

MILIK DEPDIKBUD  
Tidak Diperdagangkan



# PERMAINAN RAKYAT DAERAH JAMBI



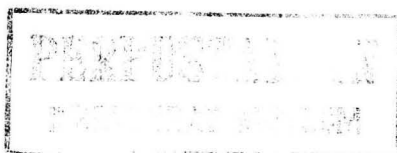
Direktorat  
Budayaan

62

MILIK DEPDIKBUD  
Tidak Diperdagangkan

# PERMAINAN RAKYAT DAERAH JAMBI

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



22 Mei 1984

74/84 J.A.

AS

## 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 Jambi 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 : H. Asnawi Mukti B.A.; Mukhtar S.T.P.; Amsyarnedi A.S dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. H. Bambang Suwondo Drs. Ahmad Yunus; Dra. S.Dloyana Kusumah .

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 Jambi

Selesainya naskah ini disebabkan adanya kerjasama 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

	<b>Halaman</b>
Kata pengantar . . . . .	iii
Daftar Anggota Tim. . . . .	v
Daftar Isi . . . . .	vii
<b>Bab. I. Pendahuluan. . . . .</b>	<b>1</b>
Tujuan inventarisasi . . . . .	4
Masalah . . . . .	4
Ruang lingkup . . . . .	5
Pertanggung jawaban ilmiah Prosedur Penyelidikan . . . . .	6
<b>Bab. II. Dua puluh Permainan Rakyat Jambi . . . . .</b>	<b>8</b>
1. Cari-carian . . . . .	8
2. Jarak-jarak antum . . . . .	13
3. Selam-selaman . . . . .	18
4. Daro . . . . .	24
5. Menjaring. . . . .	28
6. Rebutan Nyiur . . . . .	33
7. Damak . . . . .	37
8. Bedil-bedilan . . . . .	41
9. Main Masuk . . . . .	45
10. Keluar Baris . . . . .	48
11. Ye-Ye . . . . .	52
12. Mencak . . . . .	55
13. Gotri. . . . .	59
14. Tarik-tarikan tali . . . . .	63
15. Main Cu. . . . .	67
16. Makan Sen dalam Limau. . . . .	71
17. Memancing dalam botol . . . . .	75
18. Lari dalam karung . . . . .	79
19. Lomba mengenakan baju . . . . .	83
20. Asing Patung . . . . .	87
<b>Bab. III. Penutup. . . . .</b>	<b>91</b>
<b>Bab. IV. Lampiran khusus (Daftar Publikasi) . . . . .</b>	<b>94</b>
<b>Bab. V. Lampiran khusus (Keterangan mengenai informasi) . . . . .</b>	<b>96</b>

## BAB I PENDAHULUAN

Usaha pembangunan bangsa Indonesia seutuhnya dalam mewujudkan kesejahteraan bangsa Indonesia lahir dan batin telah menghadapkan kita kepada berbagai bentuk tantangan dan rintangan, dan secara langsung telah pula menghadapkan kita dengan masalah kebudayaan bangsa kita sendiri.

Di sinilah kita perlu mengenal berbagai ragam bentuk kebudayaan bangsa yang amat kaya itu, baik ditinjau dari segi jumlah suku yang ada maupun dari Agama dan adat istiadat, kebiasaan, dalam menjawab tantangan terhadap modernisasi bangsa Indonesia.

Karena modernisasi bangsa jelas akan bertolak dari milik kita sendiri sebagai sumber inspirasi dan sebagai landasan yang kokoh terhadap pengaruh kebudayaan asing yang bersifat negatif.

Penulis menyadari bahwa sampai saat ini terasa sekali kurangnya penggalan pusaka budaya daerah Jambi yang begitu kaya dan banyaknya, yang nantinya dapat kita manfaatkan sebagai bahan inspirasi serta sumber kreasi, baik bagi pencinta kebudayaan di daerah Jambi sendiri maupun bagi mereka yang bergerak di bidang kebudayaan pada umumnya.

Naskah ini merupakan salah satu usaha mengangkat dan memperkenalkan kebudayaan Jambi untuk menjangkau ruang lingkup yang lebih luas dan mencapai masyarakat peminat yang lebih banyak.

Namun naskah ini merupakan hasil secuil kegiatan dalam mengungkit kekayaan budaya bangsa yang terdapat di daerah Jambi. Belum semua Permainan Rakyat Daerah Jambi terinventarisir dalam naskah ini, mengingat banyaknya ragam Permainan Rakyat yang hidup dan pernah hidup di daerah ini, serta berbagai suku bangsa yang berada dan luasnya daerah. Namun jumlah permainan yang berhasil diinventarisir dalam naskah ini telah memenuhi jumlah yang sesuai dengan yang diminta dalam TOR, yaitu sebanyak 20

(dua puluh) buah Permainan Rakyat yang disajikan dalam naskah ini terdiri dari permainan anak-anak, remaja, orang dewasa, dan orang tua, sedangkan pelakunya ada khusus pria, wanita atau campuran.

Naskah ini merupakan usaha Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jambi tahun 1980/1981 yang Instansi Induknya adalah Pusat Penelitian Sejarah Budaya Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Propinsi Jambi terdiri dari dataran rendah pada umumnya, hanya sebagian kecil saja yang merupakan daerah pegunungan, yaitu Kabupaten Kerinci dan sebagian Kabupaten Sarolangun Bangko (Sarko).

Dapat diperkirakan bahwa 70% adalah dataran rendah, seperti Kabupaten Bungo Tebo, serta sebagian Kabupaten Sarolangun Bangko, Kabupaten Batanghari, dan Kabupaten Tanjung Jabung. Sedangkan luasnya lebih kurang 5.513 ha dengan jumlah penduduk satu juta lebih, yang didiami berbagai suku bangsa seperti: suku bangsa Kubu (suku terasing), atau terkenal dengan sebutan "suku anak dalam," suku bangsa Kerinci, suku bangsa Melayu Jambi, suku batin, suku Bajau, dan suku Pindah atau suku Sulu.

Selain dari suku-suku bangsa tersebut di atas, di daerah ini juga terdapat orang-orang pendatang dari luar Jambi, dan kelompok-kelompok orang asing.

Yang dimaksud dengan orang-orang asing pendatang ialah yang berasal dari daerah-daerah di sekitar Jambi seperti: dari Sumatera Barat, Palembang, Bengkulu, Riau, Tapanuli, Aceh, Jawa, Bugis, Banjar dan lain-lainnya. Sedangkan kelompok-kelompok orang asing ialah seperti: orang Cina, orang India, orang Arab yang pada umumnya mereka ini menguasai perdagangan.

Mengingat banyaknya Permainan Rakyat Daerah Jambi yang belum diinventarisir dalam tahap, kedua ini, penulis merasa perlu menyarankan agar tahun depan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jambi ini aspek Permainan Rakyat Daerah Jambi perlu dilanjutkan lagi.

Seperti penulis singgung di atas, Jambi adalah suatu Propinsi yang luas serta mempunyai aneka ragam suku bangsa, karenanya untuk mengungkapkan ciri-ciri khas kebudayaan daerah diperlukan adanya penelitian yang lebih mendalam dan analitis yang mencakup semua daerah dalam Propinsi Jambi. Sebab belumlah seluruh daerah dapat dijangkau dalam survey lapangan yang dilakukan dalam tahap kedua ini.

Berpangkal tolak dari lambang Negara Republik Indonesia "Bhinneka Tunggal Ika," jelaslah bahwa kita dapat melihat keaneka ragaman tiap suku bangsa dan bahasa di seluruh Nusantara kita ini. Tapi di antara keanekaragaman itu pula akan dapat kita lihat persamaannya.

Dalam hal ini tidak terkecuali permainan-permainan rakyat daerah yang ada dalam Propinsi Jambi, di samping mempunyai perbedaan juga pasti mempunyai persamaan-persamaan dengan permainan rakyat di daerah lain, sedikit-tidaknya mempunyai hubungan.

Bagaimana hubungan, baik dari segi sejarah, maupun dari sudut sosial



Jambi adalah satu daerah yang merupakan pusat kerajaan Melayu, yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan saat-saat permulaan munculnya kekuasaan Sriwijaya. Hal ini dapat kita buktikan dengan beberapa peninggalan seperti prasasti Karang Berahi yang terdapat di Kabupaten Sarolangun Bangko (Sarko) yang berangka tahun bersamaan dengan prasasti Kota Kapur (Bangka) 686 M yang ditulis dengan hurup Pallawa dalam bahasa Melayu kuno. Di samping itu akhir-akhir ini bertambah jelas lagi dengan terdapatnya bekas reruntuhan candi-candi di Muara Jambi (Kabupaten Batanghari), dan stupa Budha di Rambahan Tebo Ulu, serta peninggalan-peninggalan purbakala lainnya yang masih terdapat di daerah Propinsi Jambi.

Adanya prasasti di Karang Berahi (Sarko) membuktikan bahwa di sekitar tahun 686 M di Jambi sudah ada suatu kekuasaan yang kerajaan Sriwijaya dianggap sebagai saingannya.

Pada saat kekuasaan Sriwijaya mencapai puncaknya, maka pada saat itu kerajaan Melayu mengalami kemunduran, dan menarik diri sampai ke daerah pedalaman uluan sungai Batanghari.

Kemudian muncul kembali sewaktu Sriwijaya hampir punah dan pada saat inilah Kertanegara dari Singosari mengirinkan ekspedisinya yang terkenal dengan nama "Pamalayu" ke Jambi di sekitar tahun 1275 M.

Bagaimana hasilnya Pamalayu itu dapat kita ketahui dari prasasti "Amoghapeca" yang dipahatkan pada alas arca yang terdapat di daerah uluan sungai Batanghari, yaitu di Sungai Langsung Sumatera Barat, sedangkan arca-nya "Amoghapaca" sebagai perwujudan Wishnuwardana ayah Kertanegara itu ditemukan di Rambahan Tebo Ulu sekarang ini.

Agama Islam masuk ke daerah Jambi diperkirakan sekitar tahun 1460 M dan dikembangkan oleh seorang bangsawan Turki yang bernama Ahmad Salim yang kemudian bergelar "Datuk Paduko Berhalo."

Zaman Islam, menyebabkan rakyat daerah Jambi patuh dan taat memegang syari 'at Agamanya, dan kemudian diikuti dengan datangnya penjajahan Belanda di sekitar abad ke 19, maka faktor ini permainan rakyat Jambi itu makin kabur dan kurang berfungsi di tengah-tengah masyarakat, sehingga pengertian nilai-nilai kehidupan asli itu menjadi berkurang pula.

Sebagian Alim Ulama di daerah Jambi masih menganggap bahwa, bermain itu adalah haram hukumnya, karena membuang waktu yang tak keruan saja. Hal ini lama kelamaan menyebabkan permainan rakyat daerah Jambi itu bukan makin berkembang, tetapi adalah sebaliknya.

Dengan membuktikan latar belakang sejarah kebudayaan daerah Jambi ini, kita memetik satu kesimpulan bahwa, daerah Jambi (sekarang disebut Propinsi Jambi) telah lama didiami oleh manusia yang beradab, karenanya sedemikian pula lamanya daerah Jambi telah mempunyai Permainan Rakyat Daerah, atau dapat kita tegaskan bahwa sejak lama sudah daerah Jambi telah mempunyai kebudayaan.

Hal ini penting penulis kemukakan mengingat banyaknya nanti dalam

naskah ini Permainan Rakyat Daerah Jambi yang memakai nama khas daerah.

Semoga naskah yang sederhana ini kiranya dapat menjadi peangsang bagi penyelidikan lebih lanjut, karena usaha ini baru merupakan langkah selanjutnya untuk memperkenalkan sebagian kebudayaan daerah Jambi, sebagai suatu sumbangan bagi pembangunan kebudayaan Nasional Indonesia.

### **Tujuan Inventarisasi**

Tujuan inventarisasi Permainan Rakyat Daerah Jambi ada yang bersifat umum, dan ada pula yang bersifat khusus.

#### **a. Tujuan Umum**

- (1). meningkatkan inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan daerah guna pengembangan dan ketahanan nasional;
- (2). menggali kebudayaan daerah sebagai bagian dari kebudayaan nasional;
- (3). sumbangan bagi ilmu dan pengetahuan;
- (4). untuk mengetahui latar belakang kebudayaannya.

#### **b. Tujuan khusus**

Membina kelangsungan hidup Permainan Rakyat Daerah Jambi serta peranannya bagi kehidupan sosial budaya masyarakat pendukungnya.

### **Masalah**

Permainan rakyat daerah Jambi sampai saat ini baru kita kenal diterbitkan sebuah buku yang berjudul "Permainan Rakyat Daerah Jambi" hasil Proyek IDKD Jambi tahun 1979/1980, yang berisi 20 (dua puluh) buah permainan rakyat daerah. Adapun buku-buku dan tulisan lainnya belum pernah kita temui.

Yang dimaksud dengan permainan rakyat daerah Jambi ialah permainan-permainan rakyat yang karena hubungan politis ketatanegaraan bermukim dan terdapat dalam satu daerah yang sama yakni Propinsi Jambi.

Permainan rakyat daerah Jambi ini sangat penting diinventarisir mengingat sebagian makin lama makin terdesak dan hampir punah, bahkan sudah ada yang punah kehadirannya di tengah-tengah masyarakat pelakunya. Karenanya sangat tepat waktunya Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah dalam tahun anggaran 1980/1981 ini mengambil aspek "Permainan Rakyat Daerah" sebagai salah satu yang penting untuk diinventarisasikan.

Seandainya masalah ini terlambat, penulis merasa khawatir permainan rakyat daerah ini hanya tinggal namanya saja lagi, dan tidak dapat diwariskan kepada generasi yang akan datang.

Di kampung-kampung dalam daerah Jambi biasanya sering kali kita menemui anak-anak, para remaja, dan orang-orang tua bermain dalam suatu

keasyikan, walau kadang-kadang mereka itu tidak menyadari bahwa, mereka bermain, mereka menganggap sudah pekerjaan biasa. Tapi dewasa ini dari anak-anak sampai kepada orang dewasa bahkan orang tua, jarang kita temui kebiasaan tersebut dan mungkin kelak akan berhenti sama sekali mengingat:

- (1). punahnya pemain permainan rakyat Jambi ini, dan:
- (2). desakan kemajuan teknologi modern

Penelitian menunjukkan bahwa acara-acara radio atau pada saat ini sandiwara-sandiwara TV atau yang sejenis dengan itu lebih menarik dari pada melihat Permainan Rakyat Daerah. Selanjutnya penyebaran bacaan membuka pandangan baru bagi penduduk pedesaan. Persaingan hidup yang menuntut kerja keras apalagi dengan adanya penyebaran penduduk (transmigrasi) sekarang ini ke daerah Propinsi Jambi menghilangkan kesenipatan untuk bermain dan atau menontonnya.

### Ruang lingkup

Obyek penelitian ialah Permainan Rakyat Daerah Jambi yang dalam ketentuan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk tahun anggaran 1980/1981 ditetapkan sebanyak 20 (dua puluh) permainan rakyat daerah, yang biasa terdiri dari permainan anak-anak, remaja, orang-orang tua, sedangkan pelakunya bisa pria, wanita maupun campuran.

Secara administratif pemerintahan Propinsi Jambi mempunyai 6 (enam) daerah tingkat dua yaitu:

1. Kotamadya Jambi dengan ibu negerinya Jambi.
2. Kabupaten Batanghari dengan ibu negerinya Muara Bulian.
3. Kabupaten Bungo Tebo dengan ibu negerinya Muara Bungo.
4. Kabupaten Sarko dengan ibu negerinya Bangko.
5. Kabupaten Kerinci dengan ibu negerinya Sungai Penuh.
6. Kabupaten Tanjung Jabung dengan ibu negerinya Kuala Tunggal.

Ibu negeri Propinsi sendiri ialah Kota Jambi, dengan batas-batasnya: (a) sebelah Barat dengan Sumatera Barat. (b) sebelah Selatan dengan Sumatera Selatan. (c) sebelah Timur dengan Selat Berhala, dan (d) sebelah Utara dengan Propinsi Riau.

Di daerah Jambi Permainan Rakyat cukup banyak. Jenisnya pun beraneka ragam. Melalui penelitian dapat kita ketahui bahwa ada beberapa permainan rakyat di samping terdapat di Jambi, juga terdapat di daerah lain. *Permainan menjaring* misalnya, dikenal juga di daerah Sumatera Selatan, Bengkulu, dan Riau.

Antara satu daerah tingkat dua dengan daerah tingkat dua lainnya dalam Propinsi Jambi pun Permainan Rakyat ini disebut permainan rakyat daerah mereka masing-masing.

Begitulah permainan *ngadu ayam* sama-sama diakui oleh masyarakat dalam daerah tingkat dua Kerinci, Sarko, Bungao Tebo, Batanghari, Kota-

madya Jambi dan Tanjung Jabung.

Apakah yang menyebabkan hal ini terjadi?

Agaknya salah satu faktor berikut ini adalah penyebabnya:

- (1). Daerah ini terletak dalam satu kesatuan pengaruh.
- (2). Unsur adat istiadat dan agama;
- (3). Adanya unsur merantau antara satu daerah dengan daerah lainnya.

Unsur kompetitif, edukatif, rekreatif, religius, keterampilan, ketangkasan, persatuan dan kesatuan selalu kita jumpai dalam Permainan Rakyat Daerah Jambi. Bahkan kadang-kadang unsur tersebut serentak bersama-sama kita jumpai dalam satu permainan, misalnya dalam *permainan gasing*.

Daerah sasaran pengumpulan data meliputi:

1. Daerah tingkat dua Kerinci.
2. Daerah tingkat dua Sarko.
3. Daerah tingkat dua Bungo Tebo.
4. Daerah tingkat dua Batanghari.
5. Daerah tingkat dua Kotamadya Jambi.
6. Daerah tingkat dua Tanjung Jabung.

#### **Pertanggungjawaban ilmiah prosedur penelitian**

Proses pelaksanaan proyek sejak persiapan sampai selesai adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama Tim Peneliti Daerah menerima penataran/pengarahan dari Tim Pusat, secara bersama-sama bertempat di ruangan sidang Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Jambi.
2. Tahap selanjutnya Tim Peneliti Daerah mengadakan survai kepustakaan, khususnya untuk mengetahui permainan rakyat yang sudah dipublikasikan agar tidak terjadi pengulangan pencatatan.  
Dalam hal ini baru penyusun temui satu buku Permainan Rakyat Jambi yang diterbitkan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD) Jambi tahun anggaran 1979/1980 yang disusun oleh Sdr. Asnawi Mukti dan kawan-kawannya yang mengandung dua puluh buah Permainan Rakyat Daerah Jambi.
3. Tahap selanjutnya Tim Peneliti Daerah mengadakan survai lapangan, ke daerah-daerah yang sudah ditentukan sebagai tempat pemungutan Permainan Rakyat Daerah Jambi yang masih dilakukan dan digemari masyarakat. Dalam survai ini sekaligus mencatat nama-nama calon informan yang dianggap dapat menguraikan seluk beluk permainan selengkapnya dengan cukup memadai, baik mengenai penguasaan materi permainan maupun kemampuannya untuk memberikan informasi.
4. **Perekaman data.**
5. **Penyusunan data.**

6. Penulisan naskah.
7. Penyerahan naskah kepada Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jambi.
8. Penerbitan naskah drafti.

Daerah yang menjadi objek pengumpulan dua puluh macam permainan rakyat daerah Jambi adalah meliputi enam daerah tingkat dua (Kabupaten).

Pengumpulan permainan rakyat tersebut melalui cara teknik komunikasi langsung, yaitu mengumpulkan data dengan jalan mengadakan komunikasi langsung dengan subjek penyelidikan (informan). Para penyusun bertanya langsung kepada informan sesuatu yang masih diragukan, karena pada dasarnya permainan tersebut oleh para penyusun sudah difahami, karena mereka berasal dari daerah Jambi sendiri, bahkan sebagian besar sudah mereka lakukan semasa masih kanak-kanak, atau remaja dulunya.

Terakhir diolah lagi ke dalam bentuk laporan.

Laporan ini juga menggunakan gabungan dua macam metode yaitu: deskriptif komparatif, yakni lukisan analisa sewaktu-waktu, kalau dianggap perlu menggunakan perbandingan dengan permainan-permainan rakyat daerah lainnya.

Laporan ini dilengkapi dengan lampiran-lampiran:

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat yang dikumpulkan. Pada peta itu tiap daerah tempat pemungutan permainan rakyat ditandai dengan angka dan diberi lingkaran sesuai dengan nomor urut permainan rakyat yang dikumpulkan, dari nomor satu sampai nomor dua puluh;
2. foto pada saat permainan itu sedang berlangsung, atau ilustrasinya;
3. foto atau gambar dari bagian-bagian lain dari permainan rakyat yang dianggap menambah kejelasan keterangan;
4. lampiran khusus keterangan tentang informan, sesuai pula urutannya dengan nomor permainan rakyat yang dikumpulkan;
5. daftar khusus buku yang sudah dipublikasikan.

## **BAB II**

### **DUA PULUH PERMAINAN RAKYAT DAERAH JAMBI**

#### 1. Cari-carian

##### **a. nama permainan**

Berdasarkan pada penyebutan masyarakat di mana permainan rakyat ini dipungut, yaitu daerah Kabupaten Sarolangun Bangko (Sarko), maka namanya adalah permainan cari-carian. Permainan ini dengan sebutan dan cara serta jalan permainan yang sama juga ditemui dalam Kabupaten Bungo – Tebo, dan Kabupaten Batanghari.

Disebut cari-carian karena masing-masing kelompok bertugas untuk mencari teman, saling berganti antara satu dengan yang lainnya, yang satu menyuruh ( = bersembunyi) dan yang satu lagi mencari

##### **b. hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan rakyat daerah Jambi ini biasanya dilakukan pada waktu malam hari terang bulan purnama, tanggal 11 sampai tanggal 17 bulan qamariah, pada saat penduduk kampung dusun selesai menuai ( = panen ) padi.

Memperhatikan saat dilakukannya permainan cari-carian tersebut yakni pada waktu tertentu, dan tidak terpisahkan dari peristiwa sosial tertentu yaitu hari terang bulan purnama, dan sesudah menuai padi, tentu saja ada terdapat di dalamnya unsur-unsur kepercayaan (religio), disamping unsur ketangkasan, kompetitif, edukatif dan lain sebagainya.

##### **c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan.**

Untuk melakukan permainan ini tidak menghendaki dan tidak diperlukan persyaratan tertentu. Tidak ada pembatasan dalam lingkungan kelompok sosial tertentu, semua orang dan lapisan remaja dapat dan boleh melakukannya, asal saja yang bersangkutan sanggup dan mematuhi peraturan-peraturan permainan.

Demikian juga tempat pelaksanaannya, boleh setiap dusun, kampung, desa dan RT, asal saja tempat-tempat yang dimaksud mempunyai lingkungan pepohonan sebagai tempat persembunyian bagi para peserta.

#### **d. latar belakang sejarah perkembangan permainan.**

Berdasarkan informasi yang penyusun terima dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih remaja, menerangkan bahwa, permainan cari-carian tersebut sudah lama sekali usianya, bahkan jauh sebelum penjajahan Belanda datang ke daerah Jambi permainan itu sudah ada. (Belanda masuk ke daerah Jambi kira-kira tahun 1901 M), dan sudah berkembang dikalangan masyarakat pendukungnya.

Penjelasan yang sama ini penyusun terima, baik dari dusun Sarolangun dalam Kabupaten Sarolangun Bangkok, dusun Mersam dalam Kabupaten Bantehari, dan dusun Pulau Temiang dalam Kabupaten Bungo – Tebo.

Namun demikian mereka sama-sama tidak dapat menerangkan dari mana asal usulnya dan tahun berapa mulai berkembangnya. Mereka hanya tahu, sudah demikian adanya diterima dari nenek moyangnya.

Demikian juga tidak kita dapatkan catatan-catatan tertulis tentang ini, karena keumuman yang kita jumpai dalam masyarakat Jambi ialah tidak adanya kebiasaan untuk membuat catatan-catatan untuk keperluan/kepentingan inventarisasi kebudayaan, padahal daerah Jambi sendiri kaya dengan peninggalan-peninggalan budaya, baik sejarah, seni, purbakala, dan permainan rakyat daerah.

Masyarakat Jambi nampaknya hanya butuh dan ingin melakukannya, dan tidak ingin untuk mencatat apa yang mereka lakukan.

Oleh karena itu, jika seseorang ingin mendapatkan data dalam rangka keperluan ilmiah, apalagi dalam bidang kepurbakalaan, sangat sukar sekali menemui catatan-catatan tertulis bagi daerah Jambi.

#### **e. deskripsi permainan**

Adapun peserta yang ikut dalam permainan ini umumnya para remaja pria antara usia 10 (sepuluh) tahun sampai dengan 18 (delapan belas) tahun. Pesertanya berjumlah lebih kurang 20 (dua puluh) orang yang dibagi kepada dua kelompok. Pembagian ini berdasarkan musyawarah dengan memperhatikan keadaan usia, fisik, kecakapan, dan ketangkasan, tanpa memandaig anak siapa dia, apa pekerjaan orang tuanya, serta bagaimana keadaan sosialnya.

Sepertitelah dijelaskan di atas, permainan ini hanya khusus dilakukan oleh pria saja, karena ia dilakukan pada malam hari, dan menghendaki panjat-memanjat pohon kayu, naik turun lurah dan bukit. Tidak mungkin atau sangat berat hal ini dapat dilakukan oleh seorang wanita yang masih gadis yang hidup ditengah-tengah masyarakat pedesaan, yang hidup dalam serba keterikatan oleh adat istiadat dan agama.

#### **f. peralatan/perlengkapan permainan**

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ialah: masing-masing pe-

serta harus memiliki dan memakai selembar kain sarung pelekat. Kain pelekat adalah sebutan masyarakat Jambi kepada sebangsa *kain sarung* yang dipakai oleh laki-laki biasanya mempunyai aneka ragam corak dan warnanya. Kain pelekat tersebut diselubungkan ke badan dengan maksud agar badan terhindar dari rasa dingin, serta/berfungsi untuk melindungi diri dari kejaran musuh. Sebaiknya kain pelekat itu diutamakan yang berwarna kehitam-hitaman, supaya jangan kelihatan dari jauh oleh musuh yang mencari di waktu malam hari.

#### **g. iringan permainan**

Permainan cari-carian ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, baik yang berupa musik gamelan, ataupun lagu-lagu lain yang dinyanyikan.

#### **h. jalannya permainan**

Dalam contoh ini penyusun umpamakan jumlah peserta 20 (dua puluh) orang, yang dibagi ke dalam duakelompok dengan jumlah yang sama, yakni 10 (sepuluh) orang.

Pembagian peserta ke dalam kelompok didasarkan kepada usia, keadaan fisik, ketangkasan, dan kepintaran. Masing-masing kelompok memilih seorang Ketua yang dilakukan secara musyawarah.

Setelah memilih ketua, maka sang ketua inipun menyiapkan anak buahnya serta mengetahui nama serta indentitasnya satu persatu, dan memeriksa apakah masing-masing anggotanya telah mempunyai perlengkapan alat permainan yaitu: selembar kain pelekat. Kemudian ketua-ketua kelompok berunding untuk menentukan dan menetapkan peraturan permainan dan batas-batas area atau daerah mana saja yang boleh ditempuh dan dipergunakan sebagai tempat persembunyian dalam pelaksanaan jalannya permainan cari-carian tersebut.

Sesudah batas-batas daerah dan peraturan-peraturan permainan itu ditetapkan dan disepakati antara ketua kelompok, maka ketua kelompok memberitahukan kepada masing-masing anggotanya untuk diketahui dan dipatuhi, karena andaikata terjadi pelanggaran, akan mempunyai konsekwensi serta resiko yang berat.

Peraturan-peraturan permainan itu biasanya adalah:

1. Setiap kelompok dan peserta harus bergerak dalam daerah yang telah ditetapkan batas-batasnya.
2. Setiap kelompok dan peserta tidak boleh bersembunyi pada pohon-pohon yang sedang berbuah yang dimakan oleh manusia.
3. Setiap kelompok dan peserta tidak boleh bersembunyi pada tempat-tempat peribadatan.
4. Setiap kelompok dan peserta tidak boleh bersembunyi pada/dalam tempat yang kotor.
5. Diberikan kesempatan kepada kelompok yang menyuruk (bersembunyi) waktu selama lima menit.
6. Setiap kelompok pencari diberikan waktu untuk mencari musuhnya sela-



ma lima belas menit, seandainya dalam waktu tersebut tidak berhasil menemui musuh maka permainan diulang kembali, dan yang bersangkutan dinyatakan kalah untuk tahap ini.

7. Andaikata peraturan-peraturan tersebut diatas terlanggar atau dilanggar, maka dikenakan sangsi:
  - 7.1. Apabila ia bertindak sebagai pencari, maka yang bersangkutan harus mengulangi sekali lagi.
  - 7.2. Apabila ia bertindak sebagai penyuruk (yang bersembunyi), maka ia harus beralih menjadi si pencari.

Selesai semuanya itu, maka untuk menentukan kelompok mana yang harus bertindak sebagai pencari, dan kelompok mana pula yang harus menyuruk, maka diadakanlah undian dengan jalan *syut*. Yang menang dalam undian bertindak selaku kelompok yang menyuruk, sedangkan yang kalah bertindak sebagai kelompok yang mencari.

Sekarang permainan dimulai dengan memberikan kesempatan kepada kelompok yang menang dalam waktu lima menit untuk menyuruk (bersembunyi). Setelah lima menit berlangsung, maka kelompok yang kalah melakukan pencarian dalam arena/daerah batas-batas yang ditetapkan semula, dengan batas waktu maksimum lima belas menit.

Kita umpamakan dalam contoh ini; A selaku kelompok yang harus bersembunyi, sedangkan B sebagai kelompok yang harus mencari. Ketua kelompok B membagi dan harus memasang strategi pengejaran dan pencarian dengan jalan menyebarkan anak buahnya dalam kelompok-kelompok kecil pula ke semua jurusan dan arah dalam daerah permainan semula, sedangkan kelompok A harus mencari tempat persembunyian pula yang aman, dan sewaktu-waktu dapat melakukan pemindahan tempat seandainya daerah itu sudah dilalui oleh kelompok B, maka biasanya kelompok A harus pindah tempat ke tempat yang lebih aman lagi yang tidak mungkin dicari oleh musuh.

