c. Kelompok pertama berdiri disebelah kiri garis batas, sedangkan kelompok lainnya berdiri disebelah kanan tanda batas tadi.
- d. Dengan aba-aba seorang wasit, mereka mulai tarik menarik.
Mereka saling berusaha untuk menarik lawannya agar melampaui garis batas, untuk memasuki daerahnya.

c. Tahap Permainan

Dengan mainan di atas maka dapat disimpulkan tahap-tahap permainan itu sebagai berikut:

1. Tahap pertama : menentukan 2 (dua) orang sebagai pemimpin masing-masing kelompok. Keduanya dengan tangan sa-

ling berpegang membuat terowongan (lubang).

2. Tahap kedua : peserta dengan menyanyikan lagu lemon tipis, memasuki terowongan. Yang akhirnya semua peserta terbagi mengikuti dua pemimpin tadi.

3. Tahap ketiga : dua kelompok yang dihasilkan dari pemilihan pemimpin tadi akhirnya mengadu kekuatan masing-masing dengan jalan menarik, agar lawannya dapat ditarik melalui garis pemisah.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan lemon nipis, regu yang menang adalah mereka yang berhasil menarik lawannya melalui batas pemisah.

9. Peranannya Masa Kini

1. Lemon Nipis sering tampak dilakukan di sekolah Taman Kanak-kanak sebagai bukti bahwa permainan ini masih hidup subur di kalangan mereka, sesuai dengan perkembangan umurnya.

2. Malahan dalam penelitian permainan anak-anak balita di Jayapura terjadi pertukaran pengalaman antar guru taman kanak-kanak baru-baru ini, dimana Lemon Nipis cukup mendapat sambutan yang baik.

10. Tanggapan Masyarakat

a. Melihat usia yang memainkan maka permainan ini dapat diperkembangkan.

b. Tidak ada suara-suara negatif dari orang tua murid terhadap permainan ini.

9. MAPI BAGHAI

1. Nama Permainan

Mapi baghai terdiri dari dua kata *mapi* yang berarti pisang (batang pisang) dan *baghai* yang artinya bermain.

Mapi baghai adalah sejenis permainan menembak atau memanah batang pohon pisang. Permainan ini berasal dari kabupaten Paniai, khususnya terdapat pada suku-suku Ekari, Mouni, suku Dani dan suku Damal di pedalaman Paniai.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini sifatnya melatih ketrampilan menggunakan busur.

Tidak ada hubungannya dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau upacara adat tertentu.

Tetapi kalau dilihat dari latar belakang sosial budaya masyarakatnya, maka permainan mapi baghai ini mempunyai kaitan yang amat erat.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Masyarakat suku Ekari, Mouni, Damal dan Dani di Pegunungan Tengah Irian Jaya hidup dari berburu sebagai salah satu mata pencaharian hidupnya. Berburu binatang babi, burung. Oleh karenanya ketrampilan menggunakan panah dan jubi sebagai alat atau senjata amat diperlukan. Ketrampilan ini sudah dilatih semenjak masih anak-anak. Dilain pihak masyarakat di daerah-daerah tersebut atau suku-suku yang ada dahulunya hidup dalam suasana bermusuhan, sehingga sering terjadi perang antar suku. Pencurian babi milik suku lain, membawa lari, kawin perempuan dari suku lain akan berakibat perang antar suku. Pekerjaan mencuri atau membawa wanita lain bukanlah sesuatu yang tidak baik atau amoral. Sebaliknya merupakan hal yang baik kerana menunjukkan hebatnya dan beraninya seseorang yang berbuat demikian. Keberanian, keunggulan merupakan nilai yang dipuja dan diagungkan di dalam masyarakat. Oleh karenanya anak-anak dan pemuda sejak kecil sudah mulai mengenal perbuatan seperti itu.

Dengan sendirinya perang antar suku bukanlah sesuatu yang

kurang baik, bahkan merupakan kebutuhan hidup.

Didalam perang itu keberanian dan keunggulan dipertaruhkan, penghargaan didapat dan harta kekayaan.

Senjata yang digunakan di dalam perang-perang suku adalah busur dan jubi (anak panah). Dengan demikian ketrampilan dan kelincahan menggunakan alat-alat tersebut sudah harus dilatih ketika masih kanak-kanak.

Dari latarbelakang sosial budaya inilah, permainan Mapi Baghai memperoleh tempat yang penting di dalam kehidupan masyarakat.

Melalui permainan menembak batang pisang ini, anak dilatih untuk berani dan terampil memanah sasaran.

4. Latarbelakang Sejarah

Asal mula permainan ini kurang diketahui. Tetapi permainan Mapi baghai merupakan permainan yang secara merata terdapat di seluruh daerah Irian Jaya. Tidak hanya masyarakat di daerah pedalaman tetapi juga pada masyarakat di daerah pantai.

Dari indikator tersebut dapat dikatakan bahwa permainan menggunakan panah ini, salah satunya mapi baghai di Paniai lahir dan berkembang sejak masyarakat itu ada.

Permainan ini sudah berusia setua masyarakat itu sendiri. Dan sepanjang masyarakat masih hidup dari berburu dan berperang secara tradisional, maka selama itu permainan mapi baghai akan tetap dimainkan.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah

Pemain selalu benap: 2, 4, 6, 10 sampai 20 orang.

Terbagi dalam dua kelompok yang sama banyaknya.

b. Usia

Pemainnya antara 12 — 14 tahun. Jadi dimainkan sejak masih anak-anak. Sebab biasanya kalau sudah dewasa menginjak masa remaja dan pemuda maka mereka ini sudah terlibat di dalam perang atau berburu di hutan.

c. Jenis Kelamin

Mapi baghai hanya dimainkan oleh anak laki-laki. Itu tidak berarti bahwa anak-anak perempuan dilarang meng-

gunakan panah, atau bahwa anak-anak perempuan tidak ikut berperang. Dalam kehidupan masyarakat Ekari, Mouni, Damal dan Dani, perempuan juga mampu menggunakan jubi dan busur.

Mereka ikut berperang kendatipun tidak ikut di dalam Mapi baghai tetapi ada kesempatan dan kegiatan-kegiatan lainnya yang memungkinkan kaum wanita untuk menggunakan panah dan busur.

d. Kelompok Sosial

Mapi baghai dimainkan oleh semua kelompok sosial yang ada. Karena kelompok sosial yang ada hanya kaum tani maka permainan ini merupakan permainan bagi anak-anak petani.

6. Peralatan

Perlengkapan permainan yang digunakan adalah:

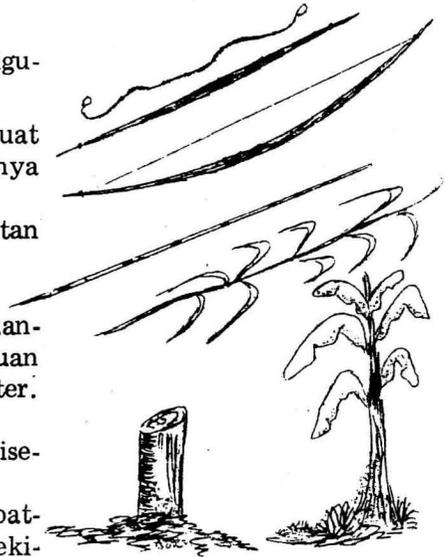
- a. Busur atau mapegha, terbuat dari bahan nibun, panjangnya sekitar 1 meter.

Tali busur dibuat dari rotan yang dihaluskan.

- b. Anak panah atau uka, bahannya dari sejenis tebu-tebuan (gelegah) panjangnya 1.50 meter.

- c. Batang pohon pisang yang disebut *mapi*.

Panjangnya 1 meter. Di tempatkan dalam jarak tembak sekitar 50 — 100 meter.



7. Iringan

Dalam setiap permainan di kalangan suku Ekari biasanya dimulai dengan menyajikan lagu yang disebut *uyo*. Demikian pula mapi baghai selalu dimulai dengan *uyo*. Kemudian selama permainan itu dilaksanakan diselingi pekikan-pekikan perang yang semuanya itu mengeluarkan bunyi-bunyi atau

irama yang menarik dan membangkitkan kemeriahan permainan.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapan

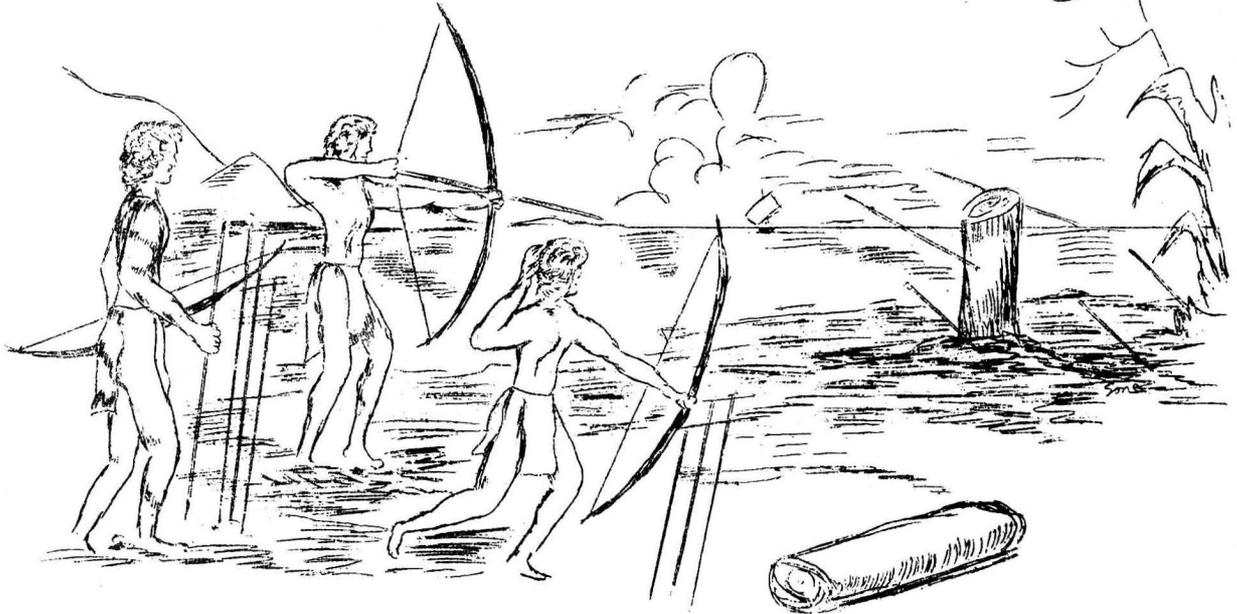
Kedua belah pihak menyanyikan uyo, pertanda mereka sudah siap untuk bermain. Anak-anak dari kedua pihak berkumpul, memegang busur dan anak-anak panahnya masing-masing. Mereka menyanyikan uyo menuju lokasi permainan yang biasanya ditumbuhi alang-alang terletak agak jauh dari perkampungan. Lokasi ini terletak di dekat pihak yang mengundang.

b. Aturan Bermain

- Sebelum undian pimpinan dari kedua pihak mencabut undian. Undian ini berupa dua potong gelegah yang tidak sama panjang berukuran 10 dan 15 cm.
- Setelah undian kedua kelompok mengambil posisi di sebelah kiri dan kanan dari salah satu batang pisang (sasaran tembakan).
- Dari tiap-tiap kelompok di tunjuk satu orang yang bertindak sebagai "yuri". Keduanya memegang daun tugasnya mencek apakah tembakan itu kena batang pisang atau tidak.
- Kalau tembakan itu kena, salah satu daun di lepaskan.
- Sewaktu undian, pihak yang mencabut bagian yang panjang yang mulai duluan. Secara serentak kelompok pertama menembak. Mereka panah secara bergantian.
- Kalau ada yang kena, mereka pergi ke batang pisang yang terkena tembakan itu. Kedua wasit itu bertugas menghitung angka dengan melepaskan helai daun yang dipegangnya.
- Kalau tak ada yang kena, rumput atau daun itu tidak di petik.
- Apabila permainan ini berakhir, angka-angka di hitung. Jumlah terbanyak yang dinyatakan menang. Yang menang adalah yang mempunyai jumlah daun yang di petik itu paling banyak.

c. Tahap-tahap Permainan

1. Tahap persiapan
2. Tahap permainan
3. Tahap menghitung angka
4. Tahap selesai.



d. Konsekwensi Kalah Menang

Kalah atau menang tidak mendapat sangsi. Yang kalah merasa bahwa dia harus mengulangi permainan itu untuk menebus kekalahannya. Yang menang hanya merasa bangga karena berhasil.

Juga tidak ada hadiah untuk menang. Permainan ini sifatnya rekreasi, juga untuk melatih keterampilan menggunakan panah. Jadi kalah menang tidak merupakan tujuan utama, tetapi kesempatan itu dimanfaatkan untuk berlatih.

9. Peranannya Masa Kini

Sampai saat sekarang mapi baghai masih terus dimainkan. Pola permainan masih tetap seperti sediakala. Peralatan panah dan jubi juga masih sama seperti sebelumnya.

Kedudukan permainan ini dalam pandangan masyarakat dianggap sebagai forum yang penting untuk melatih keterampilan menembak. Dan selama masyarakat suku Ekari, Mouni,

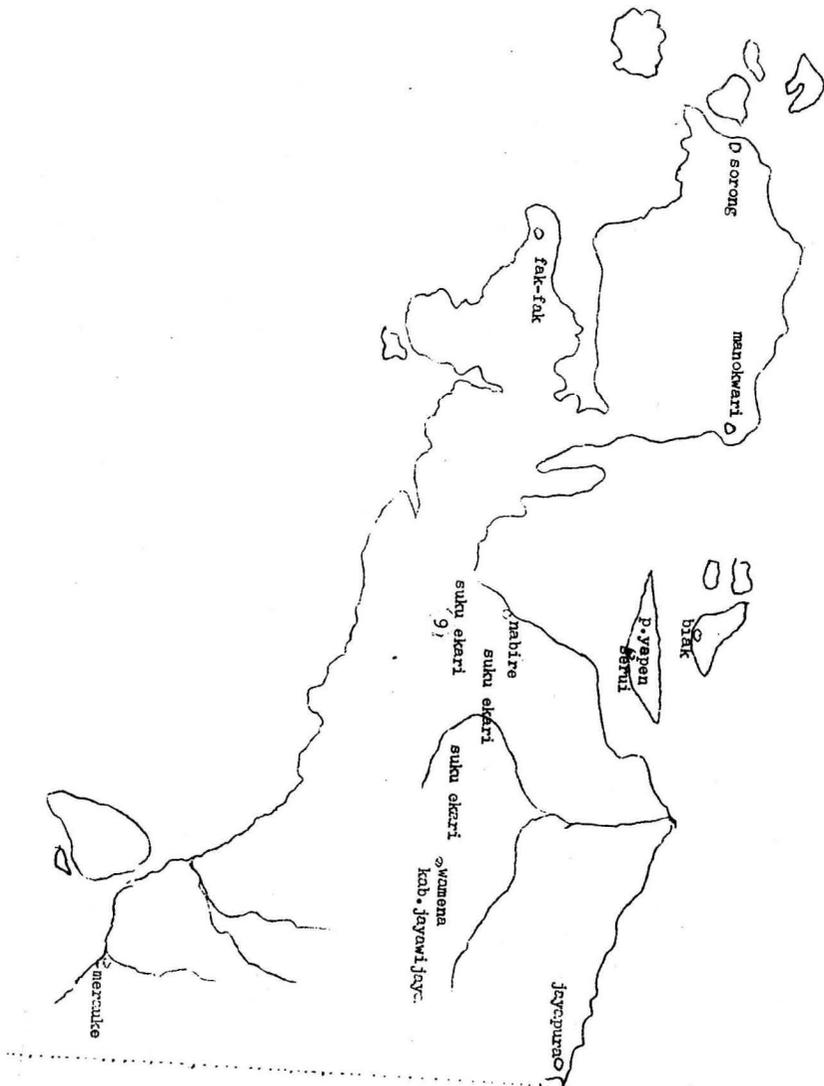
Damal dan suku Dani masih hidup sebagai pemburu binatang sebagai mata pencaharian hidupnya, maka permainan ini atau mapi baghai akan tetap memainkan peranannya di dalam membina keterampilan anak-anaknya.

Meskipun sampai sekarang perang antar suku sudah tidak ada lagi, tetapi permainan panah memanah ini masih diperlukan untuk melatih keterampilan menembak. Keterampilan ini merupakan modal untuk hidup sendiri.

10. Tanggapan Masyarakat

Anak-anak suku Ekari, Mouni, Damal dan Dani, sejak kecil (13 tahun) sudah mulai membantu orang tua pergi berburu ke hutan untuk mencari binatang. Dengan demikian keterampilan menggunakan peralatan berburu seperti panah dan tombak amat penting. Kemahiran seperti ini perlu diketahui, diajarkan dan dilatih sejak masih kecil. Sarana untuk melatih kepandaian berburu adalah melalui permainan anak-anak mapi baghai.

Masyarakat menganggap permainan ini sesuatu yang positif. Hal ini dapat dilihat pula dari penonton tua muda, laki-laki perempuan yang ikut menyaksikan dan memberikan sambutan kepada anak-anak yang bermain.



10. MUNEKEN

1. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah MUNEKEN yaitu permainan yang bersifat kompetitif dimana dua belah pihak berusaha dan berebut untuk menghabiskan sasaran buah muneken. Menurut bahasa Dhani, khususnya dari desa *Minimo*, yang berjarak 1½ jam jalan kaki dari kota Wamena, muneken adalah nama buah-buahan hutan yang sebesar biji kopi.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dilakukan pada waktu siang dan sore hari, apakah matahari sudah mencapai titik kulminasinya. Pada pagi hari anak-anak jarang melakukannya, karena hari masih teramat dingin maklum pemukiman mereka kurang lebih 2000 meter dari permukaan laut.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

- a. Masyarakat Dhani di lembah Baliem Pegunungan Jayawijaya pada dasarnya hidup dari bertani, bercocok tanam di ladang, menangkap ikan di sungai serta berburu.
- b. Untuk melangsungkan kehidupan atas semua kebutuhan dalam memperoleh makanan diperlukan suatu skill. Keterampilan memainkan tugal, mengayunkan dan mengarahkan tombak kecil yang bersasaran ikan dan melemparkan tombak ke arah binatang buruannya yang akan ditangkap.
- c. Sebagai langkah dan usaha kearah penguasaan macam gerakan dan keahlian dalam memainkan tombak dan lembing ini secara tidak disadari telah ditanamkan kepada sang anak melalui permainan muneken.
- d. Dengan permainan muneken ini akan terbentuk secara alami ketrampilan yang berguna bagi hari depan anak-anak khususnya penguasaan ketepatan atas sasaran, baik pada ikan maupun binatang yang akan ditangkap.
- e. Permainan muneken ini sendiri bersifat umum dalam arti dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa dibatasi oleh kelompok sosial budaya tertentu.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Latar belakang perkembangan permainan muneken ini berkembang secara turun menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya seiring dengan perkembangan suku-suku bangsa tersebut.

Tidak ada tempat pendidikan dan latihan yang membina permainan itu.

Permainan tersebut berkembang secara alami.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah Pelaku

Permainan ini adalah permainan tunggal dalam arti terdiri dari 2 (dua) orang yang saling berhadapan.

b. Usianya

Berkisar antara 7 – 12 tahun, sesuai dengan perkembangan mereka.

c. Jenis Kelamin

Dapat laki-laki atau perempuan

d. Kelompok Sosial

Tidak ada kelompok sosial tertentu.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini memerlukan peralatan dan perlengkapan yang bersifat tradisional yang terdiri dari:

a. Buah muneken yaitu: buah-buahan yang diperoleh dari hutan berwarna merah, yang besarnya kira-kira sebesar biji kopi.

b. Lisu semacam tombak kecil yang dibuat dan diraut dari aur sepanjang 30 atau 40 centimeter.

7. Iringan Permainan

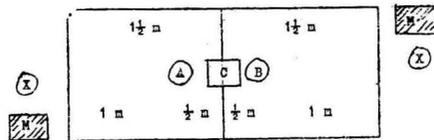
Permainan ini tidak diiringi oleh lagu maupun musik pengiring.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

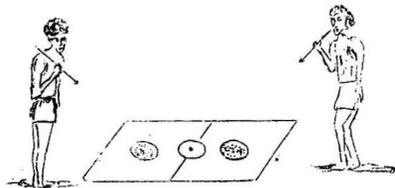
1. Dua orang pemain duduk berhadap-hadapan pada la-

pangan permainan yang telah dibuat terlebih dahulu. Lapangan permainannya berbentuk seperti dalam gambar sebagai berikut:



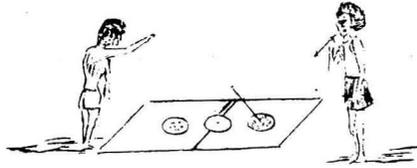
X : pemain berdiri
M . tempat muneken

2. Buah muneken sebanyak sesukanya asal berjumlah sama ditaruh di dalam lingkaran kanan dan kiri (A dan B). Sebuah buah muneken (muneken raja) di tarus dilingkaran tengah yaitu C.
3. Dua pemain berdiri pada tempatnya dengan lisu ditangan, tidak boleh menginjak garis batas lapangan.

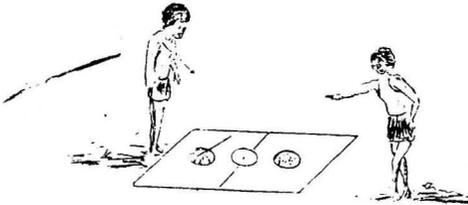


b. Aturan Permainannya

1. Setelah persiapan selesai, maka dimulailah pelaksanaan permainan itu, dimana kedua pemain bergantian melemparkan lisunya kearah buah muneken yang berada dalam lingkaran di dekat lawan berdiri. Mereka berusaha dengan lemparannya mengenai sasaran buah muneken tadi. Apabila buah muneken terkena lisunya maka buah muneken diambil dan dipindahkan ke luar dari lapangan permainan.



2. Demikian kedua pemain tadi saling bergantian melempar lisunya secara teratur dan berusaha menghabiskan semua muneken di lingkaran dekat kaki lawan.



3. Apabila semua buah muneken di lingkaran dekat kaki lawan itu habis maka pemain tadi baru berhak menembak muneken raja.

c. Tahap-tahap permainan

Dengan uraian yang tersebut dalam persiapan dan peraturan permainan maka dapat ditarik kesimpulan tahap permainan yang ada yaitu:

1. Menentukan pemain mana yang berhak memulai dahulu. Biasanya dilakukan dalam bentuk undian dengan cara undian (suit).
2. Barang siapa yang undiannya menang maka dia berhak melemparkan lisunya terlebih dahulu dan seterusnya diganti oleh pihak lawan.
3. Demikian dilakukan terus menerus antara keduanya sampai buah muneken habis.
4. Barang siapa terlebih dahulu menghabiskan semua buah muneken maka dialah yang berhak menembak muneken raja.

d. Konsenkweni Kalah dan Menang

Pemain yang menang adalah pemain yang berhasil menghabiskan semua muneken kecil dan sebuah muneken raja yang paling dahulu, sedangkan yang kalah adalah pemain yang tidak berhasil menembak dan mengenai muneken raja. Demikian permainan ini dilanjutkan terus sehingga dapat diketahui berapa kemenangan yang dicapai oleh masing-masing pemain. Bagi pemain yang kalah, biasanya mendapat perintah untuk memijit kaki dan tangan pemenang karena pegal, atau disuruh mendukungnya keliling lapangan 10 kali putaran sesuai dengan perjanjian semula.

9. Peranannya Masa Kini

Peranannya permainan muneken dimasa kini sudah tidak seperti dahulu lagi.

Masih juga tampak permainan ini dilakukan oleh anak-anak khususnya anak-anak wanita yang ditugaskan untuk menjaga honey selagi ditinggalkan oleh orang tuanya.

Beberapa faktor yang menyebabkan sehingga permainan ini jauh ditinggalkan ialah :

- karena pengaruh perkembangan dan kemajuan teknologi.
- kurang adanya motivasi dari orang tua untuk menghidupkan kembali permainan tersebut.
- adanya permainan moderen masa kini misalnya: permainan kasti, bola kaki dan permainan kelereng.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut masyarakat pendukungnya khususnya saudara Leo Tadius Wamu bahwa sesungguhnya permainan ini amat baik dan sangat mengasyikkan.

Kebaikannya, terletak karena pemain muneken dapat melatih sianak agar trampil dan tangkas mempergunakan tombak dalam persiapannya menuju ketinggian dewasa.

Ketrampilan mempergunakan tombak dapat dirasakan pada perburuan babi, penombakan ikan di sungai. Dan lebih dari itu sebenarnya kelak dikemudian hari dapat mempersiapkan jago-jago lempar lembing di lapangan hijau.

11. NABAIT DOON

1. Nama Permainan

Kata Nabait Doon dalam bahasa Tehit yang digunakan oleh Suku Tehit di Daerah Kecamatan Teminabuan Kabupaten Sorong Irian Jaya mengandung dua (2) pengertian yaitu: Nbait dan Doon.

Nbait berarti bermain atau menirukan sesuatu gerak sedangkan Doon berarti pula sebagai binatang Kus-kus.

Jadi Nbait Doon adalah permainan anak-anak yang dimainkan oleh anak-anak laki-laki dalam meniru cara berburu kus-kus pohon dengan anjing oleh manusia. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada waktu menjelang musim berbuahnya sebuah pohon yang dalam bahasa disebut KIFILIO (Bahasa — Tehit) agar pohon tersebut pada musimnya dapat dikunjungi oleh ribuan bahkan jutaan kus-kus. Permainan ini merupakan permainan anak-anak yang hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan hampir terdapat di seluruh Daerah Kepala Burung Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini diselenggarakan pada waktu menjelang tuanya sebuah buah dari pohon KIFILIO yakni sejenis pohon kayu hutan yang dimakan buahnya pada malam hari oleh kus-kus.

Untuk itu biasanya manusia mempergunakan anjing untuk memburunya pada malam hari disaat munculnya bulan purnama raya.

Jadi permainan ini hanya dilangsung pada waktu menjelang musim tuanya buah Kifilio; sesudah itu tidak dapat dilakukannya lagi.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini dilaksanakn untuk memuja dewa-dewa yang menciptakan kus-kus supaya dapat memberikan kus-kus dalam jumlah banyak pada waktu musim buah Kifilio dituai oleh kus-kus pada malam hari nanti.

Oleh karena itu permainan ini tidak dapat dilaksanakan sembarangan, hanya pada saat berbuahnya buah Kifilio dan setelah dimainkan maka dihentikan sampai kembali berbuahnya buah tersebut.

Dan bentuk permainan ini hanya dimainkan oleh laki-laki; dalam memuja dewa kus-kus yang dalam bahasa Tehit disebut "KOLO DOON".

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini menurut mithos berasal dari daerah Tehit bagian nasfa yaitu di kampung Elles, kemudian menyebar ke seluruh Daerah Kecamatan Teminabuan khususnya dan di seluruh Daerah Kepala Burung Irian Jaya yang meliputi Kabupaten Sorong dan Manokwari. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki dari Suku Tehit, Mejbrat, Ogit, Manikion, Mooi, Arfak dan Mandacan di daerah Kepala Burung Irian Jaya. Dalam perkembangannya tidak mendapat tantangan dari pihak manapun dan kini sangat digemari oleh anak-anak di daerah pedesaan.

Selanjutnya untuk masa sekarang permainan ini masih tetap dipertahankan dan dikembangkan oleh anak-anak di daerah pedesaan karena permainan ini juga bersifat pendidikan jasmani.

5. Peserta/Pelakunya

- a. Jumlah pelakunya terdiri dari 5 sampai 10 orang.
- b. Usianya: 7 sampai 12 tahun.
- c. Jenis kelamin: laki-laki.

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki karena menurut adat istiadat dan kebiasaan masyarakat; yang hanya dapat berburu adalah laki-laki dan bukan wanita.

Jadi permainan ini hanya dimainkan oleh kaum laki-laki dan wanita tidak diikuti sertakan karena banyak memerlukan kelincahan yaitu: lari, lempar dan memanjat pohon.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan ini tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, tetapi dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua golongan umur dan masyarakat tanpa ada perbedaan kelas seperti: anak-anak Natmak (pendidik); Nasebeh (golongan panglima perang) dan Nakohok (golongan orang kaya). Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki

dan wanita tidak diikuti sertakan karena banyak memerlukan ketangkasan yang hanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki.

6. Peralatan/Perlengkapan

Peralatan yang dipergunakan untuk melengkapi permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Tambra/Tabra yakni hutan dengan pohon-pohonnya sebagai lokasi tempat dimana permainan Nbait Doon ini berlangsung.
2. Natokoin adalah pelaku pria sebagai manusia yang mengejar kus-kus dengan menggunakan anjing piaraannya.
3. Hoiin/Mkaan adalah manusia yang bertindak sebagai anjing pemburu dalam pelaksanaan permainan ini untuk mengejar kus-kus bersama-sama dengan manusia.
4. Doon adalah manusia yang bertindak sebagai kus-kus dan memanjat diatas pohon, kemudian dikejar oleh manusia dan anjing di bawah pohon.

7. Iringan Musiknya

Permainan ini tidak mempergunakan musik pengiring ataupun lagu pengiring apapun yang ada hanyalah suara manusia dan anjing buatan pada waktu mengejar kus-kus di atas pohon dan pekikan setelah kus-kus itu ditangkap oleh manusia dan anjing buaatannya.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Dalam tahap persiapan ini anak-anak berkumpul dan menyuruh beberapa orang pergi mengadakan penelitian terhadap lokasi tempat permainan itu akan dilaksanakan. Setelah itu kembali dan memberikan gambaran secara umum.

Selesai penjelasan secara umum maka diadakan pembagian sebagai berikut:

- untuk menjadi manusia 5 sampai 7 orang.
- untuk menjadi anjing adalah 2 orang.
- untuk menjadi kus-kus adalah 3 orang.

Setelah pembagian demikian maka mereka menuju hutan, dan yang menjadi kus-kus memanjat ke pohon lebih dahulu dan anjing dengan manusia menyusul dari belakangnya, untuk mengejar kus-kus tersebut.

b. Aturan Permainan

Dalam permainan ini terdapat beberapa aturan permainan sebagai berikut:

1. Don wara wak wokoit saa yakni: kus-kus hanya dikejar dan kus-kus tersebut merayap di atas pohon dari pohon ke pohon, jika anak yang menjadi kus-kus ini turun dari pohon dan jatuh lari di atas tanah maka ditangkap oleh manusia dan anjing berarti kalah.
2. Hoin watan yakni; anak yang menjadi kus-kus itu digigit oleh manusia yang menjadi anjing berarti sudah mati dan pergantian pemain lainnya sebagai kus-kus.
3. Natokoin wosyok yakni; kus-kus itu ditangkap oleh manusia dan tidak digigit oleh anjing yakni mereka berkejaran di atas pohon yaitu merayap dari pohon ke pohon sampai tertangkap di atas pohon.
4. Yisok dait doonwe; yakni bila yang menjadi kus-kus itu tidak ditangkap oleh manusia sampai lama, maka anak yang bersangkutan dinyatakan menang. Setelah itu diganti lagi oleh teman-temannya yang lain.

c. Tahap-tahap Permainan

Dalam permainan ini mengenal beberapa tahap yakni:

1. Tahap yikelek adalah tahap anak-anak mengadakan penelitian terhadap tempat di mana permainan itu akan dilaksanakan nanti.
2. Tahap yibait doon yakni tahap dimana anak-anak itu melakukan permainan yibait doon tersebut.
3. Tahap yein syaar adalah tahap permainan yibait doon telah selesai dan mereka pulang ke tempat tinggalnya masing-masing.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini konsekwensi kalah menang kurang

begitu menonjol yang utama adalah anak-anak itu memiliki latihan jasmani untuk ketangkasan mengejar dan menangkap kus-kus dikemudian hari. Selain itu sebagai latihan ketangkasan berburu bagi calon pendekar-pendekar dari suku/masyarakat tertentu.

