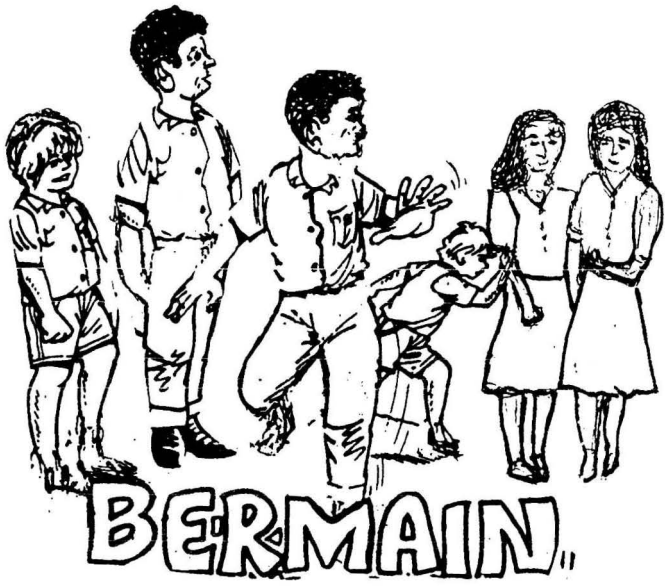
PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH JAMBI

PARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH JAMBI



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PEMBINAAN NILAI- NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH JAMBI

Konsultan : Dra Hj Zuraima Bustamam

TIM PENELITIAN/PENULIS

Dra. Eva Zulfita : Ketua/Penanggung Jawab

Dra. Soekartiningsih : Anggota

Efnizar. Spd : Anggota

M. Ali Thaib BA : Anggota

Editor : Effi Herman Spd

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH JAMBI

Tim Penulis : Dra. Eva Zulfita

Dra. Soekartiningsih

Efnizar, S.Pd

M. Ali Thaib

Penyunting : Effi Herman, S.Pd

Cetakan Pertama Tahun 1997

Jambi 1997

Penerbit : CV. LAZUARDI INDAH JAMBI

KATA PENGANTAR

Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Jambi bertujuan menggali Nilai-nilai Luhur Budaya Bangsa dalam rangka memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila untuk terciptanya ketahanan nasional di bidang sosial budaya. Sehubungan dengan itu ditulis berbagai macam naskah kebudayaan Daerah diantaranya adalah naskah ini berjudul **"Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat"**.

Kami menyadari bahwa naskah ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam, tetapi baru pada tahap pencatatan, diharapkan akan dapat disempurnakan dimasa yang akan datang.

Berhasilnya usaha ini berkat kerjasama yang baik antara Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional dengan Pemimpin Proyek Pusat, Daerah dan staf Bagian Proyek, Pemerintah Daerah, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan Tinggi serta tenaga ahli perorangan.

Dengan selesainya naskah ini maka dengan semua pihak yang tersebut diatas kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Begitu juga kepada Tim Penelitia/Penulis, yang diketahui oleh Dra. Eva Zulfita dan Anggotanya Dra. Soekartiningsih, Efnizar, S.Pd dan M. Ali Thayib, BA. Atas jerih payahnya sehingga penulisan naskah ini dapat tersusun dengan baik. Harapan kami semoga hasil penulisan ini ada manfaatnya.

Jambi, 1 [illegible]ember 1996

11.101
[illegible]530. Pimpinan P2NB
BAGIAN PROYEK
PENGKAJIAN DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
JAMBI

Dra. Hj. Zuraima Bustamam
NIP 130 344 892

KATA SAMBUTAN
KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI JAMBI

Penulisan naskah sebagai salahs atu usaha untuk memperluas cakrawala budaya masyarakat merupakan usaha yang patut dihargai. Pengenalan berbagai aspek kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia diharapkan dapat mengikis etnosentrisme yang sempit di dalam masyarakat kita yang mejemuk. Naskah "PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DI DAERAH JAMBI" ini juga merupakan uatu informasi tertulis yang nyata mengenai aspek-aspek kebudayaan daerah Jambi dengan segala latar belakang yang mengandung nilai-nilai budaya luhur yang perlu diketahui oleh setiap warga dan generasi penerus.

Penulisan naskah ini diharapkan akan menambah pengetahuan masyarakat mengenai aneka ragam kebudayaan di Tanah Air kita. Upaya ini menimbulkan kesalingkenalan dan dengan demikian diharapkan tercipta pula tujuan pengkajian dan pembinaan nilai-nilai kebudayaan Nasional.

Berkat adanya kerja sama yang baik, antara penulis dengan para pengurus proyek akhirnya naskah ini dapat diselesaikan. Namun naskah ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam, sehingga di dalamnya masih terdapat kekurangan dan kelemahan yang diharapkan akan dapat disempurnakan pada masa yang akan datang. Kepada saudara ketua dan anggota serta segala pihak yang membantu mewujudkan naskah ini kami ucapkan terima kasih banyak. Semoga ada manfaatnya.

Jambi, 29 Nopember 1996
Kepala Kantor Wilayah Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jambi

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KANTOR WILAYAH PROPINSI JAMBI

Drs. H. MAJIL. Hs.
NIP. 130337676

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

Halaman

DAFTAR PETA

Halaman

DAFTAR TABEL

Halaman

BAB I
PENDAHULUAN

A. Permasalahan

Pada dasarnya permainan rakyat merupakan kepanjangan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasikan segala ide atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan dan perbuatan pendukung suatu kebudayaan.

Dalam mengarungi kurun waktu serta perkembangan zaman permainan rakyat telah dan sedang mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan perwujudan mekanismenya, sehingga dirasakan tidak ada konsistensi dalam keberadaanya dan seolah-olah nampak seperti tanpa tautan dengan permainan rakyat itu yang ada sebelumnya, bahkan ada anggapan bahwa permainan rakyat tersebut sebagai sesuatu yang tidak mempunyai masa depan atau sedang menuju kepunahan.

Sebenarnya permainan rakyat tersebut memiliki fungsi sebagai alat hiburan dan engisi waktu luang, dan berfungsi juga sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya. Tetapi dalam menghadapi perkembangan zaman yang amat pesat ini ada diantaranya yang sedang bergeser ke arah bentuk-bentuk baru, beradaptasi dengan pengaruh perkembangan sosial budaya, bahkan ada yang benar-benar berganti sebagian fungsinya. Fungsi-fungsi yang diembannya telah mengalami perubahan yang mendasar. Misalnya fungsi perintang waktu yang telah berubah menjadi fungsi utama sebagian mata pencaharian pokok dalam bentuk kelompok-kelompok profesional.

Dengan demikian masalah yang dirumuskanpun bukan hanya masalah

bagaimana melestarikan dan membina permainan rakyat, tetapi juga mencakup masalah-masalah bagaimana cara mengakomodasikan dan memberi tempat serta hak hidup bagi permainan rakyat. Karena nilai-nilai budaya yang hendak kita bentuk selalu, yaitu nilai budaya yang bersifat Pancasila dan pembangunan, maka pernilaiannya harus berpedoman pada Pancasila ditambah lagi pembangunan, yaitu permainan rakyat untuk membina nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

B. Tujuan Penulisan

Laporan yang disajikan dalam naskah ini adalah hasil penelitian dan pengkajian nilai-nilai budaya daerah Jambi berupa "Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Jambi".

Ada dua macam tujuan yang hendak dicapai dengan pelaksanaan pengkajian dan Pembinaan nilai-nilai budaya, yakni ada tujuan umum dan ada tujuan khusus.

Tujuan umum perekaman/penganalisaan kebuayaan daerah berupa kegiatan perekaman/penganalisaan tetnang aspek-aspek kebudayaan mengenai Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah di Jambi yaitu untuk menggali nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam rangka Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Nasional. Tujuan khusus dari perekaman/penganalisaan aspek-aspek kebudayaan mengenai Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalaui Permainan Rakyat Daerah di Jambi ini antara lain ialah untuk mengumpulkan data tentang hakekat dan fungsi permainan rakyat dari daerah Jambi yang perlu dibina untuk mengembangkan kepribadian pembangunan dan tentang kajian nilai-nilai budaya sehubungan dengan permainan rakyat di daerah tersebut.

C. Konsep-konsep dan Teori-teori yang dipergunakan

Konsep-konsep dan teori-teori yang dimaksud mengenai : pembinaan nilai-nilai budaya, permainan rakyat, apa itu kepribadian pembangunan dan

lain-lain.

Prof. Dr. James Danandjaja menulis tentang pembinaan, nilai budaya pembangunan, sebagai berikut : pembinaan adalah tindakan secara terencana untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai yang positif bagi pembangunan kepribadian suatu kolektif. Dan nilai budaya yang hendak dibina itu adalah dalam arti konsep abstrak mengenai sifat-sifat kepribadian suatu kolektif dalam menghadapi masalah kehidupannya, sehingga menjadi pedoman dalam berbudaya serta bermasyarakatnya. Karena nilai bagi setiap suku bangsa pada setiap masa tidak sama, maka nilai budaya yang hendak kita bentuk bagi bangsa Indonesia masa kini, harus dibatasi menjadi yang bersifat Pancasilais dan pembangunan. Pembatasan ini perlu apabila kita hendak membina bangsa Indonesia yang kelak dapat bersaing dengan bansa lain di dunia ini.

Yang dimaksud dengan nilai budaya Nusantara adalah nilai budaya yang dimiliki oleh masing-masing suku bangsa yang ada di bumi Indonesia. Kebudayaan Nusantara jika dibandingkan dengan kebudayaan Nasional Indonesia sudah lebih mantap. Sedangkan kebudayaan Nasional masih dalam proses pembentukan. Oleh karena itu tidak semua nilai nusantara adalah sesuai dengan nilai pembangunan, banyak diantaranya yang masih bersifat feodalistis, konialistis, bahkan juga mistis. Berhubung nilai-nilai budaya nasinal yang ingin kita bina atau kembangkan adalah yang bersifat Pancasilais mdern dalam arti pembangunan. Maka nilai budaya Nusantara yang akan kita pergunakan untuk membangun nilai budaya nasional Indonesia, harus kita saring dahulu, dengan menggunakan nilai-nilai Pancasila dan pembangunan sebagai alat saring.

Prof. Dr. James Danandjaja selanjutnya berpendapat yang dimaksud dengan permainan rakyat adalah salah satu bentuk (genre) dari folklor, karena disebar luaskan melalui lisan (dan kini ada kecendrungan juga alat-alat komunikasi elektronik). Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena permainan itu disebarkan hampir murni melalui

tradisi lisan, banyak diantaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa, seperti orang tua mereka atau guru sekolah mereka.

Permainan rakyat di dunia ini untuk orang dewasa maupun anak-anak, biasanya berdasarkan gerak tubuh, seperti : lari, lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian dan berkelahi-berkelahian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung, dan melempar batu ke satu lobang tertentu, atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu (Brunvand, 1968 : 227)

Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat (fokgames) dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (game).

Perbedaan permainan bermain dan permainan bertanding adalah bahwa yang pertama lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi. Sedangkan yang kedua kurang mempunyai sifat tersebut.

Permainan bertanding hampir selalu mempunyai sifat khusus seperti : terorganisasi, perlombaan (competitive), harus dimainkan oleh paling sedikit dua orang peserta, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah dan mempunyai peraturan yang bersama oleh para pesertanya (Reberts, Arth, dan Bush, 1959 : 597, lihat juga Danandjaja, 1994 : 171). Selanjutnya perminan pertandingan dapat pula dibagi menjadi tiga kelompok, yakni perminan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (game of physical skill), permainan pertandingan yang bersifat siasat (game of strategy), dan permainan pertandingan yang bersifat untung-untungan (game of change) (Roberrts dan Sutton-Smith, 1971 - 466, lihat juga Danandjaja 1994 - 171).

Dalam kenyataan banyak permainan rakyat yang mempunyai beberapa sifat sekaligus, sehingga dapat dikatakan bahwa pengkategorian tersebut sebenarnya adalah tipe ideal saja.

Selanjutnya yang disebut dengan kepribadian pembangunan ialah menurut rumusan Alex Inkeles mengenai kepribadian orang modern sebagai pijakan pertama. Adapun nilai-nilai pembangunan tersebut dapat kita hubungkan dengan ciri-ciri kepribadian yang menurut Inkeles ada sembilan, yakni : mempunyai kesediaan untuk menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaruan dan perubahan ; (2) berpemandangan luas, tidak terpukau dengan masalah disekitar hidup saja, melainkan juga masalah negara atau bahkan dunia ; (3) tidak mementingkan masa lampau, melainkan masa kini, dan masa yang akan datang, selain itu juga menghargai waktu sehingga terikat padanya; (4) suka bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat; (5) kemampuan manusia untuk menguasai alam, tidak lagi menyerahkan kehidupannya kepada kemauan alam; (6) yakin bahwa kehidupannya dapat diperhitungkan, dan bukan ditetapkan oleh nasib; (7) bersedia menghargai martabat orang lain, terutama wanita dan anak-anak; (8) percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi; (9) menganut prinsip bahwa ganjaran seharusnya diberikan sesuai dengan prestasi dan kata lain mengusahakan kelebihan seseorang dengan kata adanya keadilan dalam pembagian (Inkeles, 1966 : 154 - 157). Mereka yang memiliki ciri sebaliknya tergolong orang yang tradisional. Berhubung, orang Indonesia mempunyai kepribadian Pancasila yang moderat, maka ciri-ciri moderennya harus tidak ekstrim. Untuk membina nilai budaya modern ini adalah pengembangan sikap-sikap seperti; keerbukaan, berpemandangan luas, mementingkan hari kini dan hari depan dari pada masa lalu, menghargai waktu, sehingga tepat dalam waktu, lebih bergantung pada usaha diri sendiri daripada menyerah pada nasib, menghargai martabat orang lain yang berbeda ras suku bangsa, jenis kelamin, maupun usia, lebih bergantung diri pada ilmu pengetahuan dan teknologi, menghargai keadilan yang memberi ganjaran berdasarkan prestasi ketimbang kedudukan atau keturunan seorang. Untuk mencapai semua ini perlu kiranya dikembangkan nilai-nilai orientasi untuk mencapai sesuatu mencapai yang lebih baik (achievement oreantation), disiplin, toleransi pada pendapat orang lain, bersaing secara sportif dan lain-lain.

Selanjutnya Prof. Dr. Danandjaja mengemukakan bahwa sebagai seorang peneliti yang bersifat modern kita harus mempunyai sikap Cultural Relativism, agar dapat menilai baik buruk suatu unsur kebudayaan bukan dari sudut nilai budaya kita sendiri melainkan dari sudut nilai budaya pemilik dari unsur kebudayaan yang sedang kita teliti. Namun untuk dijadikan bahan untuk pembinaan nilai budaya nasional Indonesia, maka penilainnya harus perpedoman pada Pancasila ditambah lagi pembangunan.

Dari sifat bertanding kita dapat mengetahui bahwa fungsi permainan ini adalah mendidik anak sejak kecil menjadi sportif, disiplin, dapat menerima kekalahan dengan jiwa besar.

Yang menarik adalah bahwa ada beberapa permainan rakyat untuk anak-anak, dan dapat dijadikan alat untuk menanamkan jiwa demokratis, karena para pemainnya semua dipandang sama, tidak membedakan apakah ia orang dewasa, berkedudukan tinggi dan sebagainya.

D. Metode yang dipergunakan

Metode penelitian untuk maksud pembinaan nilai budaya Indonesia melalui permainan rakyat, dilakukan agar tidak terlepas dari konteks kebudayaannya, yakni dalam arti selain permainan rakyat juga dikumpulkan keterangan mengenai unsur-unsur kebudayaan dari folk pemilik permainan rakyat tersebut, seperti agamanya, perekonomiannya, masyarakat, sejarahnya, dan lain-lain. Selanjutnya dikaitkan dengan keberadaan penduduk pada tempat atau daerah lokasi dan lingkungan alam tertentu juga dilihat apa mata pencahariaan utama penduduknya, perkembangan kependudukan dan latar belakang kebudayaanya.

Dengan tinjauan yang menyeluruh itu akan diperoleh bahan-bahan atau masukan guna dipertimbangkan dalam merumuskan strategi pembinaan nilai budaya melalui permainan rakyat di daerah. Untuk memenuhi syarat ini sudah tentu penelitian harus bersifat penelitian di lapangan (filed work).

Bahan yang juga sangat penting untuk dikumpulkan adalah fungsi dari permainan rakyat tersebut bagi kehidupan masyarakat folknya. dan dari keterangan kegunaan itu baru dapat mengabstraksikan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan rakyat tersebut.

Metode yang dipergunakan adalah penelitian ditempat Pendekatannya adalah holistik dan sikap peneliti adalah bersifat relativitas kebudayaan.

Penelitian di lapangan dilengkapi dengan penelitian perpustakaan, antara lain :

Danandjaya, James Prof, Dr.

1994 "Antropologi Psikologi : Teori, Metode dan Sejarah Perkembangan Jakarta : Rajwali pers.

1994 Folklor Indonesia : Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain, Jakarta : Grafiti.

1996 "Pembinaan Nilai Budaya Pembangunan Indonesia Melalui Permainan Rakyat Nusantara". (Makalah). berupa bahan ceramah pada Pendidikan dan Pelatihan atau Bimbingan Teknis Penelitian 28 - 30 Mei 1996 di Hotel Gondangdia I Cisarua Bogor.

Inkeles, Alex

1996 "The Modernization of Man, "Modernization : The Dynamic of Growth (Myron Weiner, ed). Washington : Voice America Form Lectures. Hlm 151 - 167.

Yugo Sariyun MA. Drs. dan kawan-kawan

1991/1992 "Nilai Budaya Dalam permainan Rakyat Jawa Barat" Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional. Proyek IPNB.

BAB II

GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

A. Lokasi dan Keadaan Alam

Propinsi Jambi bila dilihat ari segi Astronomi berada pada garis 0^0 - 45' - 2^0 lintang selatan dan 101^0 - 10' - $14^0$55' bujur timur luas Propinsi Jambi 53.435,72 Km2 dengan batas-batas sebagai berikut : sebelah utara dengan Propinsi Riau sebelah selatan dengan Propinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu, sebelah timur dengan selat Berhala atau Laut Cina Selatan.

Menurut keadaan tanahnya, daerah Propinsi Jambi sebagian besar merupakan dataran rendah, dan hanya sebagian kecil merupakan daerah dataran tinggi dan pegunungan. Iklim didaerah Jambi adalah iklim tropis, suhu maksimum didataran rendah 30^0C, sedangkan didaerah pegunungan atau dataran tinggi suhu maksimum 28^0C. Musim kemarau terjadi pada bulan September - Maret.

Rata-rata curah hujan didaerah dataran rendah berkisar antara 2000 - 3000 melimeter pertahun, dan didaerah pegunungan berkisar antara 3000 - 4000 melimeter pertahun.

Di Propinsi Jambi Sungai terdiri dari 13 sungai, yang terdiri dari 5 buah sungai besar yang merupakan induk sungai dari anak-anak sungai dengan panjang keseluruhan 2.625 km yang dapat dilalui oleh kapal motor (in boat). Sungai Batanghari merupakan sungai terbesar dengan panjang $\pm$ 450 km, lebar antara 20 - 500 meter, dengan kedalaman 5 - 30 meter, Batang Tebo dengan panjang 100 km, lebar antara 20 - 250 meter, dengan kedalaman 20 - 250 meter, dengan kedalaman antara 1,5 - 11 meter, Batang Tembesi dengan panjang 210 km, lebar antara 20 - 250 meter, dengan kedalaman antara 5 - 10 meter, Batang Merangin dengan panjang

250 km, lebar antara 20 - 250 meter dengan kedalaman 1,5 - 12 meter, Batang Bangko, dengan panjang 75 km, lebar antara 10 - 75 meter, dengan kedalaman 1 - 3 meter.

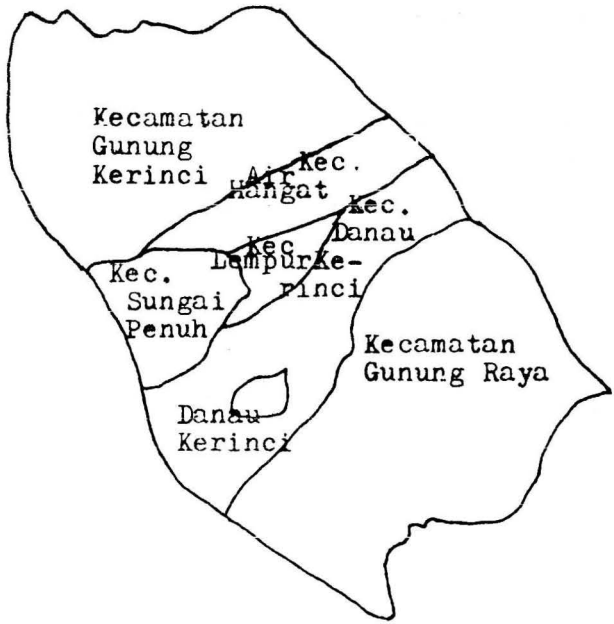
Propinsi Jambi berdasarkan PP No. 3 tahun 1992 tanggal 7 Januari 1992 terdiri dari 63 kecamatan 4 kecamatan perwakilan dengan 1109 desa 77 kelurahan. Daerah yang menjadi objek pengumpulan dua puluh permainan rakyat tersebut adalah meliputi 6 Daerah Tingkat II sebagai berikut :

1. Kabupaten Dati II Kerinci Ibu Kotanya Sungai Penuh
2. Kabupaten Dati II Tanjung Jabung Ibu Kotanya Kuala Tungkal
3. Kabupaten Dati II Bungo Tebo Ibu Kotanya Muara Bungo
4. Kabupaten Dati II Sarolangun Bangko Ibu Kotamadya Bangko
5. Kotamadia Dati II Jambi Ibukotanya Kota Baru
6. Kabupaten Dati II Batanghari Ibu Kotamadyanya Ma. Bulian.

Daerah Tingkat II Kabupaten Kerinci yang merupakan daerah pegunungan dengan tinggi gunungnya 3.805 m dan tertinggi di Sumatera, terdapat juga Danau Kerinci mempunyai luas dua ratus hektar dengan kedalaman lima puluh meter. Danau ini dikelilingi oleh Gunung Kerinci, Gunung Raya dan Gunung Patah Sembilan, air dari Danau Kerinci juga berasal dari sungai kecil juga terdapat di Kabupaten Kerinci yaitu Sungai Siulak, Sungai Penawar dan Sungai Jujun dan lain-lain. Daerah Tingkat II Kerinci dengan luas 4200 Km2 memiliki 237 desa memiliki 6 (enam) kecamatan :

- Danau Kerinci
- Sungai Penuh
- Sitinjau Laut
- Air Hangat
- Gunung Kerinci
- Gunung Raya

Peta Kab. Kerinci



Daerah tingkat II Tanjung Jabung mempunyai luas keseluruhan 10.200 Km2 merupakan satu-satunya daerah Propinsi Jambi yang langsung berhamparan dengan lautan. Daerah ini terkenal dengan daerah pasang surut terutama Tungkal Ilir, Muara Sabak dan Kecamatan Nipah Panjang yang bukan daerah pasang surut di Tanjung Jabung yaitu daerah Tungkal Ulu.

