

MILIK DEPDIKBUD
TIDAK DIPERDAGANGKAN



PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATRA SELATAN



Direktorat
Budayaan
16

16

p

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan.

PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATRA SELATAN



Cetakan kedua TANGGAL	No. 12345
6 AUG 1984	

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
PALEMBANG 1983

PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan 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 kerjasama yang baik antara Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional dengan Pimpinan dan Staf Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pemerintah Daerah, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan Tinggi, Leknas/LIPI dan tenaga ahli perorangan di daerah.

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Drs. A. Nawawi Nurdin, Drs. Zainal Abidin Hanif, Abdullah Saleh, M. Tasli Somantri, SH, M. Sapawi, BA dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. Ahmad Yunus, Drs. H. Bambang Suwondo, Dr. S. Budisantoso, Drs. Singgih Wibisono.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.--

Jakarta, Mei 1983.

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130 117 589

**SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI
SUMATERA SELATAN**

Permainan rakyat mempunyai fungsi majemuk yakni sebagai pengisi luang, sarana untuk bersenang-senang, sarana pergaulan di antara sesama kawan tapi juga sebagai sarana untuk menanamkan, memahami dan mengamalkan nilai-nilai.

Buku permainan rakyat daerah Sumatera Selatan tahun 1980/1981 merupakan cetakan ulang yang dilaksanakan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD) Sumatera Selatan atas izin proyek IDKD Pusat.

Dengan dicetak ulangnya buku tersebut, maka usaha memperluas cakrawala informasi kepada pembaca dari hari kehari semakin bertambah dan mudah-mudahan permainan rakyat tradisional yang ada di Sumatera Selatan dapat pula makin dikenali oleh masyarakat bangsa kita.

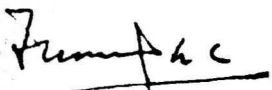
Atas kerjasama yang terjalin baik antara proyek IDKD Sumatera Selatan dengan proyek IDKD pusat ini saya ucapkan terima kasih. Semoga akan berkelanjutan, demi pembinaan proyek kebudayaan yang telah mendapat perhatian dari pemerintah dewasa ini.

Kepada tim peneliti daerah dalam kurun waktu 1980/1981 yang telah bekerja keras demi menyelesaikan naskah ini, saya ucapkan terima kasih pula. Semoga amal bakti mereka akan mendapat berkah dari Tuhan Yang Maha Esa, sehingga karya yang dipersembahkan ini berguna bagi generasi yang akan datang.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian naskah ini tak lupa saya ucapkan terima kasih.

Palembang, Desember 1983

Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan
dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Selatan



Drs. Ahmad Musa

NIP. 130086246

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 Sumatera Selatan.

Selesainya naskah ini disebabkan adanya kerjasama yang baik dari semua pihak baik di 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 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, Mei 1983

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

	halaman
Kata Pengantar	iii
Kata Pengantar Pinpro IDKD Sumatera Selatan	v
Daftar Isi	vii
Pendahuluan	1
Permainan Rakyat :	
1. Buang Jung	5
2. Cak Ingking Gerpak	11
3. Gasing	16
4. Pencang	21
5. Adang Adangan	26
6. Pantak Lele	30
7. Kutau	36
8. Bas-basan	41
9. Tawanan	46
10. Gamang	51
11. Setembak	56
12. Engkek-engkek	63
13. Becipak (Sepak raga)	68
14. Platok	72
15. Macan-macanan	76
16. Sembunyi Gong	79
17. Yang Yang Buntut	83
18. Antu-antuan	87
19. Cup Mailang	91
20. Luk Luk Cino Buto	95
Daftar Informan	99
Peta	104

PENDAHULUAN

Permainan Rakyat Daerah merupakan satu dari lima aspek kegiatan penelitian yang diadakan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Selatan, yang pada tahun 1980/1981 meliputi :

Sejarah Daerah berupa tulisan Sejarah Pendidikan; Adat Istiadat Daerah, berupa penulisan tematis Sistem Kesatuan Hidup Setempat; Ceritera Rakyat Daerah berupa penulisan tematis Tokoh Mitologis dan Legendaris yang mengandung nilai sesuai dengan nilai Pancasila; Geografi Budaya Daerah, berupa penulisan tematis Pola Pemukiman; Permainan Rakyat Daerah yang bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif dan religius.

Permainan Rakyat Daerah ini, yang dilaksanakan bersama empat aspek lainnya, merupakan bagian dari kegiatan Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, di saat laporan pada pendahuluan ini berubah menjadi : "Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional".

Dalam pendahuluan ini akan dikemukakan uraian mengenai :

- Tujuan Inventarisasi
- Masalah
- Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial budaya
- Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

Dengan pengungkapan/uraian di atas diharapkan para pembaca dapat mengambil sari bacaan dari 20 macam Permainan Rakyat yang dimuat dalam buku ini.

Tujuan Inventarisasi .

Tujuan dari Inventarisasi Permainan Rakyat Daerah sama halnya dengan tujuan mengumpulkan aspek lainnya yaitu agar Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya (Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional) mampu menyediakan data dan informasi kebudayaan khususnya data mengenai Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan, untuk keperluan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, pendidikan dan masyarakat.

Di samping bagi Daerah Sumatera Selatan sendiri secara umum mempunyai arti dan tujuan yang lebih banyak lagi yaitu untuk dapat terkumpulnya data-data mengenai Permainan Rakyat yang di Daerah Sumatera Selatan sebagaimana di Daerah lainnya data mengenai Permainan Rakyat ini sangat banyak tapi belum ada

yang secara khusus untuk mengumpulkannya sebagai satu data informasi yang lengkap dan terurai, sebagaimana yang dilaksanakan oleh Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya cq. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Selatan.

Tujuan lain yang merupakan tujuan khusus dari aspek Permainan Rakyat yaitu : Mengumpulkan dan menyusun Permainan Rakyat Daerah di Sumatera Selatan untuk menanamkan sikap dan ketrampilan khususnya bagi generasi muda, yang berkembang dalam masyarakat sebagai wadah hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang.

Dimaksudkan dengan melakukan permainan ini para remaja generasi muda dapat mengisi waktu senggang baik di sekolah maupun dalam masyarakat.

Masalah.

Usaha mengadakan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, khususnya aspek Permainan Rakyat dimaksudkan, karena Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya (Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional) belum dapat sepenuhnya melayani data yang terjalin di dalam bahan kesejarahan, folklore (nilai budaya), adat istiadat (sistem budaya), geografi budaya (lingkungan budaya) khususnya yang berhubungan dengan Permainan Rakyat.

Hal tersebut baik untuk kepentingan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, pendidikan dan kepentingan masyarakat. Masalah ini juga terasa bagi daerah-daerah khususnya bagi Propinsi Sumatera Selatan yang luas dan banyak ragam permainan yang hidup dalam masyarakat, di mana sampai saat ini usaha untuk menginventarisir Permainan Rakyat belum ada secara khusus ditangani. Di pihak pemerintah memerlukan informasi dan data yang banyak bagi pengembangan budaya daerah, di pihak lain Permainan Rakyat ini cukup potensi dalam masyarakat, bahkan hampir tiap kampung dan desa Permainan Rakyat ini ada.

Penginventarisasian dan pendokumentasian Permainan Rakyat yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia kiranya belum ditangani dengan sebaik-baiknya apalagi pendalaman tentang nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pada hal Permainan Rakyat yang beraneka ragam dan berkembang di kalangan masyarakat di Indonesia tidak kecil artinya dalam kegiatan sosialisasi, terutama dalam menanamkan sikap dan ketrampilan

yang tidak mungkin diperoleh di bangku sekolah maupun pendidikan moral lainnya.

Dokumentasi dan Inventarisasi Permainan Rakyat itu tidak hanya penting artinya dalam usaha membina sarana sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat di daerah, melainkan juga penting artinya dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan. Baik ditinjau dari scope daerah di mana data permainan itu diolah maupun dilihat dari scope yang lebih luas lagi baik secara regional maupun nasional.

Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial dan budaya.

Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah merupakan pengertian yang luas, sehingga dalam rangka kegiatan proyek setiap tahunnya memerlukan suatu pemilihan yang selektif dan memfokus pada suatu obyek yang terbatas. Oleh karena itu dalam Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah untuk tahun 1980/1981 mengambil tema, yang untuk Permainan Rakyat berjudul : "Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Rakyat yang bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif dan religius yang erat hubungannya dengan pembinaan kebudayaan daerah."

Dengan tema tersebut Tim Peneliti Aspek Permainan Rakyat mengumpulkan 20 (dua puluh) macam judul Permainan Rakyat antara lain : Buang Jung, Cak Ingking Gerpak, Gasing, Pencang, Adang-adangan, Pantak Lele, Kutau Bas-basan, Tawanan, Gampang, Setembak, Engkek-engkek, Sepak raga, Platok dan lain-lain.

Dilihat dari segi sosial budaya, Permainan Rakyat yang ditampilkan dalam buku ini memegang peranan yang penting, karena diperagakan pada setiap kesempatan. Permainan Buang Jung dari daerah Bangka, diperagakan pada musim tertentu, yaitu di saat nelayan memohon kepada Tuhan untuk keselamatan para nelayan di laut. Mereka melakukannya setahun sekali, dikunjungi dan dihadiri dan disaksikan oleh Masyarakat ramai.

Pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

Pelaksanaan penelitian dari Proyek IDKD ini, tiap proses dijelaskan secara terurai sesuai dengan TOR dan JUKLAK yang telah dibuat. Mulai dari persiapan penelitian sampai selesai. Mulai dari mencari data dari kepustakaan sampai kepada penulisan naskah yang kegiatannya meliputi : 1. Perekaman data, 2. Pengolahan data, 3. Penyusunan data, 4. Penulisan naskah.

Tim aspek Permainan Rakyat ini terdiri dari 4 tim, tiap tim terdiri dari beberapa orang. Daerah sample pengumpulan data untuk Daerah Sumatera Selatan tahun 1980/1981 yaitu : Kabupaten Musi Rawas, Kabupaten Lahat, Kabupaten Muara Enim, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Kabupaten Bangka merupakan lokasi di seberang selat. Tim membawa surat pengantar dari Pemda Tk. I Sumatera Selatan, Ka. Kanwil Departemen P dan K Propinsi Sumatera Selatan serta beberapa petunjuk dari TOR dan JUKLAK Proyek IDKD Sumatera Selatan.

Pertanggung jawaban hasil aspek Permainan Rakyat sebagaimana keseluruhan isi buku ini terdiri dari 20 (dua puluh) macam Permainan Rakyat.

Tiap laporan dari tiap permainan dilengkapi dengan data berupa gambar, skets, peta daerah permainan serta data informan.

Sebagai bahan bagi kelanjutan Proyek IDKD khususnya aspek Permainan Rakyat, tim yang mengunjungi daerah-daerah telah pula merintis dengan mengumpulkan bermacam Permainan Rakyat untuk kegiatan Proyek tahun 1981/1982.

Akhirnya diharapkan kegiatan untuk tahun 1981/1982 dapat dilanjutkan untuk mengumpulkan data Permainan Rakyat yang sebagian sudah terkumpul.

Terima kasih kepada semua pihak, terutama Bapak Gubernur KDH Tk. I Sumatera Selatan, Bapak Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sumatera Selatan serta semua pihak yang telah membantu sehingga terkumpulnya Permainan Rakyat sebagaimana dalam buku ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan bimbingan dan petunjukNya kepada kita.

—oOo—

1. BUANG JUNG

1. Nama Permainan.

Buang Jung adalah permainan rakyat daerah Suku Laut yang artinya membuang perahu ke laut. Membuang perahu Jung Jung ke laut. Permainan ini dilakukan dalam rangkaian Pesta Pantai untuk menghormati Dewa Laut yang oleh masyarakat Suku Laut diadakan setiap tahun sebagai tradisi mereka sejak zaman dahulu.

Suku Laut atau Suku Sekak ini tinggal di pulau-pulau kecil yang terbentang di antara pulau Bangka dan pulau Belitung, termasuk dalam Kecamatan Lepar/Pongok Kabupaten Bangka Propinsi Sumatera Selatan.

Sifat permainan ini dapat digolongkan sebagai Magis Religius karena permainan ini sangat erat hubungannya dengan kepercayaan-kepercayaan tentang Dewa-dewa, terutama Dewa Laut. Menurut kepercayaan mereka Dewa Laut dapat memberi berkah dan keberuntungan, di samping dapat juga mendatangkan malapetaka, dan kemelaratan bagi mereka yang mata pencahariannya mencari ikan di laut.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan Buang Jung ini dilakukan setahun sekali bertepatan dengan musim angin Tenggara sedang kuat-kuatnya, yaitu di sekitar akhir bulan Juni dan awal bulan Juli. Pada waktu itu masyarakat Suku Laut tidak turun ke Laut mencari ikan. Di samping cuaca tidak mengizinkan karena angin dan badai sangat kencang, jika menangkap ikan pada waktu itu tidak akan mendapat hasil.

Pada waktu itulah oleh masyarakat Suku Laut diadakan sesajen, pertunjukan kesenian (nyanyi-nyanyian, tari-tarian dan musik tradisional) dan permainan Buang Jung. Maksudnya ialah agar Dewa-dewa yang berada di lautan dapat mengabulkan permintaan mereka supaya mendapat berkah dan keselamatan. Pada masa sekarang permainan ini tidak saja ditujukan bagi para Dewa, tetapi juga untuk sebagai hiburan yang bersifat rekreatif. Sebagai penyeling dan penyegar dalam menghadapi pekerjaan yang berat sepanjang tahun di laut.

3. Latar belakang sosial budaya.

Kecamatan Lepar/Pongok terdiri dari pulau-pulau kecil di lautan yang terbentang di antara pulau Bangka dan pulau Belitung. Sebahagian terbesar dari Kecamatan ini ialah laut karena pulau-pulainya sangat kecil-kecil yang berjumlah sebanyak 15 buah yaitu : P. Lepar, P. Pongok, P. Celagen, P. Seniur, P. Bayan, P. Lutung, P. Kelapan, P. Ibum, P. Surung, P. Panjang, P. Tinggi, P. Anak Air, P. Margam, P. Kuyung dan P. Salah Nama. Seluruh pulau ini dibagi dalam 5 Kelurahan : Kelurahan Tanjung Labu, Kelurahan Pongok, Kelurahan Tanjung Sangkar, Kelurahan Penutuk dan Kelurahan Kumbang. Di Kelurahan Kumbang inilah berdiam masyarakat Suku Laut yang mata pencahariannya mencari ikan dan menggantungkan seluruh kehidupannya dari hasil isi laut di sekitar pulau-pulau mereka. Dalam kehidupan mereka yang sangat erat dengan alam dan lingkungan sekitarnya, maka kesenian dan permainan merekapun tidak terlepas dari kehidupan pantai dan laut sekitarnya. Mereka masih mempercayai bahwa Dewa-dewa di lautan dapat memberi keberuntungan dan kelonggaran bagi mereka. Oleh karena itu pada waktu-waktu tertentu diadakanlah upacara menghormati Dewa Laut, yaitu dalam suatu pesta Pantai dengan mengadakan sesajen, pertunjukan kesenian dan permainan-permainan di antaranya Buang Jung. Semuanya ini dimaksudkan agar mendapat berkah keselamatan untuk tahun mendatang.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Pada zaman dahulu masyarakat Suku Laut hidup berpindah-pindah dari satu pulau ke pulau lainnya dalam usaha mereka mempertahankan hidup dengan penghasilan utama sebagai nelayan. Konon mereka berasal dari pulau-pulau kecil yang termasuk daerah tanah Melayu yang sekarang disebut Malaysia. Pada waktu itu mereka belum menganut suatu agamapun. Mereka masih mempercayai adanya dewa-dewa, terutama dewa laut. Setelah mengalami hidup yang berpindah-pindah, akhirnya mereka menetap di sebuah pulau yang termasuk Kelurahan Kubung Kecamatan Lepar/Pongok Kabupaten Bangka Sumatera Selatan. Di tempat yang baru ini mereka mendirikan suatu BATIN (kelurahan) yang diperintah oleh seorang Batin pertama bernama LAWI. Dengan adanya masyarakat Suku Laut atau disebut juga Suku Sekak di daerah Kumbang, maka tumbuhlah suatu tradisi di daerah ini yaitu pesta

Laut, atau pesta pantai. Dalam pesta ini antara lain terdapat permainan, atau upacara Buang Jung. Yaitu permainan membuang perahu Jung ke laut, sebagai penyerahan korban bagi Dewa-Dewa yang menguasai Lautan.

5. Peserta permainan.

Permainan ini hanya dilakukan oleh masyarakat Suku Laut saja. Selain dari Suku Laut mereka yang hadir hanya berfungsi sebagai penonton. Para pelaku permainan terdiri dari seorang Jenawan yaitu yang memimpin permainan, dengan beberapa orang pembantunya pria dan wanita yang sudah tua-tua. Kemudian diikuti oleh yang lain-lain, pada akhirnya semua yang hadir terlibat secara tidak langsung dalam permainan ini.

6. Peralatan/perengkapan.

Peralatan dan perlengkapan permainan sangat sederhana yang dibuat sendiri oleh masyarakat Suku Laut dari bahan-bahan yang ada di tempat mereka. Peralatan dan perlengkapan tersebut terdiri dari :

- a. Sebuah permainan yang dibuat seperti bentuk *Jung* yang berukuran lebih kurang panjangnya 4 sampai 5 meter terbuat dari kayu, pelepah kelapa, dedaunan dan kain putih.
- b. Empat buah rumah-rumahan berbentuk *balai* yang berukuran lebih kurang 1 x 1 meter terbuat dari bambu, pelepah kelapa dan dedaunan.
- c. Seperangkat *sesajen* yang terdiri dari :
 - dua sisir pisang
 - enam buah lepat
 - enam buah kelapa yang diikat menjadi satu
 - sebatang lilin
 - sebuah keranjang yang terbuat dari daun kelapa berbentuk persegi empat. Keranjang ini diberi hiasan di bagian depan dengan bentuk manusia, di bagian kanan dengan bentuk senjata panjang dan di bagian kirinya dihiasi dengan bentuk senjata pendek. Keranjang ini diisi dengan beras secukupnya.
- d. Beberapa buah *perahu layar* sungguhan yang akan dipergunakan membawa seluruh peralatan tersebut di atas ke tengah laut.

e. Seperangkat *alat musik* tradisional sebagai pengiring permainan.

7. **Iringan permainan.**

Permainan ini diiringi dengan tari-tarian tradisional yaitu : tari Daik, tari Dalung, tari Burung dan tari Gajah Menunggang. Selain dari pada itu juga diiringi dengan musik tradisional yang terdiri dari : Sebuah Gong, Canang, Gendang panjang, dan enam buah gendang sebelah berbentuk lebar.

8. **Jalannya permainan.**

Pada hari pertama sekitar jam 08.00 pagi Jenawan yang memimpin permainan mengadakan upacara pembukaan dengan membaca mantera-mantera, maksudnya meminta petunjuk pada roh-roh halus dalam memilih kayu yang baik dan bahan-bahan lainnya untuk membuat Jung. Upacara pembukaan ini dimeriahkan dengan kesenian BEDAIK yang dilakukan oleh gadis-gadis Suku Laut. Pada malamnya diadakan keramaian dan pertunjukan kesenian yang dilakukan beramai-ramai untuk menyambut hari yang bahagia yaitu Pesta Pantai. Pada hari kedua dibuatlah beramai-ramai oleh masyarakat sebuah perahu jung dan empat buah balai-balai dari bahan kayu, pelepah kelapa, bambu, dedaunan dan kain putih. Pembuatan alat-alat ini harus selesai dalam satu hari (hari itu juga). Di samping itu dibuat pula sebuah keranjang dari daun kelapa yang diberi hiasan-hiasan di bagian depan seperti bentuk manusia, di bagian kanan dengan bentuk senjata panjang dan di bagian kiri dengan bentuk senjata pendek. Keranjang ini diisi dengan beras secukupnya. Pada hari ketiga Jung dan peralatan lainnya diarah berkeliling kampung diiringi dengan nyanyian serta tetabuhan. Arak-arakan ini sangat meriah dan merupakan hiburan bagi seluruh penduduk kampung baik tua dan muda. Pada malamnya diadakanlah mandi bersimbur-simburan di tepi laut. Pada hari keempat, sejak pagi-pagi benar telah dipersiapkan seluruh peralatan dan perlengkapan permainan. Setelah matahari terbit dimulailah arak-arakan kembali keliling kampung yang maksudnya mengajak seluruh kampung untuk memulai pesta pantai. Di setiap pelosok kampung yang dilaluinya penduduk beramai-ramai keluar rumah dan terus mengikuti arak-arakan itu. Setelah mengitari kampung lalu arak-arakan itu diteruskan menuju pantai di mana pesta pantai akan diadakan. Seluruh peralatan yang dibawa dalam

arak-arakan tersebut dinaikkan di atas perahu layar, kecuali sebuah bentuk balai-balai. Balai-balai yang satu ini dibuang ke darat. Dengan dipimpin oleh sang Jenawan berangkatlah perahu-perahu layar itu menuju ke tengah laut dengan diiringi sorak sorai meriah dari penduduk di tepi pantai. Kemeriahan ini merupakan supporters bagi Jenawan dan pembantu-pembantunya dalam mengayuh perahu layar menempuh gelombang besar dan ganas pada musim angin Tenggara yang terkenal kejam. Setelah sampai di tempat tertentu di tengah laut, lalu dibuanglah Jung dan peralatan-peralatan lainnya, termasuk sesajen ke laut. Kemudian setelah selesai mereka kembali ke tepi pantai. Jenawan dengan rombongannya setelah sampai di pantai disambut meriah oleh penduduk kampung dengan menyiram dan menyimbur mereka beramai-ramai dengan air laut. Terakhir diadakanlah mandi bersimbur-simburan beramai-ramai sebagai rasa syukur dan sebagai penutup permainan. Permainan berakhir sampai sore hari setelah semuanya merasa puas dan gembira.

9. Peranannya masa kini.

Upacara dan permainan Buang Jung ini masih tetap dilakukan sampai sekarang yaitu setiap setahun sekali di daerah Kumbang dan beberapa tempat di pulau-pulau kecil di Kecamatan Lepar/Pongok. Kalau dulu permainan ini diadakan khusus untuk penyembahan kepada Dewa-Dewa di laut menurut kepercayaan mereka, maka pada zaman sekarang peranannya lebih banyak ke arah perayaan tradisional dan permainan yang bersifat rekreatif-edukatif walaupun kesan magis-religius masih terasa dan ada di dalamnya. Peranannya yang bersifat rekreatif karena permainan ini dapat menjaga keseimbangan kehidupan bagi masyarakat yang bekerja keras sepanjang tahun, serta menghadapi pekerjaan yang tetap dan tidak berubah sejak zaman nenek moyang dahulu. Unsur-unsur edukatif dalam permainan ini ialah mendidik dan meningkatkan keterampilan berlayar menempuh ombak dan gelombang di lautan pada masa lautan bengis di musim angin tenggara. Berlainan halnya dengan permainan Begulot, perlombaan perahu layar di pulau belitung yang justeru diadakan pada musim memulai dan menangkap ikan, yaitu pada waktu laut telah tenang.

10. Tanggapan masyarakat.

Dari pihak masyarakat Suku Laut Buang Jung ini sangat berke-

san dan diterima baik oleh seluruh mereka. Dari pihak pemerintahanpun tampaknya mendapat tanggapan yang baik malahan mendukungnya.

—oOo—

2. CAK INGKING GERPAK

1. Nama permainan.

Permainan ini banyak macamnya. Disebut Cak Ingking Gerpak artinya para pemain melompat dengan kaki satu, kemudian melompat dengan kaki dua pada petak-petak yang telah ditentukan secara bergantian dan berulang-ulang.

2. Peristiwa/waktu.

Biasanya permainan Cak Ingking dimainkan pada waktu siang hari saja, yaitu pagi, siang dan sore hari. Kadang-kadang permainan ini dilakukan pada waktu sebelum masuk atau pada waktu istirahat di sekolah. Lama permainan, tidak dapat diketahui atau ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu yang lazim pada waktu istirahat, maka selama waktu istirahat itulah biasanya lama permainan. Jadi permainan ini pada dasarnya ialah untuk mengisi waktu senggang.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini mengandung makna dan arti yang baik, karena anak secara tidak langsung dididik supaya dapat hidup bermasyarakat, kemudian norma dan aturan-aturan yang ada dalam masyarakat supaya dapat dituruti dan dipatuhi, sebagaimana ia dapat mematuhi dan melaksanakan ketentuan-ketentuan dalam permainan Cak Ingking Gerpak.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini diwarisi dari generasi sebelumnya tanpa dapat mengetahui dengan tepat bilamana permainan ini diciptakan. Permainan ini masih terus dimainkan sampai sekarang, malah berkembang sampai ke daerah-daerah terpencil.

5. Peserta permainan.

Jumlah pemain minimal dua orang banyaknya tidak ditentukan atau dibatasi siapa saja boleh ikut serta. Tentu saja makin banyak peserta makin lama permainan berlangsung. Usia pemain, sekitar usia 6 – 13 tahun, karena permainan ini paling digemari di kalangan siswa sekolah dasar.

Namun demikian para remaja juga masih sering melakukannya.

Jenis kelamin pemainnya, biasanya anak-anak perempuan dan sering juga campuran antara anak laki-laki dan anak perempuan, tapi sangat jarang sekali kalau anak laki-laki saja. Walaupun pemain dalam prakteknya satu-satu, tapi yang hadir menyaksikan permainan ini banyak sekali. Mereka berkerumun di luar garis menyaksikan, sambil menjadi juri pinggiran. Mereka menyebutkan mati kalau umpamanya uncak jatuh di atas garis atau di luar garis. Mereka menyebutkan "mati".

6. Peralatan/perlengkapan.

Permainan Cak Ingking Gerpak ini dilaksanakan di atas lapangan, oleh sebab itu tidak memerlukan peralatan. Asal lapangannya cukup untuk membuat skets berupa garis-garis maka permainan Cak Ingking Gerpak sudah dapat dilaksanakan. Jadi peralatan yang diperlukan terdiri dari :

- Lapangan secukupnya.
- Uncak, yaitu : pecahan genteng, atau boleh juga sekerat atau sepotong papan kecil.

Mengenai pakaian para pemain tidak ditentukan, bebas saja seperti pakaian yang dipakai sehari-hari.

7. Iringan permainan.

Permainan Cak Ingking Gerpak ini tidak memerlukan iringan lagu atau musik ataupun syair. Jadi permainan ini dilaksanakan tanpa ada peralatan pengiring. Walaupun ada pengiring hanyalah merupakan hiburan tambahan di luar permainan.