Bagi mereka yang kalah maupun yang menang bukan masalah tetapi yang penting adalah pembinaan perasaan persaudaraan.

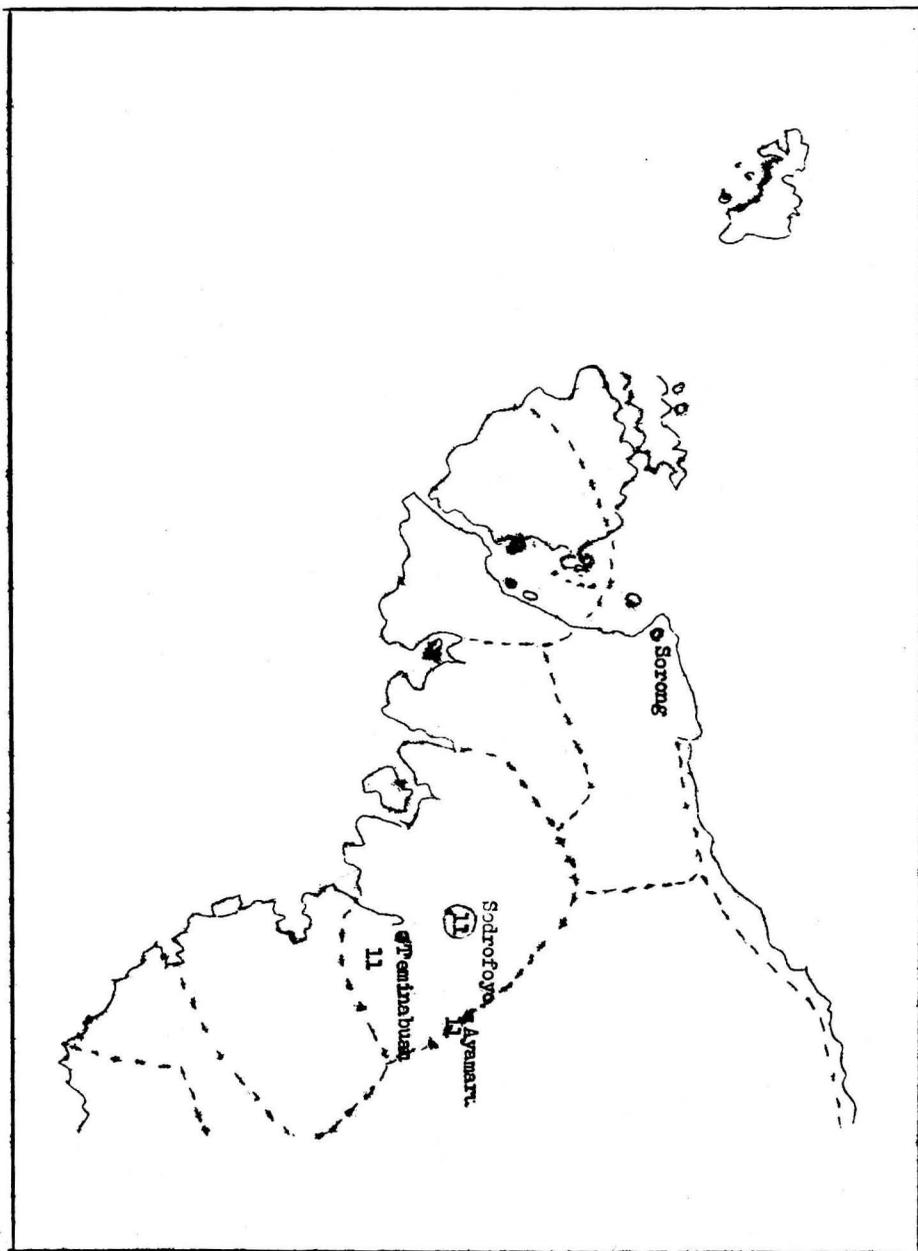
9. Peranan Masa Kini

Untuk masa sekarang permainan ini masih tetap dikembangkan oleh anak-anak di daerah pedesaan dengan baik. Bagi masyarakat Tehit maupun masyarakat di daerah Kepala Burung Irian Jaya; permainan ini merupakan alat untuk melatih dan mendidik anak-anak dalam hal ketangkasan berburu binatang yang merupakan salah satu mata pencaharian penduduk setempat sampai masa sekarang ini. Untuk itulah masyarakat masih menghargai dan mempertahankan permainan tersebut sampai sekarang ini.

10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat masih mencintai permainan ini dan dapat dipertahankan karena memberikan pelajaran tentang bagaimana cara berburu binatang yang baik sehingga dapat memberikan kehidupan baginya.

Permainan ini dilakukan pada siang hari dan kini masih tetap berkembang dengan baik di daerah pedesaan sampai sekarang.



12. NASAKA ASYA

1. Nama Permainan

Permainan ini terdapat di Daerah Kecamatan Teminabuan tempat kediaman Suku Tehit. Dalam bahasa Tehit kata Nasaka Asya ini mengandung dua pengertian yaitu Nasaka dan Asya.

Nasaka berarti menikam, melempar dan tepat kena pada sasaran yang ditentukan sedangkan Asya adalah bulatan yang terbuat dari sejenis rotan. Rotan tersebut dalam bahasa Tehit disebut Oryon Foyo.

Asya atau bulan ini dibuat menyerupai bulatan mulut kerang laut atau triton. Kata Asya dalam bahasa Tehit dapat diartikan pula sebagai bia, kerang, triton, siput yang hidupnya di laut atau di lumpur-lumpur pantai pohon lolaro serta nipa. Jadi permainan Nasaka Asya adalah permainan yang dilakukan oleh dua kelompok anak-anak laki-laki bertanding secara bergantian menikam atau melempar lingkaran/bulatan (Asya) yang terbuat dari rotan (oryon foyo) secara bergantian dengan menghitung jumlah nilai terbanyak untuk menentukan kelompok yang menang dan yang kalah.

Permainan ini sesungguhnya adalah permainan anak-anak di daerah pedesaan tempat kediaman Suku Tehit di Kecamatan Teminabuan Kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan Nasaka Asya ini adalah merupakan permainan yang bersifat rekreasi dan tak ada hubungan dengan peristiwa alam lainnya karena bertujuan untuk melatih kelincahan dalam melempar/menikam sesuatu tepat pada sasaran yang ditentukan. Permainan ini berlangsung pada waktu siang dan petang hari.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini terdapat di seluruh wilayah kecamatan Teminabuan dan biasanya bersifat massal dan dimainkan oleh anak-anak laki-laki.

Tujuan permainan ini adalah untuk melatih dan menyiapkan tenaga yang trampil dalam kegiatan berburu ataupun perang

suku pada waktu yang silam.

Latarbelakang Sosial budayanya yang utama adalah untuk membina tenaga terampil (pendekar) dalam berburu dan pendekar utama yang menghadapi semua persoalan yang bersifat fisik (perang suku) maupun non fisik seperti perang urat saraf tentang kehidupan suatu suku serta mithos asal mulanya sebuah sungai dan lain sebagainya.

Selain itu permainan ini bertujuan pula untuk melatih daya berpikir dari anak-anak untuk dengan perhitungan yang tepat sehingga lemparnya kena sasaran dari asya yang diguling dan berputar-putar itu. Di samping itu permainan ini bertujuan pula untuk memupuk serta mempertebal rasa sosial antar anak-anak dan saling menghargai kelebihan yang dimiliki oleh temannya dalam melempar maupun hal-hal lainnya. Permainan Nasaka Asya adalah menjadi milik penduduk di daerah pedesaan dan tetap berkembang dengan baik.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Nasaka Asya merupakan permainan anak-anak yang hanya diikuti oleh pria. Permainan ini telah lama membudaya dan berkembangnya di masyarakat Suku Tehit dan merupakan warisan dari generasi ke generasi.

Jadi permainan ini bersifat "Rekapitulasi".

Dalam sejarah perkembangannya tidak pernah mengalami tantangan baik dari dalam maupun dari luar. Untuk mewariskan permainan ini tidak diajarkan melalui pendidikan tetapi hanya melalui praktek dan cara meniru secara langsung dari generasi terdahulunya.

Permainan ini untuk pertama kalinya berkembang di Kampung Eles Desa Sawyat, kemudian atas hubungan perkawinan maupun persaudaraan serta adat-istiadat menyebarkan ke seluruh daerah kediaman "Suku Tehit" di Kecamatan Temiqabuan. Sejak dahulu kala sampai saat ini permainan ini tetap dilaksanakan oleh anak-anak di daerah pedesaan dan menjadi permainan kawakan baginya setiap waktu yang terluang.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Permainan ini diikuti oleh 2 — 20 orang, karena bersifat

massal. Dalam permainan ini tidak boleh pesertanya dalam jumlah berat sebelah, misalnya 20 orang di kelompok A dan 25 orang di kelompok B.

Hendaknya kedua kelompok harus seimbang yaitu: 25 orang banding 20 orang.

Dengan tujuan supaya perhitungan kekuatan dan jumlah nilai harus seimbang atau lebih terletak pada kelincahan melempar tepat pada sasaran dari tiap kelompok.

b. Usianya

Permainan ini diikuti oleh anak laki-laki yang berumur 8 – 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak laki-laki. Sedangkan anak-anak wanita tidak diperkenankan untuk turut serta di dalamnya karena menurut adat-istiadat setiap wanita tidak boleh mengerjakan hal-hal tertentu yang dilakukan oleh pria termasuk permainan ini.

d. Kelompok sosialnya

Permainan Nasaka Asya ini diikuti oleh semua anak-anak laki-laki, tanpa ada perbedaan tingkatan kelas seperti pada sistim adat istiadat (stratifikasi sosial) yang terdapat dalam masyarakat Tehit.

Kelas tersebut adalah Nakohok (orang kaya), Nasebeh (Panglima Perang), Natmak (Pendidik), Nasemit (perempuan janda/duda), weet skatoin (anak piatu), dan Wekade-la, (laki-laki bujang), dan masih banyak lagi.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan Nasaka Asya ini adalah:

- a. Kserek yaitu: sebuah kayu yang diruncing tajam berfungsi sebagai penikam (tombak) terbuat dari kayu keras seperti: kladit, delel, sidis, week, been (pohon nibun) dan dali (semuanya dalam bahasa tehit).

- b. Asya yaitu sebuah lingkaran dari rotan yang berbentuk bulat untuk dibuang di atas tanah kemudian berputar sehingga ditikam/dilempar oleh peserta permainan tersebut.



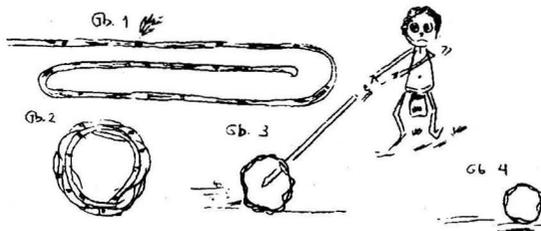
- c. Senek: arena pentas (sebidang tanah) yang luasnya sekitar 50 – 100 meter untuk tempat permainan itu diselenggarakan oleh kedua kelompok yang saling bertanding untuk mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya guna menentukan siap yang menang dan mana yang kalah.

Kelompok A	Kelompok B
---------------	---------------

- d. Minyan/saak yaitu parang/pisau yang dipergunakan sebagai alat untuk meruncing "Keserek" yang tumpul akibat lemparan tidak kena sasaran dan tertikam pada batu atau benda lainnya yang keras sehingga menjadi tumpul.



- e. Keye oryon foyo yaitu sejenis rotan yang dapat dibuat berbentuk lingkaran sehingga jika dibuang di atas tanah maka akan berputar dengan sendirinya kemudian ditikam dengan keserek oleh peserta permainan tersebut. Jika dalam bentuk ini biasanya sulit untuk ditikam sebab putarannya sangat cepat sekali.



7. Iringan Musik

Permainan ini tidak menggunakan iringan musik, hanya pekikan-pekikan dari anak-anak bila lemparannya tepat pada sasarannya.

Salah satu contoh pekikan tersebut ialah:

Yaaa Weka Namon oooo

terjemahannya dari bahasa tehit ke bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

ya, saudara-saudaraku, saya berhasil menikamnya dan jumlah nilai kita bertambah lagi.

Selain itu tujuan pekikan ini untuk melemahkan semangat lawan karena jumlah nilainya lebih tinggi dari lawannya. Selain pekikan sering mereka membawakannya dalam bentuk tarian Sraar sambil menikam asya tersebut.

Bentuk tarian ini biasanya pada bagian terakhir permainan asya sebagai acara puncak sebelum pesertanya bubar ke tempat kediamannya masing-masing.

Contoh lagu tari Sraar, Tagu sasa mami aumere, tentene
terjemahannya:

Oh, jangkrik ciptaan Tuhan

Aku sangat terharu dengan syair sonata
yang kau nyanyikan untuk meratapi ke-
pergian matahari di senja hari.

Pekikan-pekikan tersebut di atas diucapkan pula sebagai rasa gembira dan berhasil dalam menikam Asya tersebut. Sedangkan bagi peserta yang tidak berhak mengucapkannya adalah mereka yang belum berhasil menikamnya.

Namun demikian apabila kelompoknya memiliki nilai yang tinggi maka peserta dari kelompok itu berteriak dan pekik ramai-ramai serta berdansa secara serentak untuk menurunkan semangat bertanding dari lawannya.

Pekikan-pekikan itu dalam bahasa Tehit disebut "Nfaran". Bagi mereka yang tidak berhasil menikamnya (kelompok tersebut) akan membalasnya apabila nilainya mendekati dan sudah menyainginya.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Untuk kelancaran pelaksanaan dari pada permainan Nasaka

Asya ini terlebih dahulu dipersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Nesere Taa Wii (Senek) yakni membersihkan sebuah lapangan yang luasnya sekitar 50 – 100 meter untuk arena pertandingan antara dua kelompok yang akan bertanding nanti.
- b. Mengambil/memotong kayu untuk dijadikan sebagai Keserek.
Kayu ini kulitnya dikeringkan (dikupas) kemudian dikeringkan diatas perapian selama 2 – 3 hari. Sesudah itu barulah dipergunakan untuk alat penikam yang ampuh dalam permainan tersebut.
- c. Nili Keye Oryon Foyo yakni mengambil sejenis rotan yang bernama oryon foyo.
Rotan ini diambil dari hutan, kemudian dibelah dan dijemur pada sinar matahari. Setelah sudah kering maka rotan itu dilingkar berbentuk "lingkaran" atau bulatan yang disebut "Asya" bakal benda yang akan ditikam dengan Keserek.

Cara melingkarnya yaitu:

Ujung rotan itu diikatkan pada bagian tengah ujung yang lain. Setelah itu bagian yang masih panjang dapat dilingkar mengikuti bulatan tadi sampai berbentuk lingkaran.

Sesudah itu diadakan eksperimen membuangnya di atas tanah sebagai tahap percobaan. Apabila berputar dengan baik dengan jarak yang jauh maka dipungut kembali kemudian disimpan dengan baik di atas perapian. Cara menyimpannya yakni menyisipkan "Asya" tersebut di atas atap rumah atau kasau tepat dengan perapian. Tujuannya untuk mengeringkan "Asya" tersebut.

Setelah itu mulai ditentukan waktu yang baik untuk pertandingan ini diselenggarakan oleh kedua kelompok tersebut.

Pembagian kelompok ini biasanya berdasarkan suku (fam/marga) maupun tempat tinggal serta unsur kelahiran.

Misalnya anak yang ibunya berasal dari Kampung A

harus bertanding melawan anak yang ibunya berasal dari kampung B. Sedangkan yang diluar itu tidak diperkenankan ikut bermain di dalamnya. Mereka hanya sebagai penonton aktif yang memberikan spirit bagi teman-temannya.

Juga bisa fam melawan fam yang lainnya; seperti Fam (Marga) Krenak bertanding Fam (Marga) Sagisolo.

- d. Bila lapangan (Senek), keserek, dan Asya serta persiapan lainnya sudah siap maka tibalah saatnya untuk permainan ini dilaksanakan dengan menentukan persyaratan-persyaratan seperti yang terdapat dalam aturan permainan ini.

b. Aturan Permainan

Permainan Nasaka Asya ini memiliki beberapa aturan permainan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan permainan ini sebagai berikut:

1. Permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak laki-laki (nadla) sedangkan anak-anak wanita (nadli) tidak diperkenankan mengikutinya. Wanita dan orangtua sebagai penonton aktif yang ikut memberikan spirit sebagai pendorong dalam kelancaran permainan ini.
2. Nadla wisoktif keserek meteit meres; Yakni setiap pemain hanya menggunakan satu buah tombak (keserek) dan tidak boleh lebih dari satu. Bila ada yang memiliki lebih dari pada satu buah maka yang lain disimpan atas kesepakatan bersama ataupun kalau yang bersangkutan mempertahankannya maka dihitung dua orang. Untuk mengimbangi itu maka kelompok lawannya bisa menambah jumlah personil ataupun menambah jumlah Keserek sehingga kedudukannya seimbang, misalnya 20 orang kelompok A harus melawan 20 orang dari kelompok B.

Selain itu bila yang bersangkutan tetap mempertahankannya dan ternyata jumlah personil dari pihak lawan berkurang maka alat penikam yang satunya (keserek) itu dianggap tak berfungsi kendatipun dalam lemparannya kena pada sasaran. Jadi yang dihitung adalah satu buah dan satunya tak berfungsi untuk menambahkan jumlah nilai.

Tujuannya agar jumlah nilai tidak akan lebih dari pada lawannya.

3. Nokro Wisalaak yaitu dalam permainan ini dibagi dua kelompok sesuai dengan contoh tersebut pada nomor c persiapan permainan. Pada kelompok yang satunya melempar "Asya" itu berputar di atas tanah kemudian ditikam oleh lawannya.

Lawan yang menikam Asya tersebut harus berdiri pada posisi kanan atau kiri semuanya dengan maksud supaya jangan ada yang salah tertikam tubuhnya dengan tombak (keserek) kecuali yang dilempar adalah Asya tersebut bukan manusianya.

Kemudian dilaksanakan secara bergantian sesuai dengan jumlah yang disepakatinya. Jika ada yang lemparannya tepat dan menikam Asya ini maka dihitung dengan cara menanam fijo dari kayu.

Fijo adalah bila dalam pertandingan ini antar lawan salah satu pihak melempar dan tepat pada sasaran sedangkan lawannya tak kena pada sasaran maka yang kena sasaran itu mengambil ranting kayu kemudian ditanam di atas tanah sesuai dengan jumlah angka kemenangan yang dikumpulkannya.

Misalnya: Kelompok A lemparannya yang kena sasaran berjumlah 10 biji (keserek), maka ia menanam 10 ranting kayu. Sementara kelompok B belum memilikinya. Apabila tiba giliran kelompok B dan lemparannya kena sasaran sebanyak 10 biji pula maka kelompok tersebut mencabut fijo yang ditanam oleh kelompok A tadi.

Selanjutnya mereka tetap bertanding sampai kelompok mana yang mengumpulkan nilai terbanyak itulah yang menang.

4. Nkalat Traat: adalah pada waktu melempar tombak/menikam asya tersebut dan tidak mengenai sasaran, maka nilainya tak dihitung.

Sedangkan yang dihitung adalah lemparan yang mengenai/tepat/tertancap pada asya tersebut. Setiap lemparan yang kena sasaran disebut dalam bahasa tehit "NSA-KAM".

5. Ntirtir Kabrek Wasik yaitu apabila dalam lemparan itu ada yang melempar dan tertangkap/kena sasarannya dua kali lipat dalam lingkaran tersebut. Maka nilainya dihitung menjadi dua angka atau biji.
6. Dalam permainan ini hanya diperkenankan untuk menikam pada saat Asya itu dilempar dan berputar. Dan apabila sudah ditikam oleh teman sepermainan (sekelompok) dan ternyata sudah berhenti maka tidak diperkenankan untuk menikamnya lagi. Jika ada yang menikamnya dan tepat pada sasaran pada saat sudah berhenti ini, maka nilainya tidak dapat dihitung oleh pihak lawan karena Asya dianggap sudah tak berfungsi/bergerak lagi.
7. Untuk perhitungan nilai mempergunakan Sistim Fijo seperti tersebut di atas; yakni apabila ada yang menikam maka kelompok itu menanam ranting-ranting kayu di atas tanah agar mengetahui dengan tepat jumlah nilai yang dimilikinya. Jika lawannya berusaha menebusnya maka fijo itu dicabut sesuai dengan jumlah kemenangan yang diperolehnya sampai habis. Namun jika lawannya tetap menambah maka fijo itu ditanam kembali lagi. Selanjutnya bila sudah tiba waktunya maka yang jumlahnya fijo terbanyak itulah yang menang dan fijo tersebut dicabut dan disimpan untuk ditanam kembali lagi pada esok harinya apabila pertandingan ini diteruskan lagi sesuai dengan kesepakatan bersama antara mereka.
8. Dalam permainan Nasaka Asya ini dilarang berkelahi dan menggunakan keserek untuk menikam lawannya. Bila ada yang berbuat demikian maka yang bersangkutan dikenakan sanksi adat yaitu harus membayarnya dengan kain timur (not tohok) dan barang-barang budaya lainnya. Anak yang bersangkutan tidak diperkenankan untuk aktif selama permainan ini dilaksanakan.
9. Setelah permainan ini selesai sesuai dengan ketentuan bersama maka semua diwajibkan untuk dansa bersama guna membina persatuan antara sesamanya dengan tujuan menghilangkan rasa dendam dan mereka adalah sa-



tu adanya. Oleh karena rasa bersatu maka mereka harus berdansa dalam bentuk lingkaran persatuan yang disebut "Kdaa".

10. Dalam permainan ini dapat ditentukan dua orang tiap kelompok satu orang untuk membuang asya agar ditikam oleh lawannya. Kedua orang itu tidak membuang untuk kelompoknya, tetapi yang dari kelompok A harus membuang untuk kelompok B dan kelompok B harus membuang untuk kelompok A.

d. Tahap-tahap Permainan

Permainan Nasaka Asya ini mengenal beberapa tahap sebagai berikut:

1. Nbait Semit yaitu pada tahap ini permainan tersebut hanya dilaksanakan oleh satu orang sebagai latihan untuk menghadapi lawannya pada tingkat (tahap) Nbait Friit dan Nbait Nrook.

Cara pelaksanaannya: adalah Asya yang dibuat berbentuk lingkaran itu dipegang pada tangan kanan, kemudian dibuang ke atas tanah berputar dan ditikamnya.

Apabila lemparannya tidak tertancap pada "Asya" tersebut maka permainan ini dilaksanakan berulang-ulang sampai sesuai dengan jumlah yang ditentukannya. Jumlah nilai yang harus diperolehnya adalah berkisar sekitar 20 — 40 biji. Setelah jumlah nilai itu dipenuhinya maka yang bersangkutan berhenti. Adanya cara lain dalam tahap pertama yang merupakan *tahap persiapan* dan *latihan* ini adalah tangan kanan memegang tombak (keserek) dan tangan kiri membuang Asya kemudian disusul dengan lemparan tombak oleh tangan kanannya. Jika dalam bentuk ini pemain sudah merasa mampu untuk menghadapi lawan maka berpindah pada tahap kedua yaitu NBAIT FIRIIT.

2. Nbait Firiit yakni dua orang bersaudara mengadakan latihan permainan asya ini.

Caranya yaitu: seorang melempar dan saudaranya menikam, kemudian bergantian sampai sesuai dengan jumlah angka kemenangan yang ditentukan. Nilai yang tertinggi itulah menang dan yang terendah adalah kalah. Bila keduanya merasa mampu maka dapat menggabungkan diri dengan kelompok lainnya untuk berhadapan dengan

kelompok yang lebih besar, dalam tahap yang ketiga yaitu: NBAIT NROOK sesuai dengan aturan permainan yang diuraikan di atas.

3. N bait N rook yakni permainan ini dilaksanakan antar kelompok seperti yang diuraikan di atas yaitu kelompok A lawan B dan seterusnya berdasarkan Fam (marga) dan sebagainya, sesuai dengan peraturan yang terdapat pada nomor b uraian di atas.

Selain itu ada satu *Syarat* untuk melemahkan lawan supaya lemparannya tidak mengenai sasaran Asya tersebut maka mereka/lawannya menyebutkan kata-kata tertentu seperti ini: "KOYOK-KOYOK".

Tujuan menyebutkan kata ini sebagai anti agar lawannya tidak menikam Asya tersebut, tepat pada sasaran-nya.

Jumlah nilai yang dicapai oleh lawan supaya dianggap menang adalah berkisar antara 50 – 100 biji kemenangan.

Bula sudah mencapai jumlah nilai yang demikian maka permainan akan segera berakhir dan mereka (peserta) permainan mengadakan acara dansa bersama (Nsaraar Sii). Peserta semua membentuk lingkaran persatuan yang bernama "Kdaa" dan berdansa bersama. Bentuk ini masih tetap dipertahankan oleh penduduk di daerah pedesaan sampai sekarang ini.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan Nasaka Asya ini konsekwensi bagi yang kalah adalah tidak diperkenankan untuk mengadakan tindakan fisik terhadap lawannya, karena ini adalah sebuah permainan belaka. Demikian juga yang menang tidak diperkenankan untuk mengejek lawannya yang kalah itu. Jadi hendaknya kedua kelompok itu bersahabat.

Soal kalah menang adalah faktor kedua tetapi tujuan utamanya yang terpenting adalah bagaimana mereka membina persatuan dan kesatuan dalam rangka menghadapi gangguan terhadap masyarakatnya di masa mendatang. Selain itu masyarakat telah menyiapkan pula calon-calon pendekar yang bermanfaat bagi masyarakat dalam berburu maupun menghadapi perang suku dan lain sebagainya yang datang dari luar.

Dalam konsekwensi kalah menang ini didasarkan pada jumlah fijo yang ditanam oleh setiap kelompok. Jika fijo yang ditanam itu lebih dari lawannya maka kelompok tersebut dianggap menang. Dan apabila kelompok berikutnya menikam maka ia mencabut fijo tersebut. Proses ini berjalan sampai permainan berakhir, ternyata yang fijonya banyak berdasarkan hasil lemparan yang mengenai sasaran inilah yang menang.

Misalnya: Jumlah nilai kelompok A adalah 100 biji.

Kelompok B memperoleh nilai adalah 60 buji.

Maka kelompok A tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Sedangkan kelompok B dinyatakan kalah.

Bagi mereka yang menang mencabut fijo dan mengikatnya kemudian digantung di atas pohon. Dengan tujuan bila besok permainan ini dilanjutkan maka mereka kembali mengambil fijo tersebut.

Namun demikian inti dari pada permainan ini adalah kebersamaan dalam menghadapi sesuatu persoalan yang didasarkan pada pembinaan persatuan dan kesatuan sejak masih dalam usia kanak-kanak sampai remaja, untuk menghadap berbagai persoalan yang timbul dari dalam maupun dari luar.

Kalah menang adalah hal yang menjembatani kepada rasa persatuan dan kesatuan antar sesamanya.

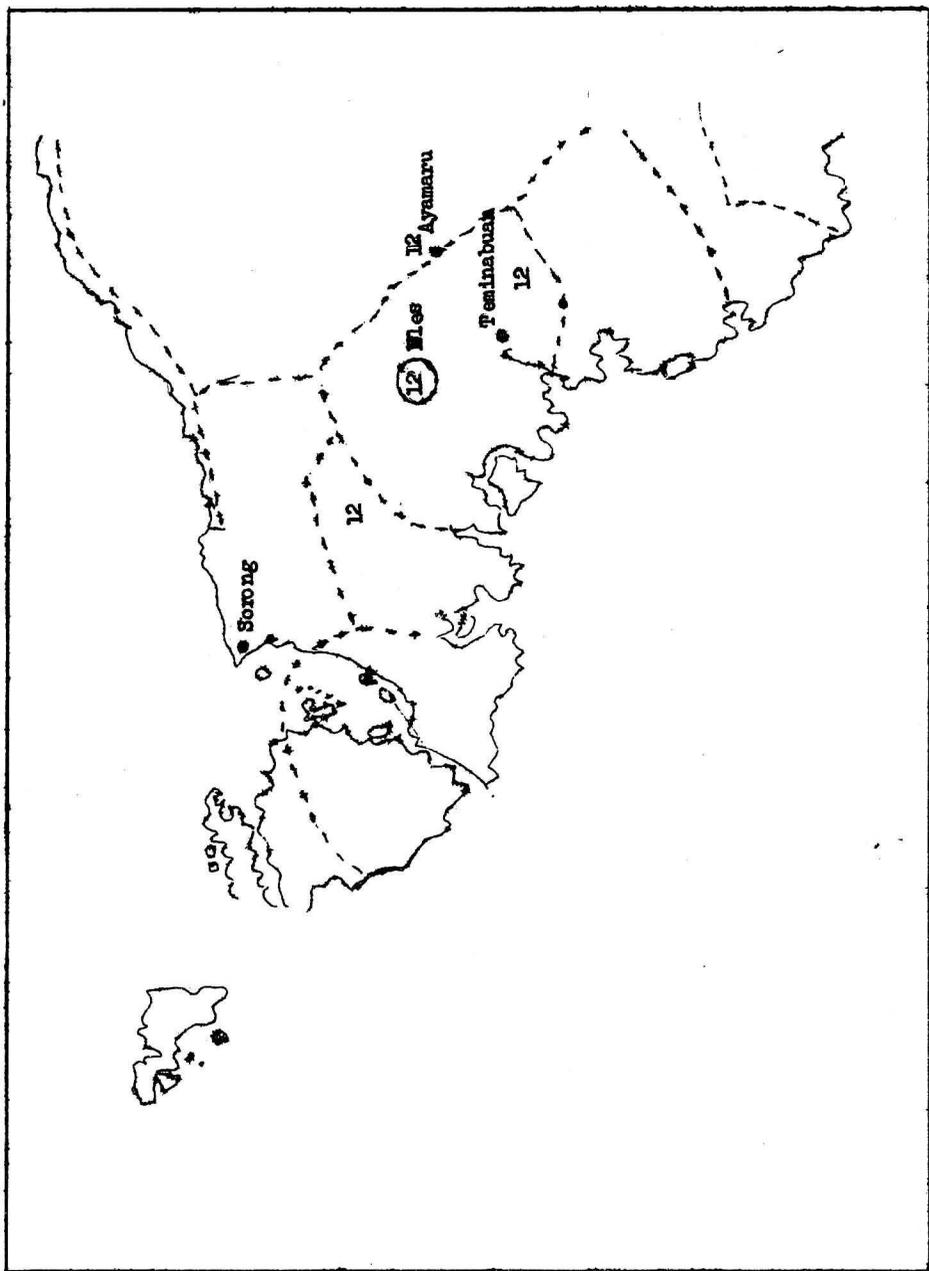
9. Peranannya Masa Kini

Untuk masa sekarang permainan ini masih berpengaruh dalam kehidupan masyarakat di daerah pedesaan karena menyiapkan tenaga-tenaga yang terampil dalam mencukupi kebutuhan kehidupan sehari-hari yaitu berburu. Selain itu mereka telah memiliki latihan ketangkasan jasmani yakni melempar. Selain itu dengan adanya permainan ini dapat membina persatuan antar semua kelompok masyarakat untuk bersama-sama menghadapi tantangan kesulitan yang dihadapinya sebagai suatu kesatuan hukum di daerah tertentu.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut Suku Tehit bahwa permainan ini baik karena melatih anak-anak dalam segi jasmani, mental dan sosial budaya

(kesenian). Mereka dipersiapkan untuk membuat tombak dari bahan-bahan alam yang dijadikan sebagai senjata berburu. Dalam segi kesenian masyarakat masih menghayati warisan leluhur dalam bentuk lagu dan tari maupun ucapan-ucapan yang menimbulkan rasa kebanggaan dan persatuan di antara sesamanya. Permainan ini tetap dikembangkan karena tidak bertentangan dengan program pembangunan dari pemerintah. Justru hal ini menjadi dasar persatuan bagi masyarakat untuk hidup bersama dan bekerjasama dalam menghadapi segala tantangan yang datang dari luar maupun dari dalam lingkungannya sendiri. Semua itu terwujud dalam lingkaran "Asya" yang terbuat dari rotan tersebut di atas.



