

MILIK DEPDIKBUD
Tidak Diperdagangkan



PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI



09 598 51

Direktorat
Kebudayaan

2

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Agd : 1937/F4.1/I.84

MILIK DEPDIKBUD
Tidak Diperdagangkan

PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI

790.1862
IDA
P



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA, 1984

22 Mei '28
71964 Jd.

PENGANTAR

Proyek Inventerisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah di antaranya ialah naskah Permainan Rakyat Daerah Bali tahun 1980/1981.

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Ida Bagus Oka Windhu, BA. dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari: Drs. H. Bambang Suwondo; Drs. Ahmad Yunus; Drs. Rika Umar.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, Januari 1984

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130 117 589.

**SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1980/1981 telah berhasil menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Bali.

Selesainya naskah ini disebabkan adanya kerja sama yang baik dari semua pihak baik pusat maupun di daerah, terutama dari pihak Perguruan Tinggi, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah serta Lembaga Pemerintah/Swasta yang ada hubungannya.

Naskah ini adalah suatu usaha permulaan dan masih merupakan tahap pencatatan, yang dapat disempurnakan pada waktu-waktu yang akan datang.

Usaha menggali, menyelamatkan, memelihara serta mengembangkan warisan budaya bangsa seperti yang disusun dalam naskah ini masih dirasakan sangat kurang, terutama dalam penerbitan.

Oleh karena itu saya mengharapkan bahwa dengan terbitan naskah ini akan merupakan sarana penelitian dan kepustakaan yang tidak sedikit artinya bagi kepentingan pembangunan bangsa dan negara khususnya pembangunan kebudayaan.

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

Jakarta, Januari 1984

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

	Halaman.
PENGANTAR	iii
KATA SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI	8
1. Masempyar	8
2. Magangsing	16
3. Matembing	28
4. Macingklak	35
5. Macepetan	49
6. Makebo-keboan	61
7. Majangkrik-jangkrikan	70
8. Maengkeb-engkeban lidi	78
9. Magoak-goakan	85
10. Madul-dulan	95
11. Maalih-alihan	102
12. Guak Ngalih Taluh	111
13. Makare/Mageret/Perang Pandan	119
14. Maciwa	126
15. Pande	132
16. Makering-keringan	140
17. Maloceng-locengan	146
18. Juru Pencar	154
19. Mapoh-pohan	161
20. Penyu Mataluh	167
Lampiran-lampiran :	
1. Daftar Permainan Rakyat yang sudah pernah diinventarisir	174
2. Keterangan Mengenai Informan	177
3. Peta Daerah Asal Pemungutan Permainan Rakyat dan Penyebarannya	178

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Inventarisasi.

1.1.1. Tujuan Umum.

Mengumpulkan bahan-bahan kebudayaan khususnya Permainan Rakyat agar pusat informasi sanggup menyediakan data-data kebudayaan untuk menunjang kebijaksanaan Pemerintah dalam bidang kebudayaan, keperluan-keperluan penelitian dan keperluan masyarakat.

1.1.2. Tujuan khusus.

Mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan tentang Permainan Rakyat daerah serta meneliti betapa besar pengaruhnya terhadap kehidupan serta perkembangan kebudayaan Bali khususnya dalam memperkaya khasanah kebudayaan Nasional. Dalam rangka inventarisasi ini kami mengambil lokasi di daerah Bali.

Kalau kita perhatikan dan kembangkan tujuan khusus ini dapat kami jabarkan dalam tujuan-tujuan praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Mendapatkan bahan-bahan mengenai perkembangan kebudayaan Bali yang dipengaruhi oleh sesuatu jenis permainan atau mungkin dari suatu jenis permainan bisa berkembang menjadi sesuatu jenis tari atau drama tari tertentu. Sehingga bahan-bahan berupa data-data yang dikumpulkan sedikit banyak akan bisa menyumbang bagi kebijaksanaan kebudayaan daerah.
2. Mengumpulkan data-data dan informasi yang nantinya akan memberikan manfaat tertentu bagi ahli-ahli ilmu sosial khususnya yang menaruh minat terhadap permainan rakyat daerah. Maka itu usaha ini hendaknya ada kelanjutan karena sampai saat ini belum semuanya permainan rakyat dapat dikumpulkan.

Selanjutnya kalau sudah dikumpulkan permainan rakyat daerah secara lengkap barulah diteliti secara lebih seksama lagi, khususnya menyangkut masalah latar belakang sosial, sejarah, dan kiranya perlu diadakan Penelitian khusus mengenai hal-hal yang secara dangkal diuraikan dalam inventarisasi ini.

1.2. Masalah penelitian.

- Permainan rakyat daerah Bali, sudah banyak yang hanya tinggal namanya saja. Banyak yang tidak pernah lagi dilakukan paling banyak kedudukannya hanya sebagai pengisi kesenian belaka. Bali sudah sejak dahulu merupakan daerah pertemuan antar suku Bangsa yang mendiami Nusantara ini, bahkan daerah yang Internasional sifatnya karena sejak jaman penjajahan, Bali sudah dijadikan tempat peristirahatan. Sehingga tidak mustahil kalau-kalau mereka membawa juga permainannya atau mempengaruhi permainan rakyat yang sudah ada di daerah ini.
- Sebagaimana umumnya masyarakat tradisional kita sangat lemah dalam data-data tertulis, maka terhadap permainan rakyatpun kita menjumpai masalah ini. Mereka pada umumnya tidak mengetahui sudah berapa tahun umur permainannya, dari mana asal permainan yang mereka miliki sekarang. Paling banyak mereka dapat memberikan keterangan bahwa permainan itu sudah ada sejak buyutnya. Mereka berani memastikan karena buyutnya pernah menceriterakan bahwa waktu kecilnya mereka bermain itu.
Satu-satu cara yang dapat penulis lakukan untuk memperkirakan umur permainan itu ialah mewawancarai orang yang tertua pada suatu daerah/desa. Merekalah informan pangkal kita, apakah ayahnya mengenal permainan itu, atau apakah buyut atau yang lebih lagi pernah menceriterakan permainan itu.
- Daerah Bali yang relatif kecil dengan sarana transportasi cukup lancar, maka tidak ada daerah yang berada dalam keadaan terpencil dalam arti tidak dapat berhubungan dengan daerah luar. Dengan keadaan terbuka, dapat dikatakan tidak ada daerah yang sama sekali tidak mengenal daerah lainnya. Sehingga suatu jenis permainan dapat dikenal diseluruh wilayah. Dari hasil wawancara kami dengan penduduk desa-desa yang dikatakan berada dipedalaman, mereka pada umumnya dapat mengenal permainan-permainan yang ada diluar daerahnya. Sehingga agak sulit menentukan asal-usul dari pada suatu permainan.
- Kita akan menjumpai kesulitan kalau menetapkan apakah sesuatu permainan berasal dari daerah Kabupaten

Tabanan atau Karangasem. Karena daerah-daerah ini mempunyai anggapan bahwa permainan itu sudah mereka miliki sejak dahulu. Bahkan mungkin suatu daerah akan merasa direndahkan kalau disebut mereka menerima permainan dari daerah lain. Kadang-kadang kita menjumpai suatu nama permainan yang agak aneh/baru tetapi setelah kita lihat jalan permainannya, kita akan tahu bahwa permainan ini sudah dikenal di daerah lain dengan nama berbeda. Memang terhadap satu permainan sering disebut dengan nama berbeda di beberapa daerah. Ini lagi mempersulit bagi kita untuk mengetahui dari mana asal permainan itu. Karena daerah Badung misalnya menganggap permainan ini dikenal sejak \pm 100 tahun, tetapi setelah diteliti Kabupaten Karangasem misalnya jenis permainan itu dengan nama lain sudah dikenal pula sekitar 100 tahun.

- Dalam tahap sekarang ini inventarisasi permainan rakyat belum dapat mendalami secara teliti/mendalam khususnya yang menyangkut masalah latar belakang sejarah dan sosial budayanya, karena kurangnya literatur mengenai permainan rakyat. Maka itu untuk mencapai hasil yang ilmiah rasanya kita memerlukan kesempatan khusus dalam meneliti asal usul suatu permainan. Kepastian sejarah suatu permainan dan latar belakang sosial budaya secara ilmiah terhadap sesuatu permainan masih memerlukan penelitian secara tersendiri. Pada kesempatan ini penulis baru dapat mengumpulkan 20 jenis permainan, dimana tahun terdahulu juga sudah dikumpulkan 20 jenis (terlampir). Diantara ke 20 permainan itu ada 2 buah permainan yang bersifat khas suatu Kabupaten yaitu Maguak-guakan khas Kabupaten Buleleng dan Perang Pandan khas Tenganan Kabupaten Karangasem. Selain itu Penulis juga kemukakan di sini bahwa ada beberapa permainan yang sulit diselusuri latar belakang sejarah dan sosial budayanya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal:

1. Penulis belum memperoleh literatur yang menguraikan permainan rakyat daerah Bali secara ilmiah. Satu-satunya lembaga yang telah merintis usaha permainan rakyat adalah Gedung Kertiya; inipun baru terbatas dalam usaha mengadakan pencatatan, sudah tentu sangat singkat karena yang dipenting-

kan jalan permainnya. Sedangkan dari informan penulis baru mendapat data-data yang bersifat global saja sehingga segala sesuatu data yang diketengahkan perlu diuji kebenarannya dengan suatu penelitian ilmiah.

2. Beberapa permainan rakyat daerah bisa diteliti dengan mudah dan jelas latar belakang sosial budayanya, karena memang jelas permainan itu berguna untuk senjata meningkatkan ketrampilan masyarakat penduduknya. Disamping memang banyak permainan yang dilakukan untuk mengisi waktu yang terluang semata-mata, untuk hiburan, maka jelaslah penonjolan latar belakang sosial budayanya agak kabur. Tetapi bagaimanapun juga rakyat daerah mempunyai nilai sosialisasi yang tinggi, karena pada umumnya permainan ini tanpa pengawasan juri/wasit maka sportifitas spontan sangat diharapkan. Disinilah anak-anak mendapat ujian, apakah dia lulus atau perlu belajar lebih banyak lagi.

1.3. Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial budaya.

Ruang lingkup inventarisasi ialah seluruh Propinsi Bali. Sebagai daerah Propinsi yang relatif kecil dengan mayoritas penduduknya adalah suku Bali maka penulis tidak mempunyai kesulitan yang berarti dalam mengumpulkan data-data dari para informan. Permainan rakyat yang penulis inventarisasikan ialah permainan rakyat yang dilakukan oleh masyarakat Bali dengan sendirinya penduduk asal luar juga ikut melakukannya karena mereka sudah bergaul secara akrab dengan penduduk asli. Sekalipun daerah Bali relatif kecil dengan penduduk yang sebagian beragama Hindu dan hampir setiap kegiatan yang dilakukan dengan upacara adat/agama, tetapi di Bali dikenal dan dibenarkan adanya perbedaan pelaksanaan adat sesuai dengan "desa kala patra" tempat, waktu dan keadaan. Maka itu perbedaan-perbedaan kecil ini juga terjadi pada permainan rakyat khususnya perbedaan-perbedaan nama permainan dan juga disertai perbedaan nama gerakannya. Daerah Propinsi Bali yang terbagi 6 Kabupaten dengan 50 Kecamatan (sekarang 51 Kecamatan) mempunyai perbedaan dialek yang cukup bervariasi. Sehingga untuk menerangkan perbedaan nama terhadap sebuah permainan pada beberapa Kabupaten/Keca-

matan penulis buatkan peta penyebaran permainan dengan perbedaan sebutannya.

Tapi mengingat kecilnya wilayah dengan penduduk mayoritas pemeluk dan pendukung Agama dan Kebudayaan yang sama maka sebuah permainan akan dikenal diseluruh daerah artinya cara mainannya pasti dikenal, tetapi sumbernya dari mana sulit dikatakan.

1.4. Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

Pelaksanaan inventarisasi secara keseluruhan dapat dibagi dalam beberapa tahap:

1. Persiapan penelitian
2. Kerja lapangan
3. Memproses dan mengorganisasi data.

- 1.4.1. Persiapan inventarisasi didahului dengan mengadakan konsultasi dengan konsultan mengenai pola inventarisasi. Dalam hal ini di rumuskan beberapa pokok yang dapat dipakai pedoman dalam mengadakan inventarisasi yang paling penting ialah pokok-pokok tentang rencana penelitian dan kerangka karangan. Kemudian sesuai dengan pengarah yang diterima dari Drs. Junus anggota Team dari Jakarta, serta kesepakatan yang diambil pada rapat para ketua Aspek dengan pimpinan Proyek I.D.K.D. Bali, maka dibentuklah Team yang bertugas mengadakan inventarisasi dalam Aspeknya masing-masing. Untuk aspek permainan rakyat,

Ketua	: Ida Bagus Oka Windu
Sekretaris	: Pande Made Purnata
Anggota	: Ketut Mas B.A. I Wayan Gianyar.

Ketua Team mengadakan rapat dengan anggota untuk mengadakan pembagian tugas. Ditetapkan ketua beserta semua anggota melalui study kepustakaan dan survey pendahuluan ke lokasi penelitian. Selanjutnya dirumuskan konsep-konsep dan alat-alat yang diperlukan untuk mengadakan inventarisasi. Konsep dan peralatan yang dapat mendukung tugas utama dari pada usaha ini hanya terbatas inventarisasi sebagai bahan-bahan informasi kebudayaan, sehingga penelitian lebih lanjut yang benar-benar ilmiah dapat di kerjakan dengan lebih mudah. Pendekatan yang dipergunakan adalah

kwalitatif dan kuantitatif, sedangkan metodenya adalah observasi dan wawancara.

1.4.2. Kerja Lapangan.

Pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara kami kerjakan bersama-sama ke suatu tempat dengan tugas masing-masing menghubungi para informan untuk suatu jenis permainan. Untuk keperluan observasi dan wawancara kami telah tinggal pada lokasi inventarisasi selama 1 minggu. Observasi maupun wawancara dilaksanakan menurut suatu pedoman tertentu yang telah dipersiapkan lebih dahulu, sehingga dapat dikumpulkan data-data yang relevan dengan masalah yang akan diinventarisasi. Informan pangkal dalam rangka wawancara pada umumnya terdiri dari para pemimpin formal masyarakat seperti: Kepala Desa, kelian Banjar, kelian adat. Informan pokok dipilih dari pemuka masyarakat atau individu yang dipandang memiliki informasi mengenai masalah permainan rakyat. Tentang identitas informan (lihat lampiran).

1.4.3. Memproses dan mengorganisasi data.

Pengolahan data yang dihasilkan dari kerja lapangan itu dilakukan sendiri-sendiri oleh masing-masing anggota team. Proses pengolahan data itu menghasilkan naskah-naskah permainan rakyat yang masih kasar. Mengorganisasi dan menghaluskan naskah-naskah permainan rakyat untuk kepentingan menyusun hasil inventarisasi, kami kerjakan sendiri sesuai dengan sistematika kerangka karangan yang telah dirumuskan dalam TOR.

1.4.4. Penyusunan penyajian laporan hasil inventarisasi.

Penyajian laporan hasil inventarisasi lebih bersifat penyajian deskriptif dan dilengkapi dengan gambar, sket, foto, slide dan kaset. Semuanya berusaha memperjelas keterangan dengan uraian ini, kadang-kadang ada permainan yang sulit diterangkan dengan kalimat, sehingga perlu dibantu dengan gambar, Susunan karangan, seperti terlihat dalam daftar isi di depan terdiri dari 2 Bab, yaitu pada Bab II langsung kami uraikan jenis-jenis permainan rakyat sebanyak 20 buah dengan menguraikan setiap permainan sesuai dengan ketentuan TOR dan diurutkan dengan nomor 1 sampai dengan 20. Pertimbangan dalam menentukan pokok-pokok sistematika bab seperti itu adalah:

1. Bahwa dalam inventarisasi diperlukan adanya suatu keputusan metodis yang dalam kerangka ini terdiri dari tujuan Inventarisasi. Hal-hal tersebut diuraikan dalam dalam Bab I.
2. Bahwa sesuai dengan petunjuk-petunjuk TOR jenis-jenis permainan rakyat sudah diuraikan dalam pasal-pasal dengan mengikuti ketentuan yang sudah diperinci di samping hal-hal tersebut suatu laporan hasil inventarisasi perlu mencantumkan kata pengantar daftar isi dan lampiran.

Lampiran terdiri dari:

1. Daftar permainan yang sudah pernah diterbitkan/diinventarisir.
2. Rekaman/catatan lagu-lagu iringan.
3. Peta daerah asal pemungutan dan penyebarannya.
4. Gambar/foto (dalam album).
5. Keterangan mengenai informan.

B A B II

PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI

Diskripsi Tiap-tiap Permainan.

1. Nama permainan: "MASEMPYAR"
(sempyar artinya berserakan dalam suatu ruangan).

2. Peristiwa/suasana/waktu:

Karena permainan ini dilakukan ditempat yang teduh yaitu di lantai rumah, maka ia sebenarnya dapat dilakukan kapan saja. Tetapi biasanya dilakukan siang atau sore sepulang anak-anak dari sekolah.

3. Latar belakang sosial budaya:

Permainan ini sebenarnya merupakan sarana untuk membantu pendidikan pra sekolah. Karena itu permainan ini tumbuh dan berkembang di kalangan anak-anak yang berusia di bawah Sekolah Dasar. Dengan bermain-main anak-anak dilatih mengenai bilangan yang ringan-ringan. Memang mereka belum berkenalan dengan lambang angka, tetapi mereka memerlukan mengenal nama bilangan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bermain ini juga merupakan persiapan bagi para anak-anak untuk melatih kejelian mata, ketelitian tangan untuk bergerak dengan hati-hati, supaya dapat mengambil sesuatu dengan tepat.

Rupa-rupanya para orang tua dahulu mengajar anak-anaknya melalui sarana bermain. Di Bali cukup banyak dijumpai permainan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi kehidupan yang sesungguhnya.

4. Latar belakang sejarahnya:

Memperhatikan nama permainan ini rupa-rupanya permainan ini sudah sangat lama dikenal oleh masyarakat Bali. Dari wawancara kami dengan para informan di Bali, mereka sudah mengenal permainan ini sejak 10 generasi terdahulu. Bahkan berdasarkan perkiraan para generasi tua menduga umurnya sudah lebih dari 10 generasi. Tetapi data autentik untuk pembuktian ini perlu dicari secara khusus dalam bentuk tulisan dan penelitian tersendiri. Berdasarkan penjelasan informan yang paling tua kami jumpai berusia 105 tahun, selanjutnya yang lebih muda 10 tahun usia 95 tahun, begitu seterusnya usia 85 tahun, 75 tahun dan terakhir yang berusia 55 tahun, tetap mengatakan bahwa cara bermain "masempyar" tetap seperti itu saja. Hanya saja pernah pada suatu saat

tahap bermain kedua yaitu "nyetil" dengan menggunakan 2 kelompok segi empat. Sehingga tugas nyetil baru berakhir kalau sudah kedua kelompok itu di kerjakan benar artinya tidak gujir. Tetapi selanjutnya sampai sekarang dipakai satu kelompok segi empat.

Peserta/Pelaku:

a) Jumlahnya:

Paling sedikit 2 orang dan sebanyak-banyaknya 6 orang supaya jangan lama menanti giliran.

b). Usianya:

Antara 5 sampai 12 tahun.

c). Jenis kelamin:

Biasanya mereka bermain bercampur laki-laki perempuan, laki-laki/perempuan saja. Tetapi yang jelas tidak dikenal pengelompokan jenis kelamin.

d). Kelompok sosial:

Permainan ini lebih bersifat permainan keluarga, artinya terbatas pada anak-anak dalam lingkungan keluarga besar.

Tetapi kalau kebetulan pada suatu tempat berkumpul banyak anak-anak maka mereka bermain bercampur, jelaslah permainan ini dalam prakteknya tidak mengenal pembagian kelompok sosial. Hanya saja karena permainan ini merupakan permainan anak-anak kelas IV SD ke bawah dan dapat dilakukan di dalam ruangan rumah, dan tidak memerlukan pemain dalam jumlah banyak. Dapat dilakukan anak-anak dalam satu keluarga. Hanya saja harus kebetulan dalam keluarga itu berkumpul anak-anak tetangga/keluarga dekat lainnya, maka permainan ini akan dilakukan oleh banyak anak-anak.

Peralatan/perlengkapan permainan:

Permainan ini tidak memerlukan banyak peralatan. Sudah memadai dipakai lantai serambi muka, ataupun ruangan lainnya **asalkan** lantai itu cukup keras dan licin. Luasnya pun tidak perlu besar cukup tersedia lantai 1 m² dan anak-anak duduk melingkar. Selain lantai yang tidak luas perlengkapan lainnya juga tidak sulit mencarinya; batu-batu kecil ataupun biji sawo kecil **sangat mudah mendapatinya. Berapa** banyaknya biji sawo kecil atau batu-batu yang **harus disediakan** tergantung kepada keperluan. Jarang yang memakai batu/biji yang lebih daripada 15 buah. Seandainya dipakai sebanyak 15 biji, dan pemainnya 5 orang maka setiap pemain menyerahkan 3 biji = batu kecil-kecil.

Iringan/musik, gamelan dan **sebagainya**:

Permainan ini tidak memerlukan iringan bunyi/tabuh secara khu-

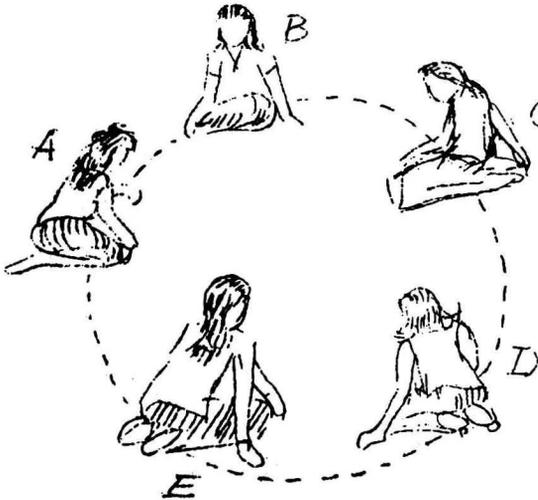
sus. Waktu mereka bermain hanya terdengar suara anak-anak yang sangat asik bermain, kadang-kadang berupa ejekan, ataupun keluhan kalau ada pemain yang dianggap kurang jujur.

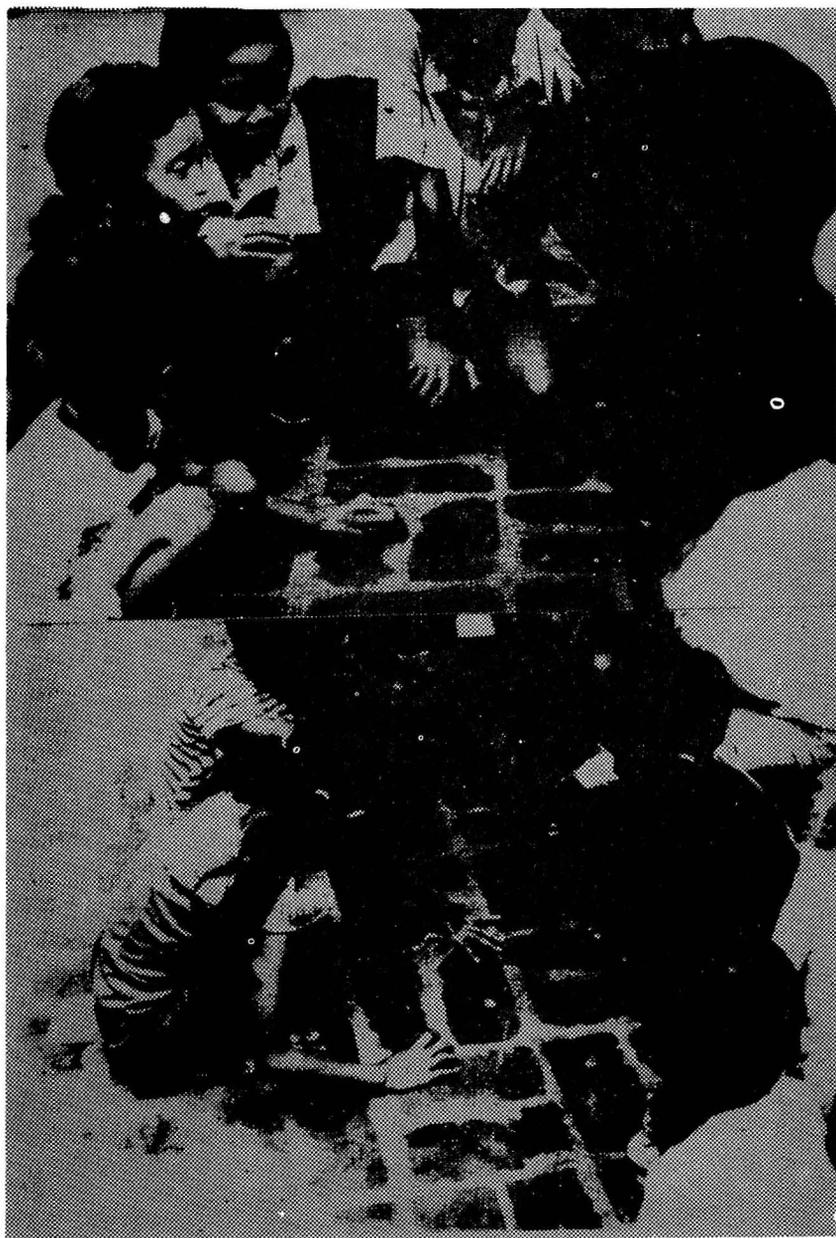
Jalannya permainan:

a). Persiapannya:

Setelah mereka sepakat untuk bermain maka masing-masing menyiapkan batu-batu kecil yang diperlukan. Mereka lalu duduk secara melingkar dan di depannya disediakan ruangan ± 50 cm – 80 cm yang bentuknya sesuai dengan caranya anak-anak duduk. Kalau mereka duduk membentuk lingkaran maka ruangan yang terbentuk merupakan lingkaran pula, sedangkan kalau mereka duduk membentuk persegi empat, maka ruangan yang terbentuk empat persegi juga. Caranya duduk adalah bersila bagi yang laki-laki dan bersimpuh bagi anak perempuan. Seandainya pemain berlima adalah A,B,C,D,E, maka mereka menentukan urutan yang berhak bermain dengan jalan sut, atau um-ping-pang. Dan seandainya yang menang maka tidak perlu mencari peserta giliran ke-2 dan seterusnya dengan sut, karena secara otomatis teman yang duduk di sebelah A menurut perputaran jarum jam, yang melanjutkan nomor 2, 3, 4, 5, (lihat gambar)

Gambar:





- 1). Waktu nyempyar batu-batu dipegang dan dilepaskan dengan pelan sekaligus dan diusahakan supaya letaknya berurutan, dan tidak ada yang dempet.
- 2). Setelah dilepaskan dan batu-batu berserakan letaknya, lalu dicari satu kelompok yang terdiri dari 4 biji yang letaknya membentuk segi empat (lihat gambar).

Gambar:

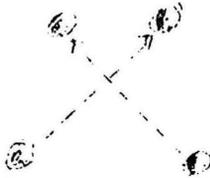


Dalam contoh ini dipilih kelompok yang membentuk segi empat batu 6, 7, 15 dan 14.

- 3). waktu nyentil, yaitu 6 batu disentilkan ke batu 15, dan batu 7 ke batu 14.

Sentilan ini harus mengena dan tidak boleh nyentuh batu-batu lainnya. Kalau sampai nyentuh disebut gujir/salah.

- 4). Seandainya waktu nyentil itu selamat, maka batu yang lainnya yaitu yang di luar bentuk segi empat itu, diambil seluruhnya, untuk diencet (lihat gambar).

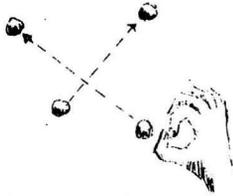


Perbuatan ini dilakukan dan tidak boleh lepas batu yang akan diambil. Kalau yang sudah ditandai itu ada jatuh, maka itu disebut gujir juga (salah).

- 5). Kalau sudah didapati batu yang direncanakan akan diambil dengan ngencet (batu digenggam dan dilempar secara hati-hati dan dipungut dengan punggung tangan, selanjutnya dilempar lagi dengan hati-hati lalu ditangkap).
 - 6). Kalau terjadi gujir (salah), baik waktu nyentil maupun waktu ngencet terjadilah pergantian sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan.
- c). Tahap-tahap permainan:

Setelah peserta duduk secara melingkar mereka menentukan giliran. Setelah giliran sudah disepakati bersama lalu mulailah mereka ber-

main. Dalam contoh ini penulis andaikan pemain sebanyak = 5 orang A, B, C, D, E; misalnya A memperoleh kesempatan pertama, mulailah ia melaksanakan tugas pertama kali "nyempar" yaitu batu yang digenggam sebanyak 15 biji dilepaskan dengan hati-hati ke tempat bermain. Batu-batu kecil yang tercecer itu diamati kelompok mana yang membentuk segi empat yang paling baik. Seandainya sudah ditentukan maka batu-batu kecil lainnya diambil dan disisihkan tempatnya. Batu-batu empat biji yang membentuk segi empat itu disentil yang satu dengan yang lain.



Sesuai dengan gambar batu nomor I disentilkan ke batu nomor III, dan II disentilkan ke batu nomor IV (disentilkan artinya batu itu dipukul dengan sentakan telunjuk) (lihat gambar).

Seandainya A dapat menyelesaikan tugasnya tahap pertama maka ia akan melanjutkan tugas berikutnya yaitu ngenget (batu digenggam di lemparkan secara hati-hati dan ditangkap sebagian dengan punggung tangan). Seterusnya batu yang dipunggung tangan dilemparkan dengan hati-hati pula lalu ditangkap dengan tangan.

Kalau tidak ada yang jatuh maka A sudah memperoleh biji/nilai sebanyak yang dapat ditangkap. Begitu seterusnya A mengulangi pekerjaan tadi dengan urutan seperti semula, sampai ia gujir (salah). Setelah ia gujir barulah A digantikan dengan B begitulah seterusnya. Ada dua sistem yang dipakai menetapkan pemenangnya:

1. Ditetapkan target terlebih dahulu misalnya 25.
Pemenang ialah yang paling dulu mencapai biji/nilai sebesar 25.
2. Nanti setelah permainan akan diakhiri siapa yang paling banyak memperoleh biji/nilai, ialah yang menang. Dalam praktek sehari-hari sistem yang paling disenangi adalah sistem penetapan target. Sehingga dengan demikian pemain lebih terangsang untuk cepat-cepat mencapai nilai yang ditargetkan itu. Dengan mengejar target yang sudah ditentukan itu biasanya anak-anak lebih bergairah berlomba karena ada target yang akan dikejar. Demikianlah anak-anak main dengan tekun tidak ada yang mengawasi, mereka bermain secara jujur dan spontan. Tenggang rasa benar-benar mereka laksanakan, sehingga semua anak-anak yang bermain merasa puas, baik yang menang maupun yang kalah. Mereka terus bermain sampai mereka benar-benar sudah jemu atau waktu sudah sore, atau mereka sudah harus bertugas membantu para orang tuanya.

d) Konsekuensi kalah menang.

Sebagai permainan anak-anak lainnya, jenis inipun sama sekali tidak mengenal taruhan. Lalu apakah yang dipakai sebagai daya pendorong untuk bersaing? Daya pendorong untuk bersaing adalah memperoleh kebanggaan memperoleh kedudukan sebagai anak yang dianggap pandai dalam bidang ini. Predikat inilah sebenarnya yang menjadi dorongan sehingga anak-anak bermain dengan bersemangat, disamping merupakan naluri bagi anak-anak untuk berlomba mencari tempat teratas di antara teman-teman yang lainnya. Permainan ini biasanya menentukan terlebih dahulu hak apa yang akan diperoleh dari temannya yang kalah. Biasanya mereka sepakat menentukan misalnya yang menang berhak "ngedig"/memukul dengan tidak keras-keras temannya yang kalah, misalnya masing-masing 10 kali, atau lebih, tergantung keputusan bersama. Yang memperoleh hadiah ini sudah cukup bangga. Sebenarnya kalau diperkirakan dengan memukul teman 5 orang masing-masing dipukul 10 kali, ini cukup membuat si pemenang kepayahan. Maka itu jelaslah disini bahwa hasil yang diperoleh sebagai pemenang sulit kita nilai secara materil, karena sasarannya suatu permainan ialah kepuasan bathin.

9. Peranannya masa kini:

Permainan ini merupakan permainan anak-anak dan tidak memerlukan tempat khusus dan tidak memerlukan banyak sarana yang bernilai mahal. Disamping itu alat-alatnya juga tidak mengotori lantai, dan tidak berbahaya terhadap anak-anak.

Karena itu dalam suasana perkotaan yang begitu sibuk dan kendaraan cukup banyak berkeliaran, permainan ini sangat cocok sehingga anak-anak secara tidak disengaja betah tinggal di rumah. Selain itu sangat baik untuk melatih ketekunan dan kesabaran anak-anak sehingga nanti kalau mereka menghadapi tugas yang lebih berat mereka akan terbiasa. Bagi anak-anak dibawah usia sekolah permainan ini sangat baik untuk melatihnya mengenal bilangan dengan tepat dan benar.

10. Tanggapan masyarakat:

Para orang tua menginginkan supaya anak-anak bermain dengan tenang, gembira, tidak berbahaya, dan sesuai dengan keadaan sehingga berguna bagi pertumbuhan jasmani dan rohani anaknya. Kalau sebagian unsur-unsur itu dipenuhi pada umumnya orang tua tidak akan keberatan kalau anaknya bermain. Hanya saja, karena situasi berbeda dengan masa kanak-kanaknya para orang dulu dengan sekarang, maka mereka juga berharap supaya masa anak-anak jangan terlalu banyak menyita waktunya.

Permainan ini masih dipandang oleh para orang tua, cocok untuk anak-anak terutama anak usia pra sekolah sampai dengan kelas Sekolah Dasar (S.D.).

MASEMPYAR



1. Nama Permainan : 'MAGANGSING'

Nama permainan rakyat khas daerah ini ialah "magangsingan" asal kata "gangsing" yang mendapat imbuhan ma (me) + an. Hanya ada satu istilah "gangsing" dalam seluruh masyarakat daerah. Perbedaan ucapan disebabkan imbuhan yang dipergunakan, misalnya ada yang mengatakan: ma (me) gangsing, ma (me) gangsingan dan main gangsing.

2. Peristiwa / waktu :

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja (pada siang hari) karena tidak ada unsur-unsur magis atau religius, dan bentuknya tidak simbolis. Penyelenggaraan permainan tidak ada kaitan sedikit pun dengan kegiatan adat istiadat maupun upacara keagamaan. Di tengah-tengah kehidupan masyarakat jenis permainan ini mengalami pasang surut namun tidak dapat dikatakan sebagai bermusim. Biasanya pada satu waktu tampak permainan ini muncul dimulai oleh satu dua orang. Karena situasi yang memungkinkan pada tempat-tempat lain banyak yang memulai juga sehingga ramai dan meluas.

Demikian sambungan-menyambung dan menyebar luas ke seluruh masyarakat desa dan diikuti oleh penonton yang semakin banyak pula. Bila sudah demikian terasa memuncak keramaiannya.

3. Latar belakang sosial budaya :

Seluruh lapisan masyarakat dari yang terbawah sampai dengan teratas, semua golongan yang ada dalam masyarakat seperti: Brahmana (kaum pendeta), Ksatria (kaum bangsawan), Waisya (para tukang) dan Sudra (para pembantu, pekerja kasar) keluarga kaya atau miskin dan sebagainya semua boleh melakukan permainan ini. Yang penting ada keinginan dan dapat memainkannya, sebab tidak ada satu sarat atau satu upacara pun yang diperlukan. Prestasi seorang pemain gangsing ditentukan oleh bakat kelahiran yang dimiliki seperti: kecepatan, ketrampilan, ketangkasan dan kelihaihan, serta kualitas alat utama permainan yaitu gangsing.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya :

Siapa pencipta permainan rakyat ini, di mana asalnya, desa atau daerah mana yang menyelenggarakan pertama kali, merupakan rentetan pertanyaan yang hanya mendapat jawaban geleng kepala. Orang-orang tertua yang selama hidupnya tak pernah meninggalkan desanya, sudah mendapat permainan ini begitu saja, dalam masyarakatnya. Juga orang tua mereka tidak dapat mengetahui sumber permainan ini. Apalagi pulau Bali sangat kecil, dengan transportasi yang lancar maka permainan ini tersebar merata sehingga masyarakatnya merasakan permainan itu miliknya.

Namun apabila dilihat dari segi sejarah/latar belakang perkembangan permainan ini, mereka para informan mengemukakan perkiraan se bagai berikut: Tunggul-tunggul kayu sebesar lengan atau betis, yang tampak berserakan di pedesaan, menarik perhatian orang-orang Bali yang memiliki sifat-sifat khas dinamis dan artistik. Akhirnya terwujudlah langsing-langsing sederhana dari bahan-bahan yang gampang dibentuk seperti: umbi ketela, umbi pohon pisang dan sejenisnya. Lambat laun sesudah mengalami berbagai proses dalam jangka waktu yang lama dapatlah dibuat bentuk gansing yang lasim di pergunakan dewasa ini terbuat dari batang kayu = lokal yang dipandang cukup kuat.

5. Peserta / Pelakunya :

Para pemain umumnya anak laki-laki/pria seumur S.D. sampai jejak bahkan orang-orang yang sudah setengah umur pun ikut serta. Anak-anak/kaum wanita tidak pernah menyukai atau ikut terlihat dalam permainan ini, paling-paling hanya sebagai penonton saja. Permainan ini khusus untuk kaum pria karena untuk dapat melakukannya memerlukan kemampuan gerak cepat, lincah, cekatan dan sebagainya. Sepintas lalu permainan yang sifatnya mengasikan dan komptitif ini semua pemainnya kelihatan dari kelompok masyarakat yang terendah saja, sebab pakaian yang dipergunakan, kata spontanitas, gerakan-gerakan, dan lain-lain mencerminkan seolah-olah dari golongan rendah saja. Tetapi kenyataannya tidak demikian. Sebenarnya diantara mereka ada anak-anak keluarga dari golongan bangsawan, pegawai, dagang, buruh kecil, penggembala, tukang, anak orang kaya, anak orang miskin, anak kota, dan anak desa. Demikian pula halnya dengan penonton yang terdiri dari semua golongan masyarakat dan semua umur.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan :

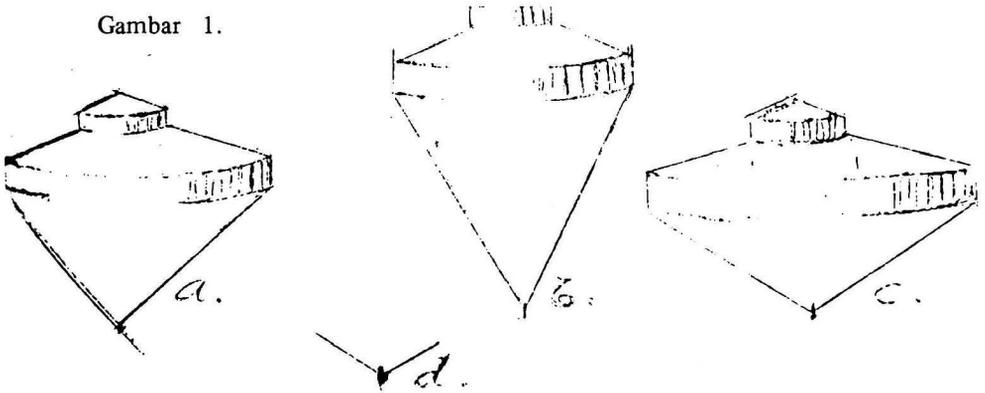
Permainan daerah ini mempergunakan alat-alat/perlengkapan sebagai berikut :

1) Gangsing, yang dibuat dari potongan batang kayu lokal yang cukup kuat seperti: kayu, jeruk, kayu pasang, celagi dan sebagainya yang batangnya sebesar betis atau lengan. Mula-mula dibuat potongan lk 5 s/d 10 CM, kemudian baru dibentuk menurut keinginan.

Jenis gangsingan :

- a. gangsing biasa
(garis tengah = tinggi).
- b. gangsing lonjong
(garis tengah tinggi).
- c. gangsing gepeng/keper
(garis tengah tinggi).
- d. Paksi

Gambar 1.



Gangsing yang baik pada ujung bawahnya ditusuk "paksi"/bahasa Bali artinya paku kecil yang sudah dihilangkan kepalanya, untuk menghindari agar ujung bawah tidak cepat tumpul. Dengan paksi ini gangsing berputar lama diatas tanah atau lantai yang keras.

Setiap jenis bentuk gangsing (biasa, lonjong dan keper) mempunyai daya tahan dan daya juang yang berbeda-beda. Gansing biasa misalnya memiliki kemampuan bertahan dan menyerang yang seimbang bila diadu dengan lawannya. Gangsing lonjong berkemampuan daya yang paling hebat, namun daya bertahannya paling kecil, sedangkan gangsing keper (gepeng) daya bertahannya sangat kuat. Para pemain akan menyesuaikan kemampuan dirinya dengan salah satu bentuk gangsing diatas agar keinginan untuk memperoleh kemenangan dapat tercapai berhasil.

o

2) Tali

Tali terpilih yang kearah ujung semakin kecil, dan dibuat dari pada kupas (bahasa Bali) maksudnya serat pohon pisang, bagu, (bahasa Bali)

Gambar 2.



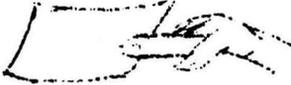
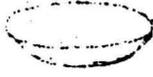
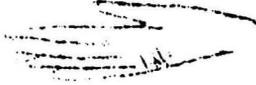
maksudnya serat kayu, kain dan sebagainya, serta panjangnya lk $\frac{1}{2}$ s/d 1 meter, (sesuai dengan besar kecil gangsing).

3) Sodo .

Alat pilih sebesar telapak tangan yang dipergunakan sebagai alat tempat gangsing berputar, atau untuk memindahkan gangsing yang sedang berputar ke tempat yang lebih baik atau lebih keras, seperti semen, agar waktu berputarnya lebih lama.

Gambar 3.

Macam-macam sodo :

- a.  a. Sodo papan tipis
- b.  b. Sodo seng
- c.  c. Sodo tempurung.
- d.  d. Sodo tapak tangan.

Alat ini dipergunakan dalam pertandingan karau kedua pihak sudah sama-sama setuju (mupakat). Alat ini terbuat dari papan tipis, seng tempurung atau telapak tangan (bagi yang sudah mahir). Di samping alat-alat perlengkapan tersebut diatas diperlukan juga halaman/tempat datar yang keras, atau tempat-tempat yang menjamin gangsing lebih lama dapat berputar.

Cara mempergunakan/memainkan gangsing :

Gambar : 4



Mula-mula leher gangsing diikat erat-erat lalu disentak/dilepaskan sehingga gangsing tersebut berputar sendiri di atas tanah atau lantai. Semakin kuat/keras menyentak gangsing yang sudah diberi tali erat-erat sebelumnya semakin lamalah gangsingan itu berputar pada ujung bawah atau paksinya.

7. Iringan permainan :

Permainan magangsing ini tidak disertai iringan bunyi-bunyian apapun, atau lagu-lagu khusus. Selama penyelenggaraan/pertandingan hanya kedengaran suara-suara spontan yang tidak keruan (tak menentu) dari kedua belah pihak. Kata-kata yang terlontar kebanyakan bersifat merendahkan kemampuan lawan dan mengunggulkan/memuji diri, yang didukung oleh gelak-ketawa dari penonton. Hal ini sangat besar pengaruhnya untuk membina ketahanan mental anak-anak.

8. Jalannya permainan :

Kiranya perlu dikemukakan terlebih dahulu situasi masyarakat pegangsing terutama di kalangan anak-anak/pria remaja menjelang pertandingan, baik di rumah, lorong-lorong maupun di jalan-jalan pedesaan. Pembicaraan mereka berkisar pada pemain-pemain yang tangguh, lincah, cekatan dan gangsing-gangsing yang bagus, tahan, dengan memuji-muji si pembuatnya. Kemahiran dan kegesitan si pemain dengan keseimbangan gangsingnya yang bagus kuat dan tahan, merupakan jaminan untuk meraih kemenangan baik dalam pertandingan satu lawan satu, maupun pertandingan berkelompok.

a. Persiapannya :

Para pemain tidak pernah mempersiapkan kondisi fisik mereka, yang sebenarnya merupakan faktor penting dalam pertandingan. Pikiran mereka hanya tertuju pada kwalitas gangsing dan talinya yang umumnya telah dipersiapkan dari rumah masing-masing. Persiapan tempat pertandingan tidak pernah ditentukan sebelumnya, seolah-olah semua sudah sama-sama tahu. Pada suatu tempat yang kebetulan bertemu/berkumpul = banyak anak-anak/remaja yang sama-sama membawa gansing, ketika itulah mereka saling mengajak untuk bertanding. Di sana baru ditentukan tempat mana yang dipilih serta aturan yang dipergunakan.

b. Aturan permainan :

- Aturan boleh "ngeer" (memperlambat) dengan sengaja saat "ngebug". Ngebug berarti menyerang atau memukul dengan cara yang khusus (lihat gambar 5).
- Siapa yang lebih dahulu melempar gangsing "melek" dan siapa yang "ngebug" ditentukan melalui sistim "sut"/undian (untuk menentukan siapa yang melek lebih dahulu).