8. Jalannya permainan.

Persiapan :

Sebelumnya permainan dimulai dibuat gambar di atas tanah dengan garis atau dengan saku, bagan atau skets Cak Ingking Gerpak. Kemudian dihitung beberapa orang yang akan main. Minimal 2 orang. Boleh banyak tak terbatas jumlahnya. Biasanya sekitar 3 sampai 5 orang. Diadakan undian untuk menentukan siapa yang akan mendahului memulainya. Cara undian dengan cara "SUT".

Perlu diketahui bahwa pada petak 1 - 2 - 3 dan 5 Cak Ingking Gerpak ini dilakukan dengan jingkrak kaki satu. Sedangkan pada petak 4 - 6 dan 7 dilakukan dengan kaki dua.

Sehingga Cak Ingking Gerpak ini seperti gambar manusia. Petak 1 – 2 dan 3 kaki dan badannya. Petak 4 merupakan telinganya. Petak 5 merupakan lehernya. Petak 6 merupakan muka, sedang petak 7 merupakan kepala/rambut. Biasanya petak ini disebut dengan daerah gunung.

Aturan permainan :

Untuk memudahkan penyebutannya, kita sebut giliran pemain dengan si A, si B dan seterusnya Permainan dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

- a. Si A memulai permainan, uncak diletakkan pada petak 1. Petak yang ada uncak tidak boleh diinjak. Walaupun uncak sendiri. Si A pemain pertama meloncat dengan kaki satu ke petak 2 – petak 3, kemudian pada petak 4 dengan kaki dua, kemudian terus loncat dengan kaki satu lagi pada petak 5 kemudian pada petak 6 dan petak 7 dengan kaki dua. Sesudah dari petak 7 (gunung) si A kembali ke petak 6 – 5 – 4 – 3. Pada petak 2 berhenti sejenak untuk mengambil uncak di petak 1, kemudiannya terus ke luar. Kemudian si A melanjutkan permainannya dengan melempar uncak pada petak 2. Lalu mulai pada petak 1, meloncat melewati petak 2 (tidak boleh diinjak) ke petak 3. Seterusnya 4 – 5 – 6 dan 7. Kembali ke 7 – 6 – 5 – 4 berhenti di petak 3 sebentar untuk mengambil uncak pada petak 2 tadi, terus kembali 2 – 1 dan ke luar. Begitu seterusnya selagi si A tidak mati karena uncak yang tidak mati melanjutkan tujuannya untuk sampai pada petak 7 (gunung). Dan si A menyelesaikan satu babak.
- b. Babak II :
Si A meletakkan uncak di atas tangan bagian kulit luar tangan. Kemudian masuk petak 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 dan 7, pada petak 7 berhenti sebentar untuk melemparkan uncak dan berusaha agar dapat ditangkap oleh tangan. Kalau tidak dapat ditangkap si A disebut mati dan terjadi penggantian pemain. Kalau dapat ditangkap si A terus ke petak 6 – 5 – 4 – 3 – 2 dan petak 1 dan terus ke luar. Dengan demikian tanpa ada rintangan si A sudah dapat menyelesaikan babak II, dan untuk selanjutnya meneruskan permainannya pada babak selanjutnya.
- c. Babak III :
Pada tahap selanjutnya si A meletakkan uncak di kaki (kanan),

kemudian mengayunkannya dan masuk ke rumah Cak Ingking Gerpak mulai dari petak 1 dan diteruskan ke petak 2 – 3 – 4 – 5 – 6 dan pada petak 7 uncak di kaki tadi dilemparkan dan diangkat ke atas lalu ditangkap dengan tangan. Dan kemudian terus ke petak 6 – 5 – 4 – 3 – 2 dan 1 terus ke luar. Si A tanpa rintangan dapat menyelesaikan babak 3, dan meneruskan babak selanjutnya.

d. Babak IV :

Si A melemparkan uncaknya ke petak 7. Kemudian si A menutup matanya untuk masuk ke petak 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 dan 7. Sambil menutup mata si A menyebutkan "mati belum" (mati belum), kalau si A terpijak pada garis maka penonton akan ramai-ramai menyebutkan mati. Berarti terjadi pergantian, tapi kalau tidak maka si A terus melanjutkan permainannya. Setelah sampai dengan tertutup mata di petak 7, ia mencari uncak, kalau dapat maka ia boleh membuka mata (melek). Uncak dilemparkan ke luar petak 1, dan si A meneruskan kepada babak selanjutnya.

e. Babak ke V/akhir :

Permainan si A selanjutnya melemparkan uncak ke salah satu petak pada bagan Cak Ingking Gerpak dengan melemparkan dari belakang. Apabila uncak tidak kena garis atau tidak di luar, maka si A telah berhasil *membuat rumah*, di sinilah akhirnya si A karena sudah dapat menyelesaikan babak akhir yaitu membuat rumah. Rumah ini dapat dipergunakan untuk tempat berpijak kaki dua. Rumah ini tidak dipijak atau dipergunakan oleh pemain lain karena petak ini menjadi milik si A. Dalam bahasa Daerah disebut *Balik Bakul*. Permainan selanjutnya diserahkan kepada giliran pemain berikutnya. Sedang si A sudah dinyatakan menang.

9. Peranan masa kini.

Peranan permainan Cak Ingking Gerpak ini masih dirasakan keuntungannya bagi perkembangan anak didik dan remaja. Karena permainan ini sampai saat ini digemari, maka misi edukatif yang ada dalam permainan merupakan yang perlu dikembangkan untuk masa-masa yang akan datang. Dan kalau mungkin diperlombakan pada hari-hari tertentu.

10. Tanggapan masyarakat :

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini masih tetap baik. Oleh sebab itu masyarakat menilainya sebagai permainan yang dapat dipertahankan untuk masa kini dan masa-masa yang akan datang.

—oOo—

3. G A S I N G

1. Nama permainan.

Gasing adalah semacam permainan yang biasa dilakukan oleh orang tua maupun anak-anak di daerah Lingga, Kecamatan Tanjung Agung, Kabupaten Muara Enim. Permainan ini adalah permainan ketangkasan untuk memutarakan sebuah alat yang terbuat dari kayu yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga menyerupai bentuk krucut. Benda tersebut terbuat dari kayu yang keras, ukurannya lebih kurang 5 – 6 cm. Apabila benda tersebut diputar dengan menggunakan tali yang panjangnya kira-kira 90 cm akan berputar sedemikian rupa cepatnya sehingga akan terdengar suara desingnya. Mungkin istilah nama permainan tersebut diambil dari suara yang kedengaran mendesing, sehingga dinamakan *gasing*.

2. Peristiwa/waktu.

Kebiasaan melakukan permainan gasing tersebut pada siang hari yaitu sehabis musim menebas kayu-kayuan di huma atau pada waktu-waktu senggang. Mereka dapat bermain dengan sepuas hati. Tempat untuk bermain biasa memakai atau menggunakan tempat yang agak luas dan tanahnya pun dicari yang keras, maksudnya supaya gasing tersebut bisa berputar secara sempurna.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan gasing ini boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial masyarakat. Permainan ini menuntut kemahiran peserta dalam memutar gasing dan memukul gasing lawan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Bilamana munculnya permainan gasing tersebut tidak ada yang mengetahui dengan pasti, apalagi siapa pencipta dari permainan tersebut, apakah merupakan kebiasaan di dalam melakukan tata upacara adat tertentu juga tidak dapat terungkap. Kesulitan yang dihadapi adalah informasi dari orang-orang tua yang ditemui, rata-rata mereka mengungkapkan bahwa permainan tersebut sudah ada sejak mereka lahir. Mungkin permainan ini merupakan permainan yang suka diadakan oleh raja-raja sejak jaman dahulu, seperti permainan sabung ayam. Jadi jauh sebelum adanya jaman

penjajahan permainan tersebut sudah ada. Hal ini tercermin dari istilah yang dipakai dari permainan tersebut, seperti ratu, hamba. Oleh karena itu rakyat biasa berlomba-lomba membuat gasing sebgas mungkin untuk ikut bertanding dalam perlombaan yang diadakan oleh raja-raja yang nantinya siapa yang menjadi juara akan mendapat hadiah dari raja. Mendapat hadiah yang diberikan oleh raja tentu saja merupakan kebanggaan tersendiri bagi setiap juara.

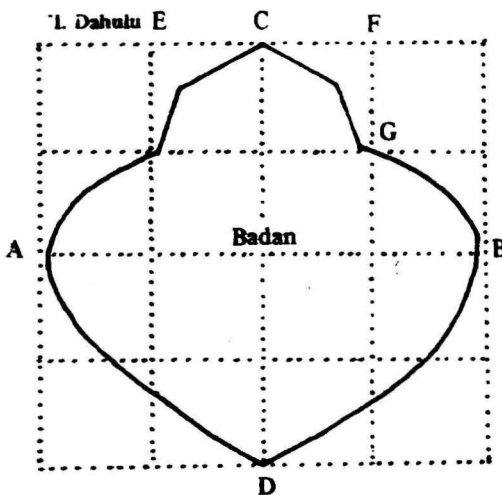
Pada permulaan bentuk gasing tersebut tidak seperti bentuk yang ada waktu sekarang. Mula-mula bentuknya gasing tersebut memakai kepala dan di bawahnya runcing sebagai tempat untuk berputar. Kemudian setelah melalui perkembangan tidak lagi memakai kepala dan di bawahnya memakai paku yang ditumpulkan. Jadi kalau talinya itu dililitkan di bagian atas tetapi sekarang diletakkan di bagian bawah. Hal tersebut tidak berarti bahwa bentuk gasing semula sudah hilang sama sekali, tetapi di beberapa daerah masih dijumpai bentuk lama.

5. Peserta permainan.

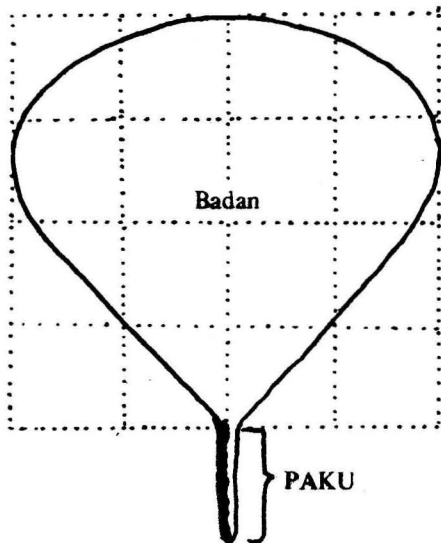
Pelaku dari permainan tersebut terdiri dari anak-anak orang dewasa bahkan orang yang sudah tua-tua masih melakukannya. Permainan gasing tersebut khusus hanya dilakukan oleh laki-laki saja, banyaknya sekitar 5 sampai 6 orang. Sedangkan kelompok sosialnya dari kegiatan permainan gasing ini merata terdapat pada rakyat biasa.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Memainkan permainan gasing dibutuhkan lapangan yang agak luas serta di atas tanah yang keras, sebab apabila tanah yang dipa-



kai tersebut lembek maka gasing tersebut berputarnya tidak akan sempurna. Gasing tersebut dibuat dari kayu yang terpilih, maksudnya jangan sampai gasing tersebut pecah atau rusak kena hantaman gasing lainnya. Besar kecilnya gasing tersebut tergantung atau disesuaikan dengan usia yang pemain.



II. Sekarang

Keterangan :

- Untuk anak-anak :
 - A – B = 4 s/d 5 cm
 - C – D = 5 s/d 6 cm
 - E – F = 2 s/d 3 cm
 - F – G = 1 s/d 1½ cm
- Untuk orang dewasa dapat lebih besar lagi.

7. Iringan permainan.

Secara khusus dalam permainan gasing tersebut tidak diiringi oleh musik atau nyanyian. Tetapi biasanya sambil mengayunkan gasingnya untuk memangkah gasing lainnya mereka berpantun seperti berikut : Op rapat teladin layu

Busuk masam sekali nilah

yang artinya kira-kira sebagai berikut : Jangan rapat teradu mati, menang kalah sekali ini saja.

8. Jalannya permainan.

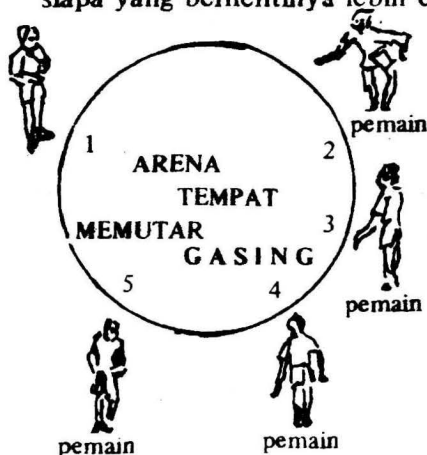
a. *Persiapan*

Kelompok pemain yang akan bermain gasing tersebut, terdiri dari 5 sampai 6 orang. Mereka berkumpul mengadakan kesepakatan untuk menentukan di mana permainan tersebut akan dilangsungkan serta akhir dari permainan tersebut, risiko menang kalahnya pemain. Setelah segala hal tersebut disepakati, lalu seluruh peserta bersiap-siap untuk memutar gasingnya masing-masing dengan serempak.

b. *Aturan permainan.*

Masing-masing pemain/peserta memutar gasingnya ber-

sama-sama setelah terucapkan kata-kata pantun terakhir (. sekali nilah) serempak gasing-gasing itu diputar. Selanjutnya akan terlihat gasing siapa yang lebih dahulu berhenti dan gasing siapa yang paling lama berputarnya. Barang siapa yang berhentinya lebih dahulu istilahnya disebut *hamba*



kemudian disusul oleh gasing yang lain dan yang terakhir disebut *ratu*. Peserta yang paling dahulu berputar bertugas sebagai hamba. Hamba tersebut segera harus memutar gasingnya, istilahnya *pasang*. Setelah itu gasing hamba tadi akan dipangkah/dipukul oleh gasing peserta yang berhentinya lebih lama dari gasing hamba tadi. Gasing peserta ke 2 yang telah memukul gasing hamba tadi akan dipukul pula oleh gasing peserta ke 3, gasing peserta ke 3 dipukul/dipangkah pula oleh gasing peserta yang keempat dan seterusnya; dan sang Ratu akan memangkah/memukul gasing peserta yang paling akhir.

c. *Tahap permainan.*

Pada tahap pertama mereka saling memukul gasingnya, berlangsung secara bergiliran sampai yang terakhir *sang ratu*. Ternyata dalam pangkah-memangkah tersebut semua masing-masing gasing berputar. Tetapi bila pada suatu saat ada peserta yang gasingnya sewaktu memangkah/memukul gasing peserta lainnya mati/tidak berputar maka pangkatnya akan diturunkan setingkat.

Misalnya :

Hamba memasang gasingnya berputar untuk dipukul oleh peserta ke 2. Sewaktu pesertake 2 tersebut memangkah hamba ternyata gasingnya mati setelah berada dengan hamba, maka ia akan turun pangkatnya menjadi hamba; sedangkan hamba tadi yang ketika gasingnya dipukul oleh peserta ke 2 tadi masih tetap berputar kedudukannya naik menggantikan kedudukan peserta yang ke 2 tadi. Demikianlah seterusnya bila

terjadi seperti tersebut tadi dan berlaku juga untuk peserta ke 3, 4 sampai ke sang Ratu.

- d. *Konsekwensi kalah menangnya* tergantung kepada perjanjian sebelum mereka bermain, misalnya yang kalah harus bertugas mendukung yang menang sejauh jarak yang telah ditetapkan atau harus menyerahkan sejumlah benda taruhan.

9. Peranan masa kini.

Mengingat telah terjadinya banyak perubahan di berbagai segi baik pengaruh dari luar maupun dari dalam maka peranan permainan gasing tersebut sudah berkurang. Sekarang sudah banyak permainan yang mungkin lebih menarik, disibukkan oleh kegiatan sehari-hari. Begitu pula yang tua-tua sudah disibukkan dengan mencari nafkah dan lain sebagainya, sehingga tidak sempat lagi bermain gasing.

10. Tanggapan masyarakat.

Permainan olah raga gasing tersebut masih digemari dan dimainkan oleh masyarakat yang masih terpencil jauh dari keramaian kota. Tapi umumnya masyarakat setempat perhatian terhadap permainan tersebut sudah berkurang.

—oO—

4. P E N C A N G

1. Nama permainan.

Pencang adalah nama permainan yang mempergunakan batang pinang sebagai bahan pokoknya. Permainan ini sudah lumrah di dalam masyarakat. Di mana-mana sudah dikenal, hanya perbedaan namanya. Di daerah Sumatera Selatan khususnya di kota Baturaja Ogan Komerling Ulu permainan ini dinamakan dengan "Pencang". Pencang hanya sebuah nama, tidak mengandung pengertian tersendiri. Orang menafsirkan kata pencang itu dengan kata pancang. Kalau disebut pancang maka yang dimaksud adalah batang yang ditanamkan. Sebatang pinang hidup yang segar ditebang. Kemudian dibersihkan maksudnya dikikis dengan parang agar bersih dan tidak lekuk-lekuk, licin dan rata, kemudian dipasangkan lingkaran rotan di atasnya tempat mengikat hadiah-hadiah yang akan diperebutkan. Pucuk pinang jangan dibuang habis, tinggalkan agak dua atau tiga pelepah pinang. Maksudnya tiada lain sekedar untuk hiasan dan enak dipandang mata. Lalu batang yang sudah disiapkan tadi diberi alat pelicin. Apa saja boleh digunakan untuk alat pelicin ini. Tapi lazim adalah minyak gemuk, lalu ditanamkan tegak lurus di lapangan yang sudah kita siapkan itu. Permainan yang disebut namanya Pencang ialah permainan memanjat batang pinang, adapula yang menyebutnya dengan nama "batang pinang".

2. Peristiwa/waktu.

Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu siang atau sore hari saja. Jadi tidak pernah dimainkan pada malam hari. Maksudnya supaya disaksikan lebih jelas oleh para penonton. Permainan ini dilaksanakan untuk memeriahkan perayaan perkawinan/adat dan juga pada hari-hari besar, terutama pada Hari Ulang Tahun Proklamasi Kemerdekaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Pencang ini merupakan suatu permainan rakyat, karenanya boleh dimainkan oleh semua orang dari segala lapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini dilaksanakan untuk memeriahkan suatu perayaan.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Permainan Pencang ini diwarisi dari generasi sebelumnya. Kapan permainan ini diciptakan dan dari mana asalnya tidak diketahui lagi. Sekarang permainan ini masih dimainkan untuk menambah kemeriahan suatu perayaan.

5. Peserta permainan.

Jumlah peserta tidak ditentukan. Siapa yang berminat diberi kesempatan untuk ikut permainan ini. Usia peserta dari permainan ini dari anak-anak sampai remaja (6 – 17 tahun). Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki saja. Permainan dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang tingkat sosial dan tingkat ekonominya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Alat permainan :

- Batang pinang
- Lingkaran tempat mengikat hadiah di atas batang pinang
- Beraneka ragam hadiah umpamanya : handuk, baju, sabun, sikat gigi, saputangan, pena/pensil dan lain-lain.

Pakaian pemain :

Biasanya celana pendek saja. Tidak memakai baju karena akan kotor oleh minyak.

7. Iringan permainan.

Secara khusus permainan pencang ini tidak diiringi oleh nyanyian, musik atau tetabuhan. Namun oleh karena permainan ini seringkali dilaksanakan dalam upacara perkawinan/adat, di mana biasanya pada acara perkawinan/adat tersebut ada musik, ada "jidur" maka sekaligus permainan itu diiringi pula dengan musik/tetabuhan tersebut. Biasanya permainan diadakan di lapangan terbuka. Sesaat sebelum permainan dimulai (orang/penonton sudah ramai), pada acara perkawinan, kedua mempelai tersebut ikut menyaksikan permainan pencang. Di saat kedua mempelai berdua keluar rumah menuju lapangan tempat upacara permainan, di saat itu pula dibunyikan "Jidur" atau musik, atau tetabuhan. Musik atau tetabuhan tadi dibunyikan/dimainkan bukan karena permainan Pencang, tetapi karena mengiri penganten keluar.

8. Jalannya permainan.

Persiapan :

Sebelum pelaksanaan permainan Pencang ini diadakan persiapan-persiapan seperlunya, yaitu :

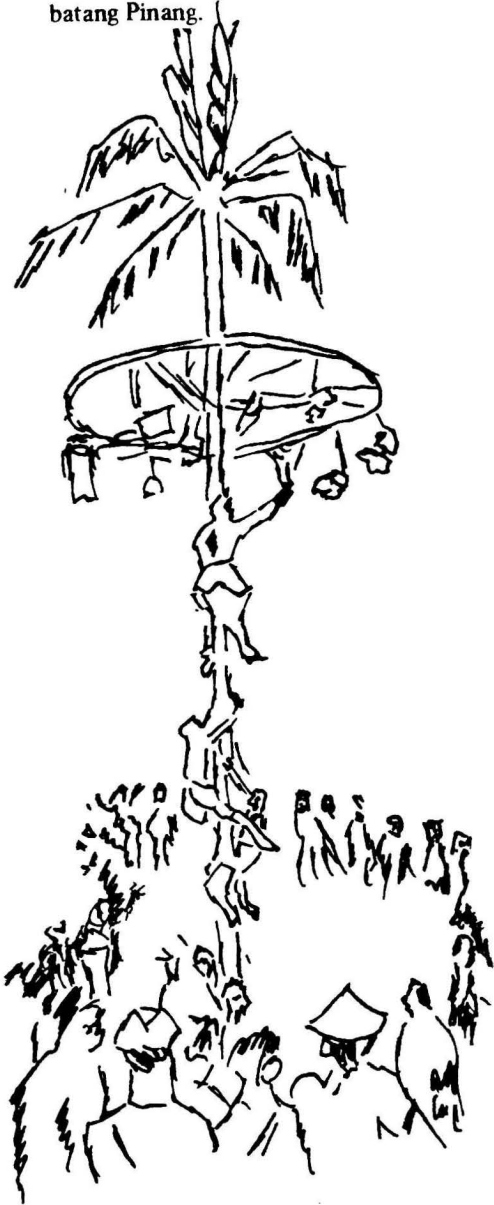
1. Disiapkan lapangan yang agak luas tempat permainan Pencang, para penonton dapat dengan baik menonton/ menyaksikan permainan pencang itu. Luas lapangan lebih kurang 10 x 10 meter.



2. Disiapkan pula sebatang pinang, dipilih yang baik yaitu dengan panjang lebih kurang 7 meter. Batang pinang itu akan ditanam/dipancang dalam tanah satu setengah meter, dari tanah ke atas sampai dengan gantungan hadiah lebih kurang 5 meter. Sisanya 1 meter atau $\frac{1}{2}$ meter merupakan pucuk pinang yang masih ada pelepah dan daunnya, batang pinang tersebut dibersihkan sehingga bulat dan tidak ada lagi lekuk-lekuk kemudian dijadikan licin dengan memolesnya minyak gemuk.
3. Disiapkan pula lingkaran dengan jari-jari 60 cm, kemudian dipasang pada batang pinang di atasnya, sebelumnya diikatkan hadiah-hadiah.
4. Disiapkan hadiah-hadiah, hadiah tentu saja yang bermanfaat untuk anak-anak. Hadiah hendaknya juga berwarna-warni dan cukup menarik. Beberapa yang dapat dijadikan hadiah :

GAMBAR

Gambar di lapangan orang sedang ramai menyaksikan permainan 'Pencang' atau memanjat baangt pinang. Ada anak yang sedang memanjat/menarik hadiah di batang Pinang.



- handuk, tas sekolah
- saputangan, payung
- baju kaos, kemeja tangan pendek
- celana anak-anak, kaos kaki
- sabun mandi, sikat gigi, odol/pasta gigi.
- dan sebagainya.

Aturan permainan :

Setelah peralatan disiapkan, pinang dengan hadiah-hadiahnya sudah berdiri tegak lurus di tengah-tengah lapangan, maka permainan segera dimulai.

Ada 3 peristiwa yang mengiringi permainan pencang, ini di daerah Baturaja Sumatera Selatan, yaitu peristiwa :

- Perayaan 17 Agustus
- Perayaan Perkawinan
- Menyambut tamu negara/Permerintah.

Diumumkan kepada penduduk kampung terutama anak-anak untuk berkumpul di lapangan, karena permainan pencang segera dimulai.

- Perayaan dan puncak perayaan 17 Agustus segera dimulai, atau :
- Apabila Tamu Negara akan datang di lapangan dan akan menyaksikan permainan Pencang.

Anak-anak sudah berkumpul mengelilingi lapangan. Para peserta pencang sudah bersiap-siap dengan mental dan keberaniannya.

Seorang bertindak sebagai protokol, mengumumkan agar para peserta pemain Pencang siap-siap. Dan memberikan kesempatan siapa yang bersedia mendahului memanjat, sebab yang paling pertama memanjat harus bergumul dengan batang pinang yang amat licin dengan minyak gemuknya. Jadi siapa saja akan memulai diberi kesempatan, tanpa ada undian, kemudian tampil salah seorang memegang batang Pinang, dan mulai berusaha untuk memanjatnya. Terdengar tepuk dan sorak sorai para penonton. Dan tentu saja serta jadi nekad dan berusaha sekuat tenaga untuk menjangkau hadiah yang tergantung. Tapi apa daya, tangan hampir pada hadiah, tiba-tiba badan meluncur lagi ke bawah. Begitulah terus berulang-ulang. Sementara istirahat diganti oleh peserta yang lain. Dan memang peserta kedua ini dapat menarik salah satu hadiah, yaitu handuk. Kemudian peserta pertama kembali memanjat, karena batang pinang makin lama makin kurang licin, maka iapun dapat menyentak satu hadiah pula yaitu celana anak-anak. Tepuk tangan penonton ramai sekali, sehingga tak kurang dari 6 orang peserta dapat mengambil salah satu hadiah tersebut dan akhirnya habislah hadiah yang bergantung tadi. Permainan selesai penonton/tamu meninggalkan lapangan permainan. Para penontonpun dengan perasaan puas meninggalkan lapangan.

9. Peranannya masa kini.

Peranan permainan Pencang masa kini masih tetap digemari dan berkembang terus. Permainan Pencang tersebut masih tetap dilaksanakan pada setiap perayaan memperingati Hari Ulang Tahun Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus, perayaan perkawinan dan penyambutan tamu.

10. Tanggapan masyarakat.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan Pencang tetap menarik dan terus menjadi permainan yang hidup dalam masyarakat.