13. NILILIK KATAKOK

1. Nama Permainan

Permainan ini bernama Nililik Katakok, berasal dari Bahasa Tehit bagian Nayimian. Kata Nililik Katakok mengandung dua pengertian yaitu Nililik dan Katakok.

Nililik artinya menggulingkan sesuatu benda dari puncak gunung atau tempat yang tinggi ke bagian yang rendah. Perbuatan ini dilakukan oleh manusia dalam hal ini orang ketiga.

Sedangkan Katakok berarti nama sebangsa pakis hutan yang tumbuhnya ditengah hutan lebat, daunnya kecil dan halus serta tangkainya mudah patah kalau dilempar ataupun dipegang.

Permainan ini berasal dari Suku Tehit bagian Nayimian, kemudian menyebar ke nafkar, klabra, nasfa, dan seluruh daerah Kecamatan Teminabuan bahkan menyebar sampai ke daerah kediaman suku Mejbrat di Ayamaru.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak dalam rangka latihan ketangkasan melempar tepat pada sasarannya.

Jadi nililik Katakok adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak laki-laki dengan seorang menggulingkan katakok dari atas tempat yang agak tinggi dan anak-anak lainnya bersiap-siap di bagian yang rendah guna menikamnya dengan tombak yang bernama keserek.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini diadakan tanpa ada kaitannya dengan peristiwa alam lainnya ataupun upacara adat inisiasi apapun tetapi bersifat rekreasi dan edukatif bagi anak-anak.

Selain itu sering juga dilaksanakan oleh anak-anak menjelang pelaksanaan permainan "HOO" sebagai latihan dasar bagi anak-anak kecil agar kemudian hari bisa dapat mengikutinya dan mengembangkannya dari generasi ke generasi berikutnya.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini dilaksanakan oleh anak-anak tehit khususnya anak-anak usia sekolah tingkat sekolah dasar maupun remaja dan bersifat turun-temurun. Permainan ini diselenggarakan atas

latar belakang sosial bahwa kehidupan penduduk itu sangat dipengaruhi oleh perang suku dan mata pencaharian utama lainnya adalah berburu, sehingga anak harus dipersiapkan untuk menghadapi tantangan tersebut di atas.

Anak-anak laki-laki dilatih dan dididik bagaimana cara melempar yang baik yaitu kena tepat pada sasarannya. Selanjutnya bagaimana menikam musuh dengan cara yang baik tepat pada jantungnya sehingga tidak lolos dari serangan musuh tetapi langsung meninggal dunia. Hal ini berlaku pula bagi binatang-binatang.

Di mana sekarang yang diutamakan adalah bagaimana seorang anak laki-laki bisa berburu dengan baik dan lemparannya tepat pada sasarannya dan berhasil merebut nyawa dari binatang tertentu, melalui lemparan tombak ataupun dengan anak panah (jubi) yang dilepaskan ke sasarannya.

Latar belakang sosial yang lainnya adalah permainan ini memupuk rasa sosial antar sesamanya dalam menghadapi kesulitan di hari esok setelah sudah mencapai usia dewasa baik secara jasmaniah maupun rokhaniah.

Selain itu melalui permainan ini dapat diterapkan bentuk pendidikan jasmani yaitu latihan ketangkasan melempar tepat pada sasarannya. Oleh karena itu melalui permainan nililik katakok ini dapat menggalakkan persatuan dan kesatuan antar anak-anak sejak kecil hingga menuju usia dewasanya.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Nililik Katakok merupakan permainan anak-anak yang lahir di daerah kebudayaan *TOROR* yakni di dekat semenanjung *seget-sele* kepala burung Irian Jaya. Kemudian karena terjadinya bencana alam berupa air pasang yang besar dan musim penyakitkan maka penduduk Semenanjung Sele tepatnya di Minyari dan Bamla yang terdiri dari berbagai fam (marga) yakni; konyol, momoth, kemesrar, salambauw, kondologit, sfahrit, blesia, bleskadit, sremere, dan krenak, mulai berpindah ke daerah Teminabuan dengan menumpang perahu. Di daerah Tehit (Teminabuan) ini mereka mengembangkan permainan Nililik Katakok ini hingga sampai sekarang.

Dalam perkembangannya hingga saat ini permainan Nililik Katakok ini tidak mendapat tantangan dari pihak manapun sehingga kini masih tetap dikembangkan oleh masyarakat terutama bagi anak-anak laki-laki yang berhak mengikuti permainan tersebut sesuai dengan usia permainannya karena bertujuan untuk membina kebersamaan dalam bahasa, tantangan, dan persatuan serta kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Jumlah pelakunya atau peserta dalam permainan ini tidak terbatas ini bersifat massal dan diikuti oleh anak-anak laki-laki saja.

b. Usianya

Peserta yang mengikuti permainan nililik katakok ini berusia dari 7 – 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Yang mengikuti permainan ini adalah anak-anak laki-laki, karena bertujuan memberikan latihan ketangkasan sebagai persiapan untuk berburu maupun menghadapi perang suku.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan ini dapat diikuti oleh semua anak-anak laki-laki bersifat massal tanpa membedakan antara yang kelas atas dan kelas bawah.

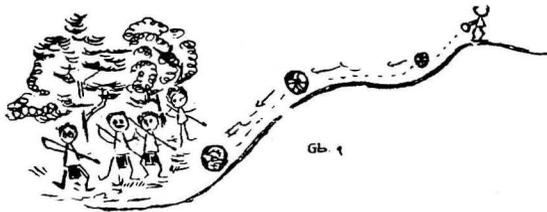
Selain pemain juga ada penonton yang menyaksikan jalannya permainan tersebut. Khusus bagi para orang tua mereka menghadirinya sebagai tenaga yang mengarahkan bila terdapat kesalahan-kesalahan yang dilakukan dalam permainan tersebut.

Permainan nililik katakok ini sekarang masih berkembang dengan baik sekali di daerah kecamatan teminabuan.

6. Peralatan/Perlengkapannya

Dalam permainan ini terdapat beberapa alat perlengkapan yang dapat digunakan oleh anak-anak laki-laki sebagai berikut:

1. Sebidang tanah yang letaknya terendah sampai sedikit membukit sebagai tempat digulingnya Katakok tersebut bentuknya bulat telur tersebut. Sebidang tanah ini dalam bahasa tehit disebut "Wiim Mahe Nayililik Katakok"

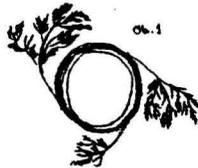


Gb. 1

Gb. 2



2. Katakok yaitu sebuah pohon pakis yang dipotong dari tanah (fombi) kemudian dibersihkan dan berbentuk bulat agar dalam penggulingannya tidak tersangkut pada tali maupun akar kayu lainnya.



Gb. 1



Gb. 2

3. Keserek yakni sebuah kayu yang diruncing tajam berfungsi sebagai alat penikam (tombak) terbuat dari kayu hutan yang kuat seperti kladit, deler, sidis, been (sebangsa nibun hutan) dan week.



4. Minyan (parang) sebagai alat peruncing keserek yang tumpul karena lama digunakan untuk menikam katakok tersebut.



7. Iringan Musik

Dalam permainan nililik katakok ini iringan musik yang digunakan adalah pekikan-pekikan sebagai tanda pernyataan ucapan terima kasih atau tanda kegembiraan misalnya sama ibu, nama kepala suku, dan saudaranya dianggap berpengaruh di dalam masyarakat setempat.

Selain itu untuk menyatakan rasa terima kasih (rasa gembira) ini mereka dapat menyebutkan pula nama tempat daerah asal usulnya sesuai dengan mithos yang diceriterakan oleh nenek moyangnya.

Dengan menyebutkan tempat tersebut berarti penonton secara langsung mengetahui bahwa yang bersangkutan berasal dari fam atau suku yang bersangkutan. Salah satu bentuk sebagai contoh dari iringan musik adalah sebagai berikut: yaa, ogit minyari bamla, weka namon.

Artinya penikam yang lemparannya tepat sasaran ini berasal dari fam-fam yang pernah mendiami daerah Minyari dan Bamla di semenanjung Seget Sele, Sorong Kepala Burung Irian Jaya seperti terungkap pada latar belakang sejarah perkembangannya itu.

Kata lain yang dianggap sebagai iringan musik adalah "Nfaran" yakni menyebutkan nama seorang gadis dari tempat asal ibu kandung yang melahirkan pemain tersebut. Misalnya. yaa mewek makafe, weka samdi wasa yifewet, Artinya: ibunya berasal dari fam sagisollo, dan nama mewek adalah nama dalam fam sagisolo yang cukup populer bagi gadis-gadis cantik.

Hal ini dipergunakan dari sejak mana latihan sampai datang kepada waktu bertanding. Nfaran ini dapat dikembangkan sampai ke acara berburu di hutan bila menikam binatang buruan.

Ciri-ciri tersebut masih tetap berkembang dalam kehidupan suku tehit sampai sekarang ini.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Untuk menghadapi pelaksanaan permainan ini hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain:

1. Nasereta Wiim yaitu membersihkan arena tempat permainan itu dilakukan yang luasnya 10 — 20 meter ber-

bentuk bukit dan menurun kedataran lembah. Maksudnya supaya mempermudah dalam penggulingan katakok dan cara melempar tombak (keserek) nanti.

2. Yala Keserek yakni memotong kayu yang keras di hutan untuk dijadikan alat penikam (tombak) yang bernama Keserek.

Alat penikam ini terbuat dari kayu yang keras seperti: delel, week, sidis, faget, been (nibun hutan), dan lain sebagainya.

Kayu tersebut diambil kemudian kulitnya dikupas dan dikeringkan di atas perapian sekitar 3 hari. Jika sudah kering maka diruncing dengan parang untuk dijadikan tombak yang berguna dalam menikam katakok tersebut.

3. Yifokok hene yakni menentukan hari untuk permainan ini dimulai dan menghubungi teman-teman atau kelompok lainnya untuk pertandingan akan dilangsungkan.
4. Jika sudah penentuan waktu maka tiba pada harinya maka para pemain kehutan untuk memotong "Katakok" yang diguling itu secara beramai-ramai. Setelah dipotong dan dibersihkan kemudian di bawa ke tempat permainannya diadakan percobaan penggulingan oleh anak yang dianggap tertua dari antara mereka.
5. Penentuan jalur yang bernama "KITI" yakni tempat tertentu yang dilewati oleh katakok pada saat digulingkan. Setelah penentuan maka diadakan perundingan dan kedua pimpinan tanding menikam sebuah kayu, sehingga yang tertancap tombak (kesereknya) itulah yang menjaga dan yang tak kena itu menyuruh wakilnya untuk menggulingkannya. Dengan demikian maka permainan Nililik Katakok itu mulai berlangsung dan mengikuti aturan-aturan yang ditentukan oleh masyarakat setempat.

b. Aturan Permainan

Permainan nililik katakok memiliki beberapa aturan sebagai berikut:

1. Nawa lilik katakok yaitu seorang yang bertugas menggulingkan katakok sesuai dengan keputusan seperti terurai pada persiapan permainan di atas. Seorang yang bertugas menggulingkan Katakok ini dari tempat yang

agak tinggi dan kelompok lainnya menjaga untuk menikamnya dengan keserek (tombak). Penggulingan ini dilakukan dengan batas tiga (3) kali berturut-turut kemudian digantikan oleh petugas dari kelompok berikutnya yang semula menjaga dan secara bergantian kelompok yang mengguling tadi menjaga untuk menikam katakok tersebut.

Misalnya: Kelompok Suku Sagisollo menggulingkan Katakok itu sampai tiga kali dan kelompok Kemesrar bertugas menjaga untuk menikamnya.

Setelah itu bergantian kelompok Fam Sagisollo menjaga untuk menikamnya dan kelompok Kemesrar yang bertugas menggulingkannya sampai tiga kali sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dengan jumlah nilai yang sama pula.

Bila kedua kelompok ini ada yang lemparannya tertancap pada Katakok tersebut maka nilainya dihitung untuk menentukan siapa pemenang dalam permainan ini.

2. Nokro sisih yese nana tokoin yaitu dalam permainan ini para anggota kelompok yang menjaga untuk menikam harus semua berdiri di sebelah kanan. Tidak diperkenankan untuk berdiri di sebelah kiri karena jika ada tombak yang lemparnya meleset dari sasaran pasti mengena salah satu anggota tubuh dan akan terjadi luka serta perdarahan. Untuk menghindari peristiwa seperti itu semua diwajibkan untuk berdiri di sebelah kanan.
3. Yirok weet (yanak weet) yaitu dalam lemparan ini bila ada yang tertancap pada katakok yang diguling maka dihitung nilainya, dan merupakan utang yang harus ditebus oleh kelompok lainnya.
4. Yiklat traat yaitu apabila dalam lemparan itu tidak tertancap pada katakok maka tidak dapat dihitung. Buktinya yaitu tombak tersebut tertancap di atas tanah.
5. Fijo yakni ranting-ranting kayu yang ditanam di atas tanah untuk menghitung jumlah nilai yang dicapai oleh masing-masing kelompok lawannya. Sehingga setiap

kelompok saling bersaing untuk membalasnya. Jika jumlah fijo satu kelompok lebih dari kelompok yang lainnya maka kelompok itulah yang menang.

6. Yitrie fijo yakni jika lawannya menikam (lemparnya tepat pada sasaran) katakok maka harus mencabut fijo yang ditanam oleh lawannya sesuai dengan jumlah nilai yang ada. Jika nilainya habis maka mereka berusaha untuk mencari nilai yang baru pula. Tetapi bila kelompok yang memiliki nilai itu tetap menambahnya maka ia tetap unggul. Sering terjadi juga kebalikan yakni yang kalah itu berusaha membalasnya dan menambah nilai baru yang harus ditebus oleh lawan mainnya.
7. Yisika sele yakni bila dalam permainan ini ada pemain yang salah tertikam dengan keserek maka hal itu dianggap biasa dan tidak diributkan karena hal ini terjadi dalam unsur permainan, kecuali tertikam dan meninggal dunia. Jika ada yang meninggal maka dapat diselesaikan secara adat istiadat yakni di denda dengan kain dan sebagainya. Tetapi sepanjang pengetahuan para informan bahwa belum pernah terjadi yang demikian itu.
8. Yein syaar adalah setelah seusainya permainan maka masing-masing pulang ke rumah atau tempat kediamannya dengan damai dan sejahtera.
9. Wala kawiak ialah apabila ada kesepakatan untuk tidak akan mengulangi lagi permainan itu pada besok harinya.
10. Yibait oli yaitu permainan itu diulangi lagi pada keesokan harinya guna menebus kekalahan pada hari terdahulu.
11. Yala tiwak keserek (kserek) adalah jika dalam permainan ini terdapat perkelahian antar anak-anak (peserta permainan) semua perlengkapan terutama keserek (keserek) itu dipotong dan dibagi dua oleh orang tuanya dan anak-anak tersebut berjanji untuk tidak akan mengikuti permainan tersebut. Tetapi apabila mereka mau tetap ikut serta di dalamnya maka ia berjanji agar tidak mengulanginya kembali.

12. Nadli yibait sisi dait, dalam permainan ini tidak diperkenankan anak-anak wanita ikut bermain di dalamnya, tetapi boleh menjadi penonton bersama orang tua maupun masyarakat pada umumnya.

Wanita tidak ikut serta di dalamnya karena permainan ini bertujuan untuk melatih laki-laki yang gagah dan berani dalam menghadapi berbagai tantangan baik yang dari dalam maupun dari pihak luar dalam kehidupan masyarakat tersebut.

c. Tahap-tahap permainan

Permainan ini mengenal tiga tahapan yaitu:

1. Nililik Katakok Firit adalah permainan yang dilakukan dalam lingkungan keluarganya sendiri sebagai latihan dasar untuk menghadapi kelompok yang lainnya. Setelah semua sudah memiliki ketangkasan khusus mengenai hal ini maka mereka mengadakan perjanjian untuk bertanding bersama kelompok lainnya.
2. Nililik Katakok Nrook Weet/Naak Weet adalah pertandingan antar satu suku dengan suku lainnya di dalam medan yang sudah disiapkan untuk menguji kemampuan masing-masing guna mengetahui siapa yang kalah dan mana yang menang. Di sini jumlah nilai menjadi patokan untuk menentukan kalah dan menangnya satu kelompok tertentu.
3. Nililik Semit yaitu permainan yang dilakukan oleh seseorang baik sebagai pengguling maupun yang menika'n. Selain itu bisa juga dapat ikut serta dalam kelompok yang bertanding tapi nilainya dihitung sendiri untuk dirinya dan tidak digabungkan dengan kelompok lainnya yang tengah bertanding itu.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Permainan Nililik Katakok ini juga mengenal unsur kalah dan menang. Konsekwensi bagi mereka yang menang adalah yang nilainya tertinggi sedangkan kelompok yang kalah nilainya sangat rendah.

Kendatipun demikian soal kalah menang adalah hal yang biasa dalam sesuatu permainan tapi yang penting adalah

pembinaan persatuan melalui permainan ini sekaligus mendidik rasa keberanian untuk menghadapi musuh maupun keganasan binatang buruan di tengah hutan di masa mendatang.

Selanjutnya bila dalam permainan ini terdapat kerisuhan yang terjadi antara anak-anak, maka yang bersangkutan dipanggil dan diberikan peringatan bahwa bukan soal kalah atau menang yang utama tapi ingat bahwa kalian telah membina satu kesatuan yang utuh dan tak boleh dirobek-robek ibarat kain.

Jadi kalah menang itu hal yang kedua yang utama adalah persatuan antar kalian dan latihan ketangkasan jasmani yang sudah dibina untuk pribadi masing-masing baik pada masa kini maupun di masa mendatang.

9. Peranan Masa Kini

Untuk masa sekarang permainan ini masih tetap dikembangkan oleh masyarakat di daerah pedesaan sebagai pendidikan jasmani yaitu latihan ketangkasan melempar keserek tepat pada sasarannya.

Selain itu mengembangkan nilai penghargaan dari seorang anak terhadap temannya yang memiliki keunggulan tertentu dalam permainan ini. Keunggulan itu akan dijadikan sebagai pedoman untuk berusaha mempertahankan nama baik masyarakatnya terhadap masyarakat lainnya dalam kegiatan seperti ini maupun acara adat istiadat lainnya.

Atas dasar itu pula permainan ini melatih anak-anak untuk membuat alat-alat teknologi tradisional untuk memenuhi kehidupan setiap hari seperti tombak untuk berburu, dan lain sebagainya.

Dengan demikian permainan ini tetap berkembang dengan baik di daerah pedesaan hingga saat ini.

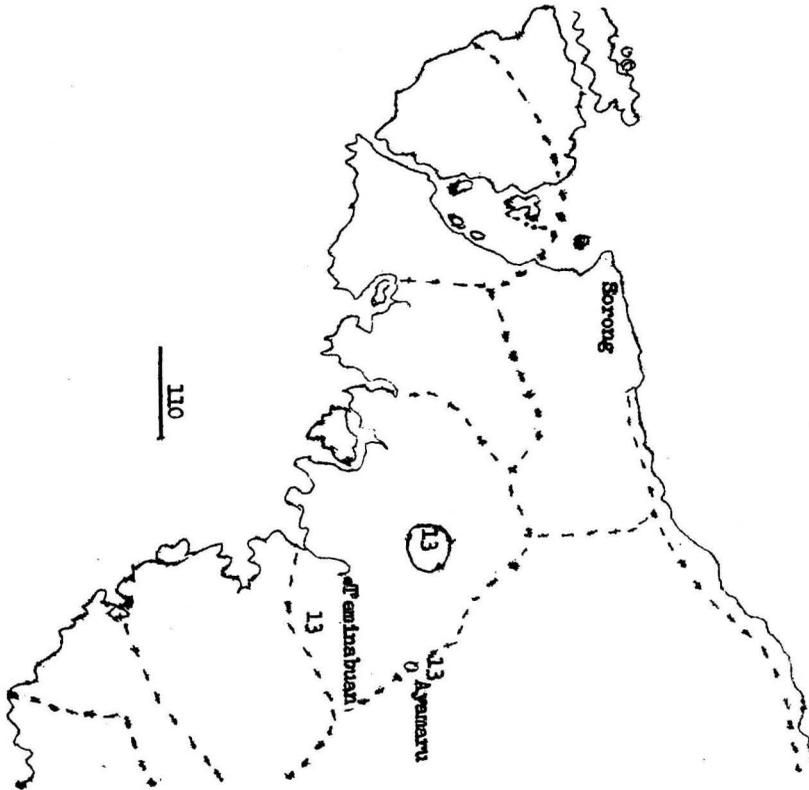
10. Tanggapan masyarakat

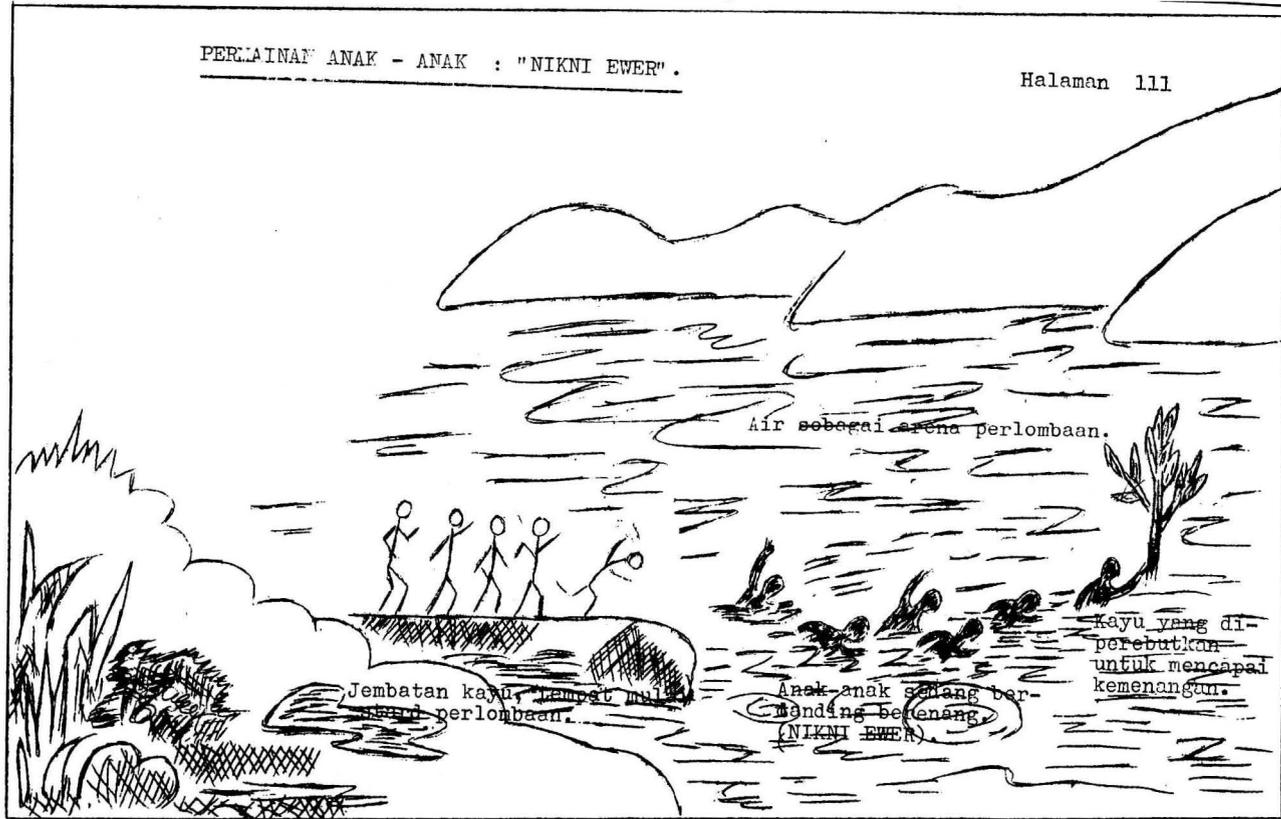
Menurut tanggapan tokoh masyarakat suku tehit bahwa permainan ini masih sesuai dengan kebutuhan masyarakat sehingga harus dikembangkan.

Karena pada dasarnya melatih jiwa satria dari anak-anak yang akan terbawa sampai dewasa nanti. Dengan dasar itu anak-anak diharapkan dikemudian hari akan menjadi pendekar

dalam berburu dan dapat memberikan hidup baginya maupun berani terhadap tantangan dari dunia terhadap masyarakat dalam lingkungan kehidupannya.

Untuk itulah permainan Nililik Katakok kini masih tetap dikembangkan oleh masyarakat suku tehit yang berdiam di daerah pedesaan hingga sekarang ini.





Air sebagai arena perlombaan.

Jembatan kayu, tempat mulai
sahab perlombaan.

Anak-anak senang ber-
lombing berenang.
(NIKNI EWER)

kayu yang di-
perebutkan
untuk mencapai
kemenangan.

14. NIKNI EWER

1. Nama Permainan

Permainan ini bernama Nikni Ewer. Dalam bahasa Tehit di Daerah Kecamatan Teminabuan kata Nikni Ewer mengandung dua pengertian yaitu: Nikni dan Ewer.

Nikni dalam bahasa Tehit berarti berenang di atas air.

Sedangkan Ewer berarti bertanding/pertandingan/pertaruangan antara dua orang atau lebih.

Jadi Nikni Ewer adalah permainan dimana dua pihak mengadakan pertandingan berenang di atas air untuk merebut kemenangan dan memperoleh hadiah yang disediakan oleh pihak lainnya.

Permainan terdapat di seluruh daerah Kecamatan Teminabuan bahkan di seluruh daerah di Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini tak ada hubungan apapun dengan peristiwa alam lainnya tetapi merupakan permainan rekreasi bagi anak-anak kecil. Permainan ini biasanya dilaksanakan pada siang hari, pada saat terik matahari.

Sehubungan dengan terik matahari ini akan membuat badannya panas sehingga mereka mandi dan melakukan permainan Nikni Ewer ini.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini diikuti oleh anak-anak dalam kalangan masyarakat Tehit untuk melatih kelincahan berenang, agar mampu menyelamatkan dirinya ketika dalam pelayaran dengan perahu dan tertimpa bahaya seperti perahu terbalik dan lain sebagainya.

Selain itu melatih anak-anak untuk memiliki kelincahan dalam mencari ikan di laut atau di danau/kali dengan menyelam sehingga dapat melaluinya dengan menempuh jarak yang jauh dari darat ke laut.

Untuk itulah permainan ini masih dikembangkan sampai sekarang ini.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini lahir bersama suku nenek moyang Suku Tehit di daerah Teminabuan dan diwariskan dari generasi ke generasi dalam bentuk tiru meniru tanpa melalui lembaga pendidikan apapun. Dalam perkembangannya tidak mendapatkan tantangan dari pihak manapun, baik pemerintah maupun gereja, sehingga sampai saat ini masih tetap berkembang dengan baik di seluruh Daerah Kecamatan Teminabuan bahkan permainan ini merupakan permainan yang hampir terdapat di seluruh pelosok Irian Jaya.

5. Peserta/Pelakunya

- a. Jumlahnya : tidak terbatas.
- b. Usianya : 10 – 15 tahun.
- c. Jenis Kelamin : pria/wanita.
- d. Kelompok sosialnya : tidak terbatas dalam golongan orang kaya atau berada saja, tetapi meliputi semua golongan, baik golongan orang kaya (nakohok), golongan natmak (pendidik) dan golongan nasebeh (panglima perang) serta golongan masyarakat jelata.

6. Peralatan/Perlengkapannya

Perlengkapan dalam permainan ini terdiri dari.

- 1. Klaa/See yakni laut/sungai/kolam renang yang merupakan tempat dimana permainan ini dilaksanakan dengan ukuran batas-batas tertentu.
- 2. Wasan syeren yakni busana yang digunakan untuk pelindung tubuh pada saat permainan pertandingan berenang ini dilakukan.
- 3. Wokoit kamin yakni umbut pohon yang mudah yang ditaruh sebagai batas yang harus direbut untuk menentukan siapa yang menang.
- 4. Nii Seris Nii yakni hadiah yang digunakan sebagai hadiah bagi pemenang dalam pertandingan berenang ini.

7. Iringan Musiknya

Dalam permainan ini tak mengenal iringan musik pengiring ataupun lagu pengiring, hanya yang ada pekikan-pekikan dari temannya atas seorang teman yang mencapai kemenangan dalam pertandingan tersebut sesuai dengan pembagian kelompok masing-masing.

8. Jalannya Permainan

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini anak-anak semua berkumpul dan menentukan waktu untuk berlomba/bertanding. Setelah itu menuju ke tepi laut/sungai untuk mengadakan perlombaan dengan membawa perlengkapan busananya masing-masing. Setelah tiba ditepi pantai/laut mereka mengadakan perundingan bersama-sama untuk menentukan batas-batas arena pertandingan renang tersebut.

Sesudah itu seorang berenang mendahului dan meletakkan umbut pohon yang muda sebagai tanda untuk diperebutkannya. Kemudian kelompok itu dibagi atas dua atau tiga bahkan empat kelompok yang berenang dari satu arah untuk memperebutkan umbut tersebut guna menentukan siapa yang menang nanti.

b. Aturan Permainan

Permainan ini dapat diikuti oleh pria dan wanita namun dalam arena pertandingan yang berbeda yaitu dilokasi air/laut yang berbeda.

Setiap bagian perlombaan ini diikuti lebih dari empat orang yang mewakili pihak suku/famnya masing-masing.

Pada perhitungan ke-empat semua perenang bertanding berenang melawan arus sungai untuk merebut umbut yang ditentukan itu.

Peserta yang lebih dahulu mencapainya adalah peserta yang menang kemudian disusul oleh orang kedua, ketiga dan keempat, bila permainan ini dilakukan oleh anak-anak laki-laki, sedangkan apabila permainan ini dimainkan oleh anak-anak wanita maka juara kemenangan hanya sampai tiga orang.

Mereka yang sudah bertanding kemudian menjadi penonton(yisayo) dan yang belum kebagian mengulangi lagi, sampai semuanya telah memperoleh giliran masing-masing.

c. Tahap-tahap permainan

Dalam permainan ini mengenal tiga tahap permainan yaitu:

1. Tahap persiapan (yi yokein wii) yakni para peserta menyiapkan semua fasilitas maupun arena perlombaan.
2. Tahap kedua (yi knii ewer) yaitu perlombaan/pertandingan berenang antar kelompok dan group masing-masing.
3. Tahap ketiga (yein syara) yakni setelah selesai permainan dan mereka pulang ke rumahnya masing-masing, tanpa ada rentetan pertentangan pendapat untuk menentukan kalah menang dan lain sebagainya.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini kalah menang ditentukan oleh siapa yang lebih dulu merebut umbut yang ditentukan oleh pimpinan kelompok dan atas kesepakatan bersama itu.

Untuk selanjutnya soal kalah menang bukan menjadi masalah tetapi yang utama adalah pemupukan perasaan persatuan antar anak-anak dan pembinaan ketangkasan jasmani dalam kelincahan untuk berenang sebagai alat utama untuk menyelamatkan diri sendiri maupun orang lainnya pada waktu tertimpa bahaya di laut maupun di danau dan sebagainya.

Untuk itulah permainan ini masih tetap dipertahankan sampai masa sekarang ini terutama berkembang di daerah pedesaan.

9. Peranannya Masa Kini

Untuk masa sekarang permainan ini tetap dipertahankan untuk melatih ketangkasan berenang dari anak-anak. Juga permainan ini merupakan salah satu cabang olah raga tradisional yang dikembangkan dari sejak jaman dahulu kala sampai masa sekarang ini.