Seandainya dalam waktu lima belas menit sesuai dengan ketentuan kelompok B belum dapat juga menemui musuhnya (kelompok A), maka dengan sendirinya kelompok A akan keluar dari tempat persembunyiannya, kemudian permainan diulang kembali. Score 1:0 untuk kelompok A. Tapi seandainya dalam pencarian tadi kelompok B berhasil menemui musuhnya (kelompok A), maka score 0:1 untuk kelompok B, namun permainan tetap dilanjutkan tetapi tidak mengalami perubahan, yakni kelompok A tetap sebagai yang menyuruk (bersembunyi), sedangkan kelompok B tetap sebagai yang mencari.

Sebaliknya jika score 0:1 untuk kelompok B, maka permainan berubah (beralih), kelompok yang tadinya pada mulanya sebagai pencari sekarang bertindak sebagai yang menyuruk (bersembunyi) sekarang sebagai si pencari. Demikianlah permainan terus menerus dilaksanakan saling bergantian, bah-

kan kadang-kadang terjadi juga satu kelompok itu terus-terusan bertindak sebagai pencari, dan sebagai yang bersembunyi (menyuruk).

Jika hal ini terjadi dalam permainan cari-carian tersebut sampai tiga kali berturut-turut tidak mengalami perubahan, yakni kelompok yang satu itu saja yang mencari, maka biasanya permainan dihentikan, dan kelompok yang mencari terus-terusan itu ditetapkanlah sebagai kelompok yang kalah.

Tapi seandainya permainan itu silih berganti antara dua kelompok yang bermain, maka permainan akan dihentikan apabila waktu sudah *larut malam*, sesuai dengan kesepakatan yang diperbuat semula. Biasanya apabila hari sudah menunjukkan jam 24.00 waktu setempat permainan diakhiri dengan menghitung point mana yang banyak mencari atau menyuruk (bersembunyi) di antara kedua kelompok tersebut.

Penyusun umpamakan dalam tulisan ini, permainan diadakan dan dilangsungkan sebanyak sepuluh kali, maka score akan terjadi antara kelompok A dengan B adalah 6:4. Maka dalam hal ini yang menang adalah kelompok A, sedang B dinyatakan sebagai kelompok yang kalah.

Jika dalam perhitungan point tadi terjadi angka yang sama (draw) umpamanya 5:5, maka diadakanlah undian dengan jalan syut guna menentukan siapa yang kalah dan siapa pula yang menang.

Konsekwensi bagi peserta/kelompok yang kalah adalah masing-masing harus mendukung kelompok yang menang dalam jarak 100 (seratus) meter pulang pergi. Maka dengan sorak-sorai dan kegembiraan dan rasa puas yang disaksikan oleh para penonton, maka kelompok yang menang berada di atas bahu/pundak kelompok yang kalah sambil dibawa berlari-lari kecil.

Hukuman mendukung ini lazimnya diadakan di lapangan terbuka di halaman/pekarangan rumah yang masyarakat melihatnya.

#### **a. peranannya masa kini**

Permainan rakyat ini walaupun mengandung unsur-unsur sosial budaya, dan satu permainan yang bersifat kompetitif, ketangkasan serta edukatif, tetapi dewasa ini tampak kurang menonjol di kalangan masyarakat pendukungnya, atau dapat dikatakan mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor banyaknya hiburan-hiburan lain yang masuk ke kampung-kampung dewasa ini seperti: permainan bola kaki, bola volley, badminton dan lain sebagainya, ditambah lagi dengan tontonan lainnya, yang mereka anggap lebih mudah dikerjakan.

#### **j. tanggapan masyarakat**

Tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah Jambi ini, khusus ditempat tersebarnya, yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat istiadat setempat dewasa ini kurang sekali mendapat perhatian, terutama di kalangan remaja

yang hidup pada puluhan tahun terakhir ini. Berlainan sekali halnya jika ditanyakan kepada orang-orang tua yang berusia delapan puluh tahun ke atas, seperti seorang informan yang penyusun temui di dusun Sarolangun Kabupaten Sarolangun Bangko, yang masih tetap memandang permainan ini sebagai satu keharusan untuk dilakukan setiap tahun sesudah menuai padi, jika hal tersebut tidak dilakukan maka mereka beranggapan akan dapat kutukan dari Tuhan Yang Maha Kuasa selaku pengendali alam semesta.

Perbandingan tanggapan masyarakat tersebut di atas, yaitu antara angkatan tua dengan angkatan muda, menunjukkan perbedaan, hal ini merupakan satu pertunjuk bahwa, sistim nilai budaya masyarakat yang bersangkutan telah mengalami perubahan.

### Lampiran:

Naskah permainan rakyat daerah Jambi ini mempunyai lampiran sebagai berikut:

1. peta wilayah tempat tersebarnya permainan.
2. foto pada saat permainan sedang berlangsung.

### 2. Jarak-jarak antum.

#### *a. nama permainan*

Berdasarkan pada penyebutan masyarakat di mana permainan ini di-pungut, yaitu dalam daerah Kotamadya Jambi, maka dia di namakan dengan permainan "Jarak-jarak Antum". Permainan ini hanya ditemui dalam daerah Kotamadya Jambi saja.

Dinamakan jarak-jarak antum, karena pemain yang menang dalam undian, diharuskan tegak berdiri sambil berpegangan tangan membentuk jarak-jarak yang tertentu antara satu dengan yang lain, sambil berkeliling mengelilingi seorang pemain yang kalah dalam undian pertama kali, yang disebut selanjutnya dengan *pemasang* dalam keadaan mencangkung (jongkok).

#### *b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan rakyat daerah Jambi ini biasa dilakukan pada saat senggang, suatu permainan mempergunakan tenaga yang berlebih, diadakan di siang hari ataupun malam hari terang bulan. Dalam memperhatikan jalannya permainan yang akan diuraikan dalam naskah di belakang, kita melihat bahwa, permainan jarak-jarak antum ini berhubungan erat sekali dengan waktu istirahat bagi anak-anak dan remaja dalam satu kampung.

Di samping mengandung unsur-unsur ketangkasan, permainan ini juga mempunyai unsur edukatif dan pengenalan terhadap alam sekitarnya.

#### *c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Untuk melakukan permainan ini tidak menghendaki dan tidak diperlukan persyaratan khusus. Demikian juga tidak ada pembatasan dalam lingkungan masyarakat/kelompok sosial tertentu semua anak-anak dan remaja

boleh melakukannya, asal saja yang bersangkutan sanggup mengikuti serta mematuhi peraturan-peraturan permainan.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi yang penyusun terima dari, orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih anak-anak dan remaja menerangkan bahwa, permainan tersebut baru dikenal oleh masyarakat daerah kotamadya Jambi kira-kira tahun 1916 M.

Namun demikian mereka tidak dapat menerangkan tentang asal usul permainan ini, begitu juga bagaimana cara perkembangannya dalam masyarakat daerah kotamadya Jambi, mereka sama-sama mengatakan, sudah kami terima demikian adanya sebagai warisan dari nenek moyang kami.

Penyusun juga tidak ada menemui catatan-catatan tentang permainan ini, karena memang sebelum adanya proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan daerah ini, setahu penyusun belum pernah ada penulisan dan publikasi yang menguraikan perihal permainan rakyat daerah Jambi.

*e. deskripsi permainan*

Yang penyusun rasa cukup penting untuk diutarakan dalam naskah ini tentang deskripsi permainannya adalah seperti: Pemainnya berjumlah antara 6 sampai 12 orang, yang terdiri dari remaja berusia kira-kira 9 tahun sampai 15 tahun. Pesertanya boleh putera, boleh puteri atau campuran antara keduanya.

Adapun tempat bermain ialah di lapangan atau pekarangan rumah yang terdapat di kampung-kampung dalam daerah Kotamadya Jambi. Karena lazimnya rumah-rumah orang Melayu Jambi dalam bentuknya yang asli mempunyai tiang yang tingginya kira-kira dua meter di atas tanah, dengan jarak antara satu rumah dengan rumah lainnya kira-kira sepuluh meter, yang mempunyai halaman/pekarangan yang cukup luas sebagai tempat bermain.

*f. peralatan/perlengkapan permainan*

Permainan jarak-jarak antum ini tidak mempunyai peralatan dalam bentuk benda yang berwujud, tapi hanya mempergunakan alat peraga dalam bentuk dan wujud manusia yang menjadi peserta pemain itu sendiri.

*g. iringan permainan*

Permainan jarak-jarak antum ini diiringi dengan lagu yang dinyanyikan oleh para pemain secara serempak (serentak), sambil berdiri berpegang tangan berputar membentuk lingkaran sambil berkeliling, mengelilingi seorang yang sedang jongkok yang disebut pemasang.

Tenatang lagu yang dinyanyikan tersebut tidak mempunyai irama dan not tertentu, menyanyikannya terserah kepada pemain itu sendiri bagaimana irama yang disukainya. Namun demikian susunan kata-katanya adalah sama

antara satu kampung dengan kampung yang lain, atau antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Susunan kata-kata lagunya adalah sebagai berikut:

Jarak-jarak antum – tumbuh ja nabi, jarak apo.

Pada kata-kata *jarak apo*, maka pemain yang bertindak sebagai pemasang tadi harus menjawab dengan kata-kata: jarak... (titik-titik ini harus diisi sesuai kemauan dari pemasang itu sendiri).

Titik itu harus diisi salah satu di antara:

- a. jarak ketumbar
- b. jarak batu
- c. jarak kursi
- d. jarak payung
- e. jarak jambu monyet
- f. jarak pagar.

Karena lagu tersebut tidak mempunyai irama dan standart tertentu maka sukar sekali untuk membuat notasinya, dalam bentuk not solmisas maupun not balok.

#### *h. jalannya permainan*

Sebelum penyusun menguraikan jalannya permainan, ada baiknya terlebih dahulu dijelaskan tentang peraturan permainan yang berlaku dalam permainan ini, seperti:

- h.1. seorang pemain yang kalah dalam undian harus bertindak sebagai pemasang, dan harus jongkok di tengah-tengah pemain lainnya;
- h.2. pemain lainnya (yang menang dalam undian) harus berdiri membentuk lingkaran sambil berkeliling berpegangan tangan menyanyikan lagu dengan kata-kata seperti tersebut di atas;
- h.3. pemain yang bertindak sebagai pemasang tadi, pada waktu lagu tiba pada kata-kata "Jarak Apo" harus memberikan jawaban salah satu di antara kata-kata tersebut di atas, yaitu:
  - a. jarak ketumbar
  - b. jarak batu
  - c. jarak kursi
  - d. jarak payung
  - e. jarak pagar
  - f. jarak jambu monyet.
- h.4. setiap jawaban tersebut mempunyai arti dan pengertian tersendiri, serta mempunyai sanksi yang berbeda pula antara satu dengan yang lain;
- h.5. apabila seorang pemasang tidak/belum sanggup menjalankan sanksi

yang sudah ditentukan, maka ia harus mengulangi kembali sebagai pemasang.

Sesudah pemain menentukan dengan jalan song, siapa yang akan memasang dan siapa pula yang akan menjadi penyanyi, serta sudah menentukan lapangan tempat bermain, maka biasanya permainan segera dimula dengan cara pemasang harus jongkok di tengah-tengah para penyanyi yang membentuk lingkaran sambil berkeliling dan menyanyi berpegangan tangan. Ketika penyanyi tiba pada kata-kata *jarak apo*, maka pemasang harus menjawab dengan kata-kata "jarak ketumbar" (kita umpamakan dalam naskah ini). Kalau pemasang menjawab jarak ketumbar ini berarti semua penyanyi harus bubar sambil berlari, dan pemasang harus mengejarnya sampai dapat salah seorang, kalau ini dapat, berarti yang dapat tadi harus berpindah jadi pemasang, sedangkan pemasang semula beralih menjadi penyanyi. Permainan diteruskan kembali seperti pertama tadi.

Kalau pemasang selanjutnya menjawab dengan kata-kata "jarak batu", ini berarti, semua penyanyi harus duduk di atas tanah, sedangkan pemasang diharuskan untuk mengangkat salah seorang di antara yang duduk tadi sampai terangkat. Andaikata hal ini tidak dapat dilakukannya, maka dia harus mengangkat penyanyi yang lain lagi sampai maksudnya berhasil.

Andai kata berhasil dilakukannya, maka penyanyi yang terangkat tadi harus beralih menjadi *pemasang*, sedangkan pemasang semula berpindah menjadi *penyanyi*. Permainan diteruskan seperti sediakala.

Kalau pemasang selanjutnya menjawab dengan kata-kata "*jarak kursi*", ini berarti semua penyanyi harus jongkok seperti kursi, sedangkan pemasang harus menduduki paha salah seorang penyanyi yang jongkok seperti kursi itu. Andai kata kursi tersebut tidak tahan untuk diduduki atau rebah, maka pemasang diharuskan mencari kursi untuk tempat duduknya yang lain, sedangkan penyanyi yang bertindak sebagai kursi yang rebah beralih sebagai pemasang, sedangkan pemasang semula berpindah menjadi penyanyi. Permainan dilanjutkan kembali seperti semula.

Kalau pemasang selanjutnya menjawab dengan kata-kata "*jarak payung*," ini berarti semua penyanyi harus berdiri sambil menacungkan tangannya ke atas, sedangkan pemasang harus menggeliti salah seorang penyanyi itu. Andaikata dalam menggelitikan itu tertawa, maka dia harus berpindah menjadi *pemasang*, sedangkan pemasang semula berubah menjadi *penyanyi*. Tapi seandainya yang digeliti itu tidak sampai tertawa, maka sang pemasang harus mencari penyanyi yang lain lagi untuk digelitik sampai maksudnya berhasil.

Kalau pemasang selanjutnya menjawab dengan kata-kata "*jarak jambu monyet*," ini berarti semua penyanyi harus memperlihatkan kedua jempol (induk jari) yang disusun berdekatan antara yang kanan dengan yang kiri, sedangkan pemasang diharuskan menunjuk semua jempol itu sambil menge-

luarkan kata-kata "mentah-mentah, masak." Kalau yang ditunjuk itu tepat pada kata-kata *masak*, ini berarti orang itulah yang akan menjadi pemasang selanjutnya, sedangkan pemasang semula beralih menjadi penyanyi. Dan permainan diteruskan kembali.

Kalau pemasang selanjutnya menjawab dengan kata-kata "jarak pasar," ini berarti semua penyanyi harus berbuat seperti pagar, yakni berdiri berjajar berpegangan tangan, sedangkan pemasang semula diharuskan untuk menerobos pagar tadi. Andaikata berhasil diterobos, maka dua orang yang berpegangan tangan yang kena terobos itu harus syut untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa pula yang menang. Yang kalah dalam syut selanjutnya akan bertindak sebagai pemasang, sedangkan pemasang semula berubah menjadi penyanyi, dan yang menang dalam syut tadi juga tetap sebagai penyanyi.

Jadi permainan ini memerlukan enam tahap, yaitu dari tahap a sampai dengan tahap f yang telah penyusun uraikan dalam naskah di atas, tahap demi tahap dan sangsinya satu persatu. Permainan ini akan memakan waktu lama sekali serta cukup mengasyikkan dan menegangkan, apalagi kalau pemasang memberikan jawaban "jarak kursi" ini dapat mengakibatkan permainan tahap tersebut memerlukan waktu yang lama, demikian juga kalau pemasang memberikan jawaban "jarak pagar".

Seorang pemain dianggap kalah, andaikata yang bersangkutan paling banyak bertindak sebagai pemasang.

Pemain yang paling sedikit berlaku sebagai pemasang, maka dia dianggap sebagai pemenang.

Pemain yang kalah dikenakan hukuman mental, yaitu disoraki oleh para pemain lainnya, serta oleh para penonton. Permainan akan berakhir apabila salah seorang di antara peserta berhenti dengan alasan sudah litak (capek).

#### *i. peranannya masa kini*

Permainan ini sampai sekarang masih tetap berperan dan berfungsi dan digemari oleh masyarakat remaja dalam daerah Kotamadya Jambi, terutama di kalangan kelompok murid dan pelajar. Dalam kampung-kampung di daerah Kotamadya Jambi kita sering melihat remaja memainkannya, apalagi waktu libur sekolah.

Hal ini mungkin disebabkan faktor mudah dan murahny dilakukan permainan tersebut, tanpa memerlukan biaya, dan persiapan yang banyak, sedangkan unsur yang terkandung di dalamnya cukup penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak di masa mendatang.

#### *j. tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya adalah *positif*, dan

yang menggembirakan bagi kelanjutan pertumbuhan permainan ini untuk masa yang akan datang.

Ini menunjukkan bahwa, nilai dalam masyarakat belum mengalami banyak pergeseran, jika dibandingkan dengan tanggapan masyarakat yang sama terhadap permainan yang lain.

#### **Lampiran:**

Naskah laporan ini disertai dengan:

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
- b. foto pada saat permainan sedang berlangsung;
- c. nama informan.

### **3. Selam-selaman**

#### *a. nama permainan*

Sesuai dengan judul naskah ini, permainan rakyat daerah Jambi ini bernama selam-selaman, karena permainan ini dilakukan bermain sambil menyelam di dalam air sungai Batanghari.

Permainan ini terdapat dalam Kabupaten Batanghari dan Kabupaten Bungo Tebo, karena pada umumnya dua daerah Kabupaten tersebut terletak kampung-kampungnya di pinggir sungai Batanghari.

Menyelam bahasa Melayu Jambi, berarti memasukkan semua badan ke dalam air. Selam-selaman berarti saling memasukkan badan ke dalam air secara bergiliran.

#### *b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan selam-selaman ini biasanya dilakukan pada musim panas atau musim kemarau, karena pada saat itu air sungai Batanghari mengalami penyusutan, atau dalam bahasa Melayu Jambi dinamakan surut (dangkal).

Untuk menyatakan berterima kasih dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, dilakukanlah kegembiraan dalam bentuk permainan yang dilakukan di dalam sungai Batanghari. Kalau selama itu air sungai Batanghari senantiasa dalam (banjir) yang mendatangkan musibah (malapetaka) bagi manusia, sekarang datang musim kemarau yang mengakibatkan air surut, dan ini berarti terhindar dari bahaya. Semuanya ditentukan oleh Yang Maha Pencipta yaitu Tuhan. Karena itulah sekali setahun minimal diadakan permainan ini, sebagai mensyukuri nikmat Tuhan yang telah mendatangkan kebahagiaan dan ketenangan kepada insan. Kalau kita berperahu (bersampan) atau menaiki perahu motor di sungai Batanghari, maka kita akan melihat di setiap kampung (dusun) yang terletak di pinggir sungai tersebut ada anak-anak/remaja yang bermain.

#### *c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan selam-selaman ini khusus dilakukan oleh remaja yang berusia kira-kira 10 sampai 17 tahun, laki-laki maupun perempuan, dengan



tidak memandang lingkungan kelompok, serta tingkat hidup dalam masyarakat. Apakah dia anak seorang kebanyakan, dapat ikut serta dalam permainan, asal saja yang bersangkutan mematuhi peraturan-peraturan permainan.

Karena permainan selam-selaman tersebut mengandung unsur-unsur sosial, musyawarah, edukatif, dan ketangkasan, maka ia tidaklah dilakukan secara terbatas oleh kelompok-kelompok sosial tertentu saja, tapi anak siapa-pun boleh dan dapat ikut serta, tidak ada larangan atau pantangan untuk melakukannya.

Walaupun permainan ini tidak memerlukan persyaratan tertentu, namun ia mengandung juga unsur sakral, yaitu hubungan suci antara Tuhan selaku pencipta alam semesta dengan manusia sebagai salah satu ciptaannya di dunia yang fana ini, yang dimanifestasikan dalam bentuk dan ungkapan rasa terima kasih serta pernyataan syukur atas rahmat dan nikmat yang telah diberikannya, berupa penyusutan air sungai Batanghari, dan ini mempunyai makna, terhindarnya manusia dari bahaya alam.

Itu sebabnya permainan selam-selaman tersebut dilaksanakan pada musim kemarau di dalam sungai Batanghari, sebagai salah satu sungai yang mendatangkan faedah bagi insan penduduk daerah Jambi, yang sebahagian besar hidup dan kehidupan mereka bergantung kepada sungai Batanghari, kenapa tidak, karena sungai Batanghari tersebut dipergunakan untuk tempat perahu-perahu, perahu motor sebagai alat komunikasi rakyat antara satu kampung dengan kampung lainnya. Di sungai ini pulalah perahu motor tersebut mengangkut barang-barang keperluan rakyat sehari-hari dari kota Jambi ke daerah uluan (udik), sebaliknya dari daerah uluan dibawa ke kota Jambi hasil pertanian mereka yang berupa karet, kopi, dan lain-lainnya.

#### *d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Tidak ada pengetahuan yang pasti tentang apabila tumbuh dan bagaimana pula sejarah perkembangan permainan selam-selaman ini, karena sudah dilakukan turun temurun, dan diterima begitu saja dari nenek moyang dan orang-orang tua sebelumnya.

Menurut salah seorang informan yang berusia 85 tahun didusun Aur Cina Tebo Ulu Kabupaten Bungo Tebo menjelaskan bahwa, permainan selam-selaman tersebut sepengetahuannya, sudah ada dikenal masyarakat sejak dia masih kecil, bahkan menurut penuturan (ceritera) orang-orang tua sebelum dia permainan itu sudah ada semenjak adanya manusia mendiami sungai Batanghari. Ini berarti manusia primitif yang mendiami daerah Jambi sekarang ini sudah kenal akan permainan ini.

Dari mana asal usul tumbuhnya permainan ini juga tidak jelas, karena tidak ada sejarah dan catatan-catatan lain yang kita temui sebagai pendukung ke arah ini. Namun demikian kalau penulis tinjau tata cara permainan ini antara yang terdapat di daerah Kabupaten Batanghari dan Bungotebo ter-

dapat persamaan dan kesamaannya. Demikian juga waktu dan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya.

Dari uraian di atas, kita dapat mengambil kesimpulan, bahwa permainan selam-selaman tersebut, adalah satu permainan rakyat yang berasal, tumbuh, tersebar, dan berkembang dari dan dalam masyarakat Kabupaten Batanghari dan Kabupaten Bungotobo sendiri.

Seandainya terdapat pada daerah Propinsi lainnya di Indonesia ini, penulis rasa hanya secara kebetulan saja, dan tidak mempunyai hubungan historis.

#### *e. deskripsi permainan*

Permainan rakyat daerah Jambi yang bernama selam-selaman ini, seperti telah disinggung sepintas lalu dalam uraian terdahulu, adalah satu permainan yang dimainkan khusus oleh anak-anak dan remaja yang berumur antara 10 sampai 17 tahun, dapat juga dilakukan oleh pria atau wanita. Adapun jumlah pemainnya tidak ada pembatasannya, hanya saja harus dilakukan secara kelompok, yang setiap kelompok harus lebih dari dua orang. Para pelaku permainan tidak terbatas dari kelompok sosial tertentu, semua anak-anak dan para remaja dapat dan boleh melakukannya, apakah dia seorang murid, pelajar, dan anak seorang petani, anak gembala, dan lain sebagainya.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

Peralatan yang dipakai dalam permainan ini sangat sederhana sekali, yaitu beberapa buah mata uang logam, yang dikenal masyarakat setempat dengan sebutan uang cent. Alat ini tentu saja baru dipakai, sesudah rakyat mengenal adanya uang selaku alat penukar sehari-hari dalam kehidupan moderen.

Ini bukan berarti bahwa, permainan ini baru dikenal oleh masyarakat pendukungnya sesudah zaman penjajahan Belanda, jauh sebelum Belanda ke daerah Jambi, rakyat telah melakukannya, tapi peralatannya bukanlah uang logam seperti dimainkan akhir-akhir ini. Pada zaman dahulu kala, dipergunakan sebagai peralatannya ialah batu kerikil putih yang agak tipis.

Batu kerikil tipis ini dipergunakan dengan maksud agar batu tersebut dapat melayang dalam air.

Dewasa ini sebagai peralatan/perlengkapan permainan orang juga mempergunakan uang logam R.I. pecahan Rp. 5,- ataupun Rp. 10.-

Cara memakai atau mempergunakan uang logam tersebut, adalah dengan jalan melemparkannya ke dalam air, tentu saja uang akan melayang di dalam air. Alat inilah nantinya yang dicari oleh pemain dalam air untuk diambil sebagai bukti, bahwa kelompok mereka telah berhasil mendapatkannya.

#### *g. iringan permainan*

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, baik beru-

pa musik atau gamelan. Demikian juga tidak diperdengarkan lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya selama permainan berlangsung.

#### *h. jalannya permainan*

Selam-selaman sebagai permainan rakyat daerah Jambi dilakukan dalam air sungai Batanghari, dengan membagi peserta ke dalam dua kelompok, masing-masing kelompok biasanya terdiri dari 5 (lima) orang atau 7 (tujuh) orang. Cara pembagian kelompok ini harus dilaksanakan dengan cara musyawarah agar terdapat keseimbangan antara keduanya, baik mengenai keadaan fisik, maupun tentang ketangkasannya, dan usianya.

Untuk jelasnya baiklah penulis nukilkan sebagai berikut: Permainan ini dilakukan sambil mandi di Sungai Batanghari. Sebelum permainan dilangsungkan, diaturlah terlebih dahulu pembagian kelompok. Dalam tulisan ini penyusun umpamakan kelompok A dan kelompok B, masing-masing terdiri dari 5 (lima) orang. Masing-masing kelompok memilih seorang di antara mereka sebagai ketuanya, yang disebut dengan istilah Ketua kelompok, yang bertugas untuk mengkoordinir teman-teman dalam kelompoknya. Para pemain berada di atas batang jamban.

Jamban adalah sebanga rumah yang berada di atas air sungai Batanghari, biasanya dipergunakan sebagai sarana untuk mandi, buang air besar/kecil yang mempunyai korong (rumah kecil mempunyai atap) terletak di bagian belakang, dan kadang-kadang juga dibagian depan jamban tersebut. Sedangkan batang adalah balok kayu besar yang panjangnya kira-kira 7 (tujuh) meter.

Permainan dimulai dengan undian yaitu syut, untuk menentukan kelompok mana yang harus terlebih dahulu melemparkan uang logam tersebut ke dalam sungai, dan kelompok mana yang harus mencarinya.

Dalam contoh berikut ini kita contohkan, yang menang dalam undian adalah kelompok A. Maka ketua kelompok A bersama dengan empat orang temannya sambil duduk-duduk di atas batang jamban tadi dengan memasukkan kedua kakinya ke dalam air, dengan aba-aba: satu, dua, tiga, dengan serta merta maka kelompok yang kalah undian semula yaitu B yang dalam keadaan siap siaga di atas jamban itu, dengan serentak semuanya terjun ke dalam sungai Batanghari dengan maksud untuk mencari uang logam yang telah dilemparkan oleh ketua kelompok A tadi.

Dengan penuh ketajaman mata dan ketelitian semua anggota kelompok B berusaha dengan sekuat daya untuk mencari dan menangkap uang logam yang melayang-layang dalam air itu. Menyelam air, di samping memerlukan kepintaran, juga harus mempunyai nafas yang panjang agar seseorang lama daya tahannya di dalam air. Maka nafas ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam masalah selam menyelam dalam air sungai Batanghari, mengingat pula arus di bagian bawah sungai itu agak deras pula.

Untuk mencari uang logam yang dilemparkan itu, membutuhkan nafas yang panjang, dan keterampilan. Apabila dalam pencaharian tersebut salah seorang anggota kelompok B timbul (merapung) ke permukaan air karena kehabisan nafas, maka yang bersangkutan tidak boleh lagi menyelam ke dalam air untuk melakukan pencaharian uang logam.

Andaikata uang logam itu berhasil ditemui dan di bawa ke atas oleh salah seorang anggota kelompok B. maka mereka harus memperlihatkannya kepada kelompok A. apakah benar uang logam itu adalah uang logam yang dilemparkan oleh Ketua kelompok A ke dalam air semula. Seandainya benar, ini berarti permainan beralih (pindah) tangan, yaitu kelompok B yang akan bertindak selaku yang melemparkan uang logam itu lagi, sedangkan kelompok A semula sebagai kelompok yang mencari. Tapi seandainya kelompok B timbul dengan tangan hampa, atau tidak membawa uang logam itu, maka kelompok B harus mengulangi tugasnya kembali sampai mereka dapat menemui dan membuktikan bahwa mereka sanggup mencari uang logam tersebut. Kalau ternyata tidak bisa juga, maka dilemparkan lagi ke dalam sungai uang logam yang baru oleh kelompok untuk kedua kalinya. Dalam hal ini tentu saja uang logam harus dipersiapkan sebanyak mungkin, minimal sama jumlahnya dengan anggota setiap kelompok, yaitu 5 (lima) buah uang logam.

Kalau kelompok B berhasil mencari (menemukan) uang logam itu, maka tibalah giliran kelompok A lagi yang bertindak selaku pencari, sedangkan kelompok B dengan perantaraan ketuanya adalah kelompok pelempar.

Demikianlah permainan dilangsungkan silih berganti, melempar dan mencari di antara kedua kelompok tersebut. Permainan baru berakhir jika uang logam yang disediakan semula habis semuanya, dengan kata lain tidak dapat lagi ditemui di dalam air sungai tersebut.

Untuk menentukan kelompok mana yang menang, dan kelompok mana pula yang kalah, maka diadakan perhitungan jumlah point yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Jika permainan berlangsung umpamanya delapan kali, dihitung kelompok mana pula yang lebih banyak mencari dan kelompok mana pula yang lebih banyak melempar. Kalau dalam perhitungan itu terdapat angka sama banyak yaitu draw 4:4, maka diadakan ulangan permainan untuk satu kali, dengan mempergunakan peralatan permainan batu kerikul putih yang agak tipis, yang biasanya banyak terdapat di pinggir sungai Batanghari dimana permainan itu berlangsung, sebagai pengganti uang logam yang sudah habis tadi.

Dalam permainan ulangan itu, batu kerikul putih yang tipis itu dilemparkan oleh ketua kelompok yang menang dalam undian ulangan, sedangkan yang mencari dilakukan bersama-sama di antara kedua kelompok yang ikut dalam permainan itu (kelompok A dan B). Secara serentak kedua kelompok ini sebanyak  $2 \times 5$  orang = 10 orang, terjun serentak ke dalam sungai Batanghari sambil menyelam untuk melakukan pencarian batu tersebut tadi. Seringkali terjadi pergumulan dalam air memperebutkan batu itu.

Seandainya dalam pencarian bersama ini, batu kerikil putih itu diperoleh dan dimiliki oleh kelompok A, maka dia berhak disebut sebagai kelompok yang menang, demikian sebaliknya kelompok B adalah kelompok yang kalah.