—oOo—

5. DANG—ADANGAN

1. Nama Permainan.

Ada pula yang menamakannya dengan ULO—CADANG (Palembang). Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak. Dimainkan dalam setiap kesempatan siang hari dan malam hari. Dang-adangan artinya saling menghadang, saling menjaga dan saling bergantian berjaga. Istilah adang-adangan dari sebuah daerah Kabupaten OKU Sumatera Selatan, istilah ini lainnya Ulo = Ular Cadang menghadang, menjaga. Jadi ulo cadang, anak-anak saling menjaga berlari ke sana ke mari dalam garis bagaikan ular mengejar mangsanya. Yang menjaga berusaha untuk memegang, menyentuh atau memeluk kawannya, sedangkan yang masuk ke lapangan berusaha untuk dapat lolos dari hadangan dan kejaran lawannya yang sedang menjaga. Tentu saja setiap pemain akan sibuk dan berusaha masing-masing agar dapat bermain dengan sebaik-baiknya. Yang menjaga menghadang dengan ketat agar lawannya tidak ada kesempatan untuk lolos masuk melewati daerah penjagaan dan garis penjaga, sebab kalau seorang peserta dapat lolos maka yang lain akan dengan mudah pula lolos masuk ke garis melewati hadangan. Apabila satu persatu pemain yang masuk dapat berhasil lolos maka diharapkan permainan akan cepat diselesaikan dan akan dimenangkan oleh regu yang masuk dan akan terjadi pergantian. Permainan ini sudah begitu memasyarakat di kalangan anak-anak, sehingga hampir pada setiap daerah mengenalnya dan dapat memainkannya.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan Dang-adangan dapat dimainkan pada waktu kapan saja bisa siang, sore dan malam hari tergantung pada waktu dan kesempatan yang tersedia pada para pemain. Kalau di sekolah biasanya pada waktu istirahat. Lama permainan tidak dapat diketahui dengan pasti, sebab waktunya terbatas pada kesepakatan bersama berapa kali bertukar antara penjagaan dan yang masuk lapangan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Dang-Adangan ini merupakan suatu permainan rakyat, yang digemari anak-anak di daerah-daerah terpencil. Per-

mainan ini tidak memerlukan ketrampilan khusus, jadi semua anak dapat ikut serta. Permainan ini secara tidak langsung mendidik anak-anak untuk hidup bermasyarakat, kemudian mengenal norma-norma sosial dan mematuhi ketentuan-ketentuan yang ada dalam permainan Dang-adangan.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Permainan ini sudah lama umurnya dan sudah lama dikenal atau dimainkan anak-anak. Bilamana permainan ini dimainkan untuk pertama kali dan dari mana asalnya tidak diketahui dengan jelas. Sekarang permainan ini masih banyak pendukungnya.

5. Peserta permainan.

- Peserta permainan ini berjumlah sepuluh orang, yang terdiri dari dua regu.
- Usia para pemain antara 6 – 13 tahun.
- Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki atau anak perempuan saja atau campuran.
- Permainan ini boleh dimainkan oleh semua orang tanpa memandang tingkat sosialnya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

- Dalam permainan ini tidak ada perlengkapan khusus yang diperlukan. Lapangan permainan ini di atas tanah seluas 10 x 10 meter.
- Pakaian peserta permainan ini ialah pakaian biasa yang dipakai sehari-hari.
- Di samping pemain yang kita sebutkan tentu saja banyak pula penonton yang menyaksikan, bukan saja menonton tapi juga para penonton sekaligus juri, mengawasi dan meneriakan kalau ada yang kena sentuh atau kena pegang.

7. Iringan permainan.

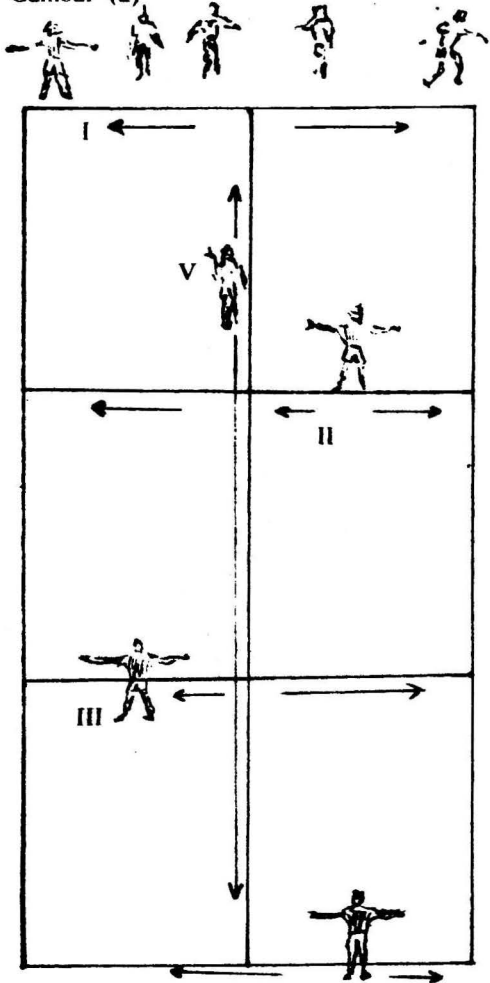
Permainan ini tidak memerlukan iringan baik nyanyian maupun musik.

8. Jalannya permainan.

Persiapan :

Disiapkan lapangan, kalau perlu dibersihkan lebih dahulu, kemudi-

Gambar (a)



KETERANGAN



= Yang masuk yang menjaga/menghadang

I II III IV V
 = Pemain penjaga garis
 = Pemain (Kuiu) KAPTEN, bebas kemana saja.

2. Komando regu biasanya pada garis depan, dia bertindak sebagai kapten dan mempunyai wewenang diberi kebebasan untuk ke mana saja pada garis-garis yang ada dalam petak permainan Adang-Adangan.
3. Regu I berusaha untuk masuk ke dalam lapangan dengan berhati-hati untuk dapat lolos melewati pemain-pemain regu II,

an. dibuat bagan permainan Adang-Adangan berupa garis-garis batas. Ditetapkan pemainnya, misal 10 orang. Maka yang masuk lapangan 5 orang dan yang 5 orang lagi menjaga. Menentukan siapa yang jaga dan masuk dengan "sut", yang menang dipersilahkan untuk masuk dulu dan yang kalah dipersilahkan menjaga pada garis-garis yang telah ditentukan.

Aturan Permainan :

Lihat gambar (a), bagan permainan Adang-adangan, jumlah pemain kita tetapkan dalam contoh ini sebanyak 10 orang, yaitu 5 yang main, 5 pula yang "ngadang" (jaga). Setelah kita tetapkan pemainnya, maka tahap-tahap permainannya sebagai berikut :

1. Pemain kita bagi dalam regu I dan regu II, regu I dan II mengadakan sutan (undi), yang menang main dulu yaitu regu I dan yang kalah yaitu regu II bertugas menjaga atau ngadang.

tentu saja regu II pemain-pemainnya menjaga dengan hati-hati dan ketat, jangan sampai ada yang lolos satupun.

4. Apabila regu I lolos tanpa dapat ditangkap oleh regu II waktu masuk dan begitu keluar kembali ke depan maka regu I dinyatakan pada set I menang.
5. Begitu seterusnya. Tapi apabila salah seorang dari regu I tadi dapat ditangkap, maka permainan bergantian, regu II masuk dan regu I jaga atau menghadang.
6. Permainan akan berjalan saling bergantian sesuai dengan tahap-tahap yang disebut di atas, dan baru selesai sesuai dengan kemufakatan di antara regu I dan regu II, biasanya akan berhenti setelah mereka sama-sama sudah letih.

Konsekwensi Kalah Menangnya :

Seperti kita sebutkan pada uraian di atas bahwa kalah menang ada, tapi baik yang kalah maupun menang tidak ada konsekwensinya. Yang ada hanya rasa senang dan puas bagi yang menang sedangkan bagi yang kalah berusaha lain kesempatan untuk menang.

9. Peranannya Masa Kini.

Permainan Adang-Adangan peranannya sampai saat ini tetap digemari dalam masyarakat anak-anak di Sumatera Selatan, bahkan merupakan permainan yang mudah dan tidak memerlukan persyaratan yang sukar. Sifatnya edukatif dapat kita lihat dalam kegiatan permainan tersebut, mendidik anak-anak untuk jujur, tekun dan waspada pada setiap kehidupan.

10. Tanggapan Masyarakat.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini masih tetap baik sebagaimana kita sebutkan dalam uraian sebelumnya, oleh sebab itu masyarakat menilainya sebagai permainan yang tetap dipertahankan untuk masa kini dan masa yang akan datang.

—oOo—

6. PANTAK LELEH

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan Pantak Leleh, karena alat yang dipergunakan dalam permainan ini terdiri dari 2 kerat kayu atau rotan, dimainkan di tanah lapang dengan membuat lobang tempat meletakkan dan melemparkan kedua alat permainan tadi. Pantak adalah semacam sengat pada seekor ikan pada saat ikan diganggu orang. Lele adalah nama seekor ikan yang hidup di air atau rawa di daerah Sumatera Selatan. Ikan lele bersembunyi dalam lumpur atau lobang yang dibikin dalam gua dalam air. Diasosiasikan bahwa ikan lele berpantak dan akan keluar dari lobang pada guntur atau hujan lebat. Ikan itu bermain sesamanya bergembira keluar dari tempat persembunyiannya.

2. Peristiwa/Waktu.

Permainan ini dimainkan biasanya pada waktu siang hari saja, atau waktu istirahat di sekolah. Dapat juga untuk mengisi waktu senggang bagi anak-anak setelah kegiatan sehari-hari. Lama permainan tidak dibatasi, biasanya selama istirahat kalau di sekolah. Tapi kalau di luar sekolah antara 30 menit sampai 1 jam, secara bergiliran dan bergantian.

3. Latar belakang Sosial Budaya.

Latar belakang sosial budaya dari permainan Pantak Lele ini adalah ada rasa tanggung jawab dalam masyarakat yang menimbulkan ketentuan dan ketrampilan, para pemain memiliki jiwa sportif diiringi dengan kejujuran untuk mengakui kekurangan dan kelebihan antara sesama pemain.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

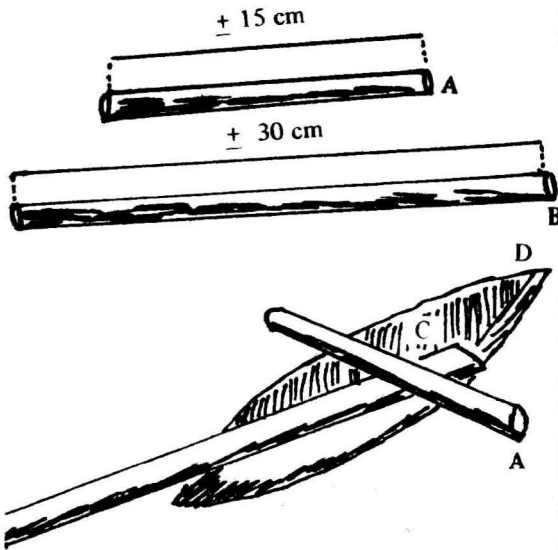
Permainan ini sudah lama dikenal dan dimainkan oleh masyarakat. Bilamana permainan ini dimainkan untuk pertama kali dan dari mana asalnya tidak diketahui dengan pasti. Sekarang permainan ini masih digemari anak-anak.

5. Peserta permainan.

Pemain jumlahnya minimal 2 orang, maksimal tidak terbatas sesuai dengan kesepakatan semula di antara pelaku/pemain. Usia

pemain seusia anak-anak sekolah dasar dan remaja (6 – 14 tahun), jenis kelamin biasanya perempuan namun demikian sering juga diikuti oleh laki-laki saja atau campuran.

6. Peralatan/Perlengkapan.



Peralatan berupa :

2 (dua) buah/kerat kayu atau rotan disebut :

1. Anak – untuk ukuran yang lebih pendek kurang lebih 10 cm.
2. Umak – untuk ukuran yang panjang kurang lebih 30 cm.

Jadi alat atau peralatan oleh para pemain disebut Anak untuk ukuran rotan/kayu yang pendek Umak untuk sebutan yang panjang. Kedua peralatan ini mengibaratkan hubungan yang intim penuh rasa kasih, sebagaimana antara anak dan ibu. Umak artinya Mak atau ibu, dengan demikian simbol permainan ini haruslah dilaksanakan/dimainkan dengan rasa sayang menyayangi.

KETERANGAN

- A – Batang kayu pendek/kecil
- B – Batang kayu panjang/pengungkit/pemantik.
- C – Lobang pada tanah.
- D – Garis

7. Iringan permainan.

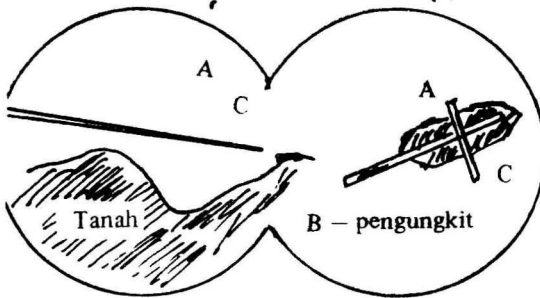
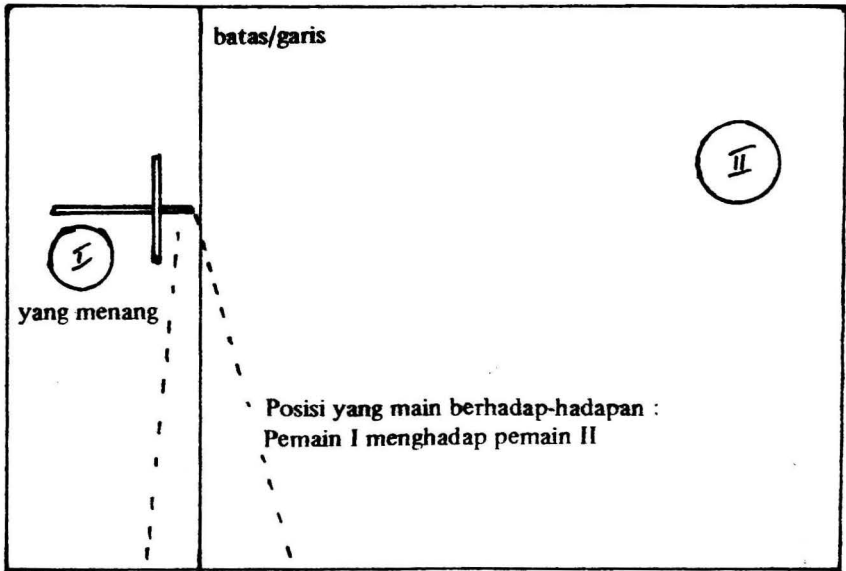
Permainan ini tidak diiringi baik dengan nyanyian maupun dengan musik.

8. Jalannya Permainan.

Tahap persiapan :

Sebelum permainan dimulai sudah disiapkan peralatan berupa dua potong kayu/rotan, satu yang panjang dan yang pendek. Kemudian disiapkan pula lobang pada tanah diperkirakan panjang 20 cm dalam 10 cm, kemudian diadakan undian para pemain, untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu.

a. Gambar denah tempat bermain



KETERANGAN :

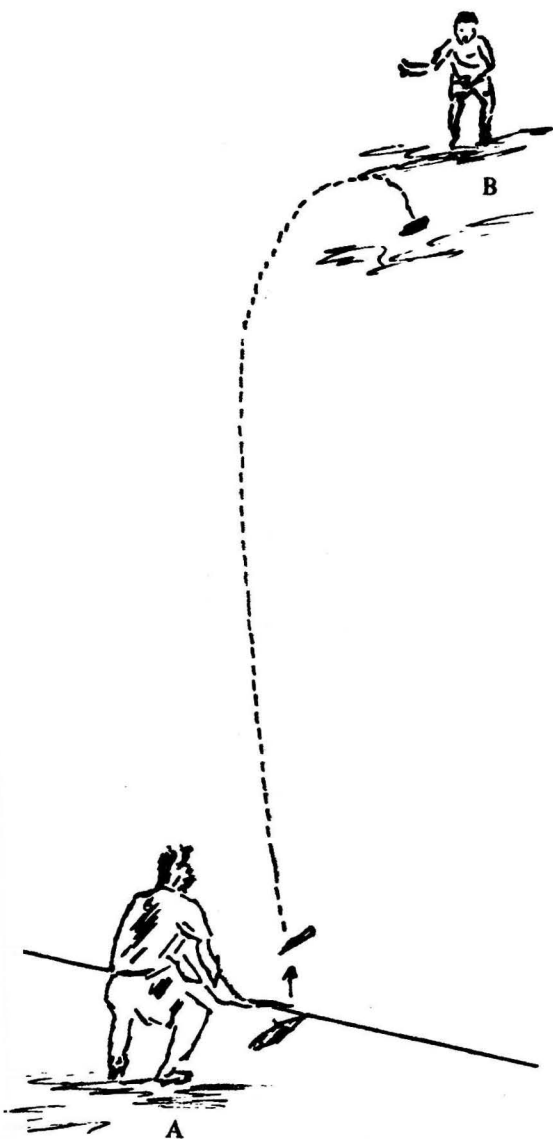
- A = Batang kayu pendek
- B = Batang kayu panjang
- C = Lubang panjang pada tanah.

Aturan Permainan :

Yang menang undian memulai permainan lebih dulu sedangkan yang lain bertugas menjaga. Yang belum mendapat giliran menunggu sambil menyaksikan/menonton kawannya yang sedang bermain. Yang dahulu main kita sebut si A. Si A "mencukil" kayu pendek yang diletakkan di atas lobang arah si B (yang menjaga). Si A berusaha untuk mencukil sekuat mungkin agar hasil cukilannya dapat jauh, sementara si B menjaga berusaha agar hasil cukilan si A dapat ditangkap. Apabila si B dapat menangkap maka permainan bergantian dengan orang lain

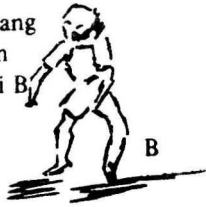
a. Posisi tahap-tahap permainan

- Si A memulai permainan dengan mencungkil kayu pada lobang dan Si B siap menjaga.



(si B yang main). Apabila si B tidak dapat menangkap maka si A meneruskan permainannya dengan jalan meletakkan kayu panjang yang dipegangnya melintang di atas lobang. Si B (penjaga) melemparkan kayu pendek ke kayu panjang yang melintang di atas lobang. Kalau kena maka terjadi pergantian pemain, kalau tidak kena maka si A dapat meneruskan permainan urutan selanjutnya. Permainan diteruskan oleh si A, dengan jalan sambil berdiri memegang rotan dan meletakkan kayu yang pendek dengan jalan ditimbang-timbang / diangkat-angkat sebanyak mungkin (sebab makin banyak, makin banyak pula hitungannya). Si B (penjaga) tetap siap untuk menangkap, kalau dapat ditangkap, terjadi pergantian permainan. Kalau tidak dapat ditangkap maka si B penjaga melemparkan kayu pendek ke si A, si A siap-siap untuk memukul dengan rotan/kayu panjang sekuat dan sejauh mungkin. Makin jauh makin banyak hitungannya yang diperoleh si A. Kemudian si A mulai menghitung, untuk diingat cara menghitung pada waktu menimbang/memukul awal berapa kali. Menimbang lebih dari dua kali

- Si A menimbang-nimbang kayu pendek dengan kayu panjang dan Si B tetap siap menjaga.



maka hitungannya dengan kelipatan 5 dan 10 sesuai dengan perjanjian. Kalau hanya sekali menimbang, hitungannya hanya dengan 1 x tanpa kelipatan dengan kayu/rotan besar. Babak selanjutnya si A melanjutkan permainannya dengan jalan meletakkan kayu pendek di dalam lobang, ujungnya dikeluarkan sedikit, kemudian kayu pendek itu di "pantik" ujungnya agar keluar dari lobang. Di saat keluar dari lobang di udara si A berusaha untuk memukul sekuatnya kayu pendek itu dengan kayu panjang yang ada di tangan A, kalau dapat sejauh mungkin. Penjaga berusaha untuk menghadang kayu yang dipukul si A. Kalau dapat terjadi pergantian, kalau tidak dapat maka si A menghitung nilai, dengan jalan menghitung dari lobang ke kayu kecil yang dipantik tadi.

Konsekwensi kalah menang:

Sesudah si A menghitung, dengan hasil /jumlah nilai tertentu, maka berakhirilah permainan satu babak. Apabila si A dapat mengumpulkan nilai sejumlah yang disepakati semula umpamanya 1000-an, maka sebagai hukumannya si B disuruh lari berjingkrak satu kali, kaki yang lain menjepit kayu/rotan. Si A dan kawan-kawan lainnya yang menonton berteriak dengan mengatakan "kucing makan tulang" (kucing ngunggung tulang). Jadi selama permainan berlangsung tadi, tidak terjadi pergantian. Tidak ada kesempatan bagi si penjaga (si B) untuk memperoleh nilai, sehingga tidak ada perimbangan permainan antara si A dan si B.

— Si A memantik kayu kecil di dalam lobang dengan kayu di tangannya



9. Peranannya masa kini.

Peranan permainan ini masa kini tetap digemari. Karena mengandung nilai dan arti pembinaan sikap jujur, trampil dan sportif.

10. Tanggapan masyarakat.

Tanggapan masyarakat sendiri terhadap permainan ini cukup baik memberikan motivasi agar anak-anak/remaja selalu dalam kesibukan. Kesibukan merupakan usaha mencegah timbulnya kenakalan remaja, berarti permainan ini merupakan sumbang-an kecil kepada pemerintah bagi pembinaan generasi muda.

7. KUTAU

1. Nama permainan.

Kutau ialah nama suatu permainan rakyat yang terdapat di dusun Taba Pingin Kecamatan Muara Lakitan Kabupaten Musi Rawas. Permainan Kutau memang tidak melepaskan diri dari pada gerakan seni bela diri, pencak silat, yang oleh masyarakat di dusun itu dinamakan Kutau. Perkataan Kutau merupakan suatu dialek bahasa Saliŕg yang berkembang di Kabupaten tersebut. Daerah lain ada persamaan yaitu disebutnya Kuntau. Tetapi Kuntau adalah seni bela diri. Sedangkan Kutau di sini maksudnya adalah permainan rakyat.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan Kutau ini adalah suatu permainan musiman, biasanya dimainkan pada perayaan adat. Permainan ini dimainkan untuk menambah kemeriahan perayaan adat. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu siang atau sore hari.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Kutau telah mereka lakukan sejak zaman nenek moyang mereka, jadi sudah turun temurun. Sebagai permainan yang menghendaki kecekatan, kecermatan, maka Kutau mempunyai nilai tertentu, pertama untuk menunjukkan kecakapan sebagai seorang dewasa dalam menghadapi tantangan hidupnya. Selain itu berguna pula untuk membela diri dari serangan lawan, lebih-lebih di zaman penjajahan, juga dalam perantauan. Dari segi lain adalah merupakan daya tarik sebagai seorang laki-laki perkasa di dalam pandangan lawan jenisnya yaitu kaum wanita yang menonton permainan itu.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Di dusun Taba Pingin perkembangan permainan Kutau sudah sejak lama sekali yaitu tahun 1917. Karena pada tahun-tahun tersebut permainan ini sudah sangat terkenal di kalangan masyarakat. Hal ini terbukti sampai sekarang masih tetap berkembang.

5. **Peserta/pelaku permainan.**

- a. Jumlahnya : 2 orang atau 4 orang atau lebih. Tapi waktu bertanding satu lawan satu.
- b. Usia : 13 – 16 tahun atau dewasa.
- c. Jenis kelamin : Laki-laki.
- d. Kelompok : Anak-anak/orang kebanyakan.

6. **Peralatan/perlengkapan permainan.**

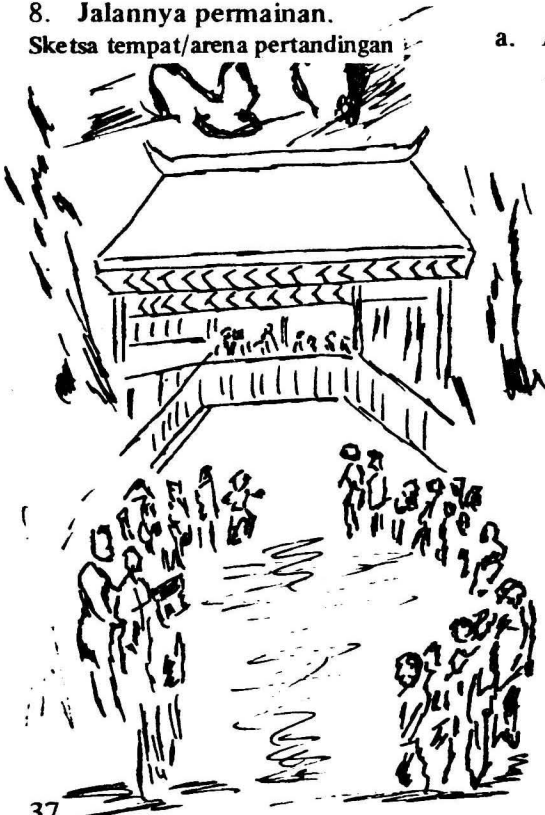
Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus. Tempat permainan ini dilaksanakan di lapangan atau halaman. Pakaian peserta ialah setelan kelangan dan memakai peci yang warnanya berbeda-beda.

7. **Iringan permainan.**

Permainan Kutau ini diiringi dengan gamelan, gendang, teta-wak atau kentongan.

8. **Jalannya permainan.**

Sketsa tempat/arena pertandingan



a. *Persiapannya.*

- Di halaman rumah di mana diadakan persedekahan atau perayaan adat lainnya, disiapkan satu arena atau lapangan. Kursi tamu telah disiapkan pula, disusun sedemikian rupa. Tempat pemain Kutau diatur dengan baik, yang dari dusun undangan atau tuan rumah. Tamu-tamu, penonton juga telah disiapkan dengan baik. Petugas-petugas yang berhubungan erat dengan kegiatan permainan sudah siap dengan tugasnya masing-masing. (Demikian juga tamu-tamu

Sketsa dua orang sedang bersilat



terhormat). Biasanya pemukul gendang dan tetawak, berganti-ganti membunyikannya dengan irama yang menarik sehingga makin ramailah anak-anak atau yang lainnya datang menonton.

- Para pemain Kutau siap di tempat masing-masing yang telah ditentukan. Mereka menunggu panggilan untuk masuk arena. Misalnya dipanggil dari dusun A namanya Badu yang memakai pakaian biru tua. Demikian juga lawannya disebutkan pula identitasnya.

b. Aturan Permainan.

Pemain Kutau maju sama-sama masuk lapangan permainan, juga seorang yang bertindak sebagai pemisah atau wasit.