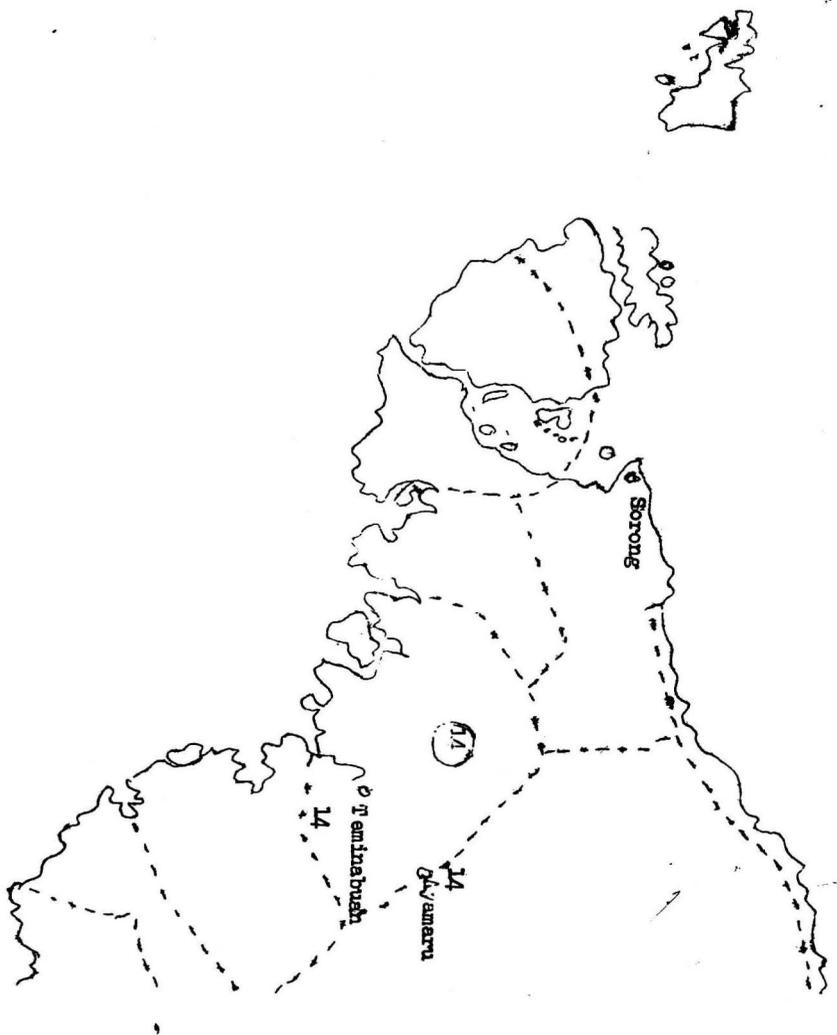
Dengan demikian masyarakat di daerah Tehit (Kohoin) menganggapnya sebagai permainan yang tetap dipertahankan dan dikembangkan dari generasi ke generasi, karena dapat memberikan keuntungan baik dibidang kesehatan maupun hal-hal lainnya seperti menolong orang mati lemas dan lain sebagainya.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut tokoh-tokoh masyarakat bahwa permainan ini masih tetap dan perlu dikembangkan karena merupakan salah satu bentuk olah raga tradisional yang kini sudah menjadi bentuk olah raga modern di negara kita.

Selain itu merupakan salah satu alat pendidikan untuk melatih anak-anak dalam kelincahan berenang baik dilaut, danau maupun air tawar/sungai sehingga kemudian hari bisa dapat membantu orang lain yang ditimpa bahaya dan lain sebagainya.

Atas dasar itu masyarakat mempertahankannya untuk memperoleh tenaga perenang yang terbaik pada waktu mengikuti perlombaan-perlombaan antar Sekolah Dasar maupun Sekolah Lanjutan Pertama di daerah kecamatan meskipun cara berenang masih merupakan penggabungan antara bentuk tradisional dan modern.



15. NKAHIRI OMOS

1. Nama Permainan

Kata Nkahiri Omos dalam bahasa Tehit mengandung dua pengertian yaitu Nkahiri dan Omos.

Nkahiri berarti meloncat sedangkan Omos berarti "Tali"

Jadi Nkahiri Omos adalah permainan loncat tali/meloncat tali yang diputar oleh dua orang beberapa kali berturut-turut sesuai dengan ketentuan yang disepakati bersama oleh pemain, kemudian tiba giliran dari mereka yang memutar tali untuk melakukan hal yang sama.

Tali ini diputar/digerakkan oleh dua orang dan seorang/lebihnya loncat sesuai dengan jumlah berapa kali atas perhitungan sendiri atau dihitung oleh orang lain yakni teman sepermainannya.

Permainan ini terdapat di seluruh daerah kecamatan Teminabuan dan Ayamaru kabupaten Sorong kepala burung Irian Jaya.

Tepatnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan. Biasanya dilakukan oleh Suku Tehit bagian Nayimian, Salmeit, Nasfa, Nafkar, Naa Tehit, Naa Sawyat yaitu di kampung Eles, Sodrofoyo, Sosonek, Wenselolo, Haha, Mlaswat, Manggroholo, Sayal, Konda, Seribauw, dan Keyen serta Pasir Putih.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dimainkan sebagai rekreasi bagi anak-anak wanita setelah selesai bekerja menjelang senja hari. Dan hanya dilaksanakan pada waktu senja (petang) karena waktu siang dan pagi dipergunakan untuk membantu orang tua atau pekerjaan lainnya.

Misalnya: Masa sekarang waktu tersebut dipergunakan oleh anak-anak wanita untuk belajar di sekolah.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini merupakan permainan yang umumnya dilakukan oleh anak-anak wanita dengan tujuan untuk melangsingkan tubuhnya agar menjadi cantik seperti puteri-puteri kayangan yang dalam bahasa Tehit diberi nama "Klentadi".

Dalam permainan ini menurut Mithosnya ditemukan melalui ilham oleh seorang puteri kayangan kepada seorang nenek tua yang bernama *Siroro Sigen*. Nenek Siroro Sigen diperintahkan untuk mengajarkan permainan ini kepada anak-anak wanita dalam usia anak-anak sampai remaja menjelang penyelenggaraan pendidikan inisiasi yang bernama "WOUN". Salah satu isi perintah itu adalah anak-anak wanita diajar meloncat tali yang diputar oleh dua orang wanita dan seorang atau dua orang lainnya meloncat melewati tali tersebut. Dengan demikian bentuk badan mereka akan sama cantiknya dengan puteri kayangan "Klentadi".

Nenek tua Siroro Sigen mulai mengumpulkan para puteri dan mencoba mengajarkan permainan ini sesuai dengan petunjuk dari "Klentadi" ini dan berhasil dengan baik. Lama kelamaan permainan ini mulai berkembang dari kampung ke kampung akhirnya menjadi milik "Suku Tehit" di daerah Kecamatan Teminabuan Kabupaten Sorong. Setelah itu mulai berkembang ke daerah Kecamatan Ayamuru tempat kediaman Suku Mejbrat.

Dan selanjutnya bentuk permainan ini masih tetap dilaksanakan kendatipun pendidikan Tradisional (Non Formal/inisiasi) "Woun" yang hanya diikuti oleh kaum pria itu telah tiada di Daerah Tehit (Teminabuan).

4. Latarbelakang Sejarahnya

Permainan ini muncul dan merupakan ilham dari "Klentadi" kepada nenek tua "Siroro Sigen". Permainan ini dilaksanakan menjelang penyelenggaraan pendidikan non formal/inisiasi Woun. Untuk pertama kalinya permainan ini diadakan sebagai eksperimen oleh nenek Siroro Sigen di tempat yang bernama "Sigen" dekat desa Sawiyat bagian utara Kecamatan Teminabuan. Tujuan dari pada permainan ini adalah untuk membuat tubuh wanita itu ramping dan langsing serta cantik sehingga pada waktu pesta dansa mereka lebih lincah dan menarik dengan gerakan-gerakan yang eksotik. Untuk pertama kalinya permainan ini dilaksanakan dengan menggunakan tali "Keye Sfa (sebangsa rotan - bahasa tehiti) yang diputar oleh dua orang gadis atas petunjuk sang nenek dan seorang lainnya meloncat melewatinya. Daerah daerah "Sigen" inilah permainan ini mulai berkembang ke seluruh

daerah kediaman Suku Tehit di wilayah kecamatan Temina-
buan hingga sampai sekarang ini.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah Pemain

Adalah empat orang bahkan lebih dari itu sambil bergan-
tian memutar tali dan yang lainnya meloncat melewati
tali tersebut. Dua orang memutar tali dan yang satunya
atau dua orang lainnya loncat melewati tali tersebut de-
ngan gerakan yang berirama tanpa menginjak tali terse-
but, karena bila diinjak maka terkait pada kakinya dan
permainan tak berjalan dengan baik.

b. Usia pemainnya

Pemain adalah anak-anak wanita yang berusia dari 6 – 15
tahun.

Permainan ini diikuti oleh anak-anak wanita sedangkan
anak-anak laki-laki tidak diperkenankan untuk mengikutinya.
Hal ini didasarkan pada mithos tersebut di atas.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak perempuan
dan tidak diikuti oleh anak-anak laki-laki. Hal ini dilak-
sanakan sesuai dengan mithos terjadinya permainan Nka-
hiri Omos tersebut. Permainan ini dikhususkan untuk
kaum wanita karena bertujuan untuk mempercantik
dirinya sesuai dengan pesan suci yang disampaikan oleh
"Klentadi" kepada nenek "Siroro Sigen" di ribuan tahun
nan silam itu.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan ini diikuti oleh semua anak-anak wanita dari
berbagai golongan tanpa perbedaan kelas atau kasta, suku,
dan lain sebagainya kecuali dengan batasan umur seperti
di atas. Sedangkan bagi gadis atau wanita yang sudah ber-
keluarga tidak diperkenankan untuk mengikutinya karena
dianggap tidak sesuai dengan adat istiadat dan tata susila
yang berlaku dalam masyarakat tersebut.

Nkahiri Omos ini merupakan permainan yang bersifat
musiman dan biasanya menjelang penyelenggaraan pen-
didikan inisiasi "Woun", tetapi untuk jaman sekarang

merupakan permainan rekreasi bagi anak-anak wanita setelah selesai bekerja di ladang ataupun lainnya.

6. Peralatannya/Perlengkapannya

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini antara lain :

- Keye sfa (omos) yaitu tali rotan ataupun tali lainnya yang dipergunakan untuk diputar dan diloncat oleh orang lain.
- Sneek yaitu sebidang tanah berbentuk arena pentas yang dijadikan untuk arena tempat permainan ini diselenggarakan. Luasnya sekitar 50 — 100 meter karena biasanya dilaksanakan secara unit atau kelompok berdasarkan usia dari peserta ataupun berdasarkan suku, dan lain sebagainya.
- Hiret yakni busana dan perhiasan yang digunakan oleh anak-anak perempuan pada waktu menari disertai tawase yang sangat indah sebagai penambah semaraknya permainan tersebut.
Dan sering pula permainan ini diberi nama "tari loncat tali" namun yang lebih menonjol adalah unsur permainannya.

7. Irian Musik

Alat pengiring yang dipergunakan dalam mengiringi jalannya permainan ini adalah: musik bambu yang dalam bahasa tehit disebut "kerpom/krombi", dan penggal-penggal papan ("wkoit yifan — bahasa tehit) yang dipukul.

Selain itu dapat diiringi pula dengan tepukan telapak tangan yang berirama (yibaktak yifa — bahasa tehit) sambil menyanyikan berbagai lagu tradisional seperti Sraar.

Contohnya: Omos mere timoso tamso artinya kalian berputar dan loncat selincah tali yang diputar dan akan menjadi gadis yang cantik.

Hingga sekarang permainan ini masih tetap dimainkan oleh masyarakat di kampung-kampung dan penduduk negeri tehit sangat mencintainya.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Pada hari pertama para pemain pergi mengambil keye sfa

(rotan) di hutan terutama di daerah pegunungan dan tidak boleh dilihat oleh kaum pria (laki-laki) karena dianggap sebagai pantangan bagi kaum tersebut. Hal ini sesuai dengan mithos terjadinya permainan ini.

Karena jika ada pria yang melihatnya akan meninggal dunia seketika itu juga atau dikenakan sanksi adat istiadat dengan jalan denda sesuai jumlah yang ditentukan yakni 2 kain timur dan barang-barang lainnya.

Denda tersebut diberikan kepada anak-anak wanita dan tidak boleh dibagikan kepada pria siapapun. Jika kedatangan pria yang memperoleh bagian dari hasil denda tersebut akan diberikan sanksi denda kembali kepada pihak pria yang pertama kalinya membayar denda kepada wanita dalam bentuk jumlah yang sangat tinggi sekali.

Setelah mengambil rotan maka diletakkan di atas perapian sampai 2 — 3 hari. Rotan telah kering maka mulai besok paginya atau sehari sebelumnya disampaikan kepada semua peserta untuk mengikuti permainan ini pada besok petang. Semua anak-anak pada besoknya datang dengan perhiasan pakaian adat terutama pakaian tarian untuk membawakan acara tarian loncat tali atau permainan loncat tali tersebut dan disaksikan oleh orang tua serta masyarakat di kampung tertentu.

b. Aturan Permainannya

Dalam permainan ini terdapat beberapa aturan permainan antara lain:

- Setiap peserta harus mengenakan busana daerahnya berupa rok rumput (fatantan), manik-manik (sabet) dan burung cenderawasih di kepalanya.
- Dalam permainan ini dua orang sebagai penahan tali yang bertugas memutar tali sedangkan satu atau dua orang meloncat melewatinya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan atas perhitungan penonton atau teman sepermainan yang bertugas menghitungnya.

Setelah sesuai dengan batas perhitungannya maka mereka bergantian yaitu yang loncat bertugas memutar dan hitung dengan yang memutar semula bergantian meloncatnya. Selain itu jika merasa letih maka diadakan loncat dan memutarnya secara bergantian pula.

- Bagi mereka yang bertahan lama dan kakinya tidak terjebak pada rotan atau tali tersebut serta perhiasannya utuh dan tidak jatuh ke atas tanah maka dianggap unggul atau menang dan patut menerima hadiah yang disiapkan oleh orang tua wanita berupa: "kain timur, burung cendrawasih, maupun benda budaya lainnya yang mengandung nilai sejarah seperti manik-manik, gelang tangan, dan lain sebagainya."

c. Tahap-tahapnya

Dalam permainan ini mengenal tiga tahap yaitu: nadir omos (persiapan tali untuk diloncat), sedangkan pada bagian kedua adalah Nkahiri Omos yaitu permainan tali itu dilaksanakan dan bagian ketiga adalah Nrara sisi wajen nam misyara yaitu acara dansa bersama dan mereka langsung bubar ke rumah atau tempat kediamannya masing-masing.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini yang kalah adalah mereka yang tidak mencapai jumlah loncatan perhitungan yang ditentukan, apabila mereka bertanding antar kelompok suku ataupun kelompok permainan yang dapat dibagi atas tingkatan umur tertentu.

Sedangkan mereka yang menang adalah peserta yang loncatannya memenuhi jumlah perhitungan yang ditentukan tanpa kaki, tangan, maupun perhiasannya tersangkut pada rotan yang berputar dan dilewatinya dengan gaya loncatannya masing-masing.

Dalam gaya loncatan ini ada yang meniru cara kincinnya anjing, loncatan burung cenderawasih, loncatan kuskus, dan loncatan koli watara.

Loncatan meniru gaya belalang loncat dari daun ke daun yang lainnya.

Bagi mereka yang menang diberikan hadiah seperti tersebut di atas.

Konsekwensi kalah dan menang bukan masalah tetapi yang utama adalah membina dan memupuk persatuan serta kesatuan antar sesamanya dalam kelompok suku yang bersangkutan maupun suku lainnya. Selain itu melalui permainan ini mereka dilatih untuk mengakui keunggulan temannya.

Konsekwensi yang lain adalah bila terjadi pertentangan/ perang saraf antaranya maka yang memulai persoalan tersebut diberikan sanksi tidak ikuti lagi permainan ini pada besok harinya. Tetapi bila yang bersangkutan dapat memohon maaf maka diperkenankan untuk tetap ikut serta didalamnya pada hari-hari berikutnya.

Jadi yang jelas bagi mereka adalah kalah menang tak menjadi masalah yang penting baginya unsur persatuan dibina serta tubuh menjadi lansing serta wajah mencapai kecantikan yang hampir sama dengan Klentadi.

9. Peranannya Masa Kini

Untuk masa sekarang permainan ini tetap dilaksanakan tanpa berjalan sesuai dengan unsur kebudayaan pendidikan inisiasi "woun".

Peranan di masa kini adalah untuk membina persatuan dan membuat wajah para gadis menjadi cantik sehingga dapat memikat ribuan pria. Oleh karena itu permainan ini merupakan salah satu "*pendidikan jasmani*" bagi anak-anak wanita yang sampai sekarang dilaksanakan secara terus menerus di daerah pedesaan.

Dengan dilaksanakan permainan ini secara kintiniew maka "Klentadi" akan tetap memberikan berkat dan mencintai penduduknya di negeri tehit.

Berkat yang diberikan itu berkelimpahan melalui hasil kebun, mata pencaharian berburu, nelayan dan lain sebagainya.

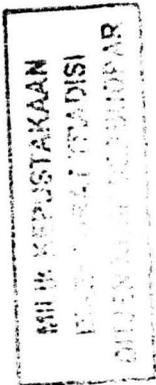
Untuk itu melalui pengaruh tehnologi permainan tradisional ini mereka bisa menjadi olah ragawan dan tubuhnya sehat walafiat.

Atas dasar ini hingga sekarang permainan Nkahiri Omas tetap berkembang dalam kehidupan masyarakat Suku Tehit di daerah pedesaan.

10. Tanggapan Masyarakat

Bagi masyarakat pendukung permainan tersebut masih tetap menyelenggarakannya karena ada unsur pendidikan "jasmani dan hubungan sakrat dengan dewi-dewi kecantikan yang masih hidup di alam tersendiri.

Dewi-dewi kayangan tersebut terkenal dengan sebutan "Klentadi".



Dalam rangka permainan ini banyak orang tua tehit sebagai pemilik kebudayaan ini berpendapat bahwa hendaknya permainan ini dipertahankan sampai kapan saja, karena tidak merugikan kita tapi ikut membina perkembangan kebudayaan kami, keadaan jasmaniah anak-anak wanita dan tarian daerah di negeri tehit dan sebagainya.

Dengan demikian permainan ini masih tetap berkembang dengan baik dan kebanyakan menjadi milik penduduk di daerah pedesaan sepanjang masa.

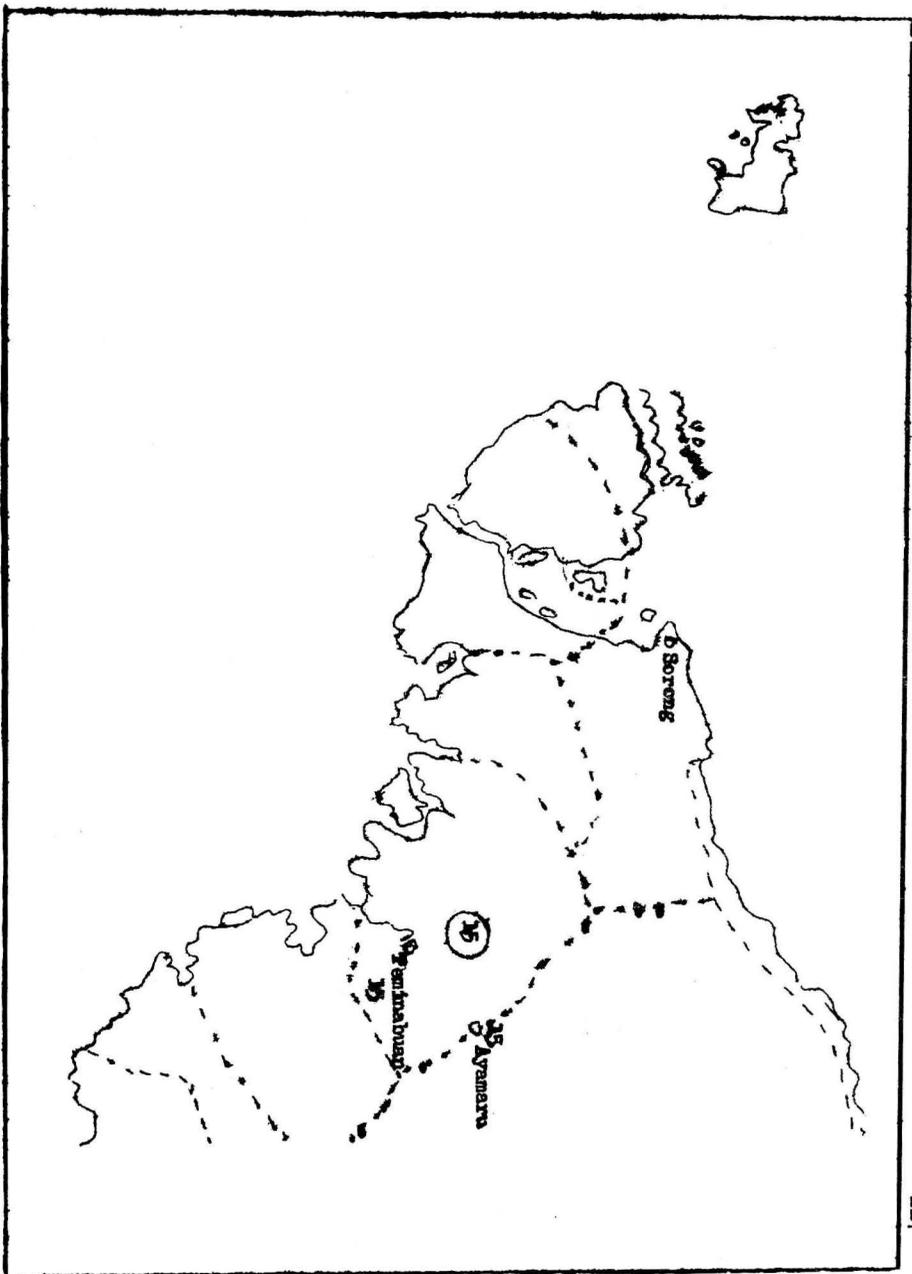


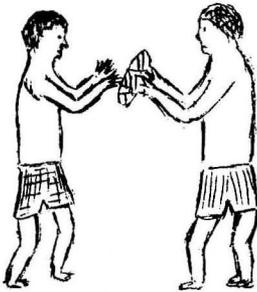
NADLI YIKAHRI OMAS

(Anak-anak wanita tengah memperagakan cara loncat tali).

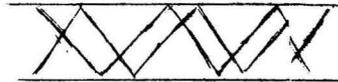
NADLI YIKAHRI OMAS

(Anak-anak wanita tengah memperagakan cara loncat tali)

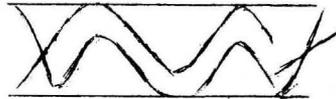




Dua orang anak sedang
mengantam permainan "AFIS".



Simbol : Kapak batu.



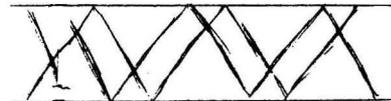
Simbol ; "Ular".



Simbol : Bulan.



Simbol : "Papeda".



Simbol : "Jangkrik".

16. NTALA AFIS

1. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah Ntala Afis. Kata ntala afis dalam bahasa Tehit di daerah kecamatan Teminabuan mengandung dua pengertian yaitu Ntala dan Afis.

Ntala artinya menganyam sedangkan Afis berarti seurat tali benang yang dipintal dari serat pohon genemo. Panjang tali tersebut sekitar 50 – 100 cm atau kadang-kadang 1 meter. Panjang tali tersebut dapat disesuaikan pula dengan jarak lebarnya kedua belah tangan setiap orang atau pasangan permainan tersebut.

Jadi Ntala Afis adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak dalam menganyam tali yang dipintal dari serat pohon (kulit) genemo. Anyaman itu muncul dalam berbagai bentuk seperti: tombak, bulan, burung, lintah, batu, kapak batu, dan lain sebagainya.

Permainan ini berasal dari Suku Tehit di Daerah Kecamatan Teminabuan Kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan Ntala Afis ini dilakukan oleh anak-anak menjelang musim berbuahnya pohon langsung (duku), sukun, jambu, jagung, kacang-kacangan, ubi-ubian, musim kebun yang hendak di tuai serta musim panen lainnya.

Tujuannya untuk memikat hati dewa (kolo – dalam bahasa tehit) agar memberikan berkat yang berlipat ganda bagi pemiliknya. Selain itu sebagai pengisi waktu senggang setelah selesai musim panen. Permainan ini dimainkan pada siang hari dan malam hari bahkan pada waktu bulan purnama terbit di bibir langit bertepatan dengan musim-musim tersebut di atas.

Jadi kaitannya dengan memuja dewa langit maupun alam sekitarnya guna memberikan berkat yang melimpah atas hasil kebun, hasil nelayan, hasil perburuan, dan lain sebagainya.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini tak terbatas pada anak-anak kelompok sosial

tertentu tetapi meliputi semua lapisan kelas yang ada di tengah masyarakat baik laki-laki maupun perempuan. Hanya bagi kaum wanita terbatas karena bila terlalu banyak melakukan permainan ini secara berlebihan maka dianggap "gadis" yang bakal malas dalam kehidupan berumah tangga di masa mendatang. Bagi anak-anak wanita terutama kaum remaja permainan ini dilakukan sebagai selingan setelah selesai melakukan pekerjaan baik di ladang maupun di tempat lainnya. Lain halnya dengan kaum pria yang mempunyai kesempatan cukup banyak untuk melakukan permainan ini.

Oleh karena itu permainan ini dilakukan sebagai selingan menjelang musim panen atau sesudah musim panen buah-buahan maupun hasil kebun lainnya.

Dengan demikian permainan yang bersifat "Rekreasi" ini dapat diikuti oleh anak-anak dari berbagai golongan tanpa ada batas-batas tertentu seperti yang terdapat pada adat-istiadat setempat.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Menurut kata ceritera permainan "Ntala Afis" ini berasal dari Suku Tehit bagian Nafkar yang mendiami Desa Pasir Putih sekarang yakni di daerah kecamatan Teminabuan kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya.

Permainan ini merupakan warisan dari leluhur mereka yang tak diketahui dengan jelas siapa penciptanya. Dari daerah Suku Tehit bagian Nafkar di bagian Utara Kecamatan Teminabuan ini permainan tersebut mulai menyebar ke desa Sawyat, Haha, Manggroholo, Sayal, Konda, Kohoin, Kaibus di seluruh jajaran dataran negeri Tehit ini. Dari permainan ini lahirlah permainan Sybie, yang diangkat menjadi permainan orang dewasa.

Latar belakang sejarah perkembangannya yang utama adalah untuk membina hubungan yang mesra dan kesadaran bermasyarakat yang tinggi antara semua suku yang mendiami negeri tehit ini. Selain itu bersifat edukatif karena melatih anak-anak dalam menganyam bahan-bahan yang berasal dari serat kayu seperti. menganyam noken bagi anak-anak wanita, dan lain sebagainya. Sedangkan bagi laki-laki dapat menganyam gelang tangan (sien-bahasa tehit) untuk perhiasan di kaki ataupun tangan pada saat pesta adat.

Oleh karena itu permainan ini dalam perkembangannya tidak mendapat tantangan baik dari luar maupun dari dalam masyarakat sendiri. Kini permainan Ntala afis masih tetap berkembang dan hidup dengan suburnya dikalangan masyarakat Suku Tehit di Teminabuan Sorong Irian Jaya.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Permainan ini dimainkan oleh lebih dari 4 sampai 10 orang bahkan lebih, jika dalam bentuk tukar-menukar anyaman seperti terdapat pada tarian atau permainan Sybie. Sedangkan dalam bentuk yang lain bisa dimainkan oleh satu orang yang bisa menganyam bentuk-bentuk yang tidak dalam bentuk tukar-menukar atau diambil bergantian dengan pasangannya.

b. Usia

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak yang ber-
usia dari 7 – 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini diikuti oleh anak-anak laki-laki dan perempuan.

d. Kelompok Sosial

Permainan ini diselenggarakan diikuti dan diikuti oleh semua anak-anak dari golongan yang ada tanpa perbedaan antara kaya dan miskin. Dalam permainan ini semua mempunyai kedudukan yang sama, karena bertujuan untuk membina persatuan dan kesatuan antara semua golongan tanpa melihat perbedaan apapun, atas dasar cinta kasih yang sangat mendalam.

Dalam melaksanakannya tidak ada batas tertentu antara yang kaya dan miskin semua adalah satu, dengan melalui tali afis ini sebagai simbol "*persatuan dan kesatuan dari masyarakat*".

6. Peralatan/Perlengkapannya

Perlengkapan permainan ini terdiri dari:

1. Afis yaitu seutas benang yang terbuat dari serat pohon genemo.

Panjangnya sekitar 50 — 100 cm sesuai dengan jarak antara kedua belah tangan.

2. Naa majen nteit yaitu permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan kedua belah tangan maupun kaki untuk menganyam afis.

Bentuk yang dapat dianyam dengan kaki dan tangan adalah kapak batu, batu asah, dan lain sebagainya.

3. Wii yaitu tempat yang dipergunakan untuk penyelenggaraan permainan tersebut yakni di rumah, lapangan, tepi sungai, dan lain-lain.

7. Iringan Musik

Permainan ini tidak mempergunakan iringan musik kecuali pada permainan Sybie menggunakan puisi tradisional yang bernama Qlaurit. Sedangkan untuk bagian ini hanya digunakan kata-kata yang menambah kelincahan dalam melakukan permainan anyaman Afis ini.

Misalnya untuk membentuk permainan yang bernama "Msan" yakni wujud dari sebuah pengadilan tradisional. Dalam permainan ini dikatakan sisih, sisih msan ogit narin, waga koo wosok nii naa yife. Artinya permainan ini dapat membuktikan bahwa pemain ini dapat mengambil milik orang lain.

Jika tangannya yang dimasukkan dalam afis itu terjatoh maka betul diambil benda tersebut tetapi jika tidak maka hal ini tak benar.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Dalam tahap persiapan ini hal yang pertama-tama dipersiapkan adalah mengambil serat kulit pohon genemo untuk memintal afis.

Untuk itu para pemain semuanya ke hutan untuk mengupas kulit pohon genemo. Setelah itu dijemur agar kena sinar matahari supaya dipintal atau Niri. Bila cuaca mendung maka serat tersebut diletakkan pada perapian sampai kering.

Jika sudah kering maka diambil dan dibuka kemudian dipintal.

Dalam membuat pital itu anak-anak diajar oleh orang tuanya masing-masing, ataupun meminta bantuan kepada sanak saudara maupun tetangganya yang dianggap memiliki keahlian dalam memintal tali, sekalian menunjukkan cara menganyamnya.

Untuk itu dalam memintal afis ini terdapat dua jenis yaitu: Serat yang halus itu diikat menjadi dua bagian. Kemudian diletakkan di atas paha dan digulung dengan telapak tangan (niri — bahasa tehit) keduanya bergabung membentuk sebuah urat benang yang disebut dengan nama "Afis".

Cara lain adalah *Noforot* yaitu tali itu diikatkan pada sebuah tali rotan atau kayu, kemudian dipital membentuk benang yang disebut Afis itu.

Sesudah itu diletakkan di atas perapian beberapa hari untuk diasapi sampai kuat dan tidak akan mudah putus jika dimakan rayap.

Setelah itu mulailah dipergunakan untuk menganyam "afis" yang diberi nama "Ntala Afis"

Dalam menganyam afis ini bisanya para peserta permainan mendapatkan petunjuk dari orang tuanya adat saudaranya yang tertua serta orang lain yang dianggap memiliki pengetahuan yang sangat mendalam tentang permainan Ntala Afis ini.

b. Aturan Permainan

Dalam permainan "Ntala Afis" ini terdapat beberapa aturan permainan sebagai berikut:

1. Ntala Semit: yakni menganyam Afis seorang diri dan tidak dilaksanakan dalam bentuk kelompok, Biasanya pada bagian ini merupakan tahap latihan karena diajarkan oleh orang tuanya sebelum peserta terjun ke arena permainan bersama.