Melek lebih dahulu menghidangkan gangsing berputar untuk digebug oleh lawan. Gangsing yang lebih dahulu mati (berhenti berputar) yang berarti kalah.

Gambar 5.

Di samping itu ada pula peraturan/perjanjian sebagai berikut :

- Pemain/gangsing yang berhampiran kemampuan/besarnya harus saling berhadapan,
- Boleh memindahkan gangsing yang sedang berputar atau tidak,
- Boleh atau tidak "ngurip" (memperpanjang hidup atau putaran gangsing baik dengan tali ataupun dengan tangan),

Mereka tidak pernah membuat ketentuan berapa tahap atau berapa jam waktu yang dipergunakan. Semua tergantung pada selera/keasikan dan berapa lama mereka suka bermain.

Jenis pertandingan :

- Satu lawan satu :

Jenis pertandingan ini biasanya berlangsung di pekarangan rumah dan dilakukan oleh anak-anak. Mula-mula mereka melakukan "sui" yang kalah melek terlebih dahulu. Sebelum pertandingan dimulai masing-masing pemain sudah "mebed"/bahasa Bali artinya membebat (membeli bertali) gangsingnya dengan cara sebagai berikut :

Gambar 6. a. Putaran tali gangsing yang mengikuti jarum jam (biasanya untuk ngebug).



b. Putaran tali gangsing yang bertentangan dengan jarum jam (biasanya untuk melek).

Leher gangsing diikat erat-erat mulai dari ujung tali mengikuti jarum jam (gambar a) bagi yang mendapat giliran "ngebug" (menyerang), sedangkan yang "melek" tali gangsingnya berlawanan dengan jalan jarum jam tersebut (gambar b).

Sesudah melek, yaitu pemain pertama melemparkan gangsingnya, segera lawannya ngebug melemparkan gangsing dua dan terjadilah dua gangsing yang sama-sama berputar. Mereka sama-sama menunggu gangsing mana yang lebih dulu mati (berhenti berputar), = itulah yang kalah. Demikian selanjutnya yang kalah harus melek dan yang menang harus ngebug.

Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai mereka puas yang akhirnya menyudahi pertandingan. Ada kalanya mereka menghitung-hitung sendiri untuk menentukan berapa kali mereka menang.

Satu lawan dua :

- Bila kebetulan mereka bertemu/berkumpul bertiga, berlima dan seterusnya (jumlahnya ganjil) pertandingan dapat juga diselenggarakan. Pertama mereka menentukan siapa yang paling cakap atau gangsingnya yang paling besar dan bagus di antara mereka. Sesudah dapat ditentukan siapa pemain gangsingnya yang paling mampu/bagus itulah yang akan direbut.

c. Tahap-tahap permainan :

Sesudah melalui "sut" upamakan saja yang akan direbut kalah. Dia harus "melek" lebih dulu dan seketika gangsing yang sedang diputar digebug bergantian. Selanjutnya mereka menunggu ketiga gangsing yang mana lebih dulu mati. Kalau yang direbut misalnya paling dulu gangsingnya mati dialah yang kalah. Bila yang direbut paling akhir gangsingnya mati ialah yang menang. Demikian dilakukan berulang kali sampai mereka menyudahi pertandingan.

Misalkan yang bertanding A direbut oleh A1 dan A2. Menang kalah ditentukan oleh posisi/sesudah digebug sebagai berikut :
(A yang melek).

- Gangsing A lebih dulu mati dari A1, A yang kalah.
- Gangsing A sudah mati setelah digebug oleh A1 atau A2, A yang kalah.
- A waktu melek seketika gangsing mati, A yang kalah.
A1 dan A2 yang melek.
A tentu akan ngebug yang berputar lebih keras/kuat di antara kedua gangsing (A1 dan A2) yang bersama "dimelekan", kemudian menunggu waktu putaran semua gangsing.
- Gangsing A lebih lama masih berputar dari A1/A2, A yang menang.
- Gangsing A1 dan A2 berentetan digebug (hal yang sulit) dan kedua ternyata mati lebih dahulu, A yang menang.
- A1 dan A2 salah "melek", misalnya keduanya seketika mati, A yang menang.
- A ngebug A1 atau A2 tidak mengena hasilnya harus menunggu adu putaran bila A ternyata paling lama, A yang menang.

Pertandingan beregu :

Pertandingan gangsing beregu biasanya dilakukan oleh anak-anak yang lebih besar bahkan pria dewasa, atau orang-orang yang sudah setengah umur. Persiapan-periapan berupa gangsing, tali, halaman (arena) dan sebagainya berukuran lebih besar. Halaman yang dipergunakan adalah lapangan untuk umum seperti halaman Balai Banjar (Balai Pertemuan anggota kelompok desa), perempatan jalan-jalan pedesaan dan sebagainya.

Jalannya Pertandingan:

Sesudah mereka berkumpul bersama-sama melihat ukuran gangsing yang dibawa masing-masing, mereka (dibagi berdasarkan) keseimbangan kekuatan, terutama ditinjau dari segi kemahiran pemain dan kualitas/besarnya gangsing.

Misalnya regu I anggota A1, A2 dan A3 sedangkan regu II anggotanya B1, B2 dan B3.

Pertama-tama menentukan aturan-aturan yang dipilih seperti: boleh memindahkan dengan mempergunakan sodo atau tangan, boleh "ngurip", tidak boleh ngeer dan sebagainya.

Dalam semua jenis pertandingan perbuatan ngeer tidak diperbolehkan karena kenyataan secara terang-terangan merugikan pihak lawan. Setelah mereka se mufakat, maka pertandingan dimulai dengan mengadakan undian/sut (setiap regu menunjuk wakilnya). Dalam sut misalkan regu II yang kalah, maka ketiga anggota (B1, B2 dan B3) serempak membebat tali gangsingnya kuat-kuat dan "melek".

Secepat kilat regu I (A1, A2 dan A3) masing-masing menghantam gangsing lawannya yang tengah berputar, hingga terperental jauh-jauh ada yang mati seketika, kadang-kadang sampai pecah atau tidak kena. Yang gangsingnya masih hidup cepat-cepat mencari tempat yang lebih baik, ada dengan cara menggeser dengan ujung jari, memindah kan dengan sodo dan sebagainya. Kemudian mereka menunggu saja sampai gangsing yang terakhir berhenti (mati).

Gangsing yang berputar paling lamalah yang menentukan regunya menang. Bila gangsing itu termasuk regu I maka regu inilah yang menang, dan regu II, kalah serta harus "melek" kembali.

Keadaan demikian terus berlangsung dan silih berganti antara yang ngebug dan yang "melek", sementara penonton yang duduk, berdiri jongkok dan berkeliraran di sekitar halaman bersorak-sorak gembira secara spontan dengan kata-kata yang sifatnya mendukung, memuji, menghina, mencemoahkan, meremehkan, bahkan ada yang sampai berjingkrak-jingkrak. Kadang-kadang sampai timbul pertengkaran antara pemain dengan penonton, atau pemain dengan pemain karena tak sanggup menahan emosi, tetapi tidak sampai berekor panjang, yaitu dapat diselesaikan segala macam pertengkaran secara tuntas.

Bila mereka sudah sama-sama letih atau waktu sudah sore sekali mereka serempak menyudahi pertandingan untuk menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan lain atau pulang ke rumah masing-masing. Permainan rakyat magasing ini banyak diselenggarakan secara serempak di pedesaan pada tempat-tempat yang terpencar. Karena permainan rakyat ini memang seolah-olah hidupnya bermusim.

Proses pembuatan gansing adalah seperti terlihat pada gambar.

Gambar : 7



Potongan kayu lokal yang kuat (berukuran lk 10 x 5 CM).



Bagian setengah jadi



Bahan hampir jadi

d. Konsekuensi menang :

Akibat nyata yang berupa resiko atau hukuman yang dibebankan kepada pemain yang menderita kekalahan pada permainan ini tidak ada. Namun secara psikologis dan sikap serta air muka kedua belah pihak (yang menang dan kalah) dapat dirasakan. Konsekuensi kalah dapat diakibatkan oleh dua faktor utama, yaitu pada: Kemahiran memainkan dan kualitas alat (gansing). Pemain yang kalah menyadari terhadap kedua faktor tersebut, yang dapat di dengar pada kata-kata spontan yang diucapkan.

Sedangkan pemain yang menang akan berkata dan bersikap sebaliknya. Hukuman atau denda-denda tertentu tidak dikenal dalam permainan ini. Begitu pula usaha-usaha untuk bertaruh tidak ada karena sifat permainan ini benar-benar mengadu kegesitan dan kemahiran.

9. Peranannya masa kini :

Dewasa ini kegemaran masyarakat terhadap permainan ini baik anak-anak usia sekolah, anak-anak muda apalagi orang dewasa sudah jauh merosot dibandingkan dengan masa-masa lampau. Penulis yakin

sesuai pula dengan perkiraan pada informan bahwa di masa-masa yang akan datang permainan magasing semakin dilupakan oleh masyarakat, yang disebabkan antara lain oleh keadaan sebagai berikut :

- Adanya jenis permainan yang dipandang lebih baru dan telah masuk ke pedesaan seperti : pingpong, bulu tangkis, volley ball dan sebagainya.
- Waktu kerja untuk mencari nafkah lebih mendesak, sehingga waktu-waktu luang di masa lampau lebih banyak diisi dengan bermain-main karena keadaan jaman, mereka lebih berfikir ke arah yang lebih praktis dan ekonomis.
- Tetapi dalam suasana kesibukan dan keterbatasan waktu yang tersedia, para anak-anak sekarang, atas bimbingan para orang tuanya yang dulu menyenangi permainan gangsing, masih terlihat memperkaya jenis permainan anak-anak masa kini.

0. Tanggapan masyarakat :

Masyarakat lampau menganggap permainan ini sebagai bagian kehidupan pedesaan yang terpisahkan, pengisi waktu luang yang bernilai sosial. Dengan menyibukkan diri dalam permainan ini mereka dapat bertemu, berkumpul, = bertimbang pendapat, memupuk kecekitan, kemahiran rasa setia kawan sesama penghuni pedesaan dan sebagainya. Orang-orang tua dulu tidak pernah melarang anak-anak mereka melibatkan diri dalam permainan ini.

Yang mereka rasakan dan pikirkan adalah kegembiraan putra-putra mereka tanpa melihat aspek-aspek yang dibawa oleh permainan tersebut. Mereka tidak pernah pertimbangkan bahwa waktu selesai bekerja di sawah, ladang atau di rumah sebaiknya disini dengan pekerjaan yang mendatangkan uang. Karena situasi masyarakat waktu itu berbeda dengan sekarang. Waktu bermain anak-anak jauh lebih panjang dari pada saat ini.

Akan tetapi rupa-rupanya masyarakat dewasa ini sudah mulai mempertimbangkan segi-segi paedagogis, didaktis, kebersihan serta keamanan bagi putra-putra mereka. Masyarakat yang lebih rendah taraf hidupnya lebih mengutamakan pekerjaan yang dapat meringankan beban hidup sehari-hari yang berarti mempersempit waktu bermain-main anak-anak mereka.

Dari segi pandangan masyarakat, permainan ini dianggap semakin kurang menarik karena didesak oleh permainan-permainan luar, namun kalau dipikirkan dalam-dalam, permainan ini adalah suatu warisan turun-temurun yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan rakyat pedesaan yang sudah selayaknya harus tetap mendapat perhatian kita.

Gambar : Dua anak muda tengah bermain gasing.



MAGANGSING



1. Nama Permainan : Matembing

2. Peristiwa / waktu :

Dilakukan waktu-waktu luang/saat-saat anak bekerja/belajar (jam 16.00 – 17.00). Atau waktu anak-anak sekolah libur, biasanya mereka tidak terikat dengan jam-jam tertentu.

3. Latar belakang sosial budayanya :

Dalam Masyarakat Tradisional, banyak kita jumpai permainan yang mempunyai tujuan khusus di samping mengharapkan kepuasan (dalam) bermain. Banyak permainan yang secara langsung mendidik anak-anak untuk mempersiapkan dirinya dalam menghadapi kehidupan sebagai manusia dewasa nanti. Permainan Matembing ini pada mulanya mempunyai tujuan mendidik dan melatih pemudanya menggunakan senjata sederhana yang disediakan oleh alam untuk membela diri bahaya. Menurut hasil wawancara dengan beberapa informan dapat penulis perkiraan bahkan batu dapat dipakai senjata yang paling praktis untuk membela diri atau melakukan serangan.

Kegunaan batu sebagai senjata melindungi diri dari ancaman binatang seperti: anjing, ular dan binatang lainnya, benar-benar dapat kita rasakan, terutama di pedesaan.

Maka itu timbullah keinginan untuk melatih diri menjadi pelempar yang mahir.

Sebagai sasaran dipakai benda keras lainnya atau batu sekaligus. Untuk menarik minat anak-anak diaturlah menjadi permainan yang mengasikan sehingga anak-anak tidak sengaja dilatih ketrampilannya secara khusus.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Bertitik tolak dari pada perkiraan penulis bahwa permainan ini merupakan sarana untuk melatih ketrampilan anak-anak untuk melindungi diri dari ancaman musuh, baik binatang maupun manusia, maka dapat diperkirakan bahwa permainan ini sangat tua umurnya. Dari penjelasan seorang informan dari desa Penarungan Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung bernama Bapak Galungan, disebutkan bahwa matembing pada mulanya dilakukan dengan melempar sasaran yang ditetapkan dengan batu secara bergantian. Siapa yang mengenai sasaran dialah yang dianggap pemenang. Keterangan ini dikuatkan dengan menanyakan kepada orang yang paling tua di sana Penarungan. Beliau juga mengatakan bahwa permainan ini sudah merupakan warisan yang turun-temurun dan sulit dicari siapa yang mengenalkan untuk pertama kali.

Selanjutnya permainan mengalami perubahan secara berangsur-angsur sesuai dengan selera generasi berikutnya. Pada saat dilakukan dengan

melempar sasaran dengan sikap seperti melempar biasa (lihat gambar), maka yang melakukan permainan itu hanya anak-anak laki-laki saja. Lama-kelamaan cara melempar mengalami perubahan sampai pada bentuk yang sekarang yaitu melempar dengan ayunan tangan (lihat gambar), dan dapat diikuti oleh anak-anak perempuan. Permainan ini mengalami perubahan terus yang pada mulanya satu sasaran dibidik secara bergantian, berkembang menjadi sasaran sebanyak pemain. Pemenang ialah yang paling banyak mengenai sasaran. Sebagai suatu permainan ia sudah dilengkapi dengan beberapa peraturan/pedoman sebagai pegangan untuk bermain.

Dan permainan ini hidup terus sampai sekarang dan penggemarnya pun cukup banyak. Kalau kita lihat permainan bowling yang berkembang di kota-kota besar, rupanya merupakan perkembangan dari pada permainan matembing yang sudah kita miliki sejak jaman dahulu. Hanya saja sarananya begitu sederhana dan belum mengenal peraturan yang begitu lengkap seperti bowling sekarang. Dengan kesederhanaan, permainan ini rupa-rupanya kurang kelihatan seperti permainan anak-anak pelajar. Tetapi kalau ada usaha untuk mengangkat permainan ini menjadi permainan yang lebih menarik lagi, rasanya tekat tersebut dapat dilakukan.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya :

Paling sedikit 2 orang, dan sebanyak-banyaknya tidak ada ketentuan, yang penting peserta tidak terlalu lama menanti giliran. Sebaiknya jangan lebih dari 10 orang.

b. Usianya : 7 s/d 12 tahun.

c. Jenis kelamin :

Biasanya laki-laki saja dan kadang-kadang bisa juga dilakukan oleh perempuan saja.

d. Kelompok sosial :

Tidak ada sarat-sarat sosial tertentu untuk ikut bermain artinya siapa pun boleh ikut asal mempunyai kemampuan fisik yang diperlukan untuk permainan itu.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Perlengkapan yang diperlukan hanya batu sebesar tenis yang agak pepeng, masing-masing sebuah bagi pemain, dan sebuah batu lagi dipakai untuk sasaran (kabak bahasa Bali).

Kadang-kadang juga batu sasaran (babak) dipasang sebanyak pemain, sehingga masing-masing pemain menyiapkan 2 buah baru, yaitu sebuah sebagai alat melempar dan sebuah lagi sebagai sasaran.

7. Iringan/Musik, Gambelan dan Sebagainya :

Permainan ini tidak memerlukan iringan, baik musik maupaun nyanyian.

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya :

Ada dua jenis permainan matembing yaitu dengan sistim satu sasaran (kabak) dan dengan sistim banyak sasaran (sebanyak pemain). Bagi sistim satu sasaran, para pemain secara mufakat memilih suatu tempat untuk menaruh batu sasarannya.

Selanjutnya para pemain misalnya A, B, C, D, E masing-masing memegang sebuah batu sebagai alat pelempar, berdiri ditempat batu sasaran (lihat gambar).

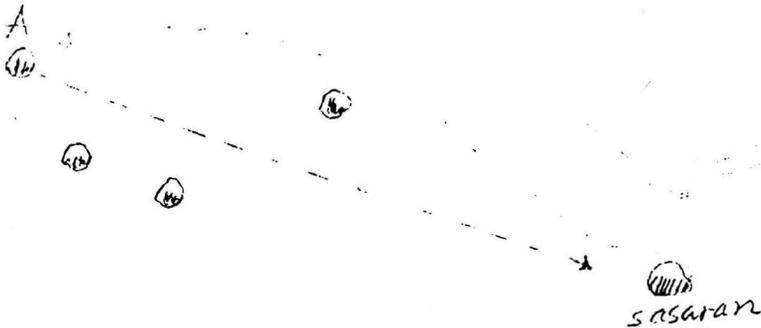


Yang memakai sistim banyak sasaran, maka peserta (A,B,C,D,E) memasang batu sasarannya secara berderetan memanjang ke samping, dengan jarak satu dengan yang lainnya 10 – 20 cm dan masing-masing memegang batu pelempar. Permainan ini tidak mengenal undian sùt/um-ping-pang.

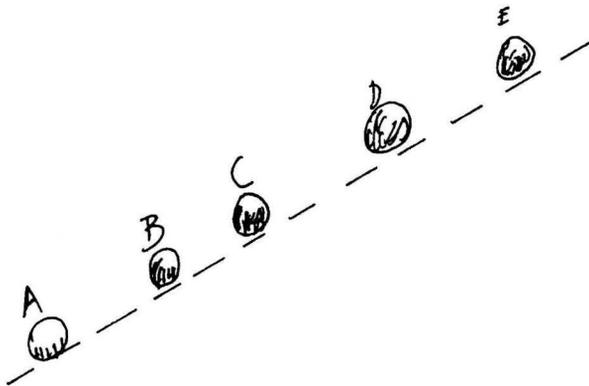
b. Aturan permainan :

1. Yang memakai sistim satu sasaran.

- a. Urutan diperoleh dengan jalan melemparkan batu dari tempat batu sasaran dan siapa yang paling jauh jaraknya dari batu sasaran ialah paling dulu dan diikuti dengan yang lebih dekat lagi dan seterusnya siapa yang paling dekat ialah yang paling belakang mendapat giliran melempar (lihat gambar).



- b. Yang mendapat giliran mulai melempar misal A kalau langsung mengenai sasaran maka ia sudah mendapat 1 biji kemenangan.
 2. Yang memakai sistim banyak sasaran, dianggap memperoleh 1 biji kemenangan bagi pemain yang menjatuhkan/m mengenai batu sasaran.
 3. Kalau mereka sudah akan mengakhiri permainan mereka akan menjumlahkan biji kemenangan. Pemenang adalah yang paling banyak mendapatkan biji kemenangan.
- c. Tahap-tahap Permainan :
1. Pemain masing-masing menyiapkan sebuah batu sebagai alat pelempar dan sepatat meletakkan batu sasaran di sebuah tempat. Tempat ini mereka pakai sebagai titik berdiri, untuk melemparkan batunya kearah yang sudah disepakati semula. Kalau dengan sistim banyak sasaran maka tiap-tiap pemain memasang sasarnya berderet (lihat gambar).
 2. Secara bergantian pemain melempar sasaran, selanjutnya diikuti oleh yang lebih dekat dan seterusnya.



3. Seandainya pemain A, B, C, D, E batu E yang terlempar paling jauh, menyusul D, C, B, dan A, maka giliran didahului oleh E terakhir A. Pelemparan dilakukan dari tempat batunya berada. Seandainya F melempar tak mengenai sasaran, maka dilanjutkan oleh D, dan seandainya tidak kena pula maka C melempar (lihat gambar).



Jika ternyata lemparannya mengenai sasaran, maka C memperoleh satu biji kemenangan.

Setelah itu batu sasaran dipasang lagi ditempat semula dan giliran berikutnya adalah B.

Seandainya lemparan B mengenai sasaran, maka batu dipasang kembali dan dilanjutkan dengan giliran A. Seandainya A tidak mengenai sasaran, maka dalam satu kali putaran ini sudah berakhir dan lagi semula yaitu A, B, C, D, dan E melempar batu dari tempat sasaran dipasang dan masing-masing pemain sudah memperoleh tempat untuk melempar. Maka kembali diadakan pelemparan tadi.

Begitu seterusnya sampai mereka jemu dan terakhir mereka menghitung bijinya masing-masing untuk menentukan siapa pemenangnya. Seandainya dipakai sistim banyak sasaran maka penentuan giliran sama dengan cara sasaran yaitu melempar batu dari tempat sasaran ke arah luar. Hanya saja disini sasaran dipasang secara memanjang ke samping dengan jarak lebih kurang 10 – 20 CM sebanyak pemain. Di samping itu ada perbedaan lain lagi ialah kalau seseorang dapat giliran mengenai sasarannya ia belum boleh diganti sampai ia melempar berikutnya yang tidak mengenai sasaran. Sebagai contoh diatas, E melempar pertama, kalau ia mengenai sasaran ia melanjutkan giliran berikutnya dan kalau mengenai lagi maka bijinya 2 dan seterusnya.

Karena untuk ke 2 kalinya mengenai sasaran maka ia memperoleh ke 3, dan seandainya sekarang tidak mengenai sasaran, maka ia diganti oleh yang berhak dalam contoh ini D dan begitulah seterusnya. Kalau semua batu sasaran rebah/kena maka diulang lagi dengan melempar dari tempat sasaran keluar (dalam arah yang sama) dan diatur giliran seperti cara tersebut diatas.

Permainan ini berakhir kalau sudah sama-sama jemu/lelah dan dijumlah bijinya. Pemenang adalah yang paling banyak memperoleh biji. Perlu dikemukakan di sini bahwa dalam mengakhiri permainan semua peserta harus merasa puas atau sebagian besar ingin berhenti, atau kalau hari sudah sore. Tidak boleh menghentikan permainan jika tidak mendapatkan persetujuan bersama dan yang penting masing-masing pemain merasa puas baik yang menang, maupun yang kalah.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Pemain ini tidak memakai taruhan, maka itu "imbalan" yang diperoleh pemenang harus dirundingkan terlebih dahulu.

Misalnya yang menang dapat "ngedig"/memukul yang kalah sebanyak 10 kali. Tetapi ini tidak dilakukan dengan keras. Hanya sebagai tanda kemenangan saja. Atau mungkin saja yang kalah bernyanyi ataupun kegiatan lainnya yang membuat pemenang bersenang hati. Yang penting di sini perasaan tenggang rasa itu sangat kuat tidak pernah yang kalah disuruh melakukan pekerjaan di luar batas-batas kewajaran.

9. Peranannya Masa Kini :

Permainan ini sudah agak kurang dilakukan kalau kita bandingkan dengan waktu-waktu sekitar tahun 1960. Tetapi masyarakat masih melakukannya dalam waktu-waktu senggangnya. Pada masyarakat pedesaan permainan ini masih cukup banyak kita saksikan. Mungkin mereka belum begitu kebanjiran permainan buatan pabrik. Kemungkinan juga mereka merasakan manfaat permainan ini terutama kalau (dilihat dari segi) biaya dan kesenangan jasmani yang diberikan oleh permainan ini. Sekurang-kurangnya permainan ini sekarang dapat juga menambah variasi permainan yang tidak didapati dalam permainan masa kini. Dalam waktu tertentu karena merasa jenuh dengan permainan batu, mereka juga berpaling pada permainan leluhurnya yang ternyata dapat juga memberikan kesegaran rohani maupun jasmani.

10. Tanggapan Masyarakat :

Sampai saat ini masyarakat belum pernah memberikan penilaian negatif terhadap permainan aslinya.

Mereka belum pernah beranggapan se olah-olah berpaling kepada permainan baru, itu hanya sekedar untuk mencari pengalaman baru dalam permainan yang sedang diperkenalkan. Mereka mulai mengenal melakukan, dan selanjutnya timbul kejemuhan mereka. Lalu mereka kembali mengingat-ingat bahwa mereka juga memiliki jenis permainan yang cukup mengasikkan.

Kembali mereka melakukan permainan leluhurnya dan tidak pernah terlontas ucapan yang bernada mengejek, bahwa permainan itu sudah ketinggalan jaman.

1. Nama Permainan : "MACINGKLAK"

Istilah macingklak berasal dari kata "cingklak" mendapat awalan ma (= me). Kata cingklak merupakan padan kata cangkak (perkiraan orang-orang yang sudah lanjut umur, informan dan penulis). Cangkak mengandung pengertian: menahan dengan tapak tangan sesuatu yang jatuh dari atas (jambu, mangga, mata uang logam, bola kecil dan sebagainya yang dilontarkan ke atas).

Dan untuk daerah lain sering disebut "mencet".

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan ini khusus dimiliki oleh anak-anak perempuan lebih kurang usia sekolah Dasar, dapat dilakukan kapan saja (pagi, siang, sore) bahkan kadang-kadang pada malam hari. Jenis permainan ini cocok benar sebagai alat pengisi waktu rekreasi bagi anak-anak puteri karena dapat membina/meningkatkan sifat-sifat kecekatan, ketelitian, keluwesan yang sebagainya dan sedikit pun tidak ada bahayanya.

Untuk melangsungkan permainan ini tidak ada upacara yang diperlukan, karena sama sekali tidak ada kaitannya dengan kegiatan adat kebiasaan, keagamaan serta tidak memiliki sifat-sifat magis, ataupun simbolik. Semuanya serba sederhana. Alat-alat/bahan-bahannya mudah dicari dan aturan-aturannya mudah cepat dipahami oleh anak-anak.

Kehidupan permainan ini tampaknya terus berlangsung di tengah tengah masyarakat anak-anak tanpa memperhatikan entah musim apa yang sedang berlangsung.

Permainan anak-anak ini benar-benar dapat menyesuaikan diri dengan segala gejala dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat.

3. Latar Belakang Sosial Kebudayaan :

Sebagaimana jenis permainan rakyat lainnya, permainan anak-anak ini pun dapat dilakukan oleh semua kelompok/golongan yang terdapat dalam masyarakat. Dalam melaksanakan mereka semua asyik, tekun seolah-olah tidak ada perbedaan latar belakang sosial mereka. Semuanya sebagian datang dari satu sumber keluarga saja. Tiada perbedaan yang kelihatan apakah mereka berasal dari kaum bangsawan, golongan intelektual, keluarga kaya atau miskin, petani, buruh, penggembala dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan yang ada dalam masyarakat yang dapat kita lihat dalam pergaulan sehari-hari seperti: sikap pribadi, tutur bahasa, menempatkan diri waktu duduk bersama-sama dan lain sebagainya, sama sekali tidak tampak, saat mereka sama-sama melakukan permainan ini. Demikian pula para orang tua mereka tidak menghendaki perbedaan-perbedaan tersebut di atas di bawa pula ke tengah-tengah permainan.

Jenis permainan anak-anak ini yang sedikitpun tidak ada mengandung unsur-unsur kesrakalan, dan memerlukan upacara apa pun, hidup

di tengah-tengah masyarakat anak-anak, walaupun sudah seribu satu macam alat permainan baru yang memasuki pedesaan. Namun hal-hal dari para penggemarnya dapat dikatakan ada.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan macinklak ini dari jaman ke jaman dan turun temurun sampai dewasa ini masih hidup di samping berjenis-jenis permainan lainnya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Menurut penuturan orang-orang yang sudah lanjut usia dan para informan yang tidak pernah meninggalkan desanya, merantau ke lain tempat/selama hidupnya, permainan ini sudah begitu saja mereka temui di tengah-tengah masyarakat. Jangankan mereka, angkatan yang lebih dulupun tidak mengetahui siapa pencipta, permainan ini, walaupun angkatan itu sudah mengalami dan mengetahui aturan-aturannya.

Atas pertanyaan bagaimana kira-kira jalan pikiran, assosiasi sampai terciptanya permainan ini, mereka mengemukakan pendapat sebagai berikut :

Batu-batu kecil, biji buah-buahan dan sebagainya yang berserakan pada halaman rumah, jalan-jalan, lorong-lorong, seolah-olah memenuhi lokasi pedesaan, rupa-rupanya telah membuka pikiran seseorang (penciptanya) untuk mewujudkan satu permainan anak-anak dengan memanfaatkan benda-benda kecil yang mudah di dapat itu. Sifat anak-anak yang suka banyak bergerak – untuk menyibukkan diri dengan tarap kehidupan keluarga yang sangat sederhana, sangat cocok dengan permainan ini, karena semua sarana seperti : batu-batu kecil, lapangan kecil, mudah ditemukan, aturan-aturannya sederhana dan mudah dipahami, menyebabkan kehadirannya mudah disambut/diterima oleh masyarakat anak-anak pedesaan.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya :

Untuk melangsungkan permainan macinkalk ini memerlukan peserta minimum 2 (dua) pemain, namaun pada umumnya tidak lebih dari pada empat atau lima orang. Bola kebetulan berkumpul banyak anak-anak pada satu tempat, mereka akan menyelenggarakan sendiri di tempat lain yang berdekatan.

Dengan demikian dalam suatu halaman atau lantai rumah kita saksi sampai tiga atau empat kelompok pertandingan. Maksud mesahkan diri membuat kelompok lain hanya untuk mempercepat giliran sesuai dengan salah satu sifat anak-anak untuk secepatnya mendapatkan sesuatu (dalam hal ini giliran).

Untuk menunggu giliran dari balasan pemain yang mendahului, pasti sangat membosankan.

b. Usianya :

Anak-anak yang sangat menyukai permainan ini umumnya berusia antara 6 sampai 10 tahun, akan tetapi sering kita lihat, bahwa anak-anak di bawah atau di atas umur tersebut senang juga mengisi waktu luangnya dengan permainan ini. Namun keseriusannya tidak sama, jika dibandingkan dengan batas usia tersebut di atas.

c. Jenis Kelamin :

Dapat ditegaskan hanya anak-anak puteri yang suka melibatkan diri dalam permainan ini, karena semua sikap waktu bermain seperti; duduknya bersimpuh, gerakan tangan, mata dan sebagainya semua khas anak-anak perempuan.

Kalau masih terliat ada anak laki-laki paling-paling hanya mencoba-coba atau mengganggu saja. Jadi tidak pantas kalau ada anak laki-laki yang mau melakukan permainan ini.

d. Kelompok Sosialnya :

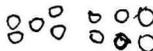
Sebagaimana sudah disinggung diatas, jenis permainan ini khusus untuk (anak perempuan) di bawah umur, dan dapat di ikuti oleh semua lapisan/golongan anak-anak yang terdapat dalam masyarakat yang terdiri dari bermacam-macam tingkatan, martabat, tarap hidup, termasuk anak-anak pengembala yang hidup di pelosok-pelosok.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Sarana permainan ini peralatan dan perlengkapan dapat dipungut dimana-mana secara mudah sekali :

1. Untuk ini dapat dipakai benda-benda kecil, seperti :

Batu-batu kecil, biji buah-buahan, kepingin-kepingin barang pecah belah dari tanah. Dapat juga dipakai buah-buahan lokal yang kecil-kecil dan mentah sekali, seperti : buah jeruk, buah es, ceroring dan sebagainya, yang semuanya lebih kurang sebesar kelereng.

— batu-batu kecil :  a. Gambar 1.

— biji salak :  b.

— buah-buahan kecil dan mentah :  c.

— Kepingan-kepingan barang pecah-belah yang dibuat dari tanah :  d.

Semua bahan-bahan tersebut disebut "embung" (taruhan), misalnya sama-sama : 2, 3, 4, 5, dan seterusnya.

2. Potongan-potongan/patahan lidi, untuk menghitung berapa kali seorang pemain menang.

Gambar 2.

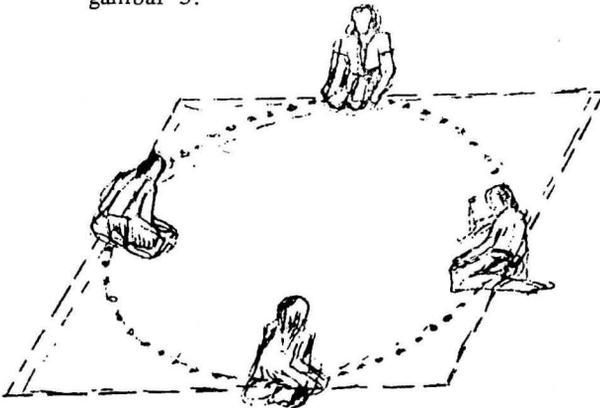
– Potongan-potongan lidi (lk 3 CM). IIII III IIII

– Patahan lidi :  III III
= 12 x

3. Tempat/halaman untuk main :

Biasanya berukuran lebih kurang 1 m²

gambar 3.



7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Tidak ada satu pun alat-alat bunyi-bunyian musik, gamelan ataupun lagu-lagu khusus menyertai permainan ini pada waktu sedang berlangsung. Selama pertandingan hanya kedengaran kata-kata seponatan yang bernada gembira, kesal, umpat-umpatan yang tertuju pada dirinya sendiri. Bagi yang banyak memperoleh kemenangan kadang-kadang diselingi lagu-lagu yang tak keruan, dan tidak ada kaitannya sama sekali dengan kebutuhan permainan.

8. Jalannya Permainan :

Sebelum memulai permainan ini biasanya secara kebetulan, berapa anak-anak bertemu, berkumpul, berbincang-bincang saling mengajak untuk bermain.

Bila sudah sama-sama setuju mereka segera meningkat kepada hal-hal sebagai berikut :

a. Persiapannya :

Semua berusaha mencari alat-alat/perengkapan permainan disekitar tempat masing-masing seperti: batu-batu kecil atau biji buah-buahan, lidi dan sebagainya yang kira-kira dapat dipergunakan. Kemudian mereka berkumpul lagi smabil menunjukkan apa-apa yang sudah didapat.

Ada kalanya teman-teman menolak hasil pencariannya karena kemungkinan dipandang terlalu besar atau sebaliknya.

Untuk anak-anak yang perlengkapannya dipandang tidak memenuhi persyaratan, mereka harus berusaha mencari yang lain lagi.

b. Aturan Permainan :

Gambar 4.



Mula-mula setiap anak duduk "bersimpuh" (membentuk) sebuah lingkaran yang bergaris tengah lk 1 meter. Masing-masing menaruh semua alat-alat perlengkapan didepan, seperti (batu-batu, biji-biji dan sebagainya) serta sebatang lidi di sampingnya. Untuk mendapatkan siapa yang mendapat giliran pertama main, diadakan undian terlebih dahulu yang disebut "um ping-pang" atau biasanya juga dengan cara lain seperti: sama-sama melakukan sekali tarap permulaan permainan bagi semua peserta, yang dinamai "ngencet".

Siapa yang paling banyak memperoleh dialah mendapat giliran pertama. Aturan yang umum dan berlaku untuk semua permainan macingklak adalah sebagai berikut :

- Gujir : Kesalahan pada saat jari tangan atau batu yang diambil menyentuh batu yang lain. Bila seorang pemain melakukan kesalahan, lawannya segera mengatakan "gujir" dan berarti pemain berikutnya mendapat giliran. Giliran akan diambil pula oleh pemain berikutnya kalau yang tersebut belakangan ini gujir pula. Demikian seterusnya saling berganti giliran.

- Kecil : Kesalahan bila batu terpelanting atau jatuh dari gengaman. Akibatnya giliran si pemain tersebut segera diganti oleh pemain berikutnya sampai batas ia melakukan kecil, atau gijir pula.

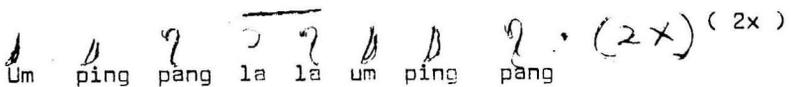
Aturan selanjutnya akan diuraikan lagi dalam setiap permainan macingklak pada halaman berikutnya.

c. Tahap-tahap Permainan :

1. Melakukan undian dengan, um ping pang.

Um Ping Pang.

Semua peserta sama-sama mendekatkan/mengibas-ibaskan tangan di iringi lagu yang nootnya (noot lagu daerah) sebagai berikut :



Pada setiap akhir lagu semua tangan harus serempak dihentikan. Polisi tangan (telapak atau punggung tangan) yang tidak ada menyamai, itulah yang menang pertama kali. Dia tidak turut lagi pada "un ping pang" berikutnya.

Bila pada saat lagu berakhir dan semua tangan sudah menentukan posisi ternyata ada dua tangan yang posisinya sama atau semua sama, itu berarti cara yang diikuti lagu itu harus diulang lagi. Semakin banyak peserta yang ikut bermain semakin lama cara ini akan berlangsung, sampai terakhir hanya tinggal dua peserta. Kedua peserta ini menentukan giliran dengan "sut" dan yang kalah mendapat giliran paling akhir.

2. Ngencet.

Setiap peserta dengan cara bergiliran mengambil/menggenggam semua batu yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Dengan sekali gerakan semua batu terlontar keatas (antara 20 s/d 30 cm tingginya) dan jatuhnya ditampung dengan punggung tangan pemain yang bersangkutan disertai usaha agar sedikit mungkin batu yang terlepas, tidak tertampung. Beberapa batu dapat terletak diatas punggung tangan sedangkan yang lain jatuh ke tanah (lapangan permainan). Siapa diantara yang sanggup paling banyak meninggalkan batu di atas punggung tangannya, serta dapat menangkap/menggenggam kembali dengan telapak tangan dialah

Gambar 5.



yang menang atau dengan lain perkataan pertama kali dapat giliran main. Yang paling sedikit yang mendapat giliran paling belakng.

Apabila mereka sudah menetapkan salah satu cara untuk menentukan giliran pertama, ke dua dan seterusnya barulah mereka mulai permainan yang sebenarnya. Jadi mereka mulai lebih mempersiapkan diri lagi misalnya dengan memperbaiki cara duduk, melipatkan/menaikkan lengan baju dan sebagainya.

Macingklak ini ada beberapa macam antar lain sebagai berikut :

1. Macingklak guak : (yang paling sederhana).

Permainan macingklak guak yang paling sederhana biasanya dimainkan oleh dua atau tiga (atau lebih) anak-anak dibawah umur Sekolah Dasar.

Kata "Guak" berarti nama burung sejenis elang.

Misalnya yang akan bertanding (anak) A dan B. Pertama-tama mereka menentukan embung (taruhan), umpama taruhan 20, mereka berusaha mencari batu-batu kecil sebanyak 20 buah. Sesudah duduk berhadap-hadapan mereka melakukan "sut" untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama. Misalkan A yang menang. A mengambil semua embung yang sebelumnya sudah dikumpulkan, dijadikan satu dengan kedua tangannya dan melipatkan semua ke atas punggung salah satu tangannya (biasanya tangan kanan). Kemudian ia akan melakukan pekerjaan "ngencet yaitu melambungkan batu-batu yang berada di punggung tangan dan di tangkap dengan telapak tangan yang dipakai.

Harus di perhitungkan sekali banyak batu di atas punggung tangan agar pada waktu membalikkan tangan dan merangkap tidak ada yang-lepas. Bila ada batu yang tak tertangkap (lepas) gilirannya A akan diganti oleh lawannya.

Anggap saja A dapat ngencet 3 buah dengan tidak gujir.

Tiga batu ini menjadi haknya dan ditaruh di sebelahnya.

Sisa batu yang berserakan harus di ambil A satu persatu, dua-dua ataupun lebih dengan kedua ujung telunjuk dari bentuk kedua tangan yang dicakupkan.

Ia harus mengambil hati-hati agar tidak kena/tersentuh batu yang lain. Kalau yang lain tersentuh dan bergerak lawannya akan segera mengatakan "gujir" (salah) dar: boleh meminta giliran.

Bila misalnya sesudah A mendapat batu lalu gujir, A giliran pertama mendapat biji $7 + 3 = 10$.

Sisa lainnya dipungut oleh B dengan cara sebagaimana di tempat oleh A. Kalau B selamat hingga memperoleh ke 10 batu yang masih sisa maka tahap pertama pertandingan selesai dengan score $10 - 10$ yang berarti "Sapih" (tidak ada kalah menang).

Bila pada tahap pertama A yang lebih banyak memperoleh berarti dia adalah yang menang.

Demikianlah seterusnya dilakukan berulang kali sampai mereka menghentikan pertandingan.

2. Macingklak Kebyar:

Anak-anak yang seumur S.D biasanya menggemari macam permainan ini "Kebyar" (= memancar), suatu gerakan khusus yang menandai permainan ini yaitu batu-batu yang di genggam di pancarkan. Alat utama 5 (lima) buah batu kecil.

Misalkan yang bermain si A dan si B. Sesudah tertentu siapa mendapat giliran pertama (melalui sut/um ping pang) umpama saja A.

Gambar 6.

a.

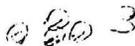


batu yang harus diambil

Sambil melontarkan batu itu ke atas; satu persatu diambilnya ke empat batu lainnya. Bila waktu ia mengambil sebuah batu, lalu batu-batu yang lain tersentuh, lawannya (si B) segera mengatakan "gujir" yang berarti gilirannya di ambil si B.

Anggap saja si A tidak mengalami kesalahan/gujir.

b.



Mula-mula A menggenggam semua batu sesaat melepaskan/memencarkan batu-batu tersebut ke atas tempat permainan (lantai).

Ia mengambil sebuah batu yang terbagus dan terbaik letaknya.

Tahap berikutnya si A mengambil dua-dua sesaat batu terlontar ke atas. Kalau selama ini ia tidak gujir, maka untuk selanjutnya ia mengambil satu, dua, tiga batu; empat batu sekaligus. Pada waktu A memegang empat batu (terakhir), ia melontarkan batu yang satu sementara "nyolek"

(nyentuh dengan telunjuk tempat permainan serta mengucapkan "sa" (satu).

Tahap pertama si A sudah menang satu kali. Demikian ia mulai lagi sampai mengalami gujir.

Selanjutnya mereka melakukan permainan, karena dalam pelaksanaannya tiada seberapa lama pasti mereka mengalami gujir. Permainan ini bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih, tetapi biasanya paling banyak empat orang.

3. Macingklak ngencet.

Para peserta biasanya 3 sampai 5 orang, mempergunakan sistim embung agak banyak (10 sampai 25 atau lebih) dan setiap pemain membawa sebuah batu (sebesar kelereng) yang agak baik, yang disebut "ina" bahasa Bali artinya induk. Umpama yang bertanding A, B, dan C.

Gambar 7.



Sesudah tertentu giliran pertama, misalnya A, ia akan "nya-up"/bahasa Bali artinya mengambil dengan kedua tangan semua embung yang sudah dikumpulkan (dijadikan satu) sebelumnya. Sebagian batu itu dilimpahkan ke punggung salah satu punggung tangan.

Batu-batu yang tinggal di atas punggung tangan harus diperhitungkan agar sanggup di tangkap seluruhnya dengan telapak tangan bila saat batu induk dilontarkan ke atas. Apabila si A dapat melaksanakannya tanpa membuat kesalahan, maka ia sudah mendapat biji sebanyak batu yang ditangkap. Selanjutnya ia akan "ngencet" (mengambil sekaligus satu, dua tiga atau lebih) pada saat batu induk dilontarkan keatas yang harus ditangkap lagi dengan tangan yang sudah berisi batu tersebut sebelumnya. Pekerjaan ini terus dilakukan, sampai ia membuat kesalahan (gujir). Bila si A dinyatakan gujir, maka lawannya mendapat giliran dan menjalankan segala sesuatunya seperti yang telah dilakukan A. Keadaan demikian berlangsung terus antara A,B, dan C sampai ketiganya merasa puas dan sama-sama setuju pertandingan dihentikan.