Kedua pemain sama-sama mendekat lalu bersalaman. Setelah lepas salaman tangannya mereka mulai memperlihatkan tarian-tarian permainan masing-masing dengan tujuan untuk mencari bidang sasaran lawannya. Andai-kata pemain A memukulkan tinjunya ke arah



dada lawan, sedangkan lawannya tidak sempat menangkis, maka lawan dianggap sudah kena satu pukulan. Tetapi harus diingat bahwa dalam permainan Kutau tidak ada pemukulan langsung pada badan seperti silat. Dalam permainan Kutau hanya pukulan-pukulan semu tetapi mengenai sasarannya. Yang menentukan bahwa A pemain yang baik atau tidak baik adalah penonton sendiri, berdasarkan banyaknya pukulan-pukulan semu itu mengenai bidang sasarannya. Permainan diberhentikan berdasarkan lamanya waktu bermain. Biasanya satu pertarungan memakan waktu 20 sampai 25 menit. Setelah itu diganti dengan pemain lain yang baru.

Sekarang muncul lagi pemain baru. Seandainya di antara pemain ini ada yang berbuat kasar, misalnya benar-benar meninju, maka tentu saja lawannya akan membalas. Maka dengan secepatnya yang bertindak sebagai juri atau pemisah tadi maju meleraikan. Dan biasanya para penonton ramai tertawa dan menyabarkan. Permainan ini berjalan terus berganti-anti pasangannya. Penilaian penonton tidak langsung pada waktu selesai permainan. Tetapi setelah selesai seolah-olah tak terdapat menang kalah dalam permainan. Tetapi nanti pada suatu waktu, di mana para penonton kumpul bersenda gurau, baru timbul penilaian secara sendiri-sendiri tentang siapa yang baik, siapa yang kurang baik dalam permainan Kutau tadi. Lalu, barulah sekarang pemain Kutau itu mengerti bahwa dirinya

telah bermain baik sekali atau dirinya telah bermain banyak melakukan kesalahan. Dengan demikian mereka akan dapat memperbaiki diri pada kesempatan yang akan datang jika ada kesempatan bermain lagi.

c. *Konsekwensi menang kalah.*

Sebagai konsekwensi menang kalah dari permainan ini tidak ada. Yang ada hanya rasa puas diri pada pemain yang menurut penonton dia telah bermain baik.

9. **Peranannya masa kini.**

Permainan Kutau dewasa ini masih digemari oleh masyarakat terutama dalam daerah Kecamatan Muara Beliti. Para orang tua yang merasa sebagai guru, atau pendekar permainan ini tetap berusaha menurunkan kepada generasi muda agar permainan itu tidak lenyap. Hal ini dapat pula dilaksanakan ketika peringatan hari-hari bersejarah bagi bangsa kita.

10. **Tanggapan masyarakat.**

Masyarakat tetap menganggap baik ternyata dikembangkan dan dibina. Setiap ada pertandingan Kutau masyarakat berduyun-duyun menyaksikan dan dari dusun-dusun yang diundang selalu mengirimkan utusannya untuk bertanding.

—oO—

8. B A S – B A S A N

1. Nama permainan.

Yaitu permainan anak-anak yang terdapat di dusun Taba Pingin Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas. Selain itu terdapat pula di sekitar Kecamatan tersebut. Bas-basan adalah mendekati bahasa asli daerah tersebut yang apabila dikatakan *bebas* maksudnya *kejar*. Jadi sama pengertiannya dengan kejar-kejaran. Permainan itu dilakukan di dalam air, di tepi sungai, dan di bagian air yang dangkal dari tepi sungai. Hal ini terutama bagi dusun-dusun yang berada di sepanjang aliran sungai Kelingi.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan ini biasanya dimainkan pada pagi hari, siang hari atau sore hari. -

3. Latar belakang sosial budayanya.

Sebagai salah satu kehidupan masyarakat yang lingkungannya tidak terlalu luas, sudah barang tentu permainan anak-anak hanya menyesuaikan dengan keadaan lingkungan di mana mereka berada. Permainan bas-basan ini sudah sejak lama ada dan berkembang di kalangan anak-anak yang umurnya masih belasan tahun. Permainan ini dilakukan di tepi sungai, di dalam air sungai, dengan aturan permainan yang mereka ciptakan sendiri pula. Mereka gemar bermain bas-basan ini, karena dengan permainan itu terdapat rasa kepuasan bathin, kecekatan diri dan keberanian mengarungi sungai. Peserta permainan ini umumnya memiliki ketrampilan berenang.

4. Sejarah perkembangannya.

Permainan bas-basan sudah ada di dusun Taba Pingin sejak lama, yaitu sejak zaman nenek moyang mereka. Jadi dewasa ini merupakan kelanjutan warisan dari moyang mereka yang dewasa ini masih tetap berlangsung.

5. Peserta/Pelaku.

- a. Jumlahnya 10 sampai 15 orang.
- b. Usianya 9 s/d 13 tahun.

- c. Jenis kelamin laki-laki.
- d. Kelompok sosialnya adalah anak kebanyakan/umum.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Untuk permainan ini tidak memerlukan perlengkapan khusus. Tempat permainan ini dilaksanakan di lapangan seluas 30 x 40 meter. Pakaian peserta adalah pakaian renang.

7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak memerlukan iringan baik nyanyian maupun musik.

8. Jalannya permainan.

Sketsa ketika mengadakan undian

a. Persiapan.

1. Mula-mula anak-anak yang akan bermain bas-basan mengumpulkan teman-temannya 10 sampai 15 orang dan berkumpul di suatu tempat di tepi sungai. Mereka sama-sama menentukan lapangan permainan dengan batas-batasnya. Biasanya ukuran lapangan antara 30 x 40 meter, atau 25 x 30 meter. Bagian lapangan tadi sengaja dipilih buat ada bagian yang dangkal dan ada pula bagiannya yang dalam.
2. Untuk menentukan siapa di antara mereka yang menjadi *mencejar*, diadakan undian. Cara undian yaitu dengan jalan menjentik air dengan jari tangan.



Sketsa memulai permainan



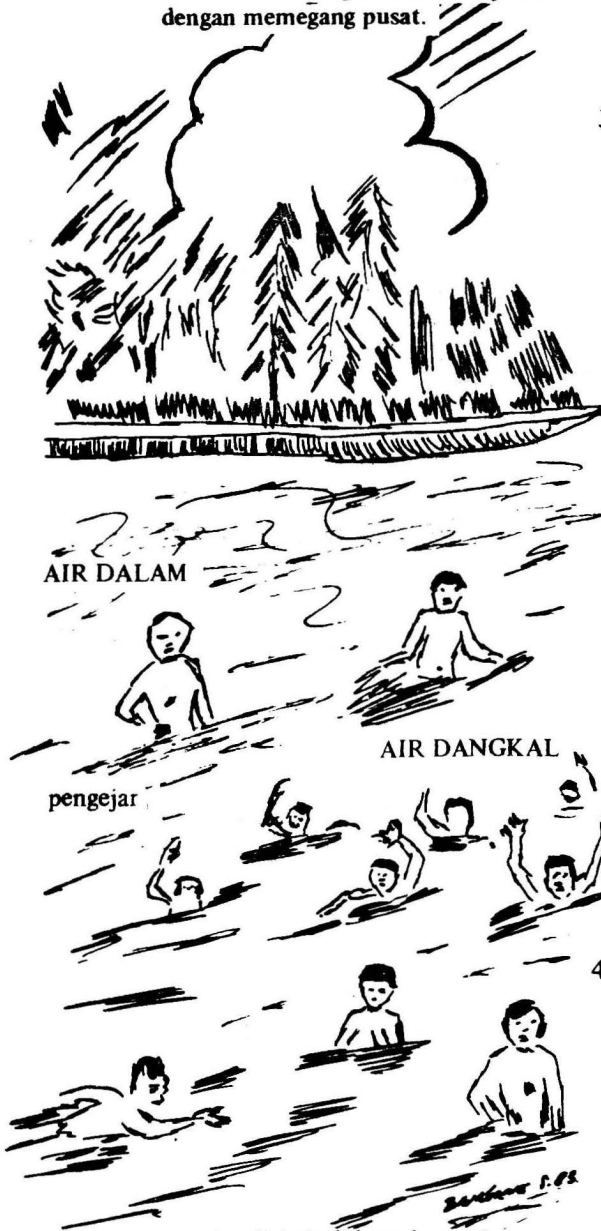
Mereka berkumpul, jongkok membuat lingkaran. Sebagian badan terendam air. Air dijentik harus terdengar suara yang nyaring. Jentikan berlaku satu kali. Apabila jentikan itu tak bersuara belum dinyatakan kalah tapi tiba giliran berikutnya. Yang nyaring suaranya lepas dari mengejar. Anak itu mengambil tempat, demikian seterusnya sampai hanya tinggal satu anak yang jentikan tangannya di air tak menimbulkan suara, maka anak itulah menjadi *menejar*.

b. Aturan Permainan.

1. Yang kalah undian terakhir sebagai pengejar mengambil tempat di tengah pemain lain. Pemain lain telah siap untuk mengelakkan diri dari kejaran.
2. Yang mengejar mulai mengejar salah satu atau beberapa pemain untuk ditangkap atau disentuh bagian badannya. Apabila yang dikejanya tadi dapat disentuh salah satu bagian badannya maka ia



Sketsa anak menghindari kejaran dengan memegang pusat.



A — berdiri air di bawah pusat
B — yang dikejar memegang pusat .

menggantikan menjadi pengejar. Demikianlah seterusnya.

3. Yang dikejar dapat menghindari diri dari kejaran, yaitu dengan jalan lari ke bagian lapangan yang airnya agak dangkal kira-kira sebatas pusat. Kalau si pengejar sudah dekat dengan yang dikejar dan akan menyentuh badan, maka cepat-cepatlah yang dikejar memegang *pusatnya* dengan jari-jari tangan sambil ditunjukkan kepada si pengejar bahwa ia telah memegang pusatnya. Dan jangan lupa bahwa pusat harus berada di atas permukaan air. Dengan demikian si pengejar tak dapat berbuat sesuatu lagi.

4. Apabila seorang pemain dikejar oleh si pengejar, lalu ia keluar dari lapangan permainan maka ia dinyatakan salah dan harus menjadi *pengejar*. Demikian permainan ini, silih berganti ada yang mengejar dan ada yang dikejar.

5. Kejar mengejar dalam permainan bas-basan boleh saja dalam air, dalam keadaan berenang atau lari terbitir-birit di bagian lapangan yang dangkal.

c. *Konsekwensi menang kalah.*

Sebagai konsekwensi menang kalah dalam permainan bas-basan tidak ada.

9. **Peranannya masa kini.**

Permainan bas-basan dewasa ini memang sudah tidak begitu berkembang dan digemari anak-anak lagi secara menyeluruh. Tetapi tidak pula dikatakan musnah sama sekali. Sebab apabila ada waktu senggang bagi anak-anak, permainan ini masih juga mereka lakukan. Permainan bas-basan berguna dalam rangka membina ketangkasan anak menghadapi segala tantangan hidup. Memupuk keberanian anak menentang arus sungai kadang-kadang ganas, hingga akhirnya anak terbiasa dengan situasi hidup sekitarnya.

10. **Tanggapan masyarakat.**

Sampai sekarang masyarakat di dusun Taba Pingin tetap menyenangi permainan bas-basan. Mereka menganggap permainan ini ada gunanya bagi anak-anak, ternyata tak ada larangan bagi anak-anak untuk bermain.

—oOo—

9. T A W A N A N

1. Nama permainan.

Nama permainan ini diambil dari cara permainan itu sendiri, yaitu ada yang mengejar pemain lainnya untuk menangkapnya dan disertai suara yang keluar dari mulut pengejar tak boleh putus (Sysssssssss) selama mengejar lawan.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak pada waktu malam hari dengan mengambil tempat di halaman rumah, di mana sinar lampu terang sebelum larut malam atau dapat juga ketika malam terang bulan.

3. Latar belakang sosial budayanya.

Dusun Pagar Gunung daerah Pasemah Kabupaten Lahat adalah suatu dusun biasa, seperti halnya dusun sekitarnya. Di sini Permainan Tawanan merupakan umum bagi anak-anak terutama dalam waktu yang lampau, kendati dewasa ini penggemar sudah mulai berkurang. Permainan ini dapat memupuk jiwa anak menjadi jujur, cekatan dan pemberani. Di samping itu pula adalah untuk pengisi waktu senggang bagi mereka.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini sudah ada sejak dari zaman nenek moyang. Bilamana permainan ini diciptakan tidak ada yang mengetahui dengan tepat. Permainan ini berkembang di daerah terpencil. Selain daerah Pagar Gunung Pasemah, permainan ini berkembang pula di Kabupaten lain di Sumatera Selatan umpamanya saja di Kabupaten Ogan Komering Ilir.

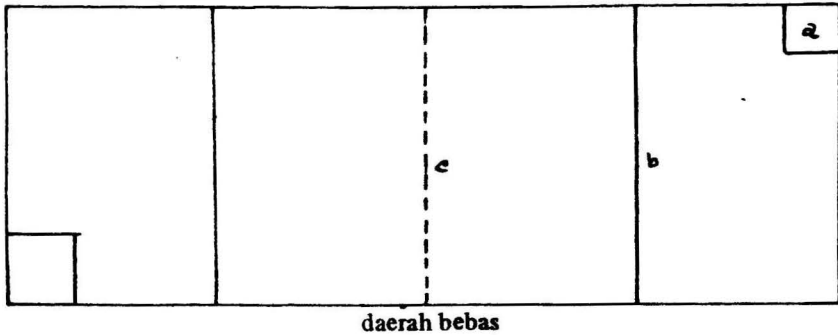
5. Peserta permainan.

- a. Jumlah peserta berkisar antara 12 atau 16 orang. Seluruh peserta dibagi menjadi 2 regu, yang terdiri dari 6 atau 8 orang.
- b. Usia peserta antara 12 s/d 15 tahun.
- c. Jenis kelamin laki-laki.
- d. Peserta dari segala lapisan sosial yang ada di dalam masyarakat dapat ikut dalam permainan ini.

6. Peralatan/perlengkapan pemain.

Untuk permainan ini tidak ada perlengkapan khusus yang diperlukan. Tempat permainan ini dilaksanakan di atas lapangan yang cukup luas.

Gambar lapangan permainan



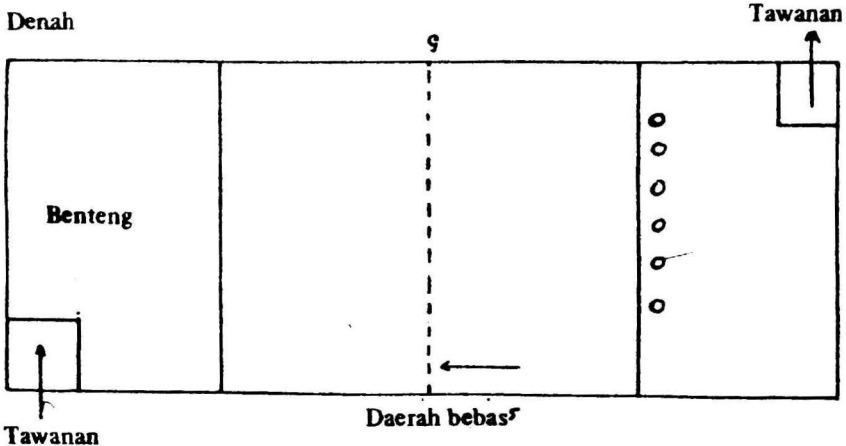
7. Iringan musik (gamelan dan sebagainya).

Permainan ini tidak memerlukan iringan baik nyanyian maupun musik.

8. Jalannya permainan.

a. *Persiapannya.*

Mula-mula menyiapkan lapangan permainan. Lapangan dibagi atas beberapa ruang batas, daerah bebas, benteng dan tempat tawanan. Setelah selesai baru menentukan jumlah pemain yang dibagi atas 2 regu, masing-masing regu 6 atau 8 orang. Kemudian diadakan undian untuk menentukan regu mana menjadi

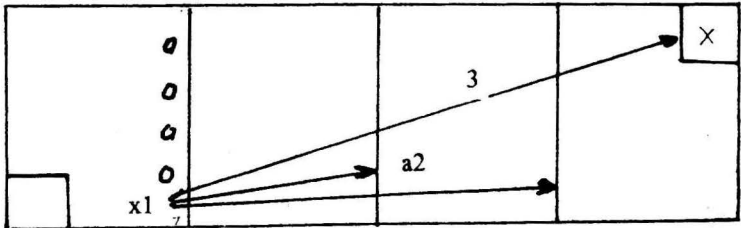


pengejar atau yang dikejar. Undian di daerah tersebut disebut uset. Regu yang kalah undian/uset menjadi pengejar.

b. *Aturan permainan.*

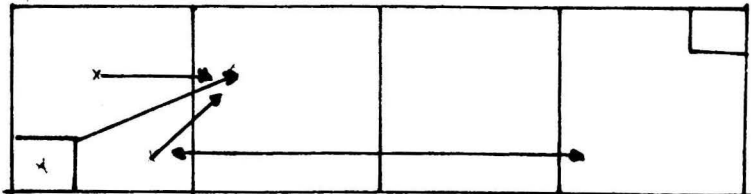
1. Regu penyerang berada di dalam daerah serangan atau dalam daerah bebas ketika permainan akan dimulai. Dari regu penyerang hanya satu orang yang menyerang sedangkan yang lain menunggu gilirannya. Regu pemain yang diserang berada dalam bentengnya.

Sketsa serangan berhasil



1. a menyentuh X sambil mengucapkan syss
 2. a lari ke garis G
 3. X dibawa ke tempat tawanan
2. Peserta yang bertugas menyerang mulai mengadakan serangan kepada lawan yang dianggapnya lemah, dan apabila tersentuh oleh penyerang dengan tepat, sedangkan pada waktu si penyerang menyentuh itu, dari mulutnya harus terdengar suara Syssssssss sampai kembali ke garis bebas, maka yang diserang tadi menjadi tawanan. Yang ditawan

Sketsa serangan yang gagal

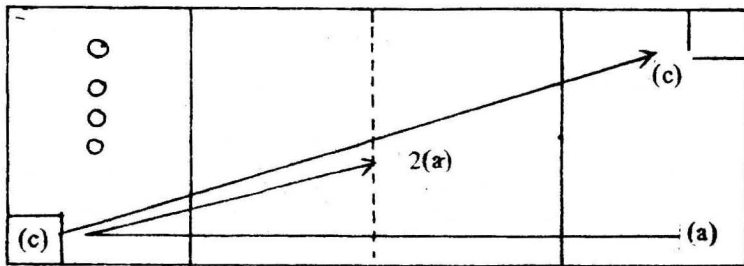


1. a menyentuh X lalu lari
2. x menahan a dengan menariknya ke dalam bentengnya atau sampai ucapan syssss terhenti
3. a ditahan.

dimasukkan ke dalam daerah/tempat yang disebut tempat tawanan. Dengan demikian, maka regu yang diserang berkurang satu orang. Tempat tawanan sudah tersedia di lapangan masing-masing regu.

3. Penyerang dapat juga ditawan, yaitu apabila ia menyerang lawan, sesudah disentuhnya dan ia menyebutkan Sysssss lalu mau lari ke daerah bebas. Tapi kalau penyerang itu belum sempat sampai ke daerah bebas, ia ditarik oleh lawan dan suara Sysssss berhenti serta ia ditarik ke dalam benteng lawan maka penyerang itu menjadi tawanan. Lalu giliran yang menyerang adalah temannya dalam satu regu itu juga meneruskannya.

Sketsa membebaskan tawanan



1. (a) menyentuh (c)
 2. (a) selamat sampai di garis G dengan mengucapkan sysss. Jadi sama dengan menawan, tetapi yang disentuhnya temannya yang sedang tertawan.
 3. (c) bebas dari tawanan.
 4. Penyerang dapat juga mengeluarkan atau menyelamatkan temannya yang tertawan. Yaitu dengan suara Sysssss tadi, ia langsung menyentuh temannya yang berada dalam tempat tawanan, lalu ia lari menyelamatkan diri ke garis bebas tanpa dicegat lawan. Maka temannya dapat dibebaskan dari tawanan.
 5. Permainan tawanan ini berakhir untuk satu gamenya apabila regu lawan yang diserang habis tertawan atau menjadi tawanan semua.
- c. *Konsekwensi menang kalah.*

Sebagai konsekwensi menang kalah dari permainan tawanan ini yaitu melalui perjanjian antara regu, bahwa regu yang kalah harus mendukung regu yang menang melalui jarak 50 atau 60

meter. Atau tidak dengan perjanjian apa-apa. Di mana, apabila selesai permainan, mereka istirahat sejenak, membicarakan permainan yang baru dilakukannya dengan rasa santai serta penuh persahabatan. Kemudian permainan dapat dimulai lagi atau selesai.

9. Peranannya masa kini.

Karena dewasa ini telah timbul macam-macam permainan baru, maka permainan tawanan sudah mulai tak nampak lagi, tapi belum musnah sama sekali.

10. Tanggapan masyarakat.

Dahulu tanggapan masyarakat baik sekali. Tetapi dengan berkurangnya permainan itu, tanggapan masyarakat agak berkurang pula.

—oOo—

10. G A M A N G

1. Nama permainan.

Gamang adalah nama suatu permainan yang biasa dilakukan oleh orang di daerah Pelang Kenidai, Kecamatan Pagar Alam, Kabupaten Lahat. Permainan ini sebagai manifestasi dari cara-cara orang-orang setempat melakukan kegiatan berburu di hutan. Cara berburu di hutan dilakukan dengan sistim menjerat buruannya digiring ke suatu tempat sehingga masuk perangkap.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan ini dapat dilakukan pada setiap waktu, untuk mengisi waktu senggang, atau sesudah selesai dari kegiatan sehari-hari. Permainan ini pertama-tama mereka lakukan pada waktu malam di mana bulan sedang bersinar dengan terangnya, dan pemain satu sama lain dapat melihat dengan jelas.

3. Latar belakang sosial budayanya.

Pada masyarakat Pelang Kenidai daerah Pagar Alam Sumatera Selatan, ada suatu kebiasaan yang merupakan warisan leluhurnya, yakni berburu dengan cara menjirat binatang-binatang; di mana hal tersebut merupakan kegiatan untuk mengisi waktu terluang atau mencoba menguji mental serta keberanian berada di tengah hutan belantara. Kegiatan ini sudah diwarisi generasi sebelumnya. Lama kelamaan kegiatan tersebut berkembang menjadi suatu kebiasaan yang diwujudkan dalam suatu permainan. Hal ini kemungkinan besar mereka merasa bahwa obyek yang dijadikan sasaran sudah berkurang atau mereka sudah bosan/jenuh. Adanya kebiasaan tersebut mengihami mereka menciptakan suatu permainan yang cara-caranya mirip dengan tata cara kegiatan berburu di hutan. Permainan tersebut dinamakan "gamang".

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Tidak diketahui dengan pasti kapan permainan gamang ini mulai dimainkan, namun permainan ini sangat populer di daerah Sumatera Selatan, terutama di daerah Pagar Alam dan Lahat. Di daerah Kabupaten OKI (Ogan Komering Ilir) Kayuagung kira-kira 200 km dari daerah Lahat/Pagar Alam ada permainan yang mirip dengan permainan gamang tersebut adalah *galah*. Apakah permainan

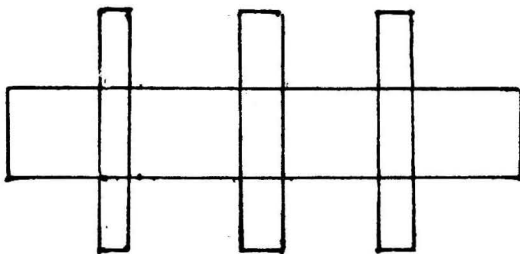
an ini sebagai perkembangan dari permainan gamang atau hanya istilahnya saja yang berbeda, hal ini tidak diketahui dengan jelas. Pada saat sekarang permainan-permainan tersebut sudah tidak ditemukan lagi.

5. Peserta permainan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dewasa baik laki-laki maupun perempuan atau secara campuran, tetapi kemudian hanya digemari oleh anak-anak saja. Jumlah pelaku biasanya 8 sampai 10 orang. Para pemain diusahakan agar sedapat mungkin mereka yang lincah baik dalam berlari maupun mengatur taktik permainan. Sebab pada permainan gamang ini dibutuhkan suatu konsentrasi agar bisa bermain dengan baik, dan dapat memasuki daerah yang dituju. Permainan ini dimainkan oleh kelompok rakyat biasa.

6. Peralatan/perengkapan permainan.

Daerah



Gambar garis di atas tanah merupakan DENAH daerah tempat bermain.

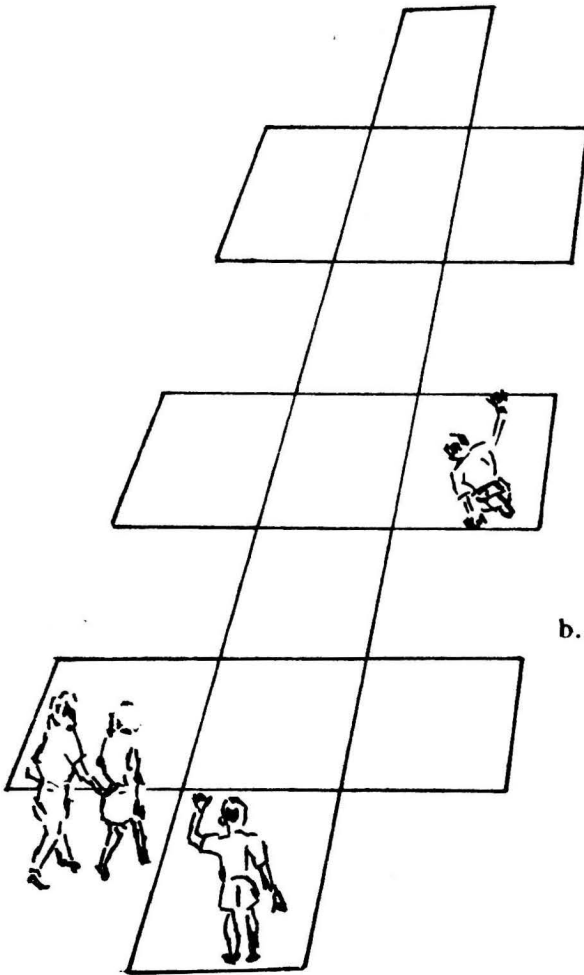
Tempat permainan bisa dilakukan di lapangan, asal tempat tersebut datar dan punya ruang gerak yang leluasa. Pada tempat tersebut dibuat suatu batas atau garis tertentu yang bentuknya, satu garis horizontal yang dibatasi oleh tiga garis vertikal. Adapun fungsi garis-garis tersebut sebagai garis daerah beroperasinya pihak yang menjaga daerah yang akan dimasuki oleh pihak yang main terlebih dahulu. Pada permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus.