Jika yang bersangkutan sudah mahir menganyam beberapa jenis benda maka akan bergabung dengan temannya untuk menganyam bersama-sama.

Pada bagian ini anak diberikan kesempatan sepenuhnya untuk belajar mengenal berbagai bentuk anyaman afis dari orang tuanya, sanak saudara, handai toulan yang mempunyai keahlian dalam permainan tersebut.

2. Ntala Sisi: yaitu pada bagian ini diharapkan setelah sudah

selesai melalui tahap pertama yakni belajar maka mereka akan bergabung dan menganyam bersama-sama dengan temannya. Bentuk yang biasanya dianyam bersama adalah "katik" (koba-koba), Snaa (bulan) dan lain sebagainya. Dalam melakukan bentuk ini biasanya berpasangan yaitu pria dan wanita ataupun pria dengan pria maupun sebaliknya wanita berpasangan dengan wanita. Hal ini disesuaikan dengan situasi yang tengah berlangsung dan dihadapi oleh para peserta permainan. Dalam menganyam bersama ini bila terjadi "gangguan" atau kesalahan maka diperbolehkan untuk pasangan tersebut mengulanginya kembali sampai berhasil dengan baik.

3. Afis Wesele yaitu pada waktu menganyam dan ternyata terjadi kesalahan maka diberikan kesempatan untuk mengulangi dan menganyamnya kembali sampai berhasil dengan baik seperti bentuk-bentuk anyaman yang diwariskan oleh nenek moyang mereka sejak jaman dahulu kala.

Dalam peraturannya bila terjadi kesalahan maka dapat dibuka oleh kedua anak tersebut atas petunjuk orang tuanya. Setelah itu dianyam kembali lagi.

Dalam permainan ini tidak boleh ada pertikaian dan ejekan atas kelompok yang satu dengan yang lainnya.

Selain itu kepada semua anak-anak dilarang menganyam berlebihan terutama pada waktu tengah dan akan dilaksanakan sesuatu pekerjaan sebab menurut kepercayaan bahwa nanti "afis" tersebut dapat mengikat tangan dan kaki pemain sehingga selalu bermalas-malasan bila disuruh melaksanakan sesuatu pekerjaan.

Juga tidak diperbolehkan menganyam pada malam hari gelap gulita kecuali pada waktu munculnya bulan purnama. Selain itu tidak dapat dianyam juga pada waktu ada yang menderita sakit, karena menurut kepercayaan tali afis akan mengikat nafasnya dan orang tersebut akan meninggal dunia.

Dengan demikian permainan "Ntala Afis" ini dimainkan sesuai pula dengan ketentuan yang ada dan bila terlalu berlebihan maka akan diberikan sanksi bagi mereka yang biasanya bertengkar dengan kawannya atau kelompok lainnya yaitu tali tersebut dapat dibakar.

Dan pesertanya tidak diperkenankan untuk mengikuti tahap-tahap selanjutnya.

c. Tahap-tahap Permainan

Permainan Ntala Afis ini mengenal tiga tahap masing-masing sebagai berikut:

Tahap Pertama yang diberi nama *Ntala Afis Sawun* yaitu: menganyam afis pada pagi hari menjelang terbitnya fajar di ufuk timur. Bentuk permainan secara simbolis yang dianyam adalah matahari, bintang, dan burung murai.

Tahap Kedua disebut dengan nama *Ntala Afis Tali*, yakni membuat anyaman afis di siang hari tentang simbol dari orang ke kebun, lintah, manusia, pisang, keladi, batu dan lain sebagainya.

Tahap Ketiga adalah *Ntala Afis Amuk* yakni menganyam afis pada malam hari di saat bulan purnama dengan berbagai simbol seperti: bulan, jangkrik, ikan, ular, dan lain sebagainya.

Dalam semua bentuk ini harus diikuti dengan baik oleh setiap peserta agar tetap mempertahankan nilai kulturil dari permainan ini.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Pada permainan ini ada yang kalah dan ada pula yang menang. Untuk menentukan yang kalah dan mana yang menang adalah berdasarkan pertandingan menganyam, dimana ditentukan satu bentuk misalnya jangkrik, maka semua peserta menganyamnya dalam batas waktu 2 – 3 menit dan siap yang cepat selesai tanpa kesalahan itulah yang menang sedangkan yang terlambat itu dianggap kalah.

Cara yang paling tradisional adalah dengan ludah, yaitu seorang tua ludah di atas tanah dan bila ludah itu kering berarti anyaman sudah siap. Semuanya bertujuan untuk melatih ketangkasan menganyam. Siapa yang tepat selesai itulah yang menang. Bagi mereka yang terlambat dianggap kalah.

Dalam permainan ini dimulai dengan bentuk yang termudah sampai kepada bentuk yang tersulit dalam bentuk pasangan maupun perorangan.

Pasangan maupun perorangan mana yang dapat bertahan dan menepati waktunya itulah yang dinyatakan menang.

Konsekwensi bagi mereka yang kalah maupun yang menang adalah tidak begitu diutamakan tetapi yang utama adalah "melalui afis ini membina rasa persatuan dan kesatuan dalam jiwa anak-anak menuju masa remaja sampai ke masa kedewasaan jasmaniah dan rokhaniah.

9. Peranannya Masa Kini

Di mana sekarang permainan ini tetap berkembang dengan baik di kalangan masyarakat suku Tehit terutama anak-anak kecil. Untuk itu setiap anak dilatih ketangkasnya dalam menganyam afis ini.

Peranannya pada masa kini adalah sebagai alat pemersatu antara anak-anak dalam kelompok sosialnya.

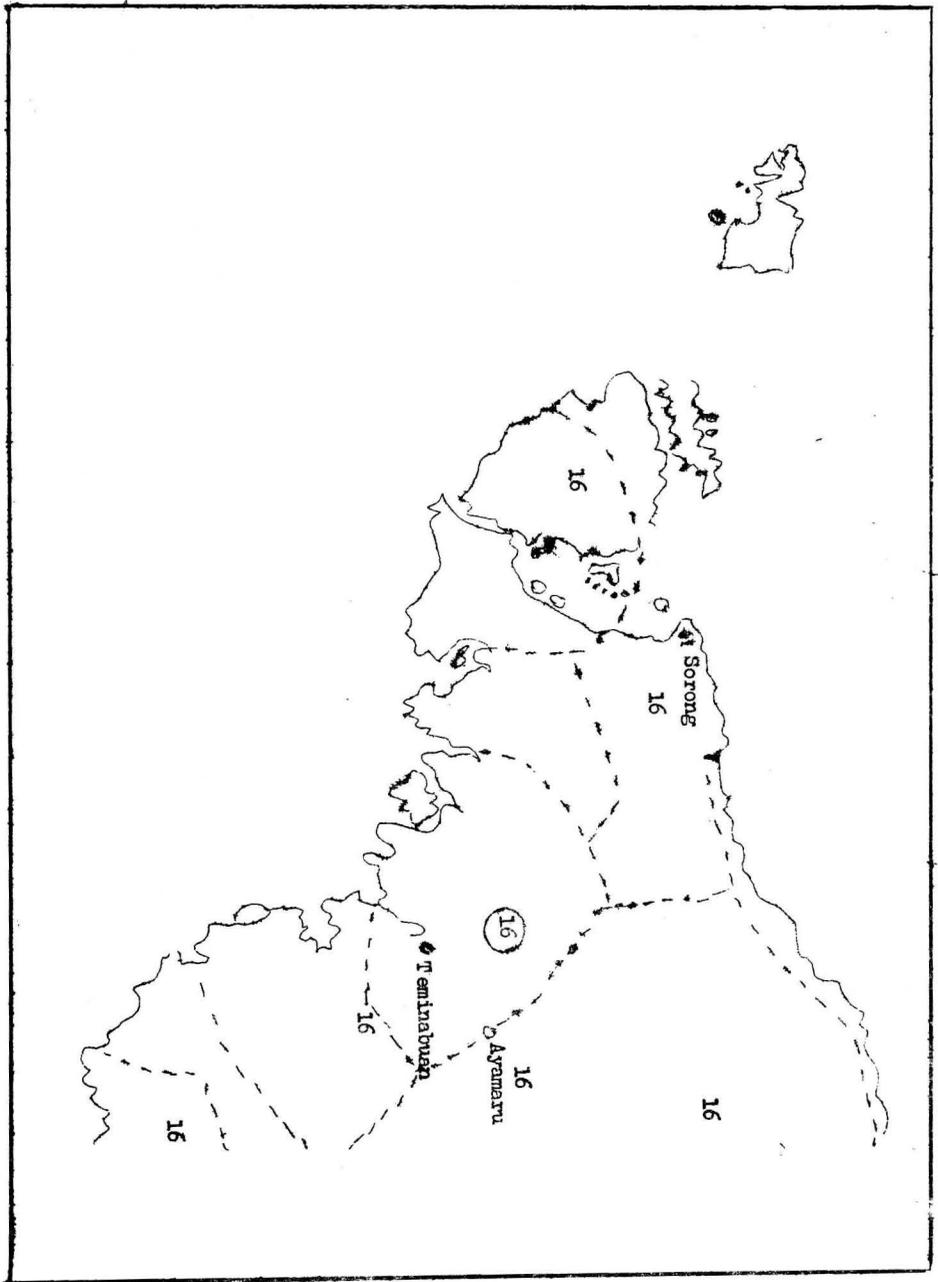
Untuk itulah permainan ini tetap dipertahankan dari generasi ke generasi karena mengandung unsur kebersamaan dan persatuan antar suku di negeri tehit ini, dalam mengerjakan berbagai kegiatan maupun menghadapi tantangan baik dari dalam maupun dari luar yang bersifat adat istiadat dan pembangunan sekarang ini.

10. Tanggapan Masyarakat

Bagi masyarakat Tehit permainan ini tergolong permainan yang memegang peran utama karena dapat membina persatuan dan kesatuan antar anak-anak dan tidak bertentangan dengan berbagai program pemerintah maupun kegiatan adat istiadat lainnya. Oleh karena itu masyarakat menghendaki permainan ini tetap dipertahankan dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya.

Masyarakat tetap mempertahankannya karena menurut pendapat mereka bahwa di dalam permainan ini terdapat unsur kebersamaan, persatuan, kesatuan, dan penghargaan terhadap sesamanya sebagai makhluk sosial.

Dengan demikian permainan ini masih tetap hidup dan berkembang di kalangan masyarakat suku tehit terutama yang berdiam di daerah pedesaa.



17. NTEKE FALA

1. Nama Permainan

Permainan ini bernama Nteke Fala. Kata Nteke Fala mengandung dua pengertian yakni Nteke dan Fala. Dalam bahasa Tehit Nteke artinya bertanding melempar sesuatu untuk kena pada sasarannya secara bergantian dari dua atau lebih arah yang berbeda. Atau juga dari dua arah saling berhadapan muka dengan muka dan lebih bersifat Kesatria.

Sedangkan fala adalah sejenis buah pala hutan yang tumbuh di dekat sungai, berwarna hijau pada waktu masih muda dan warna kuning serta merah pada saat sudah tua.

Jadi Nteke Fala adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak laki-laki dimana saling melempar diri lawannya dengan buah fala secara bergantian tanpa berurutan tetapi bersifat serangan yang tak menentu.

Sasaran lemparan adalah batas tubuh bagian belakang dan depan asal tidak mentancapkan lemparan pada mata, telinga, dan dada.

Nama lain dari permainan ini disebut juga Nteke Liolo. Permainan ini berkembang di seluruh daerah Kecamatan Teminabuan tempat kediaman suku Tehit. Dalam perkembangannya masih dihayati oleh anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini tak ada hubungannya dengan suatu peristiwa adat atau sosial budaya lainnya. Permainan ini diselenggarakan dan dimainkan oleh anak-anak sebagai suatu rekreasi belaka, terutama bagi anak-anak yang mandi di sungai, sambil mandi dan mereka bermain permainan Nteke Fala.

Permainan ini diadakan pada waktu siang hari dan tidak berlangsung pada malam hari.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini lahir sejak manusia yang merupakan nenek moyang dari suku Tehit mendiami daerah Teminabuan. Nteke Fala merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Latar belakang sosial budayanya ada-

lah untuk melatih ketangkasan melempar dari anak-anak laki-laki.

Latar belakang sosial budaya lainnya adalah menurut semantara kepercayaan bahwa dimainkan oleh anak-anak untuk menghormati raja matahari (Talihin - bahasa tehit) agar tetap memberikan sinarnya bagi anak-anak yang sedang kehangatan karena mandi di sungai, agar badannya cepat kering. Dikatakan bahwa sebagai latihan ketangkasan melempar karena kehidupan penduduk yang pada umumnya berburu sehingga hal ini merupakan latihan untuk menghadapi berbagai tantangan yang datang dari luar maupun yang datang dari dalam masyarakat sendiri.

Dengan demikian permainan ini masih tetap dicintai oleh masyarakat karena secara tak langsung sebagai pendidikan jasmani untuk latihan ketangkasan dari anak-anak untuk dapat melempar tepat pada sasarannya sekaligus sebagai pemburu ulung dalam memenuhi kebutuhan hidupnya setiap hari.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini menurut ceritera lahir di daerah kediaman suku Tehit Nasfa yaitu tepatnya di kampung Elles. Setelah itu berkembang keseluruh daerah di Teminabuan melalui gabungan perkawinan, dan adat istiadat lainnya. Dalam perkembangannya sampai saat ini belum mendapat tantangan dari pihak luar karena tidak bertentangan dengan pengaruh yang datang baik melalui bidang pemeritahan dan lain sebagainya.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlahnya

Permainan ini dimainkan oleh 2 — 10 orang. Nteka Fala pada umumnya bersifat massal dan pertandingan antar anak-anak untuk menentukan siapa yang unggul tanpa ada perasaan iri hati dan sebagainya dari teman-temannya.

b. Usianya

Peserta permainan ini berumur 7 — 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak laki-laki dan

wanita tidak diperkenankan bergabung di dalamnya. Hal ini dilandasi pula oleh pola berpikir bahwa permainan ini merupakan latihan ketangkasan melempar bagi anak-anak laki-laki sekaligus merupakan latihan perang-perangan dalam rangka kemudian hari menghadapi lawannya di masa perang suku. Untuk masa sekarang masalah perang suku telah hilang. Jadi anak hanya dipersiapkan menjadi seorang pemburu yang ulung. Untuk itulah anak-anak wanita tidak ikut serta di dalamnya.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan ini diikuti oleh semua anak laki-laki tanpa ada perbedaan kelas dan lain sebagainya, kecuali mereka yang cacat tidak diperkenankan untuk mengikutinya.

Melalui permainan ini membina satu hubungan persaudaraan antara mereka sehingga pada waktu dewasa mereka saling kenal dan saling menghargai satu sama lainnya. Selain itu mereka sering menceriterakan segala kisah yang dialami dalam mengikuti permainan ini baik yang baik sampai kepada yang kurang baik pula. Dengan demikian dalam permainan ini sebagai wadah komunikasi sosial yang baik antara anak-anak menuju kepada persamaan tanggung jawab di masa mencapai usia kedewasaannya.

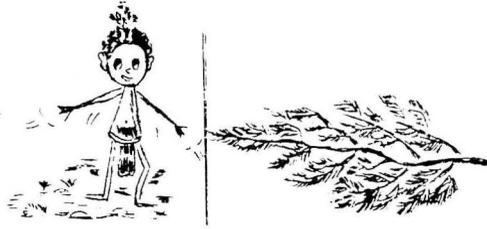
6. Peralatan/Perlengkapannya

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini antara lain:

1. Fala yaitu buah fala yang dipergunakan sebagai alat untuk saling melempar antara teman satu sama lainnya.



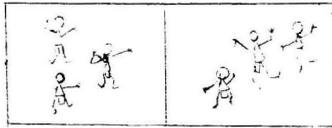
2. Bahan saa yaitu sebangsa rumput yang ditanam/ditancapkan di atas kepala sebagai tanda bahwa mereka akan berhasil dengan baik dalam permainan tersebut. Tanda daun tersebut sebagai wujud keberanian yang membuat mental lawan menjadi lemah dan gugup sebelum bertanding.



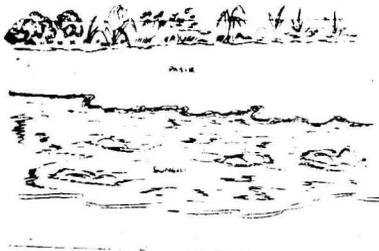
Untuk itu setiap anak yang akan ikut bermain dalam permainan ini secara sadar atau tak sadar harus menggunakan Banan Saa tersebut sebagai bukti kejantannya.



3. Wiim yaitu tempat yang merupakan arena pertandingan dimana permainan ini dilaksanakan. Menggunakan arena yang berukuran dari 50 – 100 meter dengan tujuan untuk mengimbangi lawan bermain dengan penuh kebebasan.



4. Klaa Wetefiit yaitu arena pertandingan yang berada ditepi sungai bagi sungai yang tepinya luas dan tak berbatu terjal, tetapi dihiasi dengan pasir sepanjang pesisirnya. Jika sungai tidak memungkinkan maka permainan itu dipindahkan ke daerah daratan (Wiim).



7. Iringan Musik

Permainan ini tidak menggunakan iringan musik, hanya yang digunakan adalah pekikan-pekikan seperti pada permainan nteke fasa, nteke hilit beet, dan lain sebagainya.

Salah satu contoh pekikan adalah sebagai berikut:

Yaa, weka naom naa warik,

artinya: saya berasal dari warik, hal ini diucapkan oleh penduduk yang berfam Krimadi.

Ucapan demikian menyebabkan orang mengetahui bahwa anak itu berasal dari fam krimadi.

Ucapan sedemikian terdapat pada tiap suku maupun fam yang tergabung dalam suku Tehit.

Ucapan tersebut dalam bahasa tehit disebut Nfaron. (lihat uraian pada permainan nteke fasa dan hilit beet).

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

1. Anak-anak untuk pertama kalinya harus melihat lokasi dan tempat pohon fala tersebut bertumbuh.
2. Mengumpulkan buah fala.
3. Memberikan undangan pada teman-temannya, kemudian mengadakan permainan tersebut.
4. Bila lokasinya tidak luas maka buah tersebut diangkut ke arena yang lebih luas dan permainan ini diadakan di daratan (wiim).
5. Arena permainan ini dilangsungkan tidak boleh jauh dari pantai.
6. Setelah permainan ini persiapannya sudah matang, maka mereka mulai melaksanakannya. Permainan ini bersifat bertandingan dan lamanya sekitar 30 — 60 menit.
7. Setelah itu mereka mandi bersama dan pulang ke rumahnya masing-masing.

b. Aturan Permainannya

1. Permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak laki-laki, dan tidak ada wanita yang bergabung di dalamnya karena bersifat perang-perangan.
2. Dilarang melempar dengan sasaran pada mata, telinga dan dada.
3. Diharapkan kepada lawan maupun teman bermain agar

jangan melempar dari belakang dan pada tempat tubuh tertentu seperti di atas sedangkan bagian tubuh yang lainnya diperbolehkannya.

4. Dilarang empat orang berhadapan dengan seorang lawan, jadi harus satu lawan satu demi melihat siapa yang unggul.
5. Perhitungan nilai didasarkan pada Nikrik (nfaron) yakni pekikan yang dikeluarkan oleh anak tersebut. Bila nikriknya banyak maka banyak lemparannya yang tepat pada sasaran.
6. Perhitungan nilai dengan menggunakan sistim fijo yaitu mematah ranting kayu dan ditanam di atas tanah oleh yang tugas menghitung tentang berapa banyak lemparan yang kena sasaran, dengan maksud menentukan kalah menang.
7. Dalam permainan ini dilarang mengadakan perlawanan secara fisik kecuali menggunakan buah fala tersebut di atas.
8. Permainan ini dimulai dengan lemparan pertama antara kedua pimpinan saling berhadapan dan setelah berhasil lemparan kena pada sasaran maka mereka mulai saling berhadapan.
9. Dalam permainan ini pula diadakan perhitungan oleh beberapa orang sesuai dengan pasangan yang bertanding.
10. Selesai bertanding maka semua istirahat. Petugas yang menghitung mengumumkan yang kalah dan mana yang menang. Setelah itu dikumpulkan buah fala sebanyak 7 buah di tengah arena pentas.
Kemudian para pemain berdiri membuat lingkaran per-satuan. Kedua pimpinan meniup triton (ofir - dalam bahasa tehit) dan mereka dansa bersama. Setelah itu memecahkan 7 buah fala, langsung menuju sungai dan mandi. Selesai mandi mereka pulang ke rumahnya masing-masing.

c. Tahap-tahap Permainan

Permainan ini tidak mengenal tahap-tahap karena berlangsung hanya sekali saja dan selesai. Permainan ini hanya dilaksanakan pada musim buah fala itu berbuah. Sesudah musimnya tidak diadakan lagi.

Jadi permainan ini bersifat musiman belaka.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini konsekwensi kalah menang adalah tidak diperbolehkan untuk mengadakan perlawanan secara fisik. Untuk menentukan kalah menang adalah berdasarkan pada mereka yang memiliki nilai yang tinggi.

Kalah menang tidak begitu diutamakan karena sudah dihapuskan dengan pemecahan ketujuh (7) buah fala tadi sebagai penghapus kemarahan.

Jadi masalah kalah menang adalah hal yang biasa tetapi yang utama adalah hidup dengan penuh persatuan melalui lingkaran yang dibentuk tadi.

9. Peranannya Masa Kini

Peranan permainan ini untuk masa sekarang masa sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat karena menyiapkan tenaga-tenaga yang trampil dalam memenuhi kebutuhan hidupnya setiap hari yakni berburu.

Untuk itu kendatipun ada pengaruh teknologi moderen dengan permainan seperti sepak bola, kasti, dan sebagainya, tetapi anak-anak di daerah pedesaan masih mencintai permainan ini karena bahannya mudah diperoleh dari pada yang moderen.

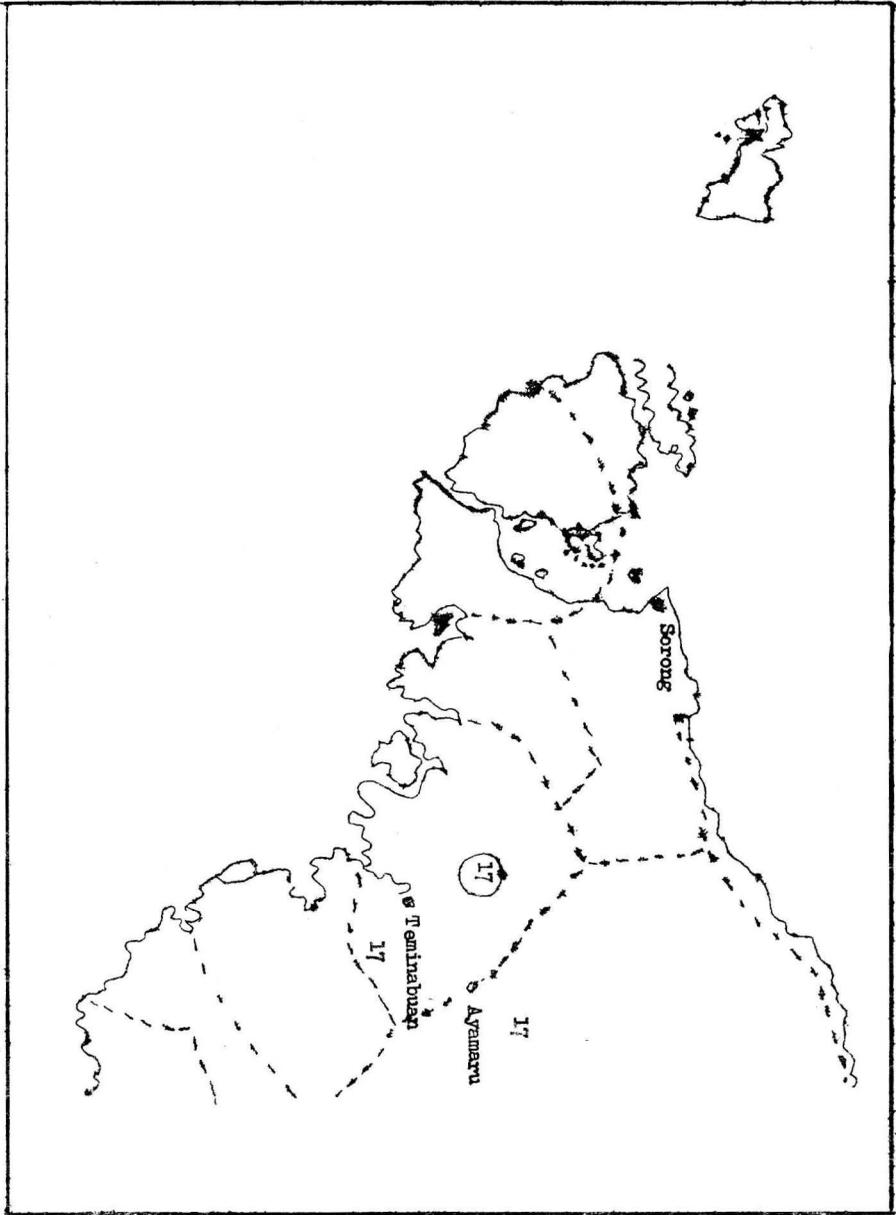
Dengan demikian masyarakat tetap mencintainya dan mempertahankan permainan tersebut sampai sekarang ini terutama bagi anak-anak kecil.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut tanggapan masyarakat permainan ini merupakan permainan yang bertujuan untuk kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat harus dipertahankan. Karena dengan permainan ini mereka (anak-anak) dapat membina satu hubungan persaudaraan yang sangat erat hubungannya dengan kegiatan adat istiadat lainnya seperti tarian, dan lain sebagainya.

Selain itu masyarakat masih mempertahankannya karena mengandung unsur "Perdamaian Tradisional" dan Kesenian tradisional yang terwujud dalam pembentukan lingkaran maupun memecahkan buah fala serta dansa bersama.

Hingga masa ini permainan tersebut masih dihayati karena tidak bertentangan dengan program pemerintah maupun kegiatan pembangunan lainnya. Masyarakat tetap mencintainya dan anak-anak melakukannya setiap masa.



18. NTEKE FASA

1. Nama Permainan

Nama permainan adalah Nteke Fasa. Dalam bahasa tehit terdapat dua pengertian yaitu: nteke dan fasa. Secara terminologi Nteke artinya menghindari dari bahaya atau lemparan dari orang lain, dengan tujuan tidak kena pada tubuh kita sebagai sasaran utamanya.

Sedangkan Fasa adalah tongkol jagung.

Jadi Nteke Fasa adalah permainan anak-anak dimana melempar diri dengan tongkol jagung yang sudah selesai dimakan secara bergantian untuk membuktikan kebolehnya terhadap lawan dan penontonnya.

Permainan ini berasal dari daerah kediaman Suku Tehit di kecamatan Teminabuan kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dilaksanakan pada musim kebun jagung yang berbuah lebat dan secara besar-besaran semua penduduk berkunjung ke kebun tersebut.

Dimana setiap suku diundang untuk ikut menikmati hasilnya. Kedatangan setiap suku ke kebun tersebut harus membawa sejumlah harta untuk menebus dan memberikan kepada pemilik kebun ini. Pemilik kebunpun memberikan jagung sebagai pengganti harta tersebut.

Tujuan permainan ini adalah untuk memberikan penghormatan kepada dewa kesuburan yang telah memberikan hasil kebun berlipat ganda. Selain itu bertujuan pula untuk melatih ketangkasan melempar dari anak-anak/laki-laki sebagai kaum pendekar pada waktu berburu maupun pada masa perang suku di ribuan tahun yang silam.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Latarbelakang utama permainan ini adalah melatih anak menjadi pemburu dan pendekar yang ulung dalam perang suku di masa yang silam.

Untuk masa sekarang adalah melatih seorang anak laki-laki yang lincah dalam berburu guna memenuhi kebutuhan hidupnya setiap hari.

Dalam permainan ini tak ada perbedaan kelas antara pemain, semua adalah sama. Jadi latarbelakang budayanya adalah menyiapkan tenaga yang trampil dalam berburu untuk memenuhi kebutuhan setiap hari.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini berasal dari daerah kebudayaan TOROR di semenanjung Seget-Sele Sorong Irian Jaya. Akibat bencana alam, maka penduduk didaerah itu berpindah ke daerah Teminabuan. Mereka membawanya ke daerah Teminabuan. Pada waktu itu Fam Blesia mendahuluinya dari Teminabuan bagian pantai menuju sebelah utara berdiam di daerah yang disebut "Fakarsa". Mereka ini merupakan bagian dari Suku Tehit yang disebut dengan nama "Nafkar".

Dari suku Tehit bagian Nafkar ini permainan tersebut menyebar ke daerah kediaman suku Tehit seluruhnya di kecamatan Teminabuan. Dan ini menjadi milik bersama semua suku yang berdiam di negeri Tehit — Teminabuan ini. Permainan ini ada hubungannya dengan kegiatan berburu binatang di hutan sehingga anak-anak dilatih untuk ketangkasan melempar. Selain itu sebagai latihan dasar juga terhadap kegiatan perang suku di ribuan masa yang silam. Namun untuk sekarang hanyalah sebagai latihan dasar dalam berburu. Kegiatan ini bersifat musiman sehubungan dengan adanya musim kebun jagung dituai oleh masyarakat.

Permainan ini berkembang melalui hubungan adat istiadat yaitu perkawinan dan kegiatan pertemuan di saat musim kebun jagung berbuah dan hendak dituai.

Selanjutnya hingga sampai saat ini permainan tersebut masih tetap dipertahankan oleh anak-anak dan masyarakat sebagai warisan leluhur yang dimilikinya sepanjang zaman.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah

Jumlah peserta dalam permainan ini tak ditentukan karena biasanya bersifat massal yakni jumlahnya lebih dari 20 orang.

b. Usia

Pemain yang berperan dalam permainan ini berusia 6 — 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Peserta permainan ini adalah kaum laki-laki sedangkan wanita tidak diperkenankan untuk berperan di dalamnya kecuali anak-anak puteri remaja yang berusia 10 — 15 tahun, bila mereka harus berhadapan dengan laki-laki yang sebaya dengan mereka yaitu kaum remaja pula.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan ini diikuti oleh semua anak laki-laki tanpa ada perbedaan antara satu sama lainnya. Anak wanita yang sedikit berperan adalah yang berusia remaja apabila berhadapan dengan kaum remaja yang lawan jenis kelamin yaitu laki-laki.

Dalam permainan ini tidak mengenal perbedaan kelas antara yang berada dan yang tak berada. Pada dasarnya semua sama karena bertujuan untuk membina persatuan, rasa kebersamaan antar anak-anak itu sendiri maupun hubungan persahabatan dengan suku yang lainnya.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Biele Fasa yakni sebuah arena kebun jagung yang luas. Di mana jagung pada berbuah lebat dan semua masyarakat berbondong-bondong hendak ikut menuainya atas undangan dari pemilik kebun tersebut. Di kebun jagung ini suku pemiliknya menunggu kedatangan anak-anak dari suku yang lainnya dan disambut dengan permainan tersebut sebelum mereka diberi kesempatan untuk menikmati hasil kebun tersebut. Kegiatan ini sebagai alamat tanda penghormatan, penjemputan terhadap undangan yang diundang terutama anak-anak laki-laki.
2. Fasa Boos: yakni isi/hati/tongkol jagung yang sudah selesai dimakan isinya, digunakan sebagai senjata untuk menyerang tamunya itu. Dengan fasa boos ini mereka saling bertukaran melemparnya dan berlangsung sekitar 30 — 60 menit. Setelah itu anak-anak dipersilahkan untuk mengikuti orang tuanya ke tempat setiap teman/suku yang mengundangnya.

Setelah bagian ini dilanjutkan dengan pertandingan makan jagung dimana siapa yang memakan jumlah terbanyak dari lawannya.

7. Iringan Musik

Dalam permainan ini tidak ada iringan musik. Yang ada hanyalah pekikan suara sebagai tanda gembira apabila lemparannya kena sasarannya.