Tapi seandainya dalam perhitungan semula terdapat perbandingan angka antara kelompok A dan B seperti 3:4, maka dalam hal ini kelompok B-lah yang keluar sebagai pemenang, dan permainan *tidak perlu lagi diulang*.

Sebagai konsekwensi bagi kelompok yang kalah ialah, setiap peserta harus membawa berenang di atas punggungnya semua peserta kelompok yang menang dengan jarak yang sudah ditetapkan dalam perjanjian sebelum permainan berlangsung, dan biasanya jarak ini kira-kira 100 meter.

Sambil bergembira bersorak sorai kegembiraan, kelompok yang menang dibawa oleh kelompok yang kalah yang disaksikan oleh para penonton di atas tebing sungai Batanghari. Tentu saja kelompok yang menang merasa puas dengan hasil yang mereka capai, sedangkan kelompok yang kalah, bertekad agar di masa yang akan datang akan lebih giat lagi agar memperoleh hasil yang lebih baik.

#### *i. peranannya di masa kini*

Permainan rakyat ini khusus di Kabupaten Batanghari, dan Bungotebo, dimana permainan ini berasal, berkembang dan tersebar, akhir-akhir ini tampak mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau.

Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor kurangnya perhatian dari pemuka-pemuka masyarakat setempat tentang adanya unsur-unsur sosial budaya yang terdapat dalam permainan tersebut, seperti terdapatnya unsur ketangkasan, musyawarah mufakat dan solidaritas serta religius. Mereka selama ini menganggap bahwa, permainan selam-selaman itu hanya sekedar permainan anak-anak, bermain hanya untuk mengisi waktu senggang dan terluang saja, tidak mempunyai nilai-nilai edukatif lainnya demikian anggapan masyarakat remaja masa kini.

Demikian juga kurangnya perhatian pejabat Pemerintah setempat tentang pentingnya permainan ini bagi pertumbuhan perkembangan jiwa dan watak anak-anak dan para remaja.

Di samping hal-hal tersebut di atas, berkemungkinan juga kemerosotan itu disebabkan faktor teknologi dewasa ini, di samping banyaknya terdapat hiburan-hiburan lain yang mulai masuk ke kampung-kampung di mana permainan ini berasal dan berkembang.

#### *j. tanggapan masyarakat*

Pada umumnya masyarakat yang hidup di kota-kota, kurang sekali memperhatikan permainan ini, apalagi anak-anak dan para remaja yang hidup dan berkembang sesudah tahun 1958.

Tapi bagi masyarakat yang hidup di kampung-kampung/dusun-dusun, walaupun permainan ini sudah jarang ditemui masih tetap sebagai suatu tra-

disi yang harus dilakukan bila musim kemarau tiba, seakan-akan ada hubungan sakral di antara yang memberi rahmat dengan yang diberi rahmat, yakni antara Tuhan dengan manusia di dunia yang tidak abadi ini.

Penduduk sesuatu kampung/dusun merasa berdosa, seandainya permainan tersebut tidak dilakukan oleh anak-anak dan para remaja, seakan-akan anak mereka mengingkari nikmat yang telah diberikan Tuhan, mereka menyebut ini dengan istilah "Kufur Nikmah", yaitu tidak berterima kasih terhadap nikmat yang diberikan kepada kita oleh seseorang, karena menurut anggapan mereka, setiap orang yang telah berjasa dan berbuat baik terhadap seseorang, harus dibalas dengan baik pula. Jangan hendaknya terjadi sebagaimana dikatakan dalam pepatah "Air nila dibalas dengan air tuba". Tapi yang beranggapan demikian tinggal lagi sebagian kecil di antara masyarakat yang hidup di kampung/dusun di mana permainan ini berkembang, yang umumnya mereka sudah berusia lanjut, yakni melebihi 70 tahun.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, hal ini merupakan suatu petunjuk bahwa sistim nilai budaya masyarakat yang bersangkutan telah mengalami perubahan juga.

#### Lampiran

Naskah permainan rakyat daerah Jambi ini dilampiri dengan:

1. Peta wilayah tempat asal dan tersebarnya.
2. Photo pada saat permainan sedang berlangsung.

#### 4. Daro

##### a. nama permainan

Permainan rakyat daerah Jambi yang akan penyusun uraikan berikut ini, sesuai dengan judulnya sendiri yaitu: *permainan daro*. Permainan ini khusus hanya terdapat dalam Kabupaten Sarolangun Bangko (Sarko) saja, dan tidak ada ditemui di Kabupaten lainnya dalam Propinsi Jambi.

##### b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Menurut penjelasan yang penyusun terima dari beberapa orang informan yang banyak mengetahui tentang permainan ini seperti: di dusun Tanjung, Sarolangun, Kungkai, dan Bangko, biasanya dimainkan waktu peristiwa perkawinan, menanam (menugal) padi, dan keramaian-keramaian lainnya yang berhubungan dengan adat iistiadat setempat.

Anak-anak dan para remaja memainkannya untuk menyatakan kegembiraan dan kepuasan hatinya, dengan pengharapan dan do'a semoga peristiwa yang mereka saksikan itu akan mendapat berkat dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Kalau perkawinan, kiranya mendapat keturunan yang baik-baik, berbakti terhadap Nusa, Bangsa dan Agama. Demikian juga menanam (menugal) atau menanam padi, kiranya padi yang ditanam itu akan mendapat limpahan rezki yang berlipat ganda dari Tuhan

*c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan daro ini dilakukan oleh semua kelompok masyarakat, dan tidak mengenal pembatasan, siapa saja boleh melakukannya, asal saja masih termasuk usia anak-anak atau remaja.

Yang dimaksud dengan mengenal pembatasan dalam tulisan ini ialah umpamanya oleh kalangan bangsawan saja, di lingkungan istana, atau oleh orang-orang hartawan saja. Demikian juga tentang persyaratan tertentu yang bersifat sakral atau penyelenggaraannya tidak ada unsur-unsur yang kita temui dalam permainan rakyat daerah ini.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi dari orang-orang yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, penyusun mengambil satu kesimpulan bahwa, permainan daro ini adalah berasal dari daerah Sarko sendiri, karena menurut penelitian yang penyusunan lakukan dalam lima Kabupaten lainnya dalam Propinsi Jambi *tidak ada* permainan daro tersebut. Apabila dan bagaimana penyebarannya antara kampung/dusun dalam Kabupaten Sarko ini tidak juga ada kita temui data, baik secara lisan maupun tertulis. Kelemahan umum yang kita jumpai dalam masyarakat Jambi dalam masalah inventarisasi unsur-unsur kebudayaan ini ialah tidak adanya kebiasaan untuk membuat catatan tertulis, karena mereka tidak merasakan betapa pentingnya suatu bukti dan fakta dalam melakukan sesuatu penyelidikan dan penelitian untuk kepentingan generasi yang akan datang.

Mereka hanya gemar melakukan sesuatu, tetapi enggan untuk mencatat apa yang mereka lakukan itu.

Walaupun demikian orang-orang tua tersebut dapat juga menerangkan bahwa permainan daro itu sudah dikenal secara turun temurun dari nenek moyang mereka, bahkan jauh sebelum penjajahan Belanda datang ke daerah Jambi sekarang ini. Jadi diperkirakan permainan daro ini sudah dikenal masyarakat Sarko kira-kira satu abad yang lalu, karena Belanda memasuki Jambi diperkirakan oleh ahli sejarah tahun 1901.

*e. deskripsi permainan*

Tentang deskripsi permainan daro ini yang penyusun rasa cukup penting untuk diutarakan di sini ialah tentang peserta atau pemain-permainnya.

Pemainnya berjumlah dua orang, berusia antara delapan sampai lima belas tahun yang terdiri dari pria atau wanita, dan dilakukan di siang hari biasanya antara jam 08.00 sampai jam 17.30 waktu setempat. Semua anak dan remaja dapat dan boleh melakukannya, tanpa membedakan anak siapa, dan keturunan apa dia, apakah anak bangsawan, atau kah anak-anak orang kebanyakan, pelajar atau bukan, dapat saja melakukannya, tanpa pembatasan kelompok sosial tertentu.

Permainan ini biasa dilakukan di halaman rumah, atau di lapangan

terbuka lainnya. Karena rumah di daerah Jambi lazim mempunyai tiang yang agak tinggi yaitu antara satu dengan dua meter, serta mempunyai halaman/lapangan yang agak luas sebagai tempat anak-anak untuk melakukan permainan.

*f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat yang dipergunakan dalam permainan ialah dua buah sayak. Sayak adalah bahasa Melayu Jambi, artinya tempurung. Sayak tersebut ditembak (dilobangi) terlebih dahulu dengan antan (alu), dengan maksud supaya dia dapat berputar (berpusing) waktu permainan sedang berlangsung. Cara mempergunakan sayak tersebut ialah, diletakkan antara kedua kaki (tumit) dengan cara menelentangkannya, kemudian tumit kanan memutarinya sambil membidik sayak yang berada di antara kedua tumit lawan tadi dalam jarak kira-kira lima atau tujuh meter, sesuai dengan perjanjian yang telah ditetapkan semula.

*g. iringan permainan*

Permainan daro tersebut tidak mempunyai iringan bunyi-bunyian, baik berupa musik atau gamelan.

*h. jalannya permainan*

Sebelum permainan dimulai, biasanya diadakan persiapan seperlunya yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan. Umpamanya setiap pemain harus mempersiapkan minimal sebuah sayak (tempurung) yang kuat, kemudian melobangi bagian atasnya dengan antan (alu), sesudah ini selesai baru mencari lapangan (arena) tempat permainan. Sesudah semuanya itu siap, barulah diadakan undian dengan jalan syut untuk menentukan siapa yang harus membidik dan siapa pula yang harus memasang.

Yang menang dalam undian adalah pemain yang berhak untuk membidik terlebih dahulu, sedangkan yang kalah undian adalah pemain yang memasang terlebih dahulu.

Sesudah undian berlangsung kemudian ditentukan jarak antara pembidik dengan pemasang, yang biasanya jarak tersebut antara lima meter dan tujuh meter, serta ditetapkan pula berapa kali permainan itu akan dilakukan.

Sedangkan hukuman bagi yang kalah ialah mendukung yang menang jarak kira-kira 100 (seratus) meter pulang pergi. Sekarang barulah memasuki tahap dilangsungkannya permainan. Dengan jarak lima atau tujuh meter kedua pemain berdiri tegak dengan sayak di antara kedua tumit mereka. Sayak dalam keadaan menelentang. Pembidik sambil memutar sayak tadi dengan tumit kanannya melakukan tembakan ke arah sayak pemasang yang berada di antara kedua tumitnya.

Dengan kencang dan dalam keadaan berputar, sayak yang ditembak tadi mencari sasarannya. Dalam penembakan inilah kuncinya, apakah akan berhasil atau gagal. Disebut berhasil andaikata pembidik berhasil menembak



dan mengenai sasarannya, yaitu sayak yang berada di antara kedua tumit pemasang kena dan terlepas dari kakinya.

Seandainya hal itu tidak dapat dilakukan oleh pembidik, peristiwa itu disebut gagal.

Kalau pembidik berhasil menembak pemasang, maka permainan diteruskan yakni pembidik akan terus membidik, sedangkan pemasang tetap memasang seperti keadaan semula, score 1:0. Tapi jika pembidik tidak berhasil mengenai sasarannya, maka permainan berubah, yakni pemasang akan menjadi pembidik, sedangkan pembidik akan menjadi pemasang, sedangkan score tetap dalam keadaan 0:0.

Penyusun contohkan dalam uraian ini yang bermain adalah A dan B. Andaikan A berhasil dalam bidikannya maka score 1:0, jika A tidak berhasil dalam bidikannya maka score tetap 0:0.

Sekarang kita umpamakan A gagal, maka permainan berubah menjadi B yang membidik, seandainya B berhasil berarti dia berhasil mengumpulkan biji 1 point, tetapi kalau gagal tidak menyebabkan pointnya berkurang. Demikianlah permainan ini saling berganti dengan asyiknya dan penuh konsentrasi fikiran serta perhitungan yang matang lagi tepat, sampai selesai dengan perjanjian yang dibuat semula. Setelah permainan selesai, diadakanlah perhitungan siapa yang banyak membidik dan langsung mengenai sasarannya berarti dia menang sebaliknya siapa yang banyak memasang berarti dia kalah.

Dalam contoh naskah ini penyusun umpamakan yang menang adalah pemain A. maka B selaku pemain yang kalah harus menjalankan/melakukan konsekwensi dari kekalahannya, yaitu berupa hukuman mendukung A dalam jarak lebih kurang 100 (seratus) meter pulang pergi.

Dengan penuh kegembiraan dan kesenangan disertai sorak-sorai yang riuh dari para penonton, pemain A selaku pemenang berada di atas punggung pemain B selaku yang kalah. Sebaliknya B dengan penuh keikhlasan, kesabaran, dan kepatuhan serta kejujuran mendukung A sejauh 100 (seratus) meter pulang pergi.

Memperhatikan jalannya permainan tersebut di atas, penyusun dapat mengambil kesimpulan bahwa, permainan ini benar-benar memerlukan konsentrasi fikiran, di samping kesabaran, keikhlasan dan kejujuran. Karena kalau tidak memerlukan konsentrasi fikiran, di samping kesabaran, keikhlasan dan kejujuran. Karena kalau tidak memerlukan konsentrasi fikiran, maka pembidikan-pembidikan tidak, akan tepat mengenai sasarannya. Demikian juga keikhlasan dalam menjalankan hukuman. tanpa mendongkol.

#### *i. peranannya masa kini*

Seperti halnya permainan rakyat daerah Jambi lainnya, maka permainan daro ini juga akhir-akhir ini mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor kemajuan teknologi dewasa ini, serta banyaknya permainan mo-

dern yang masuk ke kampung-kampung di tempat permainan ini berasal dan tersebar.

Jarang sekali kita menemui anak-anak dan remaja dewasa ini melakukan permainan ini, apalagi di ibukota Marga dan Kecamatan.

*j. tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini cukup menggembarakan, terutama masyarakat terpelajar yang mengerti tentang fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Tapi sayang di kalangan anak-anak dan remaja akhir-akhir ini, nampaknya jarang sekali dilakukan atau dapat dikatakan hampir punah, hal ini mungkin disebabkan orang tua mereka sendiri kurang mengerti masalah nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan daro ini, karena kurangnya pendidikan mereka semasa mudanya dahulu.

Orang tua mereka kurang menyadari bahwa, dalam permainan rakyat itu sendiri terkandung nilai-nilai moral yang tinggi dalam rangka membentuk watak manusia menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Perbandingan tanggapan masyarakat yang penyusun kemukakan dalam naskah ini, yakni antara masyarakat terpelajar dengan tidak terpelajar sangat penting diutarakan, karena hal ini merupakan indikator bahwa sistim nilai budaya masyarakat yang bersangkutan telah mengalami perubahan juga.

Dari keterangan di atas kita menyimpulkan bahwa: Di kalangan masyarakat terpelajar tanggapannya terhadap permainan daro ini positif, dan perlu mendapat bimbingan serta dorongan dari pihak petugas yang bergerak dalam bidang ini, yakni Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

**Lampiran:**

Naskah ini disertai lampiran sebagai berikut :

- a. peta wilayah tempat tersebarnya permainan rakyat yang dikumpulkan.
- b. foto pada saat permainan sedang berlangsung.
- c. foto dari alat permainan yang dipergunakan.

**5. Menjaring**

*u. nama permainan*

Permainan rakyat daerah Jambi yang ke lima ini sesuai dengan judulnya bernama "Menjaring". Permainan ini dilakukan oleh rakyat yang berdiam dalam daerah Kabupaten Bungo Tebo, Sarko, dan Batanghari.

Menjaring berasal dari kata dasar jaring. Jaring adalah kata benda, yaitu sebangsa alat penangkap binatang liar seperti rusa dan kijang yang terbuat dari rotan. Menjaring adalah kata kerja, yakni pekerjaan orang-orang yang akan menangkap rusa atau kijang tersebut dengan mempergunakan alat yang bernama *jaring*.

### *b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Menjaring sebagai permainan rakyat daerah Jambi yang bersifat rekreatif, edukatif dan ketangkasan biasanya dilakukan waktu padi sedang berperut atau berbuah dan waktunya adalah antara jam 14.00 sampai jam 17.00 waktu setempat, yaitu pada saat rusa dan kijang sedang tidur pada tempat persembunyiannya dalam hutan belukar.

Menjaring tidak bisa dilakukan sendirian, tapi memerlukan orang banyak, karena mempunyai unsur kegotong-royongan, dan hasilnya pun harus dibagi secara merata, sehingga satu orang pun yang ikut menjaring tidak ada yang tidak dapat bagian daging rusa itu, seandainya berhasil.

Dilakukannya pada waktu padi sedang berisi atau berbuah, karena pada saat inilah rusa itu banyak mendekati kampung untuk memakan padi tersebut.

### *c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Menjaring rusa atau kijang ini dapat dilakukan oleh semua penduduk dalam satu kampung atau dusun, baik pria maupun wanita, remaja, dewasa, dan orang tua. Tidak ada pembatasan dalam kelompok sosial tertentu saja bahkan waktu akan berlangsung permainan tersebut semua penduduk kampung harus diberi tahu lebih dahulu dengan jalan menyiapkan alat yang disebut tuang-tuang.

Seandainya rakyat dalam satu kampung mendengar bunyi tuang-tuang tersebut, itu suatu tanda bahwa pada hari itu akan ada menjaring. Maka siapa yang bermaksud pergi, haruslah bersiap, serta menanyakan kepada teman-teman yang lain tentang:

- a. Jaring siapa yang akan dipakai menjaring itu?
- b. Dimana tempat menjaring tersebut.

### *d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, maka permainan menjaring itu sudah berusia lama sekali, tapi sayang mereka tidak dapat menerangkan tentang:

- d.1. tahun berapa mulainya permainan ini dikenal rakyat setempat.
- d.2. darimana asal usulnya, dan bagaimana cara penyebarannya, dari satu kampung ke kampung lainnya.

Mereka rata-rata hanya menjawab, sudah demikian adanya kami terima dari nenek moyang dahulu, bahkan jaring itupun adalah satu pusaka yang mereka warisi dari nenek moyangnya secara turun menurun. Karena bukanlah setiap orang atau keluarga dalam satu kampung yang mempunyai peralatan permainan tersebut. Paling banyak dalam satu kampung/dusun hanya mempunyai tiga perangkat jaring.

#### *e. deskripsi permainan*

Seperti telah disinggung dalam tulisan terdahulu bahwa, peserta permainan ini tidak terbatas dalam kelompok sosial tertentu saja, semua orang remaja, orang dewasa, dan orang tua, pria maupun wanita dapat ikut serta dalam permainan, karena permainan bukanlah bersifat kompetitif, tapi bersifat rekreatif, edukatif, disamping mengandung nilai-nilai kegotongroyongan, persatuan dan kesatuan.

Begitu juga mengenai jumlah pengikutnya tidak terbatas dalam bilangan tertentu. Tapi biasanya melebihi dari sepuluh orang, karena yang dicari adalah binatang liar yakni rusa. Kalau menjaring rusa jumlah pengikutnya lebih besar lagi dari pada menjaring kijang, bahkan kadang-kadang sampai mencapai jumlah seratus orang.

Adapun waktu pelaksanaannya boleh setiap hari, dari jam 14.00 sampai jam 17.00 waktu setempat. Sengaja diadakan sore hari, mengingat pada saat inilah biasanya rusa tersebut tidur dengan nyamannya dalam hutan belukar yang tidak jauh dari kampung terdekat.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan menjaring rusa adalah:

f.1. Sebuah tuang-tuang. Tuang-tuang adalah sebuah alat yang dipergunakan untuk memberitahukan kepada khalayak ramai tentang sesuatu yang terbuat dari tanduk kerbau. Tanduk kerbau yang runcing itu dipotong dan dilobangi di dalamnya. Apabila ditiup pada lobang yang kecil itu maka dia akan berbunyi.

f.2. Beberapa buah jaring. Jaring adalah sebuah alat dari rotan yang dipergunakan untuk menangkap rusa atau kijang dalam hutan. Rotan itu dibentuk sedemikian rupa yakni digelungkan mempunyai garis menengah kira-kira 130 sentimeter.

f.3. Beberapa buah parang, pisau, dan tombak yang akan dipergunakan sebagai senjata dalam hutan kelak, terutama untuk menikam sang rusa, supaya rusa menyerah tanpa daya.

#### *g. iringan pemain*

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, baik berupa musik ataupun gamelan.

#### *h. jalannya permainan*

Sebelum menjaring dimulai, maka terlebih dahulu diadakan persiapan. persiapan yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan seperti :

h.1. Diadakan terlebih dahulu *menapak jejak* oleh seorang tua yang berpengalaman dalam masalah ini. Menapak jejak yaitu mencari bekas lelak rusa dalam belukar di mana kiranya seekor rusa sedang tidur, untuk mengetahui ini maka dicarilah jejaknya (bekas tapaknya).

Biasanya dibuat kurungan, yakni di mana hilangnya jejak rusa tersebut, dan di mana pula kira-kira rusa itu berada/sedang tidur. Sesudah pekerjaan menapak ini selesai, maka penapak tadi segera pulang ke kampung dan memberitahukan kepada seorang petugas kampung yang bernama *tukang lewaran*. Tukang lewaran adalah seorang yang kerjanya khusus dalam sesuatu kampung untuk memberitahukan kepada rakyat ramai tentang sesuatu perbukitan yang akan dan sedang terjadi dalam kampung itu.

- h.2. Maka tukang lewaran inipun mengambil tuang-tuang dan meniupnya ke hilir ke mudik, masuk lorong keluar lorong kampung tersebut, dengan maksud agar semua rakyat dapat mengetahuinya bahwa sore itu akan diadakan menjaring.

Sesudah rakyat mendengar bunyi tuang-tuang, maka bagi yang bermaksud pergi haruslah mempersiapkan diri dengan membawa parang, pisau, tombak, kemudian pergi bersama-sama membawa jaring ke arah tempat menapak semula, yang didahului oleh orang tua penapak tadi.

Setibanya di sana, maka orang tua tadi memilih sebuah jaring yang dinamai jaring tua untuk dipasang pertama kali dan diletakkan di pangkal sekali serta ditambatkan pada seponon kayu dalam belukar tersebut.

Kemudian jaring-jaring yang lain langsung dipersambungkan antara satu dengan lainnya, sehingga terentang tergantung di atas tanah merupakan satu pukut dalam laut/sungai.

Untuk mempersambungkan jaring ini, dia mempunyai telinga yang juga terbuat dari rotan. Supaya jaring itu jangan sampai jatuh menjala-jala ke tanah, maka di antara lima buah jaring diberi tongkat dengan kayu.

Sesudah jaring ini terpasang seluruhnya, dan terentang panjang, maka peserta dibagi kepada dua jurusan, yaitu: jurusan pertama disebut penghalau, sedangkan jurusan kedua disebut penunggu (penanti). Yang menghalau bertindak untuk menghalau rusa itu dengan riuh rendah supaya sang rusa terbangun dan lari menuju jaring yang sedang terpasang. Sedangkan yang menunggu berada disekitar jaring itu, dengan maksud siap siaga untuk menikam dan menembak rusa tadi, tapi tidak dibenarkan mengeluarkan suara, karena jika suara keluar niscaya akan didengar oleh sang rusa, dan rusapun akan berbalik lari tidak menuju kepada jaring yang sedang terpasang.

Mendengar suara yang riuh rendah tadi, tentu sang rusa yang sedang tidur nyenyak akan terbangun dan terkejut serta lari secara spontan ke arah yang tidak ada suara, yaitu di sekitar jaring semula.

Waktu inilah rusa itu menempuh jaring yang sedang terpasang. Adakalanya jaring itu mengikat bagian rusa dan langsung membawanya lari, dan disinilah peranan kelompok penghadang tadi untuk menikam dan menembaknya dengan mempergunakan senjata yang mereka persiapkan dari rumah. Inilah saat-saat yang menentukan berhasil tidaknya permainan menjaring rusa tersebut, dan di sini pulalah saat-saat yang kritis. Seandainya hal tersebut

berhasil dan rusa kena jaring itu berhasil ditikam atau ditombak, ini berarti permainan menjaring berhasil dan sukses.

Pada saat rusa itu tergeletak di atas tanah dan tidak berdaya lagi untuk berlari, pada saat itulah algojo datang untuk menyembelih sang rusa dengan cekatan.

Sesudah rusa berhasil disembelih, maka kemudian dikuliti, dan peserta lainnyaupun dipanggil untuk diberitahukan bahwa, jaring telah mengena. Maka peserta itupun berkumpul secara bergotong royong untuk mengonggok-onggok (membagi) daging rusa itu sesuai dengan upacara adat kampung yang berlaku yaitu, kepala rusa untuk penghulu (kepala kampung), sebelah pahunya untuk yang empunya jaring, sedangkan isi dalamnya yakni, hati, jantung, limpa, dan perutnya adalah untuk sang penapak/pencari jejak.

Sesudah kita ikuti jalannya permainan ini, jelaslah bagi kita bahwa, puncak (klimaks) menjaring ini terletak waktu rusa menempuh jaring, disinilah para peserta menyatakan kegembiraannya dengan sorak sorai, riuh rendah kedengarannya, seakan-akan pesta layaknya.

Tapi adakalanya menjaring ini mengalami kegagalan disebabkan :

- Rusa sudah terbangun lebih dahulu, dan tidak ada lagi dalam kurungan, sebelum peserta memasuki area tempat menjaring tersebut.
- Waktu rusa berlari menempuh jaring, jaring itu putus, sehingga sang rusa tidak dapat ditangkap.
- Waktu peserta mengapak atau menombak sang rusa, tapi adalah mata jaring itu sendiri, ini dapat mengakibatkan jaring itu putus, tentu saja rusa akan lari dan tidak dapat ditangkap.

Dari uraian yang diutarakan di atas, jelaslah bagi kita bahwa menjaring ini memerlukan kesatuan dan persatuan serta kegotong-royongan, seandainya hal tersebut tidak dapat diwujudkan pasti permainan tidak akan berhasil dengan baik, dengan kata lain rusa tidak akan diperoleh.

#### *i. peranannya masa kini*

Jika kita tinjau ke kampung-kampung dimana berasal dari tersebaranya permainan ini, demikian juga menurut penjelasan beberapa informan yang penyusun temui menerangkan bahwa, akhir-akhir ini permainan rakyat tersebut tidak nampak menonjol dalam kehidupan masyarakat, bahkan ada yang sudah punah sama sekali pada suatu kampung yang dulunya sering melakukannya. Kemerosotan dan kepunahan tersebut ada beberapa macam faktor yang menyebabkannya seperti:

- i.1. tidak dipunyainya lagi jaring tersebut, karena sudah habis putus lantaran usianya sudah demikian tua. Sebagaimana dijelaskan, bahwa jaring itu terbuat dari rotan, yang tentu saja rotan ini lama kelamaan akan lapuk, akibat daya tahannya tidak kuat lagi.
- i.2. kurangnya perhatian dari masyarakat dewasa ini terhadap permainan menjaring ini, karena banyaknya peralatan yang dipergunakan untuk

menangkap rusa, seperti senjata api dan lain sebagainya.

- i.3. sukarnya mencari rotan yang bagus lagi kuat untuk dibuat jaring, karena akhir-akhir ini rotan itu mempunyai fungsi yang lain.
- i.4. tidak adanya lagi ahli yang dapat membuat jaring itu karena muda dewasa ini tidak ada animo ke arah itu.

*j. tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya akhir-akhir ini nampak sangat kurang sekali.

Mereka rupanya kurang memahami akan nilai-nilai luhur yang terdapat didalamnya seperti adanya unsur-unsur kegotong royongan, persatuan dan kesatuan, di samping unsur ketangkasan.

Tanggapan masyarakat yang penyusun utarakan di atas, menunjukkan dan mencerminkan bahwa, sikap, alam pikiran sistim nilai budaya masyarakat telah mengalami perubahan.

**Lampiran :**

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan.
- b. ilustrasi dari alat-alat permainan yang digunakan.

**6. Rebutan Nyiur**

*a. nama permainan*

Sesuai dengan judul yang tertera pada naskah ini, maka permainan rakyat daerah Jambi ini bernama "Rebutan Nyiur". Dinamakan demikian karena yang diperebutkan dalam permainan tersebut adalah beberapa buah biji nyiur (kelapa), oleh beberapa anak remaja.

Permainan rakyat ini ditemui di daerah tingkat dua Bungotebo, dan di daerah Kotamadya Jambi.

*b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilaksanakan pada hari raya Idul Fitri, Idul Adha dan peringatan hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun.

Dimainkan untuk menyatakan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, serta menyatakan kegembiraan terhadap sesuatu peristiwa yang ada hubungan dengan kepercayaan/agama, dan hari-hari perjuangan.

*c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan rebutan nyiur itu dilakukan oleh remaja yang berusia antara 11 sampai dengan 18 tahun, tanpa memandang kelompok sosialnya dalam masyarakat. Siapa saja boleh melakukannya. Permainan ini erat sekali hubungannya dengan kepercayaan para pelaksananya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa selaku pencipta manusia dan alam semesta ini.

Untuk melakukannya tidak diperlukan persyaratan khusus. Demikian juga tentang pelaksanaannya, cukup di lapangan terbuka di halaman rumah, karena lazimnya rumah-rumah orang Melayu Jambi mempunyai halaman yang luas untuk dipergunakan bagi anak-anak sebagai sarana untuk tempat bermain.

#### *d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Bagaimana perkembangan permainan ini berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah melakukannya serta mengalaminya ketika masih kanak-kanak, tidak ada penjelasan yang dapat penyusun terima. Apakah permainan ini berasal dari daerah tingkat dua Bunga Tebo, kemudian menyebar ke daerah Kotamadya Jambi, atau sebaliknya, juga tidak ada keterangan yang mendukung ke arah ini. Tapi berdasarkan perkiraan bahwa, orang-orang Melayu Jambi yang berasal dari daerah Bungo Tebo banyak yang merantau meninggalkan kampung halamannya, pergi ke daerah Kotamadya Jambi dalam rangka meneruskan hidup dan kehidupannya dengan aneka ragam pekerjaan dan fungsi, serta banyak diantara mereka itu yang memegang peranan di tengah-tengah masyarakat, kemungkinan sekali teori yang mengatakan bahwa, permainan ini berasal dari daerah Bungo Tebo, kemudian melalui perantau-perantau tersebut menyebar ke daerah tingkat dua Kotamadya Jambi.