7. Iringan permainan.

Dalam permainan gamang ini tidak memerlukan iringan musik atau nyanyian.

8. Jalannya permainan.

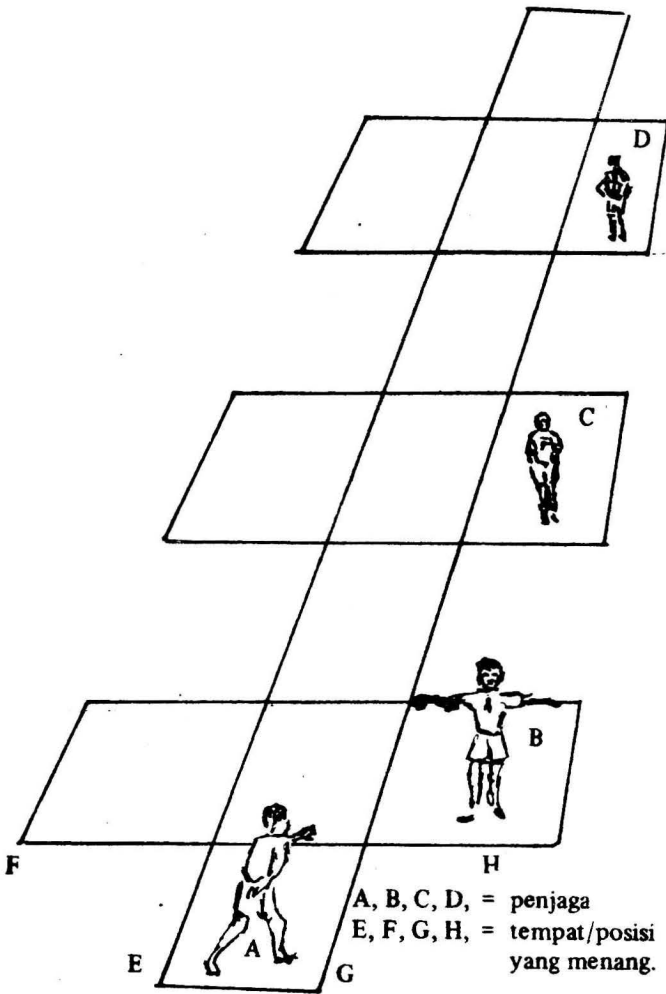
Gambar SITUASI persiapan sebelum bermain.



a. Persiapannya.

Setelah dipersiapkan tempat untuk bermain, kemudian para peserta dibagi dalam dua kelompok. Dari setiap kelompok ada wakil untuk melakukan undian, siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Kepada mereka yang menang dalam undian akan main terlebih dahulu dan yang kalah giliran untuk menjaganya. Sebelum permainan dimulai mereka mengadakan persetujuan untuk disepakati kira-kira berapa games permainan tersebut akan berlangsung. Pada permainan ini terdiri dari dua grup yaitu grup I terdiri dari A, B, C dan D sedangkan grup II terdiri dari E, F, G dan H.

b. Pada permulaan permainan pihak grup II akan bermain terlebih dahulu, sedangkan grup I bertugas sebagai penjaga. Tugas A adalah menyergap siapa-siapa yang melewati garis horizontal dan A tidak boleh melewati garis tersebut, apabila keluar dari batas tadi maka sergapannya tidak sah. Se-



dangkan tugas B, C dan D menyergap siapa-siapa yang melewati garis vertikal, begitu pula mereka tidak boleh keluar dari garis yang telah ditentukan dalam setiap sergapannya. Dalam pada itu pihak grup II harus berusaha melewati garis-garis tersebut apabila ingin mencapai rumah/benting. Apabila berhasil melewatinya keempat pemain grup II maka stand menjadi 1 (satu) kosong untuk kemenangan grup II. Apabila dalam usaha melewati penjagaan tersebut salah seorang anggota grup II ada yang kena sergap maka permainan game pertama selesai dan sekarang dilanjutkan dengan game kedua dengan posisi berubah yaitu grup II bertugas menjadi penjaga. Demikianlah seterusnya permainan tersebut berlangsung sampai batas yang telah ditetapkan gamenya.

9. Peranannya masa kini.

Karena pada masa sekarang sudah banyak permainan yang lebih menarik dari permainan gamang kiranya minat untuk melakukan permainan ini menjadi berkurang atau boleh dikatakan sudah tidak ada sama sekali, terdesak oleh permainan lain seperti kasti maupun rounders. Tetapi walaupun demikian pada permainan ini terdapat nilai-nilai sportivitasnya dan kompetitif di antara

yang main untuk bisa bermain secara dengan penuh konsentrasi dan keberanian.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat setempat kepada permainan tersebut agak kurang memperhatikannya, mereka menganggap apabila anak-anaknya sudah senang bermain tentang permainan apa saja sudah merasa syukur. Ini tercermin dari perkembangan permainan tersebut yang sudah hampir punah pada saat ini.

—oOo—

11. S E T E M B A K

1. Nama permainan.

Setembak adalah nama suatu permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Permainan tersebut terdapat di desa Pumi, Kecamatan Tanjung Sakti, Kabupaten Lahat, Propinsi Sumatera Selatan.

Istilah setembak tersebut berasal dari langkah-langkah dalam permainan, di mana tiap para pihak berada atau salah satu pihak pada posisi untuk melakukan atau gerakan permainan yang ternyata batu/biji terakhir yang akan ditebarkan pada daerah lubang sendiri yang kosong dan segera kebetulan berhadapan dengan lubang di pihak lawan yang ada isinya. Maka seluruh isinya dapat diambil untuk dipindahkan ke tempat penampungan yang disebut *gunung/rumah-rumahan*.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan setembak ini biasanya dilakukan pada siang hari, di waktu anak-anak senggang, istirahat atau sambil menunggu orang tua mereka di kala pergi ke ladang atau ke kebun. Permainan tersebut dapat dilakukan setiap saat.

Biasanya permainan ini berlangsung terutama pada saat-saat musim buah-buahan yang ada bijinya, di mana anak-anak sedang senang-senanginya bermain di antara umur sebaya. Selain menggunakan biji-biji bisa juga digunakan batu kerikil.

3. Latar belakang sosial budaya.

Di daerah Tanjung Sakti pada waktu musim buah-buahan terutama buah-buahan yang berbiji seperti biji karet, sawo atau yang sejenisnya banyak bertebaran. Daerah Lahat ini memang merupakan daerah agraris, sehingga kalau musim buah-buahan telah tiba banyak terdapat biji-bijian tersebut.

Permainan setembak ini memang sudah dikenal sejak jaman dahulu. Waktu jaman penjajahan pada masyarakat tertentu permainan ini biasa dilakukan di rumah-rumah tertentu (kaum feodal). Hal ini dimaksudkan agar anak-anak mereka tidak boleh bermain secara berkeliaran. Alat yang digunakan untuk keperluan tersebut dibuat sedemikian rupa, terutama terbuat dari kayu-kayu bagus sebagai tempat menebarkan batu-batuan/biji-bijian. Pada

permulaan alat untuk mengisi lubang-lubang dimaksud terbuat dari timah atau bekas rumah-rumahan binatang laut seperti siput. Permainan untuk kalangan feodal atau istana ini lama kelamaan menyebar berkembang ke masyarakat biasa, tetapi alat yang digunakan sudah tidak memakai seperti timah atau rumah-rumahan bekas binatang laut, tetapi yang digunakan adalah kadarnya seperti biji-bijian atau batu-batu kecil. Hal ini diduga alat seperti tersebut selain mahal sulit untuk di dapat lagi.

4. Latar Belakang sejarah perkembangannya :

Memang agak sulit untuk dapat memastikan dari mana permainan setembak itu berasal. Rata-rata mereka, masyarakat di sekitar daerah dimana permainan tersebut ditemukan, mengemukakan bahwa sejak mereka berada di daerahnya, permainan tersebut sudah ada. Juga mengenai kebiasaan permainan tersebut dilakukan, apakah khusus merupakan permainan perempuan atau laki-laki. Tetapi melihat kebiasaan yang pernah kami kumpulkan dari penelitian, umumnya mengemukakan bahwa permainan tersebut biasa dilakukan oleh perempuan yang umurnya di sekitar antara 10 sampai dengan 15 tahun.

Di beberapa tempat di luar Kabupaten Lahat istilah setembak ini bernama *congkak*. Tidak diketahui dengan pasti dan jelas bagaimana hubungannya, yang jelas cara permainannya sama dengan setembak. Bedanya pada setembak lubang-lubangnya dimuat sejumlah dua belas, sedangkan pada permainan congkak jumlah lubangnya enam belas.

Pada saat sekarang permainan setembak ini sudah berkurang, hal tersebut antara lain karena anak-anak sekarang disibukkan oleh kegiatan di sekolahnya masing-masing. Pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada bulan puasa, maka permainan ini sering kelihatan kembali.

5. Peserta/pelaku permainan:

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki ataupun campuran. Tetapi pada umumnya biasa dimainkan oleh anak perempuan antara 10 sampai dengan 15 tahun. Permainan setembak ini dimainkan secara berpasangan terdiri dari dua orang.

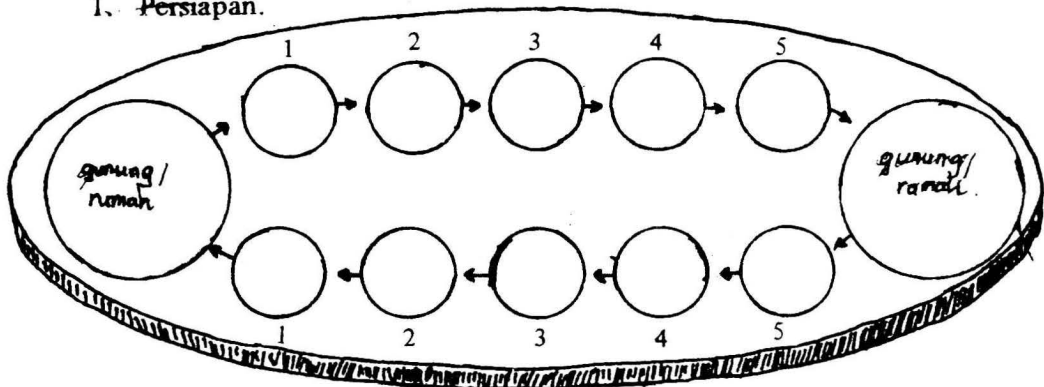
Karena pengaruh perubahan jaman secara berangsur-angsur permainan tersebut yang semula berada dikalangan masyarakat

feodal, berkembang menjadi permainan kelompok masyarakat kebanyakan/biasa.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan :

Alat-alat atau perlengkapan yang dipakai sebagai tempat permainan setembak ini dibuat dari kayu, karenanya bisa dibawa-bawa berpindah tempat. Alat tersebut berbentuk lonjong, seperti lesung yang permukaannya datar, ukuran kira-kira panjangnya 90 cm, tebal 15 cm. Pada permukaannya kayu tersebut dibuang lubang-lubang, 12 lubang, pada setiap ujung dibuat lubang yang agak besar jika dibandingkan dengan yang lain-lainnya. Lubang-lubang yang ada pada ujungnya dinamakan *rumah* atau *gunung*, dimana posisi dari lubang-lubangnya dibuat secara berhadapan. Tetapi permainan tersebut tidak mutlak harus dimainkan seperti pada alat yang dimaksud tersebut, mereka secara sederhana bisa membuat pada tanah.

1. Persiapan.



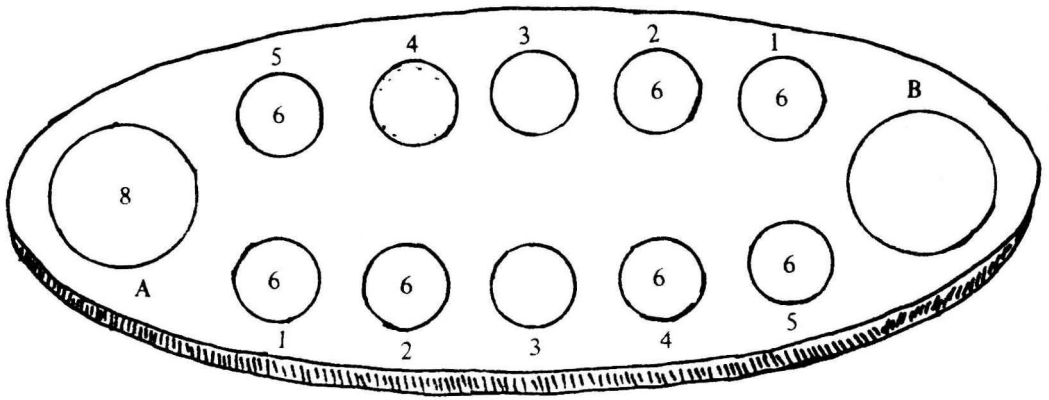
7. Iringan permainan : Pada permainan setembak ini tidak diiringi oleh suatu musik maupun alat alat lain yang sifatnya bunyi-bunyian.

8. Jalannya permainan :

a. Persiapannya.

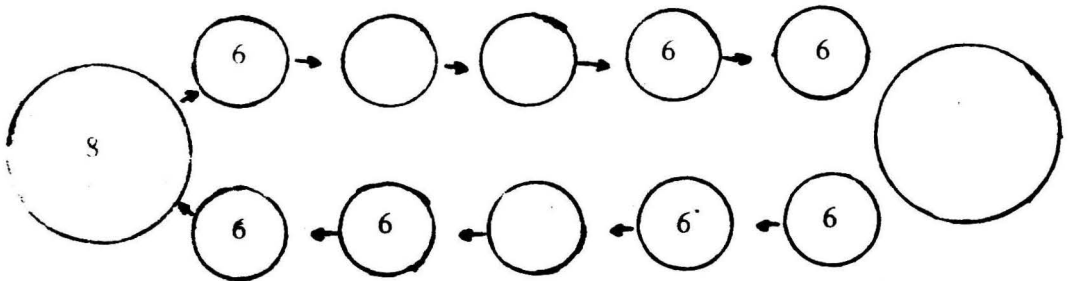
Setelah segala sesuatunya dipersiapkan, antara lain berupa tempat untuk bermain yang dibuat dari kayu ataupun membuat lubang pada tanah dan batu kerikil, bekas biji-bijian sawo, karet atau sejenisnya.

A. Langkah pertama.



Kedua pemain yang terdiri dari A dan B uset (diundi) untuk menentukan siapa-siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Setelah uset dan salah satu pihak menang (A), maka ia berhak bermain pertama kali.

Posisi tembak A



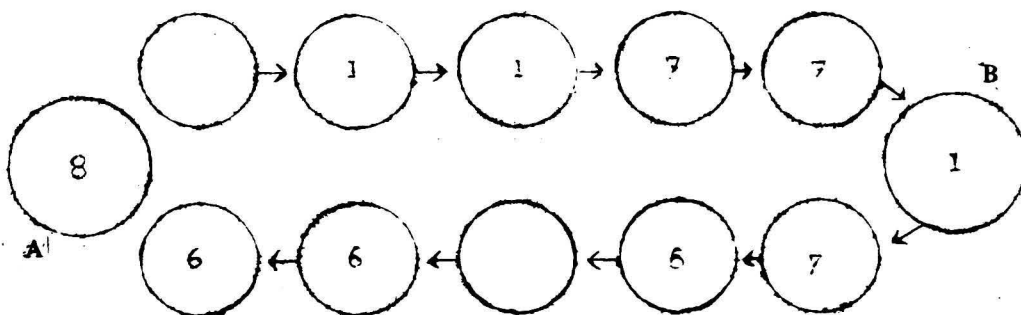
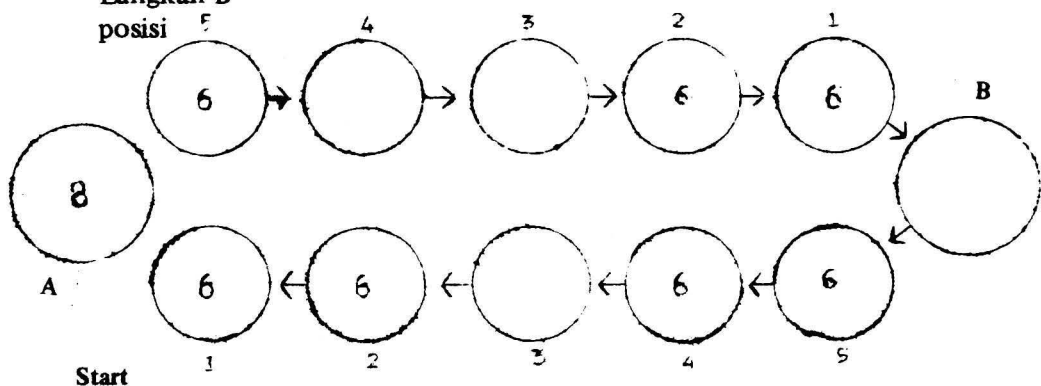
1+6+1

b. Aturan permainan

Pada tahap pertama setiap pemain baik (A) maupun (B) harus mengisi tiap lubang pada alat kayu tersebut. Pada langkah pertama tersebut, A melanjutkan pada *tahap kedua* yaitu mengambil tumpukan bijian kepunyaan (B) no. 4. Jumlah bijian pada tumpukan ini adalah $5 + 1 = 6$ buah, setelah menerima jatuhnya biji terakhir dari langkah pertama. Kemudian tumpukan no. 4 inipun ditebar-kan ke lubang no. 3-2-1 (daerah B) dan ke tumpukan A no. 5,4

dan 3. Pada langkah kedua ini, ternyata biji terakhir yang di jatuhkan pada lubang A (no. 3) dalam keadaan kosong, sebab sudah diambil pada langkah pertama tadi. Situasi pada posisi seperti tersebut dinamakan *tembak*, artinya A berhak mengambil seluruh isi lubang No. 3 dan lubang yang ada dihadapannya yaitu lubang no. 3 daerah B, untuk dimasukkan ke tempat gunung kepunyaan A. Jadi jumlah biji yang dikumpulkan A menjadi $1 + 1 + 6 = 8$ buah. Karena A melakukan langkah *tembak* tadi, maka ia tidak bisa melanjutkan langkah berikutnya dan permainan akan berpindah ke pihak (B).

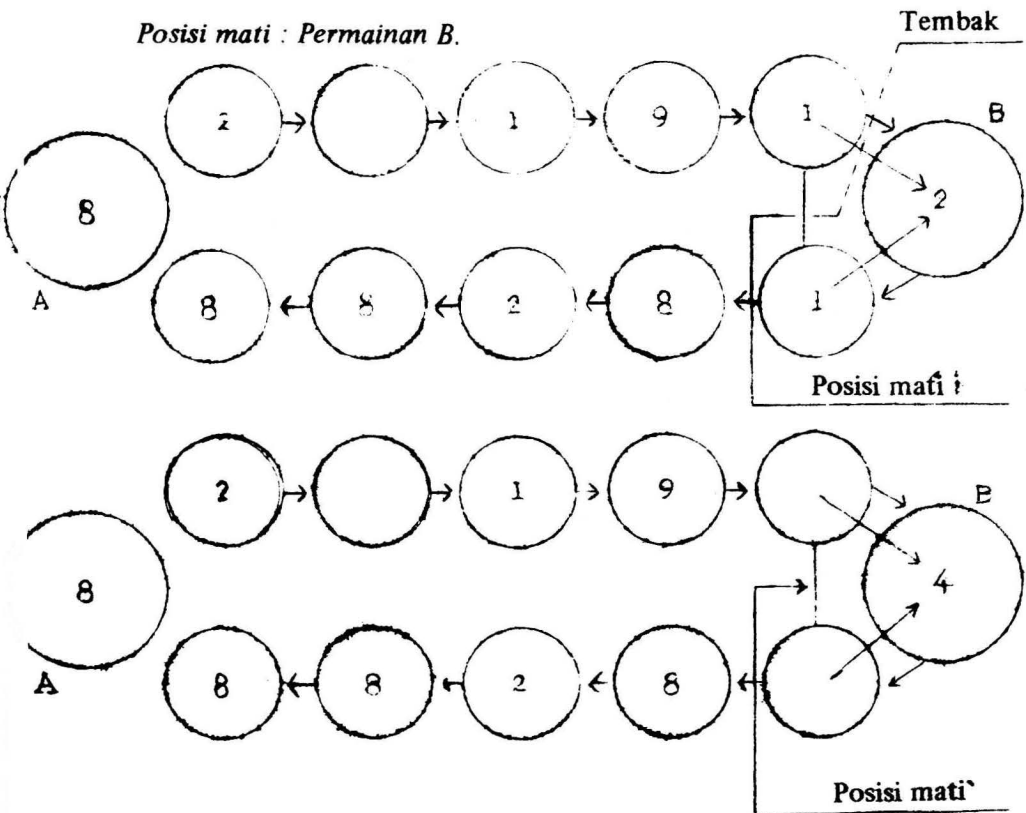
Langkah B
posisi



Pada tahap ketiga permainan ini maka giliran (B) bermain yang permainannya seperti tersebut (A) yaitu mengambil salah satu tumpukan dapat dilakukan yang mana saja. Dengan sendirinya karena posisi tumpukan yang ada pada lubang sudah berubah isinya karena permainan A tadi maka B pun harus dapat mengatur siasat

dalam start pertamanya. Berhasil atau tidaknya permainan ini akan ditentukan oleh langkah pertama kita bermain. Apabila (B) pada langkah-langkahnya dalam menebarkan bijiannya kebetulan menjatuhkan (menebarkan) dalam lubang kosong tiap lubang pada kayu/alat untuk bermain setembak tersebut, masing-masing lima buah pada setiap lubang yang masing-masing dari lubang tengah tadi. Tebarannya harus mengarah ke kiri dan seterusnya berlangsung seperti mengikuti arah perputaran jarum. Pada setiap langkah para pemain harus mengisi rumahnya sebanyak satu buah, kecuali dalam posisi menembak. Pada daerah A maka posisi B tersebut dalam keadaan mati langkah. Ini berarti permainan akan berpindah kembali kepada pihak A.

Posisi mati : Permainan B.



Permainan setembak ini terus berlangsung sampai salah satu pihak bisa mengumpulkan sebanyak mungkin biji di gunungnya (rumah-rumahan) masing-masing. Siapa yang berhasil melakukan

pengumpulan tersebut lebih banyak, maka dia punya harapan untuk menang. Sebab apabila salah satu pihak sudah menguasai sebagian besar biji, maka pihak lawan susah sekali untuk melakukan langkah-langkahnya, karena terbatasnya jumlah biji yang ada/tersedia.

d. Konsekwensi kalah menang.

Pada permainan setembak ini mengenai kalah menangnya seseorang tergantung kepada perjanjian diantara mereka. Misalnya bila A sudah menang secara tiga kali berturut-turut maka B harus mendukung A sejauh jarak yang telah ditentukan. Begitu pula sebaliknya bilamana B menang.

9. Permainan masa kini :

Mungkin pada masa sekarang sudah banyak jenis ragam permainan anak-anak maka kegiatan agak kurang mendapat perhatian akan permainan setembak ini. Tapi pada saat-saat tertentu, misalnya pada bulan puasa kegiatan permainan ini akan muncul kembali.

10. Tanggapan masyarakat :

Pada umumnya masyarakat menilai bahwa permainan setembak ini positif, artinya pada permainan ini dibutuhkan adanya keterampilan dari setiap pemain. Selanjutnya karena ada peraturannya pada permainan ini maka setiap pemain tidak boleh curang, oleh karenanya selain mempunyai sifat edukatif juga bersifat kompetitif dan rekreatif bagi setiap anak.

12. ENGKEK-ENGKEK

1. Nama Permainan : Engkek-engkek

2. Peristiwa/Waktu :

Kebiasaan permainan ini dilakukan oleh anak-anak waktu siang hari, yang merupakan pengisi waktu senggang bagi mereka. Boleh pagi hari, siang hari atau sore hari atau ketika istirahat di sekolah.

3. Latar belakang sosial budayanya :

Permainan Engkek-engkek telah dilakukan oleh anak-anak sejak lama. Dengan bermain itu anak-anak akan merasa dirinya berada dalam suatu ikatan persaudaraan dan persahabatan. Disamping itu mereka dapat mengisi dan menguji ketangkasan mereka melalui permainan Engkek-engkek. Disamping kegembiraan yang di dapat, daya pikirnya pula dapat ditingkatkan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya :

Secara pasti kapan dimulainya permainan itu tidak diketahui. Permainan ini sudah dikenal semua, terutama di Kecamatan Rawas Ulu permainan itu telah berkembang dan digemari oleh anak-anak.

5. Peserta/pelaku permainan :

- a. Jumlahnya : Dua orang atau lebih.
- b. Usianya : 10 – 13 tahun.
- c. Jenis kelamin : Laki-laki/Perempuan.
- d. Kelompok sosialnya : Anak kebanyakan/Umum.

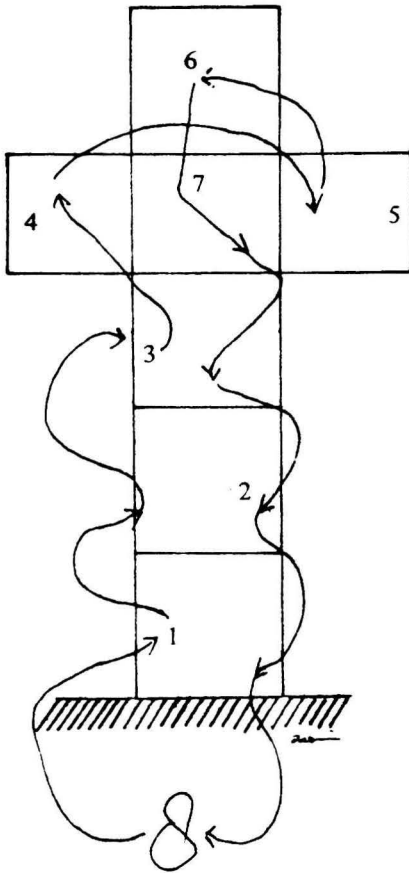
6. Peralatan/Perlengkapan permainan :

1. Balang (sejenis batu yang pipih) atau tipis dengan ukuran 4 x 4 cm dalam bentuk 4 segi atau lonjong
2. Balang itu harus dipunyai oleh semua pemain.
3. Balang itu boleh juga dibuat dari pecahan genteng.

7. Iringan permainan :

Permainan Engkek-engkek ini tidak memerlukan iringan lagu atau musik.