Contohnya : Yaaa weka namonooo

Tirtir kabrek wasikeee . .

Artinya : Saudara-saudaraku,
lemparan saya mengenai sasaran
tepat dua orang.

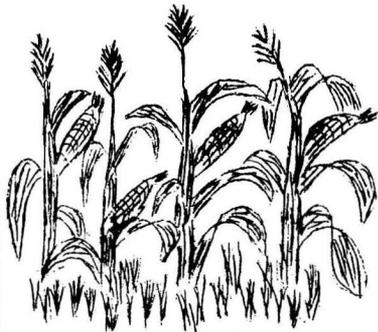
8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Sebelum permainan ini dilakukan hendaknya dipersiapkan lebih dahulu sebuah kebun jagung yang luas berhektar-hektar oleh suku tertentu. Jika kebun jagung sudah tumbuh dengan subur dan mencapai buah yang lebat kemudian mendekati masa tuanya, maka pemilik memberikan undangan kepada suku-suku yang lainnya agar ikut memeriahkan dan menuainya.

Undangan itu terutama diberikan kepada saudara perempuan yang kawin dengan suku lainnya, agar mereka datang bersama suku tersebut membawa sejumlah harta untuk memberikan kepada saudaranya. Harta-harta itu berupa kain timur dan benda lainnya. Menjelang ke datangan undangan tersebut maka diberitahukan kepada anak-anak laki-laki dari sukunya untuk menjemput kedatangan mereka dengan permainan tersebut. Begitu mereka tiba dan langsung disambut oleh mereka dan diterima juga oleh anak-anak dari suku yang diundangnya.

Setelah tengah berlangsung orang tuanya meninggalkan mereka atau mengawasinya dan permainan berakhir mereka langsung ke tiap suku yang mengundangnya. Di tempat tersebut diberikan sejumlah harta dan kemudian dipersilahkan oleh pemilik untuk mengambil jagung sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan sesuai dengan nilai harta pemberiannya.



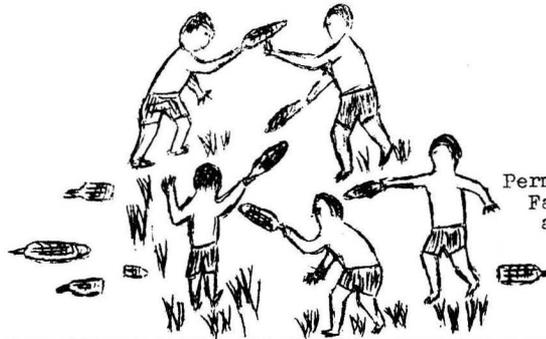
Kebun Jagung



Kebun Jagung



Peserta sedang bertar jagung



Permainan Ntke Fasa Oleh anak-anak.

Dan hal ini berlangsung terus menghadapi tamu-tamu lainnya yang datang setiap hari.

b. Aturan Permainannya

Beberapa aturan yang terdapat dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak laki-laki, kecuali bila ada usia remaja dari anak laki-laki yang ikut maka diperbolehkan untuknya ikut melawan wanita remaja dari undangan yang menghadiri acara penuaian jagung tersebut.
2. Untuk menghadapi pertandingan tersebut maka diadakan latihan pendahuluan dari anak-anak dalam suku tersebut yang diberi nama "Nteke Firit".
3. Dalam pertandingan tersebut diadakan pertandingan hitungan siapa yang menikam/lemparannya tepat sasaran dalam jumlah terbanyak dan menjadi utang bagi lawan menebusnya. Bentuk aturan ini diberi nama "Nteke Nrook".
4. Selain bertanding melempar dengan lawan maka ada yang hanya melempar kepada orang lain tanpa dibalas oleh lawan, karena ia tak berkawan, tetapi nilainya tetap dihitung oleh yang bersangkutan disebut "Nteke Semit".
5. Dalam permainan ini tidak boleh orang tua ikut bermain di dalamnya, mereka hanya menonton dan mengarahkan. Aturan ini disebut dengan nama "Nisimit lien".
6. Permainan ini harus bersifat persatuan, penghormatan terhadap undangan dan tak boleh menimbulkan perkelahian. Dalam aturannya disebut "Nkafe Amoot".
7. Bagi mereka yang melakukan tindakan fisik oleh orang tua dikenakan sanksi denda kain timur. Dengan demikian dalam permainan tidak pernah ada perkelahian.
8. Alat yang dipergunakan dalam permainan hanyalah tongkol (isi) jagung yang sudah habis dimakan dan bukannya yang ada isinya. Dalam bahasa bagian ini diberi nama "Nteke deri fasa mboos".
9. Permainan ini hanya berlangsung sekitar 30 — 60 menit dan tidak boleh lebih dari itu.
10. Selesai permainan ini dilakukan, setiap anak mengadakan jabatan tangan dengan lawan dan masing-masing

membawanya ke tempat orang tua sesuai dengan undangan yang diberikannya.

c. Tahap-tahap Permainan

Dalam permainan ini terdapat dua tahap yaitu:

1. Nteke Fasa yakni permainan melempar isi jagung yang sudah dimakan dengan lawannya.
2. Neit Ewer fasa yakni setelah selesai saling melempar isi/hati jagung tersebut. Maka dilanjutkan dengan pertandingan makan jagung antara lawan tadi. Dalam pertandingan ini anak-anak wanita remaja membakar dan tinggal memberikan kepada tiap pasangan untuk makannya, tanpa minum air. Dengan demikian dapat diketahui siapa yang mencapai jumlah tertinggi dan siapa yang terendah. Bagi mereka yang mendapat jumlah banyak itulah yang menang. Tetapi dalam hal ini tidak dipaksakan, mereka hanya makan sesuai dengan kemampuan yang ada padanya. Jadi jumlah terbanyak itulah yang menang dan yang rendah itu dianggap kalah.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Untuk menentukan yang menang adalah sesuai dengan jumlah lemparan yang kena pada tubuh lawannya. Bila jumlah lawan rendah maka ia kalah atau sebaliknya. Sedangkan jumlah yang tidak mengenai diri lawannya dianggap tak ada nilainya. Dengan adanya jumlah nilai yang tertinggi itu dinyatakan menang. Dan jumlah yang terendah dinyatakan kalah.

Di samping itu pada bagian pertandingan makan, bila dilihat ada yang makannya lebih dari yang lain atau lawannya itulah yang menang.

Namun demikian soal kalah menang adalah hal yang biasa. Bagi masyarakat konsekwensinya adalah soal kalah atau menang itu jangan dianggap sebagai syarat utama dan diperpanjang, tetapi yang utama adalah membina persahabatan yang baik antara sesamanya. Selain itu dapat memproduksi tenaga-tenaga yang mampu menjadi pendekar dari sukunya.

9. Peranannya Masa Kini

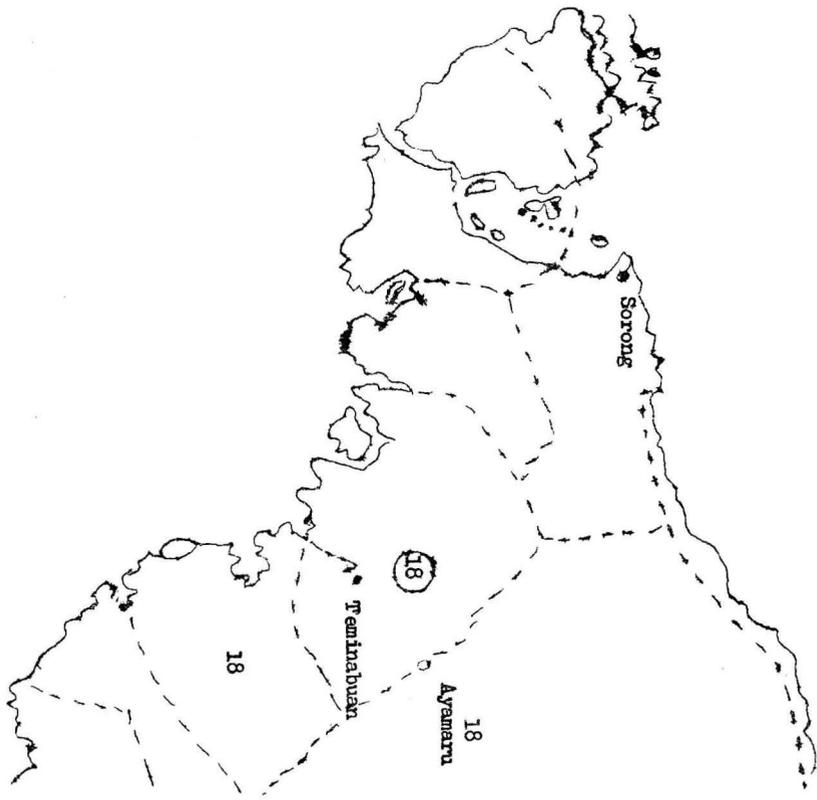
Untuk masa sekarang permainan ini tetap dilaksanakan ka-

rena dianggap mengandung latihan jasmani yaitu ketangkasan melempar sebagai calon pendekar dalam berburu, guna memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Permainan ini biasanya dilaksanakan secara bergantian antar suku sesuai dengan musim jagung yang berlaku dalam negerinya. Dengan demikian tetap dipertahankan untuk membina persatuan dan kesatuan dalam menunjang kelancaran kegiatan baik dari pemerintah maupun idea yang timbul dalam masyarakat itu, guna mencapai masyarakat sejahtera.

10. Tanggapan Masyarakat

Nteke Fasa merupakan permainan ini masih tetap mendapat tempat dihati masyarakat, karena dengan permainan ini tali persaudaraan tetap berlangsung secara abadi sepanjang masa.

Permainan ini memberikan pula keuntungan kekayaan harta bagi setiap suku atas dasar cinta kasih yang diberikan oleh saudara wanita yang kawin (menikah) dengan suku lainnya. Dengan demikian mereka/masyarakat merasa bahwa mereka telah memiliki dan menghayatinya sepanjang masa.



19. NTEKE HILIT BEET

1. Nama Permainan

Permainan ini dalam bahasa Tehit disebut Nteke Hilit Beet yang terdiri dari dua pengertian yaitu: Nteke dan Hilit Beet. Nteke berarti melempar sesuatu dan yang dilempar dengan benda itu berusaha menghindarkan diri daripada lemparan tersebut agar tidak terkena lemparan dari lawan permainannya.

Sedangkan Hilit Beet adalah papeda.

Jadi nteke hilit beat adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak maupun kaum remaja yakni saling melempar diri dengan papeda. Tujuannya untuk menghormati dewa yang memberikan hasil tokokkan sagu itu berlipat ganda. Selain itu untuk menguji kemampuan mental dari anak-anak agar dapat mampu dalam mengatasi segala persoalan yang akan terjadi atas dirinya.

Permainan ini berasal dari suku Tehit di daerah kecamatan Teminabuan kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya. Permainan Nteke Hilit ini berkembang di daerah pedesaan terutama di daerah Desa Sawyat kecamatan Teminabuan Sorong Irian Jaya.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini diselenggarakan pada waktu musim penduduk menokok sagu di daerah dusun secara besar-besaran. Acara ini biasanya diadakan untuk pemujaan kepada dewa atas berkatnya sehingga hasil tokokkan tersebut berlipat ganda. Nama dewa tersebut adalah "Simidit".

Dewa Simidit inilah yang memelihara dan memberikan makanan kepada satu-sagu tersebut sehingga tumbuh dengan lebatnya dan memberikan buah yang berlipat ganda pada saat sedang ditokok oleh masyarakat setempat.

Permainan ini biasanya berlangsung pada waktu petang hari ataupun siang hari, dalam rangka pesta pengucapan Syukur kepada dewa Simidit atas berkat yang diberikannya. Pesta makan bersama papeda ini bernama "Neit Hiri Faa".

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini diadakan sebagai cara mengucapkan terima kasih kepada Dewa yang bernama Simidit atas berkatnya yang berlimpah pada sagu-sagu yang ditokok tersebut. Selain itu permainan ini sebagai tali persatuan antara satu suku dengan suku yang lainnya; karena dalam pesta Neet Hiri Faa ini semua suku hadir atas undangan dari suku yang menokok sagu tersebut.

Selain itu dengan permainan ini penduduk dapat membina suatu hubungan yang "sakral" dengan dewa Simidit yang mengarangniakan berkat kepada pohon sagu sehingga tetap berbuah dengan lebatnya.

Juga dengan permainan ini diselenggarakan maka memberikan penghormatan kepada dewa sehingga tetap memelihara dusun tersebut dan berbuah berlipat ganda sepanjang zaman. Permainan ini tetap berkembang dengan baik sampai sekarang tanpa mendapat tantangan dari luar. Jika tidak dilakukan maka dusun sagu tak berbuah dengan lebat karena dewa Simidit marah kepada pemilik dusun tersebut. Atas dasar pemikiran inilah permainan ini masih dipertahankan sampai sekarang ini.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini diketemukan pertama kalinya oleh dua orang wanita "Kwalit" di daerah kecamatan Beraur kabupaten Sorong Kepala Burung Irian Jaya. Melalui ilham kepada kedua gadis Kwalit tersebut mereka diberikan petunjuk tentang aturan permainan ini. Selain itu memberikan petunjuk pula tentang cara menokok sagu dan pesta Neet Hiri Faa. Atas petunjuk ini maka mereka mulai mencoba melaksanakannya dan kini permainan berkembang di daerah kediaman Suku Tehit di kecamatan Teminabuan Sorong Irian Jaya.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah

Lebih dari 15 orang ke atas dengan batas orang sekitar 30 orang. Biasanya dimainkan oleh anak-anak dan kalau semakin meriah maka orang tua ikut serta di dalamnya. Permainan ini biasanya bersifat massal karena banyak suku yang ikut hadir dalam pesta Neit Hiri Faa tersebut.

b. Usia

Permainan ini diikuti oleh anak-anak berusia 8 – 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

Peserta permainan ini terdiri dari anak-anak pria dan wanita.

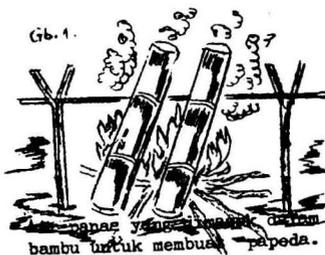
d. Kelompok Sosialnya

Dalam permainan ini tak ada perbedaan yang terlalu menyolok antara kelompok yang berada dan yang kurang berada, tetapi permainan ini diikuti oleh semua golongan. Sedangkan bagi kelompok remaja yang ikut di dalamnya adalah untuk mencari jodoh untuk kemudian di nikahkan secara adat.

Untuk itu permainan ini biasanya bersifat massal dan berlangsung hanya pada musim pesta Neit Hiri Faa tersebut.

6. Peralatan/Perlengkapannya

Peralatan yang utama dalam permainan ini adalah hilit atau papeda diangkat dengan gata-gata papeda maupun tangan dan dilempar kepada lawannya. Hal ini biasanya pria kepada wanita terutama untuk kaum remaja sedangkan bagi anak-anak itu tak ada perbedaan. Jadi boleh dikatakan pria dengan pria dan sebaliknya wanita dengan wanita atau berlawanan jenis kelamin sesuai dengan sukunya masing-masing.



Air panas yang dimasak dalam bambu untuk membuat papeda.



Seorang anak dan ibunya tengah memasak papeda.

Gata-gata yang dipergunakan untuk mengangkat papeda dalam bahasa disebut "Kaislit (Kais Mtaho). Selain itu dapat pula dipergunakan alat-alat untuk membuat papeda seperti: siru (bambu); Kais meme (balik-balik papeda) untuk mengangkat papeda dan lempar kepada lawannya.

Selain itu harus ada rumah-rumah yang dilengkapi dengan halaman yang luas untuk tempat permainan itu dilaksanakan.



*Anak-anak saling berlemparan papeda
(Weka Yiteke Hilit Beet yiden yanak mane).*

7. Iringan Musik

Dalam permainan ini tidak ada musik pengiring, tetapi yang ada hanyalah pekikan-pekikan sebagai tanda gembira apabila lemparannya tepat pada sasaran atau lempar lawannya tidak kena padanya.

Tanda pekikan ini sebagai rasa gembira dan tanda pernyataan bahwa permainan ini semakin semarak.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Permainan ini biasanya dilaksanakan pada musim penokokan sagu secara besar-besaran dari satu suku atau fam tertentu. Di dusun itu mereka membangun rumah sekitar 10 - 20 buah. Bentuk ini merupakan perkampungan darurat selama masa penokokkan sagu tersebut.

Setelah pekerjaan ini menjelang 14 hari (dua minggu) maka oleh kepala suku memberikan perintah kepada rakyatnya untuk diadakan pesta yang bernama "NEIT HIRI FAA".

Segala persiapan mereka siapkan berupa sagu untuk pembuatan papeda sampai kepada lauk pauknya. Tepat pada hari ke - 14 semua suku yang diundang berdatangan. Semuanya ditampung dan para tuan pesta menyiapkan makanan.

Pesta mulai berjalan dan setelah mereka makan sampai kenyang, maka yang sisa itu mulai digunakan untuk menjadi alat dalam permainan "Nteke Hilit Beet" ini. Semuanya saling melempar terkecuali suku yang mengundang itu tetap menyiapkan papeda untuk alat pertandingan permainan tersebut. Permainan bisa berlangsung sampai satu hari penuh.

b. Aturan Permainan

Adapun aturan permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Papeda yang dipergunakan dalam permainan tidak boleh panas karena bisa kena pada bagian yang rawan dari tubuh akan menimbulkan cacat jasmaniah. Misalnya: mata, payudara, dan sebagainya.
2. Perhitungan untuk kalah menang adalah apabila satu orang berhadapan dengan satu, tetapi bila bersifat masal maka kelompok mana yang unggul itulah yang menang.
3. Dalam permainan ini yang hanya dipergunakan untuk saling melempar adalah papeda dan bukan benda-benda lainnya yang tajam, seperti kayu, batu, pisau, tombak, dan lain sebagainya.
4. Permainan ini hanya dilakukan pada musim penokokan sagu dan tidak sembarangan karena menurut kepercayaan akan ada sanksi dari dewa Simidiŕ.
5. Diharapkan bahkan dilarang untuk melakukan tindakan fisik seperti berkelahi, dan lain sebagainya.
6. Dalam bermain sambil melempar dan kalau sudah keluar dari rumah dilarang naik kembali ke dalam rumah lagi.
7. Apabila sudah letih dan merasa bahwa kalah maka diharapkan tidak boleh berdiri tetap langsung duduk di tempat. Dengan demikian lawan mengetahuinya

dan tidak melempar lagi. Tapi bila ada yang melanggar aturan itu akan dimarahi oleh pemilik dusun atau tuan pesta tersebut.

8. Jika semuanya sudah capai dan selesai maka semua pemain kumpul membentuk lingkaran persatuan dalam keadaan duduk dan makan bersama setelah itu biasanya pulang. Hal ini sebagai suatu ikatan bathin yang utama yang tetap abadi sepanjang masa.

c. Tahap-tahap Permainan

Dalam permainan ini terdapat dua tahap yakni:

1. Nteke Hilit Beet yik Bolo artinya permainan ini dilaksanakan di dalam rumah.
2. Nteke Hilit Beet Niik Telein yakni permainan ini dilanjutkan dan berlangsung di alam terbuka sampai mencapai puncak kepuasan dan lawannya menderita kekalahan. Kemudian membentuk lingkaran persatuan dan makan bersama sebagai acara penutup dalam permainan tersebut.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini bagi mereka yang kalah harus menanggung resiko tidak boleh melawan yang menang dengan tindakan fisik. Sedangkan bagi mereka yang menang tidak diperkenankan untuk mengejek yang kalah. Sebab tujuan utama adalah berpesta dan mereka berhimpun untuk bermain menuju ke arah persatuan yang abadi. Kendatipun nilainya tinggi tetapi bukan soal kalah atau menang yang utama tetapi yang penting adalah memberikan penghormatan yang termulia kepada dewa.

Dan semuanya itu akan disatukan melalui papeda yang dimakan bersama dalam bahasa tehit disebut "HILIT KO-HOK".

Dengan adanya makan bersama ini berarti kekalahan dan kemenangan itu berubah menjadi persatuan yang abadi antara kedua belah pihak maupun tuan pesta Neit Hiri Hilit.

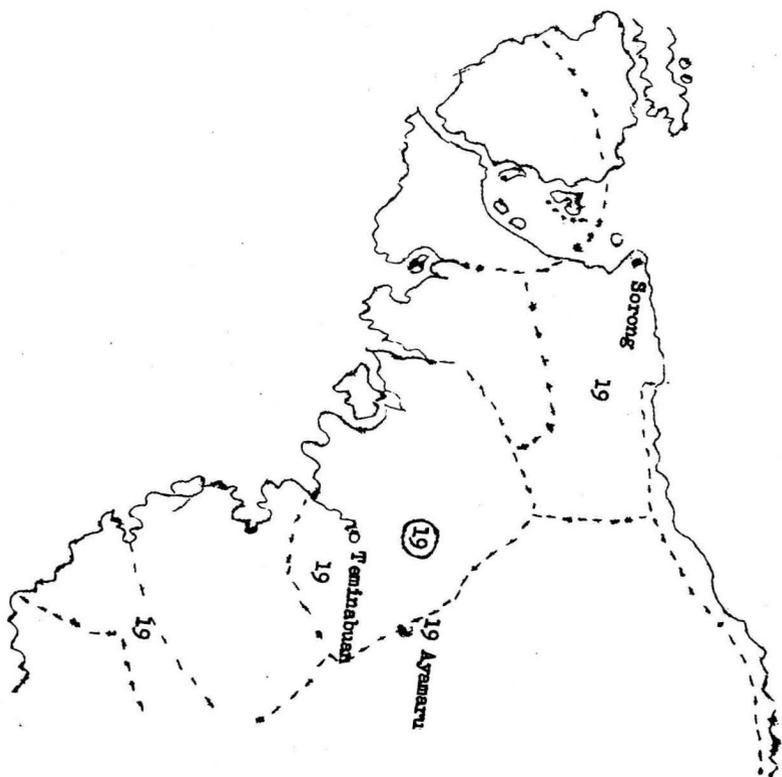
9. Peranannya Masa Kini

Dimasa sekarang permainan ini masih tetap hidup dan ber-

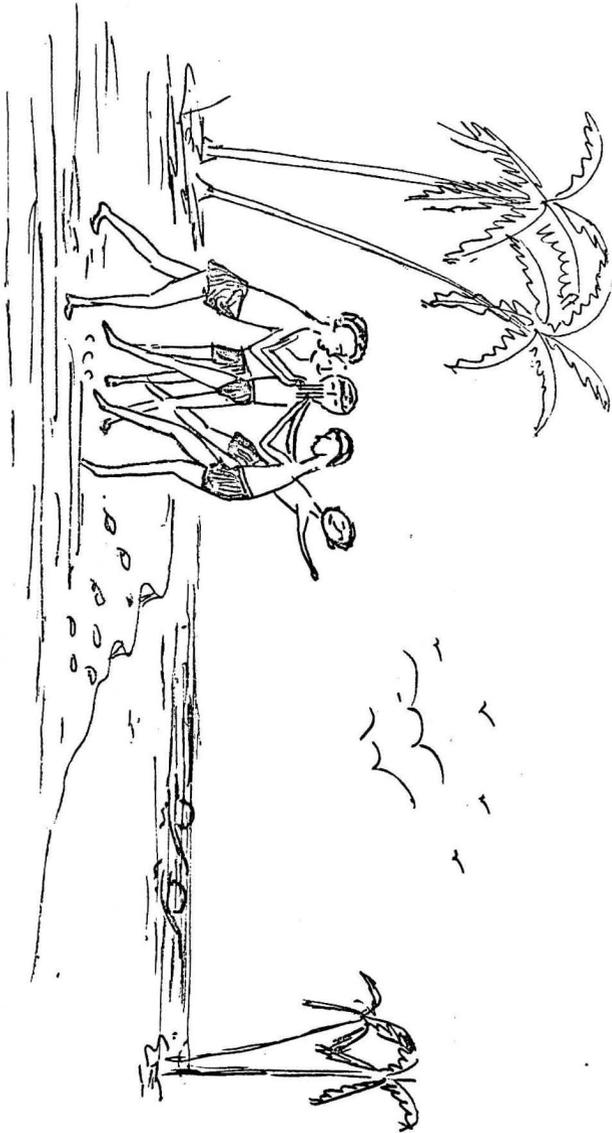
kembang didaerah-daerah pedesaan. Untuk masa sekarang permainan ini tidak diadakan lagi tetapi dialihkan sebagai pesta bersama dan kepala suku yang diundang itu mengadakan sebuah lemparan secara simbolis kepada dua orang gadis cantik dan menyamatkan burung "cenderawasih" kepada seorang laki-laki yang berusia 10 tahun sebagai pemilik dusun tersebut. Namun demikian bagi sebagian kecil masyarakat masih mempertahankannya karena takut kehilangan hubungan yang sakral dengan Dewa Simidit.

10. Tanggapan Masyarakat

Untuk masa sekarang sudah beralih dari permainan menjadi pesta adat. Dimana hanya ada penobatan dan lemparan simbolis. Setelah itu mereka dansa bersama sebagai unsur kesenian tradisional. Dengan demikian masyarakat masih menghargai dan mencintainya, karena terdapat unsur persatuan dan kesatuan antara semua suku yang ada di negeri tehit.



Ilustrasi permainan : TINA BERI KIKIRO, hal. 157
Contoh : Bermainy sambil lojar manajaw/bortombe memonocapai sabawang sungai.



20. TUNA BEWA RARUKO

1. Nama Permainan

Permainan ini dalam bahasa Waropen disebut *tuna bewa raruko*. *Tuna* artinya berenang, *bewa* artinya kejar-mengejar dan *raruko* berarti saling. Dengan demikian permainan "tuna bewa raruko" artinya "berenang sambil saling berkejaran". Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan anak-anak yang amat populer dan menarik di daerah kebudayaan Teluk Sairera di pantai utara Irian Jaya; meliputi daerah-daerah Waropen, pulau Yapen, daerah Wondama dan pesisir Manokwari dan kepulauan Biak Padaido.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dilakukan pada siang hari, biasanya antara jam sepuluh pagi sampai jam lima sore. Sifatnya hiburan untuk mengisi waktu-waktu terluang. Oleh karenanya permainan ini tidak mempunyai kaitan ataupun hubungan dengan suatu peristiwa sosial tertentu; juga tidak mengandung unsur-unsur magis religius.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Tuna bewa raruko atau berenang saling berkejaran ini merupakan permainan anak-anak di sekitar daerah kebudayaan Teluk Sairera. Untuk memahami permainan ini yang dilakukan di air, dapat dilihat dari masyarakat pendukung permainan ini yang hidupnya di pesisir pantai, di kepulauan dan di sepanjang sungai-sungai. Masyarakat disini hidup sebagai nelayan-nelayan ataupun pencari kerang, dan biasanya waktunya kebanyakan untuk mencari makanan berlangsung di daerah pesisir.

Dengan demikian anak-anak di wilayah kebudayaan inipun mewarisi bahkan mengembangkan pelbagai jenis permainan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi alam sekitarnya yang selalu berbatasan dengan air laut atau sungai-sungai. Oleh karenanya permainan saling kejar mengejar atau berenang sambil menyelam, melawan arus sungai atau menantang gelombang di pantai dan dilautan luas merupakan bagian dari kehidupannya sebab disanalah ia selalu hidup dan mencari makan dan membangun kebudayaannya.

4. Latarbelakang Sejarah

Kapan permainan ini dimulai tidak diketahui secara pasti. Tetapi bahwa permainan ini memang berasal dari daerah kebudayaan yang bersangkutan dan usianya sudah amat tua setua masyarakat itu sendiri. Apabila hal berenang dilaut dan di sungai telah merupakan bagian dari kehidupannya maka permainan "tuna bewa raruko" sudah ada sejak lama dari generasi kepada generasi berikutnya, dengan pelbagai variasi untuk tiap daerah.

5. Peserta/Pelaku

Pelaku permainan ini paling sedikit dua orang sampai jumlah anak-anak yang cukup banyak (15 – 20 orang).

a. Jumlah

Pesertanya antara 2 sampai 20 orang.

b. Usia

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak berusia 10 – 15 tahun.

c. Jenis Kelamin

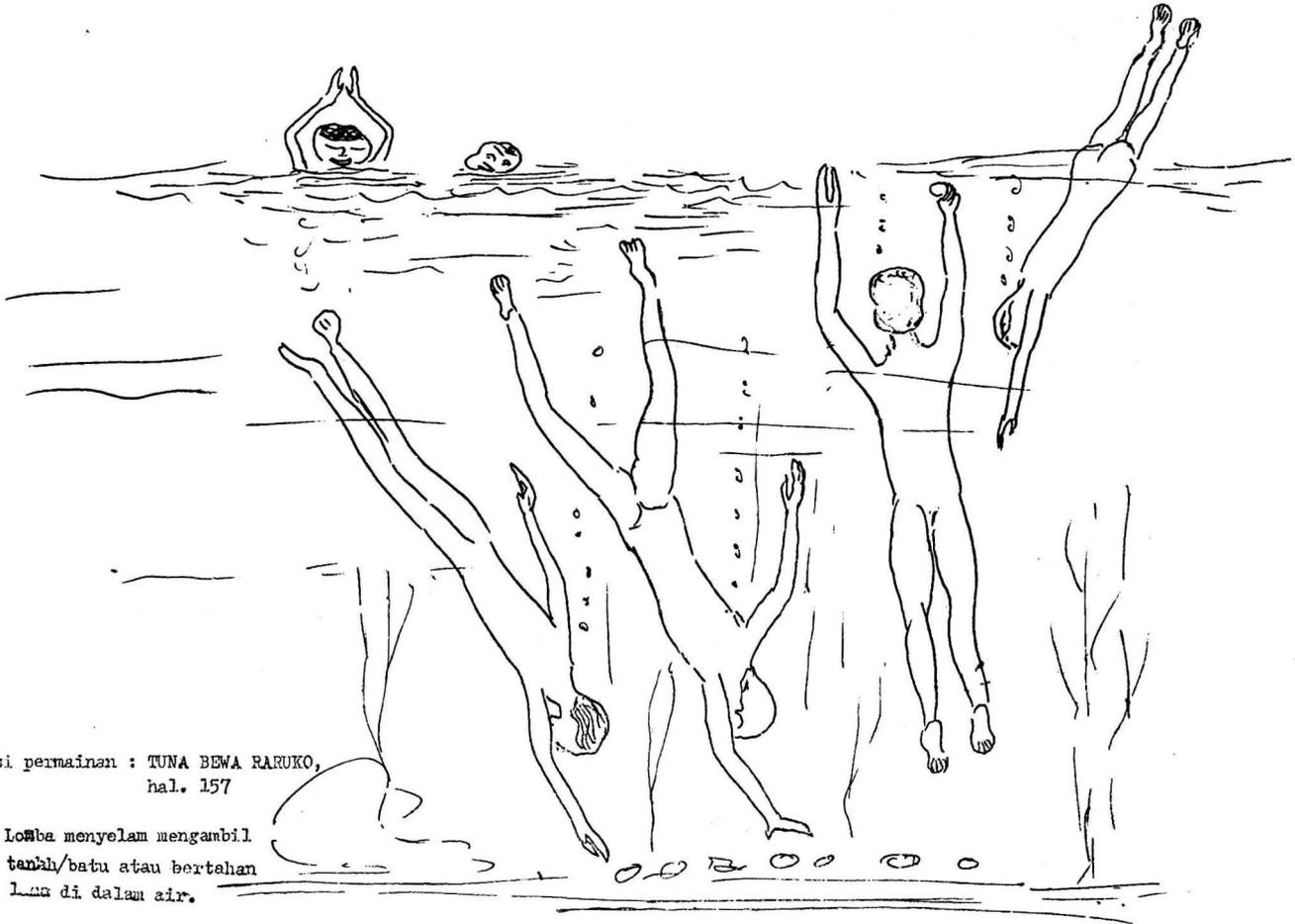
Dapat dimainkan oleh pria maupun wanita secara terpisah maupun bercampuran.

d. Kelompok Sosial

Dimainkan oleh anak-anak dari semua kelompok sosial yang ada.