Tanjung Jabung memiliki 9 kecamatan :

1. Kecamatan Tungkal Ilir
2. Kecamatan Pengabuan
3. Kecamatan Tungkal Ulu
4. Kecamatan Muara Sabak
5. Kecamatan Mendahara

6. Kecamatan Nipah Panjang
7. Kecamatan Rantau Rasau
8. Kecamatan Dendang
9. Kecamatan Sadu

Peta Kab. Tanjung Jabung

Daerah tingkat II Bungo Tebo mempunyai luas keseluruhan 13.500 Km2. Memiliki 10 kecamatan dengan jumlah desa 203. 10 kecamatan itu terdiri dari :

1. Kecamatan Tebo Ulu
2. Kecamatan Rimbo Bujang
3. Kecamatan Muara Bungo
4. Kecamatan Tanah Tumbuh
5. Kecamatan Jujuhan
6. Kecamatan Sepenggal

7. Kecamatan Tebo Ilir
8. Kecamatan Tebo Tengah
9. Kecamatan Rantau Pandan
10. Kecamatan Pelepat

Peta Kabupaten Bungo Tebo

Daerah tingkat II Sarolangun Bangko mempunyai luas keseluruhan 14.200 Km2 dan memiliki sembilan kecamatan :

1. Kecamatan Batang Asai
2. Kecamatan Jangkat
3. Kecamatan Muara Limun
4. Kecamatan Sarolangun
5. Kecamatan Bangko
6. Kecamatan Pauh
7. Kecamatan Muara Siau

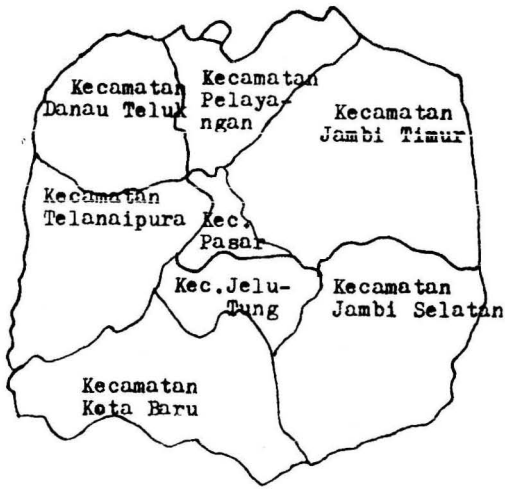
8. Kecamatan Sungai Manau
9. Kecamatan Tabir

Peta Kab. sarolangun Bangko

Daerah Tingkat II Kotamadya Jambi yang merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kotamadia di Propinsi Jambi, mempunyai luas 135,72 Km2. Daerah tingkat II ini terdiri dati 6 (enam) kecamatan terdiri dari :

- Kecamatan Telanaipura
- Kecamatan Jambi Selatan
- Kecamatan Jambi Timur
- Kecamatan Pelayangan
- Kecamatan Pasar Jambi
- Kecamatan Danau Teluk

Peta Kotamadia Jambi



Lokasi penelitian yang diambil dalam penulisan ini adalah Kabupaten Dati II Batanghari, jelasnya salah satu dari 200 desa yang ada di Kabupaten Batanghari yaitu desa Muara Jambi. Kabupaten Batanghari dengan luas keseluruhannya 11.130 Km2 terdiri dari 10 Kecamatan yaitu :

1. Kecamatan Kumpeh
2. Kecamatan Jambi Luar Kota
3. Kecamatan Muara Tembesi
4. Kecamatan Batin XXIV
5. Kecamatan Mersam
6. Kecamatan Sekernan
7. Kecamatan Maro Sebo
8. Kecamatan Muara Bulian
9. Kecamatan Pemayung
10. Kecamatan Mestong

Daerah Tingkat II Kabupaten Batanghari termasuk daerah dataran rendah, disini tidak akan dijumpai daerah perbukitan maupun daerah

pegunungan. Sedangkan keadaan tanah yang terdapat didaerah Tingkat II Batanghari ini terdiri dari satuan tanah :

- Alluvial
- Batu Endapan, dan
- Batuan Beku.

Desa yang menjadi daerah penelitian ini tepatnya terletak di kecamatan Maro Sebo Kabupaten Batanghari Propinsi Jambi.

Adapun alasan kita memilih Desa Muara Jambi sebagai tempat penelitian permainan rakyat, karena didaerah ini kehidupan masyarakat belum banyak dipengaruhi oleh tehnologi modern dalam artian kehidupan masyarakatnya masih bersifat tradisional, dan adat istiadat serta agama yang dianut masyarakatnya cukup kuat sehingga kemajuan teknologi modern dan pengaruh dari kebudayaan asing misalnya yang negatif melalui : film, TV, dan lain sebagainya masih sulit untuk masuk ke daerah tersebut karena kuat tradisi yang menghalanginya.

Di daerah ini permainan rakyat tersebut masih berkembang sampai sakarang karena di daerah ini mengalami kesulitan untuk memperoleh permainan yang modern karena adanya keterbatasan dana yang mereka miliki walaupun dana tersebut ada mereka lebih memilih untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari daripada membeli permainan untuk anak mereka yang mereka anggap kurang bermanfaat dan kurang memberi didikan bagi perkembangan jiwa anak meraka. Disamping itu halaman rumah mereka berukuran luas, masih memberi tempat bagi anak-anak mereka untuk bermain dan bahan-bahan atau alat permainan tradisional masih banyak terdapat di pedesaan tersebut.

Dengan demikian, dipilihlah desa Muara Jambi sebagai daerah penelitian dan juga permainan-permainan rakyat yang dimaksud masih terdapat di daerah tersebut dan masih dimainkan oleh anak-anak mereka tidak seperti daerah lain yang sudah banyak dipengaruhi oleh kebudayaan asing

sehingga permainan rakyat tersebut sudah bergeser dari kehidupan mereka, dan sebagian beralih ke permainan modern.

Desa Muara Jambi mempunyai luas 7.500 hektar dengan batas-batas sebagai berikut : sebelah utara berbatasan dengan Desa Talang Duku, sebelah barat berbatasan dengan desa Danau Lamo dan sebelah timur berbatasan dengan desa Kemingking Luar dan desa Kemingking Dalam.

Desa Muara Jambi termasuk dataran rendah, terletak dipinggir Sungai Batanghari, bentuk permukaan tanahnya datar dengan ketinggian 10 meter dari permukaan air laut. Sebagian dari daerah ini merupakan daerah rawan banjir yang berasal dari Sungai Batanghari setiap tahunnya.

Beriklim tropis dengan curah hujan antara 2.000 - 3.000 milimeter, sedangkan suhu maksimum 33°C dan suhu minimum 21°C. Luas daerah ini 7.500 hektar yang terdiri dari tanah pekarangan 20 hektar, perkebunan 310 hektar pertanian (tanah kering/tegalan/ladang) 425 hektar, hutan negara 4.800 hektar, tanah rawa 1.360 hektar dan lain-lain 10 hektar.

Wilayah hutannya dihuni oleh berbagai satwa liar seperti babi hutan, harimau, ular, cingkok (kera yang berwarna hitam), dan berbagai jenis burung. Pada umumnya satwa liar ini tidak mengganggu. Sedangkan hewan-hewan ternak cukup banyak seperti kambing, sapi, kerbau, ayam kampung, itik, angsa dan berbagai macam ikan yang hidup di Sungai Batanghari. Buaya juga masih banyak kelihatan di pantai sungai Batanghari.

Tumbuh-tumbuhan umumnya adalah jenis pepohonan hutan dan kebun seperti : duku, durian, rambutan, jambu, sawo, rambai, jengkol, petai, dan lain sebagainya

Tumbuh-tumbuhan perkebunan disekitar halaman rumah seperti : kelapa, pisang, pepaya, pandan berduri, tebu, talas dan bumbu-bumbu/obat-obatan tradisional seperti : kunyit, jahe, laos, kunci, temu lawak, temu giring, lampuyang, pacar cina, kumis kucing, pandan wangi, serai dan lain-lain. Tumbuh-tumbuhan dan obat-obatan ini pada umumnya ditanam dibagian

belakang rumah penduduk. Selain tumbuh-tumbuhan tersebut masih banyak lagi tumbuh-tumbuhan lain seperti tanaman hias yang ditanam dihalaman depan rumah, yaitu berbagai tanaman kembang warna-warni seperti : melati, kenangan, melur, sedap malam, mawar dan sebagainya.

Susunan Kependudukan dan Struktural

Penduduk asli desa Muara Jambi adalah termasuk suku bangsa Melayu Jambi. Selain penduduk asli desa ini telah ada pula penduduk pendatang dari berbagai suku banga nusantara. Penduduk asli yang berdiam di desa ini adalah merupakan bagian dari suku bangsa Melayu yang dua belas. Sebagaimana telah sering diuraikan bahwa suku atau orang dua belas dari suku Melayu Jambi itu adalah suku Jebus, suku Pemayung, suku Marosebo, suku Mestong, suku Petajin, suku VII Koto, suku Awin, suku Air Hitam, suku Serdadu, suku Kebalen, suku Penangan dan suku Pinokawan Tengah.

Suku pendatang yang mendiami desa Muara Jambi meliputi dari suku bangsa Jawa, Sunda, Minangkabau, Bugis, Batak dan sebagainya.

Susunan Kependudukan dan Struktural

Jumlah penduduk Propinsi Jambi berdasarkan hasil sensus penduduk tahun 1990 diperkirakan penduduk tahun 1995 Propinsi Jambi 2.304.987 jiwa tersebar di 6 Daerah Tingkat II dengan komposisi penduduk sebagai berikut :

1. Kabupaten Batanghari	390.763 jiwa	(16,95%)
2. Kabupaten Bungo Tebo	401.898 jiwa	(17,42%)
3. Kabupaten Sarolangun Bangko	422.609 jiwa	(18,33%)
4. Kabupaten Tanjung Jabung	406.338 jiwa	(17,63)
5. Kabupaten Kerinci	299.402 jiwa	(12,99%)
6. Kotamadia Jambi	383.977 jiwa	(16,66%)

Kepadatan penduduk rata-rata secara Propinsi Jambi 43 jiwa/meter, secara tingkat II dapat dirinci sebagai berikut :

Kabupaten Batanghari : 35 jiwa/Km, Kabupaten Bungo Tebo : 30 jiwa/Km, Kabupaten Sarolangun Bangko : 30 jiwa/Km Kabupaten Tanjung Jabung : 40 jiwa/Km, Kabupaten Kerinci : 71 jiwa/Km dan Kotamadia Jambi 1.821 jiwa/Km.

Penduduk merupakan sarat mutlak untuk berdirinya suatu pemerintahan, karena tanpa adanya penduduk sudah tentu pemerintah tidak akan ada. Melihat kenyataan bahwa penduduk merupakan suatu sumber kekuatan dan kemajuan dalam suatu pemerintahan, maka penduduk dapat juga menjadi ukuran maju mundurnya, besar kecilnya suatu pemerintah, karena penduduk dapat menunjang berbagai kegiatan baik yang direncanakan pemerintah desa maupun pemerintah pusat.

Dengan demikian penduduk merupakan modal dasar dari pemerintah atau negara untuk menuju berbagai kepentingan baik yang berhubungan dengan kepentingan penduduk itu sendiri maupun untuk kepentingan pemerintah, maka dari pada itu perlu memperhatikan perkembangan penduduk itu sendiri, untuk mengimbangi berbagai aspek yang menyangkut kehidupan itu sendiri. Untuk mengetahui jumlah penduduk desa Muara Jambi secara terperinci yang disesuaikan menurut umurnya pada tabel disebelah.

TABEL I .....

TABEL 1

Komposisi Penduduk
Desa Muara Jambi berdasarkan
Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

No.	Kelompok Umur	Jumlah		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	0 - 4 tahun	105	145	250
2.	5 - 9 tahun	42	63	105
3.	10 - 14 tahun	185	252	437
4.	15 - 25 tahun	240	297	537
5.	25 - 49 tahun	203	245	448
6.	50 tahun keatas	46	52	98
	Jumlah	821	1.054	1.875

Dokumentasi Kantor Kepala Desa Muara Jambi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa yang berusia produktif yaitu berusia dari 14 tahun sampai dengan 49 tahun di Desa Muara Jambi berjumlah 985 orang/jiwa, dan yang berusia tidak produktif yaitu berumur 0 tahun sampai dengan 14 tahun ditambah dengan yang berumur di atas 50 tahun berjumlah 890 orang/jiwa, dan jumlah Kepala Keluarga Desa Muara Jambi = 323.

B. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Yang dimaksud dengan sistem mata pencaharian hidup disini adalah bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya secara berkesinambungan. Dalam hal ini kita dapat penelitian mencaritemukan sistem bagaimana penduduk pada desa penelitian cara mereka memenuhi

kelangsungan hidupnya. Untuk itu beberapa jenis pekerja telah diinvestarisir, sumber dan cara produksi serta pendistribusiannya perlu dikemukakan pada penulisan ini.

Telah diketahui, bahwa wilayah Propinsi Jambi memiliki hutan yang sangat khas, kaya akan berbagai jenis hasil hutan. Oleh sebab itu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya banyak dari hasil pengolahan hutan dan hasil pertanian dan perkebunan.

Tingkat pendidikan suatu masyarakat akan mempengaruhi pula sistem mata pencaharian hidup dari masyarakat itu sendiri. Masyarakat dimana tingkat pendidikannya tinggi dengan cara kehidupan modern, mempunyai sistem mata pencaharian yang berbeda dengan masyarakat yang taraf pendidikannya rendah yang cara hidupnya sederhana. Selain itu lingkungan alam dapat pula menentukan pola dan sistematika dalam aktifitas hidupnya. Masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan berbeda sistem mata pencahariannya dengan masyarakat tinggal di daerah rendah atau pinggiran sungai.

Di wilayah desa penelitian, yaitu desa Muara Jambi sebagaimana telah diuraikan pada bagian muka, adalah merupakan daerah dataran rendah hingga rawa-rawa. Mata pencaharian adalah bertani dan berkebun yang telah dilakukan turun temurun, dan kelihatannya akan berlanjut pada generasi berikutnya. jadi sistem mata pencaharian hidup pokok pada desa penelitian tegasnya adalah "bertani" berkebun secara tradisional, kendatipun ada diantara mereka adalah sebagai pedagang dan pertukangan dan pegawai negeri lainnya yang jumlahnya relatif kecil.

Masyarakat desa penelitian bertani padi sebagai pemenuhan kebutuhan pokok pangannya di sawah dan di ladang dengan sistem bertani. Disini pengolahan lahannya masih tetap secara tradisional, dan demikian juga cara mereka berladang padi. Jenis peralatan yang digunakan juga masih tradisional seperti : cangkul, parang, sabit, tugal dan kait.

Disamping bertani, penduduk desa Muara Jambi sebagian mempunyai mata pencaharian sebagai pedagang, buruh tani, pertukangan, jasa angkutan dan Pegawai Negeri. Tetapi yang paling banyak ialah bertani dapat dikatakan bahwa bertani termasuk mata pencaharian yang utama desa Muara Jambi, yaitu sebagai petani penanam padi disawah dan kering (tegalan) yang mereka tanami dengan padi yang berasal dari bibit unggul. Padi ini bisa dipanen 4,5 bulan, padi ini tahan hama wereng, batangnya kuat dan tinggi serta tangkainya besar mereka pernah menanam/mencoba menanam bibit unggul yaitu PB 8 namun tidak banyak mendapat hasil atau jauh berkurang dari bibit unggul lokal biasa. Selain disawah juga ditanah kering/ladang ada juga petani yang mempunyai tanah cukup luas, tanah tersebut ditanam umumnya karet. Umumnya tanah ini adalah warisan dari orang tua. Cara mereka merawat kebun tidak perlu secara rutin seperti : kabun karet, kebun duku, durian dan rambutan pada perkebunan itu mereka selipkan kelapa sawit dan coklat/kakoa. Untuk mengetahui komposisi penduduk desa Muara Jambi berdasarkan mata pencahariaan, dapat kita lihat pada tabel berikut ini.

TABEL 2 .....

TABEL 2

Komposisi Penduduk Desa Muara Jambi
Berdasarkan Mata Pencaharian.

No.	Jenis Mata Pencaharian	Banyaknya
1.	Petani sawah	400 orang
2.	Petani perkebunan	124 orang
3.	buruh tani	52 orang
4.	Pengusaha kecil	6 orang
5.	Buruh bangunan	7 orang
6.	Pedagang	60 orang
7.	Jasa angkutan	19 orang
8.	Pertukangan	4 orang
9.	Pensiunan	3 orang
10.	Pegawai Negeri (Sipil/ABRI)	20 orang
11.	Lain-lain/Karyawan PT	200 orang
	Jumlah	895 orang

Dokumentasi : Kantor Kepala Desa Muara Jambi

C. Hasil Mata Pencaharian

Karena sistem mata pencaharian yang menjadi mata pencaharian pokok adalah berladang yang menghasilkan padi ladang, serta buah-buahan sehingga hasil dari berladang itu berupa makanan pokok seperti padi.

Maka dari hasil berladang ini mereka gunakan sebagian besar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, tetapi tidak jarang hasil padinya berlebih, dan mereka jual ke pasar dan uangnya dipergunakan untuk

memenuhi kebutuhan lainnya seperti : membeli pakaian, membeli alat-alat pertanian dan biaya sekolah anak.

Sedangkan hasil dari sadapan karet yang berupa bekuan latex seluruhnya mereka jual dan hasilnya mereka pakai untuk memenuhi kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan Primer disini mereka gunakan untuk membeli bahan pakaian serta untuk bahan bangunan rumah sebagian mereka belikan emas.

Disamping hasil karet itu mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan primer, juga mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan kesehatan, pendidikan anaknya bahkan juga digunakan memenuhi kebutuhan yang sifatnya berupa sarana hiburan keluarga seperti : membeli Televisi, Radio, Tape Recorder dan lain sebagainya.

D. Struktur Pemerintahan

Desa Muara Jambi yang dipimpin oleh seorang Kepala Desa yaitu : IBRAHIM, AR, dan dibantu oleh 2 (dua) orang kepala dusun :

1. Dusun Danau Kelari dipimpin oleh Bustami Kapi
2. Dusun Sungai Melayu dipimpin oleh Ajis Husin

Selain dari pada itu Kepala Desa juga mempunyai seorang Sekretaris desa yaitu Sdr. Abusar, dan sekretaris desa ini dibantu oleh tiga (3) orang Kaur (Kepala Urusan) antara lain :

1. Kaur Umum, yang mengurus tentang kegiatan yang berhubungan dengan masalah penerangan.
2. Kaur pembangunan yang mengurus tentang masalah perpajakan desa.
3. Kaur Pemerintahan, yang mengurus segala administrasi yang berhubungan dengan kepala desa.

Selain .....

Selain perangkat desa tersebut diatas Kepala Desa juga dibantu oleh staf ahlinya yaitu LKMD (Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa). Adapun tokoh-tokoh pengurus lainnya seperti cerdik pandai ataupun pemuka masyarakat, dan disamping itu desa Muara Jambi juga mempunyai pengurus dibidang agama, seperti kalau ada masyarakat kemalangan keluarga yang meninggal dunia, maka merekalah yang terlebih dahulu mengurusnya, sedangkan Kepala Desa Muara Jambi disebut sebagai pemegang adat.

Kedua pemerintahan pemegang adat dan pemegang syara ini saling bahu membahu didalam memecahkan masalah yang terjadi dikalangan masyarakat, mereka tidak bertindak sendiri-sendiri tetapi terlebih dahulu mereka mengadakan musyawarah bersama didalam mengambil suatu keputusan.

E. Kehidupan Sosial Ekonomi

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa masyarakat Jambi mempunyai sifat gotong royong dalam segala hal seperti yang dijelaskan dibawah ini :

> "Didaerah Jambi sifat tolong menolong bukan saja terlihat didalam kegiatan pertanian, tetapi juga sering kali tampak dalam berbagai hal seperti dalam kegiatan rumah tangga dalam persiapan pesta-pesta dan upacara-upacara adat seperti waktu mengalami tingkat peralihan hidup seseorang atau yang disebut upacara dawur hidup, seperti pesta perkawinan, sunat rasul dan turun mandi budak dan lain-lain. Begitu pula ketika menghadapi peristiwa-peristiwa kecelakaan, bencana dan kematian
>
> (Depdikbud : 1983 : 1)

Inilah salah satu keuntungan bagi masyarakat desa Muara Jambi. Semenjak adanya pemugaran candi di desa tersebut, masyarakat memperoleh pekerjaan

sampingan, sudah tentu akan dapat mempengaruhi perekonomian masyarakat ketingkat yang lebih baik dan merupakan pemasukan keuangan selain pekerjaan pokok mereka. Adanya pekerjaan sampingan diatas maka dapat pula pengunjung yang datang ke desa Muara Jambi ini mempunyai pekerjaan dan pendidikan yang berbeda-beda pula seperti dijelaskan oleh Tekno Arkeologi Proyek P2SK Jambi sebagai berikut :

> "Pengunjung yang datang ke desa Muara Jambi ini mulai dari aparat pemerintah seperti Menteri-menteri departemen, duta-duta besar negara sahabat, ataupun ahli-ahli arkeologi yang datang mengadakan penelitian dan juga mahasiswa, pelajar-pelajar dan masyarakat umum lainnya
>
> (Wawancara tgl. 15 Agustus 1996)

Hal ini akan mempengaruhi cara berpikir masyarakat desa Muara Jambi, dan menunjang kemajuan masyarakat di desa tersebut.

Maka dalam segi kehidupan masyarakat desa Muara Jambi masih memperlihatkan kehidupan bergotong royong saling bantu membantu, terutama sekali apa bila sesamanya mendapat musibah, maka hal tersebut sama-sama ditanggulangi secara kekeluargaan, makanya hal-hal yang demikian tidak begitu diresahkan oleh masyrakat desa Muara Jambi, dan jika mereka sudah mulai berumo (kesawah) mereka mengadakan tetulungan yaitu bergotong royong, bergantian dari sawah kesatu ke sawah lainnya.

Dalam segi kehidupan ekonomi masyarakat desa Muara Jambi dapat dikatakan meningkat setelah adanya kegiatan pemugaran candi, yang mana sebagian kecil masyarakat desa tersebut dapat ditampung bekerja di proyek pemugaran tersebut, bagi masyarakat yang dapat bekerja di proyek pemugaran candi tersebut selain mendapat gaji, mereka juga mendapat pakaian kerja dan bantuan kesehatan ala kadarnya.

Selain dari pekerjaan diatas maka masyarakat desa Muara Jambi juga mempunyai pekerjaan sampingan seperti yang dijelaskan oleh ketua

LKMD (A. Bakar) dengan adanya pemugaran candi di desa kami ini selain menyerap tenaga kerja juga masyarakat mempunyai pekerjaan sampingan seperti membuat toko manisan dan berjualan minuman, buah-buahan, makanan kecil dan juga ada yang menyewakan alat transportasi untuk penyeberangan.

F. Latar Belakang Sejarah

Desa Muara Jambi secara etimologi artinya tempat yang terletak didekat muara Sungai yaitu bernama Sungai Jambi. Dilihat dari geografisnya, dimana desa Muara Jambi terletak di pinggir Sungai Batanghari dalam wilayah Perwakilan Kecamatan Marosebo Kabupaten Batanghari yang merupakan dataran rendah yang berketinggian dari permukaan laut 8 sampai 12.

Adapun kini yang disebut sebagai desa Muara Jambi tidak lebih dari sekelompok kecil rumah sederhana yang berbanjar di pinggir sungai Batanghari lebih kurang 2 (dua) kilo meter, hampir semua bangunan penduduk berdiri diatas tiang, pada musim hujan genangan air sungai Batanghari sudah berada dibawah lantai rumah penduduk sebaliknya pada musim kemarau. Permukaan air sungai Batanghari 5 sampai 8 meter dibawah permukaan dataran desa.

Bahwa daerah rawa-rawa banyaknya dijumpai disini, terutama disepanjang tepi Batanghari (Depdikbid 1983 : 8) maka jelaslah bahwa desa Muara Jambi merupakan daerah rawa, dan di sekeliling desa terdapat hutan dan semak belukar disela-sela terdapat pohon karet, durian, dan duku, sedangkan tanah datarnya ditutupi hutan dan payo. Dalam hutan dan semak belukar inilah ditemukan lokasi dari bangungan candi yang terbuat dari Batu Bata. Semua candi ditemukan didesa Muara Jambi ini sudah runtuh dan tertimbun oleh tanah yang berbanjar sepanjang lebih kurang 10 kilometer persegi sebelah utara Sungai Batanghari atau dibelakang

desa Muara Jambi dengan jarak terdekat lebih kurang 500 meter dari pinggir Sungai Batanghari. Sedangkan desa Muara Jambi mempunyai luas wilayah keseluruhannya lebih kurang 7.500 meter bujur sangkar, dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah barat berbatasan dengan desa Danau Lamo
- Sebelah selatan berbatasan dengan Tebat Patah
- Sebelah timur berbatasan dengan desa Kemingkin Dalam
- Sebelah utara berbatasan dengan desa Kemingking Luar.

Dengan adanya pemugaran candi-candi di Muara Jambi semakin berkembang dan mulai tampak maju dan akan mempengaruhi kehidupan sosial ekonomi masyarakat dan juga tingkat kemajuan desa dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat kita lihat dengan semua orang tua, dengan suka rela sudah mau menyekolahkan anaknya. Dengan banyak pengunjung yang datang ke candi-candi hal ini akan memberi pengaruh positif untuk meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat desa Muara Jambi.