#### *e. deskripsi permainan*

Yang cukup penting untuk diutarakan dalam naskah ini tentang deskripsi permainan ini ialah mengenai jumlah pemainnya. Adapun jumlah pemainnya erat sekali hubungannya dengan jumlah biji kelapa sebagai alat permainannya. Seandainya biji kelapa sebagai alat permainan tersebut berjumlah 5 buah, maka jumlah pemainnya adalah 4 orang, tapi kalau jumlah biji kelapa tersebut 3 buah, maka jumlah pemainnya adalah 2 orang. Jadi jumlah pemainnya senantiasa kurang satu dari jumlah alat permainannya.

Sedangkan usia para pemainnya adalah antara 11 dengan 18 tahun, yang terdiri dari laki-laki saja, tanpa memandang kedudukan orang tuanya dalam masyarakat.

Ditentukan khusus laki-laki saja, karena permainan rebutan nyiur ini mempunyai unsur ketangkasan, serta tenaga fisik yang sangat menentukan dalam jalannya permainan. Apalagi kadang-kadang seroang pemain itu harus berguling di atas tanah, untuk memperoleh kemenangan dalam perjuangan menghadapi lawannya di gelanggang.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

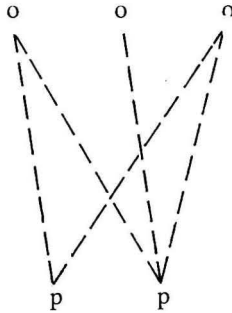
Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan rebutan nyiur (kelapa) ini adalah *beberapa buah kelapa*, yang jumlahnya lebih satu dari jumlah pemainnya.

Buah kelapa itu diletakkan kira-kira jarak 15 (lima belas) meter dari garis start, sedangkan jarak biji kelapa itu harus terletak berderetan sejajar de-



ngan jarak antara satu dengan lainnya 2 (dua) meter.

Untuk lebih jelasnya perhatikan ilustrasi di bawah ini :



j.

Keterangan :

- o – biji kelapa
- p – para pemain
- j – juri.

Permainan ini tidak disertai dengan peralatan lain hanya biji kelapa itulah sebagai alat permainan.

#### *g. iringan permainan*

Permainan rebutan nyiur ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyi-an, baik berupa musik ataupun gamelan. Demikian juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain selama permainan berlangsung.

#### *h. jalannya permainan*

Sebelum penyusun menjelaskan bagaimana jalannya permainan, terlebih dahulu dalam naskah laporan ini akan diterangkan tentang peraturan-peraturan permainan yang dianggap penting.

Adapun yang dianggap penting tersebut seperti :

1. pemain tidak dibenarkan berlari menuju buah kelapa yang terletak di hadapannya, sebelum ada aba-aba dari juri;
2. seorang pemain harus merebut buah kelapa yang terletak di depannya itu minimal 2 (dua) buah kelapa;
3. setiap pemain harus berjuang (biasanya berebutan) untuk mendapatkan buah kelapa tersebut, kemudian dengan susah payah membawanya ke garis start;
4. seorang pemain yang berhasil merebut dua buah kelapa tersebut, dan kemudian membawanya kembali ke garis start, maka pemain itulah yang berhak disebut sebagai pemenang untuk tahap itu;
5. keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

Biasanya permainan tersebut dilaksanakan oleh satu panitia yang dibentuk oleh suatu kampung atau RT yang pelaksanaannya bersamaan dengan permainan rakyat yang lain. Untuk melaksanakan permainan rebutan nyiur itu, ditetapkan seorang juri yang akan memimpin permainan itu sampai selesai, dan keputusannya tidak dapat diganggu gugat.

Sebelum permainan dimulai, tentu oleh panitia akan dipersiapkan terlebih dahulu prasarana permainannya, seperti tempat bermain (lapangannya), dan peralatan/perlengkapan permainan, dan lain sebagainya. Sesudah semuanya itu siap barulah sang juri memanggil para pemain sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan secara bertahap, seperti dua-dua, atau tiga-tiga dan lain sebagainya.

Andaikata kelapa yang akan diperebutkan itu berjumlah tiga buah, maka pemain yang akan tampil dalam tahap itu adalah dua orang, cara penampilan inipun harus dipanggil oleh sang juri tadi.

Setelah juri memanggil, maka tampilah dua orang pemain itu ke tengah gelanggang permainan menuju ke garis start yang jaraknya kira-kira 15 (lima belas) meter dari buah/biji kelapa yang sudah terletak di hadapannya. Sesudah pemain siap, maka juri memberikan aba-aba :

Satu, menandakan peserta sudah berada pada garis start;

Dua, menandakan peserta harus sudah siap untuk berlari menuju buah kelapa yang terletak dihadapannya;

Tiga, menandakan mulai berlari mengejar buah kelapa untuk selanjutnya merebutnya guna dibawa minimal sebanyak dua buah ke garis start kembali.

Dua orang peserta itupun dengan sekuat tenaga berlari ke arah tiga buah kelapa tadi yang terletak di depannya. Masing-masing berusaha untuk dan mengambil dan merebutnya guna dibawa kembali ke garis start minimal sebanyak dua buah.

Seringkali terjadi dalam perebutan tersebut, sesudah diperoleh oleh seorang pemain kemudian jatuh kembali, diambil lagi, jatuh lagi. Demikianlah permainan ini berlangsung dengan penuh ketegangan dan mengasyikkan yang mendapat sorakan dari para penonton yang biasanya berada di pinggir lapangan tersebut.

Kadang-kadang seorang pemain yang sudah membawa dua buah kelapa hampir mendekati garis start, tiba-tiba jatuh kembali kelapa tersebut dari genggamannya.

Kalau hal ini terjadi, maka pemain yang bersangkutan harus berusaha kembali untuk merebut dari tangan lawannya. Dalam permainan ini tidak berlaku pepatah, biar lambat asal selamat, tetapi yang berlaku adalah peribahasa, cepat tepat mendapat sampai berhasil.

Kalau jatuh sekali, harus berdiri untuk kedua kalinya, cita-cita tidak boleh patah di tengah jalan, maksud harus berhasil dengan cara yang sesuai

dengan peraturan permainan.

Untuk selalu jalan/tahap permainan, kadang-kadang memerlukan waktu yang lama sekali, karena para peserta silih berganti berebutan kelapa itu.

Pemain yang berhasil membawa dua kelapa itu ke garis start tanpa hambatan dan rintangan dari lawannya, maka pemain itulah yang berhak disebut sebagai *pemenang* nomor satu dalam tahap itu, dan dia berhak untuk mendapat hadiah dari panitia, sedangkan yang seorang lagi adalah pemain yang gagal untuk tahap/kali itu.

Seringkali juga terjadi, andaikata permainan itu berlangsung lima tahap atau lebih, maka setiap pemegang nomor satu diadakan perlombaan kembali untuk mencari juara kelompok atau juara kampung. Adapun tentang cara dan tata tertibnya adalah sama dengan yang penyusun utarakan di atas.

Yang keluar sebagai pemenang adalah tiga orang, yaitu pemenang satu, dua dan tiga. Maka terhadap pemenang tersebut disebut sebagai pemenang *tingkat kampung*, dan tentu saja diberikan hadiah tambahan dari panitia.

#### i. *peranannya masa kini*

Permainan rebutan nyiur ini sampai sekarang masih tampak menonjol dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Hal tersebut mungkin disebabkan karena permainan rakyat daerah ini berlangsung dengan menegangkan sekali dan asyik serta waktunya, baik bagi peserta sendiri, maupun bagi para penonton.

Di samping itu, juga permainan itu dilaksanakan tanpa pungutan biaya.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Masyarakat di mana permainan ini dipungut, menanggapinya secara positif, khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya..

### Lampiran:

Naskah laporan hasil penelitian ini disertai lampiran:

- a. peta wilayah pesebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
- b. photo pada saat permainan sedang berlangsung;
- c. nama informan.

## 7 Damak

### a. *nama permainan*

Permainan rakyat ini berdasarkan penyebutan masyarakat setempat dimana permainan rakyat tersebut dipungut, yaitu di daerah Tanjung Jabung, Batanghari dan Bungo Tebo, dinamakan permainan *damak*.

Damak ialah sebuah jarum dari kawat halus yang diruncing dan dibalut pangkalnya dengan beberapa tembar bulu ayam, yang merupakan kerucut.

*b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan damak biasanya dilaksanakan pada waktu musim buah-buahan, yaitu duku, manggis, rambutan, dan buah-buahan hutan yang sedang masak. Diselenggarakannya permainan ini dengan maksud untuk mengusir binatang atau musuh supaya buah-buahan itu selamat dari gangguannya.

Andaikata binatang tidak mengganggu buah-buahan itu lagi, tentu manusia akan dapat menikmatinya. Jika manusia akan dapat menikmatinya rahmat Tuhan tentu dia akan bersyukur. Ditinjau dari segi ini, permainan damak juga untuk menyatakan syukur atas rahmat Tuhan kepada manusia yang telah memberikan buah-buahan sebagai makanan sampling.

*c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan ini dilakukan dalam segala lapisan dan golongan masyarakat remaja, tidak terbatas dalam lingkungan sosial tertentu. Semua remaja pria boleh ikut melakukannya karena untuk ikut serta dalam permainan tidak memerlukan persyaratan tertentu.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Permainan damak itu berdasarkan informasi yang penyusun terima dari orang-orang tua, yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, adalah suatu permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dari daerah dimana permainan ini ditemui dewasa ini, yakni dalam kabupaten Tanjung Jabung, Batanghari dan Bungo Tebo.

Bagaimana cara datangnya ke daerah tersebut tidak ada data yang dapat menerangkan. Setiap masyarakat dimana pemain ini kita jumpai mengatakan adalah milik mereka sendiri.

Apabila mula timbulnya permainan tersebut, juga tidak ada catatan tertulis, karena mereka tidak merasa sebagai suatu kebutuhan untuk membuatnya. Mereka hanya gemar dan suka melakukannya, tapi enggan untuk mencatat apa yang mereka lakukan itu.

*e. deskripsi permainan*

Jumlah pemainnya dua orang yang berusia antara 9 (sembilan) dan 15 (lima belas) tahun, dimainkan oleh khusus pria saja, tanpa memandang anak siapa mereka.

*f. peralatan/perengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan rakyat ini adalah:

- sebuah anak damak;
- sepotong buluh (bambu) dengan ukuran panjang kira-kira 30 cm dengan garis menengah kira-kira 3 cm.

Anak damak adalah sebuah jarum runcing panjang kira-kira sepuluh sentimeter yang terbuat dari kawat halus, dibalut dengan bulu ayam dan diikat dengan karet atau benang supaya dia kuat.

Dua remaja sebagai pemain itu masing-masing memasukkan anak damak tadi ke dalam buluh (bambu) yang berukuran garis menengahnya kira-kira tiga sentimeter, dan panjangnya tiga puluh sentimeter, kemudian menghembusambu tersebut ke arah binatang yang akan dibidik seperti binatang cecak (sebangsa reptil), maka anak damak yang berada dalam bambu ini keluar kena hembus menuju kepada sasarannya.

g. *iringan permainan*

Permainan damak tersebut tidak disertai iringan bunyi-bunyian, apakah berupa musik atau gamelan, maupun lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain selama permainan berlangsung.

h. *jalannya permainan*

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu oleh para pemain dipersiapkan prasarana bagi penyelenggaraan permainan seperti: semua peralatan permainan yang sudah diutarakan di atas dan lain sebagainya. Aturan permainan ialah setiap pemain hanya dibenarkan membidik satu kali saja, andaikata gagal berarti dia kalah.

Siapa yang harus membidik terlebih dahulu ditentukan dengan jalan undian syut. Konsekwensi bagi yang kalah ialah harus mendukung di atas bahunya pemain yang memperoleh kemenangan dalam jarak 100 meter pulang pergi sambil berlari-lari anjing (berlari-lari kecil).

Dalam naskah ini penyusun umpamakan yang bermain adalah dua orang yaitu: A dan B. Dalam undian syut tadi diumpamakan yang menang adalah A, maka pemain B harus bertindak lebih dahulu untuk menembak binatang yang ditemui, kita umpamakan dalam contoh ini binatang tersebut adalah *keluang*.

Keluang adalah sebangsa binatang burung buas yang makanannya adalah buah-buahan. Binatang ini biasanya tidur di waktu siang di atas pohon-pohon kayu, atau di rumah-rumah/bangunan dengan kepala ke bawah dan kaki ke atas. Waktu malam dia melakukan operasi mencari makanan, yaitu buah-buahan.

Pemain B membidik dengan mengarahkan bambu yang berisi damak tadi ke arah binatang tadi berada, yang biasanya tidur pada bagaian atas dari pohon – pohon kayu tersebut dengan sekuat tenaga pemain B menghembus bambu tadi, maka dengan serta-merta anak damak itu keluar dari dalam bambu tersebut sambil berputar-putar mencari sasarannya.

Andaikata bidikan itu berhasil, maka anak damak dengan matanya yang runcing itu akan mengenai binatang tersebut, kalau berhasil mengenai matanya atau bagian bawahnya, tentu binatang itu akan mati dan langsung

jatuh ke atas tanah, tapi jika bidikan tersebut kurang tepat mengenai sarannya, maka binatang itu terbang melarikan diri, ini disebut gagal.

Jika B berhasil dalam bidikannya sampai binatang itu mati, ini berarti B memperoleh angka kemenangan satu point, tapi andaikata gagal, maka dihitung sebagai satu point kalah.

Demikianlah permainan berlangsung dengan asyik dan menegangkan silih berganti, karena dalam permainan ini terdapat unsur-unsur ketangkasan, ketrampilan dan kecakapan membidik/menembak.

Sesudah permainan selesai sesuai dengan perjanjian semula, maka diadakanlah perhitungan, siapa yang banyak memperoleh angka kemenangan, seandainya A yang banyak berarti A keluar sebagai pemenang, dan B sebagai pemain yang kalah.

Konsekuensi bagi B ialah harus mendukung A di lapangan terbuka dengan jarak 100 meter pulang pergi sesuai dengan peraturan permainan yang telah ditetapkan semula.

Dengan penuh rasa gembira A berada di atas bahu B, sedangkan para penonton bertepuk tangan bersorak sorai sambil memuji A, serta merendahkan B sebagai pemain yang bodoh.

Namun demikian B selaku pemain yang kalah tetap berlapang dada dengan penuh kesabaran dan kejujuran menjalankan hukuman sebagai akibat kekalahannya.

Jelas dalam permainan ini memerlukan ketabahan, ketekunan, kesabaran, dan kejujuran.

#### i. *peranannya masa kini*

Permainan damak itu akhir-akhir ini tampak kurang menonjol perannya dalam kehidupan masyarakat pendukungnya, bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor kemajuan teknologi dewasa ini, serta banyaknya permainan-permainan moderen memasuki daerah dimana tersebarunya permainan damak tersebut.

Jika kita perhatikan dalam kampung/dusun dalam daerah tingkat dua dimana permainan ini berasal dari kita tidak akan dapat menyaksikan dengan seketika, karena permainan boleh dikatakan hampir mengalami kepunahan.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah ini, khususnya yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, apalagi akhir-akhir ini sangat kurang sekali. Memang ada juga dalam Kabupaten Bungo Tebo seperti di dusun Pemajoan Marga Sumai Kecamatan Tebo Tengah, masih dapat kita temui permainan ini, karena kebetulan dusun tersebut sangat jauh letaknya dari keramaian kota, tapi jika dilihat prosentasenya tidak mempunyai arti apa-apa, bila dibanding-

kan dengan perhatian masyarakat pada zaman penjajahan Belanda dulu. Hal ini mungkin disebabkan kemajuan dalam berbagai aspek teknologi dewasa ini, serta banyaknya hiburan-hiburan rakyat yang memasuki kampung-kampung.

Perbandingan tanggapan masyarakat pada zaman penjajahan Belanda dengan tanggapan masyarakat pada masa kini, menunjukkan perubahan-perubahan, hal ini merupakan indikator bahwa sistem budaya masyarakat, dimana permainan ini pada mulanya tersebar telah mengalami perubahan.

#### Lampiran:

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan.
- b. ilustrasi alat permainan yang dipergunakan.

### 8. Bedil-bedilan

#### a. nama permainan

Berdasarkan pada penyebutan masyarakat setempat dimana permainan ini terdapat dan berkembang dinamakan permainan bedil-bedilan. Bedil adalah bahasa daerah Melayu Jambi yang berarti *senapan*. Bedil-bedilan = senapan-senapangan. Permainan ini banyak ditemui pada masa lampau di kampung-kampung dalam daerah tingkat dua Bungo Tebo, Sarolangun Bangko, dan Batanghari.

#### b. hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan ini biasanya dilakukan menjelang datangnya bulan suci Ramadhan (bulan puasa), di mana umat Islam akan melaksanakan salah satu di antara Rukun Islam sebagai asas berdirinya agama Islam.

Kira-kira dua puluh hari menjelang datangnya bulan Ramadhan, biasanya anak-anak remaja dalam satu kampung di mana permainan ini terdapat, bergembira ria menyambutnya dengan jalan mengadakan perang-perangan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya dengan mempergunakan bedil-bedilan tersebut. Bedil-bedilan ini diletuskan sehingga berbunyi yang membuat suasana kegembiraan dalam kampung itu. Jadi permainan diadakan adalah sebagai pernyataan kegembiraan untuk menghadapi bulan yang penuh maghfirah, ampunan, penuh keberkahan, dan bulan yang penuh dengan nilai-nilai kebaikan jika dibandingkan dengan bulan lainnya.

Adapun unsur-unsur kepercayaan (religius) dalam permainan ini memang mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting, disampaikan unsur-unsur ketangkasan, keterampilan, dan ketekunan.

#### c. latar bekalang sosial budaya penyelenggaraan permainan

Bedil-bedilan selalu permainan rakyat dapat dilakukan oleh semua lingkungan masyarakat, dan untuk melaksanakan tidak memerlukan persyaratan tertentu.

Penyelenggaraannya memang ada hubungannya dengan kepercayaan (religio), yaitu pada saat umat Islam akan memasuki bulan puasa, yaitu satu bulan mensucikan diri bagi umat Islam. Pada saat itulah biasanya permainan bedil-bedilan ini diselenggarakan oleh anak-anak dan remaja dari semua golongan masyarakat.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Bagaimana latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak disusun terima informasi dari informan, yang dapat dijadikan catatan tertulis, baik yang berkembang dengan asal mulanya, cara penyebarannya, maupun tahun mulai perkembangannya. Masing-masing kampung menyatakan bahwa, permainan bedil-bedilan itu adalah berasal dari miliknya, serta sudah berkembang sedemikian lama sejak nenek moyang mereka.

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, menjelaskan bahwa mereka sendiri yang pada saat ini sudah mencapai usia 80 (delapan puluh) tahun menerima warisan orang-orang sebelumnya. Dengan bukti tersebut menyatakan kepada kita bahwa, permainan bedil-bedilan itu adalah suatu permainan yang sudah lama terdapat dikalangan masyarakat pendukungnya. Tapi sangat disayangkan mereka tidak merasakan sebagai satu kebutuhan yang dapat diwariskan kepada anak cucunya di masa yang akan datang. Mereka hanya butuh untuk melakukannya dan bukan untuk apa yang mereka lakukan itu, sehingga kita menjumpai satu kelemahan umum dalam masyarakat Jambi masa lampau, tidak adanya inventarisasi unsur-unsur kebudayaan secara tertulis.

*e. deskripsi permainan*

Permainan ini diselenggarakan pada waktu siang hari, oleh anak-anak atau oleh remaja yang berumur kira-kira 10 sampai dengan 15 tahun. Permainan dilakukan secara kelompok, masing-masing kelompok biasanya berjumlah antara 7 dan 11 orang. Pemainnya khusus laki-laki saja, karena membutuhkan tenaga pisik. Semua anak dan remaja boleh menyelenggarakannya dengan tidak memandang anak siap mereka, dan siap keturunannya.

*f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan adalah sebagai berikut:

- f.1. sebuah bedil-bedilan yang terbuat dari bambu kecil, panjangnya kira-kira 30 (tiga puluh) cm. Di dalamnya terdapat sebuah antan-antan terbuat dari bilah yang berfungsi sebagai alat penumbuk supaya pelor keluar dari dalam bambu itu, yang selanjutnya mengeluarkan bunyi seperti bunyi pistol.
- f.2. beberapa biji (bunga) jambu yang berfungsi sebagai pelor. Biji jambu ini dimasukkan ke dalam bambu tadi dengan cara diketok.



Adapun cara menggunakannya ialah dengan memasukkan sebuah biji bunga jambu, kemudian antan-antan semula ditusukkan ke arah bunga jambu tersebut dengan sekuat tenaga sehingga keluarlah bunga jambu tadi dengan mengeluarkan suara/bunyi yang dinamakan *meletus*, sedangkan pelornya keluar dari dalam bambu kecil itu.

g *iringan permainan*

Permainan bedil-bedilan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, berupa musik atau gamelan. Demikian juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain selama permainan berlangsung.

h. *jalannya permainan*

Sebelum penyelenggaraan permainan dimulai, maka seluruh prasarana persiapan harus dipersiapkan terlebih dahulu yang berupa: peralatan permainan, pembagian kelompok menjadi dua yaitu kelompok A dan B. Batas waktu lamanya permainan akan berlangsung, biasanya batas waktu ini adalah kira-kira tiga jam. Konsekwensi bagi kelompok yang kalah, yaitu harus mendukung di atas pundaknya kelompok yang menang, daerah pertahanan dan lain sebagainya.

Sesudah semuanya itu dipersiapkan barulah permainan dimulai. Penyusun umpamanya dalam naskah ini, kelompok penyerang adalah A, sedangkan kelompok yang bertahan adalah B.

Benteng pertahanan adalah suatu daerah yang telah ditentukan batas-batasnya. B sebagai kelompok yang bertahan akan selalu menjaga dan mengawal bentengnya supaya jangan kebobolan dimasuki musuh (oleh kelompok A), sedangkan A sebagai kelompok penyerang akan selalu pula mencari jalan bagaimana ikhtiar supaya daerah pertahanan B dapat dikuasai sehingga semua anggota kelompok B menyerah tanpa syarat.

Dalam mempertahankan dan penyerangan inilah fungsi bedil-bedilan itu. Seringkali dipancing dengan beraneka ragam letusan, sehingga musuh kebingungan mendengar letusan tersebut. Kalau musuh sudah panik, maka pada saat itulah kesempatan baik untuk menaklukkannya.

Seandainya dalam penyerangan itu kelompok A berhasil memasuki daerah pertahanan B, ini berarti benteng dapat dikuasai dan kelompok B menyerah kalah. Permainan diteruskan dengan perpindahan, yaitu kelompok B yang semula bertahan sekarang menjadi penyerang sedangkan kelompok A yang semula sebagai penyerang sekarang berubah menjadi bertahan. Tapi andaikata A tidak berhasil merebut daerah pertahanan, permainan juga harus diteruskan, tapi posisi permainan tetap tidak berubah, yaitu A sebagai kelompok penyerang, dan B sebagai kelompok bertahan, sedangkan kekalahan adalah untuk kelompok A.

Demikianlah seterusnya permainan berlangsung dengan seru dan menegangkan silih berganti menyerang dan bertahan.

Akhirnya permainan berhenti apabila:

- a. suatu kelompok sudah mengalami tiga kali kekalahan berturut-turut.
- b. batas waktu lamanya permainan sudah habis sesuai dengan perjanjian yang diperbuat semula.

Apabila waktu permainan sudah habis, maka dilakukanlah perhitungan, siapa yang lebih banyak menang, dan siapa pula yang kalah. Resiko bagi kelompok yang kalah ialah mendukung semua anggota kelompok yang menang, sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati sebelum permainan berlangsung.

Kelompok yang menang, bergembira sambil bersyukur kepada Tuhan yang telah memberikan bimbingan sampai mereka memperoleh kemenangan, sedangkan kelompok yang kalah harus bertekad untuk lebih meningkatkan lagi ketangkasan dan keterampilan mereka.

Jadi nyata bagi kita bahwa permainan bedil-bedilan ini adalah suatu permainan rakyat Jambi yang mengandung unsur-unsur kepercayaan, ketangkasan, keterampilan, dan ketekunan serta percaya pada solidaritas.

i. *peranannya masa kini*

Peranan permainan bedil-bedilan ini sebagai suatu permainan rakyat akhir-akhir ini, tampak kurang menonjol dalam kehidupan masyarakat. Dapat juga penyusun katakan sudah mengalami kemerosotan, jika dibandingkan peranan dan fungsinya dengan masa lampau. Memang masih ada juga sekelompok anak-anak dan remaja yang masih melakukannya di kampung-kampung di mana permainan ini tersebar, tapi tidaklah menonjol sebagaimana masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor kemajuan teknologi, serta banyaknya hiburan-hiburan yang masuk ke dusun-dusun seperti: radio tape recorder, band, musik, dan lain sebagainya. Demikianlah juga permainan moderen seperti: bolakaki, pingpong, badminton., mereka lebih tertarik kepada permainan yang tersebut terakhir ini.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, khususnya yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai moral terkandung di dalamnya adalah positif, dan cukup mendukung untuk kelanjutan permainan ini di masa mendatang. Di samping itu terdapat juga reaksi-reaksi tertentu yang dilontarkan oleh sekelompok kecil masyarakat yang menyatakan bahwa permainan rakyat daerah tersebut hanya menghabiskan waktu tidak karuan saja, tidak mempunyai fungsi dan nilai-nilai moral/budaya.

Yang berpendapat demikian ini umumnya adalah mereka yang tidak menempuh pendidikan pada masa mudanya, mereka hanya melihat dari segi lahirnya saja, dan kurang memperhatikan nilai spiritualnya.

Perbandingan tanggapan masyarakat yang penyusun utarakan di atas merupakan suatu petunjuk bahwa sistem nilai budaya masyarakat yang t

sangkutan telah mengalami perubahan, yaitu antara masyarakat terpelajar dengan masyarakat yang tidak mengalami pendidikan masa lampau.

#### Lampiran:

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan.
- b. foto alat-alat permainan yang dipergunakan.
- c. pemain yang sedang mempergunakan peralatan permainan.

### 9 Main masuk

#### a. *nama permainan*

Main masuk adalah suatu permainan rakyat daerah Jambi yang terdapat di daerah Kotamadya Jambi, Batanghari, Bungo Tebo, dan Sarko dalam Propinsi Jambi.

Nama tersebut di dasarkan pada penyebutan masyarakat setempat di mana permainan rakyat daerah ini dipungut. Dinamakan demikian karena dalam cara bermainnya diharuskan memasukkan kuyu ke dalam lingkaran yang berada di tanah.

#### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang dan biasanya diselenggarakan pada peristiwa penganten/kawin, karena pada saat inilah anak-anak dan remaja banyak berkumpul.

Pada waktu para orang tua mereka sedang sibuk bekerja di rumah, maka anak-anak dan remaja tersebut bermain di bawah/di luar rumah. Rumah orang-orang melayu yang berada di kampung-kampung umumnya mempunyai tiang yang tingginya dari atas tanah kira-kira dua meter, di bawah rumah itulah biasanya oleh anak-anak dan remaja dilaksanakan permainan yang beraneka ragam bentuk dan sifatnya, antara lain adalah permainan main masuk ini.

#### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan masuk ini dilaksanakan oleh anak-anak dan remaja dari semua golongan, tanpa membedakan kedudukan sosial mereka di tengah-tengah masyarakat.

Untuk menyelenggarakan permainan tersebut tidak diperlukan persyaratan tertentu, asal saja pemain mau dan mematuhi aturan-aturan yang lazim, mereka dapat saja ikut. Demikian juga mengenai tempatnya tidak ada ketentuan khusus, yang penting adalah lapangan terbuka untuk umum, boleh dibawah rumah, boleh dibelakang rumah, dan boleh di samping rumah, yang penting tempat tersebut ada upacara perkawinan.

#### d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Menurut penyelidikan penyusun permainan itu terdapat di kampung-kampung dalam daerah kotamadya Jambi. Batang hari, Bungo Tebo, dan

Sarolangun Bangko. Dari mana asal mulanya, dan bagaimana cara tersebarnya, serta mulai tahun berapa dikenal masyarakat pelakunya, tidak ada ditemui data dan catatan tertulis untuk dapat dijadikan bahan bukti.

Namun demikian menurut penjelasan informasi dan orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, permainan tersebut sudah lama dilaksanakan di daerah-daerah di mana permainan itu berada.

Mereka (masyarakat pendukungnya) sangat gemar menyaksikan dan melakukannya, tapi mereka tidak mempunyai kebiasaan untuk membuat catatan tertulis tentang itu.

Sehubungan dengan itulah, penyusun tidak menemui informasi tentang latar belakang sejarah perkembangan permainan ini secara tepat.

Mereka mengatakan bahwa, permainan tersebut berasal dari daerah masing-masing, dan mereka warisi dari nenek moyang mereka sendiri ratusan tahun yang silam.

Jauh sebelum Indonesia merdeka, bahkan sebelum penjajahan Belanda masuk ke daerah Jambi, permainan tersebut sudah dikenal dan dilakukan oleh masyarakat pendukungnya.

#### *e. deskripsi permainan*

Deskripsi yang penting dikemukakan dalam naskah ini adalah tentang peserta atau pemain-pemainnya. Karena permainan ini lebih banyak sifatnya mengisi waktu terluang, dan mengandung unsur-unsur ketrampilan, maka pemainnya ialah anak-anak dan remaja wanita dan pria yang berusia antara 10 tahun dengan 14 tahun.

Mereka biasanya bermain 3 (tiga) sampai 7 (tujuh) orang, bertempat di lapangan terbuka yang tidak jauh dari rumah di mana ada perkawinan tersebut.

Para pemainnya dari semua golongan dalam masyarakat, tanpa memandang apakah dia anak-anak bangsawan, anak-anak pelajar, anak petani, penggembala dan lain sebagainya.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan.*

Permainan ini mempergunakan alat-alat seperti:

- a. sebuah kuju dari pecahan genteng.
- b. beberapa buah karet yang dipergunakan sebagai taruhan diletakkan di atas tanah samping lingkaran.
- c. sebuah lingkaran yang bergaris menengah kira-kira 30 cm yang dibuat di atas tanah lapang tempat permainan berlangsung.

#### *g. iringan permainan*

Tidak ada dan tidak disertai iringan bunyi-bunyian, baik berupa musik maupun gamelan, demikian juga tidak terdapat nyanyian yang dilagukan pemainnya.

#### h. jalannya permainan

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu dipersiapkan prasarana bagi penyelenggaraan permainan seperti antara lain: peralatan/perlengkapan, tempat bermain dan lain sebagainya.