Kelompok-kelompok sosial yang ada di daerah kebudayaan ini biasanya terdiri dari anak-anak kepala suku atau marga keturunan bangsawan dan masyarakat awam. Berbeda dengan di daerah Jawa misalnya masyarakat di daerah Teluk Sairera Irian Jaya tidak mengenal perbedaan sosial yang besar, juga tidak ada feodalisme.

Kedudukan kepala suku atau "raja" dalam hal kesederhanaan, barang-barang atau harta kekayaan yang dimiliki adalah sama dengan orang-orang lainnya. Kelebihannya ialah bahwa sang kepala memiliki otoritas, kharisma dan kepemimpinan yang berwibawa dari kebanyakan orang serta mampu menyayangi rakyatnya. Masyarakat di daerah ini (pada waktu) lalu hanya mengenal dua pengelompokan sosial tersebut yaitu kelompok marga raja dan



Illustrasi permainan : TUNA BEWA RARUKO,
hal. 157

Contoh : Lomba menyelam mengambil
tengah/batu atau bertahan
lusa di dalam air.

rakyat biasa. Masih ada juga yang disebut kaum budak tetapi jumlah mereka ini sangat sedikit dan mereka ini biasanya adalah orang laki-laki yang ditawan dalam perang penangkapan budak (pengayauan kepala) sehingga mereka ini tak berkeluarga selama ditawan.

Pada saat sekarang dengan perubahan-perubahan sosial yang membawa peranan-peranan baru ke dalam masyarakat, seperti guru-guru kaum ulama, mantri dan sebagainya maka pengelompokan-pengelompokan sosial ini makin banyak. Namun demikian dalam hal permainan anak-anak seperti "tuna bewa raruko" ini masih dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak dari kelompok-kelompok tersebut. Pengelompokan sosial berdasarkan jenis pekerjaan atau profesi orang tua tidak membawa perbedaan kedalam pengelompokan sosial anak-anaknya. Hal mana dapat dilihat dari permainan anak-anak di daerah ini yang dimainkan secara bersama-sama dari semua anak dari pelbagai kelompok yang ada dalam masyarakat. Bahkan dapat dikatakan bahwa permainan anak-anak ini merupakan alat pemersatu dan pengikat kelompok.

6. Peralatan Permainan

Permainan ini tidak menggunakan peralatan yang khusus, tetapi langsung menggunakan benda-benda alam yang berada disekelilingnya.

Karena caranya berenang sambil berkejar-kejaran maka tidak menggunakan. Tetapi dalam hal anak-anak itu berenang atau berlomba menyeberangi sungai misalnya, maka tepian sungai yang satu merupakan sasaran final. Setibanya di tepi yang satu, lantas mereka berbalik dan kembali lagi.

7. Iringan Musik

Permainan ini juga tidak menggunakan bunyi-bunyian atau iringan musik.

8. Jalannya Permainan

a. Jalannya

Biasanya setelah banyak anak-anak berkumpul di pantai atau ditepian sungai lantas secara spontan mereka memutuskan untuk berenang sambil berkejar-kejaran. Begitu

mereka setuju untuk bermain lantas mereka suut (menggunakan jari-jari tangan) atau mencabut undian. Kalau ada 10 anak maka diambil sepuluh potongan lidi yang terdiri dari 9 potongan yang ukurannya sama panjang dan 1 potong yang berukuran lebih pendek. Siapa yang mencabut lidi yang pendek itu dialah yang bertindak untuk mengejar temannya. Begitu yang bersangkutan mencabut lidi, maka secara spontan permainan ini dimulai.

b. Aturan Permainan

Permainan ini mempunyai aturan yang sederhana sekali. Biasanya setelah ditarik undian, maka anak yang menarik potongan lidi terpendek otomatis mengejar teman-temannya. Undian itu berlangsung di atas pasir (batas gelombang menghambur ke pasir). Begitu selesai undian, serta-merta anak-anak itu terjun ke air. Anak yang memegang potongan lidi terpendek itu bertugas untuk meletakkan tangannya atau meraih badan salah seorang temannya. Bagi yang terkena sentuhannya dialah bergantian menjadi peng-ejar, dan demikian seterusnya.

Kelihatannya sederhana saja, tetapi amat meriah, sebab anak-anak itu asyik berenang kejar mengejar, hindar menghindari sambil mengejek temannya yang berusaha menjagarnya. Kadang-kadang mereka menyelam mencari temannya dan di dalam air mereka saling sentuh menyentuh.

Permainan ini sebenarnya terdiri dari tiga cara, yaitu:

1. Berenang sambil kejar mengejar.
2. Berlomba mencapai seberang sungai.
3. Lomba menyelam mengambil tanah di dasar sungai atau menyelam sambil bertahan lama di dalam air.

Ketiga macam bentuk ini biasanya berhubungan erat satu sama lain. Jadi untuk tahap pertama anak-anak itu berenang kejar kejaran atau "tuna bawa raruko" kemudian setelah mereka letih diganti dengan lomba menyelam kemudian setelah beristirahat sejenak dilanjutkan dengan lomba berenang mencapai seberang sungai atau kalau di pantai lomba berenang mencapai pulau terdekat atau salah satu pulau disekitarnya.

Kalau pada "tuna bawa raruko" diawali dengan mencabut undian untuk menentukan siapa yang bertugas untuk mengejar, maka di dalam lomba menyelam atau lomba

mencapai sasaran, dilakukan secara spontan tanpa undian. Hanya saja semua pemain berdiri pada posisi yang sama dan setelah diadakan hitungan satu, dua, tiga lantas beramai-ramai mereka berenang atau menyelam.

Dalam hal menyelam, biasanya ditentukan satu anak yang bertugas mengawasi jalannya penyelaman, sekaligus menentukan siapa yang menang dan siapa-siapa saja yang berlaku "curang", misalnya terpaksa menyelam dua kali.

c. Tahap-tahap Permainan

Tahap-tahap permainan "tuna bewa rauko" hanya terdiri dari 3 tahapan:

- a. Tahap mencabut undian.
- b. Tahap berenang sambil kejar-kejaran.
- c. Tahap selesai, biasanya dengan menghitung atau menentukan siapa-siapa yang menjagoi permainan ini.

Dalam hal lomba berenang mencapai sasaran, terdiri dari dari 3 tahap juga yaitu:

- a. Tahap start.
- b. Tahap pelaksanaan/berenang.
- c. Tahap finish.

Demikian pula halnya dengan lomba menyelam, apakah menyelam lama di dalam air atau jarak penyelaman yang terpanjang. Untuk menghitung siapa yang menyelam melewati suatu jarak tertentu, biasanya ditentukan suatu batas tertentu. Bagi yang mencapai batas itu dikatakan berhasil.

Umumnya ketiga macam cara bermain ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap start, pelaksanaan dan finish.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Pemenang dalam permainan "yuna bewa raruko" (kejar-kejaran) adalah yang tak pernah disentuh atau tak pernah bertugas selaku pengejar. Setelah selesai bagian berenang kejar-kejaran itu kemudian anak-anak itu menghitung berapa kali yang bersangkutan disentuh oleh teman-temannya atau berapa kali ia bertugas mengejar teman-temannya. Yang paling banyak berperan sebagai pengejar itulah yang kalah, menyusul urutan (ranking) berikutnya sampai yang tak pernah tersentuh itulah yang menang. Dalam permainan ini tentu ada beberapa anak yang muncul sebagai jagoan-jagoan.

Sedangkan dalam hal lomba menyeberangi sungai atau lomba menyelam secara langsung diketahui siapa yang menjagoi permainan itu, sebab biasanya yang keluar sebagai pemenang hanya satu orang, meskipun kadang-kadang terjadi bahwa dalam hal berenang menyeberangi sungai bisa muncul dua anak secara bersamaan di seberang sungai. Dalam hal seperti ini tidak diadakan ulang lomba bagi dua anak tersebut, tetapi keduanya dianggap pemenang bersama.

Permainan ini tak mempunyai suatu konsekwensi kalah menang. Bagi yang menang ataupun kalah sama-sama merasa puas atas berlangsungnya permainan itu. Mereka-mereka yang memenangkan permainan itu merasa jagoan, meskipun pihak yang tidak berhasil saat itu juga merasa puas karena ikut bermain, bahkan bertekad untuk acara berikutnya dia bisa keluar sebagai pemenang. Dalam permainan ini unsur kebersamaan yang dipentingkan, dan bagaimana permainan itu bisa berlangsung dengan ramai dan menyenangkan semua pihak.

9. Peranannya Masa Kini

Sampai sekarang permainan ini masih tetap menarik dan populer didaerah kebudayaan teluk Saireri khususnya di daerah Waropen, kabupaten Japen Waropen. Pola permainannya masih seperti waktu-waktu yang lalu. Keterampilan yang diperoleh lewat permainan ini amat penting didalam pembinaan tubuh dan jiwa yang sehat. Sebab sejak kecil anak-anak dilatih untuk mahir berenang sebab setelah bertumbuh menjadi dewasa mereka akan menggunakan keterampilan berenang dan menyelam untuk suatu mata pencaharian. Keterampilan berenang ini amat diperlukan dalam hal melabuhkan pukat atau memeleh sungai dengan *sero*. Sedangkan keterampilan menyelam amat diperlukan untuk menyelam sambil menembak ikan di dasar laut. Bahkan sebagai nelayan sudah tentu menghadapi risiko gelombang, perahu terbalik atau hanyut di lautan, maka keterampilan berenang dan menyelam akan membantu menghindari mereka dari mara bahaya yang mengancam.

Dilihat dari segi pembinaan jasmani maka permainan ini membentuk otot-otot yang kekar dan lincah. Dari segi me-

masyarakatkan olah raga dan mengolah ragakan masyarakat maka sebenarnya permainan ini sejak turun temurun merupakan modal-modal dasar di dalam mengembangkan permainan renang atau olah raga renang.

Sifat lomba atau kompetitif kurang di pentingkan, sebab lebih banyak didominir oleh nilai-nilai solidaritas kelompok dan persahabatan.

Tetapi inipun tidak berarti bahwa anak-anak itu akan kurang serius memainkan permainan ini. Malah mereka berusaha sekuat tenaga dan sehabis-habis nafasnya agar bisa memenangkan permainan itu disamping berusaha untuk tidak menyakiti teman-temannya.

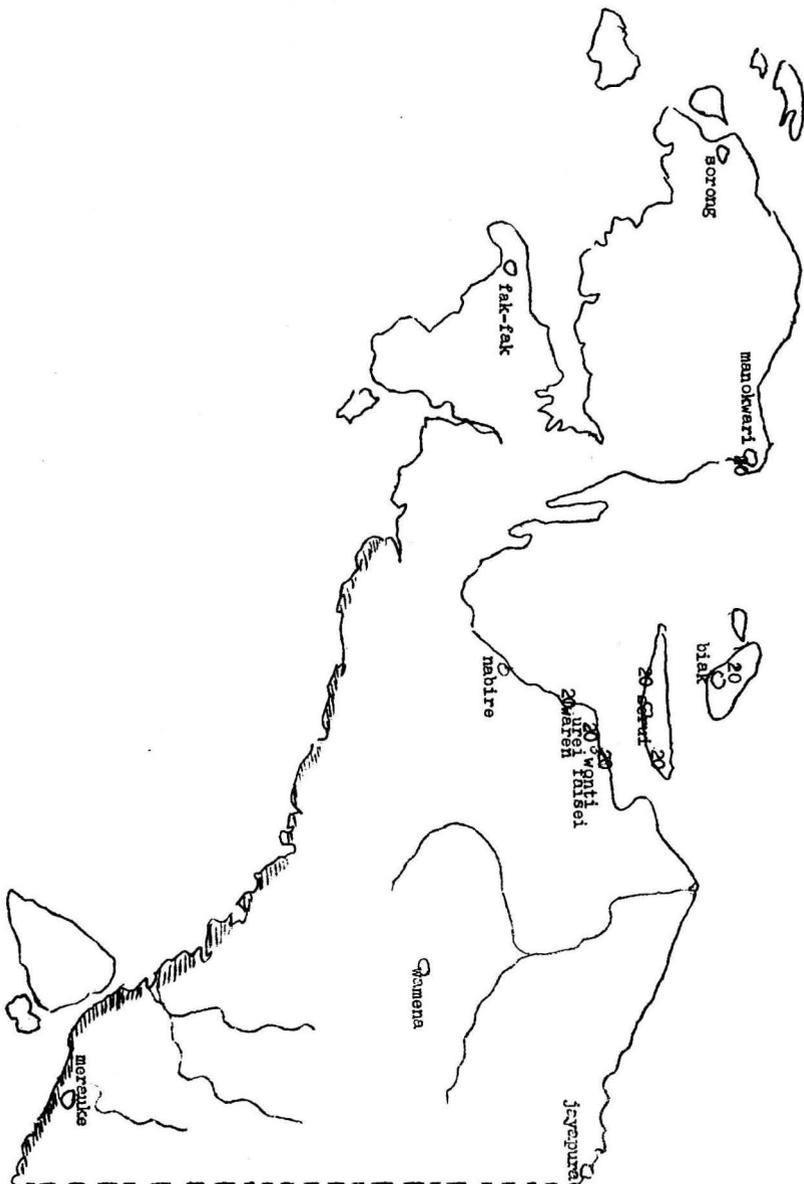
Sampai sekarang masih tampak anak-anak yang lagi asyik bermain dipantai. Dan kalau tampak anak-anak bermain dipantai pasti salah satu permainan diantara sekian permainan pantai itu adalah berenang sambil kejar-kejaran atau selam menyelam.

10. Tanggapan Masyarakat

Dari dahulu sampai sekarang masyarakat menanggapi permainan ini secara positif. Masyarakat mendukung permainan ini karena mengetahui dan merasakan sendiri akan manfaat dari permainan ini. Apalagi permainan ini tidak berbahaya dan jarang menimbulkan cedera atau permusuhan dikalangan anak-anaknya.

Dilihat dari latar belakang kehidupan masyarakat sebagai kaum nelayan yang hidup dari menangkap ikan, mencari dan mengumpulkan hasil-hasil laut, kerang atau bia-bia dan kehidupannya yang selalu berhadapan dengan air, maka permainan ini merupakan sarana yang penting untuk mempersiapkan anak-anak sebelum mereka mencari makannya sendiri-sendiri. Salah satu hal yang mengagumkan dalam permainan-permainan rakyat di daerah ini ialah bahwa permainan-permainan ini merupakan bagian dari kehidupan masyarakatnya. Dimana keterampilan-keterampilan itu dilatih secara awal dan alamiah sejak kecil. Misalnya keterampilan memanah, sejak kecil dilatih melalui permainan panah memanah dilingkungan anak-anak, demikian pula keterampilan berenang sudah merupakan sesuatu yang mengakar dan memasyarakat di dalam masyarakat. Sehingga apabila kita ingin memasyarakatkan

olah raga dan mengolah ragakan masyarakat maka khusus tuntuk cabang olah raga renang ini memang sudah dengan sendiri telah lahir dan mengakar di dalam masyarakat. Dari sini bukan tak muncul bibit-bibit perenang berbakat alamiah yang apabila dibina akan mampu membawa harum nama baik bangsa dan negara.



21. WALI-WALI WOSA

1. Nama Permainan

Permainan ini dalam Bahasa Kokas — Fak-fak diberi nama "WALI-WALI WOSA", yang berarti balik dayung ke atas dan membuang kemudian menangkapnya kembali. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak di daerah kecamatan Kokas kabupaten Fak-fak Irian Jaya.

Permainan Wali-wali wosa kini berkembang dengan baik di daerah pedesaan di kabupaten tersebut di atas.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan Wali-wali Wosa dimainkan pada waktu menyambut perayaan hari-hari besar (Nasional) dan berlangsung pada waktu siang hari. Permainan tersebut tak ada hubungannya dengan peristiwa alam lainnya.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

Permainan ini diselenggarakan dengan dasar pemikiran bahwa kehidupan penduduk di daerah ini dengan mata pencaharian pokoknya ada nelayan. Selain itu mereka juga dengan menggunakan perahunya dapat mengadakan hubungan dagang dengan penduduk di daerah lainnya terutama di daerah kepala burung Irian Jaya (Teminabuan, Inanwatan, Beraur) juga daerah kepulauan Seram, Ternate, Maluku, sehingga anak di latih cara berdayung yang baik melalui permainan ini. Jika anak sudah dilatih maka kemudian hari akan menjadi seorang pelaut yang ulung dalam mengarungi samudera yang luas untuk mengadakan kontak dengan saudara-saudaranya di seluruh tanah air nusantara tercinta ini.

Selain itu dengan perahu ini di jaman dahulu kala mereka dapat mengadakan hongi ke daerah lainnya untuk penangkapan budak belian.

Atas dasar pemikiran inilah yang menjadi latar belakang sosial budaya dari permainan wali-wali wosa di daerah kecamatan Kokas — Fak-fak Bumi Selatan Irian Jaya.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Permainan ini merupakan warisan dari nenek moyang penduduk di kokas Fak-fak. Tidak diperkenankan untuk berkembang di daerah lainnya. Hal demikian terjadi karena pengaruh dari "Raja WERTUAR" di daerah kecamatan Kokas — Fak-fak. Selain itu permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak dari Suku Wertuar dan tidak boleh dimainkan oleh suku yang lainnya. Jadi dalam perkembangannya hanya dihayati oleh suku Wertuar sedangkan suku yang lainnya menjadi penonton pada saat permainan ini dilakukan oleh anak-anak dari Suku Wertuar. Pengaruh tersebut masih tetap berpengaruh sampai sekarang ini.

5. Pelaku/Peserta

Permainan ini dimainkan dengan pelaku sebagai berikut:

- a. Jumlahnya: 10 orang.
- b. Usianya. 7 — 10 tahun.
- c. Jenis Kelamin: pemain adalah laki-laki.
- d. Kelompok Sosialnya

Sesuai dengan latarbelakang sejarah perkembangannya maka permainan ini hanya diikuti oleh anak-anak dari suku Wertuar dan kelompok yang lainnya tidak diperkenankan turut bergabung di dalamnya. Bila ada yang mau mengikutinya maka harus ada izin serta persetujuan dari Sang Raja Wertuar. Jika tak ada izin maka sang raja akan marah dan peserta tersebut harus memohon ampun kepadanya. Selain itu permohonan maaf harus diikuti dengan pembayaran berupa benda budaya sebagai penghapus amarah dari Raja tersebut.

Jadi permainan ini bersifat kesukuan belaka.

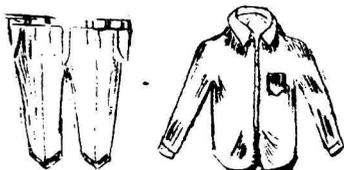
6. Peralatan/Perlengkapannya

Peralatan permainan ini terdiri dari bahan-bahan sebagai berikut:

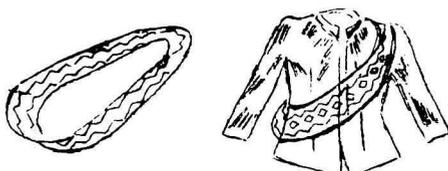
1. Dayung kecil yang terbuat dari kayu untuk alat permainan meniru cara berdayung di laut, apabila permainan ini diselenggarakan di daerah daratan. Sedangkan bila berlangsung di laut maka akan menggunakan bentuk dayung yang sama pula.



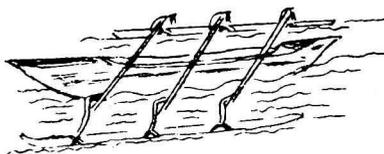
2. Pakaian berwarna putih: yakni celana panjang dan kemeja lengan panjang. Bentuk pakaian ini merupakan pengaruh dari kebudayaan di daerah Seram, Ternate, dan Maluku yang merambat masuk ke daerah tersebut.



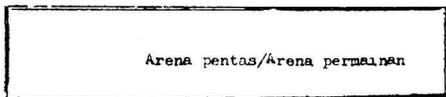
3. Selendang berwarna merah dan biru untuk dikenakan secara bersilang pada bahu.



4. Sebuah perahu, apabila permainan ini dilaksanakan di laut. Tetapi di daerah daratan maka hanya menggunakan arena pentas tanpa perahu.



5. Sebidang tanah, sebagai arena pentas apabila permainan 50 meter.



7. Iringan Musik

Iringan musik yang dipergunakan dalam permainan ini adalah tabuhan Tifa. Lagu pengiring yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

Syairnya : Woli-woli wosa tasiklao womanila.

Artinya : Mari kita berkumpul untuk berdayung dan menyaksikan keindahan laut yang sangat teduh di hari ini.

8. Jalan Permainannya

Adapun jalan permainan ini adalah sebagai berikut:

a. Persiapannya

Untuk menyambut perayaan hari-hari nasional dan pesta adat lainnya maka Sang Raja "Wertuar" memerintahkan rakyatnya untuk mengadakan persiapan berupa:

- Pembuatan perahu baru lengkap dengan dayungnya.
- Setelah perahu sudah siap maka masing-masing peserta menyiapkan bajunya sesuai dengan warna yang ditentukan di atas.
- Bila menjelang acara perlombaan maka perlu dipersiapkan pula bahan makanan.

Setelah semua siap maka permainan akan dilangsungkan sesuai pula dengan ketentuan yang dikeluarkan oleh sang raja.

b. Aturan Permainannya

Salah satu aturan utama yang ditekankan adalah dalam permainan ini setiap anak harus menunjukkan gerakan yang harmonis dan kompak.

Bila permainan ini berlangsung di daerah laut maka menggunakan perahu sedangkan di daratan harus tanpa perahu.

Jika berlangsung di daerah daratan maka harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- Gerakan tangan meniru gaya dayung maju tiga langkah, memutar tangan seperti memutar dayung tiga kali, kemudian tangan diangkat ke atas.
 - Setelah itu berputar ke arah kiri dan gerakan tiga kali dengan gaya dayung.
 - Kemudian gerakan menggoyang pinggul meniru sebuah perahu yang dilanda oleh arus gelombang lautan.
 - Pada bagian terakhir semuanya membentuk barisan ber-saf, melangkah tiga kali ke depan dan tiga kali ke-belakang, kemudian tunduk hormat balik kanan kemudian keluar pentas.
- Permainan ini berlangsung sekitar 1 – 1.30 menit.
Khusus bagi anak-anak yang belum lincah dan gerakkan belum kompak maka raja mengharuskan untuk dilatih oleh orang tuanya sampai harus mahir dan lincah dalam melaksanakan permainan ini.

c. Tahap-tahap Permainan

Dalam permainan ini tak mengenal tahap-tahap, dilaksanakan hanya satu kali saja. Dapat diulang lagi sesuai dengan perintah dari Sang Raja.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Dalam permainan ini terdapat konsekwensi kalah menang ada apabila penduduk dari Kokas ini bertanding dengan penduduk dari daerah lainnya atas perintah serta kesepakatan dari raja-raja yang lainnya.

Jika dalam pertandingan maka konsekwensinya adalah harus berjuang untuk mempertahankan nama baik dari raja. Apabila pesertanya kalah maka mereka harus memohon maaf pada raja. Dengan demikian raja dapat mengatakan bahwa kalah memang terletak dari kesungguhan bermain.

Untuk itu yang penting bagi raja adalah mereka setiap bertanding harus berjuang untuk mempertahankan kekuasaan rajanya. Jadi harus berusaha untuk meraih kedudukan pertama, kedua ataupun ketiga dalam permainan perlombaan tersebut.

Dengan demikian maka permainan ini tetap dipertahankan dari masa ke masa selagi kekuasaan raja ini masih ada.

9. Peranannya Masa Kini

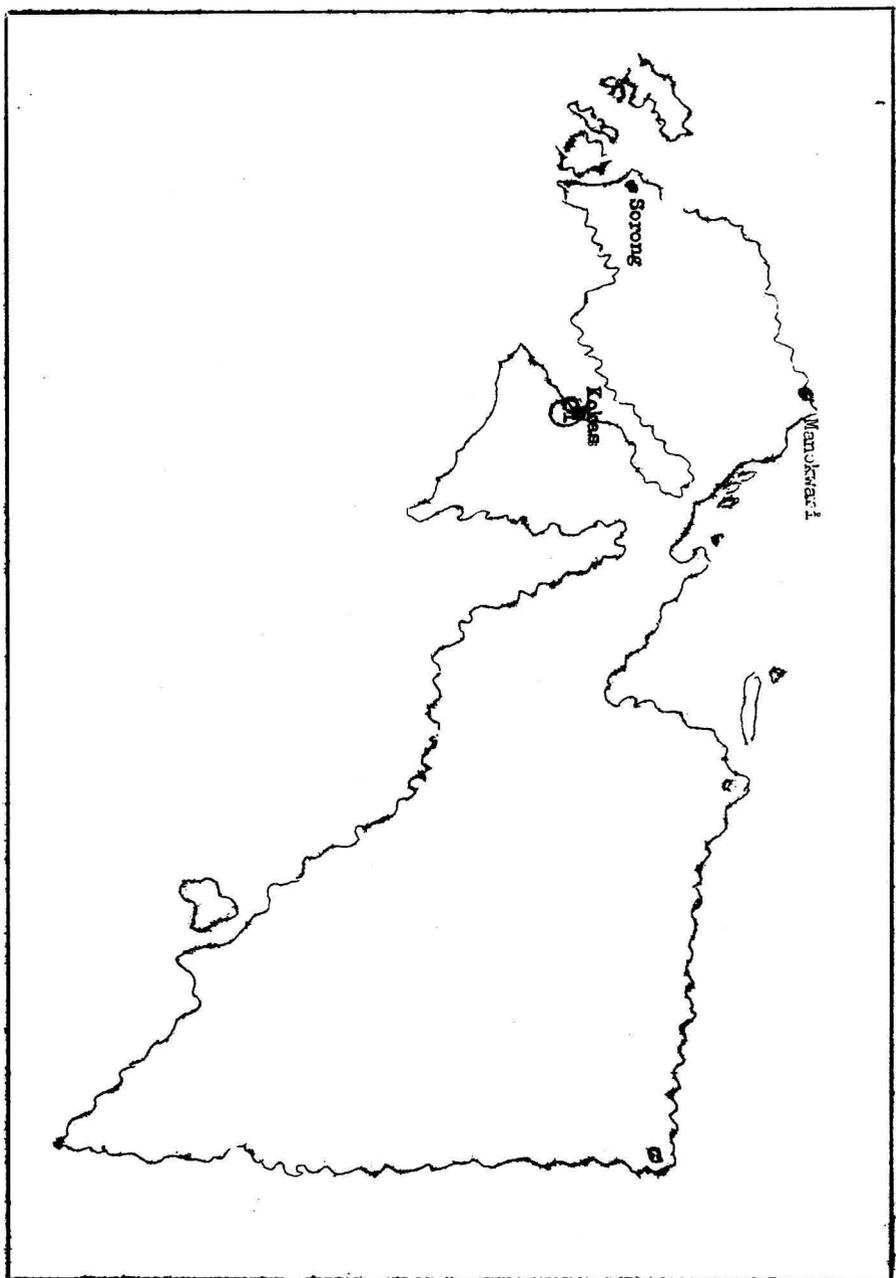
Untuk masa sekarang ini permainan tersebut tetap dipertahankan karena merupakan latihan dasar berdayung, latihan ketangkasan jasmani dan lambang kekuasaan raja Wertuar.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut tanggapan masyarakat bahwa permainan ini adalah milik raja maka tetap dipertahankan dan ternyata tidak bertentangan dengan segala program pembangunan yang dikeluarkan oleh Pemerintah melalui aparat pemerintahan yang terendah di daerah tersebut.

Oleh karena itu rakyat tetap permainan ini masih tetap dipertahankan oleh rakyat dan tetap menghargainya sebagai lambang kekuasaan dari Raja "Wertuar".

Dengan demikian permainan ini masih tetap dihargai sebagai unsur pemersatu antara Sang Raja dan rakyatnya sepanjang zaman.



22. WAMHELO

1. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah WAMHELO yaitu permainan babi-babian yang tampak dilakukan oleh anak kampung ABUSA kecamatan Kurulu, di kabupaten Jayawijaya. Menurut bahasa Dhani, WAMHELO dari kata WAM yang artinya BABI.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dilakukan pada waktu siang dan sore hari, lebih-lebih waktu purnama timbul, atau saat kampung menyelenggarakan pesta adat.

3. Latarbelakang Sosial Budayanya

- a. Orang Dhani yang menghuni lembah Baliem memandang bahwa babi (wam) adalah binatang *sakral* serta memiliki harga diri yang cukup tinggi.
- b. Babi-babi ini dibiarkan berkeliaran di desa mencari makan yang terdiri dari sisa makanan manusia di tempat-tempat sampah.
- c. Babi dalam masyarakat Dhani adalah merupakan tanda kekayaan.
Hanya pada upacara tertentu orang menyembelih babi dan pada waktu pesta berlangsung daging babi dihambur-hamburkan. Apabila dalam keadaan biasa orang ingin makan daging babi, maka ia akan pergi membeli babi atau daging babi, tetapi tidak akan pernah menyembelih babinya sendiri.
- d. Karena kesakralannya tidak aneh tampaknya apabila seorang ibu menggendong anak babi sambil menyusuinya sepanjang perjalanan agar babi itu cepat gemuk, sementara anaknya sendiri yang masih kecil berjalan kaki sambil menangis kehausan dan keletihan.
- e. Selain sakral babi dianggap juga binatang perkasa. Keperkasaannya tampak apabila babi itu akan ditangkap. Dan penangkapan atas diri babi itu terpancar dalam permainan ini.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

a. Permainan WAMHELO sejak dahulu memang sudah ada dan masih dapat bertahan sampai hari ini.

Permainan ini memang sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat setempat, serta tanpa perlengkapan dan peralatan apapun juga.

Adat istiadat mereka tetap kokoh tidak lekang oleh panas dan tidak lapuk oleh hujan mendukung "survive"-nya permainan ini walaupun frekwensinya sudah tidak sesering tempo dulu.

b. Perkembangan permainan dilakukan secara turun menurun, dari suatu generasi ke generasi berikutnya secara langsung hanya dengan terjun langsung dan ikut bermain.

Dengan demikian jelas tidak melalui pendidikan formal/ tempat latihan atau pengemblengan tertentu.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah

Tidak menuntut jumlah yang pasti dan tertentu. Tetapi biasanya dalam satu saat bermain, terdiri dari:

— 2 atau 3 orang yang berperan sebagai manusia.

— 6 atau 8 orang yang berperan sebagai *babi*.

b. Usianya

Anak-anak kecil berusia sekitar 7 atau 8 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak laki-laki.

Anak perempuan tidak diajak bermain karena corak permainan ini sifatnya agak keras. Dapat menimbulkan rasa sakit.

d. Kelompok Sosial Pemain

Permainan ini hanya dikenal oleh anak-anak yang bertempat tinggal di kampung, bersama orang tuanya di Honey, Di daerah perkotaan, permainan WAMHELO sudah tidak populer lagi.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan WAMHELO adalah permainan yang tidak memerlukan alat apapun juga.

7. Iringan Permainan

Seperti halnya dengan peralatan dan perlengkapan permainan ini tidak diiringi oleh lagu dan musik, tetapi disela-sela dan dalam permainan ini yang berperan sebagai babi menirukan suara babi, *n g u k, n g u k, n g g r o k*.

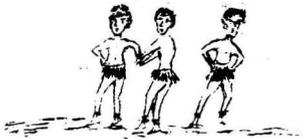
8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

1. Sebelum permainan di mulai, biasanya di buat terlebih dahulu lapangan permainan di atas tanah dengan garis. Lapangan disesuaikan dengan anak-anak sendiri tidak memiliki ketentuan luas tertentu.
2. Kemudian ditentukan siapa yang akan berperan sebagai manusia, dan yang akan berperan sebagai babi.
3. Pada dasarnya peran ini dapat bergantian.

b. Aturan Permainannya

1. Pemain yang berperan sebagai manusia harus berjalan di atas dua kakinya serta berusaha untuk menangkap babi dengan tangannya.