4. Macingklak Jangkuak.

Macingklak "Jangkuak"/bahasa Bali artinya di tangkap dengan loncatan tangan, ini lebih merupakan suatu variasi saja yang menunjukkan kemampuan peserta/pemain lebih tinggi setinggi. Batu yang dilontarkan ke atas di tangkap dengan loncatan tangan, sehingga batu tersebut langsung berada dalam tapak tangan. Bagi anak-anak kecil tentu sulit untuk melakukan dengan cara demikian.

Gambar 8.



sikap tangan "nyangkuak"

Cara macingklak jangkuak ini dapat dilaksanakan pada semua jenis permainan cingklak yang sudah ditulis lebih dahulu seperti macingklak kebyar dan macingklak ngencet.

Jenis permainan macingklak lainnya masih ada, namun sudah mempergunakan alat-alat/per-

engkapan yang dapat dibeli pada toko-toko seperti: bekel, bola kaset dan sebagainya, yang diperkirakan memiliki sifat kedaerahan. Namun kenyataannya permainan ini pun bersama-sama tumbuh dan berkembang di tengah-tengah kehidupan masyarakat anak-anak sekolah, baik dilakukan di sekolah (pada jam-jam istirahat) maupun diluar sekolah. Akan tetapi anak-anak yang rumahnya di pedesaan yang terpencil dan dipelosok-pelosok serta yang tidak bersekolah di kota, masih tetap mengisi kesibukan dengan permainan macingklak tanpa mempergunakan alat-alat permainan yang terjual di toko.

d. Konsekwensi Kalah Menang.

Permainan yang tersedia khusus untuk anak-anak puteri ini mempunyai konsekwensi bagi pemain yang kalah, berupa:

1. "Ngedig" bahasa Bali, artinya menampar paha pemain yang kalah oleh yang menang dengan telapak tangan atau semua jari tangan. Berapa kali yang menang dapat "ngedig" tergantung pada perjanjian, apakah sebanyak taruhan (batu-batu) yang dapat diperoleh (dimenangkan) dari lawannya ataupun sesudah sekian kali menang dalam satu tahap pertandingan.

Gambar 9.



Konsekwensi "ngedig" ini dipergunakan pada pertandingan macingklak "Kebyar" karena alat (batu-batu) yang dipakai banyaknya tetap saja.

paha lawan yang "ngedig"

2. Embung (taruhan).

Sebagian/semua embung yang kalah diambil oleh yang menang dan sementara untuk memulai lagi tahap berikutnya yang kalah diharuskan mengeluarkan embung lagi secukupnya. Konsekwensi bagi yang kalah untuk permainan ini terdapat pada macam macingklak guak dan macingklak ngencet.

9. Peranannya Masa Kini:

Di pedesaan yang jauh dari kota atau terpencil letaknya, peranan permainan ini masih tetap baik untuk menemani anak-anak terutama yang tidak bersekolah. Sifat permainan yang sederhana, alat-alat/perlengkapan yang mudah dapat dicari dan lapangan tempat permainan yang relatif sempit, menyebabkan dapat diselenggarakan orang tua yang umumnya senantiasa bergulat dengan kebutuhan sehari-hari. Semakin jauh dari kota peranan permainan ini semakin menonjol dan sebaliknya makin kelihatan kurang peranannya pada pedesaan yang mendekati kota. Di kota-kota peranan permainan ini sudah sangat kecil. Anak-anak kota dan desa-desa sekitarnya, lebih suka melakukan permainan ini dengan perlengkapan/alat-alat yang dapat dibeli di toko-toko.

Keadaan demikian tampaknya wajar karena sifat anak-anak yang lebih menyukai barang-barang atau permainan baru, lebihlelebih bila orang tua mereka mampu. Kelompok anak-anak ini nyata lebih banyak dapat menikmati jenis permainan yang dapat dibeli ditoko-toko, seperti berjenis-jenis kenda-

raan mini, boneka, tali rumah-rumahan, halma dan sebagainya. Dan juga waktu mereka tjauh lebih banyak dapat bermain, karena pulang dari sekolah tenaga mereka tidak begitu diperlukan, apalagi untuk membantu mencari nafkah.

10. Tanggapan Masyarakat:

Masyarakat pedesaan yang jauh dari kota lebih-lebih yang bermukim di pelosok-pelosok, menganggap permainan ini amat cocok dengan puteri-puteri mereka, karena pandangan mereka senantiasa bertitik tolak dari ketiadaan (tidak mampu). Yang murah dan gampang dicari selamanya dipandang baik untuk memenuhi hasrat anak-anak mereka bermain. Ditambah dengan kemungkinan bahaya yang ditimbulkan hampir tidak ada.

Dengan menyibukkan diri dengan permainan ini para orang tua yakin, bahwa puteri-puteri mereka dapat (belajar) bersikap luwes, tidak kepasan dan sebagainya.

Mereka tidak pernah tahu apakah permainan anak-anak itu cukup mengandung nilai-nilai paedagogis dan dedaktis, yang penting dapat memberikan kesibukan pada anak-anak mereka.

Masyarakat kota dan desa-desa sekitarnya lebih suka melihat puteri-puteri mereka menyibukkan diri dengan permainan yang alat-alat/perengkapannya dapat dibeli ditoko-toko. Mereka sudah menyadari bahwa semakin banyak bergerak semakin baik disamping mengutamakan segi-segi kebersihan dan keamanan. Namun sikap negatif mereka terhadap permainan Macingklak yang khas kerakyatan hampir tidak ada, sebab mereka masih menyadari bahwa pada masa yang lampau pun mereka pernah mencintai permainan itu.

Kendatipun demikian perhatian masyarakat terhadap permainan ini semakin berkurang. Lebih-lebih bagi kelompok yang tarap hidup dan berpikrnya sudah dapat dikatakan maju, dimana mereka mengusahakan permainan puteri-puteri mereka yang mengandung unsur pendidikan paedagogis, kreatif dan sebagainya.

Tidak sedikit kita menemui keluarga yang menyediakan koleksi permainan khusus buat puteri mereka pada satu ruangan yang tertentu. Dengan demikian dapat diperkirakan bahwa semakin lama permainan ini akan semakin terdesak dan ditinggalkan, karena adanya berjenis-jenis permainan anak-anak yang dirasakan lebih menarik dan mudah dapat dibeli di toko-toko maupun pada pedagang kecil yang sudah mulai banyak memasuki desa.

Dengan demikian dapat diperhitungkan bahwa semakin maju tingkat-an hidup masyarakat pedesaan, permainan macingklak ini yang bersifat kerakyatan khas daerah akan semakin pudar hidupnya serta lama-kelamaan akan bisa lenyap dari dunia anak-anak.



MACINGKLAK



1. Nama Permainan: "MACEPETAN"

Asal kata macepetan dari kata dasar cepet (bahasa Bali), kemudian mendapat pengantar (awalan) ma dan pengiring (akhiran) an sehingga menjadi kata jadian "Macepetan". Di beberapa daerah kata itu sering mendapat perulangan sehingga menjadi "macepet – cepetan".

Arti kata dasar cepet ialah tangkas atau sifap. Mengapa jenis permainan ini diperlukan ketangkasan untuk menangkis dan menghindar serta menyerang. Menangkis dan menghindar maksudnya ialah menolak atau menepis serta menghindarkan bagian-bagian tubuh yang diserang. Dan menyerang mengandung arti berusaha mencari bagian tubuh tertentu lawan – untuk ditepuk atau diraba, sehingga lawan mati atau kalah.

Pada dasarnya baik menghindar atau menyerang dilakukan bersamaan, sehingga diperlukan ketangkasan/kecepatan.

Tentang dari daerah mana asal mula permainan ini tidaklah ada informan yang dapat menyebutkan secara pasti dan meyakinkan. Permainan ini sudah berkembang di seluruh Bali secara turun-temurun sebagai permainan anak-anak.

Suatu informan yang tidak begitu kuat, oleh karena tidak didukung oleh data yang meyakinkan, ada yang mengatakan kemungkinan "macepetan" berasal dari daerah Badung dan Buleleng. Hal ini diperkirakan dan dihubungkan dengan masuknya berbagai aliran pencak silat seperti "Ci Kalong, Ci Mandé, Ci Depok, Se Tembak", dan lain sebagainya yang memang masuk pertama kali di kedua daerah ini.

Namun sekali lagi keterangan tersebut diatas hanya sebagai suatu kemungkinan, dan tidak didukung oleh data. Oleh sebab itu suatu penyelidikan tersendiri yang lebih teliti dan mendalam perlu diadakan untuk memperoleh suatu data yang kuat, sehingga dapat dipercaya secara ilmiah.

2. Peristiwa/Suasana/Waktu:

Permainan ini biasa dilaksanakan pada waktu sore hari, menjelang matahari terbenam, ketika anak-anak desa telah selesai membantu orang tua mereka dirumah atau di ladang. Lebih-lebih pada masa bulan timbul, saat yang benar-benar mengasikan bagi anak-anak untuk bergembira, melepaskan beban dan kegiatan sehari-hari, baik disekolah maupun di rumah.

Lama permainan ini tak dapat diukur dengan waktu. Tidak jarang berlanjut hingga malam hari apabila terang bulan, anak-anak sampai lupa makan. Barulah ketika salah seorang orang tua peserta datang mencari anak mereka untuk memperingatkan saat makan telah tiba, atau malam telah larut, permainan itu usai.

Macepetan adalah suatu permainan yang berdiri sendiri, dalam arti tak pernah permainan ini dilakukan dalam kaitan peristiwa lain, seperti dalam hubungan dengan upacara agama atau dalam rangka pelaksanaan adat kebia-

saan tertentu. Seperti permainan anak-anak lainnya, yang sering timbul bersifat musiman atau mengikuti mode jamannya. Beberapa bulan di suatu daerah berkembang permainan macepetan setelah itu reda, kemudian di daerah itu tumbuh kembali jenis permainan yang lain seperti matojog untuk beberapa lama, demikian seterusnya, berganti-ganti.

3. Latar belakang sosial budaya:

Permainan rakyat macepetan pada umumnya yang dikenal di seluruh Bali dengan nama Macepetan atau macepet-cepetan, merupakan permainan anak-anak yang amat mengasikan. Sebagai sesuatu permainan anak-anak yang memang telah diterima secara turun temurun sebagai suatu warisan kebudayaan, kalau dikaji memang benar-benar mempunyai faedah yang sangat besar baik ditinjau dari segi olah raganya, maupun pendidikan mental yang terkandung di dalamnya. Mereka belajar berorganisasi dan dengan setia, jujur, gigih membela kehormatan kelompoknya dengan menjunjung tinggi sportivitas.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua kelompok anak yang telah mendapat kesepakatan bahwa kekuatan mereka seimbang. Mungkin seimbang dalam jumlah orang-orangnya, ataupun seimbang dalam kekuatan, sebab seorang anak yang benar-benar tangguh mungkin nilai kekuatan/ketangkasannya baru seimbang bila dibandingkan dengan dua/tiga orang anak lainnya.

Dalam pertandingan dua kelompok tersebut akan nyata terlihat bagaimana mereka memupuk kerja sama, sehingga terasa fanatisme kelompok sangat menonjol, namun tetap dilandasi oleh sportivitas bertanding yang tinggi. Oleh sebab itu macepetan, adalah suatu permainan yang bermanfaat baik dari segi pembinaan kesegaran jasmani anak maupun pendidikan mental anak.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya:

Sudah lajim kita jumpai di masyarakat Timur bahwa orang tidak mau menonjolkan diri. Sifat ini memang ada baiknya atau ada buruknya.

Dalam hubungan dengan kehendak menginventarisasikan suatu bentuk hasil kebudayaan banyak kita terbentur pada kesukaran-kesukaran.

Andaikata kita menyelusuri "macepetan" ini secara agak teliti, maka tak akan pernah kita jumpai baik dalam buku-buku, apa lagi dari informan-informan siapa yang menciptakannya, kapan dan di mana diciptakan dan sebagainya.

Jelas permainan ini telah terlaksana dan diwarisi turun-temurun.

Tetapi dilihat dari unsur-unsur yang terkandung dalam permainan ini ialah unsur bela diri dan unsur serangan maka tidaklah berlebihan kalau usia permainan ini sudah sangat tua, sesuai dengan perkembangan kehidupan manusia dalam menata dan mempertahankan kehidupannya.

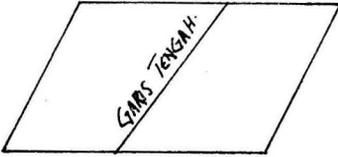
Dalam perkembangannya kita jumpai dua bentuk/versi macepetan:

1. Bentuk umum/biasa/nganggo guwat (bahasa Bali) memakai garis. Yang dimaksud dengan umum disini ialah, bahwa bentuk macepetan di mana masing-masing kelompok mempunyai daerah sendiri yang antara ke dua daerah kelompok anak tersebut dibatasi oleh garis pemisah. Dengan adanya garis pemisah ini aturan permainan pun lebih bervariasi. Bentuk ini terdapat di seluruh Bali.
 2. Bentuk awuran (bahasa Bali) / bebas.
Bentuk ini pada umumnya terdapat di beberapa daerah kecil saja seperti di Jelantik Kabupaten Tabanan, di Marga dan lain-lain. Pada bentuk ini tak ada garis pemisah sehingga begitu permainan dimulai, kedua kelompok langsung sudah saling serang, sehingga suasana menjadi sangat riuh.
5. Peserta/Pelaku:
- a. Jumlahnya:
Macepetan dapat dilakukan oleh sedikitnya 2 orang pemain yang akan bertindak sebagai lawan seorang terhadap yang lainnya. Akan tetapi biasanya permainan ini di lakukan oleh banyak anak-anak yang dibagi dalam dua kelompok yang menurut perhitungan mereka kekuatannya sudah seimbang.
Makin banyak anak-anak makan suasana akan makin gembira.
 - b. U s i a:
Usia anak-anaknya biasa kita jumpai adalah antara usia 5 (lima) sampai dengan 15 tahun. Tetapi tak jarang di desa-desa sekitar tahun 1950 kebawah orang-orang dewasa pun ikut bermain.
Tentulah mereka masing-masing menglompokkan diri sesuai dengan kelompok umur mereka.
 - c. Jenis kelamin:
Untuk macepetan biasanya di lakukan oleh anak-anak laki-laki, sebab sifat permainan ini adalah bersifat ketangkasan, jadi tak pernah dilakukan oleh anak perempuan.
 - d. Latar belakang sosial:
Walaupun di Bali masyarakat terbagi atas beberapa kasta, atau terdiri dari berbagai tingkatan kehidupan, tidaklah pernah kasta dan tingkat sosial dan ekonomi menjadi halangan dalam mencepean jadi jelasnya, permainan ini betul-betul bersifat kerakyatan dan demokratis.
6. Peralatan/Perlengkapan Permainan yang dipergunakan:
- Untuk macepetan perlengkapan yang diperlukan hanyalah sepetak lapangan, apakah itu halaman rumah, sekolah, pura ataupun jalan raya itu

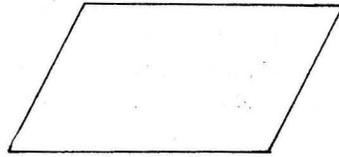
sudah cukup bagi anak-anak untuk melakukan permainan.

Apabila petak telah tersedia maka petak dibagi dua dengan sebuah garis tengah melintang (seperti gambar dibawah). Tetapi pada jenis macepetan awuran/bebas petak yang tersedia tidak dibagi. (gambar b.).

gambar (a).



gambar (b).



Akan luas petak permainan tidaklah pernah ada ukuran yang menentukan.

7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya):

Untuk permainan ini ada sebuah nyanyian yang biasanya dipakai untuk mengiringi, namun biasanya anak-anak oleh karena hasratnya yang besar untuk segera bertanding, jaranglah nyanyian ini diperdengarkan. Nyanyian tersebut adalah sebagai berikut:

Ja - lan ja - ni ma - ce - pet ce - pet - an
na - nging li - ma - ne sing - da - di ma - ti - ang
se - ja - ba en - to ma - ke - jang da - di
Nyen - ja le - ngah si - nah la - kar ka - lah.

Di beberapa sekolah dasar di desa-desa, ada guru yang sudah mencoba permainan ini, yang diberikan kepada anak kelas I (satu) dan kelas II (dua).

Di sinilah baru nyanyian itu digunakan sebagai pendahuluan atau pemanasan.

8. Jalannya Permainan:

Apabila senja telah tiba, pada musim permainan ini hidup, maka di mana-mana terutama di desa-desa kita lihat anak-anak macepetan, lebih-lebih musim kemarau dan terang bulan. Mengapa dikatakan pada musim permainan ini hidup, sebab anak-anak bermain terlepas dari mode yang berkembang pada masanya. Kalau musim bermain gansing di mana-mana kita jumpai anak membawa dan bermain gansing. Kalau musim *layangan* semua anak bermain layang-layangan dan seterusnya.

Baiklah kita perinci secara sistimatis jalan permainan macepetan tersebut di atas:

A. Persiapannya

B. Aturan permainan



C. Tahap-tahap permainan

D. Konsekwensi kalah menang

U r a i a n :

A. Persiapannya:

Macepetan dapat dilakukan setelah diadakan persiapan pendahuluan sekedarnya:

1. Pembagian kelompok

Dari cara pembagian masing-masing, untuk mengelompokkan para pemain sudah terlihat suasana yang demokratis dan tenggang rasa.

Apabila usia mereka sebaya, tidak banyak selisih, keadaan tubuh mereka juga merata, maka biasanya mereka membagi diri sama banyak sehingga akan kita lihat dua kelompok anak yang sama besar dan jumlahnya. Apabila di antara anak-anak itu terdapat perbedaan tubuh yang menyolok, misalnya ada salah seorang di antara mereka bertubuh lebih besar/kuat dari yang lain, atau barangkali terdapat seorang "juara" di antara mereka, maka pembagian kelompok itu akan ditujukan kepada "kekuatan" mereka sehingga terasa kekuatan mereka seimbang.

Cara yang mereka tempuh misalnya ialah:

- a. Untuk anak yang tubuhnya besar atau juara mungkin akan dicari-rikan dua atau tiga orang lawan.
- b. Mungkin pula kepada mereka ditentukan syarat misalnya hanya boleh memakai tangan kiri saja, atau tangan kanan saja, ataupun dengan cara "nengkleng" kanan atau kiri, baik dengan cara sebelah tangan/kanan atau kiri ataupun dengan kedua tangan.

Apabila syarat-syarat ini telah disetujui oleh si juara maka akan kita jumpai keompok anak:

- a. Jumlah anak tiap kelompok berbeda banyaknya.
Contoh 5 : 4 atau 6 : 4 dan sebagainya.
- b. Jumlah tiap kelompok sama banyak tetapi si juara hanya boleh memakai satu tangan kanan atau kiri yang disebut dalam bahasa Bali "nganehin" atau anak yang "nengkleng" yakni berjalan dengan satu kaki, kaki yang lain diangkat, tak boleh menyentuh tanah, baik kaki kanan atau kiri sesuai dengan perjanjian mereka.

2. Pembagian tempat

Untuk pembagian tempat pada macepetan memakai garis tidak pernah menjadi soal, sebab mereka berhadap-hadapan. Tetapi pada macepetan awuran pembagian tempat kadang-kadang menjadi

rebutan. Yang dipilih biasanya adalah tempat yang terlindung dari serangan, yang dalam bahasa Bali disebut "bokongan" serangan dari belakang biasa disebut "bisen" (kata benda) atau "misen" (kata kerja). Misalnya dari belakang dan samping dibatasi oleh tembok yang tinggi, parit yang lebar.

Apabila pemilihan tempat menjadi perselisihan maka biasanya di selesaikan dengan jalan "sut".

B. Aturan Permainan.

Macepetan adalah permainan ketangkasan yang mengandung pengertian "tolak", hindarkan dan serang".

Oleh sebab itu alat utama yang dipakai untuk menolak menangkis serta menyerang adalah tangan, disamping pergeseran kedudukan kaki dan liukan-liukan tubuh.

Maka aturan permainan ialah:

- a. Seorang lawan dikatakan mati/kalah apabila bagian-bagian tubuh yang disepakati bersama kecuali tangan, dapat diraba atau disentuh oleh lawan. Dalam hal ini biasanya yang ditentukan ialah kaki sebatas lutut ke bawah dan kepala diatas leher.
- b. Apabila seseorang telah dinyatakan mati/kalah maka ia tidak boleh melakukan perlawanan lagi sampai suatu babak permainan selesai dan baru boleh bermain kembali setelah babak baru dimulai lagi.
- c. Suatu kelompok disebut kalah apabila semua anggota telah dapat dimatikan atau "dibunuh" oleh lawan. Apabila telah sampai pada penentuan kalah dan menang, maka babak permainan baru/berikutnya boleh dimulai.
- d. Apabila terjadi dua orang pemain secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan masing-masing dapat meraba bagian tubuh lawan yang menyebabkan dia mati/bahasa Bali artinya seri, maka kedua anak yang berlawanan itu disebut "sapih" (bahasa Bali artinya seri) dan kedua pemain masih dapat melanjutkan permainan kembali. Mereka tidak dinyatakan mati.
- e. Dalam keadaan yang meragukan, seperti misalnya dua anak yang berhadapan masing-masing bersikeras mengatakan bahwa mereka secara sendiri-sendiri dapat mengalahkan lawan lebih dulu, maka peristiwa ini diselesaikan dengan jalan mengulang permainan kedua lawan yang berhadapan tadi sampai terdapat seorang yang kalah.

Dalam hal itu semua pemain yang lain mengawasi dengan menghentikan permainan sementara. Hal seperti ini disebut mencari "selem-putih". Maksudnya siapa sebenarnya yang lebih jujur dan unggul.

Salem berarti hitam — sebagai lambang ketidak jujuran. Sedar-g-

kan putih berarti putih – sebagai lambang kesucian.

- f. Dalam macepetan biasa yang ada garis tengahnya, biasanya hanya seorang musuh yang boleh lewat garis tengah masuk petak lawannya.
Apabila terdapat dua orang atau lebih maka mereka yang masuk daerah musuh kemudian dinyatakan mati. Batas samping tidak boleh dilanggar, siapa keluar batas disebut mati.
- g. Pada macepetan awuran tidak dikenal batas apa-apa.
Mereka boleh menyerang dari mana saja, boleh "misen" (membokong). Yang diutamakan adalah asal musuh kalah.
- h. Tak pernah diangkat seorang wasit untuk mengatur permainan.
- i. Permainan dimulai apabila dua kelompok yang merasa sama kuat telah siap dan lapangan telah dibagi dua dengan garis tengah.
Tak pernah terdengar aba-aba tanda permainan dimulai atau permainan usai.
- j. Bagi pemain "juara" yang bermain dengan satu tangan biasanya tangan yang tak dipakai harus "dicangkling" (bahasa Bali) yaitu tangan itu dibawa ke punggung, tidak boleh lepas dari punggung.
- k. Apabila ada pemain yang harus "nengkling" maka apabila saat ia bertanding, kaki yang diangkat itu kemudian turun menyentuh tanah, maka ia disebut mati atau kalah.

Aturan permainan ini tak tertulis, tetapi setiap anak pasti mentaatinya. Betapa pendidikan mereka disini ditempa sejak dari kecil.

C. Tahap-tahap Permainan:

Dalam suatu permainan yang sudah teratur baik, biasa kita jumpai beberapa tahap yang harus dilaksanakan sampai permainan tersebut berakhir, seperti:

1. Tahap pemanasan
2. Tahap inti
3. Tahap penutup.

Tetapi berbeda halnya dengan macepetan, tidaklah pernah diadakan langkah-langkah seperti tersebut diatas.

Biasanya mereka langsung terjun kepada inti permainan. Hal ini dapat kita maklumi sebab tidak ada seorang pemimpin yang akan mengatur mereka.

Di samping itu karena kebiasaan anak-anak pada umumnya mereka seharian dalam kondisi bermain-main, sehingga pemanasan tidak diperlukan. Demikian juga halnya dengan tahap penutup, tak pernah dalam macepetan dilakukan secara jelas – nyata. Pada umumnya setelah permainan berakhir mereka langsung pulang kerumah

masing-masing. Yang biasa kita jumpai adalah anak-anak langsung terjun kepada inti permainan sebagai berikut ini:

a. Macepetan memakai garis.

Apabila anak-anak telah terbagi dua bagian sehingga menjadi dua kelompok yang seimbang kekuatannya maka dibuatlah garis di tengah lapangan, yang memisahkan kedua kelompok tersebut. Selanjutnya mereka mulai bermain masing-masing mendekati garis tengah (garis pemisah). Setiap anak berusaha mengkis dan menghindarkan kepala dan kakinya dari serangan lawan, dengan jalan menolak tangan atau membuat pergeseran-pergeseran kaki atau kepalanya. Serangan ke dalam daerah musuh hanya boleh dilakukan oleh seorang saja, tentulah resikonya sangat besar, sebab akan dikrubuti lawan.

Apabila kemudian semua musuh telah dapat dikalahkan, maka pihak yang anggotanya masih ada yang hidup disebut menang.

b. Macepetan awuran.

Sekelompok anak membagi diri menjadi dua bagian sama kuat. Apabila masing-masing kelompok telah sepakat maka permainan pun dimulai. Lalu antara kedua kelompok tersebut saling serang dengan tidak ada batas-batas lapangannya; dari samping, dari depan, dari belakang dapat saja serangan itu datang, tergantung dari pengaturan siasat kelompok masing-masing.

Umpamanya sejumlah anak yang tangkas memancing serangan dari depan, sehingga perhatian lawan ke depan. Dengan tidak diduga-duga akan datang seorang lawan menyerang dari belakang dengan sambaran yang cepat sambil berlari kencang. Apabila regu yang satu sudah mati semua dan regu yang lain masih hidup seorang atau lebih maka yang pertama disebut kalah dan yang lainnya disebut menang. Dan permainan-pun diulang lagi sampai semua mereka kepayahan.

D. Konsekwensi Kalah Menang:

1. Yang bersifat perseorangan.

Walaupun macepetan adalah permainan kelompok, tetapi ketrampilan individual sangat diperlukan. Apabila seseorang sesuai dengan aturan permainan dapat dikalahkan oleh lawannya, maka ia disebut "mati". Mereka yang "mati" tidak boleh melanjutkan permainan, dan sambil menunggu di pinggir lapangan mereka menanti sampai permainan berakhir.

2. Yang bersifat kelompok.

Seperti telah disinggung dalam penjelasan inti, maka apa-

bila sebuah kelompok telah mati semuanya, maka kelompok tersebut disebut kalah. Dan permainan berikutnya dimulai lagi. Apabila kita bandingkan dengan beberapa permainan lain seperti "macingklak", apalagi matembing, sama dengan magemblung" kadang-kadang pemain yang kalah dapat kehilangan uang yang digunakan sebagai taruhan, tetapi pada macepetan tidaklah demikian halnya.

Pada macepetan mereka tidak rugi apa-apa kecuali disoraki oleh lawan yang menang.

Dan baiknya, dalam macepetan ini anak-anak tidak dapat digiring ke dalam pengaruh judian.

9. Peranannya Masa Kini:

Permainan ini amat digemari anak-anak, terlebih-lebih sekitar tahun 1950. Tetapi kini sudah agak jarang dilakukan oleh mereka. Barang kali yang menjadi sebab utama adalah hal-hal sebagai berikut:

1. Masalah sosial ekonomi:

Sekarang telah banyak berkembang permainan-permainan baru yang lebih menarik minat anak, baik untuk permainan kelompok ataupun individu seperti main halma, bilyard, yang telah masuk desa. Di samping itu, menjadi penyebab juga, banyaknya hiburan-hiburan seperti film masuk desa, (terlepas dari pengaruh baik atau buruknya). Dan masalah sosial/ekonomi yang semakin rumit sehingga bukan hanya orang tua yang bekerja mencari nafkah, tetapi anak-anak diharapkan ikut membantu meringankan beban orang tua, mereka, sehingga hanya sedikit waktu tersisa bagi mereka, dan anak sudah sama dengan kepayahan.

2. Proses peralihan dari masyarakat pertanian kepada masyarakat penge- rajin industri di mana sifat komunal melemah beralih kepada masyarakat individual, juga menjadi salah satu sebab mengapa permainan rakyat makin lama makin ditinggalkan.

Hal ini perlu kita ungkap, sebab kenyataan macepetan walaupun masih kita jumpai dbaik di kota maupun di desa-desa, tetapi tidak seramai dahulu.

Namun demikian memperhatikan akan manfaat yang terkandung di dalam permainan ini, maka tidaklah dapat diabaikan peranannya masa kini, sebab macepetan bukan saja *berfaedah* bagi pertumbuhan sama dengan tubuh anak, tetapi juga mengandung isi pendidikan dibidang mental dan kecerdasan, sebab di dalamnya terkandung, cara berorganisasi, cara memecahkan masalah, kejujuran, disiplin, dan sportifitas yang tinggi, serta rasa korp yang kuat. Maka apabila Pemerintah

mengembangkan permainan ini sekarang di sekolah-sekolah, terutama sekolah dasar sungguh sangat tepat.

10. Tanggapan Masyarakat:

Sesungguhnya masyarakat orang tua tidak pernah menolak permainan ini, apalagi anak-anak. Mereka masih menyukainya, baik sadar atau tidak, akan manfaat yang dapat dipetik dari dalamnya.

Akan tetapi mengingat pengaruh-pengaruh kebudayaan asing diatas yang terasa seperti membanjiri kehidupan anak-anak, sama dengan maka sudah sewajarnya permainan rakyat yang mempunyai nilai yang tinggi bagi pertumbuhan generasi muda ini mendapat perlindungan, untuk menjamin kelangsungan hidupnya, bahkan kalau mungkin dikembangkan. Tentulah diadakan penyelidikan yang memadai agar kebudayaan asli yang memang berfaedah tidak punah.

MACE PETAN



1. Nama Permainan: "MAKEBO-KEBOAN"

Makebo-keboan, berasal dari kata kebo, yang bahasa Indonesianya, ialah kerbau.

2. Peristiwa/Waktu:

Permainan kebo-keboan ini dilaksanakan tanpa adanya ikatan dengan peristiwa sosial tertentu sehingga bebas dilaksanakan sesuai dengan kehendak anak-anak. Sifat permainan ini hanya pengisi waktu luang bagi anak-anak setelah membantu orang tua. Waktu yang paling sering dipergunakan oleh anak-anak dalam melaksanakan permainan ini, biasanya pada sore-sore hari (antara jam 15.00 s/d 16.30) dan kadang-kadang pada pagi hari kalau kebetulan kesempatan mengijinkan.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya:

Makebo-keboan sebagai suatu permainan mengingatkan kita kepada kata kebo yang dalam bahasa Indonesianya sama dengan berarti kerbau. Namun demikian, kebo-keboan tidaklah berarti bahwa anak-anak bertindak dan berbuat seperti kerbau, tetapi dalam pelaksanaan permainan ini, anak-anak akan memperlakukan "kerbau" yang lehernya di ikat dengan beberapa utas tali, lalu diarak bersama-sama sambil bersorak-sorai menandakan kegembiraan anak-anak.

Demikian pula kerbau ini tidak tinggal diam, dia meronta sambil menari tali-tali pengikatnya. Tarik-menarik inilah memerlukan tenaga, kegesitan, tipu daya dari setiap pemain. Karena dalam permainan ini kerbau dilawan oleh satu kelompok anak-anak. maka dituntut pula rasa toleransi, gotong-royong dan kerja sama yang serasi. Dalam melakukan permainan kebo-keboan ini tidak dituntut persyaratan khusus yang mengikat dan tidak ada larangan bagi siapapun yang berminat untuk ikut melaksanakan permainan ini, baik dari golongan bangsawan maupun dari lapisan masyarakat biasa. Yang penting diperhatikan oleh anak-anak yang akan mengikuti permainan ini, mereka harus menyesuaikan kemampuan fisik sesama kawan bermainnya. Agar kelompok anak-anak yang akan bermain ukuran badan betul-betul seimbang, karena permainan ini membutuhkan tenaga yang tidak sedikit. Kelompok anak-anak yang akan melakukan permainan ini sebelumnya sudah menyepakati kawan bermainnya, sehingga tidak terjadi ketimpangan fisik yang menyolok sehingga permainan akan berlangsung seimbang dan seru.

4. Latar Belakang Perkembangannya :

Suatu tradisi Adat/Agama yang sampai saat ini masih tetap dilakukan oleh masyarakat Ulakan Kecamatan Manggis Kabupaten Daerah Tingkat II Karangasem tempat permainan rakyat kebo-keboan ini kami pungut, ialah suatu Upacara "Usaha Dalem" yang diadakan di Pura Dalem.

Dalam upacara ini dipersembahkan berbagai macam binatang untuk kurban sebagai rasa sukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sebelum kurban-kurban ini disembelih untuk diikuti terlebih dahulu diadakan acara mengelilingi pelinggih (tempat Ida Ratu Dalem) sebanyak tiga kali.

Diantara binatang calon kurban terdapat seekor sapi jantan hitam yang sudah dewasa. Leher sapi ini diikat dengan tali-tali bambu yang terdiri dari lk 30 utas untuk dipegang ujung-ujungnya oleh masyarakat desa. Upacara ini berlangsung amat meriah, karena dihadiri oleh seluruh masyarakat desa. Sapi ini diarak sambil dipukul-pukul ujung-ujung tali tadi sambil bersorak-sorai.

Kalau dilihat sepintas lalu, permainan makebo-keboan ini seolah-olah mendapat inspirasi dari acara ini, tapi mengapa namanya tidak mersampi-sampian (sapi-sapian). Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah melakukan permainan ini, tidak banyak dapat memberikan keterangan mengenai kapan terciptanya permainan ini, karena kebanyakan dari mereka dapat melakukan permainan ini tanpa mengetahui sejarah perkembangannya. Beberapa informasi yang dapat dikemukakan ialah bahwa ini daripada Upacara Adat/Agama yang hingga kini masih berlangsung setiap 29 hari setelah tahun baru Qaka (sekitar bulan April setiap tahun), itulah yang diangkat sebagai permainan. Dengan demikian anak-anak selalu mengenang bahwa setahun sekali ada upacara kurban yang dipersembahkan oleh para orang tua untuk pencurahan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa.

5. Peserta / Pelaku :

- a. Jumlahnya : Permainan ini dapat dilakukan oleh 6 s/d 12 orang.
- b. Usianya : Antara 7 s/d 15 tahun.
- c. Jenis kelamin : Semuanya laki-laki.
- d. Kelompok sosialnya : Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja yang berminat, tanpa terbatas bagi kelompok-kelompok sosial tertentu.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan :

Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam melaksanakan permainan ini antara lain :

- a. Lapangan tempat bermain yang agak luas lebih kurang 8 s/d 10 M2 (atau lebih), karena permainan ini dilakukan dengan gerakan-gerakan lincah, tarik-menarik, tentu memerlukan lapangan tempat bermain yang cukup luas agar gerakan-gerakan yang dilakukan sebebas mungkin tanpa banyak halangan.

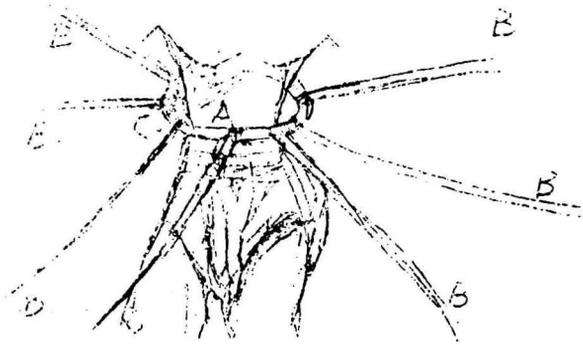
Pada jaman dahulu jalan-jalan bisa merupakan tempat yang paling baik bagi anak-anak untuk tempat bermain.



- b. Tali pengikat yang dibuat dari pelepah daun pisang dalam bahasa daerahnya disebut kupas. Tali untuk pengikat pinggang dibentuk melingkar seperti cincin dan besarnya lingkaran diatur sedemikian rupa agar tidak sesak bila dipakai dipinggang. Biasanya tali ini besarnya lebih kurang $1\frac{1}{2}$ – 2 cm (garis tengah) untuk lebih jelasnya lihat gambar. Tali-tali yang akan dipegang oleh peserta diikat melingkar dan banyaknya disamakan dengan jumlah peserta.

Bila jumlah seluruh pemain 10 orang maka tali yang akan dipegang oleh peserta dibuat kerbau 9 utas dan panjangnya harus sama (lebih kurang 2 – 3 m) dibuat sekokoh mungkin agar gampang putus.

G a m b a r :



- A. Tali melingkar.
B. Tali untuk dipegang oleh peserta.
C. Tempat pinggang pemain kerbau.

7. I r i n g a n :

Permainan rakyat makebo-keboan ini tidak memakai iringan apapun, kecuali sorak sorai pemain pada saat berlangsung permainan.

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya.

Anak-anak yang akan turut mengambil bagian dalam permainan ini berkumpul bermusyawarah untuk mencapai kesepakatan dalam menentukan jumlah pemain, karena untuk menentukan keseimbangan jasmani bersama. Masing-masing peserta akan mempertimbangkan dengan cermat lawan-lawan yang akan dihadapi. Apabila salah seorang

diantara mereka tidak mampu mungkin karena keadaan fisik jauh lebih kecil/lemah dari kawan-kawannya tentu saja dia tidak berani ikut. Demikian pula sebaliknya seorang peserta akan ditolak beramai-ramai apabila ia bertubuh paling besar. Setelah terdapat kesepakatan dalam menentukan calon peserta mereka mulai menyiapkan tali kupas (pelepah daun pisang yang sudah kering) yang biasanya amat mudah didapatkan. Kadang-kadang dalam menyiapkan tali mereka dibantu oleh kawan-kawannya yang agak dewasa. Sering kali para orang tua pun ikut membantunya.

Setelah tali ini siap maka para peserta mulai mengadakan semacam undian melalui sut yang sudah biasa atau membuat "CUL".

Cul ini dari patahan-patahan lidi sejumlah pemain dan dibuat paling pendek sebuah.

Lidi-lidi ini digengam oleh salah seorang pemain dan diambillah bergantian. Karena ujungnya diratakan ketika digenggam sulit mengetahui yang mana yang paling pendek. Apabila pengundian telah selesai dan telah didapat pemain yang mendapat lidi paling pendek maka dialah yang akan menjadi kebo (kerbau) pada pertama ini.

b. Aturan Permainan

Peraturan permainan yang diterapkan dalam pelaksanaan permainan rakyat makebo-keboan ini antara lain :

b.1. Bagi kebo (kerbau)

Pemain yang bertindak sebagai kebo ini tidak banyak diatur oleh ketentuan-ketentuan yang khusus, sebab kebo ini dianggap pesakitan yang akan melepaskan diri dari hukumannya. Bila ia berhasil menarik salah seorang pemain yang memegang talinya, bebaslah ia. Apabila dengan jalan ini kebo tidak berhasil menarik salah seorang dengan menarik talinya hingga orangnya dapat dipegang, dia bisa saja menyatakan kalah dan diganti oleh pemain lain yang sanggup atau diundi kembali. Bekas kebo boleh ikut dan boleh juga tidak. Untuk menjadi kebo sudah tidak mungkin lagi, sebab sudah pernah menyatakan kalah.

b.2. Bagi pemegang tali kebo (kerbau).

Para pemain yang bertindak memegang tali-tali pengikat kerbau ini diatur dengan ketentuan sebagai berikut :

b.2.1. Dilarang "ngampegang" tali, yaitu menarik dengan keras dan mendadak, serta dilarang "ngoros" yakni menarik dengan menyatukan semua tali, dan menarik secara se-pontan bersama-sama juga tidak dibenarkan.

b.2.2. Tali-tali pengikat kerbau harus ditarik kesemua arah

secara melingkar agar tali yang melingkar pinggang kebo ini tidak terhimpit.

Biasanya jarang sekali terjadi cedera pada pinggang sebab tali orang ini besar kokoh dan empuk. Para pemain ini biasanya amat jujur dan jarang sekali terjadi penyelewengan atas segala tata tertip yang biasa dilaksanakan.

b.2.3. Apabila salah seorang pemain pemegang tali ini hampir dapat ditarik oleh kebo dan melepaskan diri dari dengan jalan melepaskan tali yang dipegang, pemain ini dinyatakan kalah dan secara otomatis menggantikan kedudukan kerbau tadi dan kerbau menggantikan sebagai pemegang tali (bertukar tugas).

Apabila dalam tarik-menarik ini, tali putus maka permainan dihentikan untuk mengadakan perbaikan seperlunya. Hal-hal yang mendadak terjadi biasanya dapat diselesaikan secara musyawarah.

c. Tahap-tahap Permainan.

Para pemain yang sudah siap dengan segala perlengkapannya bersiap sesuai dengan tugas-tugasnya masing-masing. Pemain yang memakai kain "sikapnya "mabulet ginting" yaitu menarik kain ke belakang dengan ketat diantara kedua belah pahanya ini hanya berlaku bagi anak-anak yang memakai kain. Peserta yang dinyatakan kalah dalam sut tadi mulai mengambil tali yang telah disiapkan, lalu memasuki tali yang berbentuk cincin melalui ke dua kakinya, ditarik keatas sampai pada pinggangnya, sementara peserta lainnya memegang ujung-ujung tali yang tersedia dan mengambil posisi melingkar. Posisi melingkar ini biasanya terus dipertahankan walaupun terjadi tarik-menarik antara kerbau dan penariknya. Permainan dimulai dengan penuh semangat bersorak sorai, tarik menarik, bergerak setengah lari dan bermacam-macam usaha yang dilakukan oleh kerbau untuk menangkap salah seorang penariknya. Apabila kerbau sedang berusaha menarik tali salah seorang pemain, maka pemain lainnya menarik kearah berlawanan sehingga kerbau ini akan tertarik kebelakang, hal ini selalu dilakukan bila kerbau menarik salah seorang pemain.

Oleh karena itu biasanya kerbau ini akan berfikir siapakah diantara pemain yang memegang tali-talinya yang paling lemah, artinya akan dengan mudah ditarik walaupun kerbau akan selalu ditarik ke arah belakang oleh pemain lainnya untuk membantu kawannya. Namun cara inipun kurang menolong bagi pemain yang ditarik oleh kerbau, apabila kekuatan tenaga kerbau memang lebih unggul.

Apabila pemain tersebut berhasil ditarik oleh kerbau maka dia dinyatakan kalah dan harus bertugas sebagai kerbau sedangkan kerbau

tadi menjadi penariknya (tukar fungsi).

Jika dengan berbagai usaha dan kekuatan si kerbau ini tidak berhasil menyergap (menarik) salah seorang dari penarik-penariknya, maka secara jantan (kerbau) menyerah kalah dan permainanpun dihentikan untuk memilih calon kerbau.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Sesuai dengan peraturan permainan makebo-makebo yang telah penulis kemukakan didepan, biasanya ditaati oleh anak-anak, walaupun peraturan tersebut tidak disiarkan sebelum permainan dimulai. Konsekuensi bagi pemain yang kalah, ia akan dipaksa untuk terus menerus untuk menjadi kerbau.

Menjadi kerbau ini amat berat secara tak langsung harus berhadapan dengan group. Hukuman lain hampis tidak ada. Demikian pula bagi pemain-pemain penarik tali kerbau tidak merasa unggul walaupun terus menerus dapat mempermainkan kerbaunya.

Konsekuensinya sebagai penarik ialah, kalau salah seorang dari padanya dapat ditangkap maka ia akan diwajibkan menjadi kerbau. Demikianlah permainan berlangsung sesuai dengan peraturannya dan berakhir atas kesepakatan bersama.

9. Peranannya Masa Kini :

Sebelum membanjirnya permainan toko masuk desa, makebo-keboan ini merupakan permainan untuk membina ketrampilan jasmani maupun sebagai hiburan belaka, sudah berperanan dan perkembangannya melibatkan semua potensi masyarakat dari semua tingkat umur. Perhatian masyarakat akan penting membina jasmani agar tetap sehat dengan berolah raga sudah makin meningkat sehingga semua sarana yang ada mereka manfaatkan. Permainan makebo-keboan pada masa lampau mendapat sambutan yang baik dari masyarakat pendukungnya, karena dianggap mempunyai fungsi ganda di samping sebagai pengisi waktu luang juga merupakan sarana dalam pembinaan jasmani anak-anak. Dengan adanya perkembangan teknologi yang mempengaruhi masyarakat pedesaan, apalagi adanya listrik masuk desa, TV masuk desa, film masuk desa, yang semuanya itu memberikan (dorongan) bagi kehidupan sosial masyarakat.

Berbagai macam permainan yang dianggap lebih praktis seperti pingpong, badminton, dan lain-lain lebih menarik hati anak-anak sehingga sedikit demi sedikit permainan rakyat tradisional ini ditinggalkannya. Aktivitas sosial masyarakat komplek yang banyak melibatkan anak-anak dalam segala kegiatannya, menyebabkan tersitanya waktu-waktu luang yang biasa mereka isi untuk bermain-main.