Seandainya peserta permainan ada 5 (lima) orang maka untuk menentukan siapa-siapa yang harus terlebih dahulu memulai permainan diadakan undian dengan jalan *song*. Kemudian baru ditentukan jumlah *tagan* masing-masing. *Tagan* adalah berasal dari bahasa daerah Melayu Jambi, yang berarti = pasangan. *Tagan* ini terdiri dari beberapa buah karet, yang harus diletakkan di atas tanah di luar lingkaran tersebut di mana permainan itu diselenggarakan.

Dalam naskah ini penyusun umpamakan jumlah pemain adalah berjumlah sebanyak 5 (lima) orang, sedangkan jumlah adalah berjumlah masing-masing 10 (sepuluh) buah karet. Jadi jumlah *tagan* yang harus diperebutkan adalah  $5 \times 10 = 50$ , buah. Kita umpamakan yang menang dalam undian *song* yang mendapat giliran pertama kali main adalah pemain A, nomor dua B, nomor tiga C, nomor empat D nomor 5 adalah E. Maka pemain A diberi kesempatan buat pertama kali untuk main, yaitu dengan jalan menguncalkan = melontarkan kuyunya ke dalam lingkaran yang jaraknya kira-kira lima meter. Jika A berhasil memasukkan kuyunya itu ke dalam lingkaran tersebut berarti A menang dan semua *tagan* (taruhan) tadi yang berupa lima puluh buah karet berhak dipunyainya. Tapi seandainya diteruskan oleh B selaku pemain yang kedua. Demikianlah seharusnya, jika B berhasil, lima puluh buah karet tersebut dimilikinya. Kalau gagal maka giliran berpindah tangan kepada pemain ketiga yakni C.

Seandainya A sebagai pemain pertama tadi berhasil, maka permainan diulang kembali dengan *tagan* (pasangan) yang baru pula, dan undian diadakan kembali untuk menentukan siapa yang harus terlebih dahulu melakukan permainan. Demikian juga kalau B berhasil maka permainan diulang kembali dengan memperbaharui *tagan* (pasangan) dan undian.

Jikalau dalam permainan itu tidak ada seorang pemain pun yang berhasil memasukkan kuyu ke dalam lingkaran, maka permainan diulang kembali untuk yang kedua, dengan tidak diperbaharui *tagan* dan undian, tapi dengan sendirinya mengulang kembali giliran sebagaimana tahap pertama semula, yaitu dengan urutan A, B, C, D, dan E. Permainan ini berlangsung lama sekali dan mengasyikkan.

Permainan akan berhenti apabila:

1. Salah seorang di antara pemain kehabisan *tagan*. (pasangan) yang berupa karet, karena menderita kekalahan.
2. Atas permintaan salah seorang di antara pemain, karena ada kepentingan lain yang tidak dapat dihindari.
3. Karena waktu sudah berlangsung terlalu lama.

Bagi yang menang tentu saja yang bersangkutan akan merasa gembira dan senang hati, sebaliknya bagi yang kalah, akan merasa sedih dan duka cita, tapi tidak sampai mendongkol karena kekalahan tersebut, sedangkan yang menang tidak juga bersikap angkuh dan sombong, tapi dengan rela memberikan hadiah pula kepada yang kalah, beberapa buah karet guna menghibur hatinya yang duka.

i. *peranan masa kini.*

Walaupun dewasa ini banyak permainan-permainan baru yang memasuki kampung-kampung di mana permainan rakyat daerah ini terdapat, namun perhatian masyarakat pendukungnya masih tetap ada serta tetap mempunyai peranan yang tampak menonjol, jika dibandingkan permainan rakyat tradisional lainnya. Hal ini mungkin disebabkan, permainan tersebut adalah suatu permainan yang dapat diselenggarakan sambil lalu, tidak memerlukan persiapan begitu berat dan mahal biayanya.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah ini adalah baik dan positif, apabila yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Memperhatikan jalannya permainan yang sudah penyusun utarakan di atas nyatalah bagi kita bahwa, permainan itu menuntut keterampilan jasmani, di samping memerlukan kecerdasan berfikir (games of strategy).

Sampai saat ini, kalau kita pergi ke dusun-dusun dalam daerah tingkat II di mana tersebar permainan rakyat tersebut, masih saja ada anak-anak dan remaja yang melakukannya pada saat pesta perkawinan, hal tersebut membuktikan bahwa, masyarakat pendukungnya masih menggemarnya.

**Lampiran :**

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan.
- b. foto pada saat permainan sedang berlangsung.

**10. Keluar Baris**

a. *nama permainan*

Didasarkan pada penyebutan masyarakat di mana permainan rakyat ini dipungut, dinamakan permainan *keluar baris*. Baris adalah bahasa daerah Jambi artinya *garis*. Dalam hal ini maksudnya adalah garis lingkaran. Dinamakan keluar garis, sebab setiap pemain berusaha supaya mengeluarkan tagan (pasangan) sebagai taruhan yang berada dalam garis lingkaran itu.

b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan pada peristiwa orang kawin (pengan-ten). Diselenggarakan sebagai pernyataan kegembiraan atas berlangsungnya

perkawinan di antara dua jenis makhluk Tuhan dipermukaan bumi ini. Di-harapkan dengan perkawinan tersebut dua jenis ciptaan Tuhan itu akan dapat menurunkan insan yang berguna bagi Bangsa dan Negara serta Agama, di samping mendatangkan kesejahteraan bagi yang melaksanakan perkawinan itu sendiri.

Jika kita perhatikan dalam jalan permainannya yang akan diuraikan dalam naskah berikut ini, nyatalah bagi kita bahwa, permainan rakyat daerah ini mengandung unsur-unsur keterampilan, ketangkasan, dan persaudaraan (solidaritas).

#### *c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Semua kelompok dalam masyarakat dapat melakukan permainan ini tanpa adanya pembatasan dan persyaratan untuk melaksanakannya, asal saja yang melakukannya itu adalah kelompok anak-anak atau remaja. Begitu juga tentang tempat penyelenggaraannya, tidak disyaratkan dalam lingkungan istana (keraton), tapi bisa saja di tempat lain atau lapangan terbuka atau halaman rumah.

#### *d. latar belakang sejarah perkembangan permainan.*

Bagaimana perkembangan permainan keluar baris ini, dan dari mana pula asal usulnya, tidak diperoleh data dari pada informan. Mereka sama-sama memberikan keterangan bahwa, permainan tersebut telah berkembang sedemikian rupa, dan mereka terima dari, orang-orang sebelumnya. Dari mana asal usulnya di antara 4 (empat) daerah tingkat dua itu (Tanjab, Batanghari, Sarko, dan Bungo Tebo) tidak ada juga penjelasan dan catatan tertulis yang penyusun peroleh, Karena pada umumnya masyarakat pelakunya yang hidup kira abad ke 18 dan abad ke 19 tidak pandai tulis baca, serta tidak ada kebiasaan untuk membuat catatan-catatan itu.

Para pemainnya hanya butuh untuk melakukannya, tetapi tidak memandang penting untuk mencatatnya, disebabkan itulah bagi para penyelidik sangat sukar mencari bukti tentang perkembangan sesuatu permainan rakyat di daerah Jambi.

#### *e. deskripsi permainan*

Yang penting diutarakan mengenai deskripsi permainan keluar baris tersebut dalam naskah ini adalah pemain-pemainnya yaitu tentang: jumlahnya, usianya, jenis kelaminnya, serta latar belakang sosial para pemainnya. Adapun jumlah pemainnya berkisar antara 5 (lima) dan 7 (tujuh) orang, berusia antara 7 sampai 14 tahun, pria dan wanita boleh melakukannya. Diselenggarakan perorangan (tidak pakai grup), dan bersifat kompetitif. Semua anak-anak dan remaja pria dan wanita boleh ikut serta dalam permainan tersebut. Karena disamping mempunyai unsur-unsur keterampilan, ketangkasan,

permainan ini juga mengandung unsur persaudaraan (solidaritas), sehubungan dengan itulah mengenal adanya diskriminasi bagi peserta pemainnya.

f. *peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan permainan adalah:

- f.1. sebuah kuyu yang terbuat dari pecahan genteng rumah. Kuyu ini caranya menggunakannya dilemparkan (bahasa daerahnya diuncalkan) ke arah lingkaran yang berada di depan para pemain, dengan maksud supaya pasangan itu bisa keluar lingkaran tadi.
- f.2. beberapa buah karet sebagai tagen (pasangan) tarohan yang diperebutkan dalam permainan. Karet ini diletakkan dalam lingkaran itu.

g. *iringan permainan*

Permainan keluar baris ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, baik berupa musik atau gamelan. Demikian juga tidak ada para pemainnya melagukan nyanyian-nyanyian selama permainan berlangsung.

h. *jalannya permainan*

Adapun persiapan-persiapan sebelum permainan berlangsung yang merupakan prasarana perlengkapan adalah, menentukan arena atau lapangan tempat bermain, Di lapangan inilah dibuat sebuah lingkaran besar yang bergaris menengah 75 cm. Dalam lingkaran tersebut nantinya diletakkan tagan (pasangan) sebagai taruhan itu yang berupa beberapa buah karet yang ditinggikan letaknya dari atas tanah.

Berapa jumlah tagan (taruhan) masing-masing, tergantung atas kesepakatan pemain, Kemudian masing-masing pemain mempersiapkan kuyu yang terbuat dari pecahan genteng rumah. Tentu saja gentengnya dicari yang lebih kuat daya tahannya, supaya jangan lekas pecah dan rusak.

Sesudah semuanya itu siap, maka dimulailah permainan. Dalam naskah ini penyusun umpamakan jumlah pemain adalah lima orang, yaitu A, B, C, D, dan E. Kelima orang tersebut bermusyawarah menentukan berapa jumlah tagan (taruhan) masing-masing. Diumpamakan mereka menetapkan tagan masing-masing adalah 20 (dua puluh) buah karet. Jadi jumlah tagan (pasangan) yang harus diperebutkan dalam tahap pertama berjumlah  $5 \times 20 = 100$  buah.

Karet sejumlah 100 buah inilah yang harus diletakkan dalam lingkaran tadi, dengan meningkatkan sedikit di atas tanah dengan kayu kecil.

Untuk menentukan siapa yang harus melakukan permainan terlebih dahulu, maka diadakan undian dengan jalan song (shut). Penyusun umpamakan yang menang dalam undian tersebut adalah dengan urutan sebagai berikut:

1. pemenang undian pertama adalah pemain A.
2. pemenang undian kedua adalah pemain B.



3. pemenang undian ketiga adalah pemain C.
4. pemenang undian keempat adalah pemain D. dan
5. pemenang undian kelima adalah pemain E.

Maka pada pemain A diberikan kesempatan pertama kali untuk membidik dengan kuyunya yang telah dipersiapkan dalam tangannya yang diarahkan karena yang terletak dalam lingkaran itu.

Seandainya pemain A berhasil mengeluarkan semua karet taruhan semula maka semuanya menjadi milik pemain A dan permainan diulang kembali dengan memasang tagan (pasangan) yang baru pula. Tapi kalau A hanya berhasil mengeluarkan sebahagian saja karet itu atau tidak berhasil sama sekali, maka permainan diteruskan oleh pemain nomor dua yaitu pemain B. Demikian juga pemain B, jika berhasil mengeluarkan semua karet tersebut dari dalam lingkaran itu, maka permainan diulang kembali dengan memasang tagan (pasangan) yang baru pula. Tapi kalau pemain B hanya berhasil mengeluarkan sebahagian saja karet tersebut, atau gagal sama sekali, maka permainan diteruskan oleh pemain nomor undian tiga (pemain C), demikianlah seterusnya permainan berlangsung dengan serius dan mengasyikkan.

Dalam permainan ini yang penting diusahakan pertama-tama ialah mencari nomor kecil dalam undian. Mungkin saja seorang pemain akan mengalami kekalahan terus menerus jika dalam undian yang bersangkutan mendapat nomor undian selalu nomor belakang. Sebaliknya mungkin saja seorang pemain, walaupun mendapat nomor kecil akan menderita kekalahan, seandainya yang bersangkutan kurang terampil.

Permainan ini berlangsung lama dan menegangkan. Pemenang akan ditentukan oleh siapa yang paling banyak mendapat karet sebagai taruhan tadi. Adapun pemain yang kalah tidak ada hukuman pisik dan sanksi, tapi cukup menderita pukulan mental akibat kekalahannya itu.

Pemain yang kalah berarti kurang cekatan dan kurang terampil.

Permainan berhenti karena:

- a. salah seorang pemain kehabisan tagan (pasangan);
- b. permainan sudah berlangsung terlalu lama, sehingga para pemain sudah merasa tidak (capek) = letih pisik.

#### i. *peranannya masa kini*

Peranan permainan ini tampak terakhir ini kurang menonjol dalam kehidupan masyarakat pendukungnya, atau dapat juga dikatakan mengalami kemerosotan, bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor banyaknya permainan moderen dan hiburan-hiburan yang masuk ke kampung-kampung di mana permainan rakyat daerah ini dipungut.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah ini, khususnya yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang berhubungan dengan adat istiadat setempat adalah positif dan baik. Hanya saja para remaja kurang bergairah untuk menyelenggarakannya, karena banyaknya hiburan-hiburan lain. Namun masyarakat tetap menganggap permainan ini mempunyai nilai-nilai tinggi bagi perkembangan jiwa anak-anak dan remaja untuk masa depannya.

**Lapiran :**

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat yang dikumpulkan;
- b. foto pada saat permainan sedang berlangsung;
- c. foto alat-alat permainan yang dipergunakan.

**11. Ye – Ye**

a. *nama permainan*

Di dasarkan kepada penyebutan masyarakat pendukungnya di mana permainan ini dipungut, yaitu dalam daerah tingkatan Kotamadya Jambi, maka dinamakan permainan ye-ye. Dinamakan demikian karena seseorang atau suatu regu memperoleh kemenangan, maka regu atau pemain yang menang itu bersorak-sorak dengan yel-yel "ye - ye - ye - ye - ye - ye" sebagai kata-kata cemoohan terhadap yang kalah.

b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain.*

Permainan ini biasanya diselenggarakan pada waktu senggang untuk mengisi saat yang lowong di siang hari, oleh anak-anak dan remaja secara per-orangan atau peregu.

Ketrampilan dan ketangkasan adalah unsur-unsur yang sangat menentukan dalam permainan ini.

c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Semua lingkungan dalam masyarakat anak-anak dan remaja boleh mengikuti dan melaksanakannya, tanpa pembatasan dan persyaratan tertentu. Karena permainan ini banyak bersifat rekreasi dan kompetitif, dengan sendirinya terbuka untuk umum. Demikian juga tempat atau arena penyelenggaraannya adalah di tanah lapang atau halaman rumah yang gampang dilihat oleh masyarakat penggemarnya serta oleh para penonton.

d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, permainan ye - ye ini tumbuh dan berkembang

dalam daerah Kotamadya Jambi pada awal abad ke 20, yaitu sejak masuknya karet sebagai permainan anak-anak ke daerah Jambi

Permainan tersebut hanya terdapat dalam daerah Kotamadya Jambi saja, tidak ada kita temui dalam daerah tingkat dua lainnya dalam Propinsi Jambi.

Dari mana asal mulanya datangnya, dan tahun berapa mulai dikenal masyarakat Kotamadya Jambi, serta bagaimana cara tersebarnya, tidak ada kita temui catatan tertulis tentang itu. Pada umumnya para informan menerangkan, permainan rakyat daerah tersebut sudah mereka kenal secara turun temurun dari nenek moyang. Mereka hanya dapat memperkirakan kira-kira awal abad ke-20 baru merata diselenggarakan oleh anak-anak dan remaja dalam Kotamadya Jambi.

*e. deskripsi permainan*

Peserta atau pemain-pemain ye - ye ini adalah anak-anak remaja yang berusia antara 8 (delapan) dan 15 (lima belas) tahun. Dapat dilaksanakan secara beregu, dan dapat pula diselenggarakan secara perorangan jumlah pemainnya minimal adalah 3 (tiga) orang dan kalau beregu minimal berjumlah 3 (tiga) orang.

Adapun para pesertanya adalah semua anak-anak atau remaja dalam masyarakat pendukungnya, tanpa memandang siapa dia. Apakah bangsawan, atau anak-anak orang kebanyakan tidak ada larangan untuk ikut dalam permainan.

Karena permainan ini peralatannya harus dipegang dengan tangan oleh dua orang, diujung dan di pangkal karet yang seperti rantai itu bentuknya, itulah sebabnya maka permainan harus diikuti oleh minimal tiga orang peserta. Sedangkan permainan diselenggarakan di lapangan terbuka.

*f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat yang dipergunakan dalam permainan adalah berupa beberapa buah karet yang dipersambungan/dijalin sedemikian rupa seperti rantai layaknya panjang kira-kira 5 meter. Cara menggunakan alat tersebut ialah dengan memegang di ujung dan dipangkalnya oleh masing-masing pemain dengan tangannya sambil berdiri berhadap-hadapan.

*g. iringan permainan*

Tidak ada iringan bunyi-bunyian baik berupa musik atau gamelan dalam pelaksanaan penyelenggaraannya. Demikian juga tidak terdapat lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya selama permainan berlangsung.

*h. jalannya permainan*

Sebelum kita masuki jalannya permainan terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan sebelumnya yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan

permainan. Persiapan-persiapan tersebut ialah seperti menentukan tempat penyelenggaraan permainan dengan cara musyawarah di mana yang sebaiknya diadakan, serta secara gotong-royong mempersiapkan alat permainan yang berupa beberapa buah karet yang dipersambungkan seperti rantai sepanjang kira-kira 5 meter. Sesudah semua itu siap, barulah permainan dimulai. Dalam naskah ini penyusun contohkan pemainnya ada 3 orang yaitu: A, B, dan C untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu diadakan undian dengan jalan di adakag song atau syut. Kita umpamakan yang menjadi pemenang yang pertama dalam undian adalah pemain A sedang B adalah urutan kedua dan pemain C adalah yang terakhir atau urutan ketiga. Pemain B dan C selaku yang kalah dalam undian harus bertugas untuk merentangkan alat permainan tadi yaitu berdiri berhadap-hadapan dalam jarak kira-kira 5 meter.

Tahap pertama karet tersebut harus direntangkan di bawah pusat, tahap kedua setentang dengan pusat, tahap ketiga didada, keempat sejajar dengan telinga atau mata, tahap kelima sekepala, tahap keenam sekilan di atas kepala, dan tahap ketujuh (terakhir) bersikap bebas di atas kepala.

A sebagai pemain urutan pertama harus melompati keret yang sedang terentang tadi, tahap demi tahap. Kalau dia gagal maka permainan pindah tangan kepada pemain berikutnya yakni B. Tapi seandainya A berhasil melompati tahap pertama, maka ia harus meneruskan tahap berikutnya. Demikianlah permainan berlangsung terus menerus. Jika B gagal permainan diteruskan oleh C, jika C selaku pemain urutan terakhir gagal, maka permainan kembali kepada urutan semua yakni A. Pemain A akan melangsungkan permainan kembali, mulai di mana dia gagal tadi. Demikian juga tahap mana dia mengalami kegagalan tadi.

Demikianlah permainan berlangsung memakan waktu yang lama, mengasyikkan dan menegangkan.

Yang keluar sebagai pemenang ialah seorang pemain yang berhasil terlebih dahulu melompati tahap pertama sampai ketujuh (terakhir), sedangkan pemenang kedua ditiadakan, seandainya pemain hanya berjumlah 3 (tiga) orang saja, karena diadakan pemenang nomor dua, sedangkan pemainnya hanya berjumlah 3 (tiga) orang siapa lagi yang akan bertindak memegang karet itu.

Konsekwen hukuman bagi pemain yang kalah adalah berupa sorak sorai dari kelompok (seandainya permainan beregu) atau dari pada penonton berupa yel-yel ye - ye - ye - ye - ye - ye - ye - ye oi kalah oi kalah. Sorak sorai tersebut dilakukan dengan cara serentak dan teratur.

Memperhatikan jalannya permainan di atas, nyatalah bagi kita bahwa ketangkasan, ketekunan, kesabaran, ketrampilan dan konsentrasi fikiran memegang peranan yang sangat penting dalam permainan rakyat daerah yang disebut dengan ye - ye ini.

### i *peranannya masa kini*

Permainan *ye-ye* ini sampai saat sekarang masih diselenggarakan oleh anak-anak atau remaja dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi dan sekitarnya pada waktu-waktu senggang seperti sore hari, saat-saat pakansi (libur) sekolah. Hal ini mungkin disebabkan kesederhanaannya, baik peralatannya, maupun cara penyelenggaraannya yang mempunyai persamaan dengan permainan olah raga lompat tinggi tapi permainan ini bukanlah lompat tinggi permainan ini betul-betul suatu permainan rakyat daerah yang tradisional sifatnya.

### J. *tanggapan masyarakat.*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah ini cukup menggembarakan dan positif, karena adanya unsur-unsur akan nilai-nilai yang tinggi lagi luhur yang terkandung di dalamnya. Baik nilai itu dipandang dari segi jasmani (fisik), maupun dari segi moral (spiritual) kerohanian.

Oleh sebab itu sampai dewasa ini anak-anak atau remaja di kampung-kampung Kotamadya Jambi menyelenggarakannya sebagai suatu permainan yang digemari dan mempunyai pencinta yang banyak.

#### *Lampiran*

- a. foto wilayah persebaran permainan rakyat yang dikumpulkan;
- b. foto pada saat permainan itu sedang berlangsung.

## 12. M e n c a k

### a. *nama permainan*

Masyarakat daerah Jambi menamakan permainan ini meneak atau silat pekerjaannya dinamakan memencak atau bersilat. Mencak atau silat ini di daerah Jambi lebih terkenal dengan permainan rakyat, dari pada segi olah raganya. Oleh karena orang suku Melayu Jambi menyelenggarakannya sebagai permainan. Permainan ini hampir terdapat dalam setiap dusun dalam propinsi Jambi dengan aneka macam ragamnya. Mencak atau silat adalah suatu permainan rakyat daerah yang mementingkan unsur sosial budaya dan tidak bersifat kompetitif.

### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Mencak atau silat selaku permainan rakyat daerah Jambi biasanya diselenggarakan pada waktu hari raya Idul Fitri dan Idul Adha serta merayakan perkawinan antara dua orang dara dalam satu kampung atau dusun. Sesudah umat Islam selesai mengerjakan sembahyang hari raya di Mesjid, biasanya di lapangan tertentu dalam sesuatu kampung sudah dipersiapkan bermacam-macam permainan seperti: memanjat batang pinang, pencak silat, lomba lari dalam karung, memancing dalam botol dan lain sebagainya. Demikian juga

dalam perayaan pesta perkawinan, pada saat-saat penganten lelaki akan memasuki rumah penganten perempuan, maka disambut dengan permainan pencak silat tersebut. Demikian juga dalam perayaan-perayaan hari besar nasional seperti memperingati hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun.

*c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan ini tidak setiap orang dapat melakukannya tapi khusus oleh orang-orang yang telah mempelajarinya (spesialisasi). Namun demikian bukanlah berarti terbatas dalam lingkungan masyarakat tertentu saja.

Setiap orang dapat mempelajarinya, jikalau yang bersangkutan sudah sanggup dan dianggap sudah mampu. Jika seseorang telah mampu dan tamat mempelajarinya, maka orang itu pun boleh melakukannya. Oleh orang-orang yang khusus maksudnya ialah, setiap orang yang telah mempelajarinya dan telah sanggup untuk bermain di tengah gelanggang. Jadi untuk melakukan permainan tersebut tidak ada pembatasan dan persyaratan tertentu tentang keadaan sosial budayanya dalam masyarakat.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan penjelasan lisan dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, permainan mencak atau silat ini ada bermacam-macam dan namanya, dan nama itu sendiri didasarkan penyebutannya pada kampung asal dari pencak itu, seperti antara lain: Pengiyon, Lintau, Ponorogo, yang banyak dilakukan dalam propinsi Jambi diantara nama-nama tersebut adalah silat Pengiyon. Silat Pengiyon adalah satu bentuk dari silat yang lemah lembut, tidak seperti silat Ponorogo dan Lintau dari Sumatera Barat. Silat Pengiyon hampir terdapat di setiap kampung dalam propinsi Jambi. Menurut informan yang memberikan penjelasan kepada penyusun mengatakan bahwa silat Pengiyon berasal dari satu kampung yang bernama Pengiyon yaitu suatu dusun yang terletak di daerah Indragiri Propinsi Riau. Menurut informasi dari orang-orang tua tersebut dari sanalah berasal silat Pengiyon itu. Bagaimana cara penyebarannya ke daerah Jambi, dan tahun berapa masuknya, tidak seorangpun di antara mereka yang dapat menjelaskannya, serta tidak ada penyusun temui catatan tertulis tentang itu.

Berdasarkan perkiraan geografi budaya kemungkinan masuknya ke daerah Jambi melalui dua jalan yaitu :

1. melalui daerah Kecamatan Tebo Ulu sekarang ini karena daerah ini sangat berdekatan letaknya, dan dapat dicapai dengan jalan kaki;
2. melalui daerah Tungkal Hilir sekarang ini. Karena dari Kuala Enok (Indragiri) ke Kuala Tungkal Kabupaten Tanjung Jabung Propinsi Jambi dapat ditempuh dengan motorboat (perahu motor) selama 4 jam.

Adapun silat Ponorogo dan Lintau (Sumatera Barat) adalah langsung dibawa oleh perantau-perantau daerah tersebut ke daerah propinsi Jambi.

e. *deskripsi permainan*

Permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain yang berusia antara 16 tahun dan 50 tahun (oleh remaja dan orang dewasa).

Khusus untuk silat Pengiyan dilakukan oleh pria dan wanita, tapi untuk silat yang lain adalah khusus oleh laki-laki saja, karena silat terakhir ini memerlukan tenaga fisik. Tapi tidak demikian halnya dengan silat pengiyan yang penyelenggaraannya adalah secara lemah lembut. Silat Pengiyan itu dibagi-bagi kepada dua macam yakni :

- a. Pengiyan yang perempuan, dan
- b. Pengiyan yang pria.

Setiap orang tanpa ada perbedaan kedudukan dan keturunan dalam masyarakat boleh mempelajarinya dan apabila sudah pandai oleh ikut bermain, baik dalam perayaan penganten, maupun dalam perayaan hari raya dan perayaan-perayaan lainnya. Permainan diselenggarakan di lapangan terbuka. Sedangkan tempat mempelajarinya adalah khusus lapangan yang bernama gelanggang. Biasanya dipelajari waktu malam hari.

f. *iringan permainan*

Permainan ini disertai dengan iringan musik yang berupa gendang satu buah, dan tawak-tawak satu buah. Kedua alat musik ini dipukul oleh dua orang laki-laki dalam keadaan duduk bersila di atas tanah.

g. *jalannya permainan*

Sudah menjadi tradisi dalam kampung-kampung di daerah kabupaten Bungo Tebo, umat Islam sesudah melakukan sembahyang hari Idulfitri atau Iduladha, menyaksikan atau istilah bahasa Melayu Jambi dinamakan penonton permainan rakyat yang khusus diadakan oleh Panitia Negeri. Biasanya beberapa hari menjelang datangnya hari raya, oleh kepala kampung (Depati) diadakanlah suatu rapat guna membentuk satu Panitia Pelaksana menghadiri hari raya. Maka dalam panitia tersebut dibentuklah seksi-seksi antara lain terdapat seksi Kesenian dan permainan rakyat. Panitia seksi inilah yang mempersiapkan segala sesuatunya yang berkenaan dengan permainan silat itu, baik tempatnya, maupun peralatannya, serta orang-orang yang akan muncul kelak dalam permainan.

Permainan silat ini ditonton oleh pegawai adat dan pegawai syarak, anak-anak, remaja, dan orang tua. Jadi jelas bahwa, silat ini adalah satu permainan rakyat yang bersifat untuk menghibur dan mempunyai unsur ketangkasan dan membela diri.

Biasanya oleh Panitia sudah diatur pasangan-pasangan yang akan main, pada waktu main inilah para penonton bersorak-sorai sambil bertepuk-tangan menyatakan kegembiraannya. Permainan akan berhenti apabila diantara pemain itu sudah litak (capek).

Pada saat protokol memanggil pasangan yang akan tampil, pada waktu itulah para pemain muncul ke tengah-tengah gelanggang (arena) permainan. Yang seorang tampil dari arah Timur dan yang seorang lagi dari arah Barat, atau dari arah Utara dan Selatan asal saja dari dua arah yang berlawanan. Tahap pertama mereka melakukan penghormatan yang dinamakan dengan langkah sembah. Langkah sembah ini dapat dilaksanakan sendiri-sendiri dan dapat pula secara bersama (serentak) sekaligus oleh kedua pemain itu. Sesudah penghormatan (langkah sembah) diselenggarakan yang diiringi dengan tepuk tangan dari para penonton, barulah permainan mencak (silat) itu dimulai.

Dalam naskah ini penyusun umpamakan yang bermain itu adalah pasangan A dan B. Antara A dan B harus sama silatnya, karena seandainya tidak sama, dapat mengakibatkan langkah dalam permainan akan timpang jalannya. Kalau A menguasai silat pengiyon, maka B juga harus menguasai silat pengiyon. Demikianlah permainan berlangsung dengan menegangkan dan mengasyikkan. Di antara pemain saling mengintai laksana harimau layaknya. Jika pemain A atau B salah langkah, hal tersebut dapat mengakibatkan yang bersangkutan terpelanting jatuh, bahkan kadang-kadang sampai keluar gelanggang. Begitulah silat pengiyon, yang tampaknya lemah lembut, tapi lembutnya tidak dapat disudu (disendok).

Permainan berlangsung kira-kira 10 (sepuluh) menit sampai 15 (lima belas) menit. Seandainya permainan berlangsung lama dan para pemain sangat asyik kelihatannya, maka muncullah seorang juru lerai (memisahkan), yaitu seorang pemain yang lebih senior dengan maksud supaya jangan terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan antara kedua belah pihak.

Sesudah pelebaran ini terjadi maka biasanya permainan dihentikan oleh para pemain, dan pemain keluar gelanggang untuk beristirahat. Kemudian tampil lagi pemain berikutnya demikianlah seterusnya sampai permainan selesai.