G. Agama dan Pendidikan

Desa Muara Jambi adalah salah satu desa yang sedang berkembang, hal ini dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, baik dari perkembangan agama. Namun demikian desa Muara Jambi cukup taat dalam menjalankan ajaran agama, seperti diketahui dimana pada saat datangnya sholat secara realita masyarakat tersebut berdatangan menuju ketempat peribadatan, karena masyarakat desa Muara Jambi mayoritas beragama Islam.

Pendidikan

Kesadaran akan pentingnya pendidikan pada umumnya sudah nampak dikalangan masyarakat Jambi. Kebutuhan akan pendidikan pada saat ini sudah merupakan salah satu kebutuhan utama (primer) bagi setiap individu, terutama kelihatan sekali pada masyarakat yang bermukim di Jambi.

Kenyataan ini terlihat jelas di Jambi perkembangan bagi penyediaan sarana serta prasarananya, terutama dalam penyediaan tempat penampungan anak didik atau tempat pelaksanaan pendidikan, sehingga hasrat yang kuat sudah ada dalam masyarakat dapat disalurkan dan ditampung.

Masyarakat desa Muara Jambi mayoritas berpendidikan SD (Sekolah Dasar) hanya sebagian kecil saja SMP atau SMU. Namun walaupun demikian sudah ada yang berkuliah di Perguruan Tinggi.

Seperti telah diuraikan diatas, bahwa dengan adanya pemugaran candi di desa Muara Jambi dan pengunjung mulai berdatangan, diantara yang datang tersebut ada para ahli dengan latar belakang pendidikan yang lebih tinggi serta telah maju. Hal ini mempengaruhi cara berpikir masyarakat desa Muara Jambi, berdampak positif, mereka kini menyadari betapa pentingnya pendidikan itu bagi anak-anak mereka.

Sarana Pendidikan di Desa Muara Jambi

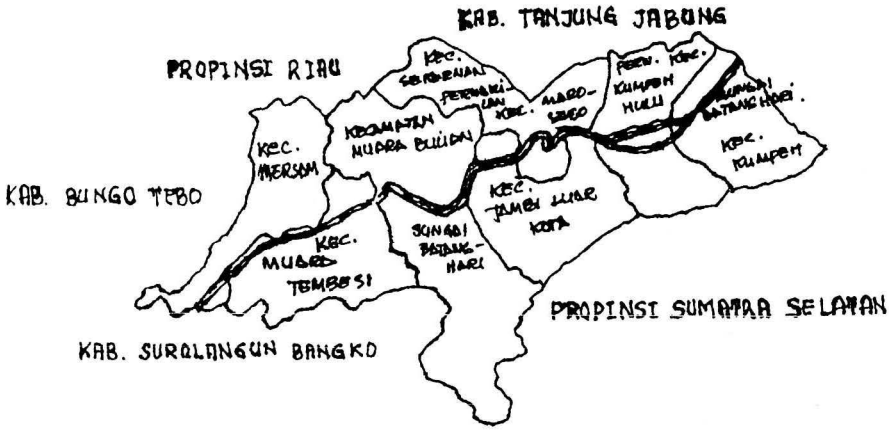
1. Dua (2) buah sekolah dasar negeri (SDN) dengan jumlah murid sebanyak 492 orang, dan diasuh oleh tenaga pengajar sebanyak 18 orang.
2. Satu buah madrasah Ibtidaiyah swasta (MIS) dengan jumlah murid 232 orang dengan tenaga pengajar sebanyak 6 orang. Anak-anak yang belajar (bersekolah) di madrasah ini kegiatan belajar dilaksanakan pada sore hari, dikarenakan dipagi harinya, dipakai untuk SD.

SMP dan SMU ada didesa tetangga dan Perguruan Tinggi ada di Kotamadya Jambi. Anak-anak mereka bersekolah di desa tetangga tersebut dan kuliah di Kotamadya Jambi.

GAMBAR 1.....

U

KABUPATEN BATANGHARI



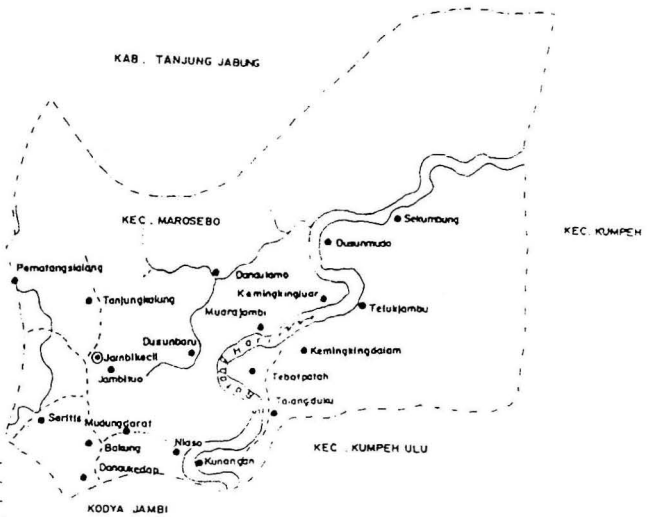
KECAMATAN MAROSEBO

RENCANA KOTA
IBUKOTA KECAMATAN
Gambar 3.1

ADMINISTRASI KECAMATAN

LEGENDA

- Batas Kabupaten
- Batas Kecamatan
- Ibukota Kecamatan
- Ibukota Desa
- Jalan Aspal
- Jalan Tanah
- Jalan Batu
- Sungai



Sumber : BPN Kab. DT II Batanghari

Digambar
Diperiksa
Diketahui
Disetujui

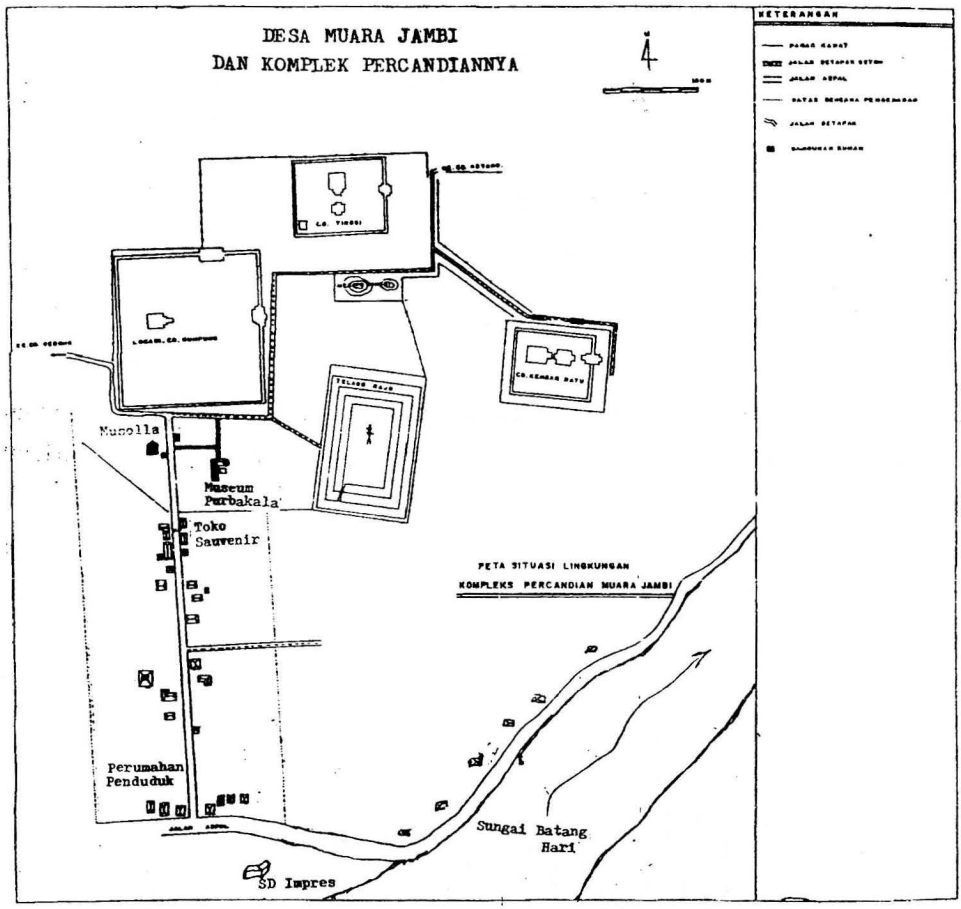
Tanggal	No Proyek	Jml Lembar	No Lembar

SKALA 1:200.000

U

0 1 2 3 Cm
0 2 4 6 Km

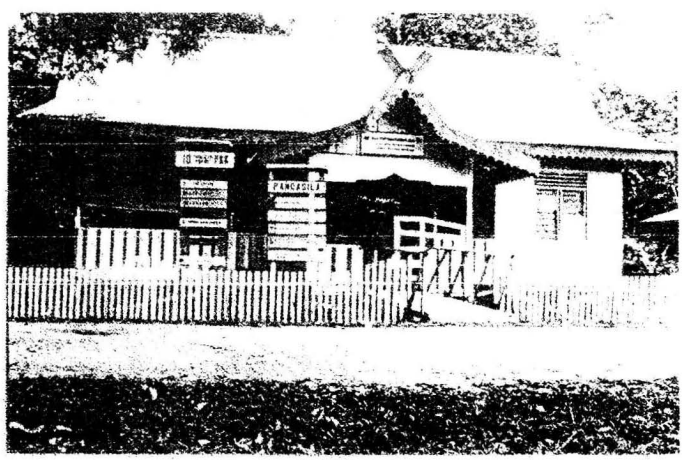
PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
BATANG HARI


DESA MUARA JAMBI
DAN KOMPLEK PERCANDIANNYA
KETERANGAN
Musella
Museum Purbakala
Toko Sauvenir
PETA SITUASI LINGKUNGAN
KOMPLEKS PERCANDIAN MUARA JAMBI
Perumahan Penduduk
Sungai Batang Hari
SD Impres

GAMBAR 1

Komplek Percandian Muara Jambi di kawasan inilah dilakukan perekaman dari sebagian kegiatan permainan rakyat di wilayah Jambi. Desa ini terletak di Kecamatan Muara Sebo Kabupatan Batanghari

GAMBAR 2



Kantor Kepala Desa/Kades Desa Muara Jambi

GAMBAR 3

Salah satu rumah penduduk warga desa Muara Jambi halamannya luas sering dimanfaatkan anak-anak untuk tempat bermain.

BAB III

HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN RAKYAT DARI DAERAH JAMBI YANG PERLU DIBINA UNTUK MENGEMBANGKAN KEPRIBADIAN PEMBANGUNAN

A. Deskripsi Permainan

1. Permainan Adang-Adangan

Nama permainan ini merupakan nama asli ayng diberikan oleh masyarakat Jambi. Dalam bahasa Melayu Jambi adangan berarti adang atau hempang, mengadang berarti menghadang atau menghempang. Disebut demikian karena permainan ini cara bermainnya dengan menghadang pihak lawan. Permainan ini tersebar di daerah Kabupaten Bungo Tebo, Sarolangun Bangko dan Batanghari.

Permainan adang-adangan dilakukan oleh anak laki-laki, perempuan atau campuran yang berusia 10 - 16 tahun. Jumlah pemain minimal enam orang, tetapi biasanya 10 orang yang dibagi dalam dua kelompok. Tidak ada alat khusus dalam permainan ini, hanya yang diperlukan tempat yang luas dan terbuka. Tempat ini diberi petak-petak sejumlah delapan buah. Tiap petak berukuran lebih kurang tiga meter bujur sangkar dengan urutan lebar dua petak dan panjang empat petak, dan pada petak pertama diberi garis diagonal (lihat gambar 1).

Sebelum permainan dimulai, maka diadakan sut oleh ketua kelompok masing-masing. Kelompok yang menang bertindak sebagai penerobos benteng (musuh), sedangkan kelompok yang kalah bertindak sebagai penjaga benteng (penghadang).

Cara bermain, pertama-tama masing-masing anggota penghadang menempati garis-garis melintang pada petak-petak tersebut, tetapi ketua kelompk boleh berjalan. Ketua kelompok menempati garis depan atau

berlari sampai ke belakang melewati garis vertikal yang ada di tengah, sedangkan penghadang lainnya hanya dibenarkan pada garis melintang yang sudah ditentukan.

Penerobos benteng berusaha memasuki benteng dengan segala tak-tik dan kelihaian untuk dapat memasuki petak-petak tersebut. Jika seluruh penerobos benteng berhasil melalui petak-petak benteng dan keluar dengan selamat tanpa rintangan dan melanggar aturan-aturan permainan, maka mendapat nilai satu. Tetapi jika permainan tersebut melanggar aturan maka dianggap mati dan permainan berganti pemain dari penerobos menjadi penjaga. Permainan dianggap melanggar aturan dan mati, apabila :

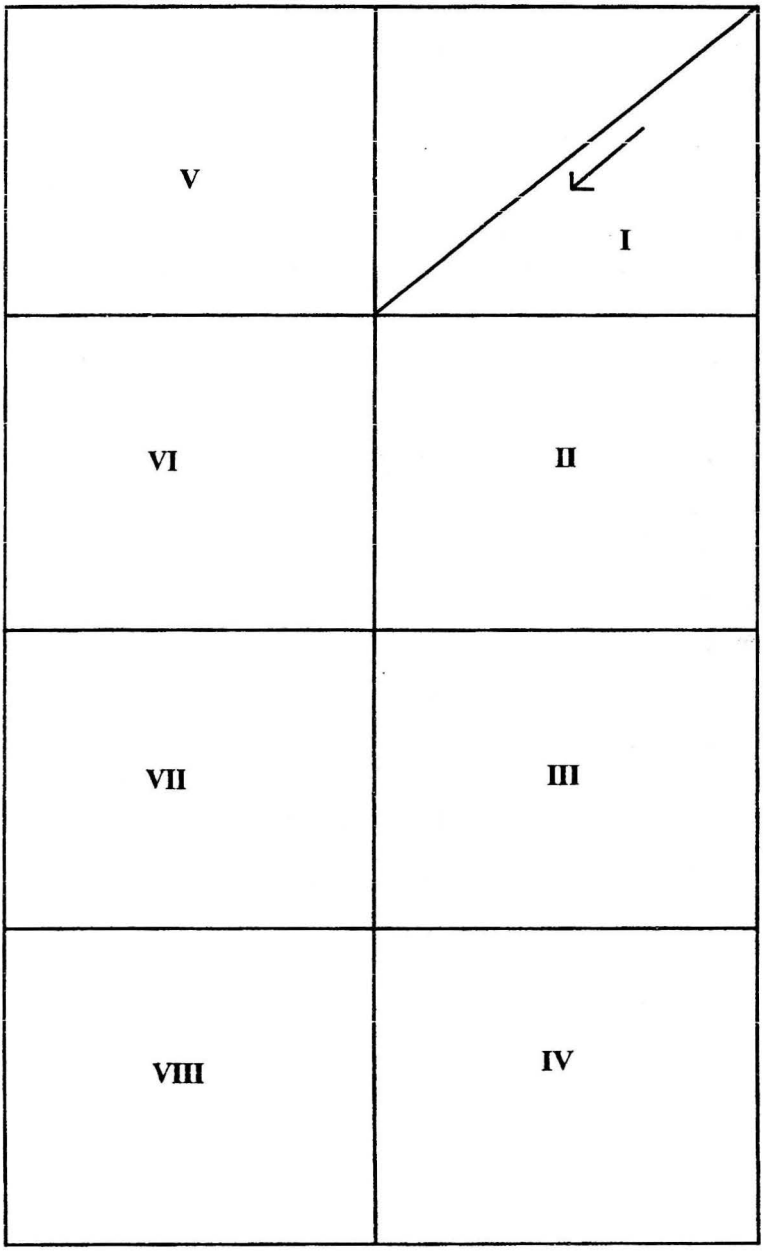
a. Sengaja atau tidak sengaja menginjak garis permainan
b. Sengaja atau tidak sengaja berada di luar petak setelah yang bersangkutan memasuki benteng.
c. Sengaja atau tidak sengaja bersinggungan dengan salah satu penghadang.

Demikian jalannya permainan adang-adangan yang dilakukan bergantian. Siapa yang dianggap menang adalah kelompok yang banyak mengumpulkan nilai. Sebagai hukuman bagi kelompok yang kalah dalam permainan, setiap anggota kelompok diharuskan mendukung atau menggendong setiap anggota yang menang.

Sekarang hukuman tidak lagi menggendong tetapi ada juga yang sudah mengganti dengan yang kalah harus menyanyi atau membaca puisi atau berseloko.

GAMBAR 1 .....

GAMBAR 1 : Sket permainan Adang-adangan



2. Permainan Gunung

Permainan ini tersebar di seluruh daerah Tingkat II se propinsi Jambi, khususnya di kotamadya Jambi disebut dengan permainan congkak. Disebut permainan gunung karena lobang pada kedua ujung alat ini yang berisi anak-anak permainan disebut dengan gunung. Dan jika lobang tersebut banyak berisi anak permainan disebut menggunung (seperti gunung).

Peserta dalam permainan ini dapat laki-laki ataupun perempuan berumur sekitar 7 - 14 tahun dan jumlah pemain dua orang yang duduk saling berhadapan. Alat yang digunakan sebuah papan berukuran tebal 10 cm dan panjang 70 cm. Pada bagian atas terdapat lobang 2 x 7 buah dan kedua ujungnya msing-masing terdapat sebuah lobang dengan ukuran lebih besar yang disebut gunung. Sedangkan anak permainan berupa batu kecil atau kulit kerang berjumlah 98 buah.

Cara melakukan permainan ini, sebelum dimulai, lobang-lobang tersebut diisi dengan anak permainan masing-masing 7 buah, kecuali gunung tidak diisi. Untuk menentukan siapa yang berhak lebih dahulu memulai permainan, kedua pemain melakukan sut, yang menang lebih dulu memulai permainan. Permainan dimulai dengan pemenang memilih salah satu lobang miliknya berisi kerikil atau kulit kerang tadi. Setalah itu pemain mengambil isi lobang tersebut dan diisikan satu per satu ke lobang-lobang yang lain secara berurutan searah putaran jarum jam. Lobang yang diisi anak permainan yang terakhir tersebut diambil semua isinya untuk seterusnya diisi pada lobang-lobang selanjutnya dan begitu seterusnya. Namun jika kerikil atau kulit kerang jatuh pada lobang yang kosong, maka permainan dianggap mati dan berganti pemain. Tetapi isi lobang yang dihadapannya (milik lawan) diambil semua dan diisikan didalam gunung miliknya.

Permainan berakhir jika seluruh lobang kosong dan anak permainan terkumpul pada gunung masing-masing. Siapa yang paling banyak mengumpulkan kerikil atau kulit kerang pada gunungnya itu dianggap menang.

3. Permainan Tejek-tejekan

Permainan ini bernama tejek-tejakan, disebut demikian karena cara bermainnya dengan mengangkat sebelah kaki ke atas sambil melompat-lompat ke tempat yang sudah ditentukan. Keadaan melompat sambil mengangkat kaki inilah yang disebut bertejek.

Permainan tejek-tejekan ini terdapat dan berkembang di seluruh daerah tingkat II se propinsi Jambi. Khusus di kotamadya Jambi permainan ini disebut cingkling. Hal ini tidak diketahui dengan jelas asal-usul nama tersebut.

Peserta permainan ini biasanya anak-anak perampuan berumur 7 -11 tahun dengan jumlah permainan minimal dua orang. Pelaksanaan pemainan ini di halaman rumah yang agak luas dengan membuat petak-petak yang digambarkan diatas tanah. Petak-petak ini jumlahnya sesuai dengan kesepakatan, namun biasa berjumlah 10 petak (lihat gambar 2). Cara memainkan dengan menggunakan kuju dari pecahan genteng, dan sebelum memulai permainan diadakan sut, siapa yang menang akan lebih dulu memulai permainan. Adapun jalannya permainan adalah sebagai berikut :

Pertama-tama semua kuju dari pecahan genteng milik peserta diletakkan di dalam petak pertama. Pemenag pertama dalam sut bermain lebih dulu dengan cara melempar kuju kepetak tingkatan kedua. jika kuju mengenai sasaran maka permain boleh melakukan permainan dengan jalan bertejek kepetak kedua sampai petak terahir.

Pada waktu kembali tiba di petak ketiga diambil kuju yang terletak dipetak kedua tadi dan selanjutnya bertejek lagi sampai petak kesatu, tetapi pada petak kesatu ini kuju kawan tidak boleh terpijak.

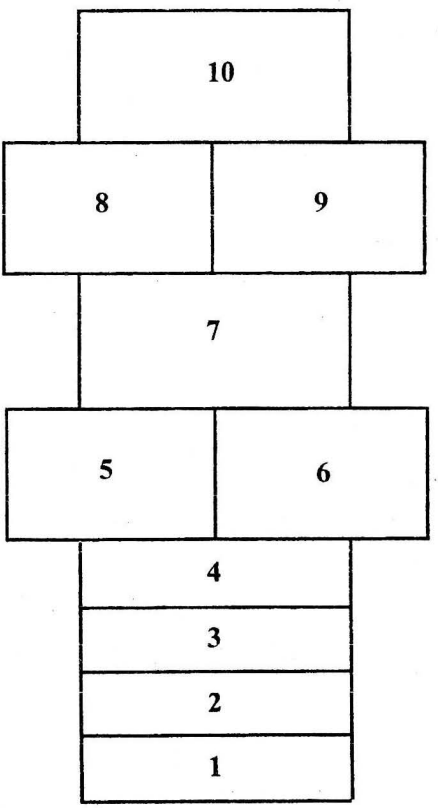
Andaikata tahap ini berhasil maka kuju dilemparkan lagi ke petak ketiga kemudian bertejek lagi sampai petak terakhir dan kembalinya pada waktu sampai ke petak keempat mengambil kuju yang ada di petak ketiga tadi dan bertejek lagi kepada pertama. Demikian permainan dilakukan terus menerus sampai kepetak terakhir dan jika berhasil sampai kepetak terakhir, maka akan diberi penghargaan bintang yang digambarkan dalam petak-petak tersebut sesuai keinginan pemain dipetak mana akan dilukiskan. Pemilik bintang selanjutnya diberi hak untuk menginjak bintang tersebut, tetapi pemain lainnya tidak diperbolehkan menginjak petak tempat bintang itu berada. Jarang terjadi pemain dapat memperoleh bintang sekali tahap permainan, biasanya diperoleh dengan melalui tahapan yang cukup lama, karena sering terjadi pelanggaran atau kesalahan. Kesalahan-kesalahan tersebut menyebabkan permainan mati dan berganti dengan permainan lainnya. Permainan mati apabila :

a. Pada waktu melempar pecahan genteng (kuju) kesuatu petak, tetapi jatuh diluar petak yang sudah ditentukan.
b. Pada waktu bertejek dari suatu petak kepada lain, terpijak garis-garis permainan.
c. Pada waktu bertejek terpijak kuju milik pemain lainnya.
d. Pada waktu bertejek terpijak bintang tanda jasa kepunyaan pemain lainnya.

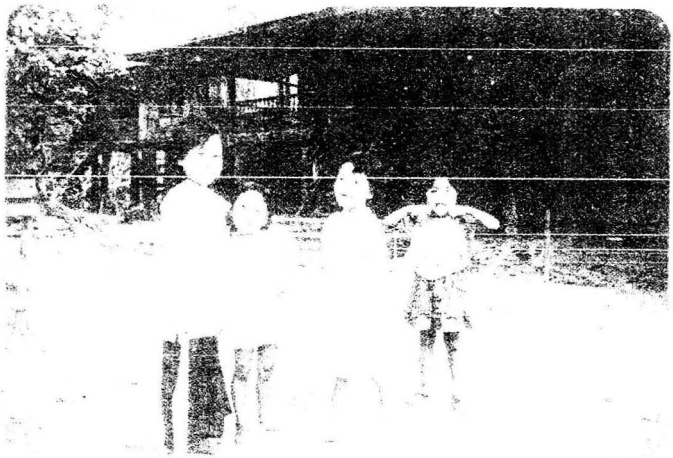
Seorang pemain disebut pemenang pertama apabila dia mendapatkan bintang tanda jasa yang paling banyak. Sebagai imbalan jasa maka pemenang nomor satu harus didukung oleh pemain-pemain yang kalah secara bergiliran. Sedangkan pemain yang tidak mendukung beserta penonton bersorak sambil bertepuk tangan.