Dengan makin sedikitnya anak-anak yang berkesempatan untuk melaksanakan permainan makebo-keboan ini, maka secara tidak disadari permainan rakyat ini lambat laun akan bisa punah.

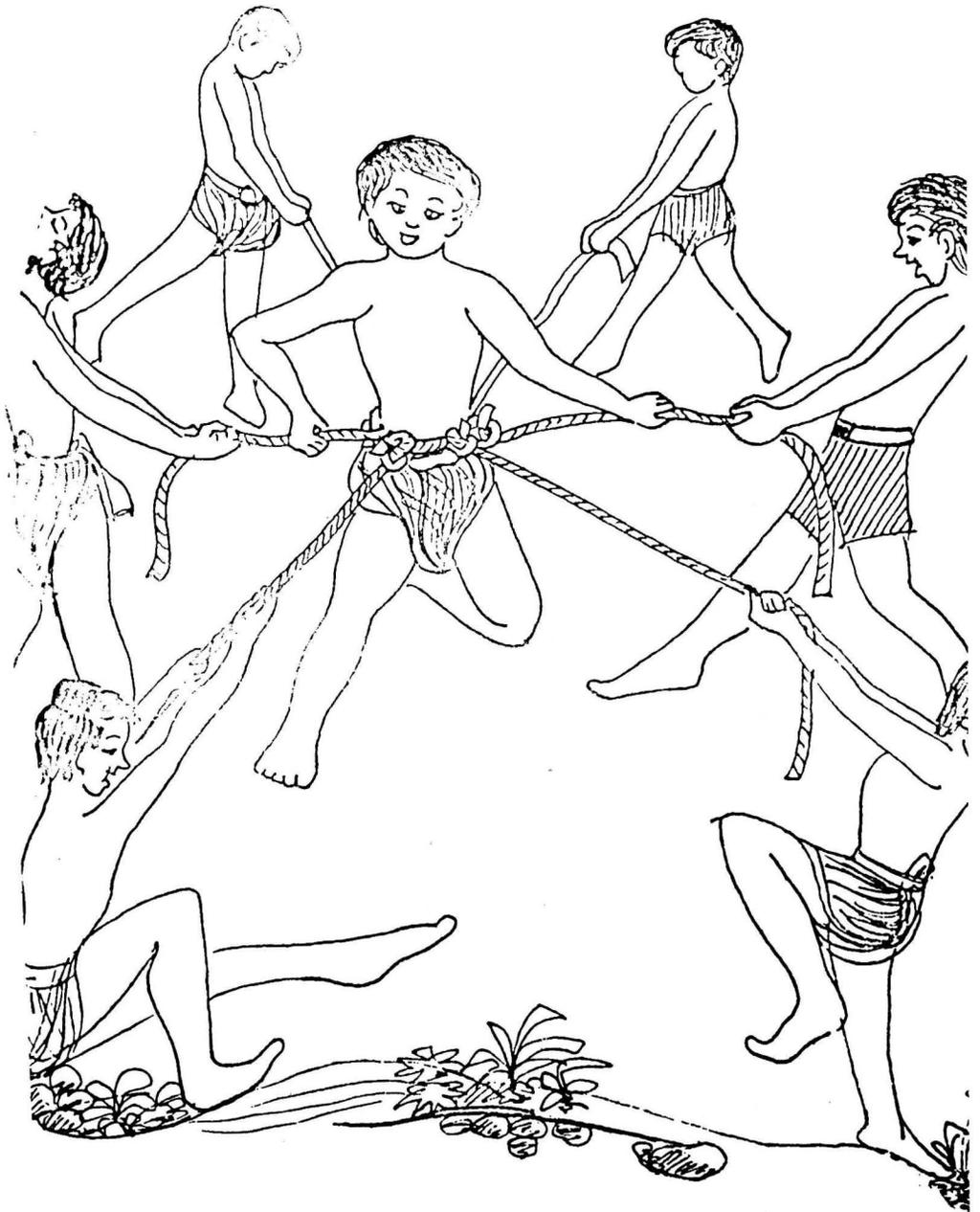
Untung saja kini masih banyak para orang tua yang masih ingat dengan segala permasalahan permainan rakyat ini untuk selanjutnya bisa diselamatkan.

10. Tanggapan Masyarakat :

Pada masa lampau permainan rakyat makebo-keboan ini digemari oleh anak-anak, dan merupakan tontonan yang mengasikkan bagi orang-orang tua. Pada saat itu belum ada jenis-jenis permainan yang mereka lakukan kecuali permainan yang mereka kenal secara turun temurun ini. Dengan adanya pengaruh permainan-permainan modern yang praktis dan mulai digemari oleh anak-anak, maka permainan rakyat ini kurang diperhatikan dan berangsur-angsur dilupakan. Kemerosotan ini terjadi akibat situasi dan kondisi kehidupan masyarakat yang berkembang terus sehingga mereka lupa akan nilai-nilai budaya tradisional yang harus mereka lestarikan.

Semoga atas penanganan pemerintah khususnya Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah dapat lebih banyak lagi menyelamatkan jenis-jenis permainan rakyat yang dikhawatirkan mendekati kepunahannya terutama permainan yang masih sesuai keadaan lingkungan kehidupan masyarakat di daerah.

MAKEBO-KEBOAN.



1. Nama Permainan : MAJANGKRIK-JANGKRIKAN.

Majangkrik-jangkrikan berasal dari kata "jangkrik". nama jenis binatang kecil, bersayap dan berkaki enam.

Kata jangkrik mendapat imbuhan (awalan) ma atau me - an, dan diulang yang berarti melakukan pekerjaan berulang kali/berlawanan. Istilah jangkrik ini meliputi seluruh daerah (Kabupaten), namun sebagai permainan rakyat daerah hanya meliputi beberapa Kabupaten.

Pengertian majangkrik-jangkrikan berbeda sekali dengan "majangkrikan". Majangkrikan berarti "Mengadu jangkrik" yang disertai taruhan uang dan umumnya dilakukan oleh orang-orang dewasa. Jangkrik yang dipelihara khusus untuk diadu adalah jenis jangkrik yang disebut "jangkrik kalung" (lihat gambar 1). Sekali-sekali ada juga "jangkrik belangkalian" (jenis jangkrik yang lebih besar). Kegemaran mengadu jangkrik (terutama jangkrik kalung) meliputi seluruh daerah Bali.

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan rakyat daerah ini, bisa diselenggarakan kapan saja, baik siang, sore hari lebih kurang pukul 15.00 s/d senja, maupun malam hari, pukul 18.30 s/d 22.00.

Permainan yang sederhana ini tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali lapangan seluas pekarangan rumah dan tidak mempunyai kaitan apa pun dengan kegiatan upacara adat atau keagamaan. Oleh karenanya dalam menyelenggarakan permainan ini dari permulaan sampai selesai tidak ada upacara sedikitpun. Dengan demikian permainan ini dapat berlangsung tersendiri dan hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang rakyat pedesaan sehabis melakukan pekerjaan sehari-hari baik di rumah maupun di luar rumah, di sawah, di ladang dan sebagainya.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan ini senantiasa membuka pintu lebar-lebar bagi semua orang, golongan, kelompok dalam masyarakat dari lapisan tertas sampai dengan paling bawah, baik dari golongan Brahmana (kaum pendeta), satriya (kaum bangsawan), weysya (kaum para tukang) maupun golongan sudra (para pembantu dan pekerja kasar). Demikian juga tidak dibedakan apakah mereka dari kelompok orang kaya, terhormat, miskin maupun keluarga peminta-minta. Tiada perkecualian apakah mereka orang-orang muda, tua, ataupun anak-anak. Yang perlu cuma keinginan dan selera. Sekarang ingin, sekarang bisa dan sekarang juga dapat ikut bermain.

Tiada satu upacara kecil pun yang diperlukan sebagaimana sudah diuraikan juga sebelumnya. Namun yang biasanya turut terlihat dalam permainan ini adalah anak laki-laki sedangkan anak perempuan hanya sebagai penonton yang iseng saja.

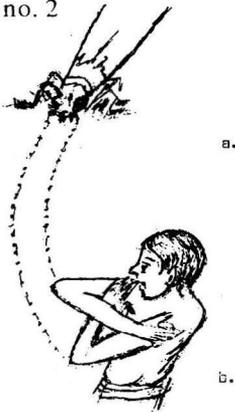
4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Yang menjadi latar belakang, apabila mengenai sejarah perkembangan permainan rakyat ini, amat sulit bahkan tidak mungkin diketahui dengan pasti. Namun menurut hemat penulis, baik para orang-orang yang sudah lanjut maupun para informan dapat dikemukakan sebagai berikut :

Jenis binatang jangkrik ini banyak hidup berkeliaran dirumah-rumah rakyat pedesaan yang biasanya dipenuhi oleh semak-semak. Pada malam hari jangkrik-jangkrik itu biasanya mengeluarkan bunyi nyaring. Lebih-lebih pada waktu musimnya suara nyaring yang disebabkan oleh getaran bulu-bulu jangkrik itu menjadi ramai dan mengasyikkan orang-orang yang mendengarnya, sehingga timbul kecenderungannya untuk memelihara dan memanfaatkannya. Sifat jangkrik jantan yang cukup dewasa, suka berlaga dan dapat digalakkan untuk diadu dengan kawan sejenisnya. Rupa-rupanya hal ini yang menimbulkan inspirasi untuk menciptakan suatu jenis permainan rakyat yang mengambil unsur-unsur dari kehidupan masyarakat jangkrik.

Bila seekor jangkrik jantan akan berlaga dengan musuhnya, mula-mula ia menggerakkan (menggetarkan) bulu-bulunya yang dapat mengeluarkan bunyi nyaring.

Gambar no. 2



Setelah mendekati musuhnya ia mulai membuka dan melebarkan mulutnya, sehingga kelihatan semua gigi dan taringnya.

Dengan gigi-gigi inilah mereka saling menyerang (saling menggigit) sampai sering keluar darah. Perkelahian akan berakhir bila salah satu kalah (lari).

Seorang pemain jangkrik-jangkrik terlebih dahulu melipatkan kedua belah lengannya sedemikian rupa sehingga kedua sikunya menonjol.

Bagian lengan dan kedua siku alat/senjata bertanding. Bila kita perhatikan biak-biak bentuk kedua lengan (lengan bawah) dan kedua siku ini ada kemiripannya dengan bentuk mulut jangkrik yang sedang galak (lihat gambar 2).

Sedangkan siapa pencipta, kapan, asalnya, siapa yang menyelenggarakan pertama kali dan sebagainya merupakan rentetan pertanyaan yang tiada seorang pun dapat menjawab. Mereka semua akan mengatakan bahwa permainan ini sudah lama mereka temui dalam masyarakat, sekali pun dari orang yang tertua dan tidak pernah meninggalkan desanya (merantau) sampai dewasa ini.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya :

Banyak peserta permainan sekurang-kurangnya dua orang (satu lawan satu) dan boleh sebanyak-banyaknya. Jumlah genap atau ganjil para pesertanya sama saja, sebab akan dijadikan 2 (dua) regu yang kekuatannya seimbang.

b. Usianya :

Umumnya orang-orang yang melakukan permainan ini berusia 5 s/d 15 tahun. Kadang-kadang anak-anak cilik yang baru bisa berdiripun mencoba-coba melakukan. Demikian juga orang-orang yang berumur di atas 15 tahun pun tidak jarang ikut bermain.

c. Jenis Kelamin :

Hanya anak lelaki yang biasa melakukan permainan ini. Anak-anak putri atau kaum wanita tidak pernah ikut serta. Hal ini mungkin disebabkan karena semua sikap/gerakan yang dikehendaki permainan ini khusus sikap/gerakan kaum pria.

d. Kelompok Soaial :

Tiada satu pun anak-anak dari suatu kelompok sosial yang tidak boleh ikut serta. Tiada perbezaan pandangan antara pemain dari kelompok sosial yang lebih tinggi dengan kelompok yang lebih rendah yang terdapat dalam masyarakat. Anak-anak orang terhormat ningrat, pemuka desa, pegawai, buruh, dagang, tani dan sebagainya sama saja haknya dalam melakukan permainan ini.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Peralatan/perlengkapan khusus yang perlu disiapkan sebelum dimulai permainan ini tidak ada sama sekali. Yang ingin bermain cukup datang saja ke lapangan, sebab yang dipergunakan sebagai alat bermain hanya anggota badan. Semua peralatan yang akan dipergunakan sebagai variasi yang dapat menambah semaraknya permainan sudah terdapat dalam tubuh mereka.

Gambar 3. (bagian tubuh dalam lingkaran sebagai alat/perlengkapan permainan).



7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Tiada satupun alat-alat iringan khusus dalam permainan rakyat ini dari awal sampai selesai. Selama pertandingan berlangsung hanya kedengaran suara "Cot-cooot" dan "giiik-giik" yang keluar secara spontan dari mulut masing-masing, di samping bunyi tubrukan siku-siku yang beradu dan suara kaki yang bersentuhan dengan tanah.

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya :

Sesudah berkumpul beberapa orang mereka membagi peserta menjadi dua bagian (dua pihak) agar kekuatannya seimbang. Keseimbangan dibuat berdasarkan kekuatan, tinggi, kecekatan, dan sebagainya sampai-sampai dengan perhitungan bila yang hadir ternyata ganjil. Persiapan selesai setelah mereka semua setuju dan mufakat.

b. Aturan Permainan :

Umumnya semua peserta sudah sama-sama memahami aturan permainan karena mudah dimengerti untuk segera dapat dilaksanakan antara lain sebagai berikut :

- Hanya boleh satu kaki berpijak pada tanah (mereka harus "neng-kleng" = berdiri/bergerak di atas satu kaki) pada waktu menyerang atau bertahan.
- Bagian tubuh lainnya tidak boleh mengenai/menyentuh tanah.
- Tidak boleh keluar dari lapangan permainan.
- Tidak boleh menyerang dari belakang atau dari samping.

Bila salah satu syarat tersebut di atas tidak dapat dipenuhi berarti kalah dan harus keluar meninggalkan lapangan, menunggu hasil perlawanan teman-temannya (regunya) sampai pertandingan tahap pertama selesai.

c. Tahap-tahap Permainan :

Setelah mereka selesai berunding, membagi para peserta sehingga kedua belah (masing-masing regu) mempunyai kekuatan yang seimbang, dengan satu syarat "ayuk" (tanda setuju) mereka mulai menyebar menghadapi musuh masing-masing.

Suara-suara spontan: kriiing-kriiing, giik-giik, cot-coot mulai memramakan pertandingan, sementara satu, dua dari pihak kawan atau lawan mulai berjatuh dan meninggalkan lapangan (kalah).

Sorak-sorai penonton yang berjajar melingkari lapangan dengan kata-kata memuji dan mencemoahkan menambah serunya pertandingan. Keadaan demikian berlangsung selama lebih kurang 15 s/d 10 menit berakhir dengan jatuhnya semua anggauta salah satu regu yang sekaligus berarti kekalahan regu tersebut.

Sesaat sesudah berakhir tahap pertama regu yang kalah mengajukan protes-protes mereka dengan melontarkan kata-kata: regu tidak seimbang kekuatannya, si A bermain curang, si B main kayu dan sebagainya. Untuk tahap berikutnya mereka membuat regu-regu yang dipandang lebih seimbang, dengan saling menukar beberapa anggauta antara kedua regu. Setelah sama-sama setuju karena dirasakan kekuatan sudah seimbang, maka mereka mulai lagi pertandingan untuk tahap kedua.

Demikian selanjutnya mereka meneruskan sampai beberapa tahap, sampai cukup payah dan puas, hingga permainan dinyatakan selesai.

d. Konkwensi Kalah Menang :

Sebagai suatu konkwensi kalah atau menang dalam permainan ini, tidak jelas (tidak ada) ketentuan-ketentuan yang pasti, misalnya berupa hukuman, denda dan sebagainya. Yang kalah akan merasa kecewa akibat ocehan-ocehan/penghinaan lawannya atau penonton, sedangkan yang menang riang gembira mendapat puji-pujian kawan seregu dan penonton. Kadang-kadang baik yang kalah maupun yang menang sampai menderita "Kesod" (terpeleset), keseleo, bengkak-bengkak dan sebagainya, namun keadaan demikian tidak dianggap faktor kekalahan.

9. Peranannya Masa Kini :

Sebagaimana umumnya permainan rakyat daerah yang lainnya permainan majangkrik-jangkrikan ini pun rupa-rupanya sudah semakin dilupakan masyarakat penggemarnya. Perhatian masyarakat dirasakan sudah kurang sekali bahkan dapat dikatakan sudah lenyap. Dari tahun lima puluhan rakyat daerah umumnya sudah mulai menurun dan merosot, sesuai benar dengan perkiraan para orang-orang tua lanjut usia/



para informan, dan penulis sendiri yang pernah secara langsung dan cukup lama turut serta berkecimpung dalam permainan ini.

Hai-hal yang menyebabkan antara lain sebagai berikut :

– Pandangan masyarakat yang menganggap permainan ini sudah ”Kuno” dan dewasa ini sudah bukan jamannya lagi.

– Sisa waktu senggang yang pada jaman lampau dipergunakan untuk menyelenggarakan permainan ini, dewasa ini banyak dipergunakan untuk menambah penghasilan sehari-hari, baik dalam lingkungan rumah sendiri ataupun di luar rumah.

Karena perusahaan-perusahaan atau kerajinan-kerajinan yang banyak berlokasi di desa mempunyai jam kerja hampir sepanjang waktu siang.

– Tuntutan keperluan hidup sehari-hari yang semakin banyak yang harus diimbangi dengan waktu kerja yang semakin lama.

– Adanya jenis permainan yang dipandang lebih sesuai seperti: bulu tangkis, pingpong, volley ball dan berjenis-jenis permainan anak-anak yang dijual di toko-toko, telah masuk desa yang secara drastis mendesak kehidupan berjenis-jenis permainan rakyat di pedesaan.

– Berkembangnya berbagai hiburan seperti film masuk desa yang hampir selalu mengisi waktu luang, malam hari, yang biasa dipakai untuk menghibur diri dengan bermain, sehingga malam terang bulan yang indah pun juga diisi dengan tontonan itu.

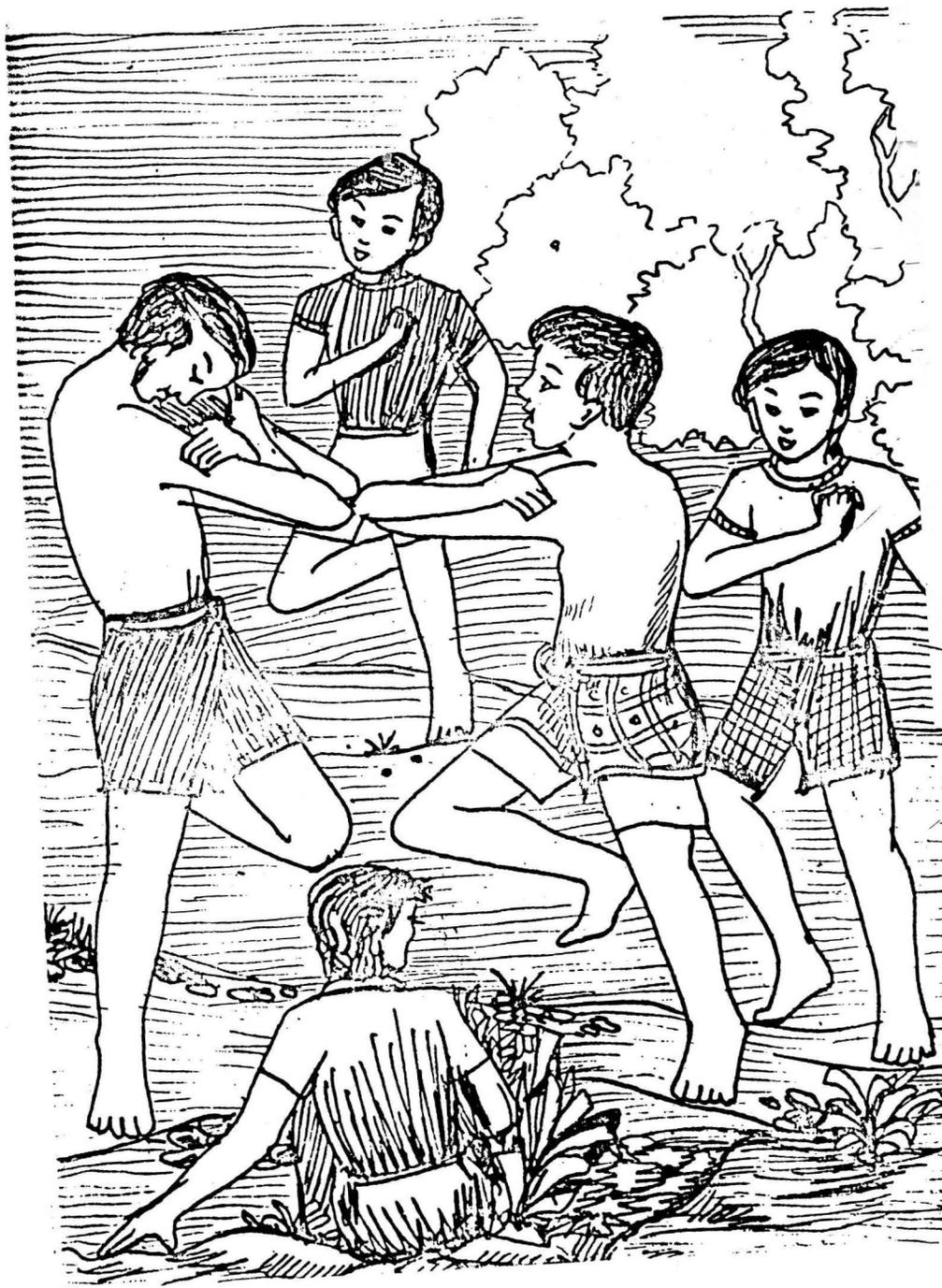
10. Tanggapan Masyarakat :

Masyarakat dewasa ini jauh lebih selektif dalam memilih jenis permainan yang diperuntukkan bagi putera-puteri mereka. Mereka memilih yang dianggap mempunyai unsur-unsur didaktis/paedagogis, sesuai dengan kedudukan keluarga mereka dalam masyarakat.

Walaupun mereka tidak menolak permainan rakyat daerah itu, namun sikap dan pandangan mereka terhadap permainan ini semakin berkurang sekali.

Padahal kalau dipikirkan dalam-dalam nilai sosial permainan rakyat tersebut cukup memadai. Mereka yang terlibat dalam permainan merasakan dirinya berasal dari satu sumber golongan masyarakat, sebab dalam melaksanakannya berkumpul anak-anak dari semua golongan-golongan, kelompok-kelompok masyarakat mereka. Walaupun belum ada reaksi yang dilontarkan oleh sekelompok kecil masyarakat yang tergolong terhormat dan berkecukupan, tetapi kenyataan pandangan dan anggapan yang merendahkan permainan ini sudah dapat dirasakan oleh beberapa gelintir orang yang benar-benar menghargai nilai budayanya, yang diwariskan oleh para leluhur kita sejak jaman dahulu.

MAJANGRIK-JANGKRIKAN



1. Nama Permainan : MAENGKEB-ENGKEBAN LIDI

Artinya menyembunyikan potongan lidi.

2. Waktu :

Biasanya waktu senggang anak-anak antara jam 15.00 – 17.00 atau sehabis sekolah.

3. Latar Belakang Sosial Budaya :

Kejelian mata, serta pengenalan suasana alam dengan baik merupakan hal yang sangat baik bagi pendidikan anak. Pengenalan alam, mana yang sudah diganggu dan mana yang asli belum pernah dijajah oleh tangan, sangat baik dikenali oleh anak-anak. Karena dengan demikian ia akan bisa menghargai keaslian alam. Dalam permainan ini anak-anak bisa berlatih dengan cermat berdasarkan kejelian mata dan ketajaman pengamatan sesuai dengan pengenalannya yang tepat mengenai alam sekelilingnya. Misalnya terhadap sebuah pohon, si anak hendaknya dengan saksama memperhatikan kulitnya yang mana sudah kena tusukan, karean dipakai menyembunyikan potongan lidi. Begitu pula terhadap sebidang tanah yang ditentukan sangat diperlukan ketelitian pengamatan untuk mengetahui yang mana sudah pernah dilubangi dan ditimbun kembali seolah-olah seperti semula. Dengan pengenalan yang baik terhadap alam lingkungan akan dapat diharapkan sikap pemeliharaan terhadap kelestarian lingkungan.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Permainan ini tidak banyak mengalami perubahan sejak dikenal, diperkirakan sudah 5 generasi. Bahkan dapat dikatakan permainan ini tidak pernah berubah, hanya mengalami variasi di sana sininya.

Pada mulanya mereka penyembunyian pototongan lidi, dilakukan pada sebidang tanah yang disepakati bersama selanjutnya berkembang memilih lingkungan lain, seperti dipohon kayu yang kebetulan ada di situ, ataupun di tembok sekelilingnya. Menurut peraturan para informan, permainan ini tidak datang dari luar, artinya merupakan permainan asli anak-anak di Bali, sehingga tidak mudah ditelusuri asal usulnya. Mengingat pulau Bali berada dalam jangkauan yang tidak sulit dari pulau-pulau lainnya di Nusantara ini, maka mungkin juga permainan ini berasal dari pulau lain.

Setelah di Bali mengingat pulau ini begitu kecil dengan sarana perhubungan yang lancar maka permainan ini menyebar ke daerah yang terpencil. Oleh karena itu, pada umumnya permainan yang ada di Bali dikenal di seluruh daerah kecuali permainan yang benar-benar bersifat khas karena sejarahnya mempunyai pertalian erat dengan adat setempat. Permainan seperti itu hanya dikenal di daerah itu saja.

5. Peserta / Pelaku :

a) Jumlahnya :

Paling sedikit 2 orang dan sebanyak-banyaknya 6 orang karena dalam permainan ini dikenal 2 kelompok saja. Kalau banyak mereka akan dibagi dalam kelompok-kelompok lain.

b) Usianya :

Antara 6 sampai dengan 12 tahun.

c) Jenis kelamin :

Laki-laki saja/perempuan saja/campuran.

d) Kelompok sosial :

Permainan ini dapat diikuti oleh siapa saja, tanpa mengenal tingkatan sosial dan ekonomi.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan :

1. Potongan lidi yang panjangnya lebih kurang $\frac{1}{2}$ sampai 1 cm.

2. Dua bidang tanah yang masing-masing tidak dapat dilihat secara langsung oleh masing-masing pihak. Artinya tempat yang satu hendaknya dilindungi oleh suatu penghalang sehingga masing-masing pihak tidak dapat dilihat waktu menyembunyikan lidinya.

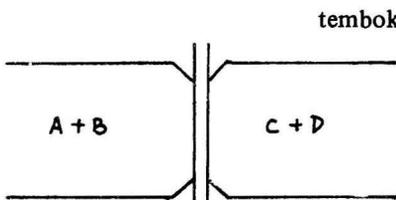
7. Iringan : (Musik, gamelan dan lain sebagainya).

Permainan ini tidak memerlukan alat pengiring. Bahkan mereka memerlukan suasana yang cukup tenang dan sepi sehingga mereka dapat menyembunyikan barangnya dengan baik.

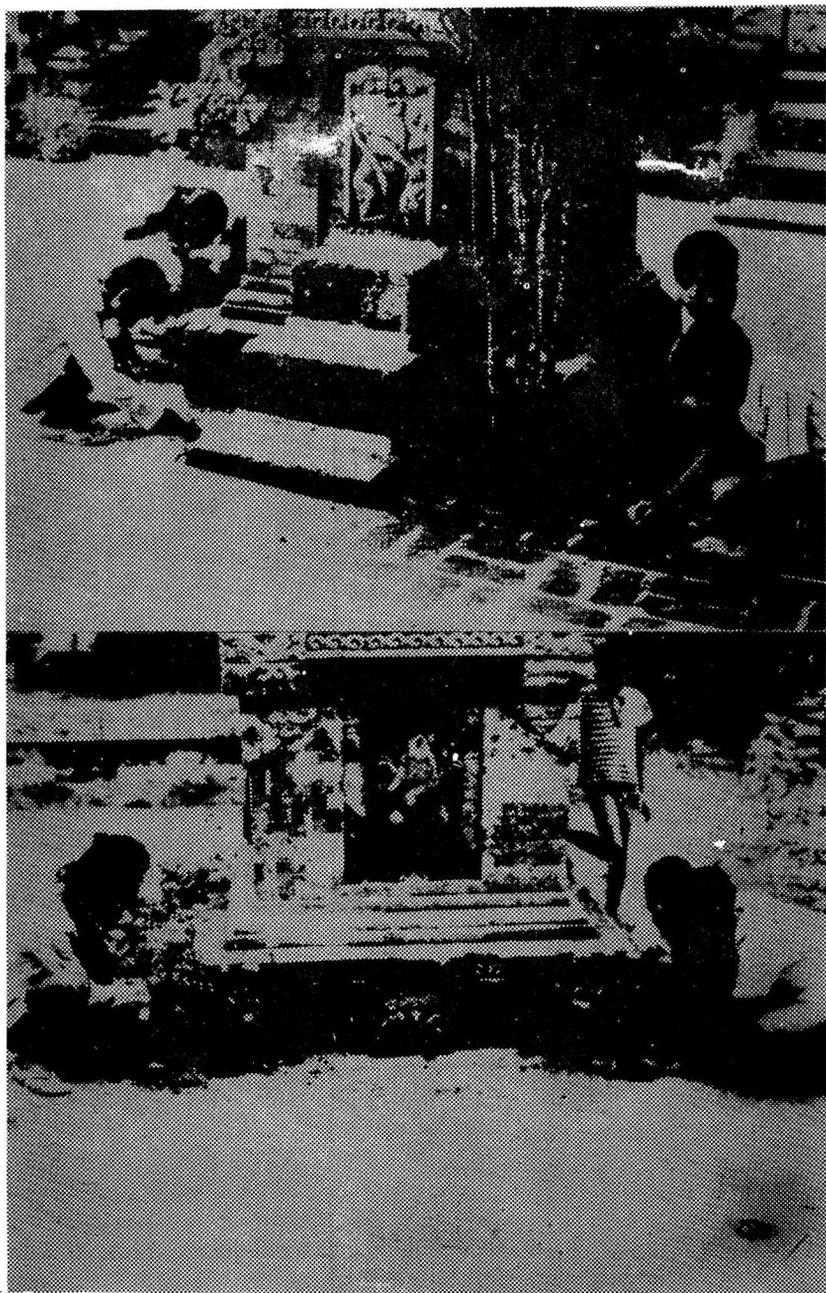
8. Jalannya Permainan :

a). Persiapannya.

Seandainya ada 4 anak yang berkumpul, maka mereka membagi diri menjadi 2 kelompok. Atau kalau perlu mereka membagi diri menjadi satu lawan satu. Sehingga terdapat dua pasang permainan. Misalnya A bersama B, dan C bersama D. Setelah itu mereka masing-masing memilih tempat, yaitu satu kelompok memakai sebidang tanah sebagai lapangan untuk menyembunyikan potongan lidinya (lihat gambar).

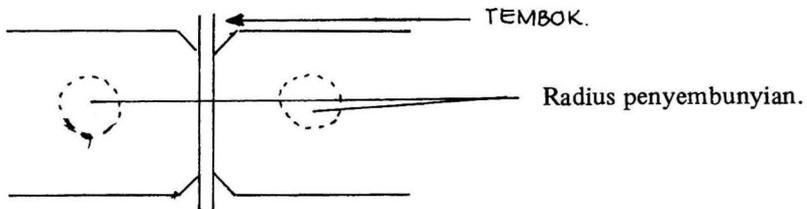


Selanjutnya mereka (kelompok A + B dengan kelompok C + D). Memperkenalkan masing-masing potongan lidi yang akan disembunyikan.



b). Aturan permainan.

1. Lidi hendaknya disembunyikan dalam lingkungan halaman yang sudah disediakan.
2. Kadang-kadang dari lingkungan yang cukup luas itu perlu ditentukan radius tertentu dengan melingkari dengan garis (lihat gambar).



3. Dalam usaha pencarian tidak dibenarkan menggemburkan tanah dalam radius tersebut, hanya boleh mencukil-cukil saja sehingga radius pencarian itu tidak berhamburan seluruhnya.
4. Kelompok yang menang ialah yang dapat menemukan lidi dan yang kalah adalah kelompok yang tidak berhasil menemukan lidi tersebut.

c). Tahap-tahap Permainan.

1. Setelah mereka membagi diri menjadi dua kelompok seperti A dan B dan C dengan C, maka kelompok-kelompok itu menyembunyikan potongan lidinya dengan baik. Tanah yang dicukil untuk menyembunyikan potongan lidi itu benar-benar diatur kembali seperti semula. Sehingga benar-benar sulit diduga di mana potongan lidi itu disembunyikan.

2. Setelah kedua kelompok siap maka dipersiapkan kelompok yang satu mencari sembunyan kelompok yang lain misalnya kelompok A dengan B mencari ke tempat kelompok C dengan D.

Pencarian hanya boleh dalam radius yang sudah ditentukan. Tentang lamanya waktu untuk mencari bisanya tidak ditentukan. Tergantung pada kepuasan pihak pencari. Tetapi kadang-kadang dengan hitungan seperti misalnya dengan hitungan satu sampai 120 (lebih kurang kalau dihitung dengan jam sekarang 2 menit). Hal ini dilakukan karena dulu anak-anak tidak mempunyai jam tangan seperti sekarang.

3. Kalau kelompok A dengan B sudah puas mencari/waktunya sudah habis, maka ia menyebutkan kata-kata "wak" yang artinya/maksudnya mereka menyerah tidak berhasil menemukan sembunyan kelompok C dengan D.

4. Selanjutnya giliran kelompok C dengan D mencari lidi yang disem-

bunyikan oleh kelompok A dengan B. Mereka juga mencari seperti yang dilakukan kelompok A dengan B, persisi dengan waktu atau sepuas mereka mencari. Seandainya dalam pencarian ini kelompok C dengan D berhasil menemukan lidi yang disembunyikan oleh kelompok A dengan B tadi maka kelompok C dengan D yang menang. Kalau mereka tidak berhasil menemukannya maka keadaan "sapih" artinya seri tidak ada yang kalah/menang.

5. Dalam keadaan ini masing-masing harus menunjukkan di mana potongan lidinya disembunyikan.
6. Ada sesuatu ketentuan, yaitu kalau salah satu kelompok begitu rahasia dan telitinya menyembunyikan lidi itu, sampai-sampai mereka tidak berhasil kembali menemukan lidi yang disembunyikannya, maka ia jadi kalah. Tetapi hal ini sangat jarang terjadi. Permainan ini berlangsung dengan tidak terikat dengan penentuan ronde/babak melainkan tergantung kapan kepuasan kedua belah pihak.

d). Konkwensi Kalah Menang.

Permainan ini sama sekali tidak mengenal alat taruhan. Mereka akan puas tanpa mendapat imbalan apa-apa kalau dapat mengalahkan lawannya. Paling banyak mereka akan mengejek kawannya yang kalah. Dalam hal ini, harus dibatasi sampai pada kewajaran dalam mengejek.

Di sinilah peranan orang tua mengawasi para anak-anak mereka supaya selalu bertindak wajar. Kewajaran ini pun sangat relatif sifatnya. Ada suatu daerah dengan ejekan tertentu tidak merasa terhina sehingga masih dalam batas kewajaran. Ada daerah yang sangat peka sehingga cepat tersinggung.

Peranan orang tua amat sangat banyak memberikan ukuran norma-norma suatu ejekan supaya jangan sampai anak-anak berkelahi sehabis bermain, gara-gara ejekan temannya.

9. Peranannya Masa Kini :

Permainan ini sangat jarang dilakukan oleh anak-anak karena permainan ini sudah menghilang, sejak sekitar tahun lima puluhan. Sebenarnya kalau para orang tua mau lagi memperkenalkan permainan ini, maka hal ini akan menjadi cukup menarik.

10. Tanggapan Masyarakat :

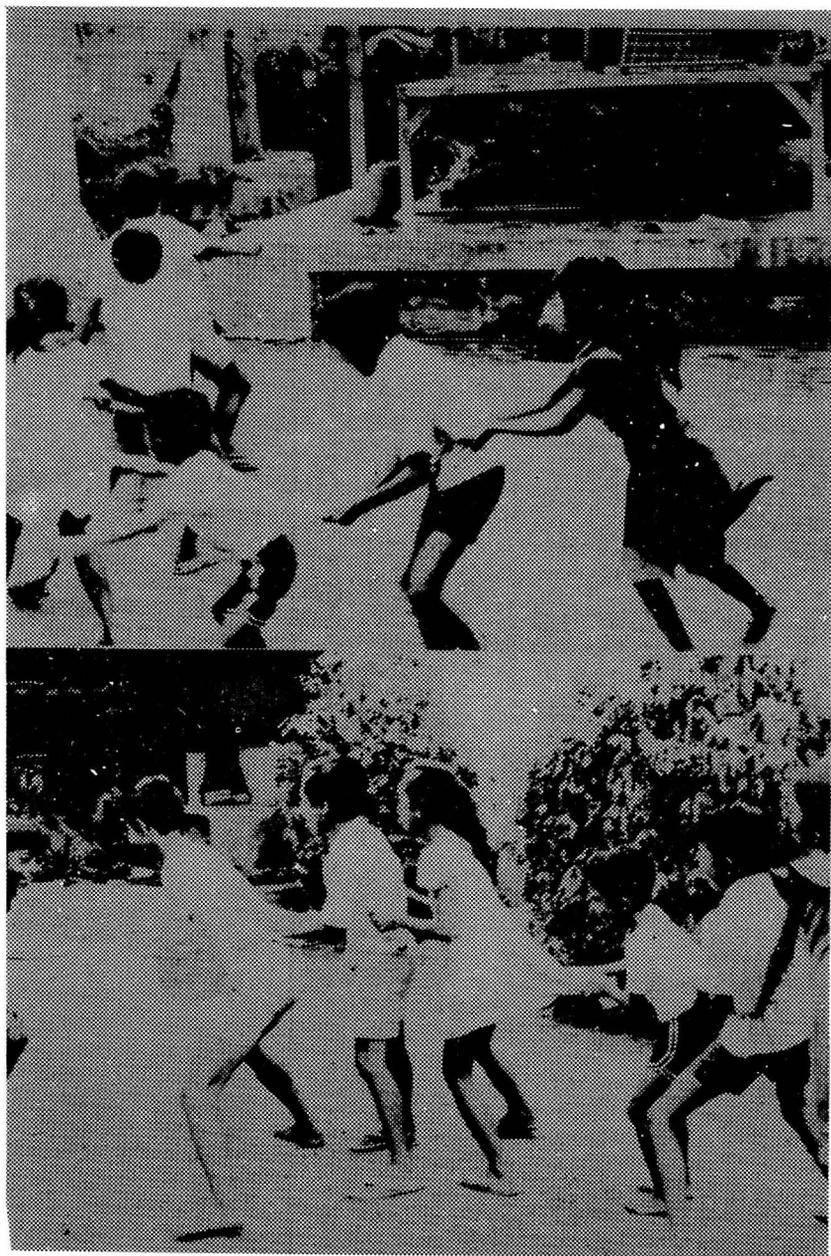
Pada umumnya masyarakat orang tua/generasi usia paling sedikit 30 tahun masih menganggap permainan ini cukup baik.

Ia dapat mengasikkan anak-anak, tidak memerlukan halaman luas dan tidak memerlukan biaya banyak. Mereka dapat asik bermain hanya

dengan tersedianya sebidang halaman yang relatif tidak luas dan sempit. Hanya saja tidak begitu memerlukan gerakan. Hal ini bisa saja diperuntukkan bagi anak-anak perempuan. Apalagi dalam suasana mengarah pada tata kehidupan sederhana permainan ini rasanya perlu dikembangkan kembali. Menurut wawancara kami dengan para orang tua, mereka dapat menerima kehadiran permainan ini kembali.

Karena mereka beranggapan anak-anaknya dapat asik bermain, tanpa biaya tambahan dan melatih kesabaran, ketelitian dan kejelian pandangan.

MAGOAK-GOAKAN



1. Nama Permainan : MAGOAK-GOAKAN.

Magoak-goak berasal dari kata goak, mendapat awalan me dan akhiran an menjadi magoak-goak. Goak artinya: burung gagak. Pada umumnya permainan ini diberi nama magoak-goakan. Ada juga yang menamakan alih canguri yang artinya cari saya di belakang. Alih artinya mencari. Canguri berasal dari kata icang (artinya = saya) dan uri (artinya = di belakang). Nama lainnya lagi ialah makawang-kawang. Kawang artinya burung elang.

2. Peristiwa / Waktu :

Khusus untuk di Desa Panji Kabuapten Buleleng (BALI Utara) permainan magoak-goakan ini diadakan pada hari Ngembak Geni yaitu sehari setelah hari raya Nyepi.

Permainan magoak-goakan ditempat lainnya di Bali adalah bersifat dolanan atau permainan anak-anak yang biasanya dilakukan pada waktu terang bulan (bulan Purnama).

3. Latar Belakang Sosial Budaya :

Seni permainan yang beraneka ragam bentuknya, sudah ada pada jaman raja Sri Gunapriya – Dharmapatni sejak tahun 1001 Masehi. Istilah yang dipergunakan pada waktu itu ialah Men – men, yang artinya: main-main.

Disamping itu ada juga disebut: *pirus, atali-tali, bintang hijo, abanjuran* dan *abusnya*.

Semua permainan ini merupakan permainan negara, baik penyelenggaraannya dan biayanya dilaksanakan oleh raja. Misalnya, apabila salah satu perkumpulan itu mempertunjukkan permainannya di istana raja, maka upahnya 100%. Dan jika ia mempertunjukkan permainannya di luar istana, maka upahnya hanya 50%.

Nama permainan yang tersebut di atas ini, hingga sekarang ini belum dapat dijelaskan. *Atali-tali* mungkin sama dengan permainan *tarik-tambang*, *pirus* mungkin sama dengan peris-peris mong, *abanjuran* mungkin sama dengan ngurek (*permainan keris*) dan *abusnya* mungkin, sama dengan *basi-bagian*.

Menurut hemat kami permainan magoak-goakan itu kemungkinan dapat dimasukkan ke dalam *men-men*.

Jadi berdasarkan kemungkinan diatas, maka permainan magoak-goakan adalah permainan rakyat yang sudah ada pada awal abad ke sebelas, yang kini unsur-unsurnya terdapat di Bali Utara khususnya di desa Panji, Kecamatan Sukanada Buleleng.

Permainan magoak-goakan yang ada di desa Panji disebut goak-kacang. Goak kacang sama dengan goak bunga, yaitu sebangsa burung gagak yang kecil. Lawannya ialah goak bangke atau goak watang, yaitu sebang-

sa gagak yang besar serta suaranya mengerikan. Permainan magoak-goakan kacang ini, kini tetap dilakukan pada setiap tahun baru saka.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Lahirnya permainan ini sangat erat hubungannya dengan keinginan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti Raja Buleleng untuk menyebar luaskan wilayahnya sampai ke Blambangan—Jawa Timur. Menurut babat Blambangan, daerah Blambangan tersebut seringkali menjadi pertikaian antara Dalam Gelgel dengan Dalam Jawa. Pada saat Ki Gusti Ngurah Panji Sakti dinobatkan menjadi raja Buleleng, daerah Blambangan yang dikuasai oleh Dalem Gelgel Bali dapat direbut oleh Dalem Jawa. Oleh sebab itu sebagai raja keturunan Dalem Gelgel dan saat ini menjadi raja Buleleng, dengan mendapat kepercayaan dari rakyatnya. Ia ingin merebut Blambangan. Rakyat Buleleng sangat setia dan percaya penuh atas kesaktian dari pada Panji Sakti, oleh karena itu apa saja keinginan raja selalu diikuti oleh rakyatnya. Sebagai seorang raja terpercaya dan bertindak selalu atas dasar keinginan rakyat, sekurang-kurangnya mendapat persetujuan rakyat. Maka ia selalu berusaha bagaimana caranya mengajak rakyatnya untuk menyerang kerajaan Blambangan dengan cara demokrasi. Raja selalu mencari daya upaya agar penyerangan ke Blambangan itu benar-benar didukung oleh rakyatnya, sehingga segala kegiatannya secara penuh dan bertanggung jawab dilaksanakan oleh rakyatnya. Pada suatu hari yang baik Ki Panji memanggil patihnya untuk diajak berunding. Raja memerintahkan patihnya supaya mengumpulkan para ksatrianya (para prajuritnya). Dialun-alun para ksatria menunggu dengan sabar apa gerangan yang akan dititahkan oleh raja yang sangat dicintainya. Tidak berapa lama antaranya raja datang diiringi oleh perdana menteri, para patih dan pejabat tinggi istana.