Jadi nyatalah bahwa permainan mencak atau silat di daerah Jambi erat sekali hubungannya dengan adat istiadat setempat, serta berfungsi untuk menghibur masyarakat, dan dimainkan dalam peristiwa-peristiwa tertentu.

i. *peranannya masa kini*

Jika kita perhatikan dewasa ini tampak permainan silat tersebut kurang menonjol dalam kehidupan masyarakat atau dapat juga dikatakan sudah mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor masuknya permainan-permainan lain yang hampir bersamaan bentuk dan sifat dengan permainan silat tersebut seperti: karate, judo dan lain sebagainya.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan mencak atau silat cukup positif dan menggembirakan dalam pembinaannya untuk masa depan. Terutama



bagi kalangan masyarakat terpelajar, karena mereka menyadari bahwa permainan tersebut mempunyai fungsi dan peranan serta nilai-nilai moral yang tinggi lagi luhur, disamping bersifat hiburan, ketangkasan, ketrampilan serta memupuk rasa persatuan dan kesatuan.

Sebaliknya jika kita perhatikan tanggapan masyarakat kampung dimana pada jaman lampau banyak terdapat permainan rakyat ini, memang acuh tak acuh saja dan kurang perhatian. Hal ini disebabkan pada umumnya masyarakat kampung kurang menanggapi nilai-nilai luhur sosial budaya yang terdapat dalam permainan tersebut. Masyarakat kampung akhir-akhir ini sibuk dengan penghidupan mereka sehari-hari, dan kurang memperhatikan soal-soal bersangkutan dengan kehidupan kebudayaan mereka sendiri. Seolah-olah mereka belum tanggap untuk menerima pembaharuan yang sedang dilakukan pemerintah dewasa ini.

Perbandingan tanggapan antara masyarakat terpelajar dan tidak terpelajar yang penyusun utarakan di atas, menunjukkan bahwa nilai budaya masyarakat yang bersangkutan telah mengalami perubahan dan pergeseran.

#### *Lampiran*

- a. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
- b. foto pada saat permainan sedang berlangsung.

### 13. G o t r i

#### a. *nama permainan*

Permainan rakyat ini hanya terdapat dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi, sedangkan dalam daerah tingkat dua lainnya dalam Propinsi Jambi tidak ada kita temui. Permainan tersebut didasarkan pada penyebutan masyarakat setempat, maka ia dinamakan *Gotri*. Dinamakan *Gotri* karena dalam jalan permainannya kelak akan terdapat lagu yang dinyanyikan yang kata-katanya ada menyebutkan *Gotri*.

#### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan *Gotri* biasanya dimainkan sebagai pengisi waktu yang senggang, untuk hiburan bagi penyelenggaranya, demikian juga bagi para penontonnya. Namun demikian terkandung juga di dalamnya unsur-unsur ketangkasan, keterampilan, kecakapan dan kesabaran.

#### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan ini dapat dilakukan oleh semua golongan dalam masyarakat, tanpa pembatasan. Anak dan keturunan siapa saja boleh melakukannya, asal yang bersangkutan mengetahui cara-cara dan tata tertib permainannya.

#### *d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Dari mana asal-usulnya, bagaimana cara perkembangannya dan tersebar-nya dalam daerah Kotamadya Jambi tidak penyusun temui catatan tertulis tentang ini, begitu juga tidak ada informan yang mengetahui secara tepat dan pasti.

Namun demikian, memperhatikan dari kata-kata Gotri diperkirakan permainan rakyat ini berasal dari Jawa dan masuk ke daerah Jambi melalui orang-orang suku Jawa yang membantu ke Jambi pada kira-kira sesudah Indonesia Merdeka, yaitu sesudah tahun 1945. Karena sebelum itu belum ada masyarakat Kotamadya Jambi yang mengetahui dan mengenal permainan tersebut.

#### *e. deskripsi permainan*

Deskripsi permainan yang penyusun anggap penting untuk diutarakan dalam naskah ini ialah tentang peserta atau pemain-pemainnya, para pemain terdiri dari minimal 3 orang, maksimal tidak terbatas, asal jangan terlalu banyak karena dapat meragukan jalannya permainan. Adapun jenis kelaminnya boleh pria saja, boleh wanita saja dan boleh campuran antara pria dan wanita. Sedangkan umurnya kira-kira antara 8 (delapan) sampai dengan 16 tahun, dilaksanakan di lapangan terbuka seperti : di halaman-halaman rumah, samping rumah dan lain-lain.

Gotri sebagai permainan rakyat para pelakunya tidaklah terbatas dari kelompok sosial tertentu saja. Anak bangsawan, anak orang kebanyakan, anak-anak sekolah di kota-kota dan kampung-kampung boleh saja melakukannya tanpa membeda-bedakan ras, suku, agama, dan keturunan.

Yang menjadi pokok asal saja yang bersangkutan memahami cara bermain dan tata tertibnya.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan ialah :

1. beberapa buah kuyu terbuat dari pecahan genteng, salah satu diantaranya berukuran lebih besar dari yang lain dinamakan dengan istilah kodok. Adapun jumlah kuyu ini sesuai dengan jumlah pemainnya. Jikalau pemainnya berjumlah 5 orang, maka dengan sendirinya kuyu tersebut berjumlah 5 buah pula termasuk satu buah yang bernama kodok tadi.
2. Sebuah lingkaran yang dibuat di atas tanah yang diberi petak-petak bergaris, jumlah petak itu sesuai juga dengan jumlah para pemainnya. Seandainya jumlah pemainnya 5 orang, maka jumlah petak dalam lingkaran itu harus 5 pula, seperti terlihat dalam foto terlampir. Lingkaran dan kuyu itu harus dipersiapkan terlebih dahulu. Setiap kuyu harus diletakkan dalam petak-petak tersebut termasuk apa yang dinamakan kodok tadi.

g. *iringan permainan*

Permainan Gotri diiringi dengan lagu-lagu yang dinyanyikan oleh pemainnya dengan serentak, sambil kuyu-kuyu yang berada dalam petak-petak semua diangkat kemudian lalu dipindahkan ke petak berikutnya, satu demi satu sampai nyanyi itu selesai.

Adapun lafaz lagunya adalah sebagai berikut :

Gotri – gotri nagasari, ri–ri ;

Rio – rio rokok bentul, tu – tul ;

Alen – alen jagomanten, ten – ten ;

Tena susu gedeg jadi opo po – po ;

Dengkrek – dengkrek siapa jadi kodok.

Pada kata-kata siapa jadi kodok, maka nyanyian terhenti.

h. *jalannya permainan*

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diadakan persiapan yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan yaitu berupa sebuah lingkaran diberi petak-petak garis yang jumlah petaknya sama banyak dengan jumlah pemainnya.

Demikian juga pengadaan peralatan permainan yang berupa beberapa buah kuyu, satu diantaranya lebih besar dari lainnya yang dinamakan dengan kodok. Untuk menentukan siapa yang memegang kodok pada tahap pertama, maka diadakan undian dengan jalan song dan syut. Pemain yang kalah dalam undian, dialah pemain yang pertama-tama memegang kodok, sedang pemain lainnya harus memegang kuyu-kuyu yang empat buah lagi (jika jumlah pemainnya ada lima orang).

Dalam naskah laporan ini penyusun umpamakan jumlah pemainnya adalah 5 orang, orang yang terdiri dari : A, B, C, D, dan E. Kita umpamakan dalam undian A, B, C, sebagai pemenang sedangkan D, dan E, diharuskan syut lagi untuk mencari siapa yang menang dan siapa pula yang kalah. Pemain yang menang harus memegang kuyusisa dari A, B, dan C, tadi sedang pemain yang kalah harus memegang kodok. Penyusun umpamakan yang kalah pemain E,. Jadi pemain yang harus memegang kuyu adalah empat orang yakni : A, B, C, dan D (tahap pertama).

Sambil menyanyikan lagu tersebut (iringan permainan), maka setiap peserta permainan harus mengangkat kuyu dan kemudian memindahkan kuyu-kuyu itu ke dalam petak-petak berikutnya, yang berada dalam lingkaran semula. Sampai lagu habis pada kata-kata "siapa jadi kodok", maka orang yang berada dalam kotak itulah yang kalah dan dengan sendirinya menjadi kodok untuk tahap ini. Semua kuyu dikumpulkan oleh para pemenang yang empat orang itu, kemudian dilemparkan ke mana saja yang mereka kehendaki. Pemain yang menjadi kodok itu harus mencari kuyu-kuyu itu dan dikumpulkannya ke dalam lingkaran semula dalam keadaan tersusun berdempetan de-

ngan rapi, kemudian dia diharuskan lagi untuk mencari pemain yang empat itu.

Patut diketahui bahwa, sesudah melemparkan kuyu-kuyu itu maka pemain yang empat itu melarikan diri sambil bersembunyi kemana dan dimana saja mereka sukai. Andaikata dalam pencarian itu mula-mula bertemu adalah pemain A, maka pemain yang menjadi kodok itu harus lekas-lekas kembali ke lingkaran semula, sedangkan pemain A, mengejanya dari belakang. Kalau dalam pengejaran ini A, tidak berhasil mengejanya, maka A, harus menunggu sebagai seorang tawanan di dekat lingkaran itu, sedangkan kodok harus lagi mencari pemain yang tiga lagi yaitu B, C, dan D, ketiga orang pemain itu harus dicari dan ditemuinya sampai dapat dan tertawan. Apabila dalam pencarian itu tidak ada halangan dan berhasil semuanya ditawan, maka permainan diulang kembali dan diteruskan tapi E, bukan lagi sebagai kodok. Dalam permainan tahap berikutnya yang bertindak sebagai kodok ialah pemain yang paling pertama ditemui tadi yaitu pemain A. Demikianlah permainan berlangsung dengan asyik dan memakan waktu yang lama, saling berganti menjadi kodok antara para pemain. Tapi kadang-kadang seorang pemain terus menerus menjadi kodok andaikata pada waktu dia sedang mencari teman-temannya itu ada diantara pemain lain yang menyepakkan kuyu yang sedang tersusun dalam lingkaran tadi, jika itu terjadi, maka permainan diulang dan diteruskan dengan ketentuan pemain yang menjadi kodok tadi harus menjadi kodok lagi.

Bagi pemain yang kalah, hukumannya adalah disoraki sambil bertepuk tangan oleh pemain yang menang serta oleh penonton. Memperhatikan jalannya permainan Gotri ini, jelaslah aspek ketangkasan, ketrampilan, ketelitian dan kesabaran dalam bermain, sangat menentukan seseorang, apakah dia akan sukses dalam permainan atau sebaliknya. Di samping itu unsur-unsur ketekunan, dan kesungguhan memegang peranan yang tidak pula kurang pentingnya. Jikalau seseorang yang bertindak sebagai kodok itu tidak sabar, apalagi yang bersangkutan sudah berkali-kali menjadi kodok, tentu ia akan meradang dan menjadi gusar serta marah, akibatnya akan terjadilah perbantahan di antara pemain yang lima orang itu. Tapi hal ini tidak pernah terjadi dalam permainan Gotri tersebut, bahkan kegembiraan dan persaudaraan yang muncul.

#### *i. peranannya masa kini*

Permainan Gotri ini sampai sekarang masih tampak memegang fungsi, walaupun tidak demikian menonjol seperti permainan-permainan pingpong, volley ball, bola kaki, tapi masih tetap digemari oleh para remaja dan masyarakat pendukungnya, apalagi bila libur sekolah datang, kita akan menyaksikan banyak diantara mereka yang bermain di kampung-kampung dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi. Hal ini mungkin disebabkan faktor dilakukannya permainan tersebut tanpa memerlukan biaya, serta permainan itu cukup menegangkan dan mengasyikkan, serta mempunyai nilai-nilai moral yang tinggi, jika dibandingkan dengan permainan lainnya.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Tentang tanggapan masyarakat, khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, cukup positif dan menggembirakan. Para orang tua anak mempunyai pengertian bahwa, permainan Gotri ini mengandung nilai moral yang tinggi. Serta tidak kurang pula nilainya dari pada permainan modern lainnya. Tapi seandainya para pecinta kebudayaan kurang memperhatikan, kurang memupuk dan membina-nya, serta tidak berusaha untuk memperkembangkan permainan ini, penyusun berpendapat tentu lama kelamaan akan mengalami kemerosotan juga seperti halnya kebanyakan permainan rakyat daerah Jambi lainnya. Karena persoalan ini rata-rata ditemui di kampung-kampung yang jauh dari kota yang belum banyak dipengaruhi oleh kebudayaan yang berasal dari luar.

#### *Lampiran*

Naskah laporan ini disertai lampiran yang terdiri dari :

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah dikumpulkan;
2. foto pada saat permainan sedang berlangsung;
3. foto peralatan/perengkapan permainan.

### **14. Tarik–tarikan tali**

#### a. *nama permainan*

Permainan rakyat daerah Jambi ini dinamakan tarik-tarikan tali. Dinamakan oleh masyarakat pendukungnya karena peralatan/perengkapan permainan adalah seutas tali. Tali itulah oleh para pemain ditarik dengan sekuat tenaga. Permainan tarik-tarikan tali ini terdapat dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi, Bungo Tebo, Batanghari, Sarko, Kerinci, dan Tanjung Jabung. Khusus untuk daerah Kotamadya Jambi dinamakan tarik tambang.

#### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan dalam peristiwa tertentu yaitu dalam perayaan Idulfitri, Iduladha, dan memperingati hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun.

#### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Semua kelompok dalam masyarakat pendukungnya dapat ikut serta melakukannya, asal saja yang bersangkutan dalam keadaan sehat fisiknya, serta kuat tenaganya, karena ini memerlukan tenaga fisik yang kuat.

Penyelenggaraannya bertempat di lapangan, terbuka untuk masyarakat umum, serta dapat disaksikan oleh siapa saja yang ingin menontonnya.

#### d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi yang penyusun terima dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih remaja, permainan ini sudah lama dikenal

oleh masyarakat daerah Jambi. Tapi semua informan tersebut sama-sama tidak dapat menerangkan dari mana asal-usulnya, apabila masuknya ke daerah/kampung mereka, serta bagaimana cara-cara tersebarnya dari satu daerah ke daerah lain, dari satu kampung ke kampung yang lain. Demikian juga tidak ada catatan tertulis yang penyusun peroleh tentang permainan tersebut.

Masyarakat dimana permainan itu terdapat sangat gemar sekali menyelenggarakannya, tapi sayang mereka hanya melakukannya dan tidak untuk mencatat apa yang mereka lakukan pada masa yang lampau.

#### *e. deskripsi permainan*

Yang paling penting untuk diutarakan dalam naskah ini tentang deskripsi permainannya adalah hal-hal yang berkenaan dengan pemainnya ialah : permainan tarik-tarikan tali tersebut diselenggarakan secara beregu (kelompok) oleh pria atau boleh juga oleh wanita (tapi sangat jarang terjadi). Pemainnya adalah anak-anak, remaja, dan orang dewasa yang berusia antara 9 tahun dan 40 tahun. Biasanya satu regu terdiri dari 10 sampai 20 orang. Yang ikut dalam permainan adalah semua golongan masyarakat yang sehat serta kuat fisiknya, tidak ada pembatasan dari kelompok sosial tertentu saja. Apakah pegawai rendah, menengah dan tinggi, orang bangsawan dan orang kebanyakan boleh ikut serta dalam permainan.

#### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat yang dipergunakan dalam permainan adalah seutas tali yang panjangnya kira-kira 20 meter. Tali tersebut boleh terbuat dari ijuk, rami, tangsi, plastik, rotan, dan lain-lain sebagainya, asal saja dicari yang kuat dan tidak gampang putus.

Diperlukan tali yang kuat, karena tali inilah yang akan ditarik oleh masing-masing regu itu dengan cara berhadap-hadapan sekuat tenaga, ke pihak regunya masing-masing, dengan maksud supaya memperoleh kemenangan dalam perlombaan itu.

Tali itu ditarik dengan kedua belah tangan, sambil kaki disetumpukkan ke tanah dengan kuat, supaya jangan jatuh.

#### *g. iringan permainan*

Tidak terdapat iringan bunyi-bunyian dalam penyelenggaraan permainan rakyat daerah ini, baik yang berupa musik atau gamelan. Demikian juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya, atau oleh penonton selama permainan berlangsung.

#### *h. jalannya permainan*

Sebelum permainan dilangsungkan, terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan sebelumnya yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan per-

mainan. Antara lain oleh panitia penyelenggara harus disiapkan peralatannya berupa seutas tali yang kuat, lapangan tempat penyelenggaraan permainan, demikian juga penyediaan hadiah-hadiah bagi para pemenang yang kelak berhasil menjadi juara. Kemudian oleh panitia diinventarisir berapa regu yang akan ikut dalam perlombaan tersebut.

Dalam naskah ini penyusun umpamakan yang turut dalam perlombaan permainan itu adalah 4 (empat) regu (group) yakni regu A, B, C, dan D. Oleh panitia diadakan undian untuk menentukan lawan masing-masing yang akan berhadapan dalam perlombaan kelak. Kita umpamakan disini regu A berhadapan dengan regu C, sedangkan regu B berhadapan dengan regu D. Nanti akan menentukan siapa pemenang nomor satu dan nomor dua dihadapkan lagi pemenang tahap pertama dengan pemenang tahap kedua. Kemudian ditetapkan garis batas antara kedua regu yang akan main itu, yakni pada pertengahan diantara keduanya yang diberi tanda dengan garis. Sesudah semuanya itu siap barulah permainan tarik-tarikan tali itu dimulai dengan menetapkan seorang juri oleh/dari panitia penyelenggara. Biasanya juri ini cukup satu orang yang berdiri di tengah antara kedua group yang bertanding.

Maka kedua regu itu yakni A dan C dalam keadaan memegang tali sambil berhadap-hadapan dengan bersetumpu pada kedua belah kaki masing-masing ke tanah dengan jarak yang sama dari garis batas semula, siap mendengarkan aba-aba dari juri sebagai tanda permainan akan dimulai. Sekarang juri memberikan aba-aba: satu, dua, tiga. Waktu perkataan jatuh pada kata tiga, kedua belah pihak (regu A dan C) dengan sekuat tenaga mulai menarik tali ke arah regunya masing-masing. Pada saat itu penonton memberikan semangat dengan cara bersorak-sorai bertepuk tangan. Andaikata kaki yang bersetumpu pada tanah tadi tergelincir, atau kurang seimbang tenaga fisik antara kedua regu itu maka dengan gampang sekali satu regu mengalahkan regu lainnya tapi jika kekuatan seimbang antara A dan C, permainan akan berlangsung dengan penuh ketegangan dan mengasyikkan. Penyusun umpamakan dalam naskah tahap pertama ini adalah regu A yang menang. Kemudian tahap kedua akan berhadapan lagi regu B dengan regu D. Permainan akan berlangsung sebagaimana tahap pertama tadi. Seringkali pula terjadi dalam permainan tersebut, panitia segera akan menukar dengan tali yang baru, dan permainan kembali diteruskan dengan keadaan posisi seperti permulaan pertandingan akan dimulai. Saling asyiknya menarik tali dengan sekuat tenaga kadang-kadang di antara para pemain ada yang jatuh bergelimpangan di atas tanah.

Dalam tahap kedua ini kita umpamakan yang menang adalah group B. Kemudian permainan diteruskan tahap ketiga dengan menghadapkan pemenang regu pertama tadi yaitu regu A dengan pemenang regu tahap kedua yaitu regu B. Tahap ketiga ini permainan akan berlangsung lebih seru dan menegangkan lagi, karena yang bermain adalah sama-sama pemenang. Andaikata dalam permainan tersebut A mencapai kemenangan maka dirinya otomatis

menjadi juara pertama, sedangkan regu B menjadi juara kedua. Kalau panitia masih memerlukan pemenang (juara ketiga), maka antara regu C dan regu D harus diperhadapkan lagi. Seandainya dalam pertandingan tersebut regu C berhasil menang dan mengalahkan regu D maka dengan sendirinya C akan menjadi juara ketiga, sedang regu D adalah mendapat nomor terakhir atau nomor empat.

Demikianlah permainan tarik-tarikan tersebut berlangsung dengan penuh kegembiraan serta mendapat perhatian penuh dari pada penontonnya yang biasanya cukup ramai. Permainan itu jelas mempunyai unsur-unsur ketangkasan, keterampilan, persatuan serta kesatuan, dan solidaritas.

Kepala regu-regu yang memperoleh kemenangan, oleh panitia penyelenggara diberi hadiah, ada yang berupa piala bergilir, piala tetap dan lain-lainnya.

i. *peranannya masa kini*

Permainan tarik-tarikan tali tersebut sampai masa kini masih mempunyai peranan yang menonjol dalam kehidupan masyarakat. Hal itu mungkin disebabkan faktor-faktor permainan ini oleh masyarakat pendukungnya, tanpa memerlukan biaya yang mahal, jika dibandingkan dengan permainan-permainan rakyat lainnya.

Disamping unsur kegembiraan bagi pelakunya, karena permainan ini hanya diselenggarakan dalam peristiwa-peristiwa tertentu saja, dan bukan setiap hari, juga yang terpenting dalam permainan ini dapat menimbulkan persatuan dalam rangka kesatuan bangsa.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat cukup mengembirakan dan positif terhadap permainan tersebut, apalagi tentang fungsi dan peranannya serta unsur-unsur nilai yang terkandung di dalamnya. Baik masyarakat kampung, maupun masyarakat kota akhir-akhir ini masih tetap melaksanakannya. Kalau masyarakat kampung lebih banyak menyelenggarakannya pada peristiwa perayaan Idulfitri dan Iduladha, sedangkan masyarakat kota lebih banyak menyelenggarakannya dalam rangka memperingati hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun.

Kalau kita perhatikan di Kotamadya Jambi sendiri hampir setiap Jawatan/Dinas Pemerintah melaksanakan permainan tarik-tarikan tali tersebut

*Lampiran*

1. Peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. photo pada saat permainan sedang berlangsung.



## 15. Main Cu

### a. *nama permainan*

Permainan ini sesuai dengan penyebutan masyarakat pendukungnya dinamakan Cu. Penyebutan tersebut didasarkan pada sebutan para pemain yang sedang melakukannya. Permainan ini terdapat di daerah Tingkat II Bungo Tebo, Batanghari, Sarko dan Tanjung Jabung.

### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan Cu ini biasanya dilakukan pada waktu hari terang bulan, sesudah panen (menuai) padi dalam suatu kampung, sebagai pernyataan kegembiraan dan tasyakur atas rahmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Kuasa kepada manusia sebagai makhluknya di permukaan bumi ini.

### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan ini dimainkan oleh remaja, tanpa membedakan kedudukan dan keturunan orang tuanya di tengah-tengah masyarakat. Erat sekali hubungannya dengan peristiwa menuai (panen) dalam suatu kampung, diselenggarakan pada waktu malam hari di kala terang bulan purnama.

Namun demikian untuk melakukannya tidak memerlukan persyaratan tertentu, dan arenanya adalah di lapangan terbuka. Semua orang dapat dan boleh mengikutinya tanpa dipungut bayaran.

### d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Apabila tumbuhnya dan bagaimana cara perkembangannya dalam daerah persebarannya, tidak diperoleh data dan informasi, karena permainan ini sudah dianggap oleh rakyat sebagai miliknya sejak nenek moyangnya. Dari informan di dusun Teluk Kualo Bungo Tebo yang telah berumur 76 tahun. penyusun memperoleh keterangan bahwa, permainan rakyat ini sudah didapatnya sejak dia masih kanak-kanak dan sudah turut juga menyelenggarakan.

Ini membuktikan kepada kita bahwa, permainan tersebut memang sudah lama berkembang di kalangan masyarakat pengemarnya.

Tapi sangat disayangkan para informan yang penyusun temui tidak dapat menjelaskan, dan tidak ada pula catatan tertulis tentang asal-usulnya. Masyarakat pelakunya hanya butuh melaksanakannya, tapi enggan untuk membuat catatan apa yang mereka lakukan itu.

### c. *deskripsi permainan*

Permainan ini diselenggarakan oleh dua grup masing-masing terdiri dari 5 (lima) orang, sedangkan para pelakunya adalah khusus laki-laki saja yang

berusia antara 9 (sembilan) tahun sampai dengan umur 16 tahun. Diselenggarakan di lapangan terbuka oleh semua anak-anak remaja dengan pengertian semua disini ialah tanpa membedakan anak siapa yang bermain itu, apa kedudukan dan keturunan orang tuanya, apakah yang bersangkutan anak-anak pelajar atau anak petani dan sebagainya. Yang penting harus diperhatikan ialah, anak tersebut mempunyai kesehatan fisik, nafas panjang, tidak penggeli, mempunyai daya tahan yang lama, karena permainan memerlukan nafas panjang serta tenaga fisik dan kecekatan serta keterampilan yang tinggi.

f. *permainan/perengkapan permainan*

Permainan Cu ini tidak mempunyai peralatan khusus, selain arena tempat penyelenggaraannya, yang berupa lapangan yang berukuran kira-kira panjangnya 20 meter dan lebar 10 meter. Lapangan tersebut dibagi dua untuk tempat masing-masing grup, dan di tengah-tengahnya dibuat satu garis pembatas (lihat ilustrasi) dalam uraian selanjutnya dalam naskah ini.

g. *iringan permainan*

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, baik berupa musik atau gamelan. Demikian juga tidak terdengar lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya selama permainan berlangsung.

h. *jalannya permainan*

Sebelum pemain menyelenggarakan permainan, terlebih dahulu dipersiapkan prasarananya seperti : menentukan lapangan atau arena tempat bermain, menetapkan serta memberikan penjelasan kepada semua pemain tentang peraturan permainan, serta pembagian para pemain kepada 2 (dua) grup, masing-masing sebanyak 5 (lima) orang. Sesudah semuanya itu siap, barulah setiap grup menentukan salah seorang diantara mereka menjadi ketua, kemudian diadakan undian dengan jalan sut oleh masing-masing ketua terpilih tadi untuk menetapkan siapa yang terlebih dahulu memulai permainan.

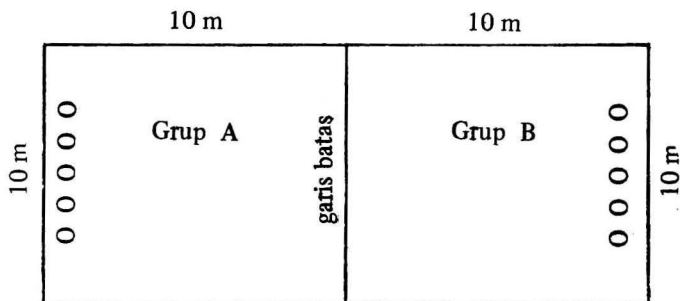
Adapun aturan permainan adalah sebagai berikut :

- h.1. setiap grup harus maju ke daerah lawan dengan cara satu demi satu orang;
- h.2. waktu maju itu harus menyuarakan cu. . . , kalau bunyi itu terputus dalam daerah lawan, ini berarti mati dan menderita kekalahan;
- h.3. waktu maju ke daerah lawan tadi, diharuskan memegang salah seorang anggota grup tersebut. Jika ini berhasil dilakukan berarti yang kena pegang tadi mati.
- h.4. Seandainya salah satu grup pemainnya hanya tinggal seorang diri saja, maka yang bersangkutan tidak diharuskan menyuarakan cu. . . , tapi diganti dengan kata hap. . . pada permulaan yang bersangkutan hendak memasuki daerah lawan (di garis batas harus diucapkan), kemudian dia

harus diam, sampai dia berhasil mematikan lawannya, atau dia sendiri yang mati karena mengeluarkan suara.

Penyusun umpamakan dalam naskah laporan ini, yang bermain adalah grup A dan B. Yang menang dalam undian adalah grup A, berarti bahwa grup A harus maju terlebih dahulu memasuki daerah lawan. Grup A menempati lapangan X dalam ilustrasi, sedangkan grup B menempati lapangan Y yang harus berhadap-hadapan dengan grup A dan diganti oleh garis pembatas

Di bawah ini penyusun gambarkan situasi lapangan (arena) permainan cu. . . seperti tersebut :



*Keterangan gambar :*

O adalah para pemain

10 m adalah ukuran lapangan.

Maka ketua grup A memerintahkan kepada salah seorang anggotanya untuk maju ke daerah grup B yakni arena Y sambil menyuarakan cu. . . , kemudian anggota tersebut diharuskan pula mengejar anggota-anggota grup B yang berada dalam arena Y sekaligus dapat memegang anggota badannya. Sedangkan anggota grup B harus lari dalam batas arena Y itu, dan tidak boleh lari keluar arena Y, andaikata ini terjadi grup B dianggap kalah total. Jika grup A berhasil memegang salah seorang anggota grup B tadi sedangkan suara cu. . . nya tidak terputus, ini berarti anggota grup B yang kena pegang itu *mati*. Tapi sebaliknya kalau anggota yang maju dari grup A tadi dipegang dan ditangkap oleh grup B dan tidak berhasil dilepaskannya, dan suara cu. . . nya terputus, ini berarti anggota yang maju dari grup A tadi mati.

Pemain yang mati harus dipisahkan keluar lapangan. Anggota-anggota grup yang bermain, baik yang maju maupun yang bertahan, tidak dibenarkan keluar dari batas lapangan X dan Y, kecuali anggota yang sudah mati seperti diutarakan di atas.

Andaikata dalam tahap pertama tadi anggota grup A berhasil mematikan seseorang atau beberapa anggota grup B, maka kesempatan-kesempatan berikutnya diberikan lagi kepada grup B untuk maju ke daerah X.

Maka ketua grup B memerintahkan kepada salah seorang anggotanya untuk maju ke daerah X. Adapun cara dan tata tertibnya sama saja dengan yang dilakukan oleh grup A di atas. Jika dalam permainan tahap kedua ini anggota grup B tadi terputus pula suara cu . . . nya dalam arena X, ini berarti kematian baginya, dan harus dikeluarkan dari lapangan permainan. Permainan akan beralih lagi ke tahap ketiga oleh grup A kembali.

Demikianlah permainan berjalan dan berlangsung silih berganti antara grup A dan grup B dengan asyik dan menegangkan. Jika dalam permainan tersebut grup A atau grup B habis mati semuanya, berarti yang kalah adalah yang terlebih dahulu mati.

Andaikata dalam permainan itu tinggal lagi satu lawan satu, atau satu lawan lebih dari satu, maka yang satu ini dibenarkan tidak menyuarakan cu . . . lagi, tapi diganti dengan suara: . . . hap . . . . , kemudian diam. Kalau anggota yang diam ini berhasil ditangkap lawannya maka dia harus diusahakan supaya bersuara, untuk itu dia harus digelikan (digelikan) dengan cara meraba-raba anggota badannya dengan tangan oleh lawannya itu. Seandainya dia tertawa dan mengeluarkan suara, ini berarti dia mati dan kalah. Sebaliknya andaikata dia tidak berhasil dibuat tertawa dan mengeluarkan suara, ini berarti dia menang, dan semua lawannya yang dipegangnya semula mati, kemudian dia kembali ke tempat arenanya kembali.