Pemenang kedua apabila ia mendapatkan bintang jasa kedua banyaknya. Sebagai imbalan jasa ia didukung oleh yang kalah secara bergiliran dan pemain lainnya berserta penonton bersorak sambil betepuk tangan. Pemenang selanjutnya bergitu seterusnya, sehingga pemenang pertama tidak berkesempatan mendukung, sebaliknya yang paling sedikit mengumpulkan bintang atau tidak sama sekali, tidak bekesempatan didukung.

GAMBAR 2. Sket Permainan Tejek-tejekan.



GAMBAR 4



Anak-anak perempuan ini mau bemufakat untuk bermain teyek-teyekan. Kayu yang di pegang oleh anak yang lebih besar itu akan digunakan untuk membuat Sket Tempat Bermain di tanah. Di halaman rumah mereka.

4. Permainan Taji

Permainan ini dinamakan taji karena alat yang digunakan adalah sebuah taji. Taji yaitu sejenis benda yang terbuat dari lempengan baja yang ditempat sedemikian rupa sehinga mempunyai tajaman (mata taji) dan putih (penusuk). Permainan ini tersebut dan berkembang di daerah tingkat II Bungo Tebo, batanghari, Sarolangun-Bangko dan Tanjung jabung.

Pelaku permainan taji adalah anak laki-laki berusia 7-17 tahun dengan jumlah minimal dua orang, masimal tidak terbatas dan di mainkan dihalaman rumah. Selain taji peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah biji durian yang keras dan seutas tali dengan panjang lebih kurang 30 cm. taji inipun bermacam-macam bentuknya, sehingga namanya berlainan sesuai dengan bentuknya.

Nama-Nama taji tersebut antara lain taji huruf S, taji nanas/kembang, taji angka 7/huruf Z, taji garuda, taji kapak dan taji huruf 0 (lihat gambar 3).

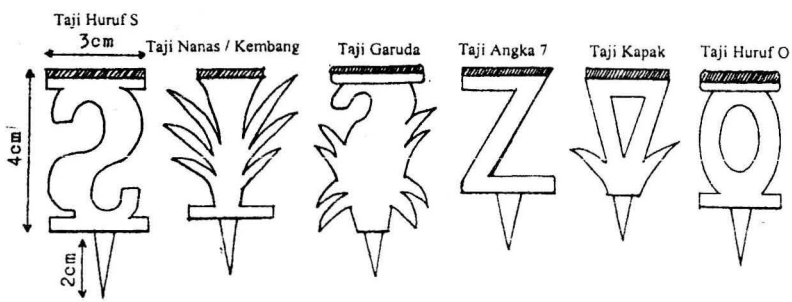
Sebelum permainan dimulai dilakukan pemasangan taji dengan cara melobangi biji durian untuk memasukan tali. Kemudian taji bagian puting ditusukkan pada biji durian sehingga mata taji berada diatas.

Selanjutnya diadakan sut untuk menentukan siapa pemasang taji dan siapa yang akan menaji. Siapa yang kalah akan bertindak sebagai pemasang dan yang menang sebagai penaji.

Cara melakukan permainan ini pemasangan mengarahkan mata tajinya ke atas sambil memegang tali tersebut dengan kedua belah tangan. Sedangkan penaji dengan memegang tali sambil memutar-mutarkan kearah taji pemasang tadi dengan penuh perhitungan dan bidikan yang tepat. Seandainya bidikan mengenai sasaran maka taji akan mengenai biji durian, tetapi jika bidikan meleset akan mengenai tanah maka penaji berganti menjadi pemasang, begitu seterusnya.

Pemainan dianggap kalah apabila biji durian pecah berkeping-keping, baik sebagai penaji maupun sebagai pemasang. Sebagai sangsi pemain yang kalah tidak ada aturan tertentu, hanya kesepakatan antar pemain. sedangkan pemainan dianggap selesai jika biji durian salah satu pemain sudah habis.

GAMBAR 3. Sket alat Permainan Taji



GAMBAR 5

Sekarang Musim Duren Di Lokasi, masa libur sekolah anak-anakpun Lebih Senang Mengisi Waktunya Dengan Bermain tali-talian yang alat permainannya Dari Biji Duren tersebut.

5. Permainan Kak Lele

Istilah kak dalam bahasa Melayu Jambi berarti abang atau kakak dan lele bararti lalai. Kedua kata ini mempunyai arti antara adik dan kakak yang lalai. hal ini disebabkan permainan ini menggunakan dua potong kayu yang sama besar tetapi berbeda panjangnya, seakan-akan beradik kakak. Perminan ini terdapat dan berkembang di daerah Tingkat II Kabupaten Batanghari, Bungo Tebo, Sarolangun Bngko, Kerinci dan Kotamadya Jambi.

Permainan ini .....

Permainan ini dilaksanakan oleh anak-anak laki-laki yang berumur sekitar 7 - 14 tahun dengan peserta minimal dua orang dan maksimal tidak terbatas. Namun jika peserta lebih dari sepuluh orang dibagi dalam dua kelompok yang dipimpin oleh ketua kelompok masing-masing. Pelaksanaannya di halaman yang luas ataupun di jalan kampung. Peralatan yang digunakan kayu berukuran kira-kira sebesar jempol kaki atau rotan dengan panjang 45 cm yang disebut induk lele dan yang kecil berukuran panjang 20 cm yang disebut anak lele. Selain itu sebuah lobang berukuran panjang 25 cm dengan kedalaman 10 cm.

Sebelum permainan dimulai maka diadakan perundingan aturan permainan, yaitu :

a. Jika lawan dapat menangkap anak lele, maka mendapat nilai.

b. Berapa jumlah nilai sampai permainan selesai

Untuk menentukan siapa yang lebih dulu memulai permainan, maka dilakukan undian dengan jalan sut. Peserta yang menang sut itulah yang memulai permainan dan yang kalah menjadi penjaga.

Cara memainkan kak lele ini seorang pemain berjongkok menghadap lobang yang telah diisi anak lele dan memukul atau mencuatkannya dengan induk lele. Sedangkan penjaga berusaha menangkap anak lele tersebut sebelum menyentuh tanah. Adapun cara memainkan ada tiga tahap, yaitu :

a. Tahap pertama : anak lele diletakkan di atas lobang dan pemain memegang induk lele dan mengaisnya dengan sekuat tenaga agar anak lele terlempar sejauh mungkin. Pada saat anak lele terlempar, maka penjaga menapat nilai sesuai kesepakatan. Selanjutnya penjaga melempar kembali anak lele diarahkan ke lobang yang diatasnya diletakkan induk lele. Apabila lemparan

mengenai induk lele, maka penjaga berganti menjadi pemain, tetapi jika berkelompok maka berganti dengan pemain kedua. Kalau lemparan tidak kena sasaran maka dilanjutkan permainan tahap kedua.

b. Tahap kedua : anak lele dilambungkan dan pada saat anak lele melambung di udara, maka pemain berusaha memukulnya memakai induk lele dengan sekuat tenaga agar dapat terlempar jauh. Sedangkan penjaga berusaha menangkapnya sebelum menyentuh tanah. Jika penjaga dapat menangkap maka akan mendapat nilai. kemudian penjaga melempar anak lele ke arah lobang sedangkan pemain menunggu dengan memegang induk lele siap untuk memukulnya dan berusaha agar anak lele terlempar jauh. Selanjutnya dilakukan pengukuran dari jatuhnya anak lele tadi sampai ke lobang dengan menggunakan induk lele sebagai perhitungan nilai. Jika anak lele tadi tidak berhasil dipukul maka berganti pemain.

c. Tahap ketiga : anak lele diletakkan dalam lobang dengan posisi miring (ujung masuk kedalam lobang dan ujung satunya keluar ke permukaan tanah). Kemudian pemain memukul ujung anak lele yang keluar ke permukaan tadi dengan menggunakan induk lele. Pada saat anak lele mengangkasa, pemain dengan sekuat tenaga berusaha memukulnya agar terlempar jauh. Jika Pukulan mengenai sasaran lebih dari dua kali maka nilai bertambah. Kalau anak lele tidak berhasil ditangkap oleh penjaga, maka dilakukan pengukuran. Pengukuran pada tahap ketiga ini bukan lagi menggunakan induk lele tetapi pengukuran menggunakan anak lele, sehingga pengumpulan nilai bisa lebih banyak lagi. Apabila pukulan tersebut tertangkap oleh penjaga permainan dianggap mati.

Demikian .....

Demikian tahap-tahap permainan dan apabila nilai sudah sesuai dengan kesepakatan, maka dianggap menang. Bagi pemenang harus didukung oleh yang kalah sambil bersorak-sorak dan bertepuk tangan.

6. Pemainan Kucing-kucingan

Permainan ini di sebut kucing-kucingan karena orang yang menjadi pemasang bertindak seperti kucing mencari mangsanya. Persebaran permainan ini di daerah kabupaten Bungo-Tebo, Sarolangun-Bangko dan Batanghari.

Peserta pemainan ini anak laki-laki dan perempuan berjumlah 13 orang yang berusia antara 9 -17 tahun. Alat yang digunakan dalam permainan ini hanya dengan sebuah saputangan untuk menutup mata pemasang. Sedangkan pelaksanaannya di halaman rumah yang luas agar bebas bergerak.

Cara bermain dalam permainan kucing-kucingan ini, seluruh perserta harus membuat lingkaran sambil berdiri merentangkan kedua tangan dan saling bergandengan satu dengan lainnya, kecuali seorang yang kalah dalam sut berada ditengah-tengah lingkaran dan bertindak sebagai kucing . kucing ini ditutup matanya dengan sapu tangan yang sebelumnya dia harus mengenali satu persatu kawan-kawannya. kucing berkewajiban mencari salah seorang di antara pemain yang membentuk lingkaran tadi sambil memegangnya, kemudian langsung menerka dan menyebutkan namanya serta identitas lain dari orang tersebut. Oleh karena itu pemain yang membentuk lingkaran setiap saat harus bergerak dan merobah posisi agar jangan diketahui oleh sang kucing.

Apabila kucing berhasil menagkap dan menyebut nama serta identitas salah satu pemain tadi, maka pemain lain akan membenarkan dan secara serentak berkata betul. Sebaliknya jika terkaan itu tidak betul, maka pemain lain serentak berkata salah.

Jika terkaan betul maka sapu tangan menutup mata tadi dibuka sedangkan orang yang ditangkap dan disebutkan idetitasnya tadi berganti menjadi kucing. Orang yang menjadi kucing tadi bergabung membantu lingkaran lagi, bergitu seterusnya sampai berakhirnya pemainan. Pemainan berakhir apabila :

a. Seseorang sudah terlalu lama menjadi kucing, sehingga yang bersangkutan sudah letih.
b. Kalau semua pemain sudah mendapat giliran sebagai kucing.
c. Kalau seorang pemain sudah mendapat giliran tiga kali menjadi kucing.

7. Permainan Kerang

Sesuai dengan alat yang dipergunakan yaitu kulit kerang, maka permainan ini dinamakan permainan kerang. Permainan tersebar di daerah Tanjung Jabung (Kuala Tungkal) dan kotamadya Jambi, karena kedua daerah ini yang terletak di daerah pantai dan banyak terdapat kerang.

Permainan ini biasanya dilakukan diatas lantai rumah yang bersih. Permainan anak perampuan berusia 7 -13 tahun dengan jumlah pemain 2,3,4,5 atau lebih yang dilakukan sendiri-sendiri atau berkonsi (berkelompok). Permainan sendiri-sendiri dilakukan dengan jumlah pemain dua orang atau lebih, sedang pemainan berkonsi dilakukan dengan jumlah pemain genap namun lebih dari dua orang.

Kulit kerang yang digunakan dalam permainan ini berjumlah enam buah, tetapi kadang-kadang 12 atau 18, asal dalam jumlah kelipatan enam. Selain itu alat yang dipergunakan untuk mengambil kulit kerang (kuju) adalah bola kasti.

Untuk menentukan siapa yang menang, maka diadakan dengan undian dengan jalan sut. siapa yang menang akan memulai permainan

terlebih dahulu. Permainan dimulai dengan melambungkan bola kasti keatas kira-kira 40 cm sambil menyebar kulit kerang. Kemudian memungut kulit kerang satu demi satu, dilakukan lagi pemungutan nya dua-dua buah, kemudian tiga-tiga buah dan seterusnya yang terakhir sekaligus enam.

Seandainya hal ini berhasil dilakukan oleh seorang pemain, maka dilanjutkan menambur kembali enam buah kulit kerang tadi untuk melakukan Pemutihan. Pemutihan adalah membalikkan kulit kerang yang berwarna putih. Setelah kulit kerang menjadi putih semua kemudian dipungut satu persatu, kemudian lagi untuk di pungut kembali kedua-dua, begitu seterusnya sampai terakhir memungut enambuah sekaligus.

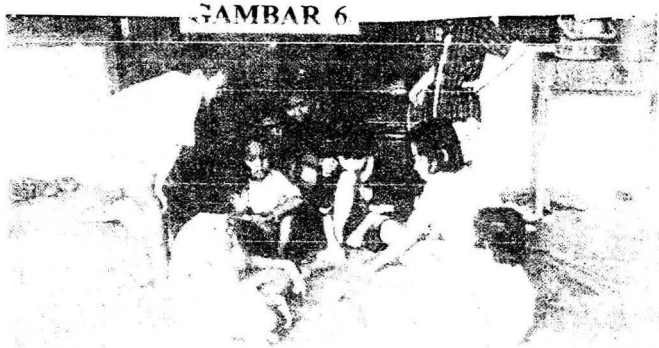
Setelah selesai pemutihan, dilakukan penghitaman yaitu membalikkan kulit kerang yang berwarna hitam. Caranya seperti melakukan pemutihan. Sesudah pemutihan dan penghitaman selesai, maka dilakukan expert. Expert adalah menaburkan kembali kulit kerang tersebut, kemudian dilakukan pemutihan, lalu penghitaman dan terakhir pemutihan dahulu kemabli pada saat melakukan expert yang perlu diingat setiap kali akan dilakukkan dan penghitaman harus ditaburkan terlebih dahulu kulit kerang tersebut. Di samping itu expert harus dilakukan secara hati-hati dan teliti, karena jika tidak berhasil satu peristiwa dilaksanakan bararti kegagalan dan harus diulang kembali pada giliran berikutnya.

Setelah melakukan expert, selanjutnya pemain melaksanakan menyinggam. Menyinggam adalah meletakan enam buah kulit kerang keatas telapak tangan, kemudian dibalikkan kepunggung tangan dan terakhir disinggam dengan jalan mengambil kembali ke dalam telapak tangan.

Berapa yang dapat kulit kerang saat menyinggam inilah peristiwa yang menentukan. Jika yang dapat lebih dari empat buah berarti

menang dan sebaliknya jika yang dapat kurang dari empat buah berarti gagal dan harus mengulang kembali pada giliran berikutnya. Apabila permainan ini dilakukan berkongsi, maka yang menang akan menyoraki yang kalah sambil bertepuk tangan.

GAMBAR 6



Anak-anak Perampuan ini Asyik bermain Kerang Di teras Rumah mereka.

a. Permainan Harimau-harimauan

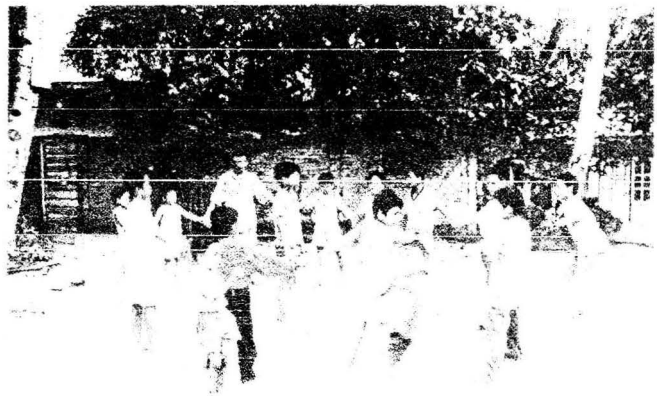
Disebut permainan harimau-harimauan karena dalam permainan ini ada seorang yang bertindak selaku harimau dan seorang lagi sebagai kambing yang senantiasa bermusuhan di dunia ini. Permainan ini terdapat dan tersebar di daerah kabupaten Bungo-Tebo, Sarolangun Bangko dan Batanghari.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak berumur 9 - 15 tahun. jumlah peserta sembilan anak laki-laki dan delapan anak perempuan dan melakukannya dihalaman rumah yang agak luas tanpa menggunakan alat tertentu.

Cara bermain pertama-tama dipilih seorang yang kuat fisik untuk dijadikan seekor harimau dan seorang lagi sebagai seekor kambing. Pemain lainnya berdiri membentuk sebuah lingkaran sambil merentangkan.

GAMBAR 7 .....

GAMBAR 7



Anak Laki-Laki Kelihatannya lebih menyenangi main Harimau-Harimauan Yang dimainkan dihalaman rumah. Kedua tangan sambil bergandengan satu sama lainnya.

Permainan dimulai dengan harimau berada diluar lingkaran dan seekor kambing berada di dalam lingkaran untuk dilindungi dari terkaman harimau. Setelah diadakan aba aba satu, dua, tiga, maka harimau berusaha memasuki lingkaran tadi, sedangkan kambing dengan berbagai cara untuk dilindungi dari kejaran harimau.

Pemain lainnya yang bertindak sebagai pagar berusaha sekuat tenaga degan penuh rasa kesatuan dan persatuan melindungi dan menghempang harimau agar sang harimau jangan sampai memenuhi lingkaran tersebut. Sering juga terjadi harimau lolos masuk ke lingkaran. Jika terjadi hal demikian maka kambing dilepas kan ke luar lingkaran, sehingga harimau tidak dapat menangkapnya. Sering juga kedua-duanya berada di lingkaran sehingga terjadi kejar-kejaran.

Apabila waktu yang ditentukan sang harimau belum berhasil menangkap kambing maka ia dianggap kalah dan disoraki sambil bertepuk tangan bersama-sama. Pada saat harimau kalah biasanya permainan dihentikan semantara sambil memiliki harimau dan kambing yang baru.

Selanjutnya dengan permainan harimau dan kambing yang baru itu pun dengan cara yang sama sepeti tadi. Jika permainan yang baru ini harimau berhasil menangkap kambing, maka ia dianggap menang. Kemudian memiliki kembali harimau dan kambing yang baru lagi begitu seterusnya. Permainan dianggap selesai apabila semua anggota ikut dalam permainan telah menunjukkan partisipasinya.

Permainan ini dapat juga dilakukan oleh orang dewasa, namun bagi orang dewasa tidak berbentuk permainan lagi sudah berubah jadi silat yaitu silat harimau. Fungsinya juga sebagai ilmu bela diri. Tapi sering dipertunjukkan pada acara pengatenan dan Sunat Rasul, sebagai acara selingan di acara hiburan.

Permainan harimau-harimauan dilakukan oleh anak-anak, permainan jika dilakukan oleh orang dewasa namanya berubah menjadi Silat Harimau. Seperti kelihatan pada gambar diatas ini dua orang laki-laki berumur 35 dan 40 tahun sedang menampilkan kebolehannya menampilkan sebuah atraksi silat khas daerah Jambi yaitu Silat Harimau.

Silat harimau ini sering dipertunjukkan pada acara hiburan pernikahan atau Sunat Rasul, dipertunjukan peningkah acara Kompangan, selingan acara hiburan.

9. Lomba .....

9. Lomba Perahu

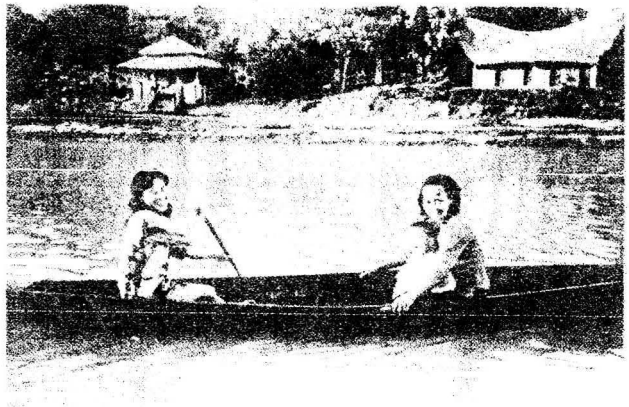
Permainan Lomba Perahu ini, selalu dilaksanakan di Jambi di lombakan pada bulan Agustus dalam rangka menyambut hari Kemerdekaan Republik Indonesia.

Lomba perahu dimainkan oleh orang laki-laki dewasa yang berumur 17 tahun ke atas dan jumlah peserta tiap perahu paling kurang 15 orang. Selain perahu yang sudah ditentukan oleh panitia, alat yang digunakan adalah sebuah pengayuh yang harus dipunyai oleh masing-masing peserta. Setiap perahu mempunyai seorang komando yang duduk paling depan (terletak di haluan) dan yang duduk paling belakang bertindak selaku pengemudi yang menentukan arah kemana perahu akan dilayarkan. Sedangkan pemain lainnya sebagai tenaga pendobrak untuk mengayuh sekuat-kuatnya agar perahu kencang jalannya.

Pelaksanaan lomba di atas sungai dengan sekali jalan perlombaan perahu yang berlayar dua buah. Satu perahu terletak di sebelah kanan dan sstu perahu lagi sebelah kiri mengarah ke hilir sungai. Sebelum perlombaan dimulai, perahu terlebih dahulu disejajarkan satu dengan lainnya. Untuk menentukan siapa yang akan berlayar lebih dahulu, maka diadakan undian. Penentuan tempatpun harus diundi, apakah perahu terletak di sebelah kiri ataupun sebelah kanan.

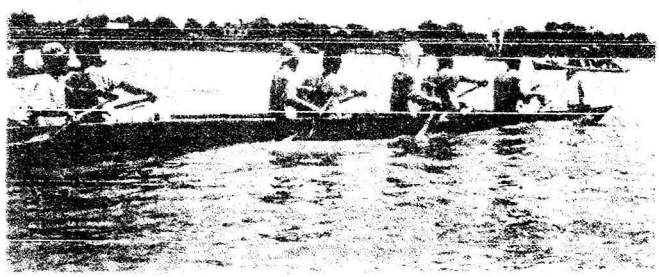
Juri pertama-tama bertindak mensejajarkan haluan kedua perahu tersebut, kemudian memberi aba-aba satu, dua, tiga sambil mengibarkan bendera merah putih sebagai tanda perlombaan dimulai. Khusus untuk Kodtamadya Jambi aba-aba ditanda dengan senjata api, biasanya sebuah pistol. dalam pertandingan masing-masing perahu sebelum memasuki ke garis finish, tidak diperbolehkan memotong arus lawan dan mengaramkanperahu sendir ataupun lawan. Kalau hal ini terjadi dianggap kalah. Jika perahu sampai di garis finish dengan tidak melakukan kesalahan atau pelanggaran, maka dia dianggap menang.

GAMBAR 9



Walaupun permainan Lomba Perahu adalah dimainkan oleh kaum laki-laki, malah sering dilombakan. Namun kaum ibupun tidak ketinggalan, bagi kaum ibu bukan untuk dilombakan bukan untuk mencari yang menang atau menemukan yang kalah, tetapi untuk benar-benar bermain sebagai hiburan merintang-rintang anaknya yang masih balita sambil mengajar berani berperahu.

GAMBAR 10



Kaum Bapak berlomba, makanya disebut permainan Lomba Perahu.

10. Permainan Gasing

Gasing berarti berputar, sehingga permainan ini disebut gasing karena alat yang mainkan berputar. Permainan gasing berkembang didaerah tingkat II se propinsi Jambi.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki berusia 7 - 17 tahun dengan jumlah pemain minimal dua orang. Tempat yang digunakan di halaman rumah yang luas dan datar serta bersih dari rintangan. Peralatan permainan ini adalah sebuah gasing dan sebuah alit (tali) (lihat gambar 4).

Gasing adalah sepotong kayu lokal yang cukup keras dan sulit pecah, misalnya kayu sebekal, kayu kopi dll. Sepotong kayu berukuran lebih kurang panjang 15 cm dan diameter 10 cm yang dibentuk sedemikian rupa menurut keinginan dengan memakai pisau. Selanjutnya dilicinkan dengan patar (Sejenis kikir). Menurut bentuknya gasing mempunyai dua jenis, yaitu :

a. Gasing Canggah adalah gasing yang mempunyai tangkai di atas dan dibawah.
b. Gasing Jantung adalah gasing yang hanya mempunyai tangkai bagian atas dan bentuknya menyerupai jantung pisang.