Raja dengan muka berseri-seri mengumumkan kepada prajurit kepercayaannya bahwa beliau akan menghibur para prajuritnya yang selama ini mendapat tugas berperang saja. Raja merasakan betapa beratnya tugas itu. Maka itu beliau bersapda "Hai prajuritku yang gagah berani, marilah kita bermain-main sekarang" : Main goak-goakan, dan nanti kalau diantara kalian yang bertugas menjaga (burung gagak) dapat menangkap seorang anggota barisan yang paling belakang maka akan mendapat hadiah besar, yang tergantung dari permintaan "goak". Kalau para perwiraku yang gagah berani puas mendapat giliran menjadi goak, maka aku juga minta hak menjadi goak. Dan kalau aku dapat menyelesaikan tugas goak dengan baik maka akupun minta sesuatu dari prajuritku sekalian. Pengumuman ini disambut dengan baik oleh para prajuritnya dengan senang hati.

Pada kesempatan pertama raja menunjuk prajuritnya yang paling rendah pangkatnya untuk jadi goak yaitu berdiri didepan barisan dan berusaha

menangkap peserta yang paling belakang.

Usaha ini cukup sulit karena ia dihalang-halangi oleh peserta yang berbentuk barisan dalam usahanya menangkap yang berada paling belakang. Tetapi karena keras kemauannya maka ia berhasil menangkap peserta yang paling belakang. Maka betul sabda raja, apapun yang diminta mereka dikabulkan oleh rajanya. Begitu seterusnya para prajurit itu bergantian menjadi goak untuk mendapat hadiah dari raja. Semua goak yang berhasil menyelesaikan tugasnya mendapat hadiah dari raja sesuai dengan yang diinginkannya. Para prajurit sangat puas atas kemurahan hati rajanya. Dan sekarang tibalah giliran raja menjadi goak, maka Panji Sakti juga bertingkah laku seperti goak. Raja berusaha sekuat tenaga menangkap peserta yang terakhir.

Sebagai seorang raja yang "Satya wacana" maka iapun berusaha memenangkan permainan dengan berusaha menangkap pemain terakhir. Usahanya ini berhasil, raja dapat menangkap sasaran dan berteriak. Aku berhasil, maka pintamu padamu prajurit kebanggaanku marilah kita serang kerajaan Blambangan sekarang. Maka para prajurit bersorak-sorai dengan bangga, karena sebagai seorang prajurit pada mulanya cemas apa nanti yang akan diminta oleh rajanya. Tetapi permintaan dari raja untuk menyerang Blambangan sebagai seorang prajurit bukanlah hal yang luar biasa. Maka prajurit menyambut dengan gembira dan pada saat itu diputuskan bahwa raja Panji Sakti akan menyerang Blambangan. Maka dibentuklah pasukan inti sebanyak 2000 orang dan dilatih dengan saksama sehingga benar-benar menjadi pasukan tangguh. Dan berkat ketangkasan serta kewibawaan Panji Sakti maka kerajaan Blambangan dapat dikalahkan. Oleh masyarakat Buleleng (Bal utara) permainan ini benar-benar mempunyai nilai heroik, karena berkat taktik inilah raja Panji Sakti dapat mengobarkan semangat juang yang spontan dari pada rakyatnya. Permainan ini tetap disukai oleh masyarakat Buleleng, bahkan meluas keseluruh Bali. Memang daerah-daerah diluar Kabupaten Buleleng menganggap permainan ini tidaklah sehidmad daerah Buleleng. Daerah-daerah diluar Buleleng menganggap permainan ini dipakai sebagai permainan yang baik, karena disamping bernilai hiburan, olah raga, juga ada unsur seninya.

Oleh karena itu permainan ini dari sejarah kelahirannya sekitar abad ke 16, dan sekarang akan diangkat untuk dijadikan seni pertunjukan. Sebenarnya kalau diangkat menjadi tari masih banyak sekali memerlukan persaratan. Tetapi untuk diangkat sebagai "media pertunjukan" tidaklah terlalu sulit, karena ia sudah memenuhi sarat bagi sebuah permainan rakyat, bahkan yang paling menonjol unsur kompetitifnya, karena itu benar-benar bernilai olah raga.

Demikianlah permainan ini, benar-benar mendapat tempat tersendiri dihati masyarakat Bali. Bahkan sudah berkali-kali ditampilkan sebagai

permainan dalam bentuk pertunjukan, baik di tivi, maupun untuk dipertunjukkan pada tamu-tamu negara. Karena melalui pertunjukan itu maka watak dan sifat heroik masyarakat Bali dapat dipancarkan.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya :

Jumlah peserta minimal 10 orang.

Komposisi yang paling baik adalah putra 5 orang dan putri 5 orang dan diselang-seling antara putra dan putri. Jika tidak ada komposisi bisa dirubah misalnya tiga putri dan tujuh putra. Peserta bisa diperbanyak tergantung dari luasnya tempat bermain.

b. Usianya :

Seperti telah diketahui bahwa permainan magoak-goakan tersebut hampir diseluruh Bali. Khusus untuk permainan magoak-goakan yang terdapat didesa Panji, Kabupaten Buleleng (Bali Utara), pesertanya adalah remaja, pemuda dan pemudi. Permainan magoak-goakan yang terdapat di daerah lainnya pesertanya adalah anak-anak dibawah umur yang terdiri dari laki-laki dan perempuan yang berumur kira-kira 8 tahun sampai 13 tahun. Untuk peserta remaja umumnya kira-kira antara 17 tahun sampai dengan 18 tahun.

c. Jenis kelamin :

Seperti telah diterangkan di atas permainan magoak-goakan pesertanya adalah putra dan putri. Hanya komposisinya tergantung dari pada jumlah putra dan berapa jumlah putri yang telah ada. Kalau misalnya jumlah putra yang telah ada 3 orang, maka jumlah putrinya adalah 7 orang. Jika jumlah putra yang ada 7 orang maka jumlah putrinya adalah 7 orang.

Tetapi komposisi yang terbaik adalah jumlah peserta putra dan jumlah peserta putri sama. Misalnya 5 orang putra dan 5 orang putri. Demikian komposisi peserta didalam permainan magoak-goakan adalah berbeda.

d. Kelompok sosialnya :

Pada umumnya permainan magoak-goakan yang ada di sebagian besar daerah Bali pesertanya adalah anak-anak dari rakyat kebanyakan. Khusus untuk magoak-goakan yang ada didaerah Panji pada waktu permulaan terjadinya permainan magoak-goakan pesertanya adalah seorang raja, pemimpin perang dan prajurit.

Untuk perkembangan selanjutnya pesertanya adalah pemuda dan pemudi.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Tidak diperlukan peralatan yang khusus dalam melakukan per-

mainan magoak-goakan ini. Hanya diperlukan sebuah lapangan yang agak luas untuk melakukan permainan ini dan ikat pinggang yang kuat karena akan dijadikan pegangan oleh kawan-kawan yang ada dibelakangnya. Kalau permainannya dilakukan oleh 10 orang maka diperlukan lapangan paling sedikit satu are/100 m². Jika pesertanya lebih banyak maka diperlukan lapangan yang lebih luas lagi.

7. Iringan Permainan (musik), gamelan dan sebagainya :

Khusus untuk permainan magoak-goakan di desa Panji Kabupaten Buléng (BALI Utara) yang diadakan setiap hari raya tahun baru Iqaka ada iringan bunyi-bunyian berupa gamelan dengan tabuh berleganjur. Untuk permainan magoak-goakan di tempat-tempat lainnya yang pemainnya adalah anak-anak di bawah umur diiringi lagu sebagai berikut.

NAMA LAGU : GOAK MALING TALUH.

2/4, Moderato

5	5	3	5	3	2	5	3	2	5	3	2	1	-
Goak	ma-	ling	ta-	luh	ge-	dang	ren-	teng	ka-	yu	leng-	kong	

5	5	3	5	3	2	5	3	2	5	3	2	1	-
nyen	u-	li	ka-	uh	na-	tad	ce-	leng	nga-	dut	me-	ong	

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya.

Untuk mengadakan permainan magok-goakan pertama-tama harus dipersiapkan suatu lapangan yang luasnya minimal 10 m x 10 m, untuk peserta yang jumlahnya 10 orang. Kalau pesertanya lebih banyak, maka lapangannya harus lebih luas.

Untuk permainan magoak-goakan yang ada di desa Panji Kabupaten Buléng, tentu diperlukan lapangan yang lebih luas karena pesertanya adalah pemuda dan pemudi.

Khusus di desa Panji permainan magoak-goakan dilakukan ditengah jalan besar yang digenangi air. Untuk itu tentu dipersiapkan air yang agak banyak untuk menggenangi tempat tersebut. Persiapan lainnya

yang penting tidak ada. Hanya para peserta harus menguatkan ikat pinggangnya yang juga di pakai sebagai pegangan bagi peserta yang ada dibelakangnya.

b. Aturan Permainan.

Setelah para peserta berkumpul semuanya, maka mulailah dibentuk sebuah barisan yang panjang dengan saling berpegangan satu dengan yang lainnya. Yang dipegang ialah pinggang temannya yang dimuka. Peserta yang paling di muka di sebut goak dan peserta yang paling belakang di sebut pitik atau anak ayam. Tugas dari goak adalah mencari anak ayam tersebut. Sambil berpegangan satu dengan yang lainnya goak berlari mencari mangsanya yaitu anak ayam. Tetapi bagi goak untuk lari sangat sukar, karena ikat pinggangnya dipegang dari belakang. Kalau mangsanya sudah dapat dipegang oleh goak maka selesailah tugas goak. Sekarang goak dan anak ayam masuk ke dalam barisan sehingga sekarang timbul giak dan anak ayam yang baru. Di dalam berlari barisan tidak boleh putus karena dengan putusnya barisan maka goak dapat dengan mudah mencari mangsanya.

c. Tahap-tahap Permainan.

Permainan magoak-goakan di desa Panji, Kabupaten Buleleng berada pada tiga tempat yaitu :

1. Bertempat di Jawa Tengah Pura Pajenenan Desa Panji.
2. Di Banjar Sasahan, dan
3. Di Banjar Panji Kelod Kauh.

Dalam hal ini diceritakan permainan yang pernah terdapat di Banjar Sasahan, karena permainan yang dilakukan pada banjar tersebut paling menarik dibandingkan dengan lainnya.

Adapun permainan tersebut dilakukan sebagai berikut: Permainan Magoak-goakan dilakukan di tengah jalan besar dan tempat tersebut digenangi air, sehingga dari luar lapangan tersebut kelihatan seperti kolam renang.

Permainan dilakukan mulai : jam 12.00.

Oleh karena permainan Magoak-goakan tidak ada yang mengatur pelaksanaannya maka tampilah secara spontan beberapa muda-mudi kedalam lapangan permainan yang jumlahnya 10 orang, sepuluh orang muda-mudi inilah yang aktif sambil berlari-lari menarik teman-temannya yang ada di pinggir lapangan untuk ikut bersama mereka melakukan permainan magoak-goakan.

Semua orang yang dapat ditarik ke dalam lapangan itu terpaksa ikut bermain karena seluruh pakaiannya telah basah.

Dengan adanya cara yang demikian, lama kelamaan permainan magoak-goakan makin banyak jumlahnya. Sesudah para muda mudi yang menjadi pelaku permainan telah cukup jumlahnya, maka mulai-

lah dibentuk sebuah barisan yang panjang kemudian barisan ini berubah menjadi rantai, barisan yang paling depan tadi disebut Goak dan yang paling belakang disebut mangsa atau makanan goak. Dalam pelaksanaan permainan ini Goak lari mengejar makanannya sampai dapat, apabila goak dapat berhasil, maka orang yang menjadi goak dan orang yang menjadi makanan goak pindah tempat ke dalam pertengahan barisan. sehingga sekarang muncullah goak dan makanan baru, demikianlah permainan tersebut dilakukan terus menerus, hingga seluruh peserta mendapat giliran menjadi goak dan menjadi mangsa. Tetapi permainan yang dilakukan di jaba tengah Pura Pajenengan Desa Panji dan di Banjar Kelod Kauh, pada prinsipnya memang sama dengan cara diatas, akan tetapi pelaku dan keadaan penontonnya tidak seperti yang ada di Sasahan, dan Banjir Panji Kelod Kauh, disebut goak kacang.

Tetapi yang dilakukan di depan Pura Pajenengan, permainan itu sudah diperbaharui. Di sini pelaksanaannya sebagai berikut :

Sebuah barisan yang terdiri dari pemuda dan pemudi, dan barisan yang terdepan di sebut pengina yaitu induk ayam. Di belakangnya beruntun sampai barisan yang terakhir disebut pitik yaitu anak ayam. Sedang induk ayam ini bersama anak-anaknya ada di jalan-an, maka datanglah seekor burung gagak, yang bersuara, gaak, gaak, gaak, sambil mendekati induk ayam itu.

Kedua binatang itu lalu bercakap-cakap.

Induk Ayam: Ngudiang iba ngegalok, goak?

(Mengapa engkau menyanyi, gagak?).

Gagak : Basang irane seduk, ira ngalih amah.

(Perutku lapar, aku mencari makan).

Induk Ayam: Apa budiang iba ?

(Apa kau kehendaki?).

Gagak : Talu abengbengan.

(Telur satu sangkak, satu keraman).

Induk Ayam: Telah baan iba ngamah?

(Habis olehmu makan?)

Gagak : Ngudiang tusing telah.

(Mengapa tidak habis).

Setelah percakapan ini, lalu gagak itu diberi makan. Kemudian datang lagi lalu bercakap-cakap :

Induk Ayam: Dadi uyut apa buin tagih iba goak.

(Kok kenapa ribut, apa kau minta lagi, gagak).

Gagak : Makita nasi bandeng mabe lindung.

(Hendak minta nasi bandeng ber-ikan belut).

Induk Ayam: Apa tatakan nasine, kanggo don dlundung.

- (Apa pakai alas nasinya, boleh daun dedap berduri).
- Gagak : Sing, luhungan don sente.
(Tidak, sebaiknya daun sente).
- Induk Agam: Sing genit bungut ibane nyaan.
(Kan gatal mulutnya nanti).
- Gagak : Sing, asal sing kena getaha.
(Tidak asalkan tidak kena getahnya).

Setelah percakapan ini, gagak itu segera menyambar anak ayam yang ada paling belakang. Akhirnya ekor paling belakang itu didapatkan oleh gagak itu.

Demikian permainan magoak-goakan itu yang akhirnya silih berganti menjadi gagak, induk ayam dan anak ayam.

Permainan magoak-giakan di daerah tingkat II Kabupaten Karang asem, di sebut makawang-kawangan. Kawang artinya burung elang. Pemainnya paling sedikit 10 orang yang dimainkan oleh anak-anak di bawah umur yang terdiri dari putera dan puteri. Jalannya permainan adalah sebagai berikut :

Permainannya menjadi dua. Seorang menjadi burung elang.

Sembilan orang lainnya berbaris dari muka ke belakang sambil memegang ikat pinggang temannya yang didepannya erat-erat.

Barisan yang panjang ini dianggap sebagai ular. Anak yang berbaris paling belakang dianggap sebagai telur ular yang akan dicari oleh burung elang. Sebelum burung elang mengejar burung elang tersebut mereka bersama menyanyikan lagu sebagai berikut: goak maling teluh gedang renteng kayu lengkong, nye uli kauh natad celeng ngadut meong. Setelah menyanyikan lagu tersebut, burung elang lalu bertanya sebagai berikut: Sube kepit taluhe (artinya: sudah menetas telurnya). Lalu dijawab oleh ular sebagai berikut: tonden (artinya belum). Kalau di jawab sube (artinya sudah) oleh ular maka burung elang mulai lari mengejar anaknya yang berbaris paling belakang tetapi dihalang-halangi oleh anak yang berbaris paling depan dengan merentangkan tangannya. Perlu diperhatikan di sini, bahwa anak yang berbaris itu perlu memegang ikat pinggang temannya yang dimuka secara erat-erat supaya jangan terpelanting sebab barisan ini sambil lari harus selalu utuh jangan sampai terlepas satu sama lain. Kalau sudah terlepas, maka burung elang mudah sekali mendapatkan telur tersebut. Kalau misalnya telur itu dapat disambar oleh burung elang, maka anak itu pindah tempat yang tadinya menjadi telur sekarang menjadi burung elang. Sedang anak yang tadinya menjadi burung elang, sekarang dia masuk barisan paling muka bertugas menghalang-halangi burung elang.

Demikian permainan berlanjut silih berganti sehingga semua anak dapat menjadi burung elang dan telur.

d. Konsekwensi Kalah Menang.

Di dalam permainan magoak-goakan tidak ada konsekwensi kalah menang karena semua yang menjadi goak dan anak ayam akan masuk ke dalam barisan. Permainan akan selesai apabila semua peserta telah dapat menjadi goak dan anak ayam.

9. Peranannya Masa Kini :

Sekarang ada rencana dari masyarakat di desa Panji untuk mengembangkan permainan magoak-goakan ini menjadi suatu seni pertunjukan yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum.

Ada beberapa faktor yang menunjang sehingga permainan magoak-goakan dapat dikembangkan menjadi suatu seni pertunjukan.

10. Tanggapan Masyarakat:

Setelah terbentuknya pasukan Truna Goak itu di Panji, kemudian PERMAINAN magoak-goakan itu tetap dilakukan setiap hari Raya Tahun Baru Cake; yaitu sehingga kini permainan itu merupakan permainan adat — tradisi.

Oleh karena permainan magoak-goakan itu sudah menjadi adat tradisi, maka menurut pendapat penulis permainan atau tontonan itu masuk tontonan "Bebali", yang sama fungsinya dengan tontonan (bebali lainnya. Jadi bukan seral (wali) dan juga bukan profan (balih-balihan).

Oleh karena permainan magoak-goakan itu sebagai warisan permainan dari jaman dulu, alangkah baiknya apabila permainan tersebut dibina kembali, ditingkatkan dan dikembangkan sehingga menjadi pertunjukan nasional.



1. Nama Permainan : MADUL--DULAN.

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan rakyat madul-dulan ini biasa dilakukan tanpa terikat dengan suatu peristiwa sosial tertentu dan bebas dilaksanakan oleh siapa saja yang berminat.

Waktu yang dipilih oleh anak-anak dalam melakukan permainan ini antara jam 15.00 – 16.30 WIB dan kadang-kadang pada pagi hari bila kesempatan dan kondisi untuk itu mengijinkan.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan madul-dulan merupakan permainan olah raga yang erat hubungannya dengan usaha-usaha pembinaan jasmani. Kalau pada akhir-akhir ini sedang digalakkan berjenis-jenis olah raga massal terutama erobik, lari gembira dan sebagainya, namun pada jaman dahulu sudah ada suatu sistim olah raga yang kita sebut tradisional, tetapi manfaatnya tidaklah kalah kalau dibandingkan dengan permainan yang berkembang pada saat sekarang. Di samping mendidik ketrampilan jasmani, melalui permainan ini dapat ditempa sikap mental anak-anak dalam mendewasakan diri. Sikap bertanggung jawab, tenggang rasa, gotong royong dapat diterapkan melalui permainan ini, karena gerakan yang dihidangkan permainan ini berdasarkan kegotong royongan jujur dan penuh tanggung jawab. Meskipun permainan ini dilaksanakan berkelompok (group) namun sifat kompetisinya menonjol ialah antara satu group. Hal ini disebabkan oleh karena pemain yang bertugas menjaga dul (mencari) akan dimusuhi oleh semua pemain yang sedang bersembunyi.

Permainan madul-dulan ini penulis pungut disekitar Denpasar dan dilakukan oleh anak-anak tanpa memperhatikan perbedaan golongan dan klas dalam masyarakat. Itulah sebabnya permainan ini bebas dilaksanakan oleh siapa pun dan sama sekali tidak ada hubungannya dengan kegiatan sosial masyarakat.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Pada masa lampau amat jarang terdapat hiburan dan prasarana bagi anak-anak untuk mengisi waktu-waktu luangnya. Mungkin hal ini mendorong mereka untuk berkreasi dengan berbagai cara dan tingkah laku anak-anak, sehingga masyarakat, karena permainan ini tidak ada hubungannya dengan sesuatu peristiwa tertentu dalam masyarakat. Pada masa lampau permainan ini amat digemari oleh anak-anak hampir setiap kesempatan mereka gunakan untuk bermain. Lain halnya sekarang, permainan ini agak jarang dilakukan. Mungkin hal ini disebabkan oleh semakin sempitnya lapangan tempat bermain disebabkan oleh sedikitnya tanah-tanah lapang disekitar kota, disamping memang sudah digeser oleh jenis-jenis permainan modern dan macam-macam permainan

anak yang dijual di toko-toko. Untuk mempertengahan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah amatlah sulit, karena sampai saat ini belum diketemukan catatan-catatan yang menyangkut segala sesuatu mengenai permainan ini.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya : Permainan ini melibatkan lebih kurang antara 5 s/d 12 orang anak, disesuaikan dengan luas lapangan tempat bermain.

b. Usianya : Antara 6 s/d 12 tahun.

c. Jenis kelamin : Semua pesertanya laki-laki.

d. Kelompok Sosialnya :

Permainan ini bebas dilaksanakan oleh siapa yang berminat, tanpa memandang kelompok masyarakat tertentu.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

a. Tempat bermain:

Dalam melakukan permainan ini dipilih tempat bermain yang agak luas dan tempat bersembunyi yang memungkinkan para pemain bersembunyi dengan baik, agar tidak gampang pihak pemain yang mencari tempat persembunyian yang agak jauh dari tempat "dul" untuk memancing penunggu dul ini (pencari) bergerak agak jauh dari dul yang ditunggui-nya. Batasan seberapa jauh bersembunyinya para pemain ini amat relatif sehingga sulit menentukan luas denah yang bisa dipakai untuk lapangan tempat, bermain. Biasanya para pemain yang bersembunyi ini (Mengkeb) tidak mau bersembunyi secara berkelompok dia akan bersembunyi sendiri-sendiri dan menyebar.

b. Dul

Dul ini biasanya dipakai batu yang besarnya segenggam, mudah diingati dan tidak terlalu berat dan tidak terlalu jauh bila dilemparkan. Tempat dul ini biasanya digaris melingkar di atas tanah lk bergaris tengah 30 Cm atau boleh juga dibuat segi empat. Dul ini akan dilemparkan oleh pemain yang akan bersembunyi dan dikejar oleh pemain yang bertugas mencari. Setelah dul ini didapatkan lalu diletakkan di tengah-tengah lingkaran di atas tanah yang telah disepakati tadi.

7. Iringan :

Permainan ini tidak memakai iringan baik dalam bentuk vokal maupun instrumental.

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya :

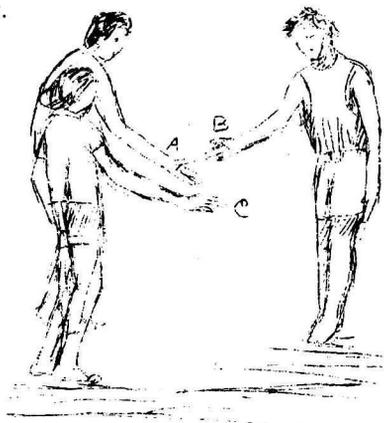
MADUL-DULAN





Sebelum permainan ini dimulai biasa diadakan undian berupa "Sut" untuk menentukan pemain yang bertugas "ngalih" (penunggu dul). Ada juga cara pengundian ini dipakai sistim "sempiar". Semua peserta berdiri melingkar dengan mengalungkan tangannya masing-masing ke depan lalu dengan spontan bersama-sama seolah-olah dibanting di depannya. Siapa di antaranya telapak tangannya paling berbeda (menghadap ke bawah atau keatas) dialah yang mencari. Bila jumlahnya banyak biasanya diambil tiga orang tiga orang untuk diadakan sempiar ini. Untuk jelasnya lihat gambar.

C yang berbeda



b. Aturan Permainan.

Peraturan permainan tidak pernah diumumkan secara resmi, semua peserta dianggap sudah tahu dengan segala peraturan permainannya dan hal ini memang secara jujur diikuti oleh semua peserta. Pemain yang bertugas memungut dul yang dilemparkan menjelang permainan ini dimulai disebut "ngalih" dan kelompok lain disebut "mengkeb". Tugas pemain yang ngalih ini betul-betul amat berat, karena berhadapan dengan sekelompok pemain mengkeb.

Bagi pemain yang mengkeb bila ingin bebas dari intaian/incaran pemain yang mencari harus lebih dahulu dapat mendulkan diri ditempat dul tadi. Demikian pula pemain yang mencari bila ingin cepat-cepat terbebas dari beban lebih dahulu dapat *mendulkan*, kebetulan maksudnya dapat dipergoki. Hal ini akan jelas dapat diikuti dalam tahap-tahap permainan berikutnya.

c. Tahap-tahap Permainan.

Setelah semua persiapan dapat dirampungkan maka permainan pun segera dimulai. Pemain yang kalah dalam undian tadi bersiap mengejar dul yang akan dilemparkan oleh salah seorang peserta yang akan bersembunyi. Salah seorang pemain tersebut, mengambil dul yang telah ditentukan tadi dan melemparkannya ke arah berlawanan dari arah yang akan dipakai untuk bersembunyi.

Dul dilemparkan dan berbarengan dengan itu para pemain berlarian untuk menyembunyikan dirinya masing-masing, semetara pemain yang akan "ngalih" (Mencari) mengejar dul tersebut untuk diletakkan di tempat yang telah ditentukan tadi, dalam lingkaran atau segi empat yang dibuat sebelumnya di mana para pemain berkumpul dari tempat dul dilemparkan. Setelah dul didapatkan dengan segera diletakkan dan segera dia mencari-cari tempat persembunyian rekan-rekannya. Apabila salah seorang dapat dilihat maka dia akan mengucapkan kata "tar" seraya menyebut nama pemain yang dilihatnya tadi. Misalnya pemain pencari ini (G) melihat si A, dia akan menyebut "tar" A.

Si A setelah ditar kan dengan segera berlari menuju tempat dul untuk men *dul* kan artinya menginjak dul pada tempatnya, sementara pemain yang mencari ini (G) juga lari menuju tempat dul setelah dia menyebut tar. Suasana kejar-kejaran antara A dan G menuju dul ini mirip dengan orang berlomba lari cepat, sama-sama menuju satu titik mirip dengan orang berlomba lari cepat, sama-sama menuju satu titik sasaran yaitu dul. Apabila dalam adu cepat ini A lebih dulu menyentuh dul tersebut (dengan menyebut dul) maka bebaslah semua group yang bersembunyi ini sehingga permainan diulang kembali, dengan fungsi para pemain masih tetap sebagai semula. Bila mana dalam kejar-mengejar tadi A kalah cepat dari G sehingga pemain yang mencari ini dapat lebih dahulu mendulkan, maka pemain A lah yang pertama dan akan bertugas sebagai penunggu dul dalam permainan berikutnya, menggantikan fungsi G sampai semua pemain berhasil didulkan oleh G. Semua pemain yang berhasil didulkan oleh G dianggap mati untuk sementara dan diam di sekitar tempat dul menunggu apakah G berhasil mendul semua peserta. Bila G berhasil mendulkan hanya 5 peserta sedangkan peserta ke 6 berhasil mengalahkan G dengan mendulkan terlebih dulu, maka G dianggap kalah.

Dalam melakukan permainan ini yang "ngalih" dalam hal ini G tidak boleh menunggu di tempat dul, harus mencari keliling, sampai menemukan kawannya yang mengkeb (bersembunyi) seraya men "tar" kan. Dalam bahasa daerah Balinya diistilahkan "Sing dadi ngeem taluh" artinya tidak boleh mengeram telur, dimaksudkan diam di tempat dan tidak bergerak. Bagi para pemain mencari posisi bagaimana caranya agar dalam menuju "dul" bisa berlari dengan cepat dan tidak mudah didahului oleh penunggu dul itu. Demikian pula halnya dengan pemain yang berfungsi mencari ini (G) juga mengusahakan agar dengan cepat bisa mendulkan, karena G ini betul-betul di musuhi oleh satu group pemain lainnya. Disamping kecekatan dan kecepatan juga dituntut akal dan strategi yang tepat. Permainan ini berlangsung sampai pada saatnya anak-anak kepayahan atau waktu sudah sore menjelang pergi mandi.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Dalam suatu permainan apa saja akan terjadi kalah dan menang. Bagi pemain-pemain yang kalah sudah tentu sedikit kecewa, demikian sebaliknya, peserta yang menang akan menjadi gembira dan puas. Dalam permainan madul-dulan ini belum diterapkan hukuman bagi yang kalah. Hanya saja seorang pemain yang sudah kalah dari mulai sut penentuan dimulainya permainan ini, sudah menerima hukuman secara tidak langsung. Dia seolah-olah dipermainkan, bayangkan saja pemain yang seorang ini akan berhadapan dengan kelompok pemain lainnya yang sedang bersembunyi. Hal ini jelas tampak kalau diikuti tahap-tahap permainan didepan.

9. Permainannya Masa Kini :

Dalam usaha menjaga kesehatan jasmani permainan ini amat berfungsi, di samping untuk mengisi waktu-waktu luang.

Bermunculannya jenis dan macam permainan anak-anak baik yang merupakan permainan-permainan yang modern maupun mainan yang diperjual belikan di toko-toko, tidak mengurangi minat anak-anak untuk melakukan permainan tradisional ini. Memang diakui bahwa frekwensi kegiatannya jauh menurun bila dibandingkan dengan keadaannya pada masa lampau. Perkembangan tehnologi modern yang tersebar merata ke pelosok desa juga mempengaruhi sikap mental anak-anak.

Apalagi hidup dan berkembangnya permainan madul-dulan ini betul-betul didaerah perkotaan yang amat dekat dengan perkembangan dan pengaruh tehnologi. Meskipun demikian permainan ini masih biasa dilakukan namun kegiatannya seolah-olah bermusim, misalnya pada hari-hari liburan sekolah.

10. Tanggapan Masyarakat :

Pada masa lampau permainan tradisional ini merupakan suatu sarana bagi anak-anak untuk mengisi waktu-waktu luangnya disamping amat bermanfaat untuk menjaga kesegaran jasmani.

Pada masa ini keadaan amat berbeda. Banyak hal-hal yang mempengaruhi kondisi dan situasi kehidupan sosial masyarakat, sehingga mempengaruhi semua aspek kegiatan dalam masyarakat termasuk juga anak-anak.

Walupun keadaan ini tidak bisa dihindari, artinya para orang tua menyadari bahwa jaman sekarang sudah sewajarnya demikian, namun tanggapan masyarakat masih baik bila ada anak-anaknya melaksanakan permainan ini.

Mereka mengakui bahwa permainan ini sudah mengalami kemunduran bila dibandingkan dengan masa lampau, dimana anak-anak sering melakukannya.

1. Nama Permainan : "MALIH – ALIHAN"

DI beberapa desa di Bali permainan ini sering disebut maengkeb engkeban dan ada pula yang menyebut matuku-tukuan.

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan ini dilakukan tanpa adanya kaitan dengan peristiwa tentu dan bebas dilaksanakan oleh siapa pun yang berkeinginan. Waktu-waktu luang anak-anak untuk bermain biasanya antara jam 15.00 – 16.30 WIB; dan pada malam hari sekitar jam 19.00 s/d 21.00 WIB apalagi pada saat bulan mulai timbul.

Menyimpang dari ketentuan waktu diatas amat tergantung dari kemauan anak-anak yang akan melaksanakannya.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan malih-alihan ini pada hakekatnya merupakan permainan olah raga yang menuntut ketrampilan jasmani disamping daya upaya akal dan kejelian. Sebab permainan ini dilakukan dalam suasana berlari-lari berkejar-kejaran sambil berdaya upaya, menyelip, mengintip dan berbagai cara lain agar dapat menyelamatkan diri dari kejaran dan intaian pemain yang bertugas mencari. Maalih-alihan berarti saling mencari, sebab bila yang dicari dapat ditangkap oleh yang mencari, maka yang di dapat ditangkap tadi, bertugas mencari. Hal ini dilakukan dalam tahap-tahap permainan berikutnya. Di samping mendidik ketrampilan jasmani melalui permainan ini juga ditempa sikap mental anak-anak, terutama kejujuran, tenggang rasa, sportif dan penuh rasa tanggung jawab. Sifat-sifat diatas sudah mulai diterapkan dari masa kanak-kanak melalui permainan ini sehingga kebiasaan-kebiasaan yang positif ini akan terbawa bila mereka meningkat dewasa.

Permainan ini bebas dilakukan oleh siapa saja dan sama sekali tidak ada hubungan dengan keadaan sosial masyarakat. Anak-anaknya ikut bermain tidak mutlak harus dama besar jasmaninya.

Bila merasa badannya kecil sudah tentu akal dan daya upaya dipakainya untuk menimbangi segala kekurangan tenaganya.

Walaupun permainan ini dilakukan berkelompok, tetapi kompetisi perseorangan amat menonjol.

Permainan ini hampir merata tersebar dipelosok desa di Bali, sehingga sulit menentukan daerah asalnya. Hanya saja ada sedikit perbedaan mengenai sebutan tanda-tanda yang dipergunakan, namun tidak ada perbedaan dalam tata cara mainannya. Tidaklah ada kesulitan bagi anak-anak dari desa lain untuk ikut bermain pada salah satu desa tetangganya; dia akan cepat sekali menyesuaikan diri.

Itulah sebabnya permainan ini bebas dilakukan oleh siapapun dan dari

klas masyarakat manapun; baik dari golongan masyarakat bangsawan maupun dari masyarakat biasa.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Beberapa informan yang diwawancarai menyatakan bahwa sulit untuk menerangkan bagaimana proses pertumbuhan permainan ini sehingga akhirnya kita mewarisi sampai saat sekarang. Kemungkinan timbulnya disebabkan kurangnya hiburan bagi anak-anak untuk mengisi waktu-waktu luang mereka, lalu disalurkan melalui berbagai cara dan tingkah laku anak-anak, yang terus menerus mengalami perubahan sehingga pada suatu saat dapat sepenuhnya dimanfaatkan sebagai suatu permainan yang berguna untuk pembinaan jasmani anak-anak dengan segala peraturan permainannya. Data tertulis yang menyangkut segala sesuatu mengenai permainan ini belum pernah diketemukan mungkin pada waktu itu belum dianggap perlu.

Pada masa lampau permainan ini amat digemari oleh anak-anak, hampir setiap hari dijumpai sekelompok anak-anak dipedesaan sedang memainkan permainan ini, karena sarana lain tidak ada baginya untuk mengisi dan memanfaatkan waktu luangnya. Pada akhir-akhir ini permainan ini agak jarang dilakukan terutama oleh anak-anak yang bertempat tinggal di sekitar daerah perkotaan dan banyak terpengaruh oleh adanya permainan toko yang serba mini dan harganya masih bias dijangkau. Demikian pula permainan-permainan yang modern lebih memikat anak-anak misalnya ping pong, batminton dan lain-lainnya.

Bagi anak-anak didaerah pedesaan permainan maalih-alihan ini masih biasa dilakukan walaupun prekwensinya, kegiatannya agak menurun.

5. Peserta / Pelaku :

- a. Jumlahnya : Permainan ini biasanya dilakukan oleh lebih kurang 5 s/d 12 orang anak yang kadang-kadang bisa lebih, sesuai dengan keadaan.
- b. Usianya : Usia pesertanya antara 6 s/d 12 tahun.
- c. Jenis kelamin : Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki saja, perempuan saja atau campuran antara laki dan perempuan.
- d. Kelompok sosialnya : Permainan ini boleh diikuti oleh siapa pun dan dari semua lapisan masyarakat asalkan mereka berminat untuk ikut melaksanakannya.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan :

- a. Lapangan tempat bermain.

Bermain malib-alihan ini tidak memerlukan peralatan dan perlengkapan khusus yang harus disiapkan sebelum permainan ini dimulai. Pekarangan rumah adalah lapangan bermain yang disenangi oleh anak-anak bermain karena dalam satu pekarangan banyak berdiri rumah-rumah menyendiri dalam bentuk rumah tradisional tanpa dibatasi oleh tembok-tembok dan luasnya pun memadai untuk berlari-lari, berkejar-kejaran dan baik pula untuk tempat bersembunyi.

Pada masa ini pun adaklah sulit mencari tempat bermain walaupun sudah banyak didirikan gedung-gedung modern yang berdampingan dengan bangunan-bangunan tradisional.

b. Pesunggriban.

Pesunggriban ini ditentukan sebelum permainan dimulai dan atas kesepakatan bersama. Pesunggriban ini adalah sarana tempat melaporkan diri, tempat berkumpulnya semua pemain dan tempat mulainya pemain pencari bergerak.

Pesunggriban dapat berupa tembok, tiang rumah, pohon kayu dan benda lain yang ditentukan bersama. Pesunggriban itulah yang harus disentuh (diraba, dipegang) oleh pemain yang bersembunyi apabila dia berhasil kembali dari tempat persembunyiannya tanpa halangan dari pemain yang bertugas mencari. Sambil menjerit menyebut kata "Sunggrib" pemain ini meraba pesunggriban tadi dan bebaslah dia dari intaian musuhnya/lawannya. Di beberapa desa juga kata "Sunggrib" diganti dengan kata "Sunarit".

7. Iri ngan :

Pernmainan ini sama sekali tidak memakai iringan.

8. Jalannya Permainan :

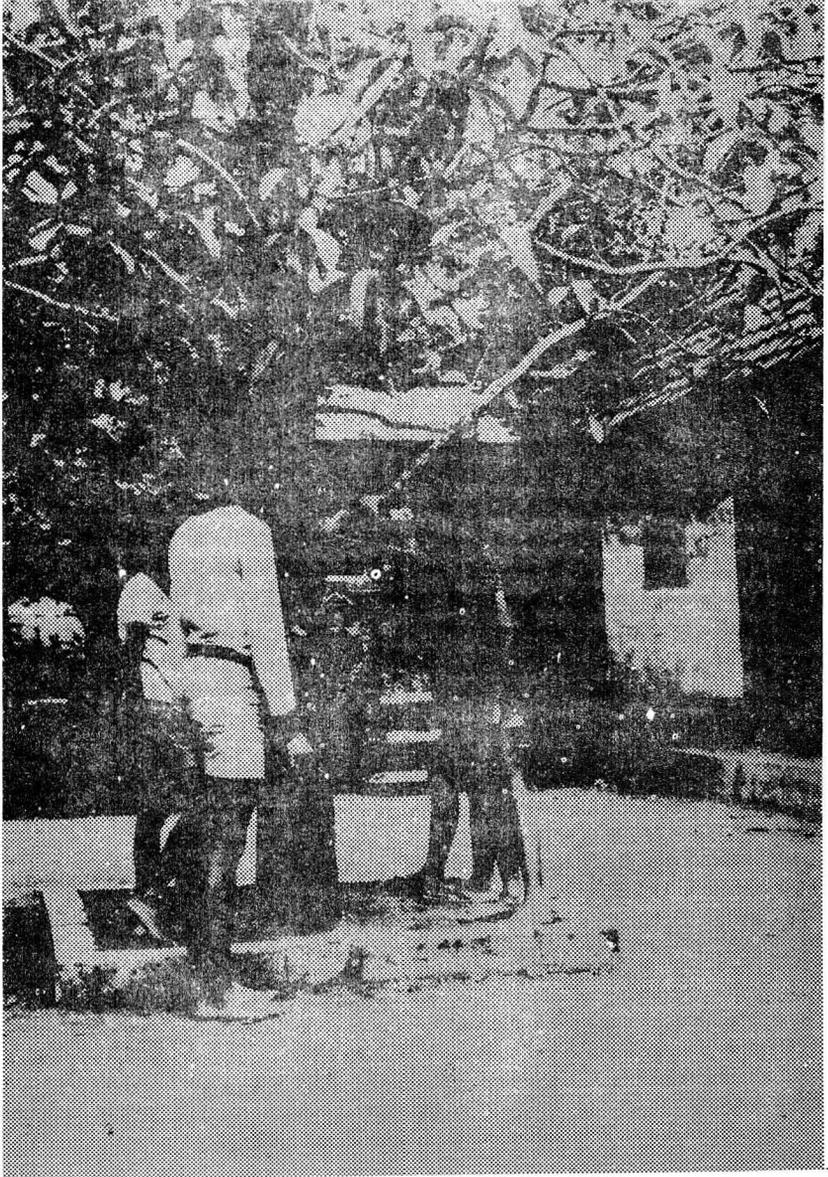
a. Persiapannya.

Sebelum permainan ini dimulai, sebagai biasa diadakan undian/sut untuk menentukan salah seorang pemain untuk "ngalih" (mencari) dan yang lainnya "mengkeb" (bersembunyi).

Demikian pula tempat pesunggriban telah disepakati bersama.

Yang biasa dipergunakan untuk mengadakan pemilihan pemain yang akan "ngalih" ini selain sistem sut ialah dengan kata-kata, "Tok pitu tunggal getok magedi malu" yang artinya siapa dipukul harus pergi. Cara melakukannya ialah seluruh peserta berkumpul melingkar dan salah seorang mulai mengadakan hitungan sambil menyebutkan kata tok pitu tunggal getok magedi malu dengan berurutan tanpa menghitung terlebih dahulu dari mana harus dimulai.

Hal ini dilakukan spontan, walaupun yang menghitung sendiri akan mendapat giliran paling akhir dihitung dengan resiko menjadi pemain yang akan bertugas "ngalih" (mencari).



mencari, maka kejar-kejaran pun tidak dapat dihindarkan. Dalam kesempatan yang demikianlah pemain-pemain lainnya (yang mengkeb) ikut ber-ramai-ramai menuju tempat pesunggriban dengan berbagai acaranya. Bilamana pada kesempatan pertama ini semua peserta lolos dan berhasil sunggrib, maka permainan pun diulang kembali perubahan fungsi bagi anggota-anggotanya.

Bila pada tahap permainan tadi ada salah seorang dapat ditangkap, maka yang dapat ditangkap inilah yang bertugas ngalih (mencari) dan yang "ngalih" akan mengkeb (bersembunyi).

Setiap pemain yang mengkeb (bersembunyi) berhasil sampai pada tempat pesunggriban dia akan selalu menyebut kata sunggrib (atau ada juga dengan kata sunarit) sambil menyentuh benda-benda yang dipakai pesunggriban itu.

Demikian pula bila yang "ngalih" dapat menyentuh pemain yang dicarinya (yang mengkeb) kata "bakat" akan diucapkannya dengan menjerit dengan tujuan agar pemain yang masih bersembunyi tahu bahwa permainan akan diulang kembali.

Pada situasi yang demikian semua pemain akan berkumpul kembali di tempat pesunggriban.

Mungkin saja dalam keramaian berlangsungnya permainan ini ada salah seorang anak yang ingin ikut bermain, maka kesempatan ini dimanfaatkan untuk ikut, dengan cara harus sut dengan pemain yang bertugas ngalih, pada saat itu.

Bila sutnya menang dia akan mengkeb (bersembunyi) dan bila kalah dialah yang "ngalih" (mencari).

d. Konsekwensi Kalah Menang.

Secara khusus hukuman bagi pemain yang kalah dan sebaliknya bagi peserta yang menang memang belum pernah ada, kecuali sudah ada perjanjian sebelumnya. Seperti apa yang telah diuraikan dalam peraturan dan tahap-tahap permainan diatas, sudah jelas bahwa konsekwensi bagi pemain yang mengkeb (bersembunyi) bila dapat ditangkap oleh yang ngalih, harus menggantikannya sebagai yang ngalih (mencari) dalam tahap berikutnya.

Demikian permainan ini berlangsung berulang-ulang sampai pada saatnya untuk berhenti atas kemauan semua peserta; mungkin karena payah atau waktu sudah tidak mengijinkan.

Bermacam-macam Versi Permainan.

I. Maalih-alihan Corokan.

Dalam permainan ini akan diterapkan dua peraturan sekaligus yaitu maalih-alihan sistim bakatan (dapat ditangkap) dan corokan (dapat fitebak namanya).

Permainan ini dilaksanakan pada malam hari, sehingga sedikit agak sulit menerka kawan sepermainannya apabila tidak terlalu dekat. Untuk inilah dipakai sistim tebakan yang dilaksanakan pada saat pemain yang mencari sedang beraksi untuk mengejar lawannya. Pada saat itulah pemain yang ngalih (mencari) dapat menangkap lawannya (pemain yang bersembunyi) dengan menyebut nama pemain yang sedang dikejar itu dengan tepat; misalnya: Corok si A, bila tepat si A ini akan berhenti berlari dan menyerah. Apabila salah menerka dia akan tetap lari menuju pasunggriban; kecuali dapat ditangkap, walaupun *corokannya* tidak tepat.

II. Maalih-alihan Sekaan/Rowangan

Sekaan atau rowangan dimaksudkan permainan ini dilakukan oleh dua kelompok anak laki dan waktu yang biasa dipilih pada malam hari disaat terang bulan. Pemain yang dicari (mengkeb) dan yang mencari (ngalih) jumlahnya sama (lebih kurang 6 s/d 12 orang) dan umurnya pun sekitar (10 – 14 tahun).