Yang kalah dalam permainan cu . . . ini ialah grup yang semua anggotanya mati terlebih dahulu, atau sesuatu grup melanggar ketentuan yang sudah ditetapkan sebagai aturan permainan.

Sesudah kita mengikuti jalannya permainan di atas, jelaslah bahwa permainan rakyat daerah ini mengandung unsur-unsur ketangkasan, keterampilan, daya tahan fisik yang kuat, ketekunan, kesabaran, persatuan dan kesatuan, dan solidaritas antara satu pemain dengan pemain lainnya.

Dalam permainan ini para penonton cukup memberikan perhatian, serta anggapan yang positif.

i. *peranannya masa kini*

Permainan ini sampai sekarang masih tetap dimainkan oleh masyarakat penggemarnya, tapi tampak kurang menonjol peranannya jika dibandingkan dengan peranannya di masa lampau. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor banyaknya permainan modern yang masuk ke kampung-kampung di mana permainan rakyat ini tersebar, yang mana permainan-permainan modern itu mempunyai unsur-unsur dan nilai budaya yang sama pula dengan permainan rakyat ini. Tentu saja rakyat lebih menyukai permainan modern tersebut. Karena pada umumnya masyarakat lebih tertarik kepada hal-hal yang baru, walaupun mereka belum mengetahui apa yang baru itu.

j. *tanggapan masyarakat*

Masyarakat kurang menanggapi permainan ini, karena faktor yang menyusun uraian di atas adalah menjadi penyebabnya yang pertama.

*Lampiran :*

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. photo pada saat permainan sedang berlangsung.

**16. Makan sen dalam limau**

a. *nama permainan*

Sesuai dengan judul diatas, permainan rakyat daerah Jambi yang akan diuraikan dalam naskah ini dinamakan "Permainan makan sen dalam limau". Dinamakan demikian, karena pesertanya dalam melakukan permainan, makan sen (uang) yang diletakkan dalam limau (jeruk).

Sen adalah bahasa Melayu Jambi artinya uang, sedangkan limau artinya jeruk.

Permainan terdapat dalam daerah tingkat dua Bungo Tebo, Batanghari, Sarko, dan Kotamadaya Jambi.

b. *hubungan peristiwa lain*

Permainan makan sen dalam limau ini biasanya dilaksanakan untuk memperingati hari raya Idulfitri, dan perajaan hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun.

Dilakukan sebagai pernyataan syukur atau terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan rahmat dan nikmatNya kepada insan. Jadi jelas permainan tersebut mempunyai hubungan dengan upacara ke-agamaan dan upacara bersejarah lainnya.

c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Pria maupun wanita yang berusia antara 9 dan 18 tahun, tanpa memandang kedudukan orang tuanya dalam masyarakat, dapat melakukannya. Untuk melakukannya tidak memerlukan persyaratan khusus, begitu juga mengenai tempat atau arenanya.

Permainan tersebut mengundang banyak penonton, karena jalan permainannya yang menegangkan dan mengasyikkan, disamping unsur ketangkasan dan keterampilan.

d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Tidak ada penjelasan yang positif dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya semasa remaja, dari mana asal mula dan bagaimana pula cara penyebarannya.

Masing-masing informan yang penyusun hubungi di setiap daerah tingkat dua di mana permainan rakyat daerah ini ditemui mengatakan bahwa, mereka telah lama mengenal dan bahkan semasa remaja dulunya pernah melakukan sebagai suatu permainan yang dimainkan sesudah umat Islam selesai mengerjakan sembahyang hari raya Idulfitri setiap tahun.

Setiap mereka menganggap permainan itu berasal dan tumbuh serta berkembang di desa mereka sendiri, mereka tidak tahu bahwa permainan tersebut juga terdapat dan ditemui dalam daerah tingkat dua lainnya dalam Propinsi Jambi.

Tapi berdasarkan penelitian penyusun, permainan rakyat ini pada mulanya berasal dari daerah tingkat dua Bungo Tebo, karena di daerah tersebut, hampir di setiap desa dapat kita jumpai permainan ini, tidak demikian halnya dalam daerah Tingkat II lainnya, yang hanya ditemui di sebagian desa saja.

#### e. *deskripsi permainan*

Seperti disinggung selang pandang dalam uraian di atas, permainan ini dilakukan oleh pria dan wanita yang berusia antara sembilan sampai delapan belas tahun, tanpa perbedaan, apakah dia anak orang kaya atau miskin, bangsawan atau orang kebanyakan.

Adapun jumlah pemainnya minimal 3 (tiga) orang, dan paling banyak 5 (lima) orang, dimainkan di lapangan terbuka di halaman rumah orang-orang Melayu.

#### f. *peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan adalah seperti :

1. beberapa buah limau (jeruk) bali, yang jumlahnya sama banyak dengan jumlah pemainnya;  
Jeruk tersebut dilumuri dengan arang.
2. beberapa buah uang logam, pecahan Rp 5, Rp 10 atau Rp 50.

Beberapa buah limau (jeruk) bali tersebut diberi tangkai kayu kecil atau bilah yang panjangnya kira-kira 15 cm, pada tangkai tersebut diberi tali dengan seutas tali karung atau plastik.

Beberapa buah uang sen logam tersebut, dimasukkan ke dalam jeruk bali itu dari arah sebelah bawahnya. Tiga per empat bagian tinggal di bagian luar. Bagian yang tinggal di luar itulah nantinya yang akan digigit untuk selanjutnya dikeluarkan dari dalam jeruk itu.

Sesudah semuanya itu dipersiapkan barulah digantungkan di atas kayu yang dibuat khusus untuk itu (untuk jelasnya perhatikan skets) yang terdapat dalam jalannya permainan.

#### g. *iringan permainan*

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian baik berupa musik atau gamelan. Demikian juga tidak diperdengarkan oleh para pemain-

nya nyanyian-nyanyian selama permainan itu berlangsung.

#### h. jalannya permainan

Sesudah panitia mempersiapkan semua prasarana bagi pelaksanaan permainan, sebelum permainan dilangsungkan terlebih dahulu oleh seorang juri dijelaskan tentang peraturan permainan seperti :

1. para peserta diharuskan mengeluarkan uang logam yang berada di dalam limau (jeruk) semula, dengan jalan menggigitnya dengan gigi/mulut, tanpa mempergunakan tangan;
2. buah limau (jeruk) yang tergantung pada kayu semula, tidak boleh disentuh, dipegang atau tersinggung oleh tangan yang bersangkutan, kalau ini terjadi pemain tersebut dianggap kalah;
3. waktu permainan tidak terbatas jamnya, sampai seseorang berhasil mengeluarkan uang logam tersebut dari jeruk itu;
4. yang paling duluan berhasil mengeluarkan uang logam itu, maka pemain itulah yang menjadi pemenang nomor satu dalam tahap itu.

Sesudah juri membacakan peraturan permainan tersebut di atas, maka dia memanggil para pemain dan membaginya kepada beberapa kelompok. Penyusunan umpamakan dalam naskah ini setiap tahap dimainkan oleh tiga orang. Andai-kan jumlah peserta yang terdaftar pada panitia berjumlah 30 (tiga puluh) orang, ini berarti permainan diadakan sepuluh tahap (sepuluh kali). Setiap kelompok adalah tiga orang, dan masing-masing akan bersaing dalam perlombaan.

Juri memanggil kelompok A terlebih dahulu, maka tiga orang kelompok A itupun tampil dan maju ke arah buah jeruk yang tergantung tadi. Kemudian juri mengeluarkan aba-aba lagi, satu, dua, tiga. Pada kata-kata *tiga*, maka pemain yang tiga orang tersebut berusaha menggigit uang logam yang berada pada jeruk semula yang dilumuri dengan arang tersebut.

Jeruk yang tergantung dengan seutas tali tadi dan dilumuri dengan arang, tentu saja sangat sukar untuk mengeluarkannya dengan mulut, tanpa mempergunakan tangan, apalagi dengan maksud mengeluarkannya.

Dengan serius dan penuh kelucuan, para pemain yang tiga orang itu, terus-menerus berusaha dengan tabah, terampil dan hati-hati, bagaimana ikhtiar dan usaha supaya dalam waktu yang relatif singkat dapat dikeluarkan/dipisahkan dari jeruk itu.

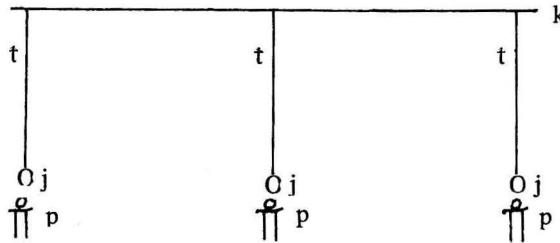
Dengan menengadahkan para pemain tanpa mempergunakan jari tangan, terus berusaha dengan susah payah untuk mengeluarkan uang logam itu. Disinilah letaknya puncak ketegangan dan keasyikan permainan ini. Apalagi para penonton, biasanya bersorak-sorai bertepuk-tangan menyatakan kegembiraan melihat para pemain yang pipi-pipinya sudah hitam akibat arang yang berada pada jeruk semula.

Pemain yang tabah, tangkas dan terampil, akhirnya akan berhasil menggigit uang logam itu dan langsung mengeluarkannya dari dalam limau (jeruk) itu, maka pemain tersebutlah yang akan beroleh kemenangan dalam perlombaan itu.

Demikianlah setiap kelompok meneruskan perlombaan menurut tata tertib dan tata-cara yang berlangsung pada kelompok A tadi. Masing-masing kelompok akan mengeluarkan seorang pemenang. Andaikata peserta yang terdaftar adalah sepuluh kelompok, maka akan keluar 10 (sepuluh) orang pemenang. Sepuluh orang pemenang ini akan menerima hadiah masing-masing dari panitia penyelenggara.

Walaupun permainan ini terlihat sangat sederhana sekali, tapi dalam prakteknya akan memakan waktu yang panjang dan menegangkan, serta mengasyikkan, baik bagi pemain itu sendiri, maupun bagi para penonton.

*Berikut ini penyusun jelaskan sketsanya :*



*Keterangan skets :*

- k – Kayu tempat menggantungkan jeruk yang sudah dilumuri dengan arang;
- t – tali tempat tergantungnya limau (jeruk) tersebut;
- j – jeruk yang tergantung di atas seutas tali, yang didalamnya terletak uang logam pecahan Rp 5, Rp 10, atau Rp 50,-. Sebagian uang ini (1/4) terletak pada bagian luar, sedangkan yang 3/4 terletak di dalam jeruk itu;
- p – tiga orang pemain, dalam keadaan menengadahkan, sedang berusaha menggigit jeruk tersebut untuk selanjutnya mengeluarkannya.

*i. peranannya masa kini*

Sampai saat ini permainan rakyat tersebut tampak menonjol dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Hampir di setiap desa atau kampung dalam daerah Bungo Tebo dan Kotamadya Jambi, setiap hari raya Idulfitri dan 17 Agustus dapat kita saksikan para remaja mengikutinya.

Hal ini mungkin disebabkan karena permainan ini mengandung unsur keterampilan, ketangkasan yang penting bagi perkembangan anak-anak dan



remaja dalam pertumbuhannya, disamping tidak memerlukan biaya untuk pelaksanaannya.

j. tanggapan masyarakat

Masyarakat menyambut dengan positif permainan ini, khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Tanggapan masyarakat ini merupakan data yang berguna bagi generasi mendatang untuk menelaah seberapa besar fungsi permainan ini di tengah-tengah masyarakat pendukungnya.

*Lampiran :*

- a. Peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
- b. photo pada saat permainan sedang berlangsung;
- c. nama informan.

## 17. Memancing Dalam Botol

a. *nama permainan*

Sesuai dengan penyebutan masyarakat setempat dimana permainan rakyat ini dipungut, maka dia dinamakan dengan "memancing dalam botol". Dinamakan demikian karena peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah pancing dan botol. Pancing adalah bahasa daerah Melayu Jambi artinya kail. Memancing artinya mengail. Memancing dalam botol artinya mengail dalam botol.

Permainan ditemui dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi, Bantahari, Bungo Tebo, Sarko, Kerinci dan Tanjung Jabung.

b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan dalam rangka merayakan hari raya Idulfitri dan dalam rangka merayakan hari Kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus setiap tahun.

c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Memancing dalam botol sebagai permainan rakyat daerah Jambi yang bersifat tradisional itu dilakukan oleh semua kelompok dalam masyarakat, dengan tidak membedakan asal keturunan dan kedudukan para pesertanya. Permainan ini mempunyai hubungan yang erat sekali dengan perayaan hari-hari keagamaan dan hari-hari besar nasional.

d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Menurut informasi yang penyusun terima dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak permainan memancing dalam botol ini sudah dikenal lama oleh masyarakat pengemarnya. Para in-

forman tersebut sama-sama menerangkan bahwa, mereka telah menerima warisan juga dari orang-orang sebelumnya. Dapat diperkirakan bahwa permainan itu masuk ke daerah Jambi pada kira-kira akhir abad ke XIX bersamaan dengan kolonial Belanda mulai menjangkaukan tangannya ke daerah Jambi sekarang ini.

Tapi tahun berapa, dari mana asal usulnya, bagaimana cara tersebarnya ke daerah Jambi tidak ada data yang penyusun peroleh baik secara lisan maupun tertulis.

#### e. *deskripsi permainan*

Adapun jumlah pemainnya minimal 2 (dua) orang, dan maksimal tidak terbatas, asal saja jangan terlalu banyak. Tapi yang kebiasaan yang diselenggarakan adalah berjumlah 4 (empat) orang. Pemainnya boleh pria dan boleh pula wanita, anak-anak atau remaja yang berusia antara 8 (delapan) sampai dengan 17 (tujuh belas) tahun. Para pelaku permainan tersebut tidaklah terbatas dari kelompok sosial tertentu saja. Arena permainan diadakan di lapangan terbuka yang gampang dicapai oleh para penonton.

#### f. *peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan adalah seperti :

- f. 1. beberapa buah botol kosong;
- f. 2. beberapa potong bambu atau kayu yang kecil, panjangnya kira-kira 60 cm.;
- f. 3. beberapa utas tali/benang yang panjangnya kira-kira  $5\frac{1}{2}$  cm.;
- f. 4. beberapa buah paku besi panjang  $1\frac{1}{2}$  inch sebagai pengganti pancing (kail).

Paku tersebut diikatkan pada ujung tali/benang itu, kemudian ujung yang lain diikatkan pada sepotong bambu/kayu tadi, sehingga berbentuk sebuah pancing (kail). Cara mempergunakannya ialah dengan memasukkan paku tadi ke dalam botol kosong itu melalui mulut botol tersebut.

#### g. *iringan permainan*

Tidak ada iringan bunyi-bunyian, baik yang berupa musik ataupun gamelan dalam pelaksanaannya. Demikian juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya selama permainan berlangsung.

#### h. *jalannya permainan*

Sesudah semua prasarana yang merupakan persiapan bagi penyelenggaraan permainan sudah siap, barulah permainan dapat diselenggarakan.

Biasanya oleh panitia seksi permainan rakyat dalam panitia besar itu, diadakan terlebih dahulu pendaftaran, siapa-siapa yang akan ikut serta dalam permainan memancing dalam botol ini.

Sesudah nama-nama dan jumlah peserta terdaftar, barulah oleh panitia dibagi beberapa orang yang akan maju setiap tahap penyelenggaraan. Pembagian kelompok ini biasanya didasarkan kepada: usia, jenis kelamin dan keterampilan.

Dalam laporan naskah ini penyusun contohkan yang terdaftar pada panitia berjumlah 16 (enam belas) orang. Permainan akan dilaksanakan dalam 4 (empat) orang. Seandainya dalam pembagian itu tidak terdapat jumlah jenis kelamin yang sama, maka antara pemain pria dan wanita dapat saja digabungkan menjadi satu tahap (dicampurkan antara pemain wanita dan pria).

Sebelum permainan berlangsung terlebih dahulu oleh panitia, semua peralatan/perengkapan permainan yang akan digunakan semula sudah dipersiapkan di atas sebuah meja di tengah-tengah lapangan, sebagai arena permainan itu.

Oleh panitia biasanya dipanggil satu persatu pemain yang 4 (empat) orang tadi yaitu yang akan ikut bermain tahap pertama. Dalam laporan ini penyusun umpamakan yang ikut bermain adalah A, B, C, dan D. Para pemain yang empat orang yang dipanggil namanya itu, segera muncul dan berdiri pada satu garis start yang telah ditentukan oleh panitia, yang jaraknya dari meja itu kira-kira 5 (lima) meter. Kemudian para pemain itu langsung menuju meja yang berada di depannya, untuk selanjutnya mengambil pancing yang sudah berada di atas meja guna melaksanakan pemancingan.

Setiap pemain berusaha memasukkan mata pancing yang terbuat dari paku besi itu ke dalam botol kosong tersebut melalui mulut botol itu.

Seandainya pancing itu sudah masuk ke dalam botol itu maka langsung ditarik ke atas, serta kemudian diangkat. Kadang-kadang waktu menarik itu seringkali terjadi mata pancing itu tidak melekat atau tidak tersangkut pada leher botol tersebut, akibatnya botol itu tidak akan bisa diangkat ke atas (pancing tidak akan mengena), usaha ini mengalami kegagalan, dan harus diulang kembali sampai usaha berhasil.

Disinilah letaknya klimaks dan keasyikan dari pada permainan memancing dalam botol tersebut. Seringkali terjadi, pancing sudah mengena, tapi pada saat akan mengangkatnya terlepas ikannya. Pada saat inilah para penonton riuh rendah, bersorak-sorai bertepuk tangan dengan spontan menyatakan kegembiraannya. Tapi bagi seorang pemain yang mempunyai kecekatan, keterampilan dan bakat yang menonjol, kadang-kadang sudah saja baginya untuk memancing botol itu dalam waktu yang relatif singkat.

Demikianlah permainan berlangsung dengan menegangkan, mengasyikkan dan kadang-kadang memakan waktu yang cukup lama.

Yang keluar sebagai pemenang nomor satu dalam permainan itu, adalah pemain yang berhasil buat pertama kalinya mengangkat botol itu dengan pancingnya, sedangkan pemenang nomor dua adalah pemain yang berhasil mengangkat botol itu untuk yang keduanya, demikianlah seterusnya sampai pemenang nomor tiga dan nomor empat atau yang terakhir.

Permainan baru dianggap selesai apabila pemain terakhir atau pemain nomor empat selesai melaksanakan permainannya.

Andaikata dalam permainan itu pemain A yang lebih dahulu berhasil mengangkat botol itu dengan pancingnya, ini berarti A-lah yang akan keluar sebagai pemenang nomor satu.

Selanjutnya kalau D berhasil mengangkat botol kosong tersebut untuk kali yang keduanya, berarti D mendapat pemenang nomor dua pula. Begitulah selanjutnya sampai botol itu diangkat keempat-empat buahnya.

Biasanya bagi pemenang nomor satu sampai nomor tiga akan disediakan oleh panitia hadiah-hadiah yang sebelumnya sudah direncanakan. Namun demikian semua permainan tetap akan mendapat hadiah, yang dinamakan hiburan yang minimal sebuah buku tulis atau sebatang pensil.

Walaupun permainan ini nampaknya sederhana sekali, tapi cukup menarik masyarakat untuk melakukan setiap tahun. Menurut penjelasan seorang informan dalam daerah Kotamadya Jambi, tidak pernah permainan memancing dalam botol ini absent dilaksanakan dalam kampung-kampung di Kotamadya Jambi.

Sebelum penyusun mengakhiri tulisan ini, baik juga dilaporkan bahwa, biasanya permainan ini pelaksanaannya dirangkaikan dengan permainan-permainan lainnya seperti: memanjat batang pinang, lari dalam karung, pencak silat dan lain sebagainya. Para penontonnya lengkap mewakili seluruh golongan dalam masyarakat yaitu: golongan anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua.

#### i. *peranannya masa kini*

Permainan memancing dalam botol ini, sampai hari ini masih tetap tampak menonjol peranannya dalam kehidupan masyarakat, hal ini mungkin disebabkan karena permainan tersebut tidak memerlukan perencanaan yang demikian berat, serta tidak memerlukan biaya bahkan sebaliknya para pemain itu sendiri yang mendapat hadiah, menang atai tidak menang namun hadiah pasti akan diperoleh.

Kalau kita memperhatikan, daerah Kotamadya Jambi sebagai ibu kota Propinsi Jambi, permainan ini tetap diselenggarakan oleh masyarakat penggemarnya, walaupun dewasa ini sudah masuk bermacam-macam permainan dari luar yang serba modern, namun masyarakat masih saja melaksanakannya setiap tahun, yakni sesudah selesai salat Idul Fitri dalam rangka perayaan hari Proklamasi 17 Agustus.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat secara umum terhadap permainan ini cukup positif dan menggembirakan, baik kelompok masyarakat yang hidup di kampung maupun kelompok masyarakat yang hidup di kota-kota. Tanggapan ma-

syarakat itu merupakan bukti bahwa permainan ini mempunyai peranan dan fungsi, serta nilai budaya yang tinggi yang terdapat di dalamnya.

**Lampiran :**

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. foto pada saat permainan sedang berlangsung.

**18. Lari dalam karung**

*a. nama permainan*

Permainan rakyat yang akan penyusun utarakan ini dinamakan "Lari dalam karung." Dinamakan demikian karena permainan tersebut mempergunakan alat yang bernama karung. Pernyebutan ini berdasarkan penamaan di mana permainan rakyat daerah ini dipungut.

Permainan lari dalam karung sebagai satu permainan rakyat daerah Jambi, terdapat dalam semua daerah Tingkat II se Propinsi Jambi, bersifat kompetitif, yang mengadung ketegangan dan merupakan kegiatan yang mengasyikkan, karena para pelakunya saling bersaing dalam keterampilan, kecekatan dan kecerdasan.

*b. hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan dalam peristiwa merayakan hari raya Idulfithri dan perayaan memperingati hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun, sebagai pernyataan kegembiraan, menang dalam perjuangan melawan hawa nafsu yang bersemayam dalam diri pribadi masing-masing insani, yakni berpuasa sebulan penuh selama Ramadhan. Demikian juga kegembiraan itu kemudian dialihkan lagi kepada perayaan memperingati hari proklamasi 17 Agustus setiap tahun, sebagai satu hari kegembiraan bagi seluruh rakyat Indonesia.

*c. latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan lari dalam karung tersebut dapat dilakukan oleh semua anak-anak dan remaja dengan tidak memandang keadaan sosial budayanya dalam masyarakat. Permainan tersebut erat sekali hubungannya dengan hari raya Idulfithri dan hari Proklamasi 17 Agustus setiap tahun. Untuk menyelenggarakannya tidak memerlukan persyaratan tertentu, tapi hanya mempunyai aturan permainan sebagaimana juga permainan rakyat daerah lainnya.

*d. latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak, permainan ini sudah mereka kenal sejak kecil juga menerima warisan dari orang-orang sebelumnya. Dari mana asal usulnya, apa-

bila masuknya, dan bagaimana tersebarnya ke daerah Jambi, tidak ada seorang pun di antara mereka yang mengetahui.

Demikian juga tidak ada kita temui catatan tertulis yang menerangkan hal tersebut. Tapi penyusun dapat memperkirakan bahwa permainan itu masuk ke daerah Jambi bersamaan dengan kedatangan karung itu sendiri ke daerah Jambi yang sekarang ini.

Karung ini bagi rakyat Jambi dikenal sebagai tempat beras yang datang dari luar negeri, seperti dari Thailand, Birma dan lain sebagainya. Karung itulah yang menjadi alat dalam permainan ini. Rakyat Jambi baru mengenal karung ini, sesudah kolonial Belanda mencengkeramkan kukunya di daerah Jambi yakni kira-kira tahun 1901 M.

Berdasarkan analisa dan perkiraan penyusun di atas, dapat dipetik suatu kesimpulan bahwa, permainan tersebut masuk ke daerah Jambi dan tersebar kira-kira awal abad ke 20 M.

### *c. deskripsi permainan*

Adapun peserta dan pemain-pemainnya adalah anak-anak atau remaja yang berusia antara 9 tahun sampai dengan 17 tahun, laki-laki dan perempuan, bertempat di lapangan terbuka untuk umum.

Jumlah pemainnya tidak terbatas, hanya saja setiap tahap biasanya dilaksanakan oleh 4 (empat) atau 5 (lima) orang, tapi paling kurang dalam satu tahap permainan adalah 2 (dua) orang.

Pada pelakunya berasal dari semua golongan dalam masyarakat, tanpa membedakan keturunan dan kedudukan orang tuanya. Apakah dia seorang anak bangsawan, anak petani, anak saudagar, dan seorang penggembala, di kota-kota atau di kampung-kampung, boleh saja ikut dalam permainan, asal saja yang bersangkutan mendaftarkan diri terlebih dahulu kepada panitia penyelenggara permainan yang biasanya sudah terbentuk terlebih dahulu dalam satu rapat kampung/negeri.

### *f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan adalah selembar karung kosong. Adapun cara menggunakannya ialah dengan memasukkan karung itu ke dalam bagian badan pemain melalui kakinya sebelah bawah minimal batas pusat/perut, dan pinggir karung yang terbuka pada bagian atasnya dipegang dengan kedua belah tangan.

### *g. iringan permainan*

Permainan lari dalam karung ini tidak diiringi oleh bunyi-bunyian, baik berupa musik maupun gamelan. Lagu-lagu yang dinyanyikan juga tidak diperdengarkan oleh para pemain atau para penontonnya selama permainan itu berlangsung.

#### *h. jalannya permainan*

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan seperti antara lain oleh panitia penyelenggara diadakan persiapan pengadaan beberapa buah karung kosong sebagai alat permainan, kemudian ditentukan tempat penyelenggaraan permainan. Tentu saja sebelumnya harus dilakukan terlebih dahulu pendaftaran para peserta yang akan ikut dalam permainan tersebut.

Sesudah itu para pemain yang terdaftar tersebut dibagi kepada beberapa kelompok. Dalam naskah laporan ini penyusun umpamakan jumlah pemain yang terdaftar adalah 20 (dua puluh) orang, dan dibagi kepada 4 (empat) kelompok, jadi setiap kelompok berjumlah 5 (lima) orang. Karung kosong harus dipersiapkan oleh panitia minimal adalah berlebih dari jumlah peserta setiap tahap, yakni 6 (enam) buah karung, sebab kadang-kadang sering terjadi dalam permainan itu karung koyak (robek), kalau hal ini terjadi panitia harus menukarnya.

Adapun peraturan permainannya adalah sebagai berikut:

1. Karung kosong itu harus dimasukkan ke dalam bahagian badan sampai batas minimal ke pusat/perut.
2. Permainan harus dilaksanakan sambil berlari, dari garis start sampai ke garis finis pulang pergi;
3. Dalam menempuh jarak dari garis start sampai ke garis finis harus diusahakan jangan sampai jatuh;
4. Pemenang nomor satu adalah, pemain yang paling dahulu tiga kembali ke garis start tanpa mengalami kesalahan-kesalahan.

Sesudah semua peraturan-peraturan itu dibacakan oleh juri kemudian semua pemain tahap pertama itu dipanggil oleh panitia penyelenggara satu persatu untuk tampil ke tengah arena permainan untuk selanjutnya oleh panitia diberikan kepada peserta itu sebuah karung satu persatu pula, dan semua pemain memasukkan karung tersebut ke dalam bagian badannya dari bawah kakinya, sambil berdiri pada garis start yang ditetapkan oleh panitia. Mereka langsung mengambil ancang-ancang hendak berlari menunggu aba-aba dari juri.

Juri pertama-tama memperingatkan dengan kata-kata: "siap" kemudian langsung memberikan aba-aba: satu, dua, tiga... langsung meniup pluit yang berada di tangannya. Maka dengan serta merta semua pemain berlari dengan sekuat tenaga menuju ke depan ke arah garis finis untuk selanjutnya kembali lagi ke garis start semula, menegangkan dan mengasyikkan, serta mendapat sorak sorai dari para penonton yang riuh rendah yang berlari dan duduk di pinggir arena tempat permainan itu berlangsung.

Seringkali terjadi pada saat para pemain sedang berlari dengan asyiknya, karung robek dan pemain terjatuh, tapi kemudian bangkit kembali, jatuh dan bangkit silih berganti. Tapi jatuh, bangkit, jatuh bangkit ini tidak menjadi per-

soalan, yang penting ialah: seorang pemain harus duluan tiba ke garis start kembali, sesudah mereka melalui garis finish.

Penyusun umpamakan dalam laporan ini, pemain dalam tahap pertama ini adalah A, B, C, dan D. Andaikata C yang terlebih dahulu tiba kembali ke garis finis, berarti C lah yang berhak disebut pemenang nomor satu dalam tahap pertama ini. Andai kata terjadi antara A dan B sama-sama tiba di garis start kembali dalam waktu yang sama, maka juri harus memperhatikan, siapa di antara pemain tersebut yang sedikit melakukan kesalahan atau penggaran. Jika A yang sedikit, maka A berhak mendapatkan kemenangan nomor satu sedang B adalah pemenang nomor dua.

Kalau permainan tahap pertama ini selesai, dilanjutkan lagi ke tahap berikutnya yakni kedua, ketiga dan keempat atau terakhir.

Demikianlah permainan berlari dalam karung berlangsung saling bersaing dalam keterampilan, kecekatan dan kecerdasan, sebagai satu permainan rakyat daerah Jambi yang bersifat kompetitif, yang pada umumnya merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan mengandung ketegangan.

Bagi peserta yang mendapat nomor satu sampai dengan nomor tiga akan memperoleh hadiah dari panitia, demikian juga para pemain lainnya akan mendapatkan hadiah hiburan, pendek kata semua peserta akan memperoleh hadiah. Ini pulalah faktor yang menyebabkan sampai saat ini, permainan tersebut masih tetap populer dan menonjol di tengah-tengah masyarakat pendukungnya.

i. *peranannya masa kini*

Permainan lari dalam karung tersebut sampai kini masih tetap mempunyai peranan yang nampak menonjol dalam kehidupan masyarakat di mana permainan ini terdapat, hal ini mungkin disebabkan faktor, mudahnya penyelenggaraannya, baik ditinjau dari segi biaya dan lain sebagainya. Di samping itu faktor kegembiraan mempunyai peranan yang penting, karena pada saat berlangsungnya hari raya bagi kaum Muslimin, di saat inilah rakyat berkumpul dan meninggalkan segala kegiatannya.