8. Jalannya permainan :



Keterangan :

- No. 6 = gunung
 ----- = Jalan lompatan
 X = rumah

berada di petak II dengan berdiri di sebelah kaki juga mengambil balang di petak I tadi dan petak I baru boleh diinjak juga dengan sebelah kaki dan terus kembali ke tempat asal di luar lapangan permainan. Cara seperti di atas diteruskan sampai petak terakhir, umpama petak lapangan ada 7, maka tujuh kali pula ia berbuat seperti butir 2 di atas, sepanjang permainan tidak gagal. Apabila balang yang dilempar itu tidak masuk dalam petak yang dituju maka permainannya gagal dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

a. Persiapannya :

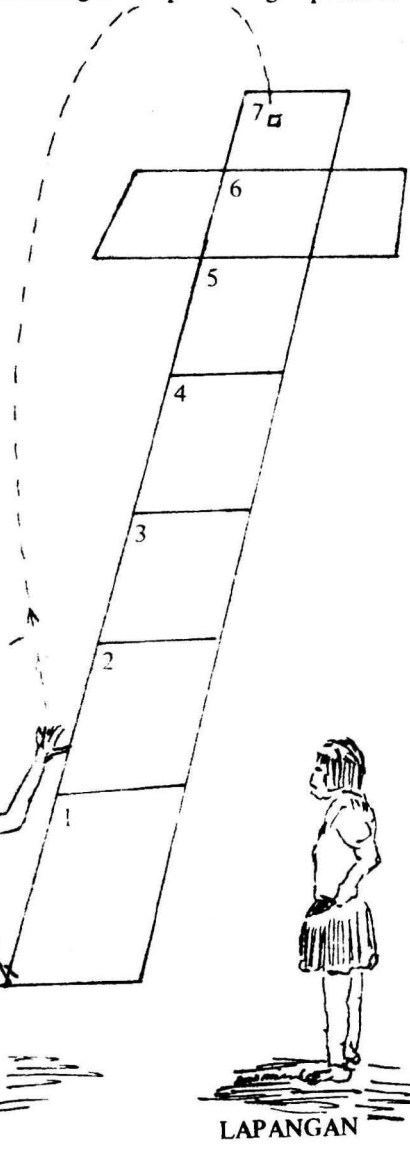
1. Para pemain mula-mula ber-sama-sama membuat denah permainan di atas lapangan. Biasanya dengan jalan menggaris tanah dengan kayu atau boleh juga digaris dengan kapur. (gambar lapangan di sebelah).
2. Setelah denah permainan selesai dibuat dan mereka sama-sama setuju, lalu mereka mengadakan undian (sut) untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan.

b. Aturan permainan :

Tahap I.

Permainan pertama yang akan memulai permainan memegang balang dan berdiri menghadap di petak I lapangan tadi, tetapi tak boleh menginjak garis lapangan. Balang dilemparkan dan harus masuk petak I. Setelah itu, maka ia berjingkat dengan sebelah kaki dengan tidak boleh menginjak petak I yang ada balangnya. Jadi harus dilangkahi. Setelah petak lapangan diinjak dengan sebelah kaki, lalu kembali, dan ketika

Sketsa anak sedang melempar balang kepetak 7.



Mungkin saja seorang pemain dapat secara baik menyelesaikan permainannya dalam suatu rangkaian dari sekian petak pada lapangan permainan itu. Bila demikian maka ia meneruskan pada tahap berikutnya.

Tahap II

Melakukan balang di atas punggung tangan. Berjingkat dengan sebelah kaki mulai dari petak 1-2-3-4-5-6-3-2-1. Dipetak 1 ketika kembali ini, balang dilambung ke atas lalu di tangkap dengan baik, permainan diteruskan tahap berikutnya.

Tahap III.

Balang diletakkan di atas kura-kura kaki, boleh di bagian kaki kiri atau kaki kanan. Berdiri di luar lapangan menghadap ke lapangan dekat petak 1. Berjingkat dengan sebelah kaki yang tidak memikul balang. Mulai petak 1-2-3-4-5-6-7-3-2-1- kaki yang berisi balang tidak boleh menyentuh tanah. Waktu kembali, sampai dipetak 1, balang yang ada di kaki dilambungkan keudara dan harus pula ditangkap. Bila berhasil dengan baik menangkapnya diteruskan ke tahap berikutnya.

Tahap IV.

Pemain berdiri pada posisi semula (menghadap) petak No. 1 dan meletakkan balang di atas kepala. Melangkah dari petak no. 1-2-3-4-5-6-7-3-2-1- (dalam keadaan berjalan biasa) dan pada pe-

tak terakhir ia harus menjatuhkan balangnya dari atas kepala dengan cara menundukkan kepala dan balang tersebut harus dapat ditangkap. Hal ini dilakukan ketika berada di petak no. 1 ketika kembali.

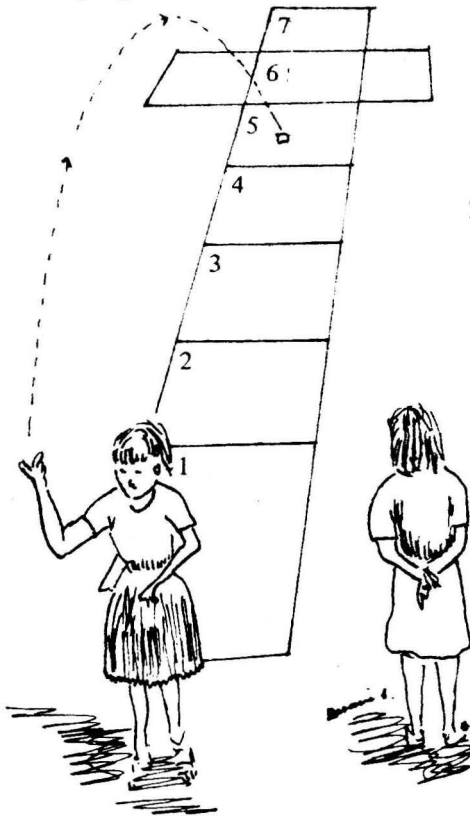
Tahap V.

Berdiri pada posisi semula kemudian melemparkan balang ke-petak no. 7. Pemain tersebut mulai berjalan dari petak no. 1-2-3-4-5-6-7- dengan memejamkan mata, pada petak no. 7 ia harus me-raba balangnya tadi (boleh sambil berjongkok). Setelah balang tersebut dapat diambilnya, maka pemain berjingkat (berjengkek) dengan sebelah kaki menuju petak no. 3-2-1-, dan terakhir dengan melompat dan langsung menginjak balang yang ada di luar lapangan tadi.

Sketsa anak sedang melempar balang kepetak melalui kepala, membelekangi lapangan.

Tahap VI.

Berdiri pada posisi semula dengan membelakangi petak 1 dan lapangan keseluruhan. Melemparkan balang ke arah lapangan, tetapi balang tersebut harus melangkahi kepala. Bila balang jatuh padasalah satu petak, maka pemain mulai berjalan dari petak no. 1-2-3-4-5-6-7-3-2-1-. Ketika pemain menuju ke arah petak no. 7 dengan berjalan petak yang berisi balang tidak diinjak tetapi dilangkahi (berjingkat) dengan sebelah kaki. Ketika kembali misalnya dari petak 7 menuju petak 1, sampai pada petak yang ada balangnya, kedua kaki diinjakkan dan balang dipungut, terus menuju keluar lapangan. Jika cara butir 3 di atas berhasil baik, diteruskan dengan lemparan berikutnya sampai ada kesalahan atau selesai sama sekali. Petak-petak pada lapangan yang telah



pernah diisi balang oleh seorang pemain pada tahap VI ini apabila terlaksana dengan baik, maka harus diberi tanda silang (X) yang disebut rumah. Akhir Jari permainan engkek-engkek ini, setiap petak lapangan permainan itu nanti akan menjadi rumah (X) kepunyaan para pemain yang berhasil. Yang menang adalah yang banyak mempunyai rumah-rumah itu.

d. *Konsekwensi menang kalah :*

Biasanya siapa yang kalah bermain mendukung yang menang dengan melalui jarak yang sudah ditentukan, umpama 30 meter atau 25 meter pulang pergi. Apabila selesai satu rangkaian permainan, kadang-kadang diteruskan atau berhenti.

9. Peranannya masa kini :

Permainan Engkek-engkek masa kini masih tetap digemari oleh anak-anak umur belasan tahun, terutama anak wanita. Mereka ingin mengembangkan kemahirannya dalam permainan ini, dari pada duduk-duduk tak mempunyai tujuan tertentu. Kendati di sekolah telah ada permainan lain, misalnya kasti, olah raga lainnya, tetapi Engkek-engkek tetap selalu dimainkan.

10. Tanggapan masyarakat :

Masyarakat masih menyenangi permainan ini. Tidak ada keluhan larangan bila melihat anak-anak bermain Engkek-engkek, di mana saja, ditengah jalan-jalan kampung, pekarangan rumah juga di halaman sekolah.

13. BECIPAK (SEPAK RAGA)

1. Nama Permainan :

Becipak adalah suatu nama permainan orang dewasa dan tua-tua di daerah Muara Enim dan sekitarnya. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan bola terbuat dari rotan yang dianyam berbentuk bulat seperti bola sepak. Caranya bola dari rotan tersebut dilambung-lambungkan dengan menggunakan kaki yang dilakukan oleh beberapa orang silih berganti. Permainan ini disebut juga sebagai permainan sepak raga. Dari keadaan seperti tersebut tadi dengan melambung-lambungkan bola rotan dengan menggunakan kaki diberi nama becipak.

2. Peristiwa/Waktu:

Permainan bercipak ini biasa dilakukan pada siang hari, yaitu terutama waktu diadakan upacara sedekah perkawinan atau sebagai pengisi waktu senggang. Permainan ini sebagai suatu ciri keperkasaan seorang laki-laki untuk memainkan bercipak/sepak raga. Sebab bola yang digunakan untuk becipak ini terbuat dari rotan, jadi cukup keras untuk ditendang dengan menggunakan mata kaki. Pada upacara, baik yang diadakan dalam sedekah perkawinan maupun secara khusus diadakan pada hari-hari besar, mereka bertemu di arena pertandingan berlaga melakukan pertandingan antar kelompok dari satu daerah lainnya datang pada suatu tempat untuk memperhatikan kemahiran memainkan sepak raga. Biasanya masyarakat sekitar daerah tersebut menyaksikan bila mana diadakan sepak raga.

3. Latar belakang sosial budayanya :

Pada masyarakat yang berada di kawasan negara kita pada umumnya memandang bahwa pada upacara-upacara tertentu, misalnya perkawinan dianggap sebagai suatu yang sakral/suci bagi masyarakatnya dimana akan melibatkan seluruh sanak keluarga mereka. Oleh karena itu tata upacara seperti tersebut tadi sampai sekarang masih diindahkan diseluruh tanah air kita ini. Pada kesempatan peristiwa tersebut tadi, sebagai tanda turut bersuka ria sanak keluarganya mengadakan kegiatan antara lain becipak, disamping akan memperlihatkan kemahirannya bersepak raga. Masyarakat di lingkungannya memandang bahwa seorang yang mem-

punyai kemahiran atau kepandaian berbuat sesuatu akan dipandang hormat. Diadakannya becipak pada upacara sedekah perkawinan dipandang mereka sebagai suatu kesempatan untuk memperlihatkan kepandaiannya bersepak raga.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya :

Pada permulaan, permainan becipak ini berlangsung sampai batas sebelum adanya permainan bola kaki yang terbuat dari karet/kulit. Setelah adanya permainan bola kaki yang terbuat dari kulit lama-kelamaan berangsur menghilang permainan becipak ini.

5. Peserta/Pelaku permainan :

Permainan ini dilakukan oleh orang dewasa atau orang tua-tua. Jumlah pemain tidak terbatas dan hanya dilakukan oleh pria saja dari kalangan biasa. Setiap peserta harus berusaha bermain sebaik mungkin dan mereka akan menghadapi sanksi yang mau tidak mau harus dijalankan sesuai dengan perjanjian atau kebiasaan yang berlaku. Rata-rata yang bermain dalam permainan tersebut berumur sekitar 15 sampai 20 tahun, jenis kelaminnya adalah laki-laki saja.

6. Peralatan/perlengkapan permainan :

Dalam permainan becipak atau sepak raga ini dibutuhkan suatu tempat atau halaman yang agak luas, sebab mereka dalam cara permainan melakukan suatu tendangan dengan cara melambungkan secara terus-menerus. Dalam posisi seperti tersebut dibutuhkan ruang gerak yang agak bebas. Para pemain membentuk posisi lingkaran. Bola bundar sebesar bola kaki tersebut terbuat dari rotan yang dianyam. Dapat dibayangkan bahwa alat tersebut sedemikian kerasnya untuk ditendang dengan kaki, sehingga seorang pemain memerlukan latihan yang agak lama untuk melatih

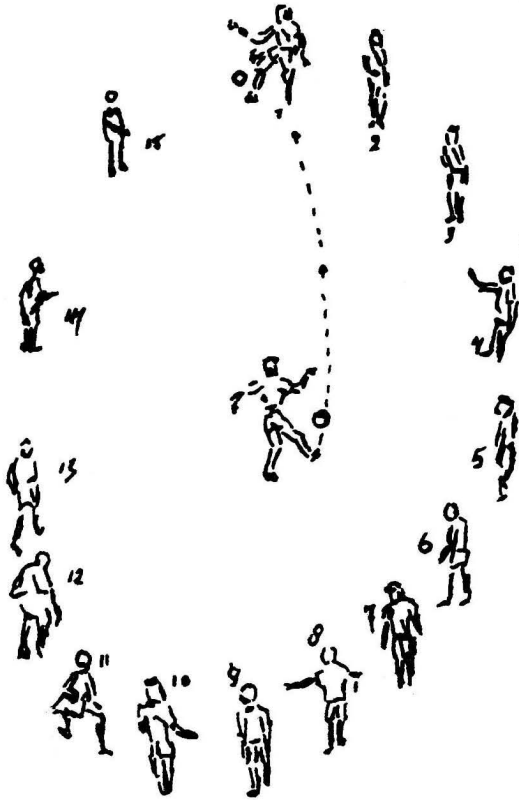


kaknya supaya dapat digunakan secara terbiasa.

7. **Iringan musik :**

Secara khusus dalam permainan ini tidak disertai dengan iringan musik ataupun bunyi-bunyian yang sejenisnya.

8. **Jalannya Permainan :**



a. *Persiapan*

Tempat maupun alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah pertama-tama lapangan yang cukup luas. Kemudian bola yang terbuat dari anyaman rotan dan berbentuk bulat.

b. *Aturan Permainan*

Dalam permainan ini telah ditentukan bahwa yang ikut bermain sebanyak 10 orang, ditambah seorang pengumpan bola yang berdiri di tengah-tengah pemain lainnya. Tugas pengumpan ini sifatnya hanya sebagai penengah saja. Posisi mereka melingkar, terdiri dari pemain nomor 1 sampai dengan nomor 10, penengah berdiri di tengah.

Sebelum permainan di mulai diadakan kesepakatan, seperti lama permainan atau risiko kalah menangnya seseorang. Kadang-kadang mereka bermain dengan taruhan.

c. *Tahap pertama*

Pada permainan permulaan penengah yang berdiri di tengah mengoverkan bola kepada pemain nomor 1, dia harus menyambutnya dengan kaki kemudian dilambungkan kembali beberapa kali sampai dia mampu bertahan tanpa

bola jatuh ke tanah. Bila dipandang cukup nomor 1 bermain bisa mengembalikàn kepada *penengah* dan kemudian diarahkan ke giliran pemain selanjutnya nomor 2.

Tahap kedua

Demikian pula pemain nomor (2) ini harus menyambutnya seperti nomor (1) tadi. Apabila ternyata nomor (2) melakukan kesalahan yaitu tidak mampu bertahan lama sehingga bolanya jatuh ke tanah maka ia dianggap gugur/kalah dan harus mundur tidak bisa ikut lagi, jadi pemain sekarang tinggal 9 orang. Demikian permainan ini berlangsung terus sampai siapa diantara mereka yang mampu bertahan paling lama. Pada akhir permainan ternyata pemain nomor (1) bertahan seorang diri mampu menguasai bola sekian lama tanpa jatuh ke tanah, maka ia dianggap sebagai pemenangnya.

d. *Konsekuensi kalah menang*

Mengenai risiko kalah menangnya dalam permainan becipak ini tergantung kepada adanya *kesepakatan* diantara mereka. Tetapi pada umumnya yang menang mempunyai kebanggaan tersendiri. Pada saat-saat tertentu adakalanya mereka melakukan dengan bertaruh. Benda yang dipertaruhkan misalnya uang, ayam ataupun sampai ke kambing.

9. Peranan masa kini :

Pada masyarakat dimana permainan ini kita temui, kegiatannya sekarang sudah agak berkurang. Tetapi pada saat-saat tertentu, misalnya upacara keramaian perkawinan permainan ini masih diadakan. Berkurangnya kegiatan permainan ini mungkin terdesak oleh adanya permainan seperti sepakbola atau permainan lain, yang lebih populer.

. Tanggapan masyarakat :

Terhadap permainan itu sendiri pada umumnya masyarakat menilai positif kepada permainan becipak ini. Penilaian tersebut di dasarkan kepada sifat dari permainan itu sendiri, yaitu terdapatnya sifat kompetitif, rekreatif dan menilai ketangkasan seseorang disamping sebagai kegiatan keolahragaa.

14. PLATOK

1. Nama permainan :

Permainan Platok ialah permainan yang dilakukan dengan membanting uang logam pada benda keras yaitu sekeping papan atau batu bata yang dipasang miring ke depan. Pada waktu uang logam dibanting pada kayu atau batu bata tadi keluarlah bunyi berdetok, atau platok. Karena itulah permainan ini dinamakan permainan platok, yaitu suara yang keluar karena beradunya dua buah benda keras. Permainan ini sangat digemari oleh masyarakat di daerah Pangkal Pinang dan menyebar sampai ke Sungai Liat, Toboali dan Mentok di Kabupaten Sumatera Selatan.

2. Peristiwa/Waktu :

Permainan ini dilakukan pada siang hari yaitu pada waktu-waktu senggang, terutama pada waktu sehabis pekerjaan atau di ladang.

Lamanya permainan tidak ditentukan tergantung kepada suasana dan kemauan para pemainnya, kadang-kadang permainan ini baru berhenti karena hari telah sore dan telah mulai gelap dan kadang-kadang disebabkan hari hujan dan lain-lain. Karena permainan ini sifatnya bertaruh, maka bagi yang kalah dapat saja berhenti, sementara yang lain terus bermain. Selain dari itu peserta yang baru datang dapat saja turut bermain setelah dimufakati bersama oleh para pemain terdahulu.

3. Latar belakang sosial budaya :

Pada umumnya yang melakukan permainan ini ialah para pemuda kampung yang hidupnya dari berkebun kopi atau iada. Pada waktu-waktu senggang terutama setelah panen hasil kebunnya mereka mempunyai banyak waktu yang terluang. Sementara dari hasil panen mereka mempunyai cukup uang untuk taruhan permainan, atau modal bermain. Pada musim panen inilah kadang-kadang penduduk suatu kampung pergi bermain ke kampung lain yang cukup jauh dikarenakan sangat gemarnya akan permainan ini. Permainan ini menuntut kemahiran peserta dalam melemparkan atau membanting pada sasaran.

4. Latar belakang sejarahnya :

Permainan ini berasal dari Kotamadya Pangkal Pinang yang kemudian menyebar ke daerah Sungai Liat, Toboali dan Mentok di Kabupaten Bangka Propinsi Sumatera Selatan. Tidak diketahui dengan jelas kapan permainan ini dimulai, namun permainan ini telah ada dan digemari oleh masyarakat sejak zaman dahulu, yaitu sejak zaman penjajahan Belanda. Pada waktu itu dipergunakan uang logam Hindia Belanda sebagai alat permainan yang langsung sebagai taruhannya.

5. Peserta/pelaku permainan :

Pelaku permainan ini jumlahnya tidak terbatas. Lebih banyak yang bermain, akan lebih mengasyikkan. Pemainnya terdiri dari para pemuda remaja dan tidak pernah dilakukan oleh kaum wanita. Selain pemuda dan orang-orang dewasa, permainan ini digemari juga oleh anak-anak laki-laki.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan :

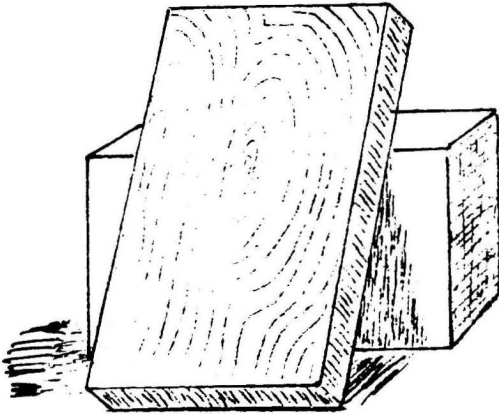
Tempat diadakannya permainan adalah di atas tanah yang lapang dan datar. Lebih luas tempat bermain akan lebih baik sehingga lebih leluasa dan dapat menampung banyak pemain. Peralatan permainan terdiri dari beberapa buah uncek. Uncek ini ialah alat yang dipergunakan pemain untuk melontar atau membanting dalam melakukan permainan. Uncek ini terdiri dari uang logam yang cukup berat agar waktu melempar atau membantingnya cukup mantap dan tidak melayang. Papan tempat membanting uncek terbuat dari kayu berukuran 15 x 7 x 3 cm dipasang miring ke depan lebih kurang 70 derajat. Kalau tidak ada papan, dapat juga dipergunakan batu bata sebagai gantinya. Di depan tempat membanting uncek tadi dibuat garis melintang yang disebut garis batas. Jarak dari tempat membanting ke garis batas ini lebih kurang sepuluh meter.

7. Iringan Permainan :

Permainan platok ini tidak memerlukan iringan lagu atau musik ataupun sya'ir. Oleh sebab itu tidak lazim kalau ada pengiring atau lagu pada permainan. Jadi bermain begitu aja tanpa ada peralatan pengiring. Walaupun ada pengiring hanyalah merupakan hiburan tambahan diluar permainan.

8. Jalannya Permainan :

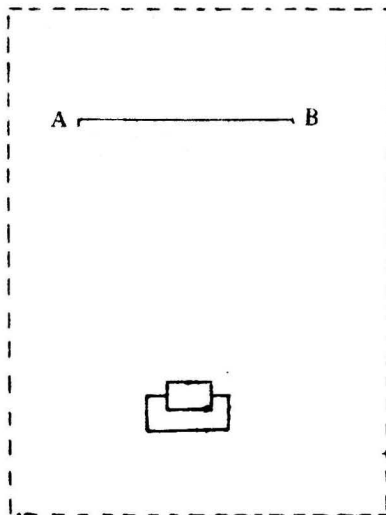
MAIN PLATOK



GAMBAR 1.

PAPAN TEMPAT MEMBANTING UNCEK

LAPANGAN TEMPAT BERMAIN



GAMBAR 2.

- A.B. - GARIS BATAS
- C - PAPAN TEMPAT MEMBANTING UNCEK

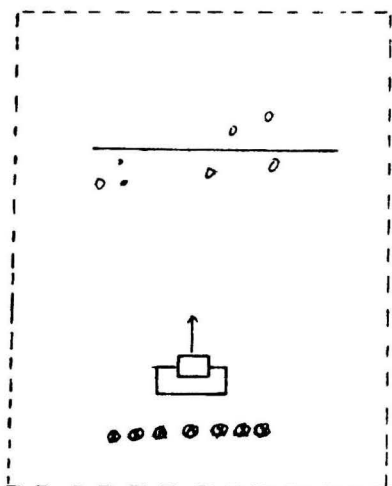
Setelah disepakati untuk mengadakan permainan lalu diadakan persiapan-persiapan permainan. Pertama-tama ialah mencari tempat bermain yaitu tanah lapang yang cukup luas, kering dan datar. Setelah itu dibuatlah papan untuk membanting uncek. Kalau tidak ada papan dapat juga dipergunakan batu bata sebagai gantinya.

Yang terakhir ialah menentukan besar kecilnya taruhan permainan. Setelah semua persiapan permainan selesai dipersiapkan, permainan dimulai dengan urutan-urutan sebagai berikut:

1. Semua pemain berdiri dibelakang papan tempat membanting uncek lalu secara bergiliran melemparkan unceknnya kegaris batas. Yang unceknnya paling jauh dari garis batas ialah yang mendapat giliran terlebih dahulu dan paling dekat dengan garis batas yang mendapat giliran terakhir. (lihat gambar no. 2)
2. Secara bergiliran para pemain (menurut urutan-urutan tersebut di atas) mulai melemparkan unceknnya dari garis batas kearah tempat membanting uncek, dialah yang mendapat giliran terdahulu dan yang paling jauh ialah mendapat giliran terakhir, untuk membanting. (lihat gambar no. 3)

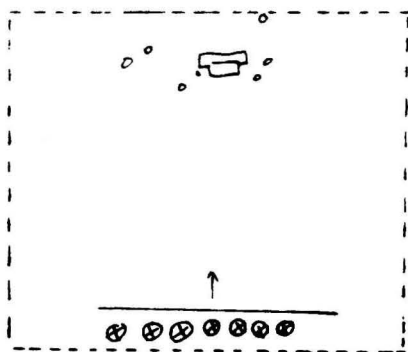
MAIN PLATUK

GAMBAR 3.
PEMAIN MELEMPAR UNCEK



**YANG MELEMPAR UNCEK PALING
JAUH DARI GARIS BATAS IALAH
YANG MAIN PALING DAHULU.**

GAMBAR 4



**PEMAIN YANG MELEMPAR
UNCEK SESUAI DENGAN
URUTAN-URUTANNYA.**

3. Secara bergiliran sesuai dengan ketentuan pada nomor 2 di atas para pemain membanting unceknnya pada papan yang telah tersedia. Uncek yang dibantingkan tersebut terpelanting kembali ke depan dan bila jatuhnya dapat mengenai uncek teman lainnya (yang masih terletak ditanah) maka yang kena harus membayar pada yang membanting dan ia dianggap kalah, serta tidak dapat lagi meneruskan permainan. Yang membanting tadi dapat mengulangi terus hingga bila unceknnya tidak mengenai uncek lainnya barulah nomor urut berikutnya mendapat giliran. Sementara itu uncek yang tidak mengenai tadi harus tetap dibiarkan pada tempatnya jatuh.

4. Kalau uncek yang dibantingkan terpelanting dan mengenai uncek pemain yang sudah menang, maka yang terkena dianggap kalah. Ia harus membayar taruhan yang telah ditentukan serta memberikan seluruh yang dimenangkannya. Demikianlah permainan ini diteruskan hingga selesai semuanya (yang tidak mati/kalah) mendapat giliran membanting unceknnya pada papan tempat membanting. Kemudian setelah selesai semuanya, permainan dimulai kembali dari pertama. (lihat gambar no. 4)

15. MACAN-MACANAN

1. Nama Permainan :

Permainan ini bernama macan-macanan. Macan dalam bahasa daerah berarti harimau. Jadi kalau diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia macan-macanan berarti harimau-harimauan. Memang dalam permainan ini ada satu pihak yang berperan sebagai macan. Pihak lain berperan atau menguasai kambing-kambing. Memang musuh kambing ialah macan.