Tempat bersembunyiya agak jauh-jauh dan berkelompok-kelompok. Permainan ini dilakukan sedikit pingit (rahasia). Jalannya permainan tidak berbeda dengan maalih-alihan yang biasa. Hanya saja kompetisi ini berlangsung antara kelompok. Maka salah seorang anggota yang mengkeb dalam usaha untuk sunggrib dapat ditangkap oleh salah seorang kelompok yang ngalih (mencari) maka permainan pun dimenangkan oleh kelompok yang ngalih (mencari) dengan demikian permainan pun diulang. Apabila keadaan sebaliknya dan anggota tadi berhasil lolos dan sunggrib, maka kemenangan berada pada pihak yang mengkeb dan permainan pun diulang kembali.

III. Maalih-alihan Tebagan (tebakan).

Sistim maalih-alihan ini diterapkan pada anak-anak setingkat taman kanak-kanak. Dalam permainan ini lapangan tempat bermain tidak dibatasi oleh tembok-tembok dan tanpa halangan apapun; dan luasnya pun sudah ditentukan sebelum permainan ini dimulai.

Permainan yang bertugas mencari kedua belah matanya ditutup dengan kain yang cukup tebalnya, sampai tidak melihat apa-apa.

Pemain yang bersembunyi, hanya menyebar saja disekitar lapangan dan sama sekali tidak boleh lari, hanya jalan-jalan saja, sambil menepuk-nepuk tangan.

Pemain yang mencari ini hanya mengikuti suara tepukan tangan tadi. Bila salah seorang dapat dipegang, dia harus diam tidak boleh bergerak. Sambil memegang inilah pemain yang matanya tertutup ini akan berbuat yang lucu-lucu menggelitik bagian-bagian badan yang mengakibatkan tertawa, memancing-mancing agar dia mau mengeluarkan tanda-

tanda untuk bisa diterka namanya.

Bila nama yang disebut tepat, maka dialah menggantikan untuk mencari. Demikianlah permainan ini berlangsung berulang-ulang; sampai berhenti atas kemauan sendiri.

9. Peranannya Masa Kini .

Permainan ini disamping berperan sebagai sarana hiburan juga berfungsi sebagai pembina jasmani bagi anak-anak dalam rangka meningkatkan kesehatan. Meskipun demikian halnya namun peranannya pada akhir-akhir ini sudah sedikit mengalami kemerosotan dibandingkan dengan keadaannya pada masa lampau.

Hal ini disebabkan oleh membanjirnya permainan-permainan toko yang serba mini yang lebih hati naka-anak. Perkembangan tehnologi modern yang tersebar merata ke pelosok desa akan mempengaruhi sikap mental anak-anak untuk selalu memilih permainan yang dianggapnya lebih modern dan lebih praktis. Kegiatan masyarakat yang melibatkan tenaga anak-anak membantu orang tua dalam segala aktivitasnya akan mengurangi kesehatan bagi anak-anak untuk bermain-main.

Hal ini banyak terjadi di daerah pedesaan.

Dengan berkurang perhatian anak-anak terhadap permainan tradisional ini, secara tidak langsung akan mengurangi frekwensi kegiatannya dan lambat laun dikhawatirkan kepunahannya, namun masih belum terlambat untuk menyelamatkan dan melestarikannya.

10. Tanggapan Masyarakat :

Pada masa lampau permainan ini sangat digemari oleh anak-anak dan merupakan permainan satu-satunya disamping banyak permainan tradisional yang juga digemari.

Pada masa sekarang permainan rakyat pada umumnya agak tergeser kedudukannya dari perhatian anak-anak, berkat adanya berbagai jenis hiburan dan permainan modern yang hampir menyebar bukan saja di daerah perkotaan namun sudah sampai ke pelosok pedesaan.

Beralihnya perhatian ini agaknya sudah kondisi dan situasi yang menghendakinya. Walaupun semuanya telah terjadi, khusus permainan maalih alihan ini masih sering dilakukan, apalagi disaat-saat hari raya dan bulan mulai terang.

Bila pada kesempatan tertentu anak-anak melakukan permainan ini, masyarakat pada umumnya, khususnya pada orang tua akan menyambut dengan gembira dan akan mengingatkan kembali pada masa lampau-nya, masa kanak-kanak mereka; yang selalu mereka isi dengan berbagai jenis permainan peningkatan nenek moyangnya.



1. Nama Permainan : GUAK NGALIH TALUH

2. Peristiwa / Waktu : Pagi/siang, sore/kapan saja.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan ini merupakan jenis permainan untuk anak-anak di bawah usia antara 4 – 6 tahun. Sebelum masyarakat mengenal pendidikan anak-anak mereka dengan sistim bermain, Minat belajar anak-anak mulai diarahkan dengan sarana permainan. Dengan bermain ini anak-anak diperkenalkan dengan berhitung, ketrampilan tangan, ketekunan, menghargai hak-hak orang lain.

Karena permainan ini khusus untuk anak-anak yang belum memasuki bangku sekolah maka dasar-dasar permainannya cukup sederhana. Para pemain sudah diarahkan untuk berusaha mencari kemenangan, dasar-dasar kompetitif mulai diperkenalkan. Tetapi dasar-dasar ini belum begitu kelihatan, karena untuk menarik minat anak unsur hiburan yang lebih ditonjolkan. Selain itu anak-anak mulai ditanamkan rasa tanggung jawab, tenggang rasa dan toleransi sebagai sikap dasar untuk bergaul. Melalui permainan ini diperkenalkan nama bilangan, dari satu sampai 10 dan diteruskan pada bilangan yang lebih tinggi. Dengan cara bermain anak-anak dituntun untuk mengucapkan nama bilangan dengan tepat dan benar. Pengawas/pembimbing dalam hal ini ialah para kakak dari anak-anak yang sedang bermain.

Bahkan tidak jarang para orang tua ikut mengawasi dan membimbing anak-anaknya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Dari penjelasan berapa informan yang dapat telah diwawancarai, dapat diperkirakan sarana mengajar anak-anak berhitung melalui cara bermain ini sudah mulai dipakai pada abad ke 16 – 19. Hal ini dapat diperkirakan berdasarkan keterangan dari yang cukup tua berusia sekitar 80 tahun.

Ia mengatakan bahwa permainan ini sudah dikenal mulai dari kakeknya. Karena permainan ini tidak banyak persyaratan, maka dapat diduga bahwa permainan ini tidak banyak mengalami perubahan.

Hal ini dapat dipahami karena kehadiran permainan ini adalah untuk mengajar anak-anak dasar-dasar berhitung, sehingga tidak diperlukan variasi untuk memperkaya imajinasi dari para pemain.

5. Peserta / Pelaku :

a. Paling sedikit 2 orang, dan paling banyak 4 orang.

Kalau anak-anak banyak maka akan dibagi menjadi beberapa kelompok.

b. Usianya : anak-anak pra sekolah Dasar (antara 3 – 6 tahun).

- c. Jenis kelamin: laki-laki saja/perempuan-perempuan saja/campuran.
- d. Kelompok sosialnya: Pada dasarnya tidak dikenal perbedaan kelompok sosial. Tetapi karena permainan ini untuk mendidik keluarga besar saja, atau paling banyak dalam lingkungan tetangga dekat.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Biasanya dipakai kecil sawo, atau batu-batu kecil, atau potongan-potongan kayu kecil yang sengaja dibuat besarnya menyama, biji sawo (kecil sawo).

Masing-masing pemain menyiapkan 5 s/d 10 buah, atau lebih sesuai dengan kemampuan anak-anak berhitung.

7. Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya).

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya.

Mula-mula 2 atau 3 anak dikumpulkan dan masing-masing memperlengkapi diri dengan biji sawo sebanyak 5 biji.

Selanjutnya mereka duduk dalam posisi saling berhadapan, atau melingkar sehingga mereka dapat membentuk ruangan kecil dihadapannya lebih kurang 30 Cm².

Setelah mereka duduk secara rapi maka anak-anak itu kita anggap saja A, B, C, melakukan undian, dengan sut atau um-ping-pang.

Misalnya dari hasil undian tadi sudah dapat ditentukan giliran para pemain seperti C, B, A.

b. Aturan Permainan.

Permainan ini mengenal beberapa aturan saja, karena memang khusus dilakukan para anak-anak yang belum bersekolah.

1. Giliran diatur dengan sut, um-ping-pang atau diatur oleh pembimbing secara musyawarah.
2. Kedua tangan digenggamkan dan kedua telunjuk tidak ikut digenggamkan sehingga ia menyerupai jepitan (paruh burung gagak/guak bahasa Bali).
3. Yang mendapat giliran pertama menggenggam 15 biji sawo kecil (masing-masing 5 biji dan dilepaskan dengan hati-hati dari atas sehingga biji-biji itu tersebar. Di usahakan tidak ada yang berhimpitan).
4. Biji-biji itu harus diambil secara hati-hati dengan kedua ujung telunjuk yang berupa jepitan tadi.
5. Biji yang diambil satu persatu dimasukkan dengan hati-hati dengan cara berangsur-angsur melepaskan jepitan kedua ujung telunjuk dan secara perlahan-lahan masuk dalam rongga kedua tapak tangan yang digenggam tadi.
6. Waktu mengambil biji-biji tadi tidak boleh jatuh, atau bersentuhan

GUAK NGALIH TALUH



dengan yang lainnya. Sebab kalau jatuh/bersentuhan, itu dinamakan "gujir" yaitu salah, dan berakibat ia harus memberikan giliran kepada yang lain.

7. Kalah memang ditentukan dengan siapa yang paling banyak dapat mengumpulkan biji sawo tadi.

c. Tahap-tahap Permainan.

1. Membentuk/mengatur posisi secara berhadapan.
2. Menentukan urutan pemain dengan sut/Um-ping-pang.
3. Menentukan banyak "taluh"/telor yaitu biji-biji sawo tadi dianggap telor yang akan diambil oleh Guak/burung gagak bahasa Bali.
4. Menentukan perjanjian-perjanjian lain kalau diperlukan misalnya kalau tangan anak-anak kecil apakah boleh setelah mendapat mengambil beberapa biji-biji boleh dikeluarkan dulu atau tidak. Hal ini kadang-kadang diperlukan karena rongga yang dapat dibuat dengan genggaman kedua tangan sangat kecil, sehingga bagi anak-anak yang cekatan mengambil biji-biji itu tangannya kepenuhan dan ia belum "gujir"/boleh diganti anak lain.
5. Menentukan sanksi kalah menang, apakah yang kalah akan dijewer (tidak keras) atau haru bernyanyi.
6. Setelah semuanya disepakati permainan dimulai dan peserta diharapkan mentaati segala ketentuan.

Dalam contoh tadi yang bermain A, B, D dan berdasarkan sut main pertama kali, disusul oleh B dan terakhir A. Mulai C dengan melepaskan biji-biji tadi dihadapannya selanjutnya menggenggamkan kedua tangannya dan memungut biji sawo tadi dengan kedua ujung telunjuknya yang berfungsi sebagai paruh burung gagak.

Setelah dapat mengambil 4 biji lalu ia gujir maka ia digantikan B, Begitulah B melanjutkan permainan ini, dan ternyata ia sudah gujir dengan dapat mengumpulkan 5 biji saja. Sekarang tibalah giliran A. Ia mulai melaksanakan tugasnya dengan hati-hati, dan ia selamat mengambil semua biji itu. Kalau demikian berarti C memperoleh 4, B memperoleh 5 dan A memperoleh 6 biji. Dari contoh diatas maka A memperoleh paling banyak, maka ialah yang menang. Sebenarnya kemenangan itu bukanlah menjadi tujuan utama, tetapi sekedar membantu anak-anak supaya lebih berhati-hati.

Dengan melaksanakan tugas dengan tekun ia akan memperoleh ke-trampilan tertentu, menguasai nama bilangan dengan baik dan gerakan tangan yang mantap, sabar dan belajar menghormati hak-hak orang lain.

Peranannya sebagai alat untuk mengenal bilangan-bilangan ialah anak-anak yang bertugas memungut biji tadi, harus menyebutkan bilangan sesuai dengan hasil yang diambilnya.

Yaitu C mengucapkan kata-kata sebagai berikut : besik (1), dua (2), telu (3), empat (4) dan seterusnya.

Maka ia benar-benar dilatih untuk bekerja dan menghitung sekaligus. Proses belajar dengan bermain ini ternyata sangat efektif bagi anak-anak yang belum bersekolah.

Dari jenis permainan sederhana ini saja anak-anak mendapatkan pengetahuan yang sangat berguna baginya kalau mereka sudah terjun ke medan pergaulan yang lebih luas.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Bagi yang menang akan memperoleh sesuatu hak yang sudah mereka sepakati bersama. Misalnya sama-sama disepakati yang kalah harus beryanyi. Maka disini A yang menang akan puas sekali mendapat hak dihibur oleh B dan C. Ia akan mendengarkan temannya beryanyi secara bergantian. Kalau misalnya pemenang berhak menjewer telinga yang kalah, maka C akan menjewer telinga kedua temannya yang kalah. Tentu saja jeweran itu, hanya jewer persahabatan, bukan bertujuan menyakiti kawan.

Memang kelihatan sepele, tetapi dibalik itu semua terkandung ajaran yang penting yaitu secara jantan, dapat menerima kekalahan, dan yang menang belajar menerima hak secara wajar dan melaksanakan kewajiban dengan sportif.

9. Peranannya Masa Kini.

Para orang tua masa lalu kiranya sudah mengenal metode pendidikan "Belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar". Penekanan salah satu dari ke dua aspek ini disesuaikan dengan tingkat umur anak-anak. Perkembangannya diatur sedemikian rupa dari penekanan bermain sampai pada tingkat umur tertentu lebih ditekankan belajarnya. Sekarang kita yang sudah mengenal teori-teori pendidikan mengamati cara kerja mereka dulu kiranya dapat mengatakan bahwa prinsip-prinsip mereka dalam mendidik anak-anaknya tidak menyimpang dari teori-teori yang sudah kita miliki sekarang.

Sekarang dalam alam modern ini kiranya kalau kita tidak hati-hati memilihkan permainan untuk anak-anak kita mereka tidak akan berkembang bahkan justru lebih memanjakan otak dan kreatifitasnya sehingga mereka akan menjadi manusia robot.

Dengan jenis permainan ini para orang tua akan dapat mengajar mereka mengenal dasar-dasar berhitung.

Bagi orang tua yang dapat mengembangkan inisiatifnya mereka akan mengawasi permainan ini dengan suatu ceritera misalnya: tangan yang terkatup dalam jalannya permainan itu mereka anggap sebagai sebuah burung gagak (guak).

Anaknya dibawa ke alam khayalan, diceriterakan ada seekor burung guak yang akan mencari kuping anak untuk digigit. Mula-mula ditanyakan beberapa kupingnya dan disebutkan bahwa ia punya kuping dua. Setelah itu orang tua memerankan sebagai burung guak ingin membuktikan kuping anaknya. Mula-mula sebuah kupingnya disentuh dengan cara bermain dan selanjutnya si anak disuruh menunjukkan sebuah kupingnya lagi. Begitu seterusnya mereka diajar menghitung sambil bermain. Setelah perhitungan sampai dua dipahami secara mantap dikembangkan lagi menjadi 5 dengan jari tangan, seterusnya 10, 15, dan 20 dengan seluruh jari tangan dan kaki. Burung gagak (guak) inilah yang dikhayalkan sedang mencari jari tangan untuk digigit. Begitu seterusnya dikembangkan dengan perjumlahan, perkalian semua dilakukan dengan memakai "paruh burung gagak".

Bagi orang tua yang bertanggung jawab akan masa depan anaknya dapat menyediakan waktunya dengan bermain dan menanamkan kewibawaannya sehingga si anak akan dapat dididik dengan baik dan tepat.

Dalam pendidikan yang mendasar ini kiranya tidak tepat kalau si anak terlalu dini diperkenalkan dengan alat-alat modern yang dapat membunuh kreatifitasnya, bahkan karena segalanya bisa diharapkan dari bekerjanya mesin hitung yang dipijet si anak akan malas memakai otaknya.

Kiranya kita akan dapat mempergunakan permainan ini dengan berhasil kalau orang tuanya akan dapat mencurahkan cinta kasih kita melalui penyediaan waktu yang pendek untuk membentuk wataknya. Selanjutnya dengan prinsip-prinsip dasar ini dapat dikembangkan dalam bentuk permainan dan mereka lakukan bersama kakaknya, anak tetangga, sehingga keasikan anak bermain memberikan pengaruh positif pada pembentukan pribadinya. Sekarang permainan ini akan dapat disesuaikan dengan keadaan, kalau batu-batu kurang bersih atau tidak menarik, benda itu bisa diganti dengan kelereng kecil-kecil yang sudah banyak diproduksi saat ini sehingga akan tetap menarik minat anak-anak kita.

10. Tanggapan Masyarakat :

Masyarakat masih beranggapan bahwa permainan ini dapat diselaraskan dengan permainan-permainan toko lainnya. Masyarakat menyenangi permainan ini, paling tidak mereka dapat mengajar anak-anaknya melakukan permainan ini.

Pada orang tua masih mengakui keunggulan permainan ini sebagai alat untuk melatih dan mendidik anaknya.

Memang alat pendidikan dengan media cukup banyak tetapi permainan ini masih dapat dipakai menambah ketrampilan yang dapat dihasilkan oleh alat-alat permainan mutakhir.

Masyarakat orang tua akan menilai sesuatu permainan dari berbagai segi antara lain :

1. Apakah permainan itu cukup mengasikkan anak-anaknya.
2. Apakah tidak membahayakan keselamatan anak-anak.
3. Apakah ada gunanya bagi si anak.

Memperhatikan beberapa pertimbangan terhadap pemilihan orang tua terhadap suatu permainan kiranya permainan ini cukup memenuhi persyaratan di atas. Dengan dikandungnya unsur kompetitif dalam permainan ini maka dapat mendorong keinginan anak untuk bermain lebih bergairah. Para anak-anak akan berusaha menjadi pemenang. Unsur ini cukup dominan membuat anak-anak asik bermain. Karena watak anak yang ingin mendapat pujian dari pada sesamanya. Salah satu cara untuk memperoleh pujian ialah unggul dalam pergaulan.

Sedangkan dilihat dari keselamatan anak-anak permainan ini cukup aman, karena bisa dilakukan ditempat terlindung dalam peralatan yang tidak membahayakan. Sedangkan dilihat dari segi kegunaan dapat dipastikan bahwa permainan ini sangat berguna untuk latihan dasar-dasar berhitung. Karena itu para orang tua dengan sendirinya tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan itu. Sekarang masalahnya ialah pemilihan alat-alat berupa batu-batuan yang bersih dari segala pencemaran. Benda-benda alam saat ini juga berbeda dengan benda-benda alam yang dapat kita ambil disembarang tempat di sekitar 20 tahun yang lalu. Dahulu pencemaran alam relatif lebih sedikit dibandingkan dengan sekarang. Sedangkan permainan ini justru dilakukan oleh anak-anak dibawah usia sekolah yang belum mengerti masalah kebersihan lingkungan.

Masalah ini bagi orang tua tidak perlu dirisaukan lagi karena batu-batuan dapat diganti dengan kelereng kecil-kecil yang sudah banyak diproduksi. Barang ini dilihat dari segi kebersihan cukup terjamin. Para orang tua beranggapan bahwa banyak permainan tradisional yang sarannya dapat diganti dengan hasil pabrik demi menjaga kebersihannya. Bentuk dan cara bermainnya tetap seperti semula, memberikan keasikan dan tambahan pengalaman untuk menghadapi kehidupan sebenarnya nanti. Pengalaman menunjukkan bahwa permainan rakyat/tradisional sangat besar memberikan dorongan untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas bagi anak-anak.

Maka itu sebenarnya masyarakat tetap beranggapan bahwa permainan rakyat itu perlu dipertahankan termasuk Permainan Guak Ngalih. Taluh ini. Dalam hal ini penyesuaian dengan keadaan dan lingkungan sangat diperlukan, supaya ia dapat bersaing dengan permainan-permainan hasil pabrik lainnya.

GUAK NGALIH TALUH



1. Nama Permainan : "MAKARE/MEGERET/PERANG PANDAN".
2. Peristiwa/Suasana/Waktu :

Permainan makare dilakukan pada waktu hari Usaba Sambah setiap tahun yang merupakan hari Usaba yang paling besar di Desa Tanggan Pengringsing dan diadakan pada sasih kelima (sasih sambah).

Perlu dijelaskan, bahwa sasih kelima di Desa Tengganan Pengeringsing berbeda waktunya dengan sasih kelima yang di desa Tanggan kadang-kadang sesuai dengan sasih Karo atau ketiga di Bali umumnya, karena orang Tengganan mempunyai perhitungan kalender sendiri.

Waktu yang dipergunakan untuk mekare antara pukul 13.00 sampai pukul 16.00 WIB. Hari Usaha Sambah lamanya satu bulan dan selama Sambah diadakan mekare empat kali. Sekali mekare secara simbolis di bale Agung (tempat upacara). Sekali mekare secara simbolis hanya dilakukan simbolis oleh kerama desa, keliang Bumi, ditempat upacara Usaha Sambah.

Kemudian diadakan mekare yang sesungguhnya sekali di Petemon Kaja. Terakhir mekare sesungguhnya di tempat Petemon tengah yang merupakan puncak keramaian, yang pada saat itu pengunjung paling banyak.
3. Latar Belakang Sosial Budayanya .

Mekare/megerat/perang pandan dalam bentuk permainan ini, berarti saling kait/geret dengan duri pandan atau saling menyerang dengan menggunakan duri pandan.

Dalam pelaksanaan permainan ini yang ditonjolkan ialah faktor megeret/saling kait dengan duri pandan. Meskipun demikian disamping megeret yang menjadi inti permainan tersebut namun faktor seni dan budaya tidak bisa lepas dari permainan itu, antara lain tarian sebagai awal pertarungan itu, serta irama tabuh yang mengiringi permainan tersebut. Kelincahan, ketrampilan, dan keuletan para peserta sangat menentukan situasi permainan ini karena permainan ini dilaksanakan dengan penuh sengit dan kreatif.

Di samping itu tabuh geguron dan kare yang mengiringi permainan ini sangat mempengaruhi jalannya permainan, lebih-lebih tabuh menggema dengan bersemangat, menyebabkan para pemain dengan penuh semangat. Para pemain yang kena geret duri pandan tentunya akan lupa. Namun luka-luka bekas duri pandan itu tidak pernah menyebabkan infeksi, atau berbekas.

Bagi para pemain yang telah selesai bermain, disediakan semacam obat "kunyi"/kunir, isen/lengkuas yang dicampur dengan cairan cuka lalu digosokkan pada bekas-bekas luka tersebut.
4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

I Mangku Widia dan beberapa pemuka-pemuka masyarakat di Desa

Tengganan lainnya, yang penulis wawancarai mengatakan bahwa permainan mekare/megeret yang mereka warisi dari seluruhnya hingga kini tetap diadakan oleh warga desa dan tetangganya, dalam upacara tertentu yaitu pada hari Usaha Sambah setiap tahun.

Akhirnya pengunjung yang berasal dari sekitar desa tengganan ikut pula mengambil bagian dalam kegaitan mekare, yang masih ada sampai sekarang, bahkan pada setiap upacara mekare, pengunjung makin bertambah ramai.

Pengunjung berasal dari Daerah Bali sendiri dan dari luar daerah bahkan turis-turis Asing sangat ramai datang ke Tengganan untuk menyaksikan upacara tersebut.

5. Peserta/Pelaku:

a. Jumlahnya

Permainan ini dilakukan berkelompok dengan jumlah tidak terbatas, minimal 40 orang atau hampir sama dengan peserta pemain sabungan ayam.

b. Usianya

Para pemain berusia 7 sampai dengan 45 tahun.

c. Jenis Kelamin

Permainan ini hanya dilakukan oleh orang laki-laki.

d. Latar belakang sosial

Permainan ini bebas dilakukan oleh masyarakat di sekitar Desa Tengganan yang senang atau berminat terhadap permainan tersebut.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan:

Dalam melaksanakan permainan mekare ini diperlukan alat-alat permainan khusus antara lain:

a. Tamiang/alat pelindung/penangkis

Alat ini dibuat dari rotan, ate/sejenis rotan kecil yang dianyam, berbentuk bundar dengan garis tengah 50 – 75 cm, diisi pegangan. Kegunaannya adalah alat untuk menangkis serangan lawan.

b. Alat untuk megeret mekare

Alat ini bahannya dari daun pandan yang dipotong-potong sepanjang 30 – 40 cm. Dipergunakan sesuai dengan keperluan, baik panjang maupun banyaknya. Biasanya seenggaman tangan pemain yang bersangkutan.

c. Gamelan

Gamelan ini terdiri dari seperangkat selonding yang ditabuhkan untuk mengiringi permainan tersebut.

7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya).

Permainan ini di awasi dengan tabuh geguron dan tabuh kare yang



mengiringi permainan selama permainan mekare berlangsung.

Gamelan terdiri dari :

- a). 1 cengceng
- b). 2 buah petuduh
- c). 1 buah penanam
- d). 2 buah nyongyong
- e). 2 buah kempul (satu kempul besar, satu kecil)
- f). 2 buah gong (satu gong besar, satu gong kecil).

Gamelan ini ditabuhkan satu s/d 2 kali sebagai tabuh pembuka-an untuk merangsang para pemain dan lanjut mengiringi setiap ronda permainan dengan tabuh kare, dan tabuh nyang jangang sebagai pe-nutup, pertanda permainan telah selesai.

8. Jalannya Permainan:

Sebelum permainan mekare ini dimulai, terlebih dahulu pemuka Desa adat mengadakan rapat untuk memberitahukan kepada petugas, memulai sasih kelima. Maka diadakanlah urutan Upacara Usaba Sambah dan permainan mekare yang merupakan rangkaian Usaba Sambah.

Pada waktu pengeramei Usaba Sambah, adalah yang paling ramai dikunjungi oleh penonton. Pada waktu ini penonton datang bukan saja sekedar desa Tengganan, bahkan tamu-tamu dalam negeri dan turis Asing pun banyak yang datang untuk menyaksikan Upacara tersebut. Mereka yang siap untuk bertanding/ikut mekare harus berpakaian adat, dan tidak boleh memakai baju waktu sedang mekare.

Para warga masyarakat Desa menyiapkan alat-alat perlengkapan per-mainan antara lain: tamiang, duri pandan secukupnya dan seperangkat gamelan dengan para penabuhnya yang sudah siap di Bale tempat pang-gung terbuka untuk keamanan para pemain dan penonton sehingga permainan dapat berjalan lancar dan penonton dapat dengan mudah menyaksikan permainan itu.

Kira-kira pukul 12.00 (WIB) diadakan upacara keliling Desa di iringi dengan tetabuhan gong.

Setelah selesai upacara tersebut maka kira-kira pukul 13.00 (WIB) di bawah teriknya sinar matahari; di arena yang terbuka itu tampillah beberapa petugas Desa yang mengatur jalannya upacara permainan mekare itu. Sebagai pelopor biasanya dari pemuka masyarakat Desa Tengganan yang dimulai pertarungan dengan diawali dan diiringi dengan tabuh geguron dan tabuh kare. Setelah itu tampillah mereka yang ber-minat, dan para petugas Desa mengatur peserta pertarungan itu.

Apabila telah terdapat persesuaian antara kedua pemain tersebut, maka mereka membuka baju dan mengambil alat-alat seperti tamiang, daun pandan sesuai dengan keperluannya.

Dengan iringan tabuh yang semakin menggema, maka dimulailah

permainan yang semakin lama bertambah sengit, dimana kedua belah pihak berusaha untuk mengait lawannya. Di samping itu mereka juga harus menghindarkan diri dari serangan lawan. Di sini diperlukan ketrampilan, kelincahan, dan kemahiran dalam bermain. Dalam permainan ini tidak ada yang knock out.

Syarat-syarat permainan selalu mereka taati bersama antara lain : tidak boleh menendang, memukul, menusuk, bergulat.

Bila terjadi pelanggaran-pelanggaran maka para petugas Desa yang mengatur jalannya permainan, segera meleraikan dan demikian pula apabila kedua pemain itu tidak seimbang, pertarungan itu segera dihentikan. Lamanya pertarungan tidak dapat ditentukan waktunya. Hal ini tergantung pada pemain dan petugas Desa yang mengatur permainan itu. Bila mana salah seorang pemain itu menaruh alat-alat, berarti pertarungan diakhiri.

Dalam pertarungan ini tidak diumumkan siapa yang menang atau siapa yang kalah. Penilaian kalah menang itu tidak ada. Hanya penonton yang menilai bahwa yang kena geretan duri pandan yang terbanyak itulah yang kalah.

Demikianlah permainan ini berjalan berulang-ulang yang menampilkan 20 sampai 30 pasang pemain yang memakan waktu kurang lebih 3 jam.

9. Peranannya Masa Kini :

Peranan mekare ini pada masa kini tidaklah mengalami kemerosotan walaupun merupakan permainan warisan yang sudah kuno serta mendapat saingan dari berjenis olah raga dan hiburan, bahkan hingga kini permainan mekare terus berkembang, hal ini dapat dinilai dengan banyaknya peminat yang ikut ambil bagian dalam permainan itu.

Di samping itu kita melihat bahwa setiap tahunnya pengunjung makin bertambah ramai. Kini permainan mekare di Desa Tengganan telah mendapat pembinaan dari Pemerintah Daerah antara lain dari segi olahraga, untuk melatih ketangkasan pisik. Karena itu pemain ini benar-benar berfungsi ganda di samping pengunjung adat juga secara tidak langsung dapat berfungsi sebagai olahraga. Dan saat ini pemerintah bersama masyarakat Bali sangat berkepentingan melestarikannya untuk memperkaya sarana pariwisata.

Dari segi kebudayaan dalam membina seni tari dan tabuh, yang pada saat mekare dipergelarkan banyak ditonjolkan seninya.

Jadi permainan ini juga ikut serta melestarikan Kebudayaan Bali, terutama sebagai sara Pariwisata Budaya.

Saat ini permainan ini masih disenangi oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa di Desa Tengganan dan sekitarnya.

10. Tanggapan Masyarakat :

Sampai saat ini tanggapan masyarakat terhadap mekare masih baik dan memberikan sambutan yang meriah. Selama pertunjukan mekare dibawah teriknya matahari, penonton tetap berjubel dan tekun menyaksikan, hingga pertunjukan selesai.

Berdasarkan hal tersebut penulis berani mengatakan, bahwa permainan mekare tetap berkembang dan sangat disenangi oleh masyarakat/umum.

MAKARE/MAGERET/PERANG PANDAN



aktif menjaga kewibawaan raja pada jaman dahulu. Sampai sekarang pada desa tua-tua tersebut diatas masih mewarisi permainan itu baik di banjar dan di tempat-tempat lain yang rindang telah membudayanya disanubari mereka masing-masing.

5. Peserta / Pelaku :

a). Jumlah pemain ma-ciwa biasanya hanya 2 orang.

Tetapi kadang-kadang bisa pula 4 orang, sedang yang dua orang ini berfungsi hanya sebagai pembantu atau sebagai penasehat belaka. Kadang-kadang diperlukan juga seorang tepas (juri) yang mengadili menang atau kalah permainan tersebut.

b). Usianya.

Mula-mula pemain ma-ciwa ini orang dewasa, mengingat kemauan raja jaman dahulu harus orang yang tahu taktik perang dan seorang laki-laki.

Akhirnya karena makin lama permainan ma-ciwa itu menyebar kemana-mana, maka pemain tidak hanya orang terkemuka atau orang laki-laki dewasa, tapi digemari juga oleh anak-anak baik laki maupun perempuan.

c). Jenis kelamin.

Anak-anak laki-laki dan perempuan.

d). Kelompok sosial.

Sebagai mana keterangan-keterangan diatas, mereka bermain sejak dahulu hingga sekarang berkisar antara (2 atau 4 orang). Kalau jaman dahulu harus orang dewasa dan harus laki-laki yang mempunyai kedudukan, maka lama kelamaan berubah menjadi permainan yang boleh dilakukan oleh siapa pun tanpa memandang tingkat sosial tertentu. Begitu seterusnya kita terima sampai sekarang.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

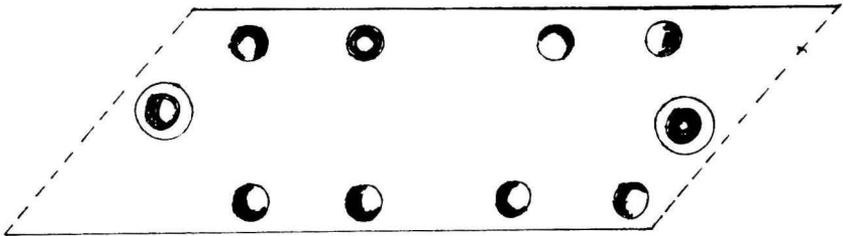
1. Alat perlengkapan ma-ciwa ini pada umumnya dibuat dari papan panjang lk 80 CM, lebar 30 CM tebal 6 s/d 7 CM berlubang sebelah kiri 4 lubang + di pojok 1 lubang yang disebut "Ulu" demikian pula disebelah kanan serupa dengan disebelah kiri, sehingga jumlah lubang seluruhnya 10 buah.

Ada kalanya langsung dibuat pada batu padas (peninggalan Jayaprana) dan oleh karena anak-anak menjadi pemainnya maka sering alat maciwa ini dibuat ditanah dibawah pohon yang rindang.

2. Disamping alat diatas, juga alat lain yakni: batu atau biji sawo, biji kacang-kacangan asalkan biji dipihak kiri berbeda bentuk atau warnanya dengan biji dipihak kanan. Apa sebab demikian, karena batu-batu tersebut dianggap laskar atau perajurit. Mengenai jumlah batu ter-

sebut, disebelah kiri 25 butir berwarna merah dan disebelah kanan 25 butir berwarna kuning. Tiap-tiap lubang diisi 5 butir.

3. G a m b a r :



7. Iringan (musik, gamelan dan sebagainya).
Permainan ma-ciwa ini tanpa iringan.

8. Jalannya Permainan :

a). Persiapan.

Sebagaimana permainan-permainan yang lain memerlukan persiapan, maka ma-ciwa juga demikian.

Mula-mula mereka berdua memilih bentuk dan warna batu yang akan dipakai. Setelah sama-sama mufakat barulah diundi, dengan melakukan um - ping - pang/sut.

Bagi yang menanglah berhak paling dulu menjalankan batu. Setelah pemain ini dapat numbak (merampas batu-batu musuhnya), maka yang kalah boleh menjalankan batunya. Demikian selanjutnya.

b). Aturan Permainan.

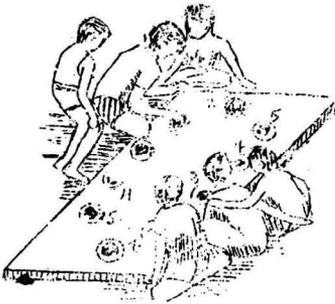
Sebelum kita jelaskan aturan permainan ini, terlebih dahulu kita ketengahkan beberapa istilah.

1. ULU = lubang di pojok No. 5 menurut jalannya mata angin.
2. Numbak = bila waktu menjalankan batu ternyata sisa batu penghabisan menjatuhkan lubang kosong, maka numbaklah batu ini terhadap batu-batu pada lubang dihadapannya.
3. Muit/amuit = bila numbak ulu seketika menang, karena numbak ulu berarti berhasil membunuh raja.

Jalan permainan :

Katakanlah pemain I menang setelah melakukan um - ping - pang. (lihat gambar).

Umpama batu pada lubang No. 2 diambil dan dijalankan.



Pasu mulai menaruh satu-satu dari no. 3-4-5-1 dan 2 (karena batu yang dijalankan dari lubang no. 2 berjumlah 5 butir.

Karena sisa batu terdrbut jatuh dilubang no. 2 (kepunyaan II) maka seluruh batu itu ngatut (berhak diambil) dan jumlah batu yang diangkat sekarang berjumlah 6 butir.

Terus dijalankan melalui lubang no. 3 - 4 - 5 - 1 - 2 - 3, di sini berhak lagi diambil menjadilah 6 butir dan terus dijalankan menurut jalannya mata angin. Demikian berlaku andaikata sisa sebutir nanti jatuh pada, lubang kosong, maka numbaklah batu tersebut. Segala batu dihadapannya berhak dirampas ibarat tawanan serdadu.

Kalau sudah berlaku demikian, sekarang giliran pemain ke II berjalan sebagai pemain ke I tadi. Akhirnya karena saling tumbak maka ada kalah dan menang. Sebagai keterangan di atas, ada numbak kosong dan ada pula numbak berhasil merampas batu banyak.

c). Tahap-tahap permainan.

Pada saat-saat permainan menentukan, di sinilah pemain harus pandai main taktik. Suatu contoh berani melangkar ulu (karena peraturan membenarkan).

Resikonya kalau salah perhitungan, cepat kalah. Adakalanya pemain curang menjalankan batunya. Harusnya ditaruh satu-satu lalu oleh pemain licik kadang-kadang 2 atau sama sekali tidak. Di sini perlu ketenangan bermain, kewaspadaan dan kejujuran.

d).Konsekuensi Kalah Menang.

Baik menang maupun kalah permainan maciwa ini sama sekali tidak menggunakan uang. Hanya siapa yang kalah kadang-kadang dikedig (dipukul pahanya sebanyak perjanjian yang telah diputuskan). Adaa juga peraturan yang kalah harus menggendong menurut ketentuan hukuman yang telah disepakati. Jadi hadiah/hasil kemenangan hanya berupa hiburan/kesenangan yang disepakati sebelumnya.

9. Peranannya Masa Kini :

Pada mulanya permainan maciwa ini merupakan sarana untuk melatih keterampilan untuk menguasai dan taktik, maka dari itu raja/penguasalah yang perlu menguasai ketrampilan itu tetapi sekarang permainan itu tidak mendukung keperluan itu. Mereka bermain hanya

sekedar pengisi waktu. Oleh karena itu mereka sangat santai main maciwa dibawah pohon besar dan rindang. Mereka tahu merampas batu itu yang artinya menahan prajurit, namun mereka tidak menghayati sejauh mana tujuan permainan itu.

Hal yang sangat menarik, setelah penjajahan Belanda permainan ini makin surut, mungkin karena tujuan si Belanda mengurangi berdikit-dikit agar kecerdasan bangsa kita lama-lama menjadi tumpul. Akibatnya lalu permainan maciwa diganti menjadi main kelereng. Setidak-tidaknya pemain tidak mengatur siasat untuk mengalahkan raja/penguasa dengan rakyatnya.

10. Tanggapan Masyarakat :

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini terbatas pada jalan permainannya semata-mata kebanyakan mereka kurang memahami bahwa permainan maciwa mengandung taktik perang. Hal ini tidaklah mengherankan karena Raja waktu itu benar-benar takut dan patuh menuruti perintah Raja. Mereka bermain hanya sebagai pengisi waktu luang, yang oleh karena itu cara mereka bermain sangat santai. Demikian permainan maciwa berlaku di Bali sampai sekarang masih ada bekas-bekasnya antara lain :

a) Di Banjar Kalianget merupakan batu padas masih ada disamping peninggalan benda-benda lain, lesung, jamban, dan lain-lain.

b). Di desa Julah alat maciwa dijadikan gambar pada tembok-tembok sebagai relief.

c). Di desa Padangbulia masih ada pada bale Agung di pura Puseh.

Berdasarkan data tersebut di atas tanggapan masyarakat masih utuh terhadap permainan tersebut, sekalipun maksud permainan itu belum tentu mereka hayati seperti apa yang diharapkan oleh penguasa/raja dulu. Sekarang masyarakat menganggap permainan ini hanya sebagai permainan yang dapat membantu mengasuh kecerdasan dan taktik belaka.



1. Nama Permainan : "PANDE"

Pengertian kata Pande disini akan dibatasi saja dalam suasana permainan ini sebab kata pande dapat berarti seorang pengrajin barang keperluan rumah tangga seperti pisau dan sejenisnya yang biasanya dikerjakan oleh golongan masyarakat tertentu dalam hal ini warga pande. Namun dari luar warga itu pun ada juga masyarakat yang melibatkan diri dalam usaha pengrajin itu, termasuk pengrajin perhiasan emas, perak dan sebagainya. Pande dalam suasana permainannya dapat diartikan memukul dengan tepat atau melempar dengan tepat.

2. Peristiwa / Waktu :

Tidak terlihat adanya suatu peristiwa tertentu yang mengharuskan dilaksanakan permainan ini, demikian pula sebaliknya tiada halangan apapun bagi yang berminat untuk melaksanakan permainan ini. Waktu yang biasa dipergunakan oleh anak-anak dalam melakukan permainan ini biasanya pada sore hari dan kadang-kadang pada pagi hari bila situasi mengijinkan.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan ini merupakan permainan yang sifatnya bertanding antara dua kelompok pemain berdasarkan perjanjian berapa nilai yang harus dikumpulkan oleh masing-masing kelompok sebelum permainan ini dimulai. Di samping bertanding, melalui permainan ini sekaligus dapat dipupuk perkembangan jasmani dan rohani (mental) anak, sebab sifat tolong menolong itu terlihat dalam kerja sama masing-masing anggota grupnya, manakala ada di antara anggotanya yang tidak berhasil melempar atau membidik sasaran yang tersedia.

Demikian pula tidak kalah pentingnya latihan jasmani, karena jasmani betul-betul dipupuk melalui berbagai gerakan, karena dalam permainan ini dilakukan *nengkleng* (berdiri dengan satu kaki).

Semua gerakan harus nengkleng, sehingga sepiantas lalu permainan ini gampang kelihatannya. Tetapi kalau kita ikuti secara teliti apa yang terkandung dalam semua gerakan yang diterapkan, akan banyak manfaat yang dapat dipetik dari permainan ini. Dalam melakukan permainan ini tidak ada hubungan dengan peristiwa sosial tertentu dan bebas dilakukan oleh siapa saja yang berminat.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Permainan ini terdapat di sekitar Denpasar, kota yang sudah penuh dengan berbagai jenis hiburan, permainan, dan sarana-sarana yang serba memadai, namun masih ada anak-anak melakukan jenis permainan tradisional. Untuk menentukan desa asal permainan ini sangat sulit demikian pula daerah penyebarannya kurang jelas. Di beberapa

tempat di sekitar Denpasar, kadang-kadang anak-anak sudah tidak memahami lagi permainan ini.

Demikian pula para orang tua, sedikit sekali yang dapat menjelaskan seluk beluk permainan ini. Pada masa lampau permainan ini amat digemari oleh anak-anak, dan setiap hari selalu ada anak yang melakukannya. Tetapi pada akhir-akhir ini, disamping terdesaknya lapangan tempat bermain mempergunakan jalan-jalan karena sibuknya lalu lintas.

Belum pernah didapatkan data tertulis yang menyangkut segala sesuatu mengenai permainan ini sehingga amat sulit untuk mengetengahkan data yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

5. **Peserta/Pelaku:**

a. **Jumlahnya:**

Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok pemain yang masing-masing terdiri dari 2 sampai dengan 5 orang.

b. **Usianya:**

Pesertanya berusia antara 6 sampai dengan 14 tahun.

c. **Jenis Kelamin:**

Semua pelakunya laki-laki.

d. **Kelompok sosialnya:**

Permainan ini bebas dilakukan oleh siapa saja yang berminat.

6. **Peralatan/perengkapan permainan:**

a. **Lapangan tempat bermain:**

Tempat-tempat yang biasa dipilih untuk tempat bermain di halaman-halaman rumah, di lorong-lorong dan tempat-tempat yang dianggap memadai dengan ukuran lebih kurang 2 x 6 m atau lebih.

Di atas lapangan tempat bermain dibuat garis seperti di bawah ini:

Garis-garis ini ukurannya bisa disepakati bersama sebelum permainan dimulai. Bila pemain tiap kelompok berjumlah sampai 5 orang sudah tentunya menaruh kabak agak panjang.