Pada waktu ini pulalah permainan lari dalam karung tersebut diselenggarakan dalam satu kampung atau dusun.

j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, khusus dengan yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, adalah positif dan mendukung untuk kelanjutan permainan ini di masa depan.



## Lampiran :

Laporan hasil penelitian ini disertai dengan:

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. photo pada saat permainan sedang berlangsung.

## 19. Lomba mengenakan baju

### a. *nama permainan*

Sesuai dengan penyebutan masyarakat di mana permainan rakyat daerah ini dipungut, maka dinamakan lomba mengenakan baju. Dinamakan demikian karena memang yang dipertandingkan itu adalah cepat-cepat melekatkan (mengenakan) baju. Melekatkan atau mengenakan adalah bahasa Melayu Jambi, artinya adalah memasang.

Jadi lomba mengenakan baju artinya = perlombaan untuk memasang baju, maksudnya ialah, siapa yang cepat memasang baju dengan tertib dan tepat, maka pemain itulah yang akan memperoleh kemenangan dalam perlombaan itu.

Permainan mengenakan baju itu terdapat di seluruh daerah tingkat dua dalam Propinsi Jambi.

### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu perayaan hari raya Idul-fithri dan hari Kemerdekaan 17 Agustus setiap tahun, sebagai pernyataan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yng Maha Esa dan kegembiraan atas rahmat yang telah diberikanNya kepada insani selaku makhluknya di dunia yang fana ini.

### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan lomba mengenakan baju tersebut dimainkan oleh semua lapisan dan kelompok sosial dalam masyarakat dengan pengertian, bagi kelompok pemain tersebut tidak ada pembatasan dari segi keturunan dan kedudukannya. Semua yang ingin dan gemar melakukannya boleh ikut serta, asal saja dalam batas umur yang bisa melaksanakannya.

### d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Dari mana asal usulnya, dan apabila masuknya ke daerah Jambi serta bagaimana cara tersebarnya dari satu daerah ke daerah lain, tidak ada catatan tertulis yang menyusun peroleh. Berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak bahwa permainan itu berasal dari daerah itu sendiri, tumbuh dengan berkembang sudah lama di sana. Jadi mereka mengatakan, adalah milik mereka sendiri. Apabila

tumbuhnya mereka juga mengatakan sudah lama nian, tahun berapa, mereka tidak dapat menjawab dengan pasti.

Hal ini memang suatu kelemahan umum yang kita jumpai dalam masyarakat daerah Jambi, mereka kurang merasa penting untuk menginventarisir unsur-unsur kebudayaan mereka. Mereka hanya butuh melakukan sesuatu permainan, tapi tidak mau mencatat apa yang mereka lakukan itu.

*e. deskripsi permainan*

Yang penting untuk diutarakan dalam naskah laporan ini ialah tentang pemain-pemainnya.

Adapun jumlah pemainnya dalam satu tahap minimal dua orang, sedangkan banyaknya tidak terbatas, asal saja jangan terlalu banyak karena dapat meragukan jalannya permainan. Usia para pemainnya antara delapan dan tujuh belas tahun, pria dan wanita atau campuran keduanya. Latar belakang sosial pemainnya tidak menjadi persyaratan, anak siapa saja boleh ikut serta dalam pertandingan. Tempat penyeleggaraannya di lapangan terbuka, dengan maksud supaya gampang ditonton oleh semua lapisan masyarakat dalam kampung/dusun/RT tersebut.

Dilaksanakan minimal oleh dua orang pemain, karena permainan ini bersifat kompetitif, karena para pelakunya saling bersaing dalam keterampilan, kecekatan dan kecerdasan yang pada umumnya merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan mengandung ketegangan.

*f. peralatan/perlengkapan permainan*

Alat yang dipergunakan dalam permainan adalah masing-masing peserta harus mempersiapkan selempang baju yang masih utuh. Baju itulah nantinya yang akan dipasang (dikenakan) oleh masing-masing pemain dalam keadaan cepat, tepat dan rapi.

*g. iringan permainan*

Permainan itu tidak ada diiringi oleh bunyi-bunyian, baik berupa musik maupun gamelan. Selama permainan berlangsung, juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain atau penontonnya.

*h. jalannya permainan*

Permainan lomba mengenakan (memasang) baju kini pelaksanaannya diatur oleh suatu panitia yang jauh sebelumnya telah terbentuk dalam satu rapat yang dihadiri oleh semua unsur dalam dusun/kampung tersebut. Panitia inilah yang menyelenggarakan segala sesuatu yang bersangkutan dengan persiapan-persiapan sebelumnya yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan seperti: melakukan pendaftaran bagi peserta, menentukan arena tempat permainan berlangsung, mencari hadiah-hadiah bagi pemenang dan

peserta lainnya. Demikian juga menetapkan hari "h" nyaserta jam dimulainya pertandingan tersebut.

Kalau semua yang tersebut di atas sudah siap, maka pada hari "h" yang telah ditetapkan itu, sebagian besar penduduk kampung, dusun atau RT berkumpul untuk menyaksikan pertandingan itu yang biasanya dirangkaikan dengan permainan lainnya seperti: memanjat batang pinang, lari dalam karung, memancing dalam botol, dan lain sebagainya.

Panitia menunjuk seorang juri yang akan memberikan penilaian terhadap permainan itu. Panitia membagi peserta yang telah terdaftar tadi kepada beberapa kelompok, dan setiap kelompok ini harus dibagi berdasarkan: usianya, keterampilannya, dan jenis kelaminnya. Tentang jenis kelamin ini, andaikata tidak ada lagi yang sama, boleh diperbaurkan antara pria dan wanita dalam suatu kelompok permainan, asal saja seimbang keterampilannya.

Panitia memanggil satu persatu kelompok yang sudah dibagi tadi. Dalam naskah ini penyusun umpamakan yang terdaftar pada panitia berjumlah 20 (dua puluh) orang, dibagi kepada empat kelompok, jadi masing-masing kelompok adalah 5 (lima) orang. Jadi yang akan maju nanti dalam pertandingan adalah satu-satu kelompok itu, yaitu lima-lima orang.

Juri pertama-tama menjelaskan kepada semua peserta aturan permainan, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Semua pemain (satu-satu kelompok) harus menyerahkan baju yang masih utuh kepada juri;
2. Dalam penyelenggaraan permainan harus memasang baju masing-masing dengan cepat, tepat dan tertib;
3. Waktu yang disediakan maksimal adalah 1, (satu) menit;
4. Yang keluar sebagai pemenang adalah pemain yang paling cepat, tepat dan tertib memasang bajunya.

Maka tampillah kelompok A terlebih dahulu, semua pemain menyerahkan bajunya kepada juri, sang Juri memperbaurkan semua baju itu dengan maksud supaya meragukan dan sukar bagi peserta untuk mencarinya kembali, dan semua buah baju itu pun ada yang dipasang dan ada yang tidak. Maka juri meletakkan lima lembar baju tadi di atas sebuah meja yang terletak kira-kira 6 (enam) meter dari garis di mana para peserta tadi berdiri. Kira-kira dua menit kemudian, juri memberikan aba-aba: satu, dua, tiga. Maka dengan serta merta semua peserta yang berjumlah lima orang itu dalam tahap pertama ini, berlari ke arah meja yang terletak dihadapannya tadi dan setibanya di sana langsung mencari baju kepunyaannya masing-masing. Mereka berebut memilih dan mencari mana milik/kepunyaan masing-masing. Pada saat inilah terletaknya klimaks dari pada permainan tersebut, kadang-kadang ada baju itu yang sobek (koyak). Karena masing-masing mengira dia yang punya, sehingga terjadi perebutan antara satu pemain dengan lainnya.

Kalau baju masing-masing telah berhasil ditemui oleh yang empunya, yang bersangkutan langsung mengenakan (memasang)nya dengan cepat, tertib dan tepat, dengan pengertian tidak boleh salah pasang. Dan waktunya tidak boleh melewati satu menit sesuai dengan peraturan permainan.

Juri senantiasa mengamati pekerjaan para peserta, sewaktu yang bersangkutan sedang memasang baju itu.

Pemain yang paling duluan selesai memasang bajunya dengan cepat, cermat lagi tertib, maka pemain itulah yang berhak disebut sebagai juara satu dalam perlombaan tersebut, yakni dalam kelompok pertama itu.

Sesudah kelompok pertama selesai, maka pertandingan akan dilanjutkan kepada kelompok yang kedua, ketiga dan terakhir yakni kelompok yang keempat. Adapun tata cara dan aturan permainannya sama saja dengan kelompok pertama terdahulu.

Demikianlah permainan mengenakan baju ini berlangsung dengan memakan waktu yang lama, mengasyikkan lagi menegangkan, bukan hanya bagi pemain, tapi juga bagi penonton yang biasanya waktu mereka memang sudah tersedia untuk menyaksikan perlombaan beraneka ragam permainan rakyat pada hari itu.

Bagi pemenang nomor satu setiap kelompok, akan diberikan hadiah oleh panitia penyelenggara, sedangkan peserta lainnya juga disediakan hadiah-hadiah hiburan.

Permainan ini mengundang tepuk tangan dengan sorak sorai dari para penonton, karena banyak mengandung kelucuan di samping unsur-unsur keterampilan, kecerdasan dan kecekatan bagi para pemainnya.

#### i. *peranannya masa kini*

Peranan permainan rakyat ini sampai sekarang masih tetap menonjol dalam kehidupan masyarakat dimana permainan tersebut ditemui dan tersebar. Hal ini mungkin disebabkan faktor-faktor, bermain sambil berhibur diri serta biaya yang tidak dibutuhkan untuk mengikutinya, sedangkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya cukup tinggi.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap peranan serta fungsi serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan rakyat daerah ini adalah positif dan menggembirakan bagi perlembagaan dan kelanjutan permainan ini untuk masa yang akan datang.

Tanggapan masyarakat ini adalah sama antara yang hidup di kampung dan yang hidup di kota-kota.

## Lampiran :

Laporan hasil penelitian ini disertai dengan lampiran:

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. Photo pada saat permainan berlangsung.

## 20. Asing Patung

### a. *Nama permainan*

Berdasarkan pada penyebutan masyarakat setempat di mana permainan rakyat ini dipungut maka dinamakan dengan "Asing patung" Permainan tersebut pada mulanya di daerah tingkat dua Kotamadya Jambi, kemudian dari sini menyebar ke daerah uluan dan hilir yakni daerah tingkat dua Bungo Tebo, Sarko, Batanghari, Kerinci, dan Tanjung Jabung.

### b. *hubungan permainan dengan peristiwa lain*

Permainan ini biasanya dilakukan dalam mengisi waktu libur dan waktu terluang, dilaksanakan secara berkelompok tiga, empat atau seterusnya, asal jangan terlalu banyak.

### c. *latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan*

Permainan asing patung ini dilaksanakan tidaklah terbatas dalam kelompok dalam masyarakat anak-anak dan remaja dapat dan boleh ikut serta dalam menyelenggarakannya, Permainan ini tidaklah dianggap sakral, dan tidak memerlukan persyaratan tertentu untuk melakukannya.

### d. *latar belakang sejarah perkembangan permainan*

Permainan rakyat daerah Jambi ini mula pertama dikenal oleh masyarakat, adalah dalam daerah tingkat dua Kotamadya Jambi, kemudian dari sini tersebar melalui orang ke orang yang datang ke Kotamadya Jambi ke daerah Tingkat II lainnya di daerah Jambi.

Tapi dari mana asalnya sebelum masuk ke Kotamadya Jambi tidak ada data yang penyusun terima dan temui, baik yang berupa catatan tertulis maupun penjelasan lisan dari para informan.

Semua informan itu menerangkan bahwa permainan tersebut sudah demikian adanya kami terima dari orang-orang sebelumnya.

### e. *deskripsi permainan*

Permainan ini dilaksanakan oleh anak-anak dan remaja yang berusia antara 9 tahun sampai 17 tahun, laki-laki dan perempuan, atau campuran antara keduanya. Adapun jumlah pemainnya minimal 3 orang maksimal tidak terbatas, asal saja jangan terlalu banyak karena dapat meragukan jalannya permainan. Para pemain tidaklah terbatas, apakah ia anak seorang bangsawan,

anak saudagar, anak seorang petani, seorang pelajar, seorang murid, anak kota, anak kampung, dan lain sebagainya, dapat dan boleh mengikuti permainan asing patung itu.

f. *peralatan/perlengkapan permainan*

Tidak ada peralatan yang berupa materi atau alat yang dipergunakan dalam permainan ini. Alatnya hanya para pemain itu sendiri yang berlaku seperti patung.

g. *iringan permainan*

Permainan ini tidak diiringi oleh bunyi-bunyian, baik berupa musik maupun gamelan. Juga tidak ada lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain atau penontonnya selama permainan itu berlangsung.

h. *jalannya permainan*

Dalam naskah laporan ini penyusun umpamakan jumlah pemain adalah 5 orang yaitu: A, B, C, D, dan R. Sebelum para pemain melaksanakan permainan terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan sebelumnya yang merupakan daerah perbatasan bagi arena tempat permainan. Kemudian para pemain menetapkan aturan-aturan permainan yang biasanya sudah ditentukan sebagai berikut:

- h.1 yang kalah dalam undian harus bertindak sebagai pemasang, yakni mengejar teman-teman yang menang, yaitu empat orang itu.
- h.2 seseorang pemain tidak dibenarkan melampaui batas-batas arena yang sudah ditetapkan, andaikata terjadi maka itu mati dan bertindak sebagai pemasang;
- h.3 kalau seorang pemain sudah menjadi patung (dalam keadaan tidak bergerak dan tidak bersuara), maka yang bersangkutan tidak boleh lagi diganggu oleh pemasang;
- h.4 seseorang pemain yang menjadi patung, dapat dibangunkan kembali oleh salah seorang temannya yang masih hidup;
- h.5 apabila semua pemain yang dikejar tadi (pemain yang empat itu), menjadi patung semuanya maka permainan harus diulang kembali dengan jalan undian.
- h.6 apabila salah seorang di antara pemain yang empat orang itu berhasil dipegang sebelum mereka menjadi patung oleh pemasang, maka kena pegang atau sentuh otomatis menjadi pemasang dalam permainan berikutnya.

Kita umpamakan dalam naskah ini yang kalah dalam undian (song) adalah pemain E maka dengan sendirinya E, bertindak sebagai pemasang yang akan mengejar pemain-pemain A, B, C, dan D. Seandainya dalam pengejaran

itu A, B, D dan D, sebelum disentuh oleh E semuanya sudah menjadi patung, maka permainan harus diulang kembali dengan jalan mengadakan undian, yaitu song kembali guna menentukan siapa yang akan menjadi pemasang, dan siapa pula yang akan menjadi pelari untuk dikejar. Tapi andaikata salah seorang dari A, B, C, dan D berhasil disentuh bahagian badannya oleh E maka yang kena sentuh itu akan menjadi pemasang.

Demikian permainan itu akan berlangsung lama silih berganti antara kelima orang pemain tersebut, saling bersaing antara satu dengan lainnya dalam keterampilan, kecakapan dan kecerdasan karena pemain asing patung itu bersifat kompetitif yang pada umumnya merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan mengandungi ketegangan.

Yang keluar sebagai pemenang itu adalah seorang pemain yang paling sedikit menjadi pemasang, sedangkan yang kalah adalah seorang pemain yang paling sering bertindak sebagai pemasang. Adapun pemenang nomor dua, tiga, dan empat adalah sesuai dengan point kemenangan yang diperolehnya masing-masing.

Konsekwensi bagi pemain yang kalah adalah diberikan hukuman mental berupa: disoraki dengan kata-kata sebagai berikut:

Nyek-nyek sang;  
Skoonyek tak mau masang;  
Diupah goreng pisang;  
Baru mau masang.

Kata-kata tersebut di atas diucapkan secara serempak oleh pemenang yang diiringi oleh para penonton yang turut menyaksikan pertandingan permainan tersebut.

#### i. *peranannya masa kini*

Permainan rakyat daerah ini sampai sekarang masih tetap tampak menonjol dalam kehidupan masyarakat, hal ini mungkin disebabkan oleh karena permainan tersebut tidak memerlukan biaya untuk melakukannya, juga faktor sebagai pengisi waktu yang senggang sedangkan unsur-unsur seperti keterampilan, kecekatan dan kecerdasan cukup terkandung di dalamnya.

#### j. *tanggapan masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini khusus yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang ada di dalamnya adalah positif dan menggembirakan untuk perkembangan dan kelanjutan hidupnya di masa depan.

Tanggapan masyarakat tersebut di atas adalah sama antara masyarakat yang hidup di kota-kota dengan masyarakat yang hidup di kampung-kampung di mana terdapatnya permainan ini.

Hal ini membuktikan kepada kita bahwa tanggapan masyarakat terhadap permainan ini, belumlah mengalami perubahan, jika dibandingkan dengan tanggapan masyarakat terhadap permainan rakyat daerah Jambi lainnya.

**Lampiran :**

Naskah laporan ini disertai dengan lampiran:

1. peta wilayah persebaran permainan rakyat daerah yang dikumpulkan;
2. foto pada saat permainan sedang berlangsung.



### **BAB III PENUTUP**

Dalam bab penutup ini, sebagai akhir tulisan, kami ingin menyampaikan kesimpulan-kesimpulan, saran-saran sebagai berikut:

#### **1. Kesimpulan**

- 1.1. Keadaan lalu lintas yang masih kurang baik dan lancar di daerah Jambi mempersulit penjelajahan ke beberapa daerah yang secara langsung pula turut mempengaruhi rakyat daerah ini. Pada tahap ini kami telah langsung terjun ke enam daerah tingkat dua dalam propinsi Jambi, namun demikian kami belumlah langsung mengunjungi kampung-kampung yang banyak menjadi sumber dari permainan itu sendiri. Karena propinsi Jambi adalah satu daerah yang mempunyai kampung-kampung sebagian besar terletak di uluan sungai, yang hanya dapat dicapai dengan kendaraan air.

Di sinilah terletak kesukarannya untuk melaksanakan survey dalam daerah Propinsi Jambi.

- 1.2. Tujuan umum inventarisasi permainan rakyat daerah Jambi ialah untuk: (a) menyelematkannya. dan (b) membina kelangsungan hidup serta perkembangannya.
- 1.3. Sedangkan tujuan khususnya menyangkut kepentingan umum:
  - a. memelihara dan menyusun permainan rakyat daerah tersebut sebagai bagian kebudayaan nasional;
  - b. disumbangkan bagi kepentingan ilmu pengetahuan;
  - c. mengetahui latar belakang kebudayaannya.
- 1.4. Permainan rakyat daerah Jambi, sampai saat ini baru dituliskan dua puluh judul oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan

Daerah Jambi tahun 1979/1981, dan itupun belum diterbitkan sebagian buku, serta belum diedarkan ke tengah-tengah masyarakat.

- 1.5. Permainan raket daerah Jambi dimainkan pada umumnya dalam peristiwa-peristiwa atau waktu-waktu tertentu seperti waktu turun ke sawah atau ke huma, menuai padi, musim buah-buahan, hari terang bulan purnama, memperingati peristiwa lampau/sejarah.
- 1.6. Ada beberapa permainan rakyat daerah yang dipunyai oleh beberapa daerah Tingkat II dalam Propinsi Jambi.
- 1.7. Terdapat beberapa versi untuk permainan yang sama.
- 1.8. Terdapatnya satu permainan rakyat di beberapa daerah tingkat dua, karena beberapa faktor:
  - a). pada masa dulu antara satu daerah dengan lainnya pada kebiasaan merantau, lalu terjalin saling memberi dan menerima;
  - b). adanya persamaan bahasa, sehingga mudah untuk mencontoh dan memahami tentang satu permainan rakyat daerah Jambi.
- 1.9. Dua puluh permainan rakyat daerah Jambi yang terdapat dalam laporan ini berasal/ruang lingkup dari daerah Tingkat II : (a) Tanjung Jabung, (b) Kotamadya Jambi, (c) Batanghari, (d) Bungo Tebo, (e) Sarolangun Bangko, dan (e) Kerinci.
- 1.10. Pengumpulan ke dua puluh permainan rakyat daerah Jambi ini melalui cara teknik komunikasi langsung di samping pengalaman dari para penulis masing-masing, karena sebagian besar di antara permainan rakyat tersebut sudah pernah mereka alami pada masa kanak-kanak, remaja, maupun dewasa.
- 1.11 Metode analisa yang dipergunakan ialah secara deskriptif dan komparatif.
- 1.12 Permainan rakyat daerah Jambi pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai moral yang luhur dan tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan, kepahlawanan/keperwiraan.

## 2. Saran-saran

- 2.1. Agar Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah ini dapat dilanjutkan lagi usaha-usahanya di masa mendatang, khusus mengenai permainan rakyat Daerah Jambi yang masih sangat banyak belum terungkap dalam laporan ini, apalagi berkenaan dengan Permainan Anak-anak dan Remaja.
- 2.2. Faktor iklim dan musim sangat penting bagi sesuatu survey untuk daerah Propinsi Jambi, kiranya Pemimpin Proyek di daerah turut memperhatikan faktor tersebut, karena permainan rakyat daerah Jambi erat sekali hubungannya dengan hal itu.

- 2.3. Dalam menyusun sesuatu laporan, yang penting adalah jadwal fi-  
nalnya, karena kadang-kadang penyusunan tersebut tidak dapat di-  
lakukan sekaligus. Demikian juga pengumpulan data tidak sekaligus  
dapat dilakukan, mengingat faktor iklim dan musim. Sebab tidak se-  
tiap saat, setiap hari, setiap minggu dan bulan permainan rakyat  
daerah Jambi dapat disaksikan dan diambil petanya. Umpama per-  
mainan menjaring, bukanlah setiap hari dan bulan serta sewaktu-  
waktu dapat disaksikan dan diambil petanya.

Akhirnya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa jualah kami serahkan se-  
gala sesuatunya, karena seperti kat pepatah: "Tidak ada gading yang tak re-  
tak." Semoga tulisan yang terdapat dalam naskah yang secerach ini dapat  
memperkaya khazanah budaya Bangsa Indonesia yang permai dan jaya ini.

Akhirnya kepada semua handai dan tolan yang telah memberikan  
bantuan sehingga tersusunya lporan ini kami tak lupa mengucapkan terima  
kasih yang tak terhingga.

**BAB IV**  
**Lampiran Khusus**  
(Daftar publikasi)

Buku atau tulisan yang menguraikan tentang permainan rakyat daerah Jambi, yang sudah dipublikasikan adalah berjudul "Permainan Rakyat Daerah Jambi," diterbitkan oleh Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun anggaran 1979/1980 berjumlah                      halaman, disusun oleh satu Tim yang terdiri dari: Asnawi Mukti, BA selaku ketua merangkap anggota, Drs. Thabrani Kahar, Drs, R. Zainuddin, dan Syahrudin HB selaku anggota-anggota Tim.

Dalam buku tersebut telah berhasil ditulis 20 (dua puluh) judul permainan rakyat daerah Jambi, yaitu:

1. Permainan Gasing
2. Permainan Kerang
3. Permainan Gunung
4. Kak Lele
5. Harimau-harimauan
6. Tejek-tejekan
7. Lomba Perahu
8. Taji
9. Kucing-kucingan
10. Adang-adangan
11. Memanjat Batang Pinang
12. Buaya dan orang
13. Merebut Benteng
14. Kerok-kerokan
15. Porces
16. Lodok

17. Batu lima
18. Layang-layang.
19. Kuda Lumping
20. S a m b a r a n

Dua puluh judul tersebut di atas belumlah diterbitkan secara Nasional, tetapi baru bersifat stensilan dan belum disebarluaskan ke tengah-tengah masyarakat.

**BAB VI**  
**Lampiran Khusus**  
(Keterangan mengenai informan)

1. nama permainan : Cari-carian
  - nama informan : Ny. Hamidah
  - tempat/tanggal lahir : Teluk Kualı Bungo Tebo 67 tahun.
  - agama : Islam
  - pekerjaan : tani
  - pendidikan : PBH
  - bahasa yang dikuasai : bahasa Melayu Jambi
  - alamat sekarang : Teluk Kualı Tebo Ulu Jambi.
2. Nama permainan : jarak-jarak antum
  - nama informan : –
  - tempat/tanggal lahir : –
  - agama : –
  - pekerjaan : –
  - pendidikan : –
  - bahasa yang dikuasai : –
  - alamat sekarang : –
3. Nama permainan : Selamat-selaman
  - nama informan : Bibun
  - tempat/tanggal lahir : Mersam
  - agama : Islam
  - pekerjaan : tani
  - pendidikan : Sekolah Rakyat (SD)
  - bahasa yang dikuasai : Bahasa Melayu Jambi
  - alamat sekarang : Dusun Mersam Batanghari Jambi.

4. Nama permainan : Daro  
 - nama informan : M. Ali Thaib  
 - tempat/tanggal lahir : Pelawan Srolangun/45 tahun  
 - agama : Islam  
 - pekerjaan : Kepala SMP Sarolangun  
 - pendidikan : PGSLP  
 - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah dan bahasa Indonesia  
 - alamat sekarang : Sarolangun Jambi
5. Nama permainan : MENJARING  
 - nama informan : Sa'adun  
 - tempat/tanggal lahir : Teluk Kualii/75 tahun  
 - agama : Islam  
 - pekerjaan : Tani  
 - pendidikan : tidak pernah bersekolah  
 - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Melayu Jambi  
 - alamat sekarang : RT 12 Simpang III Sipin Jambi
6. Nama permainan : Rebutan Nyiur  
 - nama informan : -  
 - tempat/tanggal lahir : -  
 - agama : -  
 - pekerjaan : -  
 - pendidikan : -  
 - bahasa yang dikuasai : -  
 - alamat sekarang : -
7. Nama permainan : Damak  
 - nama informan : A. Wahab  
 - tempat/tanggal lahir : Kuala Tungkal/40 tahun  
 - agama : Islam  
 - pekerjaan : Pegawai Kandep P dan K Tanjab  
 - pendidikan : SLTA  
 - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah/bahasa Indonesia  
 - alamat sekarang : Kuala Tungkai Jambi
8. Nama permainan : Bedil-bedilan  
 - Nama informan : Yangcik  
 - tempat/tanggal lahir : Bangko/64 tahun  
 - agama : Islam  
 - pekerjaan : Anggota DPRD II Sarko  
 - pendidikan : SLTP  
 - bahasa yang dikuasai : bahasa Melayu Jambu/bahasa Indonesia  
 - lamat sekarang : Bangkok Jambi

9. Nama permainan : Main masuk  
 – nama informan : M Ali  
 – tempat/tanggal lahir : Jambi/53 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Peg. Kotamadya Jambi  
 – pendidikan : SD  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa Melayu Jambi/bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Jl Hos Cokroaminoto RT 12 Jambi
10. Nama permainan : Keluar Baris  
 – nama informan : Hasbi Jaz  
 – tempat/tanggal lahir : Muara Sabak/43 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Kadeptan Ma Sabak  
 – pendidikan : Sarjana Muda  
 – bahasa yang dikuasai : Bahasa daerah dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Muara Sabak Tanjung Jabung
11. Nama permainan : Ye-Ye  
 – nama informan : Zainab  
 – tempat/tanggal lahir : Jambi/67 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Ikut suami/tani  
 – pendidikan : SD  
 – bahasa yang dikuasai : Bahasa Melayu Jambi dan Indonesia  
 – alamat sekarang : Solok Sipin Jambi
12. Nama permainan : Mencak (Silat)  
 – nama informan : Rd Kasim  
 – tempat/tanggal lahir : Turo/46 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Peg. walikotamadya Jambi  
 – pendidikan : SD  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa Melayu Kambi dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Pasar Jambi
13. Nama permainan : G o t r i  
 – nama informan : Syamsiar Raoef  
 – tempat/tanggal lahir : Bongo Tebo/43 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Peg. Puskesmas No. 7/75 Jambi  
 – pendidikan : SPK "C"  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Melayu Jambi dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Jl. Hos Cokroaminoto 48 Jambi



14. Nama permainan : Tarik-tarikan tali  
 – nama informan : Ismail S  
 – tempat/tanggal lahir : Bungo Tebo/50 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Kandeptan Kec. Tebo Ulu  
 – pendidikan : KPG Negeri  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Pulau Temiang Jambi
15. Nama permainan : C U ....  
 – Nama informan : M Ali Arifin  
 – tempat/tanggal lahir : Tebo Ulu/56 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Dagang (Wiraswasta)  
 – pendidikan : CVO  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Teluk Kualii Bungo Tebo
16. Nama permainan : Makan sen dalam limau  
 – nama informan : –  
 – tempat/tanggal lahir : –  
 – agama : –  
 – pekerjaan : –  
 – pendidikan : –  
 – bahasa yang dikuasai : –  
 – alamat sekarang : –
17. Nama permainan : Memancing dalam botol  
 – nama informan : Siddik T  
 – tempat/tanggal lahir : Kodya Jambi/40 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : Dinas PU-Batanghari  
 – pendidikan : STP Negeri  
 – bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi dan bahasa Indonesia  
 – alamat sekarang : Dinas PU Kabupaten di Ma Bulian
18. Nama permainan : Lari dalam karung  
 – nama informan : Mahyuddin  
 – tempat/tanggal lahir : Bungo Tebo/42 tahun  
 – agama : Islam  
 – pekerjaan : wiraswasta  
 – pendidikan : STM

- bahasa yang dikuasai : bahasa daerah dan bahasa Indonesia
  - alamat sekarang : RT. 6 Simpang III Sipin Jambi
19. Nama permainan : Lomba mengenakan baju
- nama informan : H. Rukyah
  - tempat/tanggal lahir : Bungo Tebo /75 tahun
  - agama : Islam
  - pekerjaan : Ikut Menantu
  - pendidikan : PBH
  - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi
  - alamat sekarang : RT 12 Simpang III Sipin Jambi
20. Nam permainan : Asing Patung
- nama informan : Syamsiah
  - tempat/tanggal lahir : Jambi/46 tahun
  - agama : Islam
  - pekerjaan : urusan rumah tangga
  - pendidikan : SR 6 tahun
  - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi
  - alamat sekarang : Lr Keluarga Simpang III Sipin Jambi
21. Nama permainan : Asing Patung
- nama informan : Trimaita As
  - tempat/tanggal lahir : Jambi/40 tahun
  - agama : Islam
  - pekerjaan : urusan rumah tangga
  - pendidikan : SLTA
  - bahasa yang dikuasai : bahasa daerah Jambi dan bahasa Indonesia
  - alamat sekarang : Lr Teluk Kualii 49 Simpang III Sipin Jambi

Perpustakaan  
Jenderal K

790.1

PE