2. Sedangkan pemain yang berperan sebagai babi berjalan di atas kaki (lutut) dan tangannya. Selama permainan berlangsung sang babi sama sekali tidak boleh mengangkat kedua tangannya.



3. Manusia berusaha dengan segala kemampuan dan tenaganya untuk menangkap babi dengan tangannya.
Babi yang akan ditangkap berusaha untuk menghindari dari tangkapan manusia tadi.
4. Babi yang lain dapat membantu babi lainnya untuk menggagalkan manusia dalam usaha menangkapnya.
5. Dalam pergulatan antara babi dan manusia guna mempertahankan diri, masing-masing akan tampak adu tenaga dan kekuatan yang menunjukkan keperkasaan anak laki-laki sebagai pemainnya, tumpang tindih, tegak roboh untuk mencari kemenangan.
Dari gerakan-gerakan ini terpancar dasar seni bela diri di kemudian hari.



6. Permainan akan berakhir apabila:
 - a. Semua babi dapat ditangkap manusia dalam arti babi dapat didirikan (bertumpu pada dua kaki di atas tanah, sedangkan kedua tangannya sudah tidak lagi berhubungan dengan tanah), dan berhasil dikeluarkan dari lapangan permainan.
Dengan perkataan lain: pemegang peran manusia berhasil memenangkan permainan ini.
 - b. Manusia sama sekali tidak berhasil menangkap babi-babi itu, dengan suatu pengakuan: kalah, atau manusia dapat dirobek oleh babi.
- c. Tahap-tahap Permainan
Permainan WAMHELO ini tidak memiliki pentahapan tertentu atau dengan perkataan lain: begitu di mulai, permainan berlangsung dan segera akan usai.

Apabila permainan akan usai (telah usai) maka dirundingkan kembali apakah permainan ini akan berlanjut dengan penggantian peran atau tidak.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Bagi yang kalah sesuai permainan biasanya beramai-ramai digotong oleh yang menang dan dimasukkan dalam sungai yang paling dekat apabila dilakukan di siang hari.

Karena itu biasanya permainan ini dilakukan di tepi sungai. Bila dilakukan malam hari, yang kalah biasanya disuruh mendukung yang menang mengelilingi HONEY, 2 atau 3 kali putaran sesuai perjanjian.

9. Peranannya Masa Kini

1. Seperti telah dituliskan di atas bahwa permainan WAMHELO masih dapat dijumpai di daerah pedalaman, khususnya kampung ABUSA.

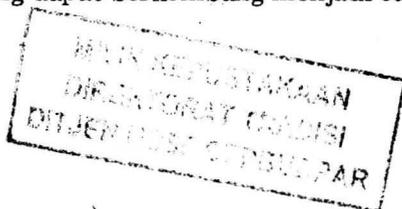
Suatu kampung di kecamatan KURULU, dengan jarak 8 (delapan) jam jalan kaki dari kota Wamena.

2. Seperti halnya dengan permainan anak lainnya, permainan WAMHELO ini walaupun masih ada tetapi sudah kurang populer lagi, frekwensinya jauh menurun dibandingkan dengan tempo dulu. Hal ini disebabkan karena anak laki-laki didaerah ini lebih suka bermain sepak bola, suatu bentuk permainan moderen yang sudah dikenal di sana.

10. Tanggapan Masyarakat

a. Sebenarnya permainan ini perlu dijaga kelestariannya, karena mencerminkan adat istiadat orang Dhani di Lembah Baliem khususnya dalam kaitannya dengan pandangan sakral atas babi.

b. Menurut Victor Pabika yang kini berdiam di desa Kama, (sekarang airport Wamena), permainan WAMHELO ini mendidik anak-anak untuk berolah raga dasar bela diri, yang dapat berkembang menjadi cabang olah raga gulat.



23. YEDEPIUW

1. Nama Permainan

Nama permainan ialah "Yedepiuw", yang artinya saling banting membanting (baku banting). Permainan ini berasal dari suku Marind (Yabega), yang kini berada di desa Wanam, kecamatan Kimaam di kabupaten Merauke.

2. Peristiwa/Waktu

Permainan ini dapat dimainkan, apabila ada suatu peristiwa seperti: panen kebun, peresmian rumah baru atau perkam-pungan baru dan lain-lain. Oleh karena itu bisa dimainkan di waktu pagi hari atau sore hari, bahkan bisa berlangsung dari pagi hingga sore hari.

3. Latarbelakang Sosial Budaya

Suku Marind (Yabega), adalah suatu suku yang bertempat tinggal dan hidup di pedalaman kecamatan Kimaam, kabupaten Merauke.

Untuk melangsungkan kehidupannya, mereka harus berkebun/berladang, menangkap ikan di sungai dan berburu binatang dengan jalan menombak, memanah bahkan menangkap hidup-hidup seperti binatang: kanguru, kasuari dan babi, dan sebagainya. Oleh karena itu, untuk dapat melaksanakan pekerjaan-pekerjaan/hal-hal tersebut, harus diimbangi/dilengkapi dengan tenaga/fisik dan mental yang kuat. Oleh karena itu, anak-anak mereka, khususnya anak-anak pria harus mendapat pengemblengan khusus pada rumah/tempat pengemblengan yang sudah disiapkan yang disebut "dube", sehingga nantinya anak-anak pria dapat diharapkan melakukan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

Permainan ini dimaksudkan juga untuk dapat mempertahankan dirinya dari serangan lawan/musuh, bahkan agar dapat menyerang musuh.

Selain itu pula, melalui permainan "yedepiuw" seorang pria dapat menemui jodohnya selaku insan yang memerlukan turunan. Oleh karena pemudi-pemudi pada dasarnya ingin

dan senang serta menaruh harapnya kepada seorang pemuda yang mampu di dalam mempertahankan hidup dan kehidupannya nanti.

Permainan Yedepiuw, tidak terbatas pada suatu golongan tertentu. Oleh karena itulah permainan ini merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua golongan masyarakat.

4. Latarbelakang Sejarah Perkembangannya

Agar seorang anak akan matang lagi kuat di dalam pertandingan nanti dan demi kepentingan hidupnya, maka anak-anak sejak umur 7 tahun, khususnya anak-anak putra, mereka akan dipisahkan dari rumah orang tuanya dan ditampung pada tempat/rumah yang telah disediakan bagi mereka.

Rumah tersebut didalam bahasa daerah disebut dube.

Disinilah mereka (anak-anak) dilatih/dibekali/digembleng. Selain dilatih/digembleng, juga dilarang untuk makan makanan tertentu seperti: kanguru khususnya pada bagian-bagian yang banyak lemak, berair dan banyak dagingnya. Karena akan mengakibatkan badan menjadi berat dan malas. Disamping itu pula, tidak boleh melihat seorang gadis/wanita, apalagi bersamanya.

Dengan adanya pengemblengan ini, maka pengaruhnya bagi permainan tersebut adalah mendapatkan anak-anak yang mahir atau yang disebut jago.

Mereka ini adalah harapan untuk melawan lawan-lawannya di dalam pertandingan nanti; Dengan demikian maka pengemblengan tersebut mengakibatkan berkembangnya permainan tersebut dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Namun demikian permainan yedepiuw dimasa kini tidak hidup lagi.

5. Peserta/Pelaku

a. Jumlah

Pemain atau pelaku dalam permainan yedepiuw, tidaklah dibatasi pada jumlah tertentu. Hanya tergantung dari pada banyaknya peserta. Peserta tersebut akan dibagi lagi dalam 2 (dua) kelompok dalam jumlah yang sama. Masing-masing pemain akan berhadapan. Misalnya: Seorang dari regu A akan melawan/berpasangan dengan seorang dari

regu B. Di dalam pasangan-pasangan lawan, akan dilihat/berdasarkan atas besarnya fisik atau pun umur dan lain-lain dari setiap pemain, sehingga suatu pasangan kedua lawan sama.

Banyaknya pasangan bisa 5, 6, 7, 8 10 dan seterusnya tergantung banyaknya peserta. .

b. Usia

Usia pemain Yedepiuw, adalah antara umur 12 sampai 25 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini hanya dapat/khusus dimainkan oleh anak-anak putra saja. Oleh karena permainan ini adalah permainan yang mengadu kekuatan fisik, kelincihan seseorang. Oleh karena itu permainan ini tidak dapat dimainkan oleh anak-anak wanita karena tidak sesuai dengan sifat seorang wanita.

d. Kelompok Sosialnya

Permainan tersebut hanya dimainkan oleh anak-anak di desa saja. Oleh karena mereka yang dapat bertanding adalah anak-anak yang telah dipersiapkan melalui pengemblengan. Dan ini tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu, dari masyarakat/suku Marind.

6. Peralatan/Perlengkapan

Pada permainan ini, tidak memerlukan peralatan/perlengkapan alat. Oleh karena permainan ini, hanyalah yang dipertandingkan adalah kekuatan fisik, kemampuan seseorang dengan hanya mempergunakan bagian-bagian anggota tubuh tertentu seperti antara lain: tangan, kaki.

7. Iringan Permainan

Permainan Yedepiuw tidak mempergunakan iringan, baik berupa musik, nyanyian-nyanyian ataupun bunyi-bunyian.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Di dalam persiapan permainan Yedepiuw, tidaklah banyak

bahkan tidak ada. Yang ada hanyalah persiapan pemilihan pasangan-pasangan lawan. Oleh karena tidak bisa sembarangan seseorang melawan/berhadapan dengan seseorang. Tetapi harus di lihat/disesuaikan antar pemain itu sendiri. Hal ini hampir sama dengan permainan tinju di dalam pemilihan kelas-kelas.

Kemudian dari pada itu adalah penentuan tempat bertanding, yang dalam hal ini biasanya dilakukan di pantai yang tidak memerlukan ketentuan batas-batas tertentu.

b. Aturan Permainan

Perlu diketahui bahwa pasangan-pasangan lawan dikategorikan di dalam beberapa kelas antara lain:

- a. Kelas berbadan/tubuh kecil,
- b. Kelas berbadan/tubuh sedang,
- c. Kelas berbadan/tubuh besar, dan lain-lain.

Dengan demikian maka untuk memulai pertandingan Yedepiuw, biasanya dimunculkan pasangan-pasangan yang berbadan kecil secara satu persatu sampai semua pasangan berbadan kecil selesai barulah dilanjutkan dengan pasangan-pasangan berbadan sedang dan seterusnya sampai semuanya selesai.

Didalam pertarungan pasangan-pasangan pemin tersebut tidak diperkenankan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Tidak boleh memeluk dan mencekik atau menjepit leher lawan dengan kaki atau tangan.
2. Tidak boleh menangkap kaki lawan dengan tangan.
3. Tidak boleh menutupi mata lawan.
4. Tidak boleh menangkap alat vital lawan.
5. Tidak boleh memiliki kuku yang tajam, harus dipotong sebelum pertandingan di mulai.
6. Tidak boleh memakai/menggunakan alat tajam.
7. Tidak boleh sengaja maupun tidak sengaja memukul lawan.

Jadi yang penting di dalam pertandingan yedepiuw, hanyalah pertarungan kekuatan fisik dengan jalan menjatuhkan lawan melalui pelukan badan lawan dengan sedikit kelincahan penggunaan kaki didalam hal mengaitkan kaki lawan sehingga lawan dengan mudah bisa dijatuhkan.

Dan apabila seseorang bisa menjatuhkan lawannya sampai 3 (tiga) kali berarti pemain tersebut dinyatakan menang di dalam pasangan mereka.

Setelah semua pemain/pasangan selesai bertanding, maka akan dilihat berapa pemenang dari misalnya regu A dari kelas berbadan/tubuh kecil. Begitu pula berapa pemenang dari regu B yang berbadan/tubuh kecil. Seterusnya juga pada kelas berbadan sedang dan berbadan/tubuh besar dan sebagainya.

Contoh: Katakanlah pasangan-pasangan masing-masing kelas sebanyak 7 pasangan.

Untuk regu A dari kelas berbadan kecil hanya 3 pemain yang menang. Dengan demikian regu B. 4 pemain pemenangnya.

Kelebihan seorang pemenang dari regu B tadi, belum merupakan ketentuan mutlak untuk menyatakan bahwa regu B lah sebagai pemenang di dalam pertandingan ini khususnya pada kelas berbadan kecil, oleh karena masih akan ditapis lagi sekali pun 3 (tiga) melawan 4 (empat). Untuk perlawanan yang kedua ini diatur sebagai berikut:

Dari pemenang-pemenang ini akan berhadapan lagi di mana terdapat 3 pasangan sedangkan seorang tidak. Oleh karena ganjil. Namun demikian pemain tersebut akan berhadapan dengan salah seorang pemain dari regu A yang telah menang di dalam pasangannya tadi. Dengan demikian maka akan terlihat berapa pemenang dari masing-masing regu. Katakanlah regu A dari 3 pemain ketiga-tiganya menang. Sedangkan dari regu B sebanyak 4 pemain hanyalah 2 pemain yang menang. Dengan demikian jelas bahwa yang memenangkan pertandingan tersebut adalah regu A, khususnya pada kelas berbadan kecil. Hal ini juga berlaku untuk kelas-kelas yang lain. Sedangkan untuk menentukan kemenangan secara keseluruhan pertandingan artinya yang memenangkan pertandingan yedepiuw ini, dapat dilihat perbandingan kemenangan dari kedua regu. Jadi di dalam pertandingan permainan yedepiuw, bisa berlaku dua kemenangan yaitu:

1. Kemenangan secara umum, dan
2. Kemenangan secara kelas.

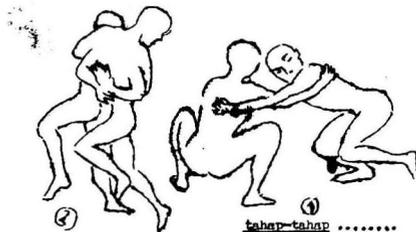
Hal ini hanya dapat ditentukan pada pertandingan/tapis-

an terakhir.

Di dalam pertandingan ini sekalipun ada seorang atau regu yang dinyatakan sebagai pemenang tetapi ternyata banyak bermain curang, maka dikatakan bahwa kemenangannya itu tidak sempurna.

Artinya kemenangannya itu tidak diraih dengan kemampuan yang sesungguhnya. Perlu diketahui bahwa pertandingan tersebut selain dimainkan antar pemain dalam sekampung, tetapi juga bahkan dipertandingkan antar kampung. Dan justru itulah yang paling mengasyikkan dan sering dilaksanakan.

Ilustrasi gambar permainan



c. Tahap-tahap Permainan

Di dalam permainan yedepiuw, hanya terdapat 2 (dua) tahap permainan yaitu:

1. Tahap permulaan, dimana pasangan-pasangan per kelas masing-masing dimunculkan untuk mencari pemenang pada pertandingan tahap kedua.
2. Tahap kedua/tapisan, yang menentukan kemenangan di dalam pertandingan tersebut.

d. Konsekwensi Kalah Menang

Setelah diketahui bahwa, seandainya regu A yang menang, sedangkan regu B yang kalah, maka regu B akan menyediakan makanan dan minuman *wati* (sejenis minuman alkohol), guna penyelenggaraan malam ramah tamah/kegembiraan yang akan berlangsung semalam suntuk yang diawasi oleh seluruhnya.

Diatas telah dikemukakan bahwa pertandingan tersebut sering dilaksanakan antar kampung. Oleh karena itu bagi kampung yang kalah akan menyiapkan makan dan minuman sebagaimana tersebut diatas yang akan dihadiri oleh kedua kampung tersebut.

Permainan tersebut bersifat kompetitif tetapi juga bersifat rekreatif.

9. Peranannya Masa Kini

Untuk masa sekarang/kini peranan Yedepiuw tidak berfungsi lagi, oleh karena telah lama merosot. Tidak seperti dahulu kala dimana permainan tersebut selau dipertandingkan.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti:

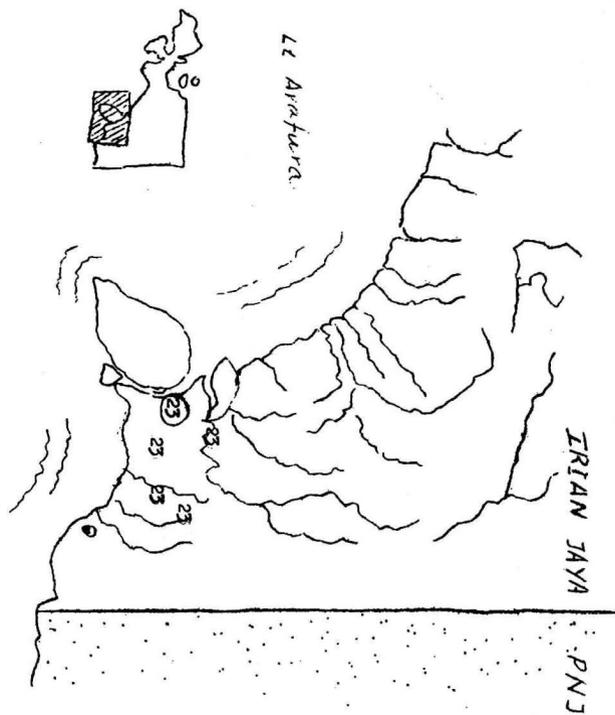
1. Pengaruh perkembangan/kemajuan tehnologi.
2. Pengaruh masuknya agama Kristen yang mengakibatkan Kebudayaan daerah ikut merosot oleh karena hal-hal tertentu yang dilarang oleh agama misalnya: tidak boleh menyembah berhala akibatnya mempunyai pengaruh bagi Kebudayaan yang seharusnya dipelihara dan dikembangkan.
3. Pengaruh permainan dari luar seperti: bola kaki yang mudah menarik perhatian, karena mengasyikkan.

10. Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat mengenai pola, bentuk, cara dan aturan permainan tersebut adalah baik, hanya perlu ditingkatkan asal jangan terlalu banyak, karena pada dasarnya permainan tersebut sudah baik dan mengasyikkan.

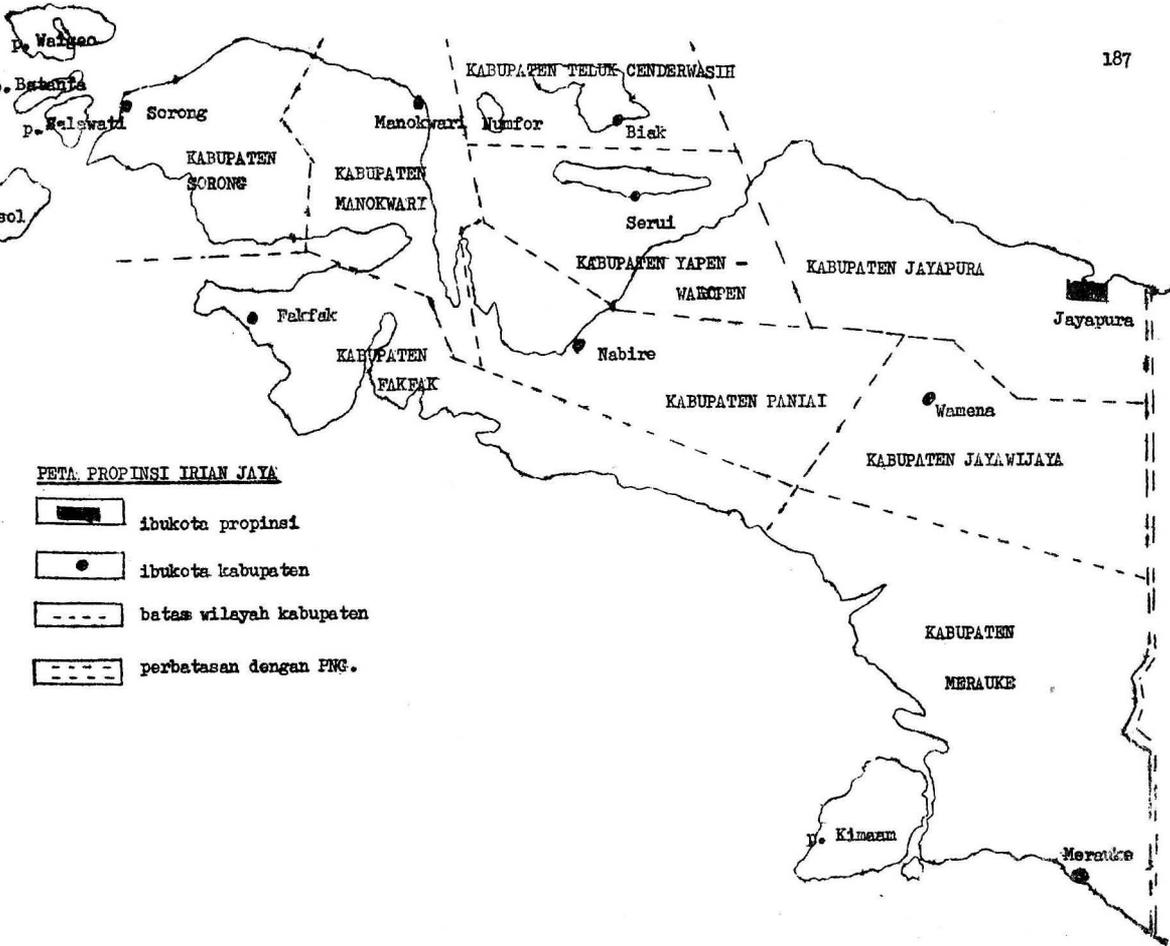
Kesan terhadap permainan yedepiuw antara lain:

1. Sangat disesalkan oleh karena permainan tersebut telah merosot padahal baik, oleh karena melalui permainan tersebut dapat terjalin persahabatan antar pemain bahkan antar suatu kampung yang satu dengan kampung yang lain.
2. Perlu dihidupkan kembali.



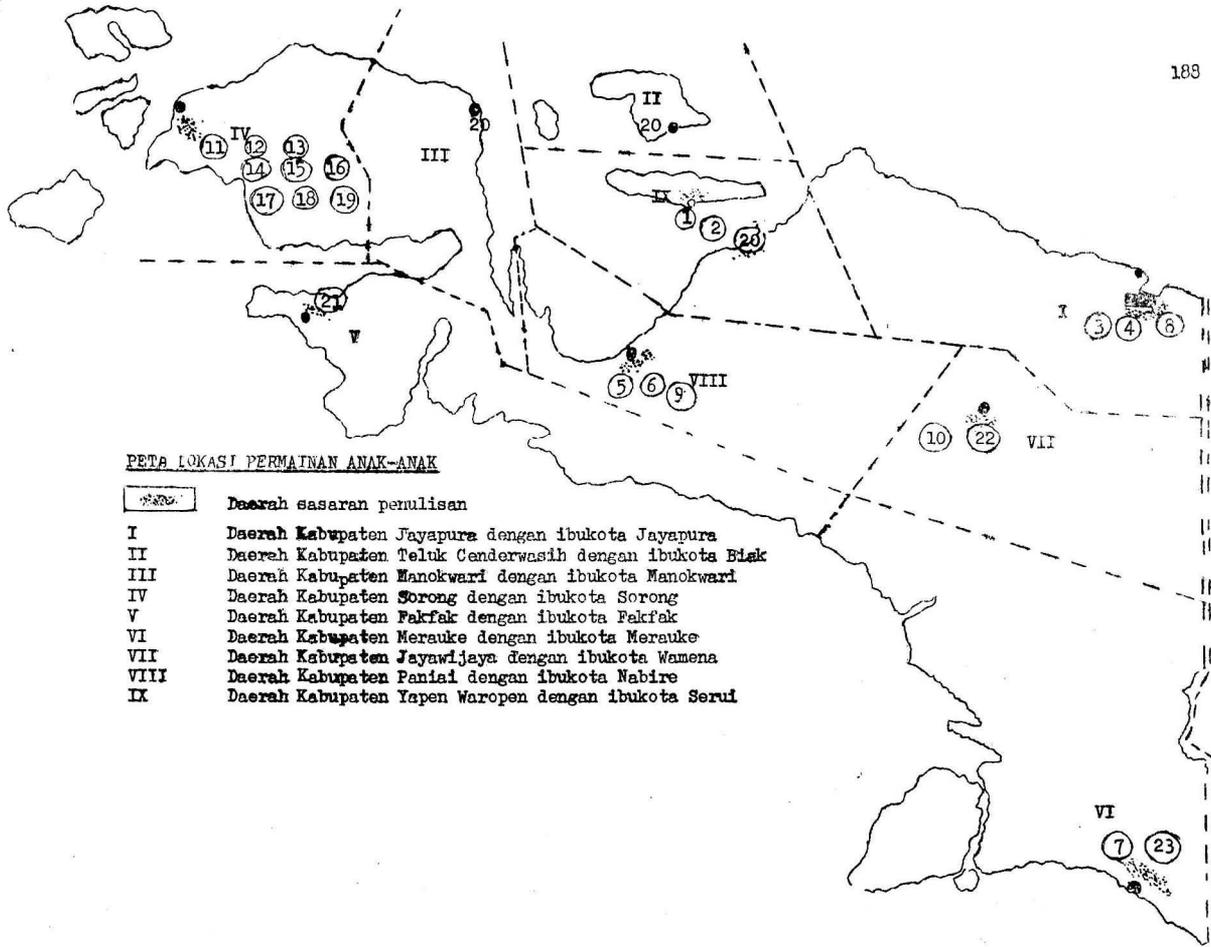
185





PETA PROPINSI IRIAN JAYA

-  ibukota propinsi
-  ibukota kabupaten
-  batas wilayah kabupaten
-  perbatasan dengan PNG.



DAFTAR INFORMAN

1. Nama : Sonny Werimon
Umur : 29 tahun
Agama : Kristen Protestan
Pekerjaan : Guru
Pendidikan : Sarjana Muda Pendidikan
Bahasa yang dikuasai : Serui, Indonesia
Alamat sekarang : Serui,
Kabupaten Yapen Waropen
Informan dari permainan : Aisoki

2. Nama : Habel Sawaki
Umur : 54 tahun
Agama : Kristen Protestan
Pekerjaan : Bertani, (tokoh masyarakat)
Pendidikan : SR (Sekolah Rakyat 3 tahun)
Bahasa yang dikuasai : Waropen, Indonesia
Alamat sekarang : Desa Urei-Faisei,
Kecamatan Waropen,
Kabupaten Yapen Waropen
Informan dari permainan : Bo dawosara raruko

3. Nama : Yahya Felle
Umur : 45 tahun
Agama : Kristen Protestan
Pekerjaan : Berkebun
Pendidikan : —
Bahasa yang dikuasai : Sentani, Indonesia
Alamat sekarang : Kampung Yahim,
Desa Dafonsoro,
Kecamatan Sentani,
Kabupaten Jayapura
Informan dari permainan : Filim yalei-yalei,
Hu kinyei-kinyei

4. Nama : Decky Fella
 Umur : 39 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Kepala Desa (Lurah)
 Pendidikan : SR 3 tahun (Sekolah Rakyat)
 Bahasa yang dikuasai : Sentani, Indonesia
 Alamat sekarang : Kampung Yahim,
 Desa Dafonsoro
 Kecamatan Sentani,
 Kabupaten Jayapura
 Informan dari permainan : Filim yalei-yalei,
 Hu kinyei-kinyei
5. Nama : Patti Gobai
 Umur : 45 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Pegawai kantor Bupati tk. II
 Pendidikan : SR 3 tahun (Sekolah Rakyat)
 Bahasa yang dikuasai : Ekari, Indonesia
 Alamat sekarang : Nabire, Kabupaten Paniai
 Informan dari permainan : Idati awakage,
 Mapi baghai
6. Nama : Yan Wanaha
 Umur : 38 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Pegawai Kandep P dan K
 Pendidikan : Sarjana Muda
 Bahasa yang dikuasai : Moor, Indonesia
 Alamat sekarang : Universitas Negeri
 Cenderawasih Jayapura,
 Kecamatan Abepura,
 Kabupaten Jayapura
 Informan dari permainan : Itum maharem

7. Nama : Donatus Moiwend
 Umur : 34 tahun
 Agama : Kristen Katholik
 Pekerjaan : Pegawai Kanwil Dep. P dan K
 Propinsi Irian Jaya
 Pendidikan : SLTA
 Bahasa yang dikuasai : Marind, Indonesia
 Alamat sekarang : Dok V,
 Kecamatan Jayapura Utara,
 Kabupaten Jayapura
 Informan dari permainan : Kat,
 Yedepiuw
8. Nama : Ny. V. Kiriho
 Umur : 26 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Guru TK
 Pendidikan : SGTk
 Bahasa yang dikuasai : Serui, Indonesia
 Alamat sekarang : Kecamatan Jayapura Selatan,
 Kabupaten Jayapura
 Informan dari permainan : Lemon nipis
9. Nama : Leo Todius Wamu
 Umur : 29 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Berkebun
 Pendidikan : SLTP
 Bahasa yang dikuasai : Dhani, Indonesia
 Alamat sekarang : Wamena,
 Kabupaten Jayawijaya
 Informan dari permainan : MuneKem

10. Nama : Lass Isak Krenak
 Umur : 50 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Berkebun, (Kepala suku)
 Pendidikan : —
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Indonesia
 Alamat sekarang : Sodrofoyo,
 Kecamatan Teminabuan,
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Nasaka asya,
 Nikni ewer,
 Nabait doon
11. Nama : Tritokoin Kemesfle
 Umur : 50 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Bertani, (Kepala suku,
 Pendidikan tradisional,
 Panglima perang)
 Pendidikan : —
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Indonesia
 Alamat sekarang : Sodrofoyo,
 Kecamatan Teminabuan
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Ntala afis
 Nasaka asya
 Nililik katakok
12. Nama : J. Howay
 Umur : 30 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Guru SD Inpres Konda-
 Teminabuan
 Pendidikan : SLTA
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Bejbrat, Indonesia
 Alamat sekarang : Konda,
 Kecamatan Teminabuan,
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Nkahiri omos
 Nteke hilit beet

13. Nama : E. Madjefat
 Umur : 30 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Guru SD Inpres
 Konda-Teminabuan
 Pendidikan : SLTA
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Indonesia
 Alamat sekarang : Konda,
 Kecamatan Teminabuan,
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Nkahiri omos
14. Nama : D. Sesa
 Umur : 40 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Kepala Desa (Lurah)
 Pendidikan : SR 3 tahun (Sekolah Rakyat)
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Indonesia
 Alamat sekarang : Desa Seremuk,
 Kecamatan Teminabuan,
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Nteke fala
 Nkahiri omos
 Nteke hilit beet
15. Nama : Yahya Snahan
 Umur : 30 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Berkebun (Kepala suku)
 Pendidikan : SR 3 tahun (Sekolah Rakyat)
 Bahasa yang dikuasai : Tehit, Indonesia
 Alamat sekarang : Desa Sawyat,
 Kecamatan Teminabuan,
 Kabupaten Sorong
 Informan dari permainan : Nteke fasa
 Nililik katakok

16. Nama : Daniel Nuburi
 Umur : 60 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : -
 Pendidikan : -
 Bahasa yang dikuasai : Waropen, Indonesia
 Alamat sekarang : Desa Urei-Feisei,
 Kecamatan Waropen,
 Kabupaten Yapen-Waropen
 Informan dari permainan : Tuna bewa raruko
17. Nama : A. Sekar
 Umur : 51 tahun
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Berkebun, Nelayan
 Pendidikan : SR 3 tahun (Sekolah Rakyat)
 Bahasa yang dikuasai : Sekar, Ihaa, Indonesia
 Alamat sekarang : Fakfak kota,
 Kabupaten Fakfak
 Informan dari permainan : Wali-wali wosa
18. Nama : Victor Pabika
 Umur : 28 tahun
 Agama : Kristen Protestan
 Pekerjaan : Berkebun
 Pendidikan : SLTP
 Bahasa yang dikuasai : Dhani, Indonesia
 Alamat sekarang : Wamena kota,
 Kabupaten Jayawijaya
 Informan dari permainan : Wamhelo

**Perpustakaan
Jenderal Kes**

790.1
PE