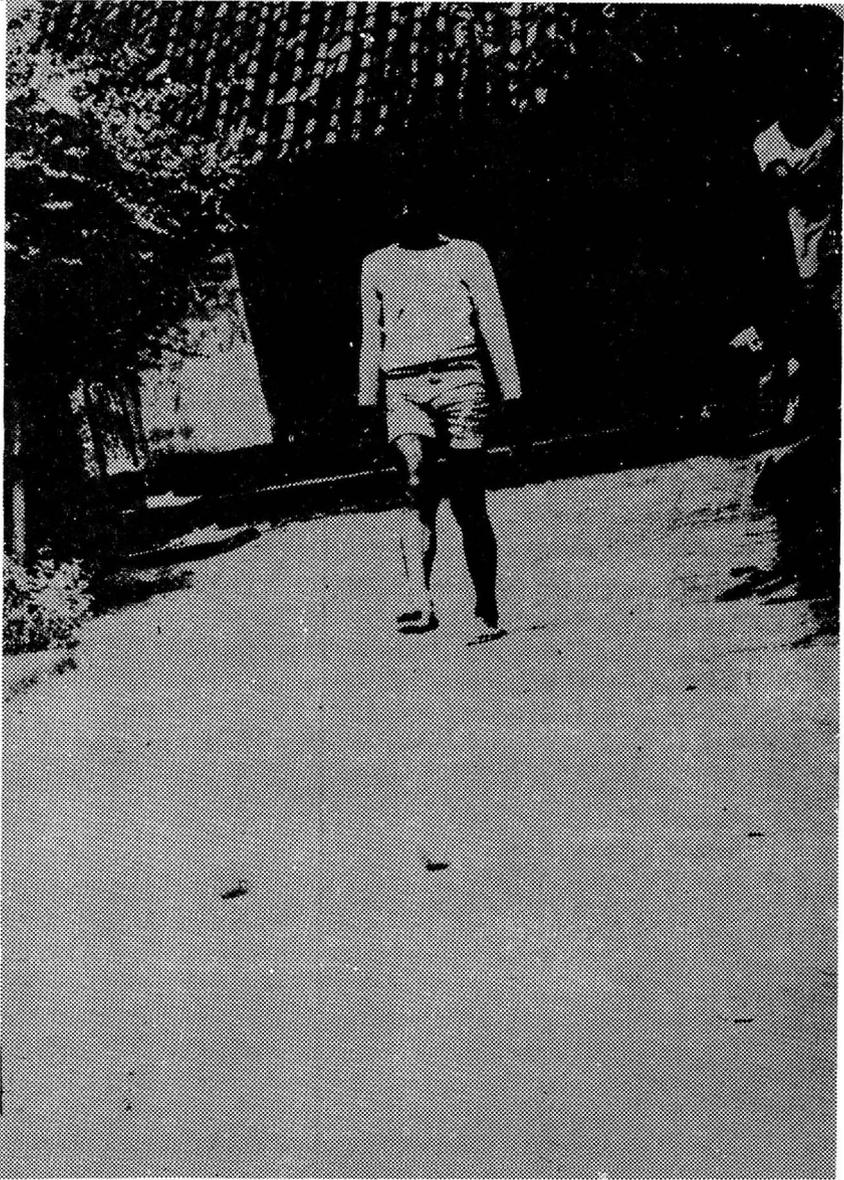
b. **Batu alat bermain dipilih yang agak pipih dan tipis ukurannya disesuaikan dengan permainannya, tidak berat dilemparkan dari jarak lk 6 meter dan tidak sulit ditaruh diatas punggung kaki bila nayung dan nyeret. Batu ini disebut kabak. Setiap pemain memilih sebuah kabak yang ukurannya tidak terlalu berbeda, ini betul-betul sesuai dengan selera setiap pemain.**

7. **Iringan:**

Permainan ini tidak memakai iringan vokal maupun instrumental.

8. **Jalannya Permainan :**

a. **Persiapannya.**



Sebelum permainan dimulai, anak-anak yang akan ikut bermain dibagi menjadi dua kelompok yang dalam uraian ini setiap kelompok akan diisi dengan 3 orang pemain. Demikian pula telah disepakati beberapa nilai yang harus dikumpulkan oleh setiap kelompok dan imbalan apa yang akan diberikan kepada kelompok yang menang. Setelah semua perjanjian disepakati maka dibuatlah garis-garis dengan ukuran yang telah disesuaikan secara gotong royong. Sebelum permainan dimulai anak-anak sudah siap dengan batu-batu yang bentuk dan ukurannya sesuai dengan seleranya masing-masing yang disebut kabak. Setelah itu diadakan undian dengan sut untuk menentukan kelompok yang akan munggah (melalui permainan).

Kelompok yang menang dalam sut ini munggah dan yang kalah nyaga (meletakkan kabaknya pada garis tengah segi empat yang telah dibuat). Sebagai contoh uraian penulis akan siapkan dua kelompok, I dan kelompok II yang sedang bermain.

b. Aturan Permainan :

Dalam melakukan permainan ini ada beberapa istilah bahasa daerah Bali yang sukar diartikan secara tegas dan jelas. Beberapa istilah yang tetap terpakai dalam permainan ini ialah :

1. Munggah.

Kelompok yang menang dalam sut tadi untuk pertama kali melempar kabak lawan yang diletakkan pada garis ditengah-tengah segiempat disebut munggah, maksudnya kelompok yang serve (kalau seperti badminton misalnya) dan kelompok yang meletakkan batu disebut nyaga.

2. Nyeret.

Nyeret ini batas mulanya sudah ditentukan dengan garis, caranya satu langkah kaki kiri maju lalu kaki kanan dengan kabak di atasnya di-hentakkan kedepan agar kabak lawan kena.

3. Nayung.

Dilakukan dengan kaki kanan diisi kabak dan kaki kiri berjalan (neng-kleng). Pada saat nayung kabak tidak boleh jatuh, bila jatuh berarti gugur.

Kaki kanan yang berisi batu (kabak) pada saat kaki kiri berjalan biasanya diayun-ayunkan kedepan dan kebelakang.

4. Pande (dut).

Pada saat permainan dimulai lemparan dilakukan oleh kelompok yang munggah agar kabak lawan bisa kena, demikian pula pada saat nyeret dan pada waktu melompat dari arah bawah kaki (diantara kaki kanan dan kiri). Walaupun kabak lawan kena, kalau kabak yang dipakai melempar (nyeret) tadi jatuhnya dekat dari garis segiempat (Tempat kabak yang dilemparkan) yang kalau diukur kurang dari

ukuran panjang kaki salah seorang anggota kelompok yang menaruh kabak, dinyatakan Pande (dut), dan kelompok yang munggah tadi gugur.

Caranya mengukur ialah ibujari kaki sampai tumit, diukurkan dari garis ke kabak. Batas nyeret, nayung, munggah sudah ditentukan dengan garis yang harus diikuti.

Menjelang permainan dimulai sudah disepakati berapa biji yang harus dikumpulkan oleh masing-masing kelompok dan imbalan yang akan diperoleh bagi yang menang.

c. Tahap-tahap Permainan.

Setelah semua persiapan dapat dirampungkan maka permainan pun dimulai. Kelompok yang menang undian (sut) dalam permainan ini ialah kelompok II dengan tiga orang anggotanya segera menempari garis tempat munggah dan siap meletakkan kabaknya pada garis yang ditentukan (*kotak A*) posisi satu (*grup kabak I kena*).

Kelompok II secara bergantian melemparkan kabak kelompok I. Apabila dalam lemparan pertama anggota kelompok II (II, I) dapat mengenai salah satu kabak dari kelompok I dan tidak pande (dut); maka anggota kelompok II lainnya tidak usah melempar lagi dan langsung nayung dari batas garis B, menuju ke garis D, tempat munggah tadi.

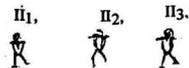
Tiba di garis D, kabak yang tadinya terletak pada kaki dilemparkan ke atas lalu diambil dengan tangan, biasanya diambil dengan tangan kanan, terus kembali ke sekitar kotak A dengan nengkleng sambil membawa batu (kabaknya).



Batas Nayung



Garis Batas Njarat



D. Garis Batas Munggah Grup II.

Setelah tiba disekitar kotak A sambil mencari posisi yang baik lalu melempar kabak kelompok I dengan jalan meletakkan kedua kaki dengan posisi mengangkang dan menembakkan batu dari arah belakang ke depan persis di sela-sela antara kaki kanan dan kiri.

Waktu melempar ini boleh dicari posisi lurus sehingga memungkinkan ketiga kabak kelompok I jatuh dan boleh juga satu-satu. Bila pada lemparan ini kelompok II berhasil menjatuhkan ketiga kabak kelompok I tanpa pande (dut) maka kelompok ke II memperoleh satu biji.

Melempar ini dapat dikerjakan bersama-sama dengan pilihan satu kabak untuk satu pelempar atau boleh dikerjakan berganti-ganti. Setiap kegagalan salah seorang anggota dapat dibantu oleh anggota lain yang telah berhasil.

Posisi dua (Kabak grup I tidak kena).

Kelompok II masih dalam keadaan mungghah tetapi tidak berhasil mengenai salah satu kabak dari kelompok I, walaupun ketiga anggotanya telah berusaha. Batu-batu (kabak) dari kelompok II jatuh disekitar kotak A dan dibiarkan sampai lemparan anggota kelompok II selesai. Dalam keadaan demikian kelompok II, mulai mengadakan lemparan kedua dengan cara mengambil kabaknya masing-masing langsung dari tempat jatuhnya kabak itulah (E) batas jarak masing-masing anggota kelompok II melempar dari bawah antara kedua kaki yang mengangkang ke arah kabak kelompok I.

Bila diantara anggotanya ada yang tidak berhasil dapat dibantu oleh anggota lainnya yang berhasil mendahuluinya. Mungkin saja dalam usahanya menjatuhkan kabak kelompok I, ketiga anggota kelompok II tidak berhasil, maka kelompok II dianggap gugur dan kelompok I yang mungghah. Apabila lemparan dari bawah kaki ini ketiga kabak kelompok I dapat dijatuhkan dengan baik, maka kabak-kabak kelompok II mulai dipungut oleh pemiliknya, sementara anggota kelompok I memperbaiki letak kabak-kabaknya yang letaknya telah mengalami perubahan akibat kena lemparan tadi.

Kelompok II yang telah memungut kabaknya, menuju ke garis tempat nyeret (C). Dari garis C lah dimulai acara nyeret ini engan jalan meletakkan kabaknya masing-masing dipunggung kakinya yang dalam keadaan siap untuk dihentakkan, agar mengenai kabak kelompok I.

Cara nyeret ini sama dengan nyeret dalam aturan permainannya.

Pada saat nyeret ini tidak mustahil salah seorang anggota ada yang menemui kegagalan untuk ini ia dapat dibantu oleh kawannya yang berhasil atau oleh anggota lain yang belum mendapat giliran.

Bila dalam tolong menolong ini tidak berhasil maka kelompok II dinyatakan gugur dan kelompok I yang mungghah. Apabila nyeret ini berhasil menjatuhkan semua kabak kelompok I, maka acara selanjutnya nayung dari batas garis B ke garis D dengan jalan meletakkan kabaknya diatas kaki dengan nengkleng (satu kaki) sambil sedikit diayun-ayunkan. Demikian tiba di garis D kabak yang berada pada kaki tadi diayunkan (dilontarkan) keatas dan dijaga dengan tangan lalu dengan nengkleng kembali kesekitar A untuk selanjutnya menembak kabak yang diletakkan oleh kelompok I dengan mengangkang dari arah belakang kedepan diantara kedua kakinya.

Posisi pada saat menembak ini dipilih yang sebaik-baiknya dengan cara lurus untuk menjatuhkan ketiga kabak lawan. Mungkin pada saat ini

hanya satu atau dua yang jatuh dan mungkin juga tidak ada yang jatuh, dapat dilanjutkan oleh anggota yang lain. Setelah ini berhasil kelompok II dapat mengantongi satu biji dan mungah lagi.

Demikianlah permainan ini diulang beberapa kali dan pada akhirnya selesai setelah biji yang ditargetkan terkumpul. Kelompok yang lebih dahulu dapat mengumpulkan biji sesuai dengan perjanjian itulah yang menjadi pemenang.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Sebelum permainan dimulai sudah disepakati hukuman bagi kelompok yang kalah. Ini adalah suatu imbalan bagi kelompok yang menang dan merupakan kepuasan tersendiri bagi anak-anak.

Biasanya ada dua hukuman yang ditimpakan bagi kelompok yang kalah yaitu bogolan nayung dan bogolan gandong (hukuman nayung dan hukuman menggendong). Yang pertama ini agak ringan yaitu mengikuti kelompok yang menang nayung sesuai dengan perjanjian. Semua anggota kelompok yang menang nayung (meletakkan kabak pada kaki) dan berjalan nengkleng beberapa kali putaran pada tempat bermain. Apabila ditengah-tengah putaran pertama kabak kelompok yang kalah sudah jatuh dia harus mengulang dari mulainya nayung tadi dan berlaku untuk semua anggotanya, walaupun yang jatuh hanya kabak salah seorang anggotanya. Kelompok yang kalah harus menirukan segala gerak-gerik kelompok yang menang.

Yang agak berat harus menggendong anggota yang menang. Caranya anggota kelompok yang menang nayung dengan kabak dikaki kesekitar lapangan tempat bermain, tempat jatuhnya kabak kelompok ini, sampai disanalah anggota kelompok yang kalah menggendong yang menang. Dalam hal ini pasangan pemain antara yang kalah dan yang menang agar seimbang.

9. Peranannya Masa Kini :

Permainan tradisional khususnya permainan Pande ini jika dibandingkan dengan permainan-permainan modern yang makin berkembang dan mendapat dukungan baik dari masyarakat pada akhir-akhir ini amat ketinggalan dan sudah mengalami kemerosotan. Sedikit sekali anak-anak yang mau melakukan permainan ini. Dengan makin sedikitnya anak-anak yang menggemari permainan rakyat ini, secara tidak langsung akan mengurangi frekwensi kegiatannya dan lambat laun dikhawatirkan akan punah. Makin membanjirinya permainan-permainan toko yang serba mini dan memikat, lebih menarik para orang tua untuk menyodorkan jenis permainan ini, dibandingkan dengan mengarahkan mereka untuk melakukan permainan tradisional peninggalan nenek moyangnya yang sudah berada di ambang kepunahan.

10. Tanggapan Masyarakat :

Pada masa lampau permainan ini amat digemari oleh anak-anak, dan merupakan permainan yang mengasukkan. Pada saat itu belum ada pengaruh permainan lain, sehingga anak-anak dengan bebas memilih permainan tradisional yang mereka sukai.

Dengan adanya pengaruh dari berbagai mainan anak yang dijual di toko-toko dan banyak lagi permainan modern yang lebih praktis, maka anak-anak mengalihkan perhatian mereka kepada yang serba baru dan modern itu. Dengan adanya faktor-faktor lain yang menunjang keinginan anak-anak untuk mengembangkan berbagai kreatifitasnya, maka permainan rakyat ini berangsur-angsur di kesempingkan dan kurang diperhatikan.

Walaupun demikian tidaklah berarti bahwa permainan ini dilupakan sama sekali, namun masih ada anak-anak yang mau melakukannya.

1. Nama Permainan : "MAKERING – KERINGAN"

Making-keringan adalah sebuah kata ulang bersambung dalam bahasa Bali yang kata dasarnya adalah "kering" mendapat awalan ma dan akhiran an serta perulangan bunyi maka menjadilah ma + kering keringan + an menjadi making-keringan.

Arti kata "kering" sesungguhnya adalah nyering, ngering (kata kerja) berarti mengeluarkan suara nyaring.

Mengapa kata kering menjadi dasar kata dari permainan ialah karena suara yang nyaring saking gembiranya.

Suasana menjadi riuh dengan suara yang nyaring maka lama-lama permainan tersebut diberi nama making-keringan.

2. Peristiwa/Suasana/Waktu :

Permainan making-keringan dapat dan biasa dilakukan oleh anak ketika pagi maupun sore hari. Tergantung dari waktu/kesempatan dari anak-anak.

Yang sudah tentu masalah kesempatan sangat erat hubungannya dengan latar belakang sosial ekonomi masyarakat pendukungnya.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Masyarakat Indonesia umumnya dan masyarakat Bali khususnya adalah masyarakat agraria. Pertanian menjadi sumber pekerjaan hasilnya menjadi sumber penghidupan yang pokok.

Masyarakat agraris sifatnya adalah statis, bila dibandingkan dengan masyarakat kita yang sibuk dan bising.

Suasana desa yang tenang dengan jumlah waktu luang yang cukup panjang merupakan faktor utama lahirnya berbagai jenis permainan rakyat khususnya permainan yang digemari oleh anak-anak.

Begitu pula pada masyarakat yang kehidupannya telah tenteram oleh karena faktor ekonomi dan lain-lainnya sudah baik, sehingga anak-anak tidak begitu diforsir tenaganya untuk membantu orang tua dalam menopang rumah tangga maupun dalam mengasapi dapur, disamping pula keinginan orang tua untuk memberi dorongan yang baik dan positif atas perkembangan pribadi anak, karena diharapkan anak-anak menjadi orang yang berguna di kelak kemudian hari. Sehingga atas pengertian dan harapan tersebut sudah tentu kepada anak disiapkan waktu yang teratur untuk anak-anak dalam semua kegiatan yang membantu baik perkembangan jasmani dan rohani anak.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Sudah lazim kita temukan bahwa permainan rakyat timbul, tumbuh dan berkembang sangat dipengaruhi oleh faktor masyarakatnya. Sebab permainan adalah suatu kebudayaan, dan sebagai budi daya sudah tentu merupakan bagian dari masyarakat itu sendiri.

Data yang pasti dan meyakinkan akan sejarah timbulnya permainan macking-keringan ini tidak pernah kita jumpai.

Demikianlah tidak seorang pun yang dapat menerangkan akan asal usul permainan ini. Banyak orang tua menerangkan bahwa mereka telah melakukan permainan ini dan menerima dari generasi pendahulunya. Untuk sementara sudah tentu dapat kita simpulkan bahwa permainan ini sudah cukup berumur.

Macking-keringan dapat kita jumpai di seluruh Bali dan beberapa jenis, antara lain :

1. kering incang
2. kering jongkok
3. macking adeg.

Yang mana lebih dahulu timbul/tumbuh tidak ada yang mengetahui dengan seksama. Tetapi beberapa informasi menyebutkan susunan tersebut diatas. Hal ini didasarkan atas jenis lapangan dan alat permainan yang dipergunakan. Kering incang menggunakan suatu lapangan yang berbentuk lingkaran.

Kering adeg menggunakan peralatan tiang-tiang rumah (pilar rumah) yang di Bali disebut "adegan". Sedangkan kering jongkok tidak memakai peralatan dan lapangan yang pasti atau lapangan tertentu.

5. Peserta / Pelaku :

Usia pemain:

Macking-keringan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berumur antara 6 s/d 12 tahun, suatu usia yang paling menyenangkan untuk bermain-main.

Jumlah pemain:

Jumlah anak yang ikut serta dalam permainan ini paling sedikit 2 (dua) orang. Makin banyak pengikut makin baik dan suasana akan makin meriah. Untuk jenis kering incang, jumlah pemain perlu genap/ganjil demikian juga macking jongkok. Tetapi untuk macking adeg biasanya pesertanya sejumlah adegan (tigang) yang dipakai ditambah 1 (satu). Umpama ada 4 buah tiang maka dicari jumlah pemain $4 + 1 = 5$ orang. Atau sebaliknya kalau ada 4 orang anak yang ingin macking adeg dicarilah 3 buah tiang yang akan dipergunakan dengan seorang yang lepas, yang berusaha merebut salah satu tiang yang menjadi rumah yang ditinggalkan sesaat pada pertukaran tempat.

Jenis kelamin:

Jenis kelamin para pemain tidaklah ada ketentuan khusus yang memisahkan mereka. Biasanya anak-anak bercampur bermain dan bergembira.

Jenis kelamin para pemain tidaklah ada ketentuan khusus yang memisahkan mereka. Biasanya anak-anak bercampur bermain dan bergembira.

Latar Belakang Sosial Anak.

Permainan dapat diikuti oleh anak siapa saja tanpa membedakan kedudukan sosial dan ekonomi orang tuanya.

6. Peralatan dan Perlengkapan Pemain :

Untuk jenis macking incang hanya diperlukan sepetak tanah kira-kira seluas 5 m², guna membuat sebuah lingkaran dengan garis tengah kira-kira 2,5 m s/d 3 m. Tergantung dari banyak sedikitnya peserta. Makin banyak peserta makin lebar/luas lingkaran itu. Makin banyak pemain dalam lingkaran makin gembira suasananya.

Untuk kering adeg, alat yang dipergunakan ialah tiang rumah. Tiang-tiang rumah bagian depan dianggap sebagai rumah tempat tinggal. Tiap pemain harus mempunyai sebuah tiang sebagai rumah tinggal. Sementara seorang lepas tanpa rumah yang nanti akan berusaha untuk merebut salah satu rumah. Saat berusaha merebut inilah suasana sangat meriah.

Untuk kering jongkok biasanya tidak diperlukan alat apa-apa kecuali suatu ruangan/petak tanah untuk tempat permainan.

Secara keseluruhan macking-keringan adalah suatu permainan yang sangat sederhana baik dari segi peralatan maupun dari segi aturan permainan.

7. Iringan Musik :

Permainan macking-keringan tidak diiringi dengan musik apapun. Namun walaupun demikian keasikan/bermain tidaklah kurang. Malah teriakan-teriakan nyaring dan riuh gembira dapat membangkitkan rasa kepuasan tersendiri dalam melakukan permainan tersebut.

8. Jalannya Permainan :

Oleh karena ada tiga jenis permainan, maka akan dijelaskan mengenai ciri-ciri umum dari macking-keringan dan kemudian baru dijelaskan secara khusus tiap jenis yang sedikit ada perbedaan dalam tata aturan pelaksanaannya.

Yang menjadi ciri-ciri umum dari macking-keringan ini adalah :

a. Harus ada seorang "pencari" yang berkeliling pada lingkaran, sambil berlari bolak-balik sepanjang lingkaran untuk berusaha menepuk salah seorang "pengeleb" yakni kawan mereka yang ada dalam lingkaran (macking linder).

Atau dalam macking incang ada seorang pencari yang berusaha merebut salah satu tiang yang ditinggalkan oleh yang empunya rumah sebab ingin bertukar rumah dengan yang lain.

- b. Tak ada hukuman lain kecuali menjadi "pencari" bagi mereka yang dapat ditepuk atau yang tempatnya dapat direbut oleh "Pencari".
- c. Guna menentukan siapa-siapa yang menjadi (pencari) yang pertama dipakai "dempul" yaitu suatu cara mengucapkan kalimat sejenis pantun dengan menepuk tiap tangan peserta yang ditengadahkan setiap kali mengucapkan sebuah suku kata :
- Sebagai contoh dapat disebutkan salah satu dari berjenis-jenis dempul misalnya :

Pul si noge

Jukut timbul basang gede

Kereng ngambul jumah wake.

(Pul si noge

Sayur buah timbul perut besar

Sering ngambek pergi ke rumahku).

Contoh ketika melakukan dempul (mandempul), umpama ada tiga orang (Si A, si B, si C);

si A;	si B;	si C;
pul	si	no
ge	ju	kut
tim	bul	ba
sang	ge	de
ke	reng	ngam
bul	ju	mah
wa	ke.	

Pada contoh di atas si B mendapat hitungan terakhir dengan tepat jatuhnya suara "ke" oleh sebab itu si B berhak menjadi "pengeleban". Demikian dempul itu dilanjutkan sampai tinggal seorang pemain. Pemain inilah yang kemudian menjadi "pencari" atau ngalih (bahasa Bali) yang pertama.

Akhir-akhir ini mengganti cara dempul itu banyak digunakan sut atau pung-ping - pang; lebih-lebih dikota.

Aturan permainan untuk jenis makering-keringan tidaklah begitu rumit. Seperti halnya jenis permainan rakyat lainnya, maka aturan tidak pernah tertulis. Namun demikian karena sederhananya, maka hampir di seluruh daerah Bali tidak terdapat perbedaannya.

Beberapa aturan yang terpenting ialah bahwa :

1. Siapa yang mendapat hitungan terakhir (dempul) dialah menjadi pencari yang pertama.
2. Siapa yang dapat ditepuk atau direbut rumah tempat tinggalnya oleh pencari ia harus menggantikan anak itu sebagai pencari.

Dengan aturan permainan yang sederhana itu maka dapat diikuti jalannya permainan macking-keringan. Untuk itu kita ikuri salah satu contoh jalannya permainan dari macking incang. Mula-mula sejumlah anak lebih kurang 4 (empat) atau 5 (lima) orang atau lebih melakukan hitungan (mandempul) untuk menentukan siapa yang kurang beruntung untuk menjadi "pencari" yang pertama kali.

Andaikata jumlah anak terdiri dari 5 orang maka akan terdapat seorang pencari dan 4 orang yang telah memiliki rumah (ngeleb)

Selanjutnya bagi yang ngeleb lalu mencari rumah yang dalam hal ini biasa dipakai tiang rumah. Jarak sebuah ke tiang lainnya lebih kurang

Pemain	I	II	III	IV
	X	X	X	X
	A	B	C	D
	E (Pencari)			

lebih kurang 2 meter. Setelah itu maka pemain yang telah mempunyai rumah berusaha pindah/tukar rumah dengan pemain lainnya maka akan terjadi gerak seperti pada gambar atau sebagainya.

Pada saat rumah ditinggalkan oleh pemiliknya maka pencari (si E) berusaha merebut salah satu yang kosong. Kalau si E berhasil lebih dahulu menguasai rumah salah seorang pemain, umpamanya merebut yang satu maka akan terdapat seorang pemain lain yang tidak kebagian rumah, maka pemain itulah (mungkin si A atau si B atau lainnya) yang kemudian menggantikan sebagai pencari.

Demikian selanjutnya hingga sama-sama puas, barulah kemudian bubar atau mengganti dengan jenis permainan lainnya.

9. Peranannya Masa Kini :

Seperti banyak permainan rakyat yang berbagai-bagai jenisnya

telah banyak yang hilang, diganti dengan jenis permainan yang baru, sudah tentu sebagai permainan baru lebih menarik perhatian anak.

Tetapi sebagai suatu khasanah kekayaan kebudayaan bangsa, dan melihat mudah serta sederhananya permainan makering-keringan ini kiranya tidaklah boleh hilang begitu saja. Permainan ini sangat cocok untuk dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar, serta dapat diikuti secara berkelompok.

Juga melihat akan nilai paedagogis dari makering-keringan seperti daya konsentrasi, usaha memperdaya lawan dengan gerak tipu serta unsur ketertiban yang terdapat didalamnya, serta unsur olah raga yang baik (berlari-lari) maka patutlah permainan ini dikaji kembali untuk dapat dikembangkan sesuai dengan minat anak masa kini tanpa menghilangkan unsur asli yang terkandung didalamnya.

10. Tanggapan Masyarakat :

Hingga kini permainan ini masih tetap dilakukan oleh anak-anak baik di desa-desa maupun di kota-kota. Jadi jelas, bahwa mereka masih mencintai permainan ini walaupun telah dapat berbagai permainan lain yang baru.

Orang-orang tua apabila anak-anak telah asyik bermain dirumah menjadi senang sebab tidak usah keluar tenaga untuk menjaga, juga tidak usah keluar untuk membeli permainan. Oleh sebab itu banyak orang tua menghimbau agar permainan rakyat yang pernah ada dapat diajarkan kembali di sekolah dasar disesuaikan dengan tingkat umur mereka.

Jadi tidak ditutup kemungkinan pengembangannya, agar sesuai dan menarik minat anak.

1. Nama Permainan : "MALOCENG—LOCENGAN".

Kata maloceng-locengan berasal dari kata "loceng" mendapat imbuhan ma (me) — an sesudah diulang terlebih dahulu.

Walaupun permainan rakyat daerah ini meluas hampir di seluruh Bali namun arti kata "loceng" tidak dapat diketahui demikian pula padan kata tersebut. Kemungkinan kata loceng itu berasal dari istilah asing mengingat adanya pengaruh kebudayaan pada jaman yang silam.

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan ini dapat diselenggarakan setiap saat, tersendiri dan di mana saja, sebab tidak mempunyai kaitan apa pun dengan kegiatan/peristiwa sosial, adat istiadat, maupun keagamaan dan selamanya tidak berkaitan unsur-unsur kepercayaan/magis-religious.

Sifatnya sangat sederhana sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak di bawah umur belasan tahun. Demikian juga sarana dan peralatan yang diperlukan, semuanya serba mudah diusahakan dan terdapat di sekitar kehidupan anak-anak sehari-hari.

Permainan ini dapat saja berlangsung di tengah-tengah kegiatan suatu upacara, sosial, adat atau agama, namun hal itu hanya suatu kebetulan karena sama-sama tidak pernah saling memerlukan dan terlepas satu dengan yang lain sama sekali.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Oleh karena permainan ini tidak mempunyai unsur-unsur sakral sedikit pun, maka penyelenggaraannya dapat dilangsungkan begitu saja tanpa upacara apa pun dari mulai sampai berakhir.

Siapa saja boleh ikut serta, tanpa membedakan golongan, kelompok masyarakat mana pun mereka berasal.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Kesibukan anak-anak dengan permainan ini hampir terdapat pada setiap rumah penduduk, karena dengan saudara-saudara mereka dalam satu rumah tangga pun mereka sudah melangsungkan permainan ini. Sebagaimana jenis permainan rakyat lainnya, permainan ini pun tidak ada yang mengetahui darimana asalnya, siapa penciptanya, berapa lama umurnya dan sebagainya yang dapat dikaitkan dengan latar belakang dan sejarah perkembangannya.

Anak-anak pada jaman dulu yang dewasa ini sudah menjadi kakek-kakek, juga tidak mengetahui seluk-beluk sejarah permainan tersebut. Mereka sudah menemukan permainan itu begitu saja hidup di tengah-tengah masyarakat.

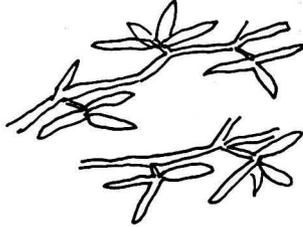
Namun sebagai ilustrasi dari orang-orang sudah lanjut umur, dapat diketengahkan uraian sebagai berikut :

Keadaan alam pedesaan terutama rumah-rumah berikut pekarangan yang berdebu bergelimpangan potongan-potongan benda kecil seperti kayu, bambu dan sebagainya. Potongan-potongan bambu yang senantiasa

berhamburan karena semua penduduk/keluarga mempergunakan sebagai kayu bakar untuk keperluan memasak sehari-hari.

Dalam jangka waktu beberapa minggu saja ranting-ranting bambu itu akan berpatahan dan lepas-lepas dari ikatannya, sehingga tampak berserakan disudut-sudut pekarangan.

Potongan ranting bambu dan benda-benda lainnya ini biasanya dimanfaatkan oleh anak-anak untuk menyibukkan dirinya.



Orang pertama yang menaruh perhatian besar terhadap keadaan demikian, menarik manfaat untuk menciptakan suatu permainan anak-anak dan diberi nama "Maloceng-locengan". Sampai dewasa ini masih kerap kali kita jumpai anak-anak belasan tahun di pelosok-pelosok dan dipedesaan masih suka menyelenggarakan permainan ini.

5. Peserta / Pelaku :

a. Jumlahnya.

Peserta permainan ini minimum dua orang, namun biasanya jumlah anak-anak yang melibatkan diri di dalamnya berkisar antara lima sampai sepuluh.

b. Usianya.

Anak-anak berusia diantara 5 s/d 12 tahun menggemari permainan ini, walaupun tidak jarang kita melihat peserta yang berusia diatas batas umur tersebut.

c. Jenis kelamin.

Tidak ada perbedaan jenis kelamin diantara anak-anak untuk melakukan permainan ini. Baik anak-anak laki-laki maupun perempuan. Tidak jarang kita lihat dari kedua jenis kelamin ini bermain bersama-sama. Namun yang paling banyak kita saksikan adalah jenis anak-anak perempuan.

d. Kelompok sosialnya.

Anak-anak dari kelompok atau golongan manapun yang terdapat dalam masyarakat boleh ikut sebagai peserta permainan ini. Semua yang hadir dan suka bermain dipandang sederajat seolah-olah mereka datang dari satu kelompok atau golongan saja. Perbedaan-perbedaan sosial yang melandasi kehidupan mereka selamanya tidak pernah terbawa ke arena permainan ini.

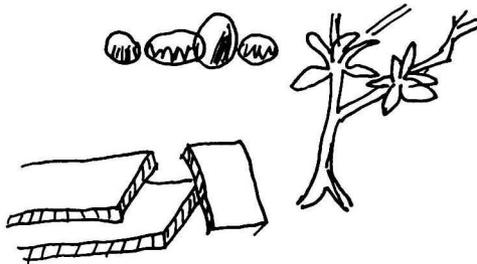
Keadaan demikian terlihat dari sikap, tingkah laku, cara berbicara dan sebagainya sehingga menampakkan mereka satu derajat dan berasal dari satu golongan saja.

6. Peralatan / Perlengkapan Permainan :

Permainan yang sederhana ini hanya memerlukan peralatan berupa potongan-potongan bambu yang diraut sebesar lidi lk 5 cm. Sebatang ranting bambu sudah cukup memenuhi keperluan peserta yang berjumlah 10 s/d 15 orang.



Disamping potongan ranting bambu yang mudah sekali dipakai anak-anak, diperlukan tempat atau lapangan berukuran lebih kurang seluas kamar tamu ataupun halaman rumah yang sedang-sedang saja, yang di atasnya terdapat benda-benda seperti: batu-batu, pohon-pohon, papan-papan bekas dan sebagainya.



Pokoknya apa saja yang ada ditempat itu dapat dimanfaatkan untuk membunyikan lidi bambu yang mereka dapati sebagai hasil pilihan masing-masing.

7. Iringan Permainan : (Musik, gamelan dan sebagainya).

Sesuai dengan kesederhanaan permainan ini tidak satu iringan apapun yang menyertai dari awal sampai selesai. Satu lagupun tiada pernah kedengaran selama permainan ini berlangsung. Hanya kata-kata lepas yang menyelingi seperti: suba (sudah), kondan (belum), alih (cari), loceng (dapat giliran mencari), bakat (dapat) dan sebagainya. Penonton juga tidak ada cara khusus, paling-paling orang tua dan kakak-kakak mereka.

8. Jalannya Permainan :

a. Persiapan.

Bila sudah berkumpul beberapa anak-anak dan separek untuk me-

langsungkan permainan ini, mulailah mereka menyiapkan peralatan yaitu sebatang bilah bambu (belahan bambu sebesar roji sepeda biasanya dipakai peralatan keperluan anak sekolah) dan menentukan suatu tempat sebagai lapangan permainan.

Kemudian semua peserta menuju tempat tersebut dan permainan segera dapat dimulai.



b. Aturan Permainan.

Umumnya semua anak-anak peserta memahami aturan permainan ini, karena sederhana dan mudah dilaksanakan.

Aturan-aturan sebagai berikut :

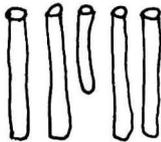
- Yang dapat potongan lidi bambu terpendek (hasil pilihan) yang harus mencari (peserta ini disebut "loceng").
- Tidak dibolehkan menyembunyikan potongan lidi bambu lainnya diluar tempat/lapangan permainan yang sudah ditentukan (pilihan peserta).
- Yang loceng tidak boleh "ngintip" (melirik) pada waktu temannya menyembunyikan potongan lidi bambunya.

c. Tahap-tahap Permainan.

Tahap 1.

Seorang diantara mereka (peserta) biasanya yang paling tinggi memotong bambu sebesar lidi sebanyak peserta.

Yang satu pendek dari pada yang lain.



Dengan diam-diam secara sembunyi, ia menaruh semua lidi bambu dalam genggamannya sedemikian rupa sehingga yang kelihatan semua lidi bambu sama saja dan kemudian diperlihatkan/diajukan kepada semua peserta yang lain.

Tahap 2.

Setiap peserta memilih (mencabut) satu persatu potongan-potongan lidi bambu yang dipegang rapi yang hanya sebagian saja kelihatan (lihat gambar 6) secara bergiliran. Peserta yang mendapatkan loceng

(potongan terpendek) yang disoraki teman-temannya sambil berjingkrak-jingkrak.

Tahap 3.

Peserta yang loceng harus membalik badan dan menutup muka dengan kesepuluh jari tangannya sedangkan semua peserta lainnya sibuk menyembunyikan masing-masing potongan di tempat yang disukai, sementara itu kedengaran suara "suba" (sudah) dari si loceng, dijawab "konden" (belum) dari anak-anak yang lain, sampai akhirnya menjawab sudah, ayo cari.

Tahap 4.

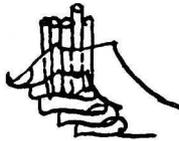
Peserta loceng membuka tangannya dan segera mencari kesana kemari, sampai menemukan salah satu potongan yang disembunyikan. Sesaat ditemukan sebatang saja ia segera mengatakan "loceng" dan yang punya segera juga mengakui. Yang lain mencari dan memperlihatkan bambu masing-masing.

Tahap 5.

Dari peserta yang lidi bambunya didapati si loceng, yang harus menjadi loceng dalam tahap berikutnya. Demikian permainan ini bisa dilangsungkan berulang kali sampai semua peserta mengatakan sudah payah dan membubarkan diri.

d. Konsekuensi Kalah Menang :

Bagi peserta yang kalah (yang paling banyak kalah adalah yang paling sering menjadi Loceng) tidak ada satu pun hukuman yang harus dibebankan kepadanya. Paling-paling hanya dioceh dan diketawai yang hanya berlangsung sebentar saja. Yang banyak kalah hari ini bukan berarti mereka akan kalah terus esok atau selanjutnya. Yang banyak berperanan untuk membuat kalah menang bukanlah kecekatan atau kelihaihan peserta, melainkan faktor kebetulan saja (pada waktu mencabut lidi bambu).



Kadang-kadang ada juga peserta yang mengakali temannya. Pada waktu mengajukan potongan bambu dibuat yang terpendek agak menonjol, untuk memancing lawannya.

Tetapi akalan-akalan sejenis itu sudah mereka ketahui umumnya.

9. Peranannya masa kini:

Rupa-rupanya permainan ini sudah semakin kurang menarik perhatian anak-anak. Di samping sederhana dan tidak banyak variasi juga disebabkan jenis permainan yang dipandang lebih menarik seperti yang dijual ditoko-toko. Terutama anak-anak yang bertempat tinggal dikota-kota dan desa-desa sekitar kota sudah tidak kenal lagi dengan permainan yang diwariskan oleh leluhur-leluhur mereka sejak jaman yang silam.

Di pedesaan yang jauh dari kota dan pelosok-pelosok masih sering kita lihat anak-anak tengah menyibukkan diri dengan permainan ini, namun jika dibandingkan dengan tahun-tahun lima puluhan sudah jauh sekali berkurang.

10. Tanggapan Masyarakat:

Masyarakat lampau menganggap permainan ini cukup memadai karena putera-puteri mereka dapat bermain dengan aman dan tidak banyak gerak serta tidak ada hal-hal yang menyebabkan timbul bahaya. Para orang tua akan senang sekali andaikata putera-puteri mereka selamanya mau bermain lonceng-loncengan ini, di halaman rumah, walaupun halaman mereka biasanya kotor, banyak berdebu, bahkan ada yang becek-becek.

Dewasa ini masyarakat lebih banyak mengamati permainan itu dari berbagai segi, lebih-elbih dari segi paedagogis dan didaktis sehingga timbul kecenderungan untuk menjauhkan putera-puteri mereka dari permainan itu. Di samping itu masyarakat menganggap sudah kuno sehingga lebih banyak mereka mengarahkan kepada jenis permainan yang populer dewasa ini, terutama yang dilakukan disekolah-sekolah, seperti: main tali, main bekel, main masak-masakan dan sebagainya.

Namun reaksi terang-terangan yang dilontarkan masyarakat atau sekelompok kecil masyarakat belum pernah kita dengan.

Demikian juga melarang untuk menyelenggarakan permainan ini tidak pernah kita lihat. Yang jelas perhatian masyarakat baik anak-anak maupun orang tua sudah jauh sekali berkurang bahkan sudah tidak ada lagi.

SUASANA PERMAINAN

MALOCENG-LOCENGAN



MALOCENG-LOCENGAN



1. Nama Permainan : "JURU PENCAR"

Mencar = Menjaring; juru = penangkap;

2. Peristiwa / Waktu :

Waktu senggang anak, biasanya jam 16.00 – 17.00 dan 18.00 – 20.00 bulan terang.

3. Latar Belakang Sosial Budaya :

Permainan ini merupakan inti dari pada kegiatan para nelayan menangkap ikan. Oleh karena itu beberapa informan, memperkirakan permainan ini merupakan peniruan kegiatan para nelayan menangkap ikan.

Para anak-anak nelayan menirukan orang tua mereka mencari ikan dengan "pencari", artinya jala. Bagaimana gerak-gerik para orang tuanya menjala ikan mereka menirukan dalam bentuk permainan.

Bagaimana liku-liku perjuangan dalam menangkap ikan diwujudkan dalam bentuk permainan. Sehingga dengan demikian anak-anak sudah mengenal suka-duka para orang tuanya mencari nafkah di tengah laut.

Dengan bermain mereka didewasakan sebagai calon-calon nelayan sehingga dapat diharapkan mereka nantinya menjadi nelayan yang cinta akan pekerjaannya, cakap dan tangguh dalam menjalankan tugas nelayan yang tidak ringan.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Untuk memastikan kapan permainan ini dikenal, agak sulit. Tetapi berdasarkan penjelasan beberapa informan dan para orang tua di daerah yang masyarakatnya hidup sebagai nelayan, mereka cenderung menduga, bahwa permainan ini sudah dikenal oleh para leluhur mereka. Seorang nelayan tertua di daerah Bualu kecamatan Kuta yang sudah berusia lebih kurang 90 th. menjelaskan bahwa permainan "Mencar ngejuk be" ini sudah dikenal oleh kakeknya. Kakeknya sudah dapat menceritakan, dan menyanyikan lagu "Juru pencar" yang biasanya dipakai untuk mengiringi permainan ini.

Mungkin si kakek ini menerima permainan ini dari kakeknya pula. Kalau ini benar-benar demikian maka permainan ini sudah cukup tua umumnya. Dari dulu permainan itu tidak mengalami perubahan secara prinsipil Dasar-dasarnya tetap dipakai yaitu satu kelompok anak antara 3 sampai 5 bertindak sebagai nelayan dengan Jarinya dan kelompok lainnya bertindak sebagai ikan yang akan ditangkap. Mereka biasanya lebih banyak dan anaknya lebih kecil.

Permainan ini tidak mementingkan kedudukan kalah menang secara

nyata. Yang dipentingkan para "ikan" yang lincah itu, akan mempermainkan nelayan dengan jalanya. Makin lama "Ikan" dapat mempermainkan juru pencar (nelayan) maka secara moril mereka merasa menang. Memang pada mulanya permainan ini adalah permainan anak-anak nelayan tetapi penyebaran selanjutnya dapat dikatakan merata di seluruh wilayah Bali.

5. Peserta / Pelaku :

- a. Jumlahnya paling sedikit 8 orang.
(3 orang sebagai juru pencar dan 5 orang sebagai ikan).
- b. Usianya : antara 6 – 15 tahun.
- c. Jenis kelamin :
Laki-laki/perempuan/laki-laki + perempuan.
- d. Kelompok sosial:
Para pemain terdiri dari berbagai jenis lapisan masyarakat. Permainan ini dapat diikuti oleh setiap orang karena permainan ini tidak membeda-bedalam keadaan sosial masyarakat.

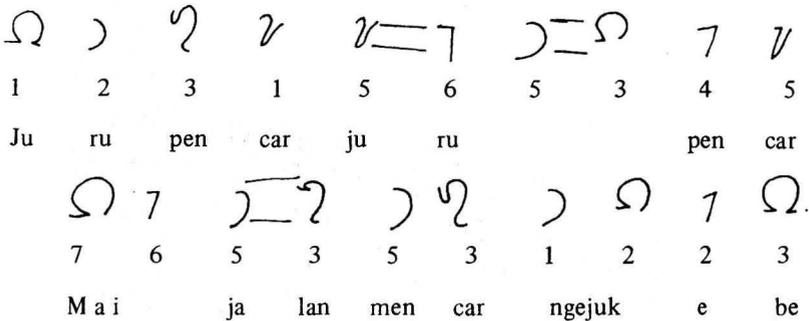
6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

Tidak memerlukan peralatan khusus, cukup kalau sudah tersedia lapangan yang luasnya lk 10 m2. Sebenarnya luas lapangan tidak begitu mengikat, karena kalau lapangan kecil bisa saja diatur dengan mengurangi jumlah pemain. Karena jumlah pemain tidak mutlak, bisa 10 orang bisa sampai 20 orang atau lebih.