Alit adalah alat pemutar yang terbuat dari dua utas kain yang dipilin dan makin ke ujung makin kecil. Panjang alit disesuaikan dengan besar kecilnya gasing (lebih kurang satu meter). Pada ujung dan pangkalnya dikujudkan agar tidak mudah bercerai waktu memutar gasing. Selain itu kujudan tersebut dipergunakan sebagai tempat tumpuan tangan waktu memutar gasing.

Sebelum permainan dimulai, maka diadakan pesiapan-persiapan seperti memilih tempat untuk permainan, kesepakatan untuk mematuhi peraturan permainan dan memeriksa gasing masing-masing. Selain itu melakukan undian untuk menentukan seorang kelasi, orang kedua,

orang ketiga dan seterusnya dan seorang raja. Kelasi adalah seorang yang kalah dalam undian dan selalu memasang/memutar gasing terlebih dahulu untuk ditingkah oleh seorang yang berada di tingkat atasnya. Raja adalah seorang yang menang dalam undian, ia selalu terletak di tingkat atas serta tidak pernah gasingnya ditingkat oleh orang lain. Sedangkan yang dimaksud tingkah disini adalah melempar gasing orang yang dibawahnya dengan mempergunakan alit, kemudian gasing terlepas dari tangannya sambil terus hidup berputar.

Undian dilakukan dengan cara bersama-sama memutar gasing masing-masing di tempat permainan yang sudah ditentukan tadi dengan aba-aba satu, dua, tiga. Penilaian undian ini berdasarkan lamanya putaran gasing. Gasing yang paling dulu mati berarti yang memiliki gasing akan menjadi kelasi. Gasing yang terakhir mati, maka yang mempunyai gasing ini berhak menjadi raja.

Setelah diketahui kelasi, gasing kedua, ketiga dan seterusnya serta raja maka dimulailah permainan yang mendahului dengan pemanasan. Pemanasan masing-masing pemain dimaksudkan sebagai pemeriksaan terakhir gasing apakah sudah memenuhi syarat untuk bertanding. Seandainya ada kerusakan diberi kesempatan untuk menukar gasing lain, asal dalam waktu yang tidak lama.

Permainan dimulai dengan kelasi memutar gasing untuk ditingkah oleh seorang nomor dua dalam undian. Si peningkah berusaha dengan penuh perhitungan dan ketelitian agar dapat mengenai sasaran, sedapat mungkin kena dan langsung mati. Jika kelasi tidak mati dan si peningkah mati, maka si peningkah turun tingkatannya menjadi kelasi, tetapi apabila keduanya tidak mati, maka dinantikan gasing siapa yang lebih lama hidup atu berputar. Pada saat gasing berputar gasing nomor tiga langsung meningkah. Apabila gasing ditingkah mati maka ia masih dalam kedudukannya nomor tiga, tetapi jika ia mati

lebih dulu dari yang ditingkah maka ia turun tingakatannya menjadi gasing nomor dua dan gasing nomor dua naik tingkatannya menjadi nomor tiga. Begitu seterusnya permainan gasing sampai ke tingkat raja.

Seorang rajapun dapat turun ketingkat yang lebih rendah, tetapi tidak bisa langsung turun menjadi kelasi. Sebaliknya seorang kelasi dapat naik sekaligus menjadi seorang raja, asalkan melalui tingkat-tingkat permainan tersebut yaitu sudah ditingkah oleh orang-orang di tingkat atasnya tetapi masih hidup. Hal ini jarang terjadi, namun diperbolehkan dalam aturan permainan.

Demikian permainan gasing berlangsung sampai selesainya permainan. Permainan berhenti apabila :

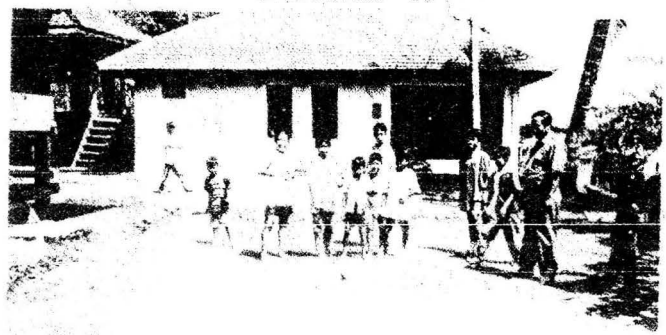
a. Atas permintaan kelasi kepada raja, dengan alasan karena tidak tahan terus menerus menjadi kelasi. Permohonan ini oleh sang raja dipertimbangkan dan dimusyawarahkan kepada pemain lainnya. Apabila permohonan ini disetujui melalui musyawarah mufakat, maka keputusan ini disampaikan kepada kelasi dan permainan dapat dihentikan untuk sementara waktu.

b. Atas saran seorang raja kepada pemain lainnya, karena permainan telah lama berlangsung. Biasanya hal ini disetujui dan permainan dapat dihentikan sementara waktu.

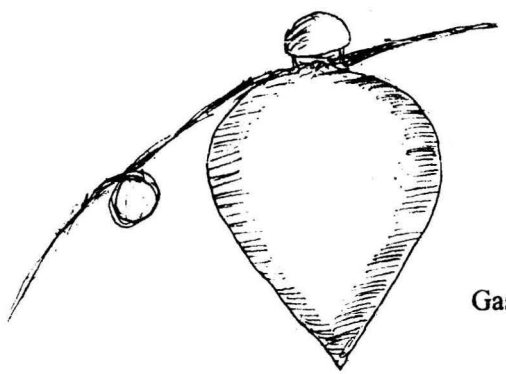
c. Apabila gasing salah seorang pemain pecah kena tingkah dan tidak mempunyai gasing lagi sebagai penggantinya. Biasanya dengan peristiwa ini permainan dapat dihentikan.

GAMBAR 11 .....

GAMBAR 11



Permainan Gasing ini dimainkan oleh anak laki-laki berusia 7 - 17 tahun. Pada permainan yang terlihat didalam gambar diatas permainan Gasing dimainkan oleh 10 orang anak dan remaja, nampaknya mereka asik memperhatikan gasing yang sedang berputar di tanah, dihalaman rumah mereka Gasing yang dimainkan mereka adalah gasing Jantung yaitu gasing yang mempunyai tangkai dibagian atasnya dan bentuknya menyerupai jantung pisang.



Gasing Jantung

11. Permainan Buaya dan Orang

Disebut permainan Buaya dan Orang karena mengutamakan ketangkasan seseorang yang dikejar Buaya, dan memperlakukan seseorang seperti Buaya. Permainan Buaya dan Orang tersebar di kampung-kampung yang terletak di pinggir atau di tepi Sungai Batanghari, yaitu didaerah Kabupaten Batanghari, Bungo Tebo dan dalam Kotamadya Jambi.

Permainan ini menggambarkan jika seseorang dikejar buaya mau menangkap manusia yang sedang menyeberang sungai. Permainan ini dilakukan jika sungai-sungai mulai surut air, akibatnya jarang turun hujan maka diadakan permainan Buaya dan Orang.

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki berusian antara sepuluh tahun sampai dengan sembilan belas tahun, karena membutuhkan pisik yang kuat serta ketangkasan tidak memerlukan ruangan tertentu atau lain sebagainya terutama dilapangan yang bersih atau lapangan yang ditumbuhi rumput.

Perlengkapan permainan yaitu Peluit dan tongkat, pemain berjumlah sepuluh orang sebelum bermain mereka bermusyawarah dimana tempat bermain kemudian mereka adakan Undian dengan jalan Song atau Sut menetapkan siapa yang menjadi Buaya dan Orang. Yang jadi Buaya adalah orang yang kalah sedangkan jadi manusia orang yang menang dalam undian. Pemain membuat 2 buah garis diatas lapangan yang merupakan 2 buah tepi sungai, garis tadi dibuat sejajar dengan keadaan luas lapangan kedua buah garis inilah untuk menentukan lebar sungai, jika lapangan luas maka sungai harus lebar pula begitu sebaliknya. Yang kalah dalam undian tadi harus menelentang di tengah-tengah sungai menjadi buaya, Menang berjajar di pinggir sungai, mereka ini akan menyeberangi sungai berjalan dengan hati-hati dan waspada.

Mereka yang berjalan atau sedang menyeberang sungai dengan asik terdengar bunyi Peluit, sang Buaya berada disungai tadi berdiri untuk menangkap mereka yang belum sampai menyeberangi sungai tersebut jika tertangkap ia menjadi Buaya. Biasa saja ia tidak pernah menjadi Buaya karena mempunyai ketangkasan dalam berlari menghindari diri dari buaya, bisa saja sebaliknya yang terus menerus menjadi buaya karena kurang ketangkasan untuk menghindari dari kejaran sang Buaya.

12. Permainan Kerok-kerokan

Nama permainan ini merupakan nama asli yang diberikan oleh masyarakat Jambi. Dalam bahasa Melayu Jambi, Kerok yang berarti memasukan. Kerok-kerokan artinya adalah saling masuk-memasukan. Disebut demikian karena cara bermainnya saling memasukkan batu atau semacam benda yang keras sejenis batu kedalam simpulan kain sarung. Permainan ini tersebar di daerah Kabupaten Bungo Tebo, Sarolangun Bangko dan Batanghari.

Permainan ini dilakukan dilapagan pada malam hari oleh anak laki-laki berusia sepuluh sampai lima belas tahun. Jumlah pemain minimal dua belas orang dibagi 2 (dua) kelompok, mengangkat satu orang ketua/Kapten. Kelengkapan permainan sebuah kain sarung dan batu.

Sebelum permainan dimulai batu harus mendapat persetujuan dari ketua masing-masing baru diperlihatkan kepada pemain. Bisa saja dalam permainan tadi batu ditukar oleh pemain yang tidak jujur. Selanjutnya mengadakan Sut untuk mulai menyembunyikan dan menerka batu. Siapa yang menang itulah yang menyembunyikan batu, kalah menerka.

Cara bermain ketua kelompok mengambil di sembunyikan kedalam kain sarung anggota-anggota sebanyak 6 (enam) orang dengan cara mengorek atau memasukkan kedua tangan sambil jongkok secara berurutan, dimulai dari pertama sampai keenam tidak boleh tersenyum jika ia tersenyum berarti batu berada dalam kain sarung yang besangkutan. Kemudian lawan (Ketua) menerka seseorang anggota pemain jika benar orang yang disebut namanya langsung melihat apakah benar batu berada didalam kain sarungnya. Apakah seseorang itu akan berlaku jujur apabila benar yang bersangkutan akan mengakuinya, ada sambil mengeluarkan batu itu dalam kainnya. Permainan berlangsung dengan gembira

dan santai silih berganti antara kelompok A dan B mengorek dan menerka. Jika terkaan kelompok B tepat mengenai sasaran, menyisihkan satu point. Batu kerikil dipindahkan kekelompok B sebaliknya kelompok A menerka. Jika kelompok A tidak dapat menerka point dilanjutkan.

Permainan berakhir jika point sudah dikumpulkan sebanyak pemain (kelompok) yang berhasil mengumpulkan enam angka kemenangan, kelompok itulah disebut pemenang dalam permainan kerok-kerokan.

13. Permainan Merebut Benteng.

Nama permainan ini disebut Merebut Benteng adalah salah satu Benteng pertahanan diantara pihak yang menyerang dengan pihak yang bertahan atau pihak pembela. Permainan merebut benteng dimainkan situasi kampung dalam keadaan panas atau terjadi kejahatan dan kekacauan.

Permainan Merebut Benteng dilakukan di lapangan diberi pagar kelilingnya dan dalam pagar dibuat lingkaran pemain-pemainnya terdiri dari anak laki-laki terutama oleh sekelompok sosial tertentu yaitu anak turunan Debalang atau Panglima, Pendekr dan dianggap berjiwa militer.

Alat-alat yang digunakan dalam permainan adalah sebuah bola dari karet, zaman dulu terbuat dari rotan disebut Bola Raga tapi akhir-akhir ini orang mempergunakan Bola Kaki biasa.

Pemain berjumlah 22 orang dibagi dalam 2 kelompok/golongan, setiap kelompok berjumlah sebelas orang, setiap kelompok memilih Kaptennya mereka mengadakan Undian dengan jalan Song atau Sut. Menang sebagai pembela sedangkan yang kalah selaku penyerang. Pembela-pembela membentuk dan membuat lingkaran berpegangan tangan dan melihat keluar, Kapten berdiri di tengah-tengahnya.

Penyerang mengelilingi Benteng dengan jarak kira-kira delapan atau sepuluh langkah mencoba menendang bola kedalam Benteng, dapat melalui kaki pembela atau lewat atas kepala-kepala mereka. Bila dapat masuk, Kapten boleh menangkapnya dan melemparkannya keluar, jika kena tanah di dalam lingkaran Benteng jatuh ke tangan lawan dan para pemain berganti peranan. Disini peranan kapten mempunyai tanggung jawab yang besar dalam menyelamatkan anak buahnya jika gagal akibat benteng akan hancur berantakan. Regu yang sering menyerang itu dianggap kalah.

14. Permainan Porces

Disebut permainan Porces yaitu permainan kelereng masing-masing pemain mulai melemparkan kuju dengan bebas kearah segitiga. Kalau bisa kuju tadi harus menyentuh dan sekaligus mengeluarkan kelereng dari segitiga. Permainan ini tersebar dalam Kotamadia Jambi.

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan berusia tujuh sampai enam belas tahun, jumlah peserta tidak ada ketentuan minimal dua orang setelah itu dibuat segitiga disusun kelerang untuk melemparkan kelerang untuk melemparkan kelereng harus ada garis start kira-kira 5/6 meter.

Cara bermain tidak ada ketentuan siapa yang mulai melemparkan kujunya (kelereng) selesai melemparkan kujunya baru di ukur siapa paling jauh itulah yang terlebih dahulu memulai berikutnya menyusul. Pemain kita umpamakan A, B, C, D dan E. Kuju A mengarahkan ke segitiga kena sasaran kelereng menjadi milik A, sebaliknya kuju tidak keluar dari segitiga berarti Pot untuk sementara berhenti dilanjutkan dengan B berhasil mengumpulkan pasangan kelereng dalam segitiga lima buah tersisa sepuluh buah atau berapa saja. Jika B dapat memeci kuju A, kelereng yang dimiliki oleh A menjadi milik B sedang A disebut Mati, sebaliknya B dapat memeci

kuju C walaupun belum mendapat kelereng berarti C mati tidak boleh ikut dalam permainan sampai selesai, tetapi jika C tidak kena kuju dipeci oleh B boleh C melanjutkan permainan dan memeci kelereng yang ada dalam segitiga jika C tidak dapat memecei kelereng maka dilanjutkan dengan D. Maka D langsung memeci kelereng yang berada di segitiga jika tidak keluar dari segitiga disebut Los, D berhenti sementara tetapi belum mati dilanjutkan E terakhir E tidak sengaja memeci kuju yang telah mendapat kelereng berarti E bunuh diri karena E belum mendapat kelereng ini berlaku untuk peserta pemainnya. Umpamanya E telah mendapat buah (pasangan) kemudian memeci kuju B orang yang telah mendapat buah disebut Muntah (harus menyerahkan kelerengnya kepada E).

Permainan berhenti setelah pemain mendapat giliran semua sampai kelereng itu habis yang keluar sebagai pemenang yang mendapat kelereng yang paling banyak dalam permainan.

GAMBAR 11

Permainan Porces, dimainkan oleh anak-anak terutama anak laki-laki, anak perempuan juga ada yang suka bermain porces ini, namun lebih disenangi oleh anak laki-laki.

15. Permainan Batu Lima

Disebut permainan Batu Lima karena dalam permainan mempergunakan batu lima buah yang harus diletakan dalam lingkaran kecil. Permainan ini tersebar dalam Kotamadia Jambi. Permainan ini dilakukan dilapangan oleh anak laki-laki dan perempuan berusia antara sembilan sampai lima belas tahun dengan jumlah pemain 3 orang.

Kelengkapan permainan yaitu lima buah batu dan sebuah kuju. Peserta lima orang tadi membuat lingkaran kecil untuk meletakkan batu didalamnya kemudian membuat garis lurus untuk melemparkan kuju yang jaraknya satu langkah dari lobang kecil. Pemain terdiri dari A, B, C, D dan E kemudian mereka mengadakan Syut. Sedangkan A, B, C, dalam syut pemenang sekarang tinggal D dan E untuk menentukan siapa sebagai pelempar dan masang. A, B, C sebagai penunggu harus berdiri disekitar lobang kecil itu karena D akan mulai melempar dan E sebagai pemasang. D selaku pelempar memegang kuju yang mengarahkan kepada lima buah batu yang ada dalam lingkaran. Lemparan pertama tidak kena diulang sampai tiga kali maka D berubah sebagai pemasangan dan E menjadi pelempar yang lain tetap sebagai penunggu. Lemparan E kena sasaran batu berserakan dengan buru-buru berlari untuk bersembunyi. D selaku pemasang harus menyusun batu yang lima ditempat semula. langsung mencari orang yang bresembunyi sampai bertemu dimana mereka bersembunyi. Jika ketemu D selaku pemasang harus menyebutkan namanya satu persatu. Misalnya : A dapat pertama sebagai pemasang harus menyusun batu yang lima buah seperti semula di dalam lingakaran kecil tadi seandainya lemparan E mengenai sasaran pemain lain bersembunyi kemudian A langsung mencari kawan yang bersembunyi sampai dapat. Ada diantara teman-teman sewaktu A mencari temannya kembali ketempat batu dan menendang sampai berantakan yang lain langsung bersembunyi sedang A menyusun batu kembali. Pemain A langsung mencari empat orang pemain diantara setelah dapat keempat pemain

tidak ada yang menendang maka yang dapat pertama itu sebagai pemasang, sekarang pemain A beralih sebagai pelempar.

16. Permainan Layang-layang

Dinamakan permainan layang-layang karena layang-layang seutas tali ini selalu melayang di udara lepas laksana burung layang-layang. Permainan ini tersebar di Bungo Tebo, dan dimainkan dilapangan oleh laki-laki terdiri dari : anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Perlengkapan Permainan

a. Kertas

b. Benang, atau seutas tali yang kuat

Cara bermain :

Permainan layang-layang antara kelompok anak-anak dan remaja disatukan talinya boleh diberi gelasan. Kemudian layang-layang antara yang satu dengan yang lain diadu di Udara lepas, siapa yang putus talinya akan jatuh ke tanah berarti layang-layang akan kalah. Keluar sebagai pemenang layang-layang dapat mengalahkan yang lainnya tinggal layang-layang dia saja di Udara. Untuk Permainan layag-layang orang dewasa harus memperhatikan cuaca dan angin seandainya pemain tidak tahu keadaan cuaca layang-layang akan putus jatuh ke bawah berarti kalah tidak dapat lagi meneruskan permainan. Sebaliknya seseorang mengetahui situasi cuaca dan udara layang-layang dengan lancar dapat naik membubung ke udara lepas tanpa ada halangan dan rintangan. Layang-layang inilah yang akan dinilai oleh team juri. Sebelum permainan dimulai akan ditentukan lamanya permainan serta tata tertib dalam permainan siapa mematuhi peraturan permainan. Keluar sebagai pemenang layang-layang terbang paling tinggi dalam posisi tegak lurus waktu sesuai dengan ketentuan

team juri yaitu sejak layang dilepas sampai penilaian terakhir tidak kurang dan tidak pula terlebih dahulu menyolok layang-layang yang menang tersebut terus menerus dari semula sampai ahir masa permainan.

17. Permainan Lodok

Permainan Lodok diberikan oleh masyarakat Kotamadia Jambi. Disebut demikian karena sewaktu akan melemparkan kelereng peserta melompat seperti Kodok.

Permainan dilakukan di lapangan oleh anak perempuan berusia 7 sampai lima belas tahun jumlah peserta tidak ada ketentuan minimal dua orang.

Cara bermain :

Dibuat garis lurus Mutung sejengkal dari garis mutung terdapat lobang kecil satu langkah dari garis mutung yaitu garis star untuk mulai bermain. Pemain terdiri dari lima orang terdiri dari A, B, C, D dan E dengan pasangan 3 buah kelereng berjumlah 5 x 3 = 15. Kuju (kelereng) hampir dekat dengan lobang itulah pemain pertama kemudian menyusul kujunya dekat dengan lobang dan seterusnya.

Ada diantara teman bermain waktu melempar jatuh diatas tanah kena garis mutung disebut mutung. Adalagi peserta mutung maka diukur jaraknya pemain itulah yang terakhir. Misalnya : 15 kelereng dilemparkan A kena garis mutung berarti A harus berhenti bermain sementara dilanjutkan dengan B mulai melemparkan kelereng tadi tidak kena garis mutung, maka A bisa melanjutkan permainan dan melemparkan kelereng kena dan tidak menyentuh yang lain maka kelereng menjadi milik A. Permainan babak pertama berhenti.

Permainan babak kedua dilanjutkan kalah mengusulkan untuk ditambah pasangannya dari 3 menjadi 6 sedangkan A boleh ikut

bermain siapa yang paling banyak mengumpulkan kelereng itulah pemain yang keluar sebagai pemenang (lihat gambar 5).

18. Permainan Kuda Lumping

Dinamakan permainan Kuda Lumping karena para pemainnya berlaku dan bertindak sebagai kuda yang akan mendukung pemain yang menang. Permainan ini dipungut dari Kotamadia Jambi sedangkan untuk daerah Batanghari, Sarolangun Bangko dan Bungo Tebo namanya Kudo-Kudoan.

Permainan ini dimainkan oleh laki-laki berusia 7 sampai 20 tahun dilapangan jumlah pemain 6 orang setiap pemain harus mempunyau kuju.

Cara Bermain :

Pemain dibagi dua kelompok terdiri dari kelompok A dan B setiap kelompok mempunyai ketua, gunanya ketua jika ada masalah dalam permainan, mereka mengadakan syut. Yang kalah B akan mulai dalam permainan dan kelompok menguntalkan kuju dari garis star ke depan garis batas kira-kira 4 meter. Diantara pemain siapa yang paling dekat dengan garis batas, maka pemain itulah yang menang (Kelompok inilah yang naik kuda tetapi belum berjalan) " kita umpamakan kelompok A didukung oleh kelompok B, dua buah kuju dipegang oleh yang menang yang berada di atas punggung pemain kelompok B kemudian melemparkan sebuah kuju ke depan. Yang menang mengajukan pertanyaan kepada yang kalah (kuda) yang berada diatas punggung dalam keadaan jongkok. Pertanyaan di peci atau tidak? yang mendukung harus memberi jawaban Ya atau Tidak. Kalau jawaban yang diberika Ya, maka kuju yang terletak di didepan tadi harus dipeci dengan pemain yang kalah (Yang bertindak sebagai kuda) dengan sebuah kuju yang berada dalam tangannya (Sesudah diberikan oleh pamain yang menang) Kuda melakukan

pemecian dengan tujuan kena sasaran, yaitu mengenai kuju yang terletak di depan itu. Pemecian mengenai sasarannya, maka sang kuda buat sementara berhenti mendukung (melepaskan) orang yang berada diatas punggung, pemecian tidak kena asarannya maka pemecian akan diulang tiga kali dari garis star sampai kegaris batas.

Jika dijawab oleh yang kalah tidak, kuju yang berada didepan harus dipeci oleh orang yang berada diatas punggung kuda (Kelompok A) jika pemecian kena sasaran maka kelompok B semua anggotanya harus mendukung semua kelompok A sebagai pemain yang menang. Demikianlah permainan berakhir.

19. Permainan Memanjat Batang Pinang.

Disebut permainan memanjat batang pinang karena yang dipanjat itu adalah batang pinang oleh orang-orang yang ikut ambil bagian dalam permainan.

Permainan ini dilakukan dilapangan oleh laki-laki terdiri dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Biasanya batang pinang untuk anak-anak dan remaja tidak sama tingginya dengan batang pinang orang dewasa.

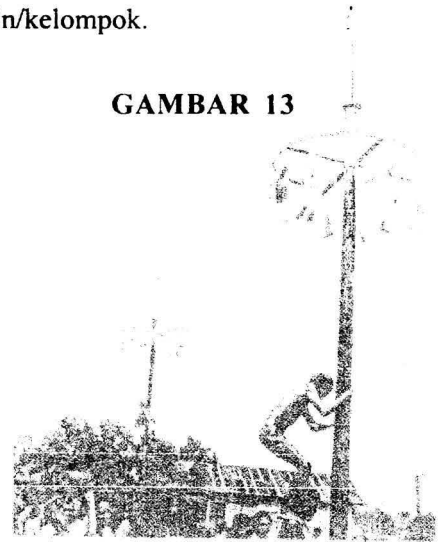
Perlengkapan permainan : Batang Pinang yang dilumuri minyak atau mentega dan bermacam-macam hadiah.