2. Waktu/Bermain :

Permainan ini dapat dilakukan pada setiap saat, diwaktu senggang untuk mengisi waktu terluang. Lama permainan biasanya setengah jam paling lama satu jam.

3. Latar belakang sosial budayanya:

Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu terluang, tetapi bekerja di sawah atau di ladang. Tapi sering juga dilakukan disaat-saat ada persedekahan atau pada pertemuan di Balai Desa. Permainan ini menimbulkan keakraban diantara para pemain. Seseorang akan terkenal namanya, apabila ia selalu memenangkan permainan ini, lebih-lebih bila permainan itu dilakukan ditempat-tempat tertentu seperti pada upacara persedekahan.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya:

Sulit diketahui asal usul permainan ini. Tetapi jelas, bahwa permainan ini sudah sejak lama dikenal orang daerah Ogan Komering Ulu dan sudah menjadi permainan rakyat, lebih-lebih di desa-desa. Permainan ini banyak dilakukan di kala ada keramaian-keramaian perkawinan atau di dalam bulan puasa sementara menunggu waktu berbuka puasa.

5. Peserta/Pelaku.

Jumlah pemain 2 orang. Usia pemain tidak terbatas mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pemainnya pada umumnya laki-laki.

6. Peralatan permainan.

Permainan ini memerlukan sebuah skets (terlampir) yang dapat dilukis di atas meja tempat bermain atau dilukis pada sehelai

karton. Ukuran skets lebih kurang 40 x 30 Cm. Selain itu diperlukan 21 buah batu kerikil atau benda lainnya yang serupa yang dinamakan batu kambing dan 1 buah batu kerikil yang agak besar yang disebut macan.

7. Jalannya permainan.

Permainan ini dimainkan oleh 2 orang, duduk berhadap-hadapan satu sama lain menghadap skets tempat bermain yang telah dibuat/dipersiapkan sebelum permainan dimulai. Skets ini umumnya berukuran 40 x 30 cm, tapi boleh berukuran lebih besar lagi tergantung pada kehendak si pemain.

Disiapkan pula batu kerikil atau benda apa saja yang serupa sebesar kelerang sejumlah 21 buah dan batu batu itu dinamakan kambing dan ditambah sebuah batu lagi yang agak besar sedikit yang dinamakan batu macan.

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diadakan undian siapa yang memegang batu kambing dan siapa yang memegang batu macan. Setelah ada penentuan ini barulah permainan dimulai.

Mula-mula yang memegang batu kambing meletakkan batunya di atas skets sejumlah 9 buah pada 9 titik yang di tengah skets (Lihat tanda X pada skets terlampir). Pemegang batu macan sebelum meletakkan batunya terlebih dahulu mengambil 3 buah batu kambing yang telah diletakkan pada skets, baik yang berjajar dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah. Setelah itu batu macan diletakkan di tengah-tengah garis pusat skets. Pemegang batu kambing mulai mengisikan batu-batu kambing yang ada di tangannya satu demi satu untuk mem-backing kambing-kambing yang masih tinggal, karena batu macan selalu dilompati oleh pemegang batu macan melalui batu-batu kambing. Batu macan melompati batu kambing yang berjajar ganjil, yaitu berjajar satu atau tiga. Lompatan itu berarti macan memakan kambing. Demikianlah dilakukan terus menerus, dimana pemegang batu kambing berusaha untuk mempertahankan jangan sampai batu kambing terlompati oleh batu macan. Terlompati batu kambing yang berjajar ganjil oleh batu-batu macan berarti dimakan oleh batu macan. Dalam permainan ini batu macan tidak diperkenankan melompati batu kambing yang berjajar genap (jajar dua atau empat). Setelah habis batu kambing yang dipegang/di tangan, barulah mulai menggeser-geserkan batu kambing yang

belum dimakan oleh macan. Batu macan selalu berusaha mengintai batu kambing yang ganjil untuk dilompati apabila pemegang batu kambing tidak berhati-hati mengatur batu kambingnya, akhirnya akan habislah batu kambing dimakan oleh macan. Sebaliknya apabila pemegang batu macan tidak terampil mencari jalan untuk memakan atau menghindari kepungan batu-batu kambing, maka batu macan itu akan terkurung dalam arti terdesak dan tidak dapat lagi melompat (memakan) batu kambing serta tidak dapat bergerak lagi kemana-mana, maka dalam keadaan demikian matilah si macan. Ini berarti pihak pemegang batu macan mengalami kekalahan. Demikian permainan ini dilakukan terus sampai kedua pemain menghentikannya karena lelah atau karena sebab lain.

8. Iringan permainan.

Permainan macan-macanan ini tidak memerlukan iringan baik musik maupun nyanyian.

9. Peranan masa kini.

Pada saat ini permainan ini sudah kurang populer, karena sudah banyak permainan lain yang menarik perhatian masyarakat, seperti permainan halma, gable, permainan kartu remi dan lain-lain. Tetapi meskipun demikian di pelosok-pelosok dusun/desa permainan ini masih terdapat.

10. Tanggapan masyarakat.

Diakui, bahwa di zaman dahulu permainan rakyat belum sebanyak sekarang ini. Permainan macan-macanan memang sangat populer dikala itu. Tetapi sekarang karena sudah banyak permainan lain yang lebih menarik dalam hal oleh otak, maka permainan macan-macanan ini sudah kurang digemari.

16. SEMBUNYI GONG

1. Nama permainan.

Sembunyi gong permainan rakyat daerah Sungai Liat Ibukota Kabupaten Bangka Sumatera Selatan. Nama Sembunyi gong maksudnya ialah permainan sembunyi-sembunyian dengan memakai gong. Yang dimaksud dengan gong di sini ialah semacam bunyi-bunyian yang dibuat dari kaleng bekas dan diisi dengan benda keras atau batu-batu kecil sehingga bila di goncang akan mengeluarkan suara yang cukup nyaring. Suara kaleng inilah yang dianggap mereka gong sehingga permainan ini disebut sembunyi gong.

Sifat permainan ini ialah sekedar hiburan bagi anak-anak untuk mengisi waktu-waktu senggang. Selain dari pada itu permainan ini juga untuk melatih ketangkasan berlari, ketajaman mata dan telinga, serta ketelitian menebak.

2. Peristiwa/waktu.

Tidak ada waktu tertentu yang khusus untuk melakukan permainan ini. Dapat dilakukan pada siang atau sore hari yaitu bila ada waktu senggang dan anak-anak tetapi akan lebih mengasikkan bila dimainkan pada waktu malam hari apabila terang bulan.

Permainan ini dilakukan dalam waktu yang cukup lama, tergantung dari kesenangan pada keasikan mereka bermain. Panjangnya waktu bermain ini dapat disebabkan oleh banyaknya peserta yang ikut bermain dan juga dapat disebabkan oleh lamanya mencari teman-temannya yang bersembunyi.

3. Latar belakang sosial budayanya:

Boleh dikatakan permainan ini merupakan permainan anak-anak kampung dan tidak ada latar belakang sosial budayanya yang tertentu. Selain sebagai permainan yang mengasikkan dalam mengisi waktu-waktu senggang, permainan ini dapat juga mengarahkan perhatian anak-anak untuk mematuhi aturan-aturan permainan, sehingga terlepas dari perbuatan-perbuatan yang tak menentu seperti mengganggu binatang, merusak tanaman dan lain-lain. Dalam permainan ini selain sebagai hiburan juga dapat untuk melatih ketangkasan berlari, ketajaman mata dan telinga, serta ketelitian baik bagi yang bersembunyi, maupun bagi yang mencari.

4. Sejarahnya.

Tidak diketahui dengan jelas sejarah asal dan perkembangan permainan ini, namun sejak zaman dahulu permainan ini telah ada dan digemari oleh anak-anak di kota Sungai Liat dan sekitarnya di Kabupaten Bangka. Hingga sekarang permainan ini masih tetap sebagaimana dahulu, tanpa mengalami perubahan ataupun perkembangannya. Kalau zaman dahulu permainan ini dilakukan oleh anak-anak sepanjang hari atau sepanjang malam, kini telah terbatas waktunya disebabkan sempitnya waktu bagi anak-anak untuk belajar dan pergi ke sekolah.

5. Peserta/pelaku.

Permainan ini dilakukan oleh sekelompok anak-anak dengan jumlah yang tidak terbatas. Lebih banyak anak yang turut bermain maka permainan akan lebih menarik dan meriah.

Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak-anak umur antara delapan dan dua belas tahun laki-laki dan perempuan tetapi umumnya anak-anak laki-laki. Anak-anak wanita pada umumnya kurang menggemari permainan ini.

6. Peralatan dan perlengkapan permainan.

Peralatan permainan ialah sebuah kaleng bekas, kaleng bekas mentega, atau bekas susu bubuk yang berukuran dua kilo gram. Kaleng tersebut diisi dengan benda-benda keras, atau batu-batu kecil dan ditutup rapat. Jika digoncang kaleng tersebut akan mengeluarkan suara yang cukup keras, apalagi kalau kaleng tersebut ditendang atau dilempar kuat-kuat.

7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan musik, atau tetabuhan tertentu, namun setelah berjalan beberapa lama, yang menjaga (yang kalah) tetap itu-itu juga, maka oleh yang menang (yang bersembunyi) ia diejek beramai-ramai dengan nyanyian yaitu:

JIM JIM LEJIM
YANG JADI MAKAN TAJIN

8. Jalannya permainan.

Mula-mula dirembukkan bersama beberapa orang anak untuk mengadakan permainan sembunyi gong. Setelah dimufakati lalu dikumpulkan teman-teman yang lainnya sehingga cukup banyak.

Lebih banyak yang ikut bermain akan lebih meriahlah permainan ini.

Setelah disetujui bersama akan mengadakan permainan sembunyi gong ditentukanlah lokasi tempat bermain dan dipersiapkan peralatannya yang terdiri dari sebuah kaleng bekas diisi dengan batu-batu kerikil.

Bila tempat bermain telah ditentukan dan peralatannya telah tersedia, ditentukanlah siapa yang akan menjadi (yang mencari). Menentukan siapa yang kalah (yang akan mencari) dilakukan mula-mula dengan sut yaitu bersama-sama mengajukan telapak tangannya ke depan baik dalam keadaan tertelungkup atau tertelentang, maka yang terbanyak ini dianggap kalah, demikianlah dilakukan berulang-ulang sehingga yang kalah tinggal seorang. Demikianlah undian ini dilakukan sehingga terdapatlah salah seorang diantara mereka yang kalah dan yang akan bertugas mencari dan yang menang akan bersembunyi.

Permainan dimulai dengan meletakkan kaleng yang berisi batu-batu kecil di suatu tempat yang lapang. Disampingnya duduklah seorang anak yang bertugas untuk mencari, sambil menutup matanya dengan kedua belah tangan. Sementara itu yang lainnya bersembunyi, sehingga tidak dapat lagi terlihat oleh yang mencari. Setelah yang bersembunyi merasa telah baik persembunyiannya, maka mereka serentak bersua LAH yang artinya sudah siap dan sudah boleh icari.

Yang menjaga membuka matanya dan mulai mencari. Kaleng tadi tetap ditempatnya semula ditinggal oleh anak yang mencari tadi. Anak yang mencari ini pergi kian kemari sehingga menemukan tempat persembunyian anak-anak lainnya. Kalau bertemu lalu oleh yang mencari disebut namanya, lalu keduanya berlari-lari mencapai kaleng yang terletak ditempatnya semula. Kalau yang mencari terlebih dahulu mencapai kaleng dan membunyikannya, maka yang bersembunyi tadi kena (dianggap kalah) lalu dilanjutkan mencari teman-teman lainnya sehingga seluruh yang bersembunyi dapat ditemukan dan didahului mencapai kaleng. Tetapi kalau yang terlebih dahulu mencapai kaleng itu yang bersembunyi maka ia boleh menendang atau melempar kaleng jauh-jauh dan bersembunyi kembali. Bila yang bersembunyi belum sempat bersembunyi, tetapi kaleng telah dicapai oleh yang mencari, maka yang bersembunyi itupun dianggap kena juga.

Demikianlah dilakukan berkali-kali sehingga seluruh yang

bersembunyi dapat dikalahkan. Yang paling akhir ditemukan ialah yang paling kalah dan bertugas menggantikan yang mencari tadi. Setelah itu permainanpun dimulai kembali, sehingga mereka merasa lelah atau bosan. Tetapi tidak jarang permainan ini dilakukan terlalu lama, sehingga terpaksa para orang tua mereka menghentikan permainan itu.

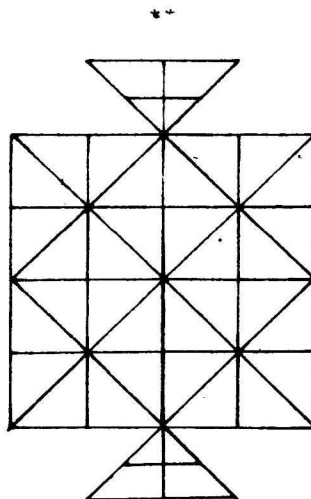
Jika yang mencari terlalu lama jadi, maka oleh teman-temannya ia diperolok-olokkan dengan menyanyikan semacam lagu yaitu : "Jim Jim Lejim. Yang jadi makan tajin". Lagu ini dinyanyikan beramai-ramai berulang-ulang.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini masih tetap digemari oleh anak-anak sebagai hiburan dalam mengisi waktu-waktu senggang, setelah pulang sekolah dan setelah menyelesaikan pekerjaan rumah. Kalau zaman dahulu permainan ini dilakukan dalam waktu cukup lama, karena anak-anak tidak terikat dengan pelajaran-pelajaran di sekolah dan di rumah.

10. Tanggapan masyarakat.

Tanggapan masyarakat sekarang terhadap permainan ini cukup baik, karena selain ia sebagai hiburan bagi anak-anak, juga mengandung unsur-unsur olah raga, ketangkasan berlari, mempertajam penglihatan dan pendengaran, serta mendidik ketelitian, baik bagi yang mencari maupun bagi yang bersembunyi.



17. YANG YANG BUNTUT

1. Nama permainan.

Permainan Yang yang Buntut ini ialah permainan anak-anak dari daerah Burai Kabupaten Ogan Komering Ilir Propinsi Sumatera Selatan. Yang yang Buntut maksudnya ialah permainan menangkap pemain yang paling belakang atau yang paling buntut. Sifat permainan ini ialah hanya hiburan bagi anak laki-laki.

2. Reristiwa/waktu permainan.

Tidak ada peristiwa atau waktu khusus untuk permainan ini. Setiap saat bila anak-anak sedang berkumpul dan ingin memainkannya bisa saja baik siang, sore, ataupun malam hari diwaktu terang bulan. Lamanya permainan tidak tertentu sampai anak-anak merasa lelah baru berhenti.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan Yang yang Buntut ini merupakan suatu permainan rakyat, yang digemari anak-anak baik di daerah maupun di kota. Permainan ini tidak memerlukan keterampilan khusus, jadi semua anak dapat ikut serta.

4. Latar belakang sejarah.

Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu di daerah Burai Kabupaten OKI Propinsi Sumatera Selatan dan berkembang ke beberapa daerah di Sumatera Selatan. Hingga sekarang permainan ini masih tetap digemari oleh anak-anak di daerah Burai dan sekitarnya.

5. Peserta permainan.

Peserta permainan ini ialah anak-anak perempuan, tetapi kadang-kadang juga dimainkan oleh anak-anak laki-laki, atau campuran anak-anak. Jumlah pemain antara sepuluh sampai dua puluh orang.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Permainan ini dilakukan di luar ruangan dan di tempat yang datar dan lapang sebab pelaku permainannya cukup banyak. Tidak ada peralatan khusus yang diperlukan dalam permainan ini.

7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan musik, atau tetabuhan lainnya, tetapi dalam bermain para peserta bermain sambil bernyanyi yaitu :

Yang yang Buntut
Anak ayam terciap-ciap
Siapa yang Buntut
Itulah nak ditangkap.

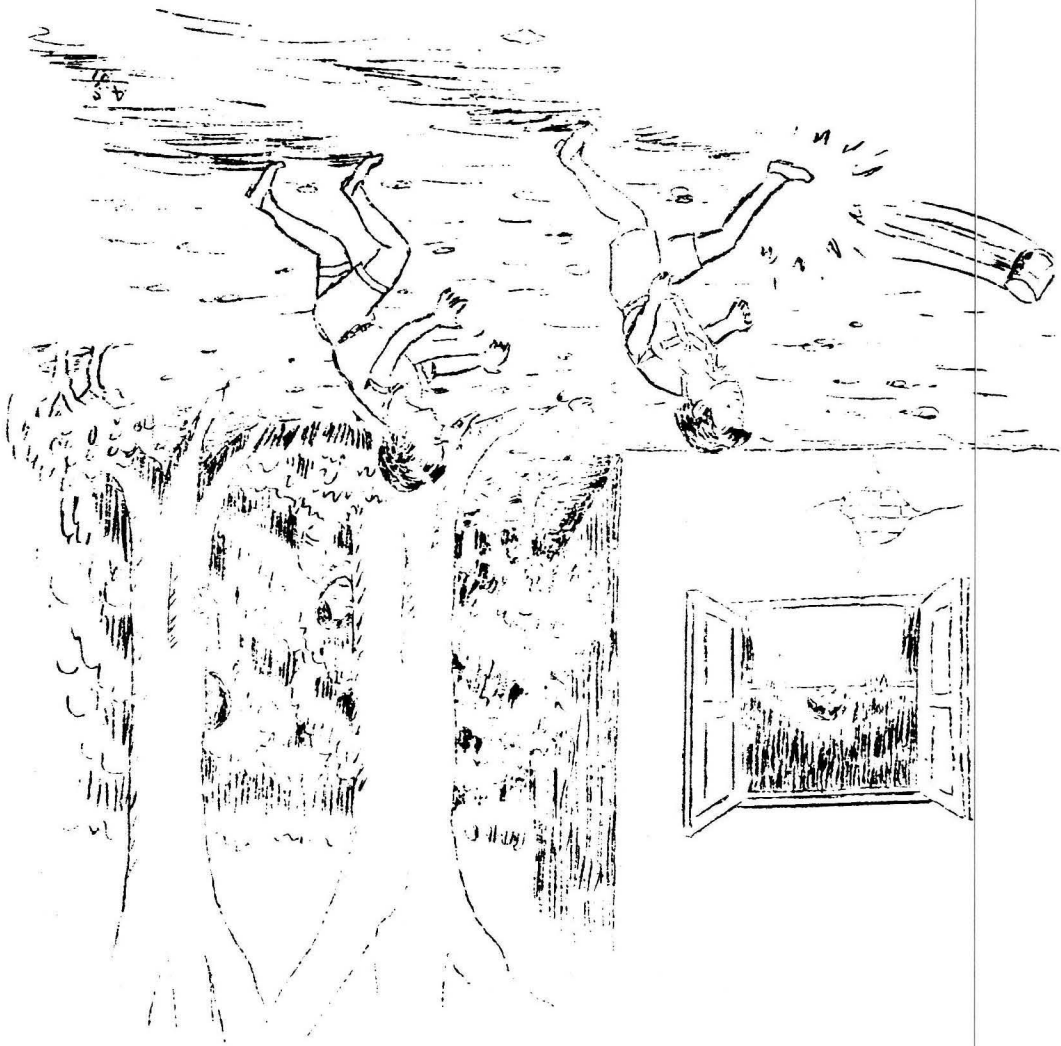
Nyanyian ini diulang berkali-kali sambil bermain.

8. Jalannya permainan.

Oleh karena permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus bila anak-anak sedang berkumpul dapat saja permainan ini dimulai dan terlebih dahulu ditentukan siapa yang akan menjadi pemimpin rombongan. Dalam permainan ini diperlukan dua orang anak yang menjadi pimpinan rombongan, biasanya dipilih dua orang diantara mereka yang paling besar.

Pelaksanaan permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Dua orang anak yang terpilih tadi berdiri berhadap-hadapan dan saling berpegangan kedua belah tangannya agak diangkat ke atas. Jarak kedua anak ini tidak terlalu rapat sehingga diantara mereka berdiri di bawah tangan yang berpegangan, dapatlah dilalui oleh anak-anak pemain lainnya.
2. Pemain lainnya berbaris beriring-iringan sambil kedua belah tangan memegang bahu teman yang di depannya. Barisan ini berjalan berkeliling-keliling memutar kedua orang tadi sambil bernyanyi yang kemudian masuk diantara kedua orang tersebut sambil tetap bernyanyi.



3. Ketika akan berakhir barisan ini melalui kedua orang tadi, secara serentak keduanya menangkap pemain yang berada di belakang sekali, sehingga orang tersebut tertinggal dari barisannya. Kemudian kedua orang yang menjadi ini menanyai yang ditangkap : "Bulan atau Bintang". Kalau ia menjawab "bintang" maka ia harus ikut pada salah seorang dari penjaga yang memang sebelumnya telah ditentukan dengan nama bintang. Kalau dijawab : "bulan" berarti ia harus mengikut pada yang lain.
4. Demikianlah dilakukan berkali-kali dan setiap kali pemain yang berada paling belakang dari barisan selalu dicegat dan ditanyai, ikut bulan atau ikut bintang, sehingga semuanya mendapat giliran. Dengan demikian maka terjadilah dua kelompok yaitu kelompok bintang dan kelompok bulan.
5. Kedua kelompok ini lalu berpegang-pegangan tangan dan saling tarik menarik.



Kelompok yang kalah bertugas mendukung kelompok yang menang pulang pergi pada batas yang telah ditentukan. Setelah selesai yang kalah mendukung yang menang, permainanpun dapat dimulai kembali dari permulaan. Demikianlah permainan ini dilakukan berulang kali sehingga mereka merasa capek.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini masih tetap merupakan permainan anak-anak yang sangat digemari terutama oleh anak-anak perempuan.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat dimana permainan ini dilakukan memberikan tanggapan yang baik sebab walaupun permainan ini sederhana, tetapi cukup memberikan hiburan dan kesenangan bagi anak-anak.

YANG YANG BUNTUT



18. ANTU.—ANTUAN

1. Nama permainan.

Permainan antu-antuan ini ialah permainan anak-anak laki-laki dari daerah Burai Kabupaten Ogan Komering Ilir Propinsi Sumatera Selatan. Antu-antuan bahasa Indonesiannya ialah hantu-hantuan yang maksudnya bermain hantu-antuan

Sifat permainan ini ialah hanya untuk hiburan saja bagi anak-anak dikala mereka sedang tidak ada kesibukan-kesibukan misalnya setelah selesai menolong orang tuanya di sawah, selesai belajar mengaji dan lain sebagainya.

2. Peristiwa/waktu permainan.

Tidak ada peristiwa yang khusus menyangkut permainan ini. Permainan ini setiap saat bisa dimainkan, dan waktu yang sebaik-baiknya ialah pada malam hari bila sedang terang bulan. Lamanya permainan sekitar dua sampai tiga jam.

3. Latar belakang sosial budaya.

Anak-anak di kampung sehari-hari memakai kain sarung. Ada yang memakai baju dan ada juga hanya berkain sarung tanpa memakai baju. Dengan demikian akan lebih praktis bila mereka mandi-mandi di sungai tinggal melemparkan kain sarungnya saja langsung melompat ke air. Dalam kehidupan anak-anak semacam inilah permainan ini dapat dilakukan, sebab mainan ini tidak mempergunakan peralatan lain kecuali setiap pemain mempunyai sarung. Kain sarung yang dipergunakan untuk permainan ini haruslah kain sarungnya, juga bau dari setiap sarung pemain akan dapat menolong dalam menebak siapa yang bersembunyi di dalamnya. Dengan demikian dapatlah diperkirakan, bahwa permainan ini akan sukar dilakukan oleh anak-anak kota yang jarang memakai kain sarung.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu di daerah Burai Kabupaten Ogan Komering Ilir Propinsi Sumatera Selatan. Hingga sekarang masih digemari anak-anak di daerah Burai dan menyebar di beberapa dusun di sekitarnya dalam Kabupaten OKI. Di daerah lain tidak ditemukan permainan semacam ini lagi di kota-kota di Propinsi Sumatera Selatan.

5. Peserta/pelaku permainan.

Pelaku permainan ini ialah anak-anak laki-laki saja dan tidak pernah dimainkan oleh anak-anak perempuan. Usia anak-anak yang melakukan permainan ini ialah antara delapan dan dua belas tahun.

Jumlah pemain antara tujuh sampai sepuluh orang anak dan kadang-kadang lebih.

6. Peralatan permainan.

Peralatan permainan ialah setiap peserta harus memakai kain sarung. Oleh karena anak-anak di dusun dimana permainan ini dilakukan memang sehari-harinya memakai kain sarung, maka boleh dikata mereka tidak perlu mempersiapkan peralatan permainan sebelumnya.

7. Iringan permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan musik, tetabuhan, ataupun nyanyian-nyanyian. Malahan permainan ini menghendaki suasana yang tenang pada waktu malam terang bulan. Yang bertugas mencari dan menebak memasang tajam-tajam mata, hidung dan telinga dalam menentukan tebakannya nanti.

8. Jalannya permainan.

Biasanya keinginan mengadakan permainan ini timbul secara spontan dari beberapa orang anak yang kemudian mengajak teman-teman lainnya.

Setelah cukup banyak teman-temannya terkumpul ditentukanlah tempat bermain dan ditentukan pula siapa yang akan bertugas sebagai hantu yaitu yang bertugas mencari dan menebak teman lainnya.

Menentukan siapa yang akan menjadi hantu ini dilakukan dengan jalan usum atau sutan sebagaimana biasa permainan anak-anak. Bila telah selesai semuanya dimulailah permainan hantu-hantuan ini dengan urutan-urutannya sebagai berikut:

1. Yang menjadi hantu atau yang bertugas mencari duduk di suatu tempat membelakangi pemain-pemain lainnya.
2. Sementara itu yang lainnya bertukar-tukaran kain yang mereka pakai agar tidak dapat dikenali oleh hantu atau petugas pencari. Setelah itu mereka bertebaran dalam jarak yang tidak terlalu jauh lalu duduk menjongkok dan menu-

tupi seluruh badan mereka masing-masing dengan kain sarung.