7. Iringan (Musik, gamelan dan sebagainya) :

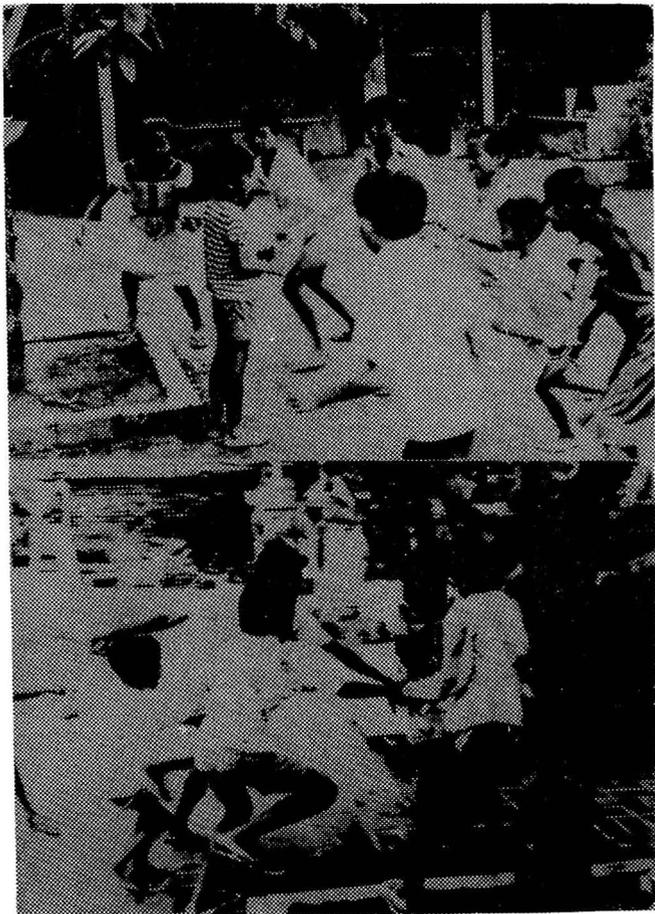
Permainan ini tidak memakai alat-alat tertentu, karena hanya diiringi dengan nyanyian saja.

Juru P enc ar



ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄉ	ㄉ	ㄉ	ㄉ
2	1	2	1	3	3	1	2	1	3
Be	ge	de	ge	de	be	ge	de	ge	de

ㄉ	ㄌ	ㄎ	ㄉ	ㄍ	ㄇ	ㄉ	ㄍ
3	5	3	2	1	2	1	3
Dii	sa	wa	ne	ja	ka	li	yu



8. Jalannya Permainan :

a. Persiapannya.

Anak-anak berkumpul dan mengadakan kesepakatan untuk bermain "mencar ngejuk be". Biasanya mereka sudah mengelompokkan diri menjadi 2 bagian. Secara sukarela, yang kecil bergabung menjadi kelompok "be/ikan", dan beberapa yang lebih bergabung mengelompokkan diri menjadi nelayan/juru pencari.

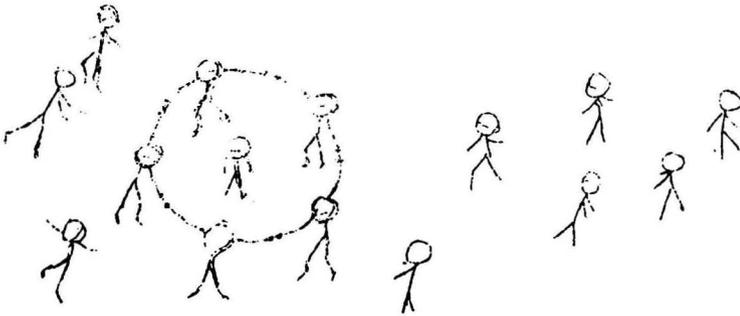
Permainan ini sering tidak melalui proses sut untuk membagi kelompok itu. Karena seolah-olah sudah menjadi kesepakatan, bersama, bahwa yang lebih kecil dan lebih lencah sewajarnya menjadi be/ikan dan yang lebih besar menjadi juru pencari, karena mereka akan menangkap "be" yang berdiri ke sana ke mari.

b. Aturan permainan.

Dalam permainan ini dikenal beberapa ketentuan sebagai pedoman untuk bermain.

1. Bagi kelompok yang bertindak sebagai juru pencari/nelayan akan menangkap ikan harus memperhatikan beberapa ketentuan :

- a). Kelompok juru pencari (4, 5 orang) berpegangan tangan dan dilingkarkan dan dilingkar sesuai dengan keperluannya dalam menangkap anggota-anggota kelompok yang menjadi "be".
- b). Tangkapan dilakukan dengan mengurung anak-anak yang berfungsi sebagai be dan setelah benar-benar terkurung dalam lingkaran, anak-anak yang bertindak sebagai "be" itu dinyatakan tertangkap. (Lihat gambar).



- c). Rentangan tangan para juru pencari tak boleh terlepas yang satu dengan yang lain pada waktu berusaha menangkap "be". Sebab kalau terlepas berarti tangkapan tak berhasil yaitu be yang dikurung bisa lari.

2. Bagi yang bertindak sebagai "be" harus memperhatikan beberapa ketentuan :

- a). Dilarang berlari sampai ke luar lapangan yang disepakati.
 - b). Setelah terkurung (terjaring) dalam lingkaran tangan juru pencari, tidak boleh berusaha ke luar dengan kekerasan. Karena begitu terkatung-katung ia sudah berarti ditangkap.
 - c). Anak-anak yang dapat dijaring berkumpul dalam suatu tempat.
- c. Tahap-tahap Permainan.
1. Setelah anak-anak yang berkumpul lk 15 orang maka mereka dibagi secara muysawarah menjadi 2 kelompok yaitu yang lebih besar/kokoh menjadi kelompok juru pencari, misalnya A1, A2, A3, A4, A5, dan yang lainnya sebanyak 10 orang menjadi kelompok "be"/ikan yang akan dijaring (A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12, A13, A14, A15).
 2. Selanjutnya kelompok juru pencari bersikap dengan berpegangan tangan menjadi satu ikatan dan kelompok "be" mengambil tempat agak berkumpul.

3. Kelompok juru pencari bernyanyi sebagai berikut :

o 7 7 V 7 7 7 U - -

Juru pencari, juru pencari

o 7 U 7 7 7 7 7 7 7 -

Mai jalan mencar ngejuk ebe

7 7 7 7 7 7 7 7 7 - - -

Be gede gede, be gede-gede

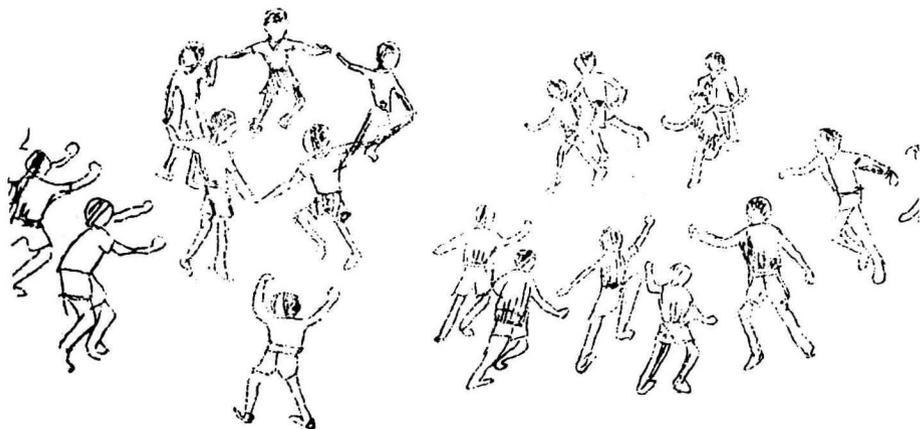
7 U 7 7 7 7 7 7 - - - -

Disawange ajaka liu.

Mereka bernyanyi berulang-ulang sambil mempersiapkan diri menangkap rombongan ikan. Sebaliknya rombongan ikan meningkatkan kewaspadaannya setelah juru pencari merasa siap maka juru pencari (salah seorang) dari kelompok penangkap mengeluarkan aba-aba "juk" artinya tangkap.

Bersamaan dengan aba-aba itu kelompok ikan berlari kesana kemari dalam menangkapnya (lihat gambar).

Ikan-ikan secara beramai-ramai dari muka, belakang, kanan, kiri, mempermainkan juru pencari. Mereka bekerja saling tolong menolong, yaitu seandainya yang dikejar berada di jurusan timur maka yang



berada di jurusan barat, selatan dan utara mengolok-olok juru pencar dengan mendekat dan seolah-olah mudah ditangkap. Hal ini akan dapat mengalihkan perhatian juru pencar kepada "be" yang kelihatannya mudah ditangkap (jinak). Begitu selanjutnya "be" yang berada di sisi lain akan berusaha mengalihkan perhatian juru pencar. Begitu-lah permainan berlangsung sampai kelompok yang bertindak sebagai "be" habis tertangkap.

Seandainya kedua kelompok ini kekuatannya seimbang maka yang bertindak sebagai juru pencar, dapat menangkap semua "be" dan kelompok "be" menjadi juru pencar.

Tetapi hal ini jarang terjadi, karena kepuasan mereka bukan terletak pada kalah menang riil, tetapi kepuasan mereka terletak pada betapa cekatannya kelompok juru pencar dapat menghabiskan kelompok "be" akan merasa puas kalau mereka dalam waktu cukup lama dapat memperdaya. Dalam hal ini kepuasan pribadi akan lebih menonjol kalau seseorang anak bertindak begitu lincah sehingga juru pencar terkecoh.

d. Konsekuensi Kalah Melang.

Karena permainan ini tidak mengenal kalah menang sebagai akhir permainan maka tidak ada hak/kepuasan tertentu yang diperoleh dari pemenang.

Kedua kelompok masing-masing mempunyai ukuran kepuasan masing-masing. Kelompok juru pencar mempunyai kepuasan tersendiri, dan juga kelompok "be" mempunyai kepuasan yang lain pula. Yang penting dalam permainan ini kedua belah pihak merasa puas dengan kedudukan-

nya masing-masing dan mereka sudah banyak bergerak dan keringat membasahi seluruh tubuhnya.

Mereka masing-masing puas dan sama-sama payah, lalu berakhirlah permainan itu dengan baik.

9. Peranannya Masa Kini :

Permainan ini masih banyak dilakukan di sekolah-sekolah dasar dan T.K. Permainan ini mudah dilakukan dan mempunyai nilai tinggi terhadap pembinaan jasmani anak-anak (umur 5 – 10 tahun).

Permainan ini akan bisa menjadi sangat meriah karena ada unsur kegembiraan dengan menyanyikan lagu juru pencar yang benar-benar berwatak gembira.

Rupa-rupanya permainan ini sangat cocok bagi anak-anak tingkat T.K. sampai S.D. kelas III, karena penyampaian sesuatu maksud akan sangat baik dalam suasana anak-anak berada dalam keadaan gembira.

10. Tanggapan Masyarakat :

Masyarakat orang tua menilai bahwa permainan ini merupakan jenis permainan yang benar-benar dapat ditampilkan, disamping permainan-permainan baru yang sudah banyak diperkenalkan kepada anak-anak. Hal ini disebabkan karena permainan ini cukup sederhana dan dapat dikerjakan dengan gembira karena ditunjang oleh nyanyian yang bersifat gembira yang sesuai dengan sifat dan watak anak.

Selanjutnya anak-anak dapat naik bermain karena mereka tidak begitu banyak dituntut dengan serba neka peraturan. Kenyataannya, sekali pun mereka sudah mengenal puluhan macam permainan mereka sering siaga ingin melakukan permainan ini. Apabila dalam jam-jam olahraga para guru sering mengajak anak-anak untuk melakukan permainan ini. Hal ini akan langsung mempengaruhi perkembangan dari kelangsungan hidup permainan ini.

19.1. Nama Permainan : MA POH – POHAN

Nama ini adalah sebuah nama dalam bahasa Bali yang berasal dari kata poh (peuh, mangga bahasa Indonesia).

Mendapat awalan ma, serta perulangan kata dasar dan akhiran an menjadi ma + poh poh + ab = mapohpohan.

Mengapa disebut mapohpohan tiada lain sebab sepanjang bermain selalu dinyanyikan dengan kata-kata yang berisi kata poh.

Akan maksa dari mapoh pohan ialah berbuat/menjadikan poh/pauh sebagai permainan.

2. Waktu / Saat :

Permainan ini dilaksanakan pada pagi, siang maupun sore hari. manakala anak-anak telah selesai dari segala kegiatannya. Seperti disaat mengaso ketika belajar di sekolah, selesai membantu orang tua, atau sore hari ketika menjelang matahari terbenam.

Beginilah permainan rakyat umumnya dilakukan oleh anak-anak di Bali. Permainan ini dijumpai di seluruh Bali.

3. Latar Belakang Sosial Budayanya :

Permainan ini tak pernah dilakukan dalam kaitan dengan suatu kebiasaan tertentu, seperti dengan hubungannya dengan pelaksanaan upacara agama, akan kegiatan adat lainnya. Ia berdiri sendiri, sebagai suatu permainan yang dilakukan musiman. Di maksud dengan musiman ialah karena sebagai jenis, permainan pada umumnya timbul/dimulai di suatu daerah kemudian ditiru oleh daerah lain.

Apabila telah datang masa surutnya serempak di semua tempat hilang, untuk diganti dengan jenis permainan ini.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Hampir semua jenis permainan rakyat di Bali tak dapat diketahui asal usul, asal mula perkembangannya.

Demikian pula mapoh-pohan ini tak ada bahan yang kuat yang dapat dipakai sebagai (pangkal) uraian dalam mengaji sejarah perkembangannya. Keterbatasan waktu, serta kelangkaan data tertulis, sangat menyulitkan penulisan di samping informan juga tidak dapat memberi keterangan yang kuat.

5. Para Pelaku :

Jumlah pelaku permainan ini adalah sekelompok anak-anak yang jumlahnya berkisar antara 6 s/d 10 atau 15 orang.

Umur mereka pun berkisar antara 6 s/d 12 tahun baik, jenis kelamin permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki maupun anak perempuan.

Karena ada nyanyian yang harus dinyanyikan maka jarang sekali kita jumpai pelakunya anak yang berusia dibawah 6 tahun.

Latar Belakang Sosial Anak :

Permainan ini boleh dimainkan oleh anak siapa saja tanpa perbedaan tingkat sosial.

Mereka akan membagi diri menjadi 2 bagian utama yang disebut pengeleb (bahasa Bali) dan pangalih (pencari).

Kelompok pangeleb boleh sebanyak-banyaknya, tetapi kelompok pencari hanyalah dua orang anak yang menamakan diri biasanya seorang Poh Barak, seorang lagi Poh Selem. Kedua orang pencari akan membentuk sebuah gapura dari mana kelompok pengeleb keluar masuk beriringan dan berpegangan sambil bernyanyi berulang-ulang.

6. Perlengkapan Peralatan :

Untuk jenis permainan ini tak ada perlengkapan khusus yang diperlukan. Lapangan tempat bermain cukuplah suatu halaman rumah atau sepetak tanah yang luasnya lk 10 M2

Tetapi yang jelas semua anak/sebagian besar anak harus mengetahui nyanyian yang harus dilagukan.

7. Iringan (musik dan sebagainya) :

Iringan musik tidak ada kecuali lagu yang harus dilagukan bersama sebagai berikut :

- Poh pohan bale banjar
Kukur si nengkuk
Si mayang-mayang mote
Mara kenken pohe jero ?
- Jawab :
Mara nandur.

Lagu ini dilakukan berulang-ulang dengan urutan jawaban "dari nandur" (menanam) kemudian "macarang" (bercabang); berbunga; berbuah kecil (mapucil); berbuah tua (wayah); masak dan terakhir jawabannya jatuh satu, jatuh dua hingga semua regu pangeleb habis.

Makin banyak regu pangeleb makin lama berlangsung suatu permainan, karena harus berulang-ulang menyanyikannya.

Arti lagu diatas :

- Pohpohan bale banjar
(Pohon mangga di balai banjar (masyarakat)
- Kukur si nengkuk
(terdengar suara burung kukur berkali-kali)

- Simayang mayang mote
(Hai si mayang mote (nama orang))
- Mara kenken pohe jero ?
(bagaimana keadaan mangga saudara ?)

Jawaban :

- I - mara nandur (baru menanam)
- II - mara madon besik (baru berdaun satu)
- III - mara madon dua (baru berdaun dua)
- IV - mara macarang (baru bercabang)
- V - mara makedapan (baru bertunas)
- VI - mara mabunga (baru berbunga)
- VII - Mara mapucil (baru berbuah kecil)
- VIII - suba wayah (sudah tua)
- IX - suba ulung besik (sudah jatuh sebuah dan seterusnya).

8. Jalannya Permainan :

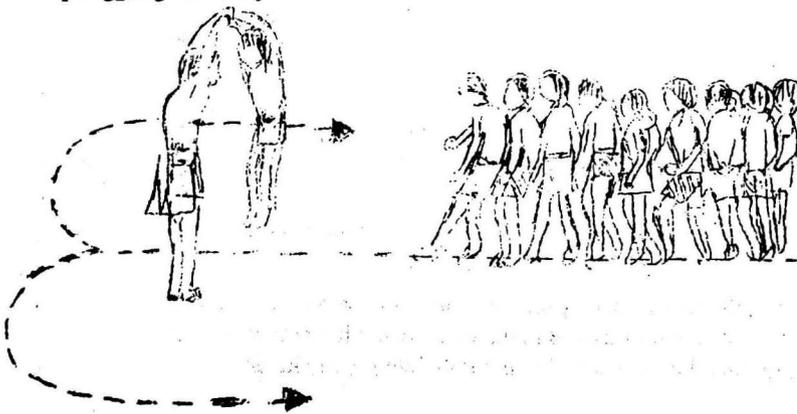
a. Persiapan.

Sekelompok anak telah sepakat bermain, lalu dibagi, ada yang menjadi pangeleb dan 2 orang anak menjadi pangalih. Umpama 10 orang anak muka delapan orang anak menjadi pangeleb dan 2 orang anak menjadi si Poh Barak dan di Poh Selem.

b. Aturan permainan.

Kelompok anak yang menjadi pangeleb harus memasuki gapura (goa) yang dibentuk oleh Poh Barak dan Poh Selem dengan jalan berdiri berhadap-hadapan sementara itu tangan Poh Barak dan Poh Selem berpegangan di atas kepala.

Pada Gapura (goa) itulah kelompok pangeleb masuk beriringan sambil menyaksikan lagu tersebut diatas berulang-ulang, sambil memegang punggung kawannya.



Lagunya :

Poh
 poh
 an
 ba
 le
 ban
 jar

Ku
 kur
 si
 neng
 kuk

Si
 ma -
 yang
 ma -
 yang
 mo -
 te

Ma
 ra
 ken
 ken
 Po
 he
 je
 ro

Apabila jawaban belum sampai pada kata/jawaban 1 x di atas (mara ulung besik) maka pemain pangeleb belum boleh ditangkap, tetapi apabila telah sampai pada jawaban 1 x tersebut di atas maka pencari (kedua orang yang membentuk gapura segera menurunkan tangan menangkap seorang atau dua orang pemain paling belakang dari barisan pangeleb.

Kepada setiap pemain yang ditangkap, lalu ditanya oleh dua orang pencari sebagai berikut :

”Apakah kamu ikut Poh Barak/Poh Selem?” Anak yang tertangkap boieh memilih ikut Poh Barak atau ingin ikut Poh Selem. Apabila ia telah memilih salah satunya maka kemudian berdiri di belakang orang yang menjadi pilihannya.

Selanjutnya permainan diulang lagi boleh dari permulaan boleh sebagian pada jawaban ”sudah jatuh”, sampai semua anak tertangkap dan melakukan pilihan

Maka akan terjadi posisi barisan sebagai berikut: bentuk A, bentuk B atau bentuk C.

	X		X		X
	X		X		X
	X		X		X
Poh Barak	<input type="radio"/>	Pok Barak	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> A	atau	<input checked="" type="radio"/> B	atau	X
Poh Selem	<input type="radio"/>	Mungkin Poh	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
	X	Selem	X		<input checked="" type="radio"/> C
	X		X	Poh Selem	X
	X		X		X

Apabila terjadi pada posisi A maka Poh Barak yang kalah.

Apabila dalam posisi B maka disebut sapih (sama kuat).

Apabila dalam posisi C maka Poh Selem yang kalah.

c. Tahap Permainan.

1. Tahap permulaan ialah penentuan pengelompokan pencari dan pangeleb. Biasanya dilakukan dengan sut atau madempul. Dua orang sisa langsung jadi Poh Barak dan Poh Selem, dan selebihnya jadi pangeleb.

2. Tahap Permainan Puncak.

Tahap permainan ini ialah ketika permainan utama telah dimulai ketika pangeleb mulai bernyanyi (nyanyian tersebut diatas) hingga semua pangeleb tertangkap dan telah menentukan pilihannya.

3. Tahap akhir. Ialah menentukan kalah menang.

Hak ini cepat diketahui dengan melihat jumlah deretan dibelakang dua orang pangalih (Poh Barak dan Poh Selem).

Apabila jumlah mereka berbeda maka salah satu yang jumlahnya lebih kecil disebut kalah dan apabila jumlah mereka sama maka disebut saphi. Maka permainan pun berakhir.

Lama permainan tidaklah dapat dipastikan tergantung dari jawaban yang diberikan. Makin banyak model jawaban diberikan makin lama permainan itu atau sebaliknya makin sedikit jawaban makin cepat permainan berakhir.

d. Konsekuensi Kalah Menang.

Konsekuensi kalah menang dari permainan ini tidak ada sama sekali, baik bagi yang kalah maupun bagi yang menang.

Tidak ada resiko yang harus ditanggung, jadi benar-benar bermain untuk bergembira.

9. Peranan Masa Kini :

Kiranya sebagai khasanah kebudayaan yang pernah tubuh dan berkembang di masyarakat maka jelas permainan ini merupakan suatu kekayaan nasional yang tak ternilai harganya, sebab telah membuktikan kehidupan, dari satu generasi kepada generasi berikutnya. Oleh sebab itu sangat sayang kalau sampai hilang.

Apabila kita lihat berbagai jenis permainan lain masa kini, yang telah bertambah jumlahnya, baik yang berasal dari daerah lain, maupun dari luar negeri, maka semua permainan rakyat umumnya, khususnya Mapohpohan, perlu dibina dan dikembangkan dengan penambahan dan pengurangan agar sesuai dengan selera masa kini.

Hal ini penting dalam rangka pembentukan kepribadian manusia Indonesia yang berjiwa Pancasila yang tidak silau akan kebudayaan luar, tetapi dapat menghargai kekayaan kebudayaan bangsa yang sesungguhnya bernilai amat tinggi.

10. Tanggapan Masyarakat :

Sesungguhnya, walaupun berbagai bentuk kebudayaan telah datang silih berganti di Indonesia tetapi masyarakat tetap mencintai kebudayaannya.

Oleh sebab itu masyarakat berharap untuk dapat dilakukan usaha-usaha penyelamatannya, bahkan kalau mungkin dikembangkan untuk dapat dimainkan anak-anak dalam alam modern ini.

20.1. Nama Permainan : "PENYU MATALUH"

(Penyu Bahasa Bali – Kura-kura; Mataluh – Bertelur).

2. Peristiwa / Waktu :

Permainan ini biasanya dimainkan waktu bulan purnama, antara jam 18.30 – 20.00.

Atau waktu senggang sekitar jam 15.00 sampai 17.00.

3. Latar Belakang Sosial Budaya :

Pada dasarnya permainan ini adalah penggambaran alam lingkungan dari masyarakat anak-anak, yaitu anak-anak masyarakat nelayan. Masyarakat nelayan alamnya penuh dengan sumber kehidupan, yang dapat dicari dengan mudah disekitar pantai. Pada bulan-bulan purnama penyu/kura-kura keluar kepasir yang putih bersih untuk bertelur.

Pada waktu itulah masyarakat nelayan berusaha mencari telurnya untuk dijadikan bahan lauk pauk.

Mereka beramai-ramai mencari telurnya. Peristiwa inilah yang diangkat menjadi permainan anak-anak. Karena peristiwa sebenarnya terjadi pada waktu bulan purnama maka permainan ini pun dicarikan suasana yang mendekati aslinya, selain memang waktu itu listrik belum masuk ke desa-desa sehingga penerangan alam sangat disenangi.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya :

Dilihat dari sifatnya, jenis permainan ini berasal dari anak-anak pantai, khususnya anak-anak para nelayan.

Tetapi mengingat pulau Bali begitu kecilnya maka hampir semua anak-anak Bali dapat dikatakan menganggap alam pantai sebagai alamnya juga, dan setiap anak-anak senang bermain dipantai.

Dari itu permainan ini begitu merata sehingga didapati di seluruh Bali, dan mereka tidak pernah merasa kalau permainan ini didatangkan dari luar. Berbeda halnya dengan permainan-permainan yang baru mereka kenal, disadari sepenuhnya bahwa itu merupakan permainan dari luar yang dapat mereka terima untuk mengisi keaneka ragaman jenis permainannya.

Berbicara masalah kapan permainan ini sudah berada di Bali rupanya memerlukan kesempatan tersendiri untuk meneliti.

Tetapi menurut perkiraan permainan ini sudah ada di Bali lk 5 generasi. Dan selamanya itu permainan ini tidak pernah mengalami perubahan. Pola permainannya sama saja. Seperti halnya permainan-permainan rakyat lainnya pendukungnya tidak pernah mempunyai niat untuk menyempurnakannya sehingga selalu dapat mengasikkan.

Hal ini dapat dimengerti karena mereka mempunyai banyak jenis per-

mainan yang kesemuanya dapat dicarikan jalan keluarnya ialah mengganti dengan jenis permainan yang lain.

Begitulah seterusnya keaneka ragam itu dijadikan variasi sehingga permainan-permainan rakyat itu tidak pernah menjemukan atau ditinggalkan, penggemarnya sebab dalam perputarannya ia akan muncul lagi mengisi acara-acara anak-anak yang sangat memerlukan penggantian permainan.

5. Peserta / Pelaku :

a). Jumlahnya:

Permainan ini melibatkan anak-anak antara 5 – 12 orang, sesuai dengan luas ruangan bermain.

b). Usianya : antara 7 – 12 tahun.

c). Jenis kelamin:

Biasanya anak-anak sejenis putra saja atau putri saja. Sebab secara pribadi menunjukkan ketangkasannya kalau ia sedang jadi penyukura-kura.

d). Kelompok sosialnya :

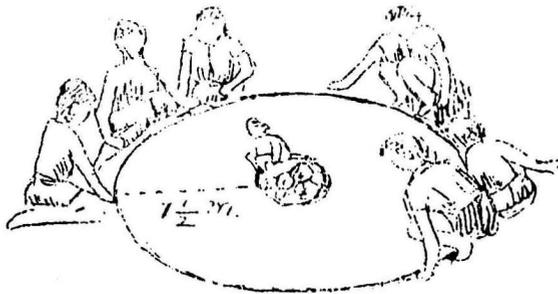
Permainan ini dapat diikuti setiap anak. Artinya tidak ada ketentuan-ketentuan khusus yang ditetapkan oleh adat.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan :

a). Diperlukan suatu tempat yang luasnya antara 4 – 7 m².

Tetapi masalah tempat tidak seberapa mengikat karena permainan ini tidak memerlukan ruangan dengan ukuran tertentu, artinya asal ada tempat dengan panjang dan lebar seluas 4 m sudah dapat dipakai.

b). Tempat/ruangan yang tersedia dibentuk dengan membuat lingkaran dengan jari-jari lk 1½ meter, dan pada pusatnya dibuat lingkaran kecil. Dalam lingkaran kecil itu nanti "penyu"/kura-kura itu bertelur/mengeram telurnya.



c). Batu-batu kecil sebesar bola pingpong sebanyak 10 – 15 biji, disesuaikan dengan jumlah pesertanya.

Hal ini tergantung pada kesepakatan bersama.

7. I r i n g a n :

Permainan ini biasanya memakai iringan nyanyian sebagai pendahulunya yaitu gending/nyanyian.

”Bulan Makalangan” artinya bulan purnama yang dilingkari oleh garis putih melingkar. Menurut anggapan masyarakat nelayan kalau bulan terang purnama dan dilingkari oleh garis putih biasanya para penyu akan keluar/ke pantai untuk bertelur.

BULAN MAKALANGAN

	7	7		7
2	4	4	2	4
Bulan	ma	la	la	ngan

3	5	3	2	3
Pe	nyu	ne	ma	ta
				luh

1	1	1	1	6	6	6
Bo	ko	bo	ko	ma	na	kang empas

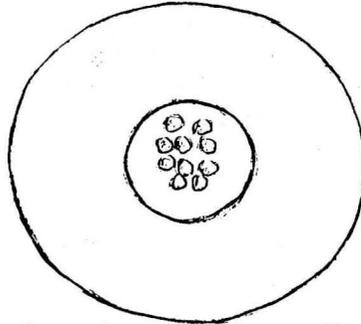
2	4	4
Bu	in	pidan
		ma la ya ran

3	5	3
Bu	in	te lun
		ma ju ku ngan

8. Jalannya Permainan .

a). Persiapannya:

Anak-anak yang berkumpul sebanyak 10 orang mencari tempat, dan masing-masing menyiapkan batu-batu kecil, sebesar bola pingpong. Selanjutnya mereka membuat lingkaran dengan jari-jari lk 1½ meter dan di tengahnya dibuat lingkaran kecil dengan jari-jari lebih kurang 15 cm. Lalu batu-batu kecil itu ditaruh di dalam lingkaran kecil itu (lihat gambar).

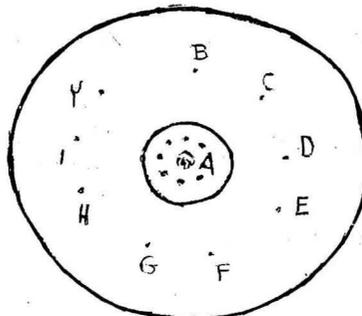


Setelah persiapan selesai mereka mengadakan undian dengan sut/um-ping-pang.

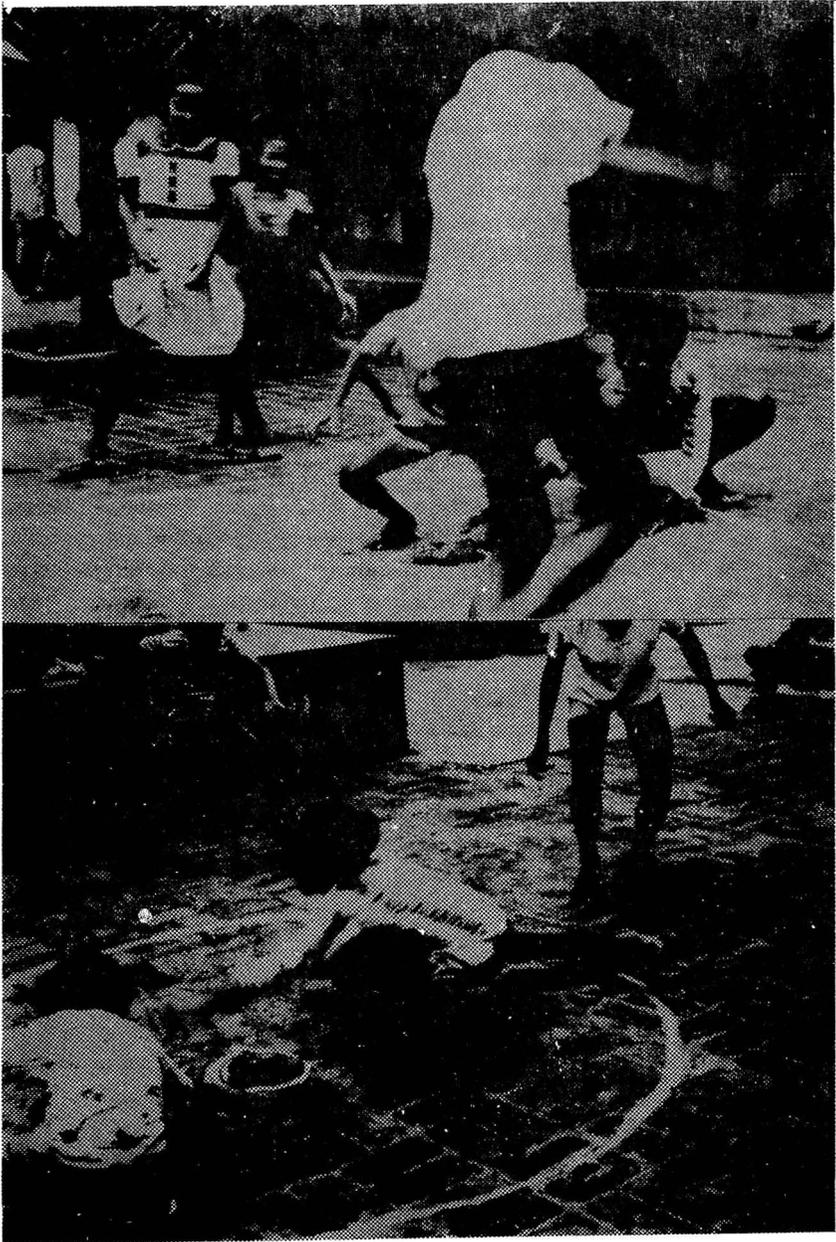
Kadang-kadang ada yang merelakan diri pertama menjadi "penyu". Kalau sudah ada yang menjadi penyu maka permainan di mulai.

b). Aturan permainan:

- 1: Yang menjadi penyu mengeram telurnya berada dalam lingkaran kecil.
2. Anak-anak yang bertindak sebagai nelayan yang akan mencari telornya mulai menyanyikan lagu "Bulan Makalangan" sebagai tanda permainan akan dimulai. Para nelayan yang akan mencuri telur berdiri di luar lingkaran besar.
3. Sehabis bernyanyi permainan dimulai dan para nelayan mengganggu si penyu dengan menari-nari di hadapannya, dibelakang di samping. Mereka memasuki lingkaran besar (lihat gambar).
4. Penyu berusaha menangkap "nelayan" yang akan mencuri telornya Seandainya ada yang dapat ditangkap (misalnya: B) maka ia menggantikan kedudukan A menjadi penyu.



PENYU MATALUH



5. Penyus hanya boleh menangkap salah seorang nelayan dalam lingkaran besar saja.
6. Seandainya telur-telur yang dikeram itu dapat diambil oleh nelayan maka akan diulangi lagi permainan dengan melagukan nyanyian "Bulan Makalangan".

c). Tahap-tahap Permainan :

1. Penyus mengeram telornya.
2. Nelayan menyanyikan lagu "Bulan Makalangan".
3. Sehabis bernyanyi penyus bersiap menjaga telornya dan "nelayan" masuk lingkaran besar secara beramai-ramai untuk mengambil telornya.
4. Kalau telur habis berarti penyus kalah, dan diulangi lagi dengan permainan babak berikutnya.
5. Kalau ada nelayan tertangkap, kedudukan "penyus" diganti dengan pemain yang dapat ditangkap tadi.

Untuk lebih jelas, perhatikan uraian berikut.

Dalam hal ini "penyus" adalah A. maka B, C, D, E, F, G, H, I, Y, sebagai nelayan yang akan bersama-sama menyerbu si penyus, untuk mengambil telur yang sedang dieraminya. Pada mulanya penyus akan menduduki "telur-telur" itu, tetapi karena si penyus harus berusaha juga menangkap salah seorang nelayan, maka di samping melindungi telornya ia juga berusaha mengejar salah seorang nelayan.

Ia tidak boleh mengejar nelayan sampai ke luar lingkaran. Begitu juga sebaliknya para nelayan akan berusaha bersama-sama mencari kelemahan si penyus. Kalau sampai dalam satu babak ini si penyus kehilangan semua telornya ini berarti si penyus kalah, dan permainan akan diulangi lagi. Begitu pula sebaliknya kalau sampai ada salah seorang nelayan tertangkap, maka akan terjadi babak baru, di mana nelayan yang tertangkap itu akan menjadi "penyus" dan urutan serta syarat permainan dijalankan seutuhnya.

d). Konsekwensi Kalah Menang :

Dalam permainan penentuan kalah menang ada 2 macam.

1. Kalau si penyus dapat diperdayakan para nelayan, telurnya dapat dihabisi, maka ia kalah. Akibatnya ia harus berkedudukan sebagai "penyus" dalam permainan babak berikutnya.
2. Kalau si penyus dapat menangkap salah seorang nelayan sebelum telornya habis, maka ia menang, dan nelayan kalah, dari arti salah seorang tertangkap, maka yang tertangkap menggantikan kedudukan penyus dalam permainan berikutnya.

Hadian-hadian atau hukuman tidak ada secara tersendiri, karena

hadiah/hukuman kalah menang itu sudah ada dalam permainan itu sendiri.

9. Peranannya Masa Kini :

Permainan ini dalam waktu-waktu tertentu masih juga dilakukan di sekolah-sekolah, dan di kampung-kampung. Permainan ini dapat memberikan keasikan pada anak-anak dengan tidak perlu mengeluarkan biaya tersendiri. Permainan ini dapat membantu mengusahakan kesegaran jasmani anak-anak karena memerlukan gerakan-gerakan yang banyak. Banyak gerakan dengan resiko yang tidak begitu berat benar-benar dapat dipakai mengisi waktu luang anak-anak dan sekaligus dapat memupuk rasa tanggung jawab dan toleransi, serta menghargai peraturan-peraturan secara suka rela. Para guru atau orang tua kalau perlu hanya mengawasi saja. Melalui disiplin ini dapat diharapkan anak-anak akan dapat dibiasakan menghargai hak dan kepentingan temannya, dan sejauh mungkin mengurangi sifat licik dari pada anak.

10. Tanggapan Masyarakat :

Masyarakat orang tua sebenarnya sangat menghargai permainan-permainan asli ini karena tidak memerlukan biaya. Banyak permainan asli yang memang perlu dibina dan dipertahankan karena dapat mendidik kreasi anak-anak sendiri. Kalau dari kecil mereka sudah dibiasakan memakai alat permainan yang dibeli maka hal itu dapat membunuh kreasinya, atau daya ciptanya diarahkan menurut selera orang lain. Selain itu hal tersebut akan merupakan pemborosan, karena satu jenis permainan tidak akan lama memberi kepuasan pada si anak, begitu dia jemu dia minta dibelikan yang baru, begitu seterusnya.

Kalau serba neka permainan rakyat ini dilestarikan dan disesuaikan dengan keadaan, maka tidak kalah nilainya dari permainan import. Para orang tua cukup puas karena anak-anak asih bermain, tidak berbahaya, tidak boros dan dapat membantu perkembangan jiwanya.

Lampiran :

1. Daftar Permainan Rakyat yang sudah pernah diinventarisasi.
 1. Siap-siapan
 2. Matembing-gandongan
 3. Magala-galaan
 4. Mager-gerian
 5. Matajog
 6. Makepung
 7. Magenuk-genukan
 8. Maceleng-celengan
 9. Mameong-meongan
 10. Masujang-sujang
 11. Macurik Manggis
 12. Malekenting
 13. Mamacan-macanan
 14. Makelas-kelasan
 15. Gebug
 16. Tajen
 17. Masuntuk
 18. Maunti
 19. Madayung
 20. Malayangan

Lampiran No. 18.

Buku P. n e a r

1	2	3	1	5	6	5	3	4	5					
Ju	ru	pen	car	ju	ru				pen	car				

7	6	5	3	5	3	1	2	2	3						
M	a	j	l	a	n	m	e	n	g	e	j	u	k	e	b

2	1	2	1	3	3	1	2	1	3					
B	e	g	e	g	e	b	e	d	e	g	e	d	e	g

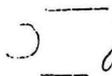
3	5	3	2	1	2	1	3	
M	s	w	a	n	j	k	l	y

Lampiran : Permainan no. 19.

BULAN MAKALANGAN

				
2	4	4	2	4
Eulan	ma	ka	la	ngan

					
3	5	3	2	3	5
Pe	nyu	ne	ma	ta	luh

					
1	1	1	1	6	6
Bo	ko	bo	ko	ma	na kang empas

						
2	4	4	4	4	4	4
Du	in	pidan		ma	la	ya ran

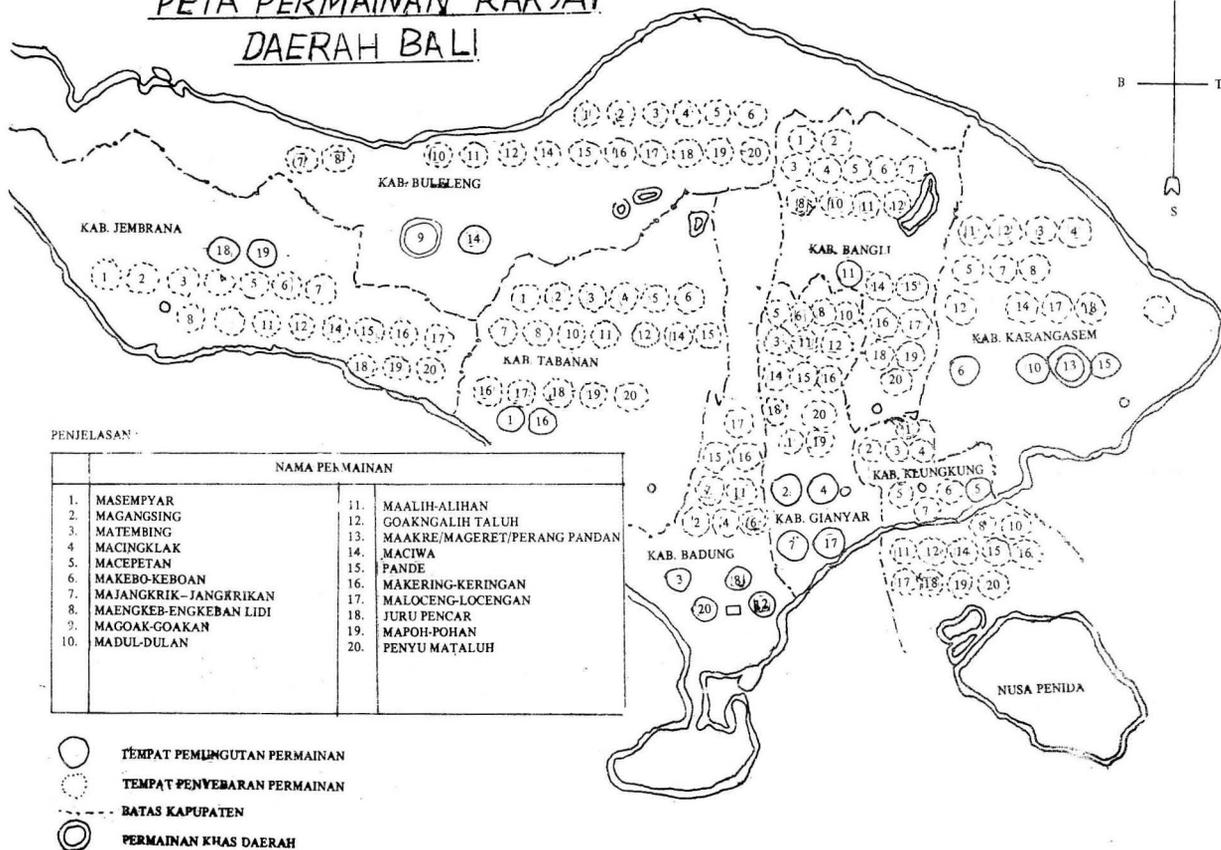
						
3	5	3	1	3	5	5
Bu	in	tu	lun	ma	ju	ku ngan

Lampiran :

2. Keterangan mengenai informan :

1. Nama : Ida Bagus Ubud
Tempat/tgl. lahir : Padangsumbu, Denpasar Barat, 70 tahun
Pekerjaan : Seniman Sastra Daerah
A g a m a : Hindu Dharma
Pendidikan : Sekolah Desa
Bahasa yang dikuasai : Bali, Indonesia, Jawa Kuno.
2. Nama : Ida Bagus Putu Windia
Tempat/tgl. lahir : Banjarangkan, Klungkung, umur 60 tahun
Pekerjaan : Pensiunan Kepala Penerangan Kab. Klungkung.
A g a m a : Hindu Dharma
Pendidikan : Sekolah Guru
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bali, Jawa Kuno, Indonesia, Inggris.
3. Nama : I Ketut Putru BA
Tempat/tgl. lahir : Singaraja, umur 40 tahun
Pekerjaan : Pegawai Taman Budaya Denpasar
A g a m a : Hindu Dharma
Pendidikan : Sarjana Muda ASTI
Bahasa yang dikuasai : Bali, Jawa Kuno, Indonesia, Inggris.
4. Nama : Ida Bagus Candra
Tempat/tgl. lahir : Batuagung Negara, umur 65 tahun
Pekerjaan : Dalang/Seniman Sastra Daerah
A g a m a : Hindu Dharma
Pendidikan : Sekolah Desa
Bahasa yang dikuasai : Bali, Jawa Kuno, Indonesia.
5. Nama : I Gusti Made Sarpa BA
Tempat/tgl. lahir : Abiantuwung Tabanan, umur 35 tahun
Pekerjaan : Kasi Kebudayaan Kantor Dep. P dan K Kabupaten Tabanan.
A g a m a : Hindu Dharma
Pendidikan : Sarjana Muda IKIP
Jurusan Civic / Hukum
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Bali, Indonesia dan Inggris.

PETA PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI



PERMAINAN RAKYAT DAERAH BALI

DIKBUD

Perpustakaan
Jenderal Ke
790.1
IDA
p

796.