Jalan permainan :

Panitia memberitahu kepada masyarakat yang menyaksikan permainan memanjat Batang Pinang terbagi dalam tiga kelompok akan segera dimulai. Para peserta mulai memanjat Batang Pinang sendiri-sendiri setelah terasa capek dan letih barulah mereka para peserta menyadari bahwa memanjat Batang Pinang tidak mungkin dilakukan oleh individu, kemudian mereka bermusyawarah dan membentuk kelompok siapa-siapa yang keatas pertama dan lainnya mendorong,

setelah sampai diatas diambil hadiah dijatuhkan satu persatu peserta yang dibawah mengumpulkan hadiah-hadiah. Permainan berakhir setelah hadiah telah diambil semuanya dan kemudian dibagi sama rata diantara pemain/kelompok.

GAMBAR 13



Permainan Memanjat Batang Pinang sedang berlansung, para pemainnya sedang berusaha memanjatnya ingin merebut hadiah yang tergantung diatas batang pinang.

20. Permainan membawa kelapo

Kelapo adalah bahasa Melayu Jambi yang berarti kelapa. Kelapo sebagai alat dalam permainan, oleh karena itu permainan ini disebut dengan membawa kelapo.

Permainan ini dijumpai didaerah tingkat II Tanjung Jabung yang merupakan daerah pantai yang banyak menghasilkan kelapo. Perkembangan selanjutnya permainan membawa kelapo menyebar kehuluan sungai Batanghari melalui jalan sungai.

Pelaku permainan membawa kelapo adalah anak laki-laki, perempuan atau campuran yang berusia 7 - 14 tahun dengan jumlah

sektiar 2 - 5 orang. Jumlah pemain ini sangat berpengaruh dengan jumlah kelapa sebagai alatnya. Jumlah kelapa harus lebih satu dari jumlah pemain, misalnya pemain tiga orang maka jumlah kelapa empat buah dan seterusnya. permainan biasanya dilakukan dihalaman rumah yang terbuka tanpa ukuran tertentu.

Untuk mengetahui siapa yang harus dulu maju bermain, maka diadakan undian dengan jalan sut. Siapa yang menang mereka yang berhak maju lebih dahulu. Sebelum permainan dimulai sudah dipersiapkan kelapa yang berada didepan garis start dengan jarak kira-kira 15 meter. Jarak antara satu kelapa dengan kelapa lainnya lebih kurang satu meter. Kelapa harus diletakkan diatas tanah secara berderetan dan sejajar. Sedangkan untuk memulai permainan pertama-tama juri (yang dipilih panitia dan warga) memanggil para peserta dan mengumumkan urutan pemain yang lebih dulu maju sesuai dengan hasil undian.

Cara bermain, pertama-tama peserta berada pada garis start dan menunggu aba-aba dari juri. Aba-aba berupa hitungan satu-dua-tiga. Satu, berarti siap memasuki lapangan/arena. Dua, siap untuk berlari menuju buah kelapo tersebut. Tiga, berlari menuju kebuah kelapo tersebut. Peserta dengan sekuat tenaga berlari ke arah buah kelapo dan berusaha mengambil serta langsung membawanya dengan cepat kembali kegaris start maksimal sebanyak dua buah. Pada saat kembali ke start banyak gangguan yang dialami dijalan. Para peserta saling berusaha dengan segala taktik untuk menggagalkan teman lainnya dengan cara merebut kelapa kelapa kawannya. Para peserta telah mengetahui aturan permainan walaupun tanpa diumumkan secara terperinci. Adapun aturan-aturan permainan adalah sebagai berikut :

a. Peserta tidak boleh bergerak/berlari menuju buah kelapa sebelum ada aba-aba.

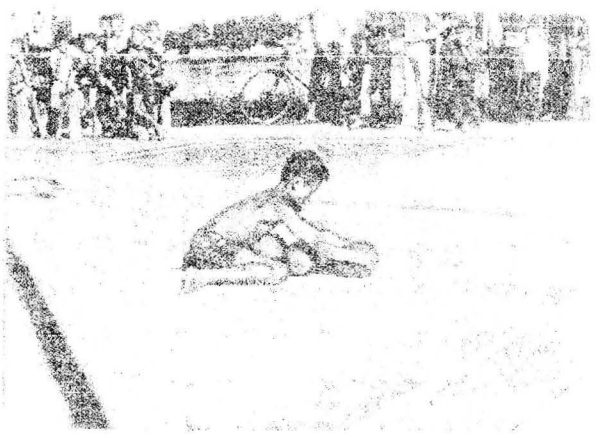
b. Seorang pemain harus berjuang untuk merebut buah kelapa dan membawanya kembali ke garis start dengan penuh sportifitas.

c. Seorang pemain harus merebut buah kelapa paling kurang dua buah.

d. Pemain yang menang adalah pemain yang berhasil membawa buah kelapa ke start minimal dua buah dengan tidak ada rintangan sedikitpun.

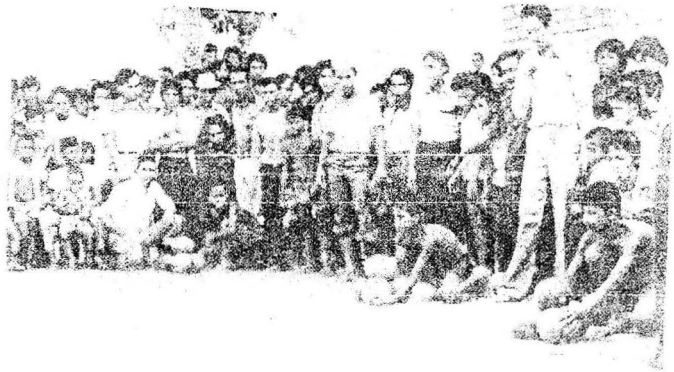
e. Jika kelapa terjatuh walaupun sampai ke garis start lebih dulu tetap dianggap gagal.

GAMBAR 14



Permainan Membawo Kelapo : Sebelum permainan dimulai seorang pemain mempersiapkan tumpukan 5 buah kelapa berada didepan garis star dengan jarak kira-kira 15 meter kelapa diletakkan diatas tanah secara berderetan dan sejajar yang jarak tumpukan satu dengan lainnya 1 m.

GAMBAR 15



Masing-masing peserta mempersiapkan kelaponya.

Masing-masing peserta mempersiapkan kelaponya.

B. Hakekat dan Fungsi Masing-masing Permainan

Permainan rakyat di daerah propinsi Jambi sangat sulit untuk dipastikan sejak kapan munculnya kegiatan tersebut. Hal ini disebabkan karena sudah sejak dulu turun temurun dan diterima begitu saja dari nenek moyang kita.

Pada Bab I telah disebutkan bahwa permainan rakyat dapat digolongkan menjadi dua sifat yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Begitu juga kedua puluh permainan dalam tulisan ini mempunyai dua sifat tersebut, bahkan terdapat permainan yang sekaligus mempunyai kedua sifat tersebut.

Disamping mempunyai sifat-sifat tersebut permainan rakyat didaerah Jambi sebenarnya mempunyai hakekat dan fungsi yang sangat luas dan mendalam tentang nilai-nilai kebudayaan dan kepribadian bangsa serta kehidupan sehari-hari. Sebagian permainan rakyat berfungsi sakral yaitu mempunyai nilai-nilai simbolis dan sebagian lainnya berfungsi profan yaitu hanya pengisi waktu senggang dan sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya.

Berbagai nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut dapat untuk meningkatkan kesadaran berbudaya bagi pendukungnya serta menumbuhkan sikap yang mandiri dan watak terpuji, sehingga diharapkan suatu saat masyarakat akan mampu menjawab setiap tantangan jamannya dan bisa mendapat tempat serta hidup dalam pembangunan kepribadian bangsa.

Selanjutnya akan diuraikan hakekat dan fungsi dari masing-masing permainan yaitu :

1. Hakekat dan fungsi permainan adang-adangan

Permainan adang-adangan mempunyai fungsi sakral walaupun pemainnya boleh siapa saja tidak memandang status sosial atau

tingkatan. Disebut mempunyai fungsi sakral karena permainan ini mempunyai arti simbolis tertentu yaitu dilakukan pada waktu turun kesawah atau ladang yang disebut berhuma. Sejak permulaan benih padi diturunkan ke tanah sampai jangka waktu dua bulan, permainan ini terus dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan. Kegiatan ini merupakan pernyataan sebagai pengharapan yang besar dan permohonan kepada Maha Pencipta alam semesta agar nanti padi yang diturunkan itu dilipatgandakan hasilnya oleh Tuhan. Itulah sebabnya dalam permainan ini musuh dihadang supaya jangan masuk kedalam benteng, karena kalau musuh berhasil menerobos kedalam benteng dapat mengakibatkan padi habis dimakannya.

Selain fungsi sakral tersebut bila dikaji lebih dalam, permainan ini mempunyai nilai-nilai luhur sebagai kepribadian bangsa Indonesia yaitu sifat demokrasi dan gotong-royong. Sifat demokrasi dalam hal ini bermusyawarah untuk mencapai mufakat. Orang Melayu Jambi mengatakan buliek aek dek pembuluh, buliek kato dek mufakat (bulat air di pembuluh bulat kata di mufakat) dan kok buliek bulieh digolek, kok pipih bulieh dilayangkan (apabila bulat boleh digulingkan apabila pipih boleh dilayangkan). Kedua ungkapan ini berarti segala sesuatu harus dimusyawarahkan untuk mecapai mufakat dan apabila sudah mufakat baru dapat dilaksanakan. Sifat ini dapat dilihat pada saat akan memulai permainan. Semua pemain dibagi dalam dua kelompok sesuai kesepakatan dengan pertimbangan kedua kelompok sesuai kesepakatan dengan pertimbangan kedua kelompok seimbang antara kekuatan fisik, ketangkasan, ketrampilan dan kelihaian dalam taktik. Kemudian tiap kelompok memilih seorang ketua yang dianggap mempunyai kelebihan dari yang lain. Selain itu kesepakatan ditunjukkan pula saat menentukan penghadang dan penerobos dengan cara sut.

Sifat gotong royong diungkapkan pada saat berlangsungnya permainan ini, yaitu antar pemain setiap kelompok bekerja sama saling bantu

membantu untuk mencapai tujuan. Penerobos bertujuan untuk memasuki benteng dengan segala kelicikan dan kelihaian taktik, sedangkan penghadang berusaha menghadang musuh agar supaya tidak masuk ke benteng. Kegiatan inilah yang memerlukan kerjasama, gotong royong dan saling percaya antar sesama baik laki-laki maupun perempuan. Orang Jambi mengatakan seiyo sekato berarti bagaimana berat tugas yang dikerjakan akan menjadi ringan bila orang-orang yang terlibat didalamnya kompak dan penuh rasa kekeluargaan untuk menunjukkan bergotong-royong dan bekerjasama.

Disisi lain, meskipun tidak ada aturan yang diatur sedemikian rupa, tetapi semua pemain sudah dianggap mengetahui aturan-aturan permainan, mereka taat dan jujur melaksanakannya. Dari keterangan ini jelas tercermin bahwa sifat taat dan jujur merupakan aspek dalam kehidupan yang harus ditanamkan mulai dari anak-anak, agar supaya kelak setelah dewasa selalu mempunyai sifat yang taat dan jujur terhadap segala hal.

Dewasa ini permainan adang-adangan tampak merosot dalam kehidupan masyarakat dibandingkan peranannya pada waktu dulu. Hal ini kemungkinan karena kemajuan tehnologi dan keadaan ekonomi masyarakat yang telah meningkat. Sekarang bagaimana cara kita dapat melestarikan permainan ini untuk anak-anak, agar penanaman nilai-nilai luhur kepribadian bangsa tetap melekat pada generasi penerus.

GAMBAR 16 .....

GAMBAR 16

Hakekat dan Fungsi dari permainan Adang-adangan ini antara lain terlihat adanya sifat-sifat kegotong-royongan tertanam pada jiwa anak-anak. Karena untuk menang perlu kerjasama, jujur dan taat kepada peraturan permainan tersebut.

2. Hakekat dan fungsi permainan gunung

Permainan ini dilakukan setiap saat, karena hanya sebagai pengisi waktu luang dan tidak ada hubungan dengan peristiwi lain ataupun fungsi sakral. Sifat kompetitif atau bertanding merupakan sifat yang melekat pada permainan ini. Oleh karena itu dalam bermain perlu adanya ketelitian dan perhitungan yang cermat.

Meskipun sifat kesederhanaan permainan ini sangat menonjol, namun bila dikaji lebih mendalam mempunyai nilai-nilai luhur yang tinggi, seperti sifat demokrasi pada permainan adang-adangan. Pada permainan ini sifat tersebut ditunjukkan dengan jalan sut pada permulaan akan dimulainya permainan. Hal ini merupakan cerminan musyawarah mufakat.

Unsur mendidik untuk kecakapan berhitung, tampak pada saat menjalankan dan menghitung anak permainan agar supaya tidak mati. Kejelian itulah merupakan dasar untuk belajar berhitung, tanpa dapat berhitung niscaya tidak akan dapat bermain dengan baik.

Watak lain yang mencerminkan nilai-nilai luhur adalah kejujuran pemain. Hal ini diungkapkan pada saat menjalankan satu per satu anak permainan ke lobang-lobang agar supaya tidak jatuh ke lobang yang kosong. Disinilah sifat kejujuran anak diuji, karena kemungkinan anak menjatuhkan lebih dari satu anak permainan bila saja dilaksanakan untuk mengelabui kawannya agar tidak cepat mati. Sifat jujur ini merupakan modal utama anak-anak untuk menjalankan kehidupan selanjutnya, sehingga harus ditanamkan sejak dini.

Unsur lain yang merupakan sifat terpuji dalam permainan ini adalah ketekunan dan kesabaran. Oleh karena itu biasanya anak-anak perempuan yang memainkannya karena kedua sifat tersebut melekat pada diri wanita, walaupun kadang-kadang anak laki-laki dapat melakukan permainan ini. Kedua sipat ini terlihat pada saat pemain dengan hati-hati dan pelan-pelan memasukan satu per satu anak permainan ke lobang-lobang sedangkankan kawannya dengan sabar dan mengamati jalannya permainan.

Akhir-akhir ini, permainan gunung nampaknya sudah mulai jarang dimainkan oleh masyarakat khususnya anak-anak. Hal ini disebabkan menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tersebut dan banyak tersita waktunya untuk kegiatan-kegiatan sekolah, sehingga waktu yang terluang tidak banyak seperti dulu. Namun demikian permainan ini tidak punah sebab sering juga dijumpai anak-anak masih memainkan permainan ini walaupun dengan menggunakan alat yang dibuat dari plastik dan masih dijual di toko-toko.

3. Hakekat dan fungsi permaian tejek-tejekan

Untuk mengisi waktu yang senggang, maka anak-anak Jambi dahulu sering melakukan permainan tejek-tejekan. Tejek-tejekan bisa dilakukan setiap sat pada waktu luang dan tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa lain ataupun upacara-upacara ritual yang bersifat sakral.

Sifat .....

Sifat permainan ini kompotitif atau bertanding yang mengandung unsur ketekunan, ketelitian dan kesabaran serta perasaan halus. Oleh karena itu permainan ini dilakukan oleh anak perempuan sesuai sifat yang dimilikinya. Ketekunan, ketelitian dan kesabaran yang dimaksud disini adalah dalam melakukan permainan ini harus tekun dari satu petak ke petak lainnya melalui proses yang sama dan harus hati-hati agar supaya tidak mengenai garis ataupun kuju kawan serta sabar melaksanakan dan menunggu gilirannya sampai waktu yang relatif lama.

Selain sifat-sifat tersebut, permainan tejek-tejekan mampunyai nilai-nilai kepribadian bangsa seperti demokrasi. Sifat ini tercermin pada waktu menentukan akan dimulainya permainan dengan menggunakan cara sut, pemenang akan memulai permainan.

Kejujuran merupakan salah satu faktor utama yang harus dimiliki pemain disamping sifat-sifat yang disebut tadi. Jujur inilah sifat yang harus diberikan kepada anak-anak kita untuk bekal hidup yang akan datang. Kejujuran harus dimiliki dalam permainan ini karena pelaku mudah berbohong jika menginjak kuju lawan ataupun garis permainan.

Pada saat sekarang ini permainan masih sering dilakukan oleh anak-anak baik disekolah pada waktu istirahat maupun dirumah dan kampung-kampung, tetapi tidak sebanyak dan sesering waktu dulu. Berkurangnya anak-anak pada permainan ini kemungkinan karena kemajuan jaman dan tersitanya waktu anak-anak dalam kegiatan sekolah.

4. Hakekat dan fungsi permainan taji.

Permainan ini merupakan permainan musiman walaupun tidak ada unsur spiritual yang bersifat sakral. Pada saat musim buah durian maka permainan taji bermusim juga. Sebaliknya jika durian dalam satu tahun tidak berbuah maka permainan tidak dapat diadakan.

Ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena telah diberi makanan tambahan berupa buah-buahan, maka dengan kegembiraan

dan kepuasan diadakanlah permainan ini. Selain ucapan terima kasih kepada Sang Pencipta, sebenarnya nenek moyang kita telah mengenal sistem daur ulang yaitu memanfaatkan kembali sesuatu yang sudah tidak dipakai lagi menjadi hal yang berguna. Hal ini jelas bahwa biji burian yang seharusnya telah dibuang dan tidak dipergunakan lagi, bisa dimanfaatkan untuk permainan. Disamping itu nenek moyang kita telah menyesuaikan diri dengan lingkungan yaitu memanfatkan alam yang ada disekitarnya.

Ketangkasan dan kejelian merupakan ciri khas yang terkandung dalam permainan ini. Kedua sikap ini tercermin pada saat pemain akan menaji biji durian kawan. Pada saat menaji pemain harus betul-betul memperhitungkan posisi taji dan biji durian serta kecepatan dan tetapan menaji.

Sikap lain yang harus dimiliki oleh pemain adalah sikap persiapan mental dan ketabahan, karena jika salah satu pemain kalah terus-menerus sehingga biji durian habis, maka ia akan merasa penasaran. Walaupun demikian pemain ini tidak ada unsur perjudian, hanya sebatas untuk bermain mencari kesenangan.

Sifat yang tak asing lagi pada permainan rakyat khususnya di Jambi adalah sifat demokrasi. Setiap akan melakukan suatu permainan ditandai dengan sut untuk memilih pemenang dan kalah. Begitu juga pada permainan taji, demokrasi merupakan unsur utama untuk memulai permainan.

Permainan rakyat ini sampai sekarang masih berperan di dalam kehidupan masyarakat Jambi, baik dikampung-kampung maupun dikota. Hal ini kemungkinan disebabkan karena mudah dilaksanakan, tidak memerlukan biaya yang besar dan cukup memberi semangat bagi pemain dan penonton.

5. Hakekat dan fungsi .....

5. Hakekat dan fungsi permainan kak lele.

Pernyataan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kegembiraan merupakan latar belakang masyarakat dalam menandakan permainan Kak Lele ini. Ucapan bersyukur ini dikarenakan adanya musim buah-buahan seperti duku, durian, tampoi, sepenggang, tupak, rambai dan lain-lain. Masyarakat beranggapan bahwa terdapat hubungan antara Tuhan dan pemain ini sebagai ucapan terima kasih atas nikmat dan rahmatNya. Diberikan Mereka percaya bahwa jika pada musim buah-buahan tidak melakanakan permainan ini, maka Tuhan akan murka kepada manusia sehingga untuk tahun-tahun mendatang tumbuh-tumbuhan tidak akan berbuah lagi, walaupun berbuah tidak akan sampai masak.

Selain mengandung unsur religi, permainan ini mempunyai nilai-nilai lain seperti, ketangkasan, keewaspadaan, kecakapan berhitung, demokrasi, kepemimpinan, kekompakan dan gotong royong serta kesiapan mental.

Ketangkasan yang dimaksud dalam permainan ini, pada saat melakukan sebuah atraksi pemukulan anak lele, seorang pemain harus cepat dan cermat dalam memukul anak lele yang melambung di udara. Sedangkan ke-waspadaan perlu disiapkan pada saat yang sama, pemain harus waspada terhadap pemukulan anak lele apakah akan mengenai pemain lainnya atau tidak. Disamping itu penjaga juga harus waspada apakah pukulan kuat atau tidak. Jika pukulan kuat, maka penjaga harus dengan hati-hati menangkapnya karena kemungkinan besar anak lele dan induk lele dapat mengenainya. Sering terjadi pada waktu bermain mendapatkan luka kena anak lele atau induk lele, hal ini karena kurangnya kewaspadaan para pemain.

Pada saat berakhirnya permainan tahap II dan III, pemain harus cakap berhitung, karena harus menghitung jarak jatuhnya anak lele ke lobang tempat pemukulan anak lele. Kadang-kadang lemparan anak lele ini jauh dan pada tahap III perhitungan dengan anak lele, sehingga jumlahnya akan banyak maka memerlukan kecakapan berhitung.

Aspek lain yang dianggap paling menentukan dalam permainan ini adalah demokrasi. Demokrasi tercermin pada sut untuk memilih yang menang dan kalah serta memilih ketua kelompok perlu adanya musyawarah pada tiap kelompok. Disamping demokrasi permainan ini mengandalkan keharmonisan antar pemain setiap kelompok. Keharmonisan dan kekompakan ini merupakan suatu kerjasama diantara mereka. Setiap pemain berusaha untuk dapat melakukan dengan baik, karena merasa bertanggung jawab kepada kelompoknya agar supaya tidak melakukan kesalahan. Apabila salah satu pemain tiap kelompok tidak kompak, maka pada kelompok tersebut tidak akan berusaha menang dan akan hancur, Disinilah peran seorang ketua kelompok untuk mengatur dan memotivasi anggotanya. Melatih kepemimpinan pemain ditunjukkan pada saat tersebut, sehingga sekaligus dapat menunjukkan perannya. Jika dalam kelompok tidak kompak dan kalah, maka perlu kesiapan mental pemain. Hal ini dikarenakan jika kalah disoraki oleh pemain dan penonton dan akan mendapatkan sangsi untuk mendukung yang menang.

6. Hakekat dan fungsi permainan kucing-kucingan

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak untuk mengisi waktu senggang dan tidak ada hubungan dengan peristiwa-peristiwa lain. Tidak ada unsur kompetitif atau bertanding dalam permainan ini, yang ada hanya sebagai hiburan dan sosialisasi antar anak-anak laki-laki dan perempuan.

Aspek yang paling menonjol pada permainan rakyat ini adalah kekompakan untuk bekerja sama dan gotong-royong. Gotong-royong terwujud dari adanya kerja sama tiap pemain, mereka bantu membantu berusaha untuk mengelabui si kucing agar tidak mengetahui tempat pemain yang tetap.

Faktor keuletan dari pemain yang bertindak sebagai kucing dapat diuji saat menangkap kawan. Secara tidak disadari faktor keuletan ini sangat menunjang keberhasilan dalam menangkap kawan yang menjadi pagar dan

dapat menyebut namanya dengan ketajaman pancaindra. Keuletan ini sangat menentukan karena dalam menghadapi kawan dengan keadaan gelap gulita, sehingga ia harus sabar dan dengan bantuan indra penciuman, pendengaran, meraba maka niscaya akan berhasil.

Sistem demokrasi pada permainan ini juga terwujud pada saat memilih seseorang menjadi kucing. Sut merupakan cara yang digunakan mereka untuk memilih siapa yang menang dan kalah. Jika dalam sut tersebut kalah, maka ia akan menjadi kucing.

Sampai saat ini, permainan ini sudah jarang dilakukan oleh masyarakat. Hal ini disebabkan kemajuan tehnologi dan kurangnya anak-anak yang dapat berkumpul sebanyak itu.