3. Yang menjadi hantu mulai mendekati salah seorang yang duduk berjongkok tadi dan menebak dengan menyebut nama siapa yang berada dalam sarung tersebut. Dalam menebak ini ia boleh memilih siapa yang lebih dikenal untuk didahulukan, atau boleh juga meraba-raba kepala, badan, atau pinggang yang bersembunyi, malahan boleh mencium bau sarung untuk mengenali siapa orang yang bersembunyi di balik sarung itu. Dalam hal ini yang diraba-raba badannya harus menahan diri jangan sampai mengeluarkan suara walaupun rabaan-rabaan tadi sangat geli ingin tertawa. Setelah yakin benar barulah hantu itu menebak siapa orang yang bersembunyi di balik kain sarung itu.
4. Kalau tebakannya benar, maka yang ditebak berarti kalah dan harus menggantikan temannya menjadi hantu yang bertugas mencari dan menebak. Tetapi kalau tebakannya salah, maka yang ditebak boleh membuka kain sarungnya dan sang hantu harus menebak pemain berikutnya hingga dapat dan yang dapat ditebak menggantikannya menjadi hantu. Tetapi kalau semuanya tidak dapat ditebak, maka permainanpun dimulai dari permulaan lagi. Demikianlah permainan ini dapat diteruskan dan diulang berkali-kali sehingga anak-anak yang bermain merasa capek atau bosan lalu mereka berhenti.

9. Peranan masa kini.

Pada masa kini permainan ini masih tetap dilakukan oleh anak-anak di kampung dan merupakan permainan yang bersifat hiburan sebagai pengisi waktu-waktu senggang, terutama pada waktu malam hari.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat kampung dimana permainan ini banyak dilakukan memberikan tanggapan baik sebab walaupun permainan ini sangat sederhana, tanpa memerlukan peralatan sehingga kain sarung yang merupakan pakaian sehari-hari, dapat memberikan hiburan dan kesenangan pada anak-anak.

MAIN ANTU ANTUAN



19. CUP MAILANG

1. Nama Permainan.

Cup mailang adalah permainan anak-anak di Palembang yang boleh dikatakan tidak berkembang dan menyebar ke daerah lain. Tidak diketahui apa arti dari cup mailang ini. Diperkirakan ini hanya merupakan sebutan saja, yaitu baris pertama dari sair sebuah nyanyian anak-anak yang mengiringi permainan ini.

Sifat permainan ini ialah rekreatif edukatif yaitu permainan yang sangat disenangi oleh anak-anak sambil melatih kecermatan pengamatan.

2. Peristiwa/waktu.

Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak pada siang atau sore hari pada waktu-waktu senggang. Lamanya bermain satu sampai dua jam dan biasanya mereka berhenti karena telah merasa capek. Oleh karena permainan ini dilakukan oleh anak-anak kecil paling lama permainan berlangsung dua jam saja.

3. Latar belakang sosial budayanya.

Anak-anak yang melakukan permainan ini ialah anak-anak kampung di Palembang yang masih belum banyak terpengaruh oleh permainan-permainan yang datang dari luar atau yang dipelajari di sekolah. Biasanya setelah mereka mengetahui permainan lain, permainan ini akan mereka tinggalkan, karena terlalu sederhana. Dari lagunya yang khas Palembang sebagai pengiring permainan ini, maka permainan ini hanya dilakukan oleh anak-anak Palembang atau pendatang yang telah turun termurun menetap di Palembang.

4. Sejarah perkembangannya.

Permainan Cup Mailang ini telah ada sejak zaman dahulu. Pada waktu itu merupakan salah satu permainan anak-anak yang sangat mengasikkan karena sambil bermain mereka bernyanyi. Sejak zaman Jepang permainan ini mulai jarang dilakukan karena selain membawa nyanyian untuk anak-anak tentara Jepang juga membawa permainan yaitu baris berbaris untuk anak-anak. Sekarang permainan ini sudah tidak di-

lakukan lagi.

5. Peserta/pelaku permainan.

Pelaku permainan ini terdiri dari sekelompok anak-anak perempuan 6 sampai 9 tahun. Sekali bermain biasanya terdiri dari empat atau enam orang anak, sebab walaupun jumlahnya memang tidak terbatas, tetapi kalau terlampau banyak biasanya mereka dipecah menjadi dua permainan, sehingga setiap permainan hanya empat sampai enam orang saja.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Peralatan permainan terdiri dari sebuah benda kecil dan sebuah kayu atau potongan bambu sepanjang dua puluh lima centimeter. Benda kecil tersebut ialah alat permainan yang akan disembunyikan di dalam tanah yang terdiri dari pecahan beling, atau batu kecil dengan garis menengah satu atau dua centimeter. Sepotong kayu atau bambu dengan garis menengahnya satu, atau satu setengah meter dan panjangnya lebih kurang dua puluh lima centimeter ialah alat untuk mencari benda yang disembunyikan tadi. Setiap anak yang bermain harus memiliki kedua alat tersebut.

7. Iringan Permainan.

Permainan ini tidak diiringi dengan musik atau tetabuhan sebagai pengiring atau pembawa permainan. Tetapi sebagai pelengkap pendukung permainan ini disertai dengan nyanyian. Nyanyian yang dibawakan oleh pemain ialah lagu "Cup Mailang" yang lengkap sebagai berikut :

1. Cup Mailang
Dimano kucing belang
Carila rumah aku.

2. Cup Mailang
Mailang cagak batu
Dimano kucing belang
disitu rumah aku

Nyanyian ini ialah nyanyian anak-anak yang khusus untuk permainan ini. Sekarang nyanyian Cup Mailang ini telah diangkat menjadi lagu pop dan cukup terkenal.

8. Jalannya permainan.

Setelah dimufakati akan mengadakan permainan oleh beberapa orang anak-anak, maka dipersiapkan alat-alat permainannya dan ditentukan pula lokasi tempat bermain. Kemudian ditentukan siapa yang akan bertugas mencari dan siapa yang akan menyembunyikan benda alat permainan. Penentuan ini dilakukan dengan jalan Usum atau Sutan. Yang kalah dialah yang bertugas mencari. Setelah selesai seluruh persiapan dan setelah ditentukan siapa yang bertugas mencari dimulailah permainan ini yang urut-urutannya sebagai berikut :

1. Yang bertugas mencari harus duduk di suatu tempat sambil menutup mata dengan kedua belah tangannya.
2. Sementara itu yang lain pergi bertebaran mencari tempat untuk menyembunyikan alat permainannya. Biasanya mereka mencari tempat yang tidak terlalu jauh dari tempat duduk yang mencari tadi. Tempat yang baik ialah di dekat sebatang pohon. Bila telah ditemukan tempat yang baik lalu disembunyikanlah alat permainan mereka dan menutupnya kembali dengan tanah sehingga tidak tampak bekasnya, atau tanda-tanda tempat persembunyian itu.
3. Pemain yang telah siap menyembunyikan benda tersebut lalu menyanyikan lagi : "Cup Mailang Cagak Batu Dimano Kucing belang Carilah rumah aku". Dengan menyanyi ini berarti yang bertugas mencari telah boleh mulai mencari.
4. Mendengar nyanyian itu, si pencari mulai mencari tempat persembunyian itu, sementara yang menyembunyikan tetap berada di dekat tempat itu.
5. Kalau telah lama dicari belum juga bertemu, maka yang menyembunyikan harus menunjukkan tempat ia menyembunyikan alat permainan itu dengan jalan menyungkil tanah dengan sepotong kayu, sambil bernyanyi : Cup Mailang Mailang Cagak Batu Dimano kucing Belang Disitu

Rumah aku.

Dengan demikian berarti yang mencari tidak berhasil dan harus meneruskan mencari yang disembunyikan oleh pemain lainnya. Pemain lainnya setelah mendengarnya tadi tahu ia bahwa yang mencari tidak berhasil lalu iapun bernyanyi pula yang menandakan bahwa ia minta dicari terlebih dahulu, demikianlah setelah seterusnya dengan pemain yang lain-lain.

6. Bila yang mencari berhasil menemukan barang yang disembunyikan itu, maka yang menyembunyikannya dianggap kalah. Dengan demikian yang kalah ini berganti tugasnya menjadi mencari. Yang mencari tadi tidak perlu harus mencari sampai dapat seluruh pemain yang menyembunyikan, dengan dapatnya seorang saja dikalahkan, maka tugas mencari beralih pada pemain yang dikalahkan tadi. Yang belum mendapat giliran dicari boleh langsung minta dicari pada petugas pencari yang baru.

7. Kalau seluruh yang dicari tidak berhasil ditemukan, maka permainan diulang kembali dengan tugas mencari tetap pada orang itu juga.

Demikianlah permainan ini berlangsung beberapa lamanya dan saling bergantian yang bertugas mencari sehingga mengasikkan anak-anak yang bermain.

9. Peranannya masa kini.

Sekarang permainan ini sudah tidak dilakukan lagi mungkin disebabkan telah banyaknya permainan-permainan lain dan hiburan-hiburan seperti TV, Kaset Radio dan lain-lain.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat sekarang tidak dapat menanggapi tentang permainan ini karena sekarang permainan ini sudah tidak ditemukan lagi. Bagi orang-orang tua yang pada masa kecilnya mengetahui permainan ini, merasa sayang sekali permainan ini tidak dapat diteruskan pada masa sekarang sebab permainan Cup Mailang ini cukup mengasikkan dan menyenangkan, walaupun dengan peralatan dan peraturan permainan yang sangat sederhana.

20. LUK - LUK CINO BUTO

1. Nama permainan.

Permainan Luk-Luk Cino Buto adalah permainan rakyat kota Palembang yang dimainkan oleh anak-anak kecil terutama anak-anak perempuan. Permainan ini ialah semacam permainan mencari dan menebak oleh seorang pemain yang matanya ditutup sehingga tidak dapat melihat. Pemain yang matanya ditutup dan bertugas mencari dan menebak temannya dalam keadaan tidak melihat seperti orang buta ini dinamai Cina Buta atau bahasa daerahnya Cino Buto.

2. Peristiwa/waktu.

Biasanya permainan ini dilakukan pada siang atau sore hari yaitu pada waktu senggang sebagai hiburan pengisi waktu bagi anak-anak. Lamanya permainan ini lebih kurang satu jam, sebab biasanya bila lebih dari satu jam anak-anak yang bermain telah merasa lelah dan bosan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Yang melakukan permainan ini ialah anak-anak perempuan kota Palembang. Pada zaman dahulu permainan tidak sebanyak seperti zaman sekarang, sehingga permainan yang sederhana ini cukup memberikan hiburan bagi mereka.

Melihat permainan ini dipergunakan bahasa Palembang, maka sudah tentu permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak Palembang saja pada waktu dulu. Pada zaman sekarang permainan ini sukar ditemukan. Nyanyian yang mengiringi permainan ini sekarangpun tak pernah terdengar lagi.

4. Latar belakang sejarah perkembangannya.

Pada zaman dahulu anak-anak kota Palembang tidak sebebaskan seperti sekarang. Anak-anak perempuan hanya bermain dengan temannya yang wanita sedangkan anak-anak perempuan bermain sesamanya. Kedatangan orang-orang Cina kurang disenangi terutama karena berlainan agama. Perkataan Cina pada waktu itu mengandung pengertian ejekan, sehingga perkataan Cino Buto atau Cino tuo biasa dilontarkan kepada seseorang yang tidak disenangi. Dalam permainan Luk Luk Cino Buto ini siapa kalah selalu diejek dengan Cino tuo kalau

kalah dalam undian dan Cino buto bagi yang kalah dalam permainan. Zaman sekarang ini sudah tidak ditemukan lagi, walaupun ada maka permainan ini dimainkan di kampung dan terbatas pada lingkungan anak-anak Palembang saja.

5. Peserta / pelaku permainan.

Pelaku permainan ini ialah anak-anak puteri antara umur delapan sampai dua belas tahun. Jumlah pemainnya sedikitnya sepuluh orang, sebab permainan ini merupakan permainan kelompok.

6. Peralatan / perlengkapan permainan.

Peralatan ini ialah hanya sepotong kain untuk penutup mata bagi yang bertugas untuk mencari atau menebak.

7. Iriangan permainan.

Sebagai iriangan permainan ini ialah nyanyian yang sairnya berkali-kali yaitu :

Luk Luk Cino Buto
Makan Calok Tiga Bato

Sedangkan dalam menentukan siapa yang kalah yang akan menjadi Cino Buto ialah semacam pantun yaitu :

Sung Belembung
Keladi Awo Awo
Siapo Busung
Belaki Cino Buto.

8. Jalannya permainan.

Setelah disepakati akan mengadakan permainan Luk Luk Cino Buto maka ditentukanlah siapa yang akan menjadi Cino Buto yaitu pemain yang bertugas mencari dan menebak teman lainnya.

Menentukan siapa yang akan menjadi Cino Buto ini dilakukan dengan undian. Cara mengundinya ialah semua pemain berbaris lalu ada yang bertugas menghitung dan yang menghitungpun termasuk dihitung pula. Hitungan dilakukan dengan menyebut semacam pantun yang berbunyi : "Sung belembung keladi awo-awo siapa busung belaki cino buto". Setiap kalimat menunjuk seorang pemain dan pada kalimat

terakhir yaitu "tuo", maka pemain yang ditunjuk itu dianggap kalah. Lalu pantun inipun diteruskan dan pada setiap ujung dari pantun ini pemain yang ditunjuk dianggap kalah. Demikianlah seterusnya sehingga akhirnya terdapatlah beberapa orang pemain yang dianggap kalah. Yang dianggap kalah ini diundi lagi dengan jalan seperti tadi juga sehingga tinggal seorang yang kalah dan dialah yang bertugas menjadi Cino Buto atau yang mencari dan menebak.

Bila tempat telah ditentukan, alat-alat permainan telah disediakan dan yang menjadi Cino tuo telah terpilih dimulailah permainan ini dengan urutan-urutan permainan sebagai berikut :

1. Yang menjadi Cino Buto duduk dan matanya ditutup dengan sehelai kain, sehingga tidak dapat melihat pemain-pemain lainnya.
2. Pemain yang lainnya membuat lingkaran mengelilingi Cino Buto sambil berpegangan tangan. Lingkaran pemain ini lalu bergerak ke arah yang berlawanan dengan arah putaran jam sambil bernyanyi : "Luk Luk Cino Buto, Makan Calok Tiga Bato". Lagu ini diulang sampai tiga kali sambil berputar. Setelah berputar sambil menyanyikan lagu tersebut di atas sebanyak tiga kali lalu semuanya duduk dan berdiam diri.
3. Yang menjadi Cino Buto meraba-raba sehingga dapat memegang salah seorang pemain yang duduk berdiam diri mengelilinginya. Kalau tidak dapat menebak dengan tepat maka pemain yang dipegangnya, maka permainanpun diulang kembali. Tetapi kalau tebakannya tepat, maka yang ditebak sekarang menjadi Cino Buto menggantikan yang bertugas mencari. Lalu permainan diulang kembali dengan Cino Buto yang baru. Demikianlah permainan ini dapat berlanjut sehingga para pemain merasa capai lalu berhenti.

9. Peranannya masa kini.

Pada masa kini permainan ini sudah jarang ditemukan. Hal ini karena sekarang sudah banyak permainan-permainan anak-

anak yang lebih menarik dan lebih praktis melakukannya.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat sekarang sudah tidak menemukan permainan ini lagi, kecuali orang tua-tua yang pernah menyaksikan semasa mudanya. Mereka ini beranggapan bahwa permainan ini cukup baik dimainkan sebagai hiburan bagi anak-anak diwaktu senggang.



DAFTAR INFORMAN

1. Nama informan : Drs. EDDY RAMLAN.
Tanggal/Tempat lahir : 40 Tahun Pangkal Pinang
Bangka.
P e k e r j a a n : Kasi Kebudayaan Kab. Bangka di
Sungai Liat.
A g a m a : I s l a m
Pendidikan : Sarjana jurusan sejarah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan Bahasa Daerah
Bangka.
Alamat sekarang : Kp. Kacang Padang Pangkal
Pinang Bangka.
Informan permainan : Buang jung.
2. Nama informan : M. Akib A.
Tempat & tanggal lahir : Martapura tahun 1938.
P e k e r j a a n : Penilik Kebudayaan Kandep
P & K Kabupaten Ogan Kome-
ring Ulu.
A g a m a : I s l a m
Pendidikan : S G A.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa daerah Komeriing.
Alamat sekarang : Martapura OKU.
Informan permainan : Cak Inking Gerpak.
3. Nama informan : Haruni AS.
Tempat/tanggal lahir : Linggau Tanjung Enim, 15 Juli
1938
P e k e r j a a n : Karyawan Kantor Dep. P & K
Kabupaten.
A g a m a : I s l a m
Pendidikan : S L T A
Bahasa yang dikuasai : Bahsa Indonesia & Daerah.
Alamat sekarang : Linggau 1/3 Tanjung Enim.
Informan permainan : Gasing.
4. Nama informan : Abdullah Burniat.
Tempat dan tanggal lahir : Baturaja, 2 April 1928.
P e k e r j a a n : Pelaksana Kandep P dan K.

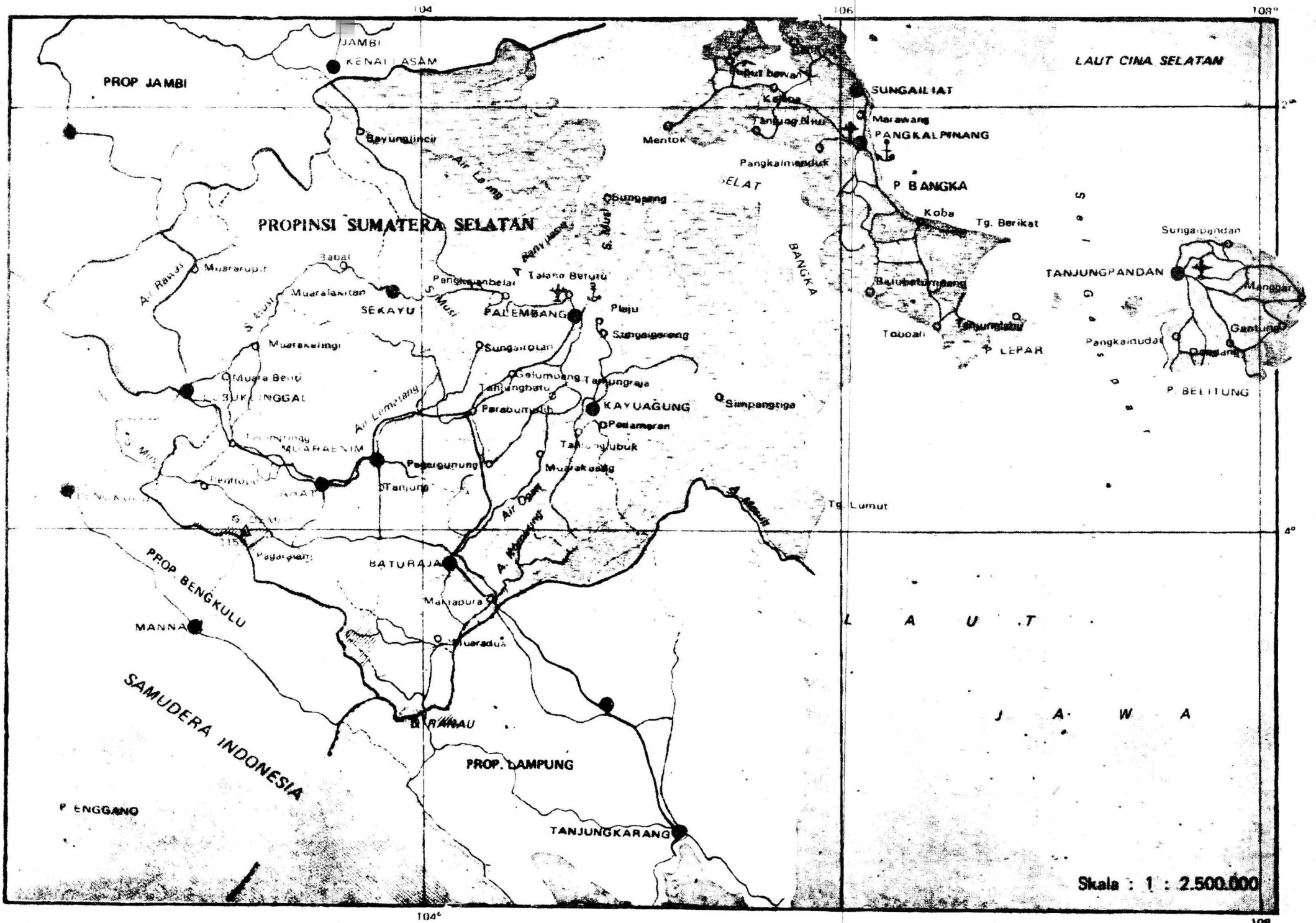
- Kab. OKU. Sie Kebudayaan
- A g a m a : I s l a m
Pendidikan : Vervolg School
Bahasa yang dikuasai : Daerah Ogan (Indonesia).
Alamat sekarang : Dusun Kemalaraja Baturaja.
Informan permainan : Pendang.
5. Nama informan : ABDULLAH BURNIAT.
Tempat tanggal lahir : Baturaja, 2-4-1928.
P e k e r j a a n : Pelaksana Kande P dan K
Kab. OKU Seksi Kebudayaan.
- A g a m a : I s l a m
Pendidikan : Vervolv School
Bahasa yang dikuasai : Daerah Ogan/Indonesia.
Alamat sekarang : Dusun Kemalaraja Baturaja.
Informan permainan : Dang-adangan.
6. Nama informan : M. Akib A.
Tempat & tgl. lahir : Martapura tahun 1938.
P e k e r j a a n : Penilik Kebudayaan Kande
P & K Kecamatan Martapura.
- A g a m a : I s l a m.
Pendidikan : S G A
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Daerah Komerling.
Alamat sekarang : Martapura.
Infoerman permainan : Pantak Leleh.
8. Nama informan : M. Pengoekir.
Tempat / tgl. lahir : Taba Pingin, 1917.
P e k e r j a a n : G i n d o .
Agama/Kepercayaan : I s l a m
Pendidikan : SD VI tahun 5-6-1929.
Alamat sekrang : Dusun Taba Pingin Kecamatan
Muara Beliti.
Informan permainan : Bas-basan.
9. Nama informan : Zainal Taher.
Tempat/Tgl. lahir : Pagar Gunung 8 Juni 1933.
P e k e r j a a n : Pegawai Kande P dan K.
A g a m a : I s l a m.

- Pendidikan : S P G .
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Pasar bawah Lahat.
 Informan permainan : Tawanan.
10. Nama informan : Abdullah Burniat.
 Tempat dan tgl. lahir : Baturaja, 2 April 1928.
 Pekerjaan : Pegawai Kandep P dan K.
 Kab. OKU.
 Agama/Kepercayaan : I s l a m .
 Pendidikan : Vervolg School (SD) th. 1940.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan bahasa daerah Ogan.
 Alamat sekrag : Kamalaraja Baturaja OKU.
 Informan permainan : Gamang.
11. Nama informan : URSAL NAPIS.
 Tempat/Tanggal lahir : Tg. Sakti umur 47 tahun.
 Pekerjaan : Kandep. P dan K Pagalaram.
 Agama/kepercayaan : I s l a m .
 Pendidikan : PGSLP.
 Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia.
 Alamat sekarang : Kandep. P & K Kecamatan Pagar Alam.
 Informan permainan : Setembak.
12. Nama informan : SYARIF HIDAYAT.
 Tempat/Tgl. lahir : 7-9-1940.
 Pendidikan : S G P D .
 Agama : Islam.
 Pekerjaan : Penilik ORDA Kandep. P dan K Kec. Kota Lubuk Linggau.
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia.
 Alamat sekarang : Lubuk Linggau.
 Informan Permainan : Engkek-Engkek.
13. Nama informan : Subhan Yassin.
 Tempat dan tgl. lahir : Semendo.
 Pekerjaan : Ka; Sub. Dit. Kesra Pemda Tk. II Muara Enim.

- A g a m a** : I s l a m
Pendidikan : S L T A
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Daerah.
Alamat sekarang : Jalan Tanjung Enim Muara Enim.
Informan permainan : Becipak.
- 14. Nama informan** : K A R W A T
Tanggal / Tempat lahir : 40 tahun Pangkal Pinang Bangka
Pekerjaan : Pegawai Pemda Kab. Bangka di Sei Liat.
A g a m a : I s l a m
Pendidikan : SLTA dan Seni Ukir.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan Bahasa daerah Bangka.
Alamat sekarang : Gedong kesenian Kab. Bangka di Sei Liat.
Informan permainan : Platok.
- 16. Nama informan** : K A R W A T .
Tanggal / Tempat lahir : 40 tahun Pangkal Pinang Bangka.
Pekerjaan : Pegawai Pemda Kab. Bangka di Sei Liat.
Agama : Islam.
Pendidikan : SLTA dan Seni Ukir.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan Bahasa daerah Bangka.
Alamat sekarang : Gedong Kesenian Kab. Bangka di Sei Liat.
Informan permainan : Sembunyi Gang.
- 17. Nama informan** : R U S Y D I B E Y
Tanggal/Tempat Lahir : 40 tahun Tanjung Batu Kab. OKI.
Pekerjaan : Pegawai Kanwil Dept. Agama Prop. Sumatera Selatan.
Agama : I s l a m.
Pendidikan : PGAN. Palembang.

- Bahasa yang dikuasai** : Indonesia dan semua bahasa-bahasa daerah di Sumatera Selatan.
Alamat sekarang : 7 Ulu Palembang.
Informan permainan : Yang yang buntut.
- 18. Nama informan** : R U S Y D I B E Y.
Tanggal/tempat lahir : 40 tahun. Tanjung Baru Kab. OKI.
Pekerjaan : Pegawai Kanwil Dept. Agama Prop. Suamtera Selatan.
Agama : Islam
Pendidikan : PGAN. Palembang.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan semua bahasa-bahasa Daerah di Sumatera Selatan.
Alamat sekarang : 7 Ulu Palembang.
Informan permainan : Antu-Antuan.
- 19. Nama informan** : M. S A N G K U T.
Tanggal/tempat lahir : 50 tahun. Palembang.
Pekerjaan : Pegawai Kanwil Dept. Agama Prop. Sumatera Selatan.
A g a m a : I s l a m .
Pendidikan : SLTP Palembang.
Alamat sekarang : 7 Ulu Palembang.
Informan permainan : Cup Mailang.
- 20. Nama informan** : Mang Den.
Tanggal/tempat lahir : 42 tahun, Palembang.
P e k e r j a a n : Swasta.
Agama : Islam.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan bahasa Palembang.
Pendidikan : SLTA Palembang.
Alamat sekarang : Tl. Kerangga 30 ilir Palembang.
Informan permainan : Luk Luk Cino Buto.

PROP. SUMATERA SELATAN



PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA SELATAN

2

Perpustakaan
Jenderal Ke

790.1
NA-
p