7. Hakekat dan fungsi permainan kerang.

Seperti pada permainan taji, bahwa nenek moyang kita memanfaatkan sesuatu yang sudah tidak dipakai. Kerang banyak terdapat di Jambi, sehingga kulitnya dapat dipergunakan untuk bermain. Disamping itu nenek moyang kita juga memanfaatkan sesuatu yang ada dilingkungannya,

Permainan ini hanya sebagai pengisi waktu luang dan tidak ada hubungan dengan unsur religi atau peristiwa lain. Sifat bertanding tersirat pada permainan ini, karena adanya unsur menang dan kalah, namun yang dipentingkan dalam bertanding disini adalah ketekunan, ketelitian dan kesabaran. Oleh karena itu biasanya permainan ini dilakukan oleh anak perempuan seperti halnya permainan tejek-tejekan karena sifat-sifat tersebut merupakan ciri khas yang melekat pada sifat perempuan. Watak yang dimaksud anak yang bermain harus tekun mengambil satu per satu kulit kerang kemudian disebar, diambil kembali dan seterusnya selangkah demi selangkah melalui proses yang sama. Pada waktu melaksanakannya harus teliti dan hati-hati agar supaya waktu mengambil satu membalikkan kulit kerang tidak menyentuh yang lain. Disampig itu anak harus sabar melakukannya dan sabar menunggu saat gilirannya tiba. Jika kawan pandai

memainkan, maka anak akan menunggu dengan waktu yang relatif lama. Jadi adanya sifat tekun dan sabar.

Pada saat yang sama kejujuran pemain akan diuji karena saat menyentuh kulit kerang atau kulit kerang bergerak kadang-kadang kawan tidak melihatnya sehingga ia mudah membohongi. Oleh karena itu kejujuran harus dimiliki oleh pemain dan sifat inilah yang harus ditanamkan sedini mungkin kepada anak-anak untuk bekal hidup yang akan datang. Nilai luhur inilah perlu dipertahankan sampai sekarang dan kelak.

Seperti pada permainan-permainan lainnya, waktu akan memulai diadakan undian dengan cara sut. Begitu juga permainan kerang untuk menunjukkan demokrasi dan musyawarah dengan melalui sut. Selain musyawarah yang diwujudkan pada sut, juga diwujudkan pada waktu permainan kelompok yaitu pada saat memilih anggota kelompok. Pada waktu permainan berkelompok hal yang dianggap penting adalah kerjasama. Kerjasama ini saling berusaha bantu membantu dan bertanggung jawab tidak cepat mematikan permainan.

Permainan kerang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang, walaupun masih ada sedikit yang melakukannya. Sekarang permainan ini diganti dengan kuningan yang dibentuk sedemikian rupa dan kujunya menggunakan bola yang kecil dan sudah banyak dijual ditoko-toko baik di desa maupun dikota.

8. Hakekat dan fungsi permainan harimau-harimauan

Permainan ini hampir sama dengan permainan kucing-kucingan hanya pemasang dua orang sebagai harimau dan kambing yang saling kejar-kejaran. Unsur bertanding tidak ada pada permainan ini, sehingga permainan ini hanya sebagai hiburan dan saran sosialisasi anak laki-laki dan perempuan. Permainan harimau-harimauan dilakukan untuk mengisi waktu senggang dan tidak ada hubungan dengan upacara religi atau peristiwa-peritiwa lain.

Seperti pada permainan kucing-kucingan, aspek yang paling dominan adalah kekompakan untuk bekerjasama atau gotong-royong. Gotong royong tercermin antara yang jadi pagar dan orang yang bertindak sebagai kambing. Mereka saling berusaha membantu kambing agar terhindar dari kejaran dan terkaman harimau. Pemain yan jadi pagar sangat berperan untuk kompak yang menimbulkan rasa kebersamaan dan keharmonisan serta kekeluargaan sehingga segala cara yang dimainkan dapat berjalan lancar dan sukses dalam menjaga kambing.

Ketangkasan dan keuletan merupakan kunci pokok bagi harimau untuk mencapai sukses menerkam kambing. Ketangkasan khusus yang diperlukan harimau, harus berani mengejar kambing dengan kesulitan membongkar pagar yang telah kuat dan kompak. Sedangkan keuletan diwujudkan dalam menghadapi tantangan tersebut. Sekor harimau harus ulet dan mempunyai kesabaran yang tinggi karena jika tidak ia akan cepat putus asa dan frustasi. ketangkasan seekor kambing harus berani berlari dari kejaran harimau.

Memilih orang yang bertindak sebagai harimau atau kambing dengan jalan demokrasi atau musyawarah melalui cara sut. Siapa yang kalah akan menjadi harimau dan kambing. Demokrasi ditunjukkan pula pada pemain-pemain yang tidak membedakan wanita dan pria, kaya miskin serta kedudukan tinggi atau tidak.

Permainan ini sekarang kurang dikenal oleh masyarakat pendukung-nya. Anak-anak sudah tidak mengenal permainan ini apalagi memainkannya. Namun didusun-dusun kadang-kadang masih dilaksanakan, hanya penontonnya tidak begitu banyak. Hal ini disebabkan sudah banyak hiburan-hiburan lainnya yang masuk seperti orkes, band, film dan lain-lain. Mereka menganggap permainan ini ketinggalan jaman dan mereka tidak mengetahui unsur-unsur yang terkandung didalamnya.

9. Hakekat dan fungsi permainan lomba perahu

Permainan ini merupakan permainan yang bertujuan untuk bertanding mencari juara. Disamping sebagai hiburan masyarakat lomba ini untuk memperingati Hati Raya Idul Fitri dan khusus di Kotamadya untuk memperingati Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia.

Lomba perahu ini merupakan permainan rakyat yang paling meriah di masyarakat Jambi dibanding permainan-permainan rakyat lainnya. Hal ini disebabkan permainan rakyat ini sangat digemari oleh masyarakat. Masyarakat hampir selalu berpartisipasi untuk menyaksikan perlombaan ini dipinggir sungai sepanjang lomba itu berlangsung.

Dilihat dari antusias masyarakat maka permainan ini tampaknya hanya sebagai hiburan belaka, namun bila dikaji lebih mendalam banyak sekali nilai-nilai luhur yang terkandung didalammnya. Nilai sosial adalah yang paling menonjol pada permainan lomba perahu. Nilai sosial tercermin pada interaksi para pemain dan penonton sangat kuat. Penonton seolah-olah dapat melihat dari berbagai sudut pandangan mereka, sehingga penonton dapat mengekspresikan reaksi secara langsung kepada pemain. Nilai sosial lainnya yang terkandung didalamnya, pada waktu melakukan suatu pekerjaan guna mencapai tujuan secara bersama-sama dengan pembagian peran masing-masing individu. Setiap peran yang harus dimainkan merupakan suatu tanggung jawab tersendiri. Dengan demikian apabila salah satu pemain tidak berperan sebagaimana mestinya, maka permainan tersebut tidak akan berjalan dengan baik.

Peran tiap-tiap individu alam menjalankan perahu perlu adanya rasa kebersamaan dan gotong royong yang cukup tinggi sehingga menimbulkan keharmonisan dan keseimbangan jalannya perahu. Untuk itu perlu adanya persatuan dan kesatuan antar pemain. Nilai gotong royong ini juga merupakan salah satu nilai yang harus dijaga dan dipertahankan secara turun temurun. Tanpa gotong-royong, kekompakan dan tanggung jawab bersama maka keberhasilan tidak akan tercapai dengan baik.

Disamping itu setiap pemain mempunyai hak sama dalam menjalankan perahu agar mencapai tujuan akhir sampai ke finish dengan selamat tanpa adanya kesalahan-kesalahan.

Olahraga merupakan ciri khas pada lomba perahu ini karena dengan tenaga manusia untuk menjalankan lajunya perahu. Oleh karena itu kekuatan fisik dan pernafasan yang baik diperlukan dalam permainan ini. Jika tenaga tidak kuat maka mereka tidak akan sanggup menjalankan permainan ini. Seperti halnya sekarang ini cabang olahraga bermacam-macam termasuk cabang olahraga air yaitu perahu layar, dayung, kano dan lain-lain. Lomba ini termasuk dalam cabang olaraga dayung.

Ketangkasan, ketrampilan dan keuletan merupakan salah satu nilai budaya yang terkandung didalam lomba ini. Ketangkasan dan ketrampilan mendayung, mengemudi dan mengkomandoi jalannya perahu dengan menguras tenaga dan mentalpun harus cukup ulet dan tangguh. Keuletan setiap pemain sangat mempengaruhi keberhsilan mencapai finish. Ketangkasan dan ketrampilan tidak saja cukup untuk berhasil dalam permainan ini, akan tetapi keuletan setiap pemain sangat menentukan. Keuletan dalam menghadapi kesulitan menyeimbangkan perahu dan menyesuaikan dengan derasnya arus sungai, sehingga mereka tidak cepat putus asa dan dapat berhasil mencapai tujuan.

Demokrasi diwujudkan pada saat akan dimulainya perlombaan dengan mengadakan undian untuk menentukan siapa yang berlomba lebih dulu. Disamping itu diwujudkan pula pada saat memilih tempat untuk menjalankan perahu, karena hal ini tergantung derasnya arus sungai yang akan mempengaruhi lajunya perahu.

Sekarang lomba perahu sudah berkembang dan lebih meriah karena sudah ditangani khusus oleh Pemerintah daerah sebagai pertunjukan secara nasional yang diarahkan untuk perkembangan pariwisata Jambi. Khusus di kotamadya setiap tahun dalam rangka memperingati HUT RI diadakan lomba perahu di tepi sungai Batanghari tepat di depan rumah dinas Gubernur.

Lomba ini dikelola oleh Pemda TK. I Jambi dan dibuka oleh Gubernur dan diikuti oleh semua Pemda Tk. II se propinsi Jambi. Dalam memeriahkan lomba ini diisi pula dengan lomba perahu kajang lako (perahu besar khas Jambi). Penilaian dalam lomba perahu kajang lako hanya berdasarkan hiasan atau dekorasi perahu, sehingga unsur seni sangat ditonjolkan. Tujuan daripada kedua lomba ini disamping tradisi setempat untuk promosi pariwisata daerah Jambi.

10. Hakekat dan fungsi permainan gasing

Ucapan rasa syukur dan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa merupakan latar belakang masyarakat untuk mengadakan permainan gasing. ucapan tersebut karena masyarakat telah diberi rejeki yang melimpah berupa padi, sehingga permainan ini selalu dimainkan setelah orang selesai menuai padi. Mereka beranggapan bahwa tedapat hubungan suci antara Tuhan Sang Pencipta dengan mahkluknya. Hubungan sakral inilah yang mempengaruhi diadakannya permainan gasing.

Sifat permainan ini kompotitif atau bertanding karena mencari kemenangan mengadu ketangkasan bermain dengan yang lain. Ketangkasan yang dimaksud disini adalah ketangkasan dalam ketrampilan memutar gasing. Tujuanya agar gasing dapat kuat dan tahan lama berputar serta dapat mematikan gasing lawan.

Nilai budaya yang tak pernah ditinggalkan oleh nenek moyang kita dalam permainan rakyat adalah nilai demokrasi. Demokrasi dan musyawarah untuk mufakat diwujudkan juga pada saat akan memulai permaian dengan cara sut. Siapa yang menang akan melakukan tingkat yang terakhir. Kesepakatan atau musyawarah diwujudkan pula pada saat permainan dihentikan sementara. Disamping demokrasi, kesiapan mental perlu juga dimiliki oleh pemain, karena jika pemain terus menerus menjadi kelasi dia akan bosan dan putus asa. Pada saat begini biasanya kelasi akan meminta permainan dihentikan.

Akhir-akhir ini permainan gasing tampak mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan peranan pada masa lampau. Hal ini disebabkan faktor kurangnya perhatian pemuka masyarakat setempat tentang ada unsur sosial budaya yang terkandung didalam permainan itu sendiri misalnya ketangkasan, demokrasi dll. Mereka beranggapan bahwa permainan ini sekedar untuk mengisi waktu luang, disamping itu kemajuan tehnologi dan banyaknya hiburan-hiburan lain yang mulai masuk di kampung-kampung. Anak-anak dan orang dewasa sekarang tidak mengetahui cara memainkan gasing, tetapi di dusun-dusun masyarakat masih melaksanakan permainan ini setelah menuai padi. Hal ini karena mereka masih beranggapan ada unsur sakral antara Tuhan dengan mahkluknya. Mereka merasa berdosa kalau tidak melaksanakan permainan ini dan akan dicabut oleh Tuhan, misalnya bahaya musim wereng, tikus, dll.

GAMBAR 17

Permainan Gasing mengandung nilai-nilai demokrasi dan musyawarah (mencari pemenang untuk mulai sut dulu) disamping itu juga kesiapan mental.

11. Hakekat dan fungsi Permainan Buaya dan Orang.

Permainan ini mempunyai fungsi karena permainan ini dilakukan hanya sebagai pengisi waktu senggang namun juga merupakan sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya. Dikatakan sebagai pengisi waktu senggang karena hanya dilakukan pada waktu musim kemarau dimana masyarakat tidak turun kesawah. Dilakukan agar sang buaya jangan mengganas dikampung-kampung tempat diadakan permainan ini. Bila Buaya itu sudah aman maka anak-anak, para remaja dan orang dewasapun akan tentram mandi berenang yang biasa dilakukan setiap pagi, siang dan sore di sungai-sungai tersebut.

Permainan ini juga merupakan sarana sosialisi nilai-nilai masyarakat pendukungnya yang dapat terlihat dari adanya permusyawaratan yang dilakukan sebelum permainan itu dimulai dalam menentukan tempat lapangan bermain. Ini berarti akan memberikan pengertian kepada mereka (anak-anak itu) bahwa sebelum melakukan sesuatu terlebih dahulu kita harus memusyawarahkan walaupun itu hanya sebuah permainan sehingga tidak terjadi kesalahpahaman nantinya.

Dari hal-hal yang nampaknya kecil itu nantinya akan menumbuhkan rasa dalam diri mereka bahwa masyarakat itu merupakan kepribadian dari bangsa mereka akan menerapkan sipat tersebut dalam setiap tindakan mereka selain dalam penentuan tempat lapangan bermain kesepakatan juga tampak dalam menentukan siapa yang akan menjadi buaya dan siapa yang akan menjadi orang dengan cara sut.

Meskipun permainan ini tidak ada aturan yang tertulis namun para pemain sudah mengerti akan posisi mereka masing-masing, dan mereka jarang melakukan kecurangan didalamnya.

Dewasa ini permainan Buaya dan Orang ini tampaknya kurang menonjol dibandingkan dengan masa lampau. Hal ini memungkinkan disebabkan faktor-faktor kesibukan manusia dewasa ini yang selalu mengejar kehidupan materi sehari-hari yang kurang menunjukkan kemantapan disamping

banyaknya permainan modern masuk kedaerah-daerah mialnya : adanya permainan game watch dna juga kemajuan teknologi turut memainkan peranannya kearah punahnya permainan rakyat daerah ini. apalagi pada saat ini masyarakat telah banyak pengetahuannya sehingga mereka berpikir secara logika bahwa permainan ini semata-mata hanya takhayul belaka dan menurut mereka mustahil hanya dengan bermain, musuh dapat terhindar dan menjauhi kita dan tidak ada hubungan antara permainan dengan pengusiran Sang Buaya.

12. Fungsi dan Hakekat Permainan Kerok-kerokan

Permainan ini mempunyai fungsi sakral namun juga bisa dikatakan permainan ini mempunyai fungsi profan. Mempunyai fungsi sakral karena permainan ini mempunyai arti simbolis tertentu yaitu dilakukan sebagai pernyataan kegembiraan insan atas rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kepada mahluknya berupa cahaya bulan waktu malam, sebagai lanjutan terang cahaya matahari waktu siang. Permainan ini dilakukan pada malam hari terang bulan. Namun permainan ini bukanlah merupakan suatu kebutuhan perlu dan penting dilakukan hanya sebagai selingan dan hiburan, karena itulah permainan ini dikatakan mempunyai fungsi profan karena hanya pengisi waktu senggang dan merupakan sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya. Ini dapat terlihat dari pelaksanaan permainan tersebut yang mengutamakan sipat jujur dalam setiap tindakannya. Kejujuran alam permainan ini terlihat pada saat Ketua Kelompok lawan menerka dengan jalan menyebutkan salah seorang anggota permainan ataupun Ketua kelompoknya. Ini berarti batu kerikil itu berada dalam kain sarung orang yang disebutkan namanya tadi langsung melihat apakah benar batu tersebut berada dalam kain sarungnya. Disinilah terletak unsur moralnya yaitu kejujuran.

Dengan adanya sifat seperti ini dalam tindakan-tindakan selanjutnya mereka akan berfikir bahwa kejujuran itu adalah yang utama bila kita ingin dipercaya orang lain dan ini akan tertanam terus dalam setiap tindakan mereka.

Dalam kehidupan masyarakat dewasa ini nampaknya permainan ini kurang mempunyai peranan yang menonjol atau mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan masa lampau. Perubahan ini mungkin disebabkan faktor-faktor antara lain : kemajuan tehnologi dewasa ini dengan adanya hiburan-hiburan seperti radio, televisi, tape recorder dan sebagainya. Mereka lebih tertarik menyaksikan Band dan Orkes daripada melakukan permainan kerok-kerokan karena mereka tidak mengetahui adanya unsur budaya yang terkandung dalam permainan yang diwarisi dari Nenek Moyang mereka sendiri.

13. Hakekat dan fugsi permainan Merebut Benteng

Permainan ini mempunyai fungsi sakral karena mempunyai arti simbolis tertentu dan hanya dapat dilakukan oleh anak-anak turunan debalang atau panglima-panglima dalam suatu dusun/kampung. Kegiatan ini dimaksudkan agar kelak anak-anak tersebut benar-benar memiliki ketangkasan, keberanian dan keperwiraan yang luar biasa yang bakal dapat mempertahankan kampung/dusun mereka dari serangan musuh. Dan kegiatan ini juga mempunyai maksud tertentu yaitu untuk mencetak seseorang yang berwatak militer. Permainan ini mempunyai arti simbolis tertentu karena dimainkan waktu situasi kampung/dusun sedang panas karena terjadi kejahatan serta pelanggaran dalam kampung tersebut.

Permainan ini juga menggambarkan sifat-sifat yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yaitu sifat-sifat ketangkasan, ketrampilan, rasa solidaritas serta persatuan. Ketangkasan dan ketrampilan harus dimiliki oleh seorang Kapten dalam menangkap bola agar tidak jatuh ketanah karena kaptenlah yang memegang peranan dan tanggung jawab sangat besar dalam menyelamatkan anak buahnya. Apabila kapten itu gagal akibatnya benteng akan hancur berantakan. akhirnya akan jatuh ketangan musuh.

Rasa solidaritas dan persatuan tampak dalam usaha mereka yang bahu membahu mempertahankan benteng mereka dari serangan lawan. Dari adanya rasa solidaritas dan persatuan ini serangan musuh yang semula kuat

karena adanya kekompakan maka serangan tersebut dapat ditangkal. Rasa persatuan dan solidaritas ini tercermin sampai saat ini dalam jiwa bangsa Indonesia dalam menangkal setiap serangan baik itu yang datangnya dari dalam negeri maupun dari luar.

Namun sayangnya permainan ini saat ini kurang diminati oleh masyarakat yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi dan faktor sosial ekonomi masyarakat yang juga berubah. Dan juga pandangan dari masyarakat yang beranggapan bahwa permainan ini kurang mempunyai arti bagi perkembangan dan pertumbuhan jiwa anak-anak untuk masa depannya. Padahal permainan ini baik sekali untuk melatih ketangkasan dan ketramilan mereka dizaman yang serba canggih ini, sementara itu rasa solidaritas dan persatuan perlu ditingkatkan karena ini merupakan pencerminan dari Pancasila yang merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia.

14. Hakekat dan fungsi Permainan Porces.

Sifat dari permainan ini adalah kompetitif atau permainan untuk bertanding. Walaupun permainan ini hanyalah pengisi waktu senggang yang dimainkan disiang hari dalam musim kelereng namun didalamnya juga terdapat nilai-nilai budaya seperti : ketangkasan, kecakapan menghitung dan kejujuran atau dengan kata lain permainan ini mempunyai fungsi profan dan dapat dilakukan oleh semua anak dengan tidak memandang status sosial mereka, karena permainan ini benar-benar mengandung unsur persamaan hak dalam masyarakat tanpa mengenal adanya diksriminasi.

Ketangkasan dapat terlihat dari cara mereka menyerahkan kujunya kearah kelereng yang berada dalam segitiga agar mengenai sasaran, dan kecakapan menghitung ini terlihat dari cara mereka memperhitungkan dengan seksama, teliti dan terampil permainan mereka bila tidak ingin menjadi korban sendiri. Dalam permainan ini juga melatih jiwa anak-anak itu sehingga memiliki ketekunan kesabaran, keuletan dan kejujuran dalam menghadapi suatu masalah.

Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak terutama di daerah tingkat II dalam propinsi Jambi, walaupun mereka sendiri sebenarnya kurang mengetahui adanya nilai-nilai budaya dan moral. Permainan ini sering dimainkan diwaktu liburan sekolah karena mereka mempunyai tanggapan yang baik terhadap permainan ini.

15. Hakekat dan funsi Permainan Batu Lima

Permainan ini mempunyai fungsi Profan karena dimainkan pada waktu senggang pada saat anak-anak libur sekolah dan dapat dimainkan setiap saat pada siang hari dengan tidak memandang peristiwa sosial tertentu. permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dengan tidak memandang status sosial tertentu apakah anak seorang bangsawan atau anak seorang biasa serta tidak ada larangan atau pantangan untuk melakukannya asal saja yang ikut bermain dapat mematuhi persyaratan dan memenuhi peraturan permainannya dan juga tempat melaksanakannya tidak terbatas.

Dalam permainan ini diperlukan ketangkasan dan ketrampilan, karena bila mereka tidak tangkas dan terampil maka mereka akan lebih banyak/sering menjadi pemasang. Hal ini nantinya akan melatih anak itu menjadi lebih tangkas dan terampil dalam menghadapi sesuatu.

Permainan ini saat ini kurang menonjol dan akan mengalami kemerosotan karena kemajuan tehnologi yang menyebabkan berubahnya sistem sosial dalam masyarakat yang apabila permainan ini tidak di perhatikan maka lama kelamaan permainan ini juga akan mengalami kepunahan seperti permainan lainnya.

16. Hakekat dan fungsi permainan layang-layang

Permainan ini mempunyai fungsi Sakral walaupun pemainnya boleh siapa saja dengan tidak memandang status sosial atau tingkatan mereka. Dikatakan mempunyai fungsi sakral karena permainan ini mempunyai arti simbolis tertentu yaitu dilakukan sesudah penduduk suatu dusun/kampung

selesai menuai (memotong) padi sebagai pernyataan terima kasih kepada Tuhan sebagai pencipta alam semesta. Permainan ini mengandung unsur-unsur keagamaan, karena adanya hubungan antara rezeki yang diberikan kepada manusia selaku makluk dengan permainan layang-layang sebagai tanda syukur kepada Tuhan. Disamping itu juga terdapat di dalamnya unsur-unsur rekreatktif, kopetitip dan educatip.

Dalam Permainan ini juga terkandung nilai-nilai luhur yang merupakan pencerminan dari Pancasila terutama sila I yaitu kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini terlihat pada saat kita berdiri dialam bebas kemudian menerbangkan layang-layang itu pada saat itu kita akan merasakan dan mengetahui betapa besar dan agungnya ciptaan Tuhan dan akan semakin mempertebal rasa keimanan dan kepercayaan kita kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Permainan ini juga akan mempertebal rasa kepercayaan kepada diri sendiri serta memberikan keyakinan kepada kita pada akhirnya bahwa sesuatu ketinggian dan kemuliaan itu hanya dapat dicapai dengan pengorbanan dan ketabahan. Walaupun aneka ragam usaha orang lain untuk menjatuhkan, tapi andaikata orang itu selalau awas dan waspada serta bertawakal kepada Tuhan, dapat menguasai situasi dan kondisi, maka akhirnya seseorang itu akan selamat keujung jalan yang dicita-citakan.

Selain itu permainan ini akan mendorong kita menjadi lebih kreatif karena kita mampu membuat layang-layang itu dengan model yang bermacam-macam sesuai dengan selera kita dan permainan ini akan melatih kita dalam hal kesabaran karena dengan kasabaran yang tinggi kita akan mampu mencapai hasil yang diinginkan.

Dewasa ini permainan layang-layang ini kurang memegang peranan dan tidak menonjol lagi jika dibandingkan pada masa lampau terutama permainan layang-layang untuk orang dewasa. Hal ini mungkin disebabkan kesulitan penghidupan bagi masyarakat desa akhir-akhir ini jika dibandingkan dengan masa dulu, akhir-akhir ini hasil panen didusun-dusun kurang

memperlihatkan kegembiraan disebabkan bermacam-macam musuh yang tidak dihindari oleh rakyat itu sendiri; dan pengaruh teknologi modern sehingga perhatian terhadap milik sendiri menjadi makin lama makin berkurang.

Namun saat ini permainan layang-layang ini masih dapat kita saksikan dilakukan oleh anak-anak walaupun tidak dikaitkan lagi dengan peristiwa menuai/menyabit padi. Namun fungsi dan peranannya tidak banyak berubah. Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini pun cukup memuaskan terutama yang bersangkutan dengan fungsi dan peranannya serta nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya yang berhubungan dengan adat istiadat setempat.

17. Hakekat dan fungsi Permainan Lodok

Permainan ini sama halnya dengan permainan Porces menganut persamaan hak tanpa adanya diskriminasi namun permainan ini hanya dimainkan oleh anak perempuan dari semua golongan tidak seperti Porces yang bisa dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki. Permainan ini bersifat kompetitip dan edukatif yang didalamya juga mengandung nilai-nilai moral yang luhur dan dapat juga dikatakan bahwa permainan ini mempunyai fungsi profan.

Seperti disebutkan diatas permainan ini mengandung nilai-nilai moral yang luhur sebagai kepribadian bangsa Indonesia yaitu Demokasi. Demokrasi dalam hal ini adalah musyawarah untuk mencapai mufakat. Walaupun hanya hal kecil saja seperti penetuan tempat/arena bermain menunjukkan bahwa hal itu perlu dimusyawarahkan selain itu kejujuran adalah sifat sangat diperlukan karena bila tidak jujur dapat saja seseorang peserta melakukan penipuan dengan seribu satu cara dan dalih-dalih. Permainan ini juga mendidik agar mereka nantinya lebih teliti terampil dan tepat dalam memperhitungkan sesuatu maka akan berakibat kerugian pada mereka sendiri atau mengalami kekalahan.

Permainan ini sampai saat ini masih tetap ada karena lebih murah dan gampang dan tidak memerlukan biaya yang mahal. permainan ini dapat membuat pesertanya sangat asyik dan tidak memerlukan tenaga pisik yang berlebihan, serta mengandung unsur keuangan materil yaitu berupa kelereng yang dapat diperjualbelikan oleh para pemainnya.

Namun pada masa mendatang, dapat saja permainan ini kurang menonjol/populer mengeingat kemajuan teknologi dewasa ini dan juga kurangnya perhatian orang tua memberikan dorongan kearah pembinaan serta perkembangan permainan lodok ini karena menganggap permainan ini sudah usang dan ketinggalan zaman dan tidak mengetahui adanya unsur-unsur budaya yang terkandung didalam permainan ini.

18. Hakekat dan fungsi permainan Kuda Lumping

Permainan ini juga mempunyai fungsi sakral karena mempunyai arti simbolis tertentu yaitu dilakukan kala masyarakat atau orang-orang yang memeluk agama Islam akan memasuki bulan suci Ramadhan, sebagai suatu pernyataan kegembiraan untuk menyambut bulan suci, atau bulan puasa, yaitu menurut kepercayaan Islam, suatu masa untuk membersihkan diri dari dosa-dosa yang mungkin diperbuat oleh seseorang sebelumnya. Biasanya kira-kira tiga puluh hari sebelum puasa tiba, dan dimainkan secara kelompok oleh anak-anak dan remaja (khusus laki-laki).

Permainan ini dapat dilakukan oleh semua kelompok dalam masyarakat, tidak terbatas kepada keadaan sosial tertentu, siapa saja tidak ada larangan atau pantangan untuk melakukannya asal saja pesertanya sama berjanji untuk mematuhi peraturan bermain, selain berfungsi sakral, permainan ini juga bersifat kompetitif yang merupakan sosialisasi yang mengandung aspek rekreasi dan edukatif. Dan dalam permainan ini juga terdapat unsur ketangkasan dan ketelitian yang memegang peranan yang sangat penting. Ketangkasan dan ketelitian ini terlihat dari cara pemain itu melempat kuju dan memperkirakan kuju agar mengenai sasarannya sehingga mereka tidak kalah dalam permainan tersebut.

Saat ini permainan ini tampaknya kurang menonjol dalam kehidupan masyarakat atau mengalami kemerosotan bila dibandingkan dengan masa lampau. Hal ini mungkin dikarenakan banyaknya masuk kedaerah-daerah kemajuan teknologi dan para orang tua kurang mengetahui bahwa permainan ini juga mengandung unsur-unsur rekreatif, edukatif serta aspek sosial lainnya sehingga mereka kurang memberikan dorongan. bimbingan dan semangat kepada anak-anaknya untuk melakukan permainan ini.

19. Hakekat dan fungsi Permainan Sambaran

Permainan ini mempunyai fungsi sakral walaupun yang memainkannya bisa siapa saja tanpa memandang status sosial mereka namun khusus hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja karena permainan ini memerlukan ketangkasan dan banyak membutuhkan tenaga fisik apalagi permainan dilaksanakan pada malam hari. Dikatakan mempunyai fungsi sakral karena permainan ini merupakan pernyataan bersyukur atas rahmat Tuhan yang diberikan kepada manusia (mempunyai arti simbolis tertentu). Permainan ini dilaksanakan sekali setahun pada musim buahbuahan pada malam hari.

Permainan Sambaran ini mempunyai nilai/unsur-unsur kepercayaan relegio, disamping nilai-nilai lainnya seperti ketangkasan, edukatif dan kompetitif. Mempunyai nilai/unsur kepercayaan relegio (religi) karena permainan ini merupakan pernyataan kegembiraan dan terima kasih atas rahmat yang diberikan Tuhan kepada kita sehingga akan mempertebal rasa kepercayaan kita kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Sebagai suatu permainan yang bersifat kompetitif, ketangkasan dan ketrampilan memegang peranan yang sangat penting karena ketangkasan dan ketrampilan ini akan menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Yang menang adalah kelompok yang paling sering dikejar/lari karena mereka (anggota-anggotanya tangkas dan terampil, sementara itu yang kalah adalah kelompok yang paling sering mengejar karena anggota-anggotanya kurang tangkas dan terampil.

Permainan dewasa ini kurang tampak menonjol atau mengalami kemerosotan dalam kehidupan masyarakat bila dibandingkan dengan peranannya pada masa lampau. Hal ini disebabkan faktor-faktor teknologi yang menyebabkan banyaknya merubah nilai budaya bangsa, terutama dalam kehidupan dikampung-kampung tempat tersebarnya permainan ini.

20. Hakekat dan Fungsi permainan membawa kelapo

Permainan membawa kelapo dimainkan untuk menyatakan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta menyatakan kegembiraan yang ada hubungannya dengan kepercayaan/agama dan peristiwa sejarah. Bedanya permainan ini dilaksanakan pada saat Hari Raya Idul Fitri dan Idul Adha serta hari raya nasional lainnya, misalnya Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI.

Dilihat dari alat yang dipakai maka tampak jelas bahwa nenek moyang kita dalam menciptakan sesuatu selalu disesuaikan dengan lingkungannya. Seperti halnya pada permainan taji dan permainan kerang lingkungan alam sangat mempengaruhi munculnya permainan-permainan rakyat.

Seperti pada permainan-permainan rakyat lainnya nilai demokrasi pada permainan ini tercermin pada waktu peserta memilih waktu untuk bermain dengan melalui undian. Biasanya yang menang dalam undian akan melaksanakan permainan lebih dulu. Selain undian nilai demokrasi dalam permainan ini diwujudkan pada saat panitia memilih juri. Pemilihan juri ini diadakan musyawarah siapa yang dianggap mampu untuk dijadikan juri.

Nilai budaya lain yang tercermin pada permainan ini adalah ket angkasan dan ketrampilan. Hal ini tampak bahwa setiap pemain harus terampil dan tangkas membawa kelapa agar tidak jatuh dan mempertahankan kelapa agar tidak direbut oleh pemain lainnya. Mereka harus berlari cepat saling adu kecepatan dan kekuatan.

Sikap .....

Sikap yang sangat menonjol pada permainan ini adalah percaya kepada diri sendiri dan kesiapan mental. Percaya kepada diri sendiri dalam membawa kelapa tidak terpengaruhi kepada orang lain dan selalu berusaha sendiri dengan sekuat tenaga agar mencapai tujuan. Sedangkan kesiapan mental diwujudkan bila kelapa jatuh dan menghadapi rintangan lainnya tentunya akan disoraki penonton yang berada di pinggir lapangan, sehingga pemain harus tabah dalam menghadapi semua ini.

Demikianlah hakekat dan fungsi masing-masing permainan di Jambi. Perlu dikemukakan disini terlihat di Jambi umumnya dan khususnya di lokasi. Anak-anaknya termasuk anak-anak yang beruntung karena sewaktu mereka bermain sering di awasi didampingin oleh orang tua/keluarga terutama jika yang bermain tersebut anak-anak pra sekolah/balitanya. Orang tua.keluarga seolah-olah turut bermain. Hal ini menimbulkan kepercayaan diri kepada anak-anak, akan jadi siap dan trampil

GAMBAR 18

Bibi dan Keponakan

Diantar oleh bibi ke halaman rumah tetangga sebelah rumahnya untuk bermain dengan anak tetangganya.

BAB IV
KAJIAN NILAI

Permainan rakyat yang terdapat di Propinsi Jambi merupakan salah satu bagian dari kehidupan budaya masyarakat. Fungsinya tidak hanya sebagai hiburan melainkan juga sekaligus sebagai sarana sosialisasi dan pendidikan non formal serta sebagian berfungsi sakral. Permainan rakyat ini merupakan pencerminan dari watak dan kepribadian masyarakat pendukungnya. Unsur-unsur yang terkandung di dalamnya juga mampu mengungkapkan masalah kehidupan sehari-hari dari masyarakat.

Ditinjau dari hekekat dan fungsi dari permainan rakyat tersebut terdapat norma-norma dan nilai-nilai luhur yang terungkaplewat cara-cara bermain tersebut. Oleh karena itu dapat diakatakan bahwa hakekat permaian ini memiliki peran dalam usaha pelestarian nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat tersebut sesuai dengan apa yang terkandung di dalam sila-sila Pancasila.

Adapun kajian nilai dalam permainan rakyat tersebut adalah sebagai berikut :

A. Nilai kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

Nilai kepercayaan atau keimanan kepada Tuhan Yang Esa dicerminkan melalui permainan rakyat daerah Jambi tampak menonjol pada permainan adang-adangan, taji, kak lele, gasing, kerok-kerokan, layang-layang, kuda lumping dan sambaran. Permainan-permainan ini dilakukan pada peristiwa-peristiwa atau waktu-waktu tertentu yang berkaitan dengan kepercayaan setempat, sehingga permainan-permainan ini dianggap sakral.

Sistem kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa memang sudah sejak dahulu melekat kepada nenek moyang bangsa kita, bahkan sejak jaman prasejarah nenek moyang kita telah mengenal adanya animisme dan

dinamisme. Animisme adalah kepercayaan terhaap roh nenek moyang, sedangkan dinamisme adalah keperayaan terhadap benda-benda tertentu mempunyai kekuatan gaib.

Pada masa prasejarah khususnya masa megalitikum atau masa batu besar pemujaan terhadap roh nenek moyang sangat jelas. Hal ini terbukti adanya ketinggalan-ketinggalan pada masa itu misalnya menhir, pelinggih, batu bertulis, meja batu dan lain-lainnya media pemujaan. Di propinsi Jambi tingalan-tinggalan tersebut banyak terdapat di daerah Kerinci dan sedikit di daerah Sarolangun-Bangko. Mengapa benda-benda tersebut banyak di daerah Kerinci dan Sarolangun Bangko?, karena didaerah tersebut merupakan daerah gunung. Gungung dianggap sebagai tempat bersemayamnya roh nenek moyang dan semua benda-benda pemujaan berorientasi ke gunung.

Perkembangan selanjutnya adanya pengaruh agama Hindu dan Budha. Pengaruh agama ini dapat diterima oleh nenek moyang kita karena mempunyai kesamaan tentang kepercayaan terhadap roh nenek moyang dan adanya sang Pencipta Yang berkuasa dialam ini. Gambaran ini di-wujudkan dalam bentuk bangunan yang biasa disebut candi. Candi sebagai tempat pemujaan yang sekaligus sebagai tempat bersemayamnya para dewa. Tinggalan-tinggalan berupa candi banyak ditemukan di Indonesia, begitu pula di Jambi. Candi-candi yang ditemukan didaerah Jambi misalnya komplek candi Muara Jambi, reruntuhan candi di Solok Sipin dan sebagainya.

Sementara itu pengaruh lain yang masuk ke Indonesia adalah pengaruh agama Kristen dan Islam. Pengaruh. Pengaruh agama Kristen dalam sejarah Indonesia tidak begitu berkembang tetapi pengaruh agama Islam berkembang pesat sampai sekarang. Peninggalan pengaruh agama Islam ditemukan di Jambi berupa masjid, makam dan benda-benda lain yang mengandung unsur Islam.

Sampai .....

Sampai saat ini masyarakat Jambi dominan beragama Islam, namun unsur-unsur asli Indonesia tidak ditinggalkan begitu saja dan masih mendarah daging pada masyarakat. Hal ini terlihat pada upacara-upacara tradisional sebagai penolak atau pengusir bala atau roh-roh jahat masih sering dilakukan oleh sebagian masyarakat Jambi. begitu pula upacara-upacara adat atau tradisi-tradisi lainnya bahkan sampai permainan rakyatpun bersifat sakral. Kesakralan dari berbagai segi inilah menunjukan bahwa masyarakat Jambi khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya percaya adanya Sang pencipta dan Yang Kuasa di atas tiba. Nilai-nilai kepercayaan kepada Tuhan sampai sekarang masih banyak dianut oleh bangsa kita sesuai dengan sila pertama Pancasila yang digali dari nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

B. Nilai Demokrasi

Demokrasi merupakan watak dari bangsa Indonesia yang tercermin dalam sila ke 4 dari Pancasila. Nilai ini sebenarnya nilai asli bangsa Indonesia yang sejak dulu ada dan melekat pada diri nenek moyang kita dalam berbagai bentuk pada kehidupannya.

Telah disebutkan pada bab terdahulu bahwa di Jambi terdapat pepatah yang mengandung arti demokrasi dan musyawarah untuk mufakat. Pepatah-pepatah tersebut adalah buliek aek dek pambuluh, buliek kato dek mufakat ; kok buliek bulieh digolek kok pipih buliek dilayangkan. Pepatah ini merupakan salah satu bukti bahwa masyarakat Jambi sejak dahulu telah mendalami nilai-nilai demokrasi dalam kehidupannya.

Salah satu contoh lain dalam kehidupan masyarakat Jambi yang mencerminkan nilai demokrasi adalah permaianan rakyat. Semua permaianan rakyat yang diteliti pada kesempatan ini mencerminkan demokrasi. Pada umumnya diwujudkan pada saat akan memulai permainan dengan cara diadakan undian atau sut. Disamping itu pada permainan kelompok misalnya adang-adangan, kak lele dan lain-lain pemilihan ketua diadakan

kesepakatan bersama diantara pemain. Biasanya ketua yang dipilih memenuhi syarat-syarat tertentu misalnya dewasa, cermat dan bertanggung jawab. Penetapan ini sangat penting mengingat kemenangan yang diperoleh tidak terlepas dari peranan seorang ketua. Khusus pada permainan gasing nilai demokrasi diwujudkan pula pada saat permainan berlangsung yaitu saat pemasang atau kelasi terus menerus kalah, sehingga ia mengajukan kepada raja atau penngikah terakhir untuk minta berhenti. Dalam keadaan demikian maka raja mengajak pemain lainnya untuk memusyawarahkannya, dan keputusan berdasarkan kesepakatan bersama. Selain itu pada permaianan lomba perahu dalam pemilihan juri diadakan musyawarah, sehingga diharapkan mendapat seorang juri yang sesuai dengan fungsinya dan bersifat obyektif.

Melalui permainan rakyat atau permaianan anak maka anak diberi pelajaran dalam melakukan sesuatu dengan cara musyawarah untuk mufakat. Melalui dasar-dasar yang sederhana ini pulalah anak-anak akan menyerapkan nilai-nilai yang terkandung sesuai dengan kemampuan mereka, dengan harapan untuk bekal anak dikemudian hari.

C. Nilai Kepemimpinan.

Nilai kepemimpinan biasanya dijumpai pada permaianan yang bersifat kelompok karena tiap keolompok dipilih seorang ketua untuk memimpin para anggotanya. Permainan-permainan kelompok yang memerlukan seorang pemimpin atau ketua adalah adang-adangan, kak lele, lomba perahu, buaya dan orang, merebut banteng, kerok-kerokan dan sambaran.

Pada permainan kelompok para pemain akan memilih ketua mestinya yang mempunyai sifat kepemimpinan yang tinggi, misalnya bertanggung jawab, dewasa, cermat, pandai, cekatan dan melindungi para anggotanya. Pemilihan seorang ketua ini diharapakan untuk memperoleh kemenangan karena peranan pemimpin pada kelompok sangat berpengaruh pada

keberhasilan permainan. Jika seorang pemimpin memiliki sifat-sifat kepemimpinan maka akan disegani oleh para anggotanya.

Secara kodrati sebenarnya manusia berperan sebagai seorang pemimpin, sebagai pengerak yang berkemauan kuat untuk memperbaiki keadaan sekecil apapun. Demikian juga kita sebenarnya pemimpin. Seorang kakak pemimpin adiknya, seorang ibu memimpin putra-putrinya, ayah memimpin keluarga dan seterusnya yang semakin luas dengan atribut yang disandang seseorang. Namun untuk menjadi pemimpinan diperlukan landasan atau dasar-dasar kepemimpinan yang kuat, karena tugas seorang pemimpin adalah memberi contoh yang baik, membimbing, mengarahkan dan mengupayakan kesejahteraan para anggotanya.

Menurut para ahli ada tiga teori tentang kepemimpinan. Teori pertama menyebutkan bahwa seorang dapat menjadi pemimpin karena bakat alam yang dianugerahkan dari Tuhan Yang Maha Esa. Sedangkan teori kedua mengatakan bahwa seorang dapat menjadi pemimpin karena diberi pendidikan dan latihan serta ditambah dengan pengalaman hidupnya. Dari kedua teori ini maka timbul teori ketiga yang menyebutkan bahwa seseorang dapat menjadi pememimpin karena gabungan kedua tiori tersebut dan yaitu mempunyai bakat alam yang diberikan tuhan didukung degan pendidikan, latihan dan pengalaman hudupnya. Dari ketiga teori tersebut maka teori ketiga dapat dikatakan sebagai teori yang paling ideal untuk menjadi seorang pemimpin.

Pendapat-pendapat tersebut jika dikaji dan dihubungkan dengan cara nenek moyang kita menerapkan pendidikan kepemimpinan terhadap generasi penerus dapat dikatakan seiring dan sejalan. Hal ini terlihat pada waktu mulai permain, pemain memilih seorang yang mempunyai kelebihan bakat kepemimpinan dari pada kawan lainnya. Bakat kepemimpinan yang diberikan dari Tuhan ini tidak disadari oleh para pemain, hanya yang mereka ketahui bahwa yang dipilih sebagai ketua dianggap mampu untuk memimpin peserta lainnya. Selanjutnya pada saat permainan berlangsung

seseorang yang telah ditunjuk sebagai ketua dapat mengembangkan bakat kepemimpinan mereka. Dari latihan-latihan yang sederhana ini akan mendidik anak untuk menimba pengalaman dari pemainan ini dalam mengendalikan dan megenali orang lain atau anak buah yang dipimpinnya.

Dengan cara permainan-permainan tersebut nenek moyang kita telah memberikan dasar-dasar kepemimpinan untuk bekal anak cucu di kemudian hari, dengan harapan agar menjadi seorang pemimpin yang baik untuk bangsa dan negara. Saling tolong menolong dan saiyo sakato.

GAMBAR 19

Tanpa ada rasa kesatuan saling tolong menolong mana mungkin batang pinang yang sudah dilicinkan ini bisa dipanjat oleh para remaja putra ini. Mereka saling menunjang baru bisa mencapai hadiah yang ada dipuncak batang pinang tersebut.

D. Nilai Gontong royong

Menurut antropolog Indonesia, Koentjaraningrat, salah satu nilai budaya dalam masyarakat kita adalah konsep bahwa hal yang bernilai tinggi apabila manusia suka bekerja sama dengan sesamanya berdasarkan rasa solidaritas yang besar. Konsep ini biasa disebut dengan gontong royong.

Lebih lanjut ia mengatakan bahwa nilai tersebut dilandasi dengan empat konsep. Konsep pertama, manusia tidak hidup sendiri didunia ini tetapi dilingkungi oleh komunitinya, masyarakatnya dan alam semesta sekitarnya. kedua, manusia pada hakekatnya tergantung dalam segala aspek kehidupanna kepada sesamanya. Ketiga, manusia selau berusaha memelihara hubungan baik dengan sesamanya, terdorong oleh jiwa sama rata-sama rasa. Keempat, manusia selalu berusaha konform, berbuat sama dan bersama dengan sesamanya dalam komoditi, terdorong oleh jiwa sama tinggi-sama rendah. (Koentjaraningrat. 1974 : 19-22 & 64-68).

Konsep tersebut merupakan konsep yang telah mendarah daging pada nenek moyang kita sejak dahulu, sehingga banyak hal berdasarkan konsep tersebut diwariskan kepada kita sebagai generasi penerus. Di Jambi Tinggalan-tinggalan nilai tersebut merupakan lisan maupun perbuatan dan ini lah cara nenek moyang kita untukmenularkannya.

Secara lisan nenek moyang kita memberikan petuah-petuah dengan cara menggunakan ungkapan-ungkapan atau seloko-seloko. Ungkapan-ungkapan tersebut antara lain " kota saiyo" yang berarti beratnya tugas yang dikerjakan akan menjadi ringan bila orang-orang yang terlibat didalamnya kompak dan penuh rasa kekeluargaan. selain itu terdapat ungkapan barat sama dipikul, ringan sama dijinjing. Artinya semua pekerjaan walaupun berat akan terasa ringan bila dikerjakan bersama-sama secara kompak. Disamping ungkapan tersebut terdapat contoh seloko ynag berbunyi :

" kegunung samo mendaki
kelurah samo menurun
terampai samo kering
terendam samo basah"

artinya hidup harus rukun dan damai.

Perbuatan-perbuatan yang menunjukkan nilai gontong royong sangat banyak di jumpai di Jambi. hasil penelitian Proyek Inventarisasi dan

Dokumentasi kebudayaan Daerah tahun 1979/1980 menyebutkan bahwa ini Jambi kegiatan gontong royong di bedakan menjadi dua gontong royong tolong memolong dan gontoroyong kerja bakti (Hilderia Sitanggang dkk, 1983).

Gotong royong tolong menolong yaitu bantuan yang diberikan selalu mengikat, artinya siapa yang telah menerim bantuan seseorang, maka jika tiba waktunya orang lain memerlukan akan memberi bantuan yang serupa. Sedangkan gotong royong kerja bakti yaitu kegiatan yang bermaksud untuk mencapai sesuatu tujuan yang merupakan kepentingan bersama. Kedua kegiatan tersebut dilaksanakan baik dibidang ekonomi, tehnologi, kemasyarakatan maupun bidang religi.

Di bidang ekonomi Khususnya untuk mata pencaharian hidup masyarakat Jambi melaksanakan secara gotong royong, misalnya mengerjakan masalah pertanian yang disebut "Pelarian" baik pada saat membuka lahan, menanam maupun pada saat panen selalu diadakan gotong royong tolong menolong. Disamping itu juga ada gotong royong kerja bakti untuk menangkap ikan yang disebut "bekarang"

Dibidang tehnologi kedua kegiatan gotong royong itupun juga dilaksanakan, misalnya pada saat seseorang mendirikan rumah yang disebut "beselang tegak rumah" yang berarti beramai-ramai mengangkat pekerjaan mendirikan rumah maka perlu adanya tolong menolong. Sedangkan gotong royong kerja bakti dilaksanakan oleh masyarakat misalnya pada saat membuat jembatan yang disebut dengan membuat "gertok". Gertok adalah sebuah jembatan yang terbuat dari bahan sederhana tetapi mempunyai daya tampung yang agak besar.

Contoh kegiatan gotong royong dibidang kemasyarakatan adalah nyelawat yaitu bersama-sama menjenguk orang meninggal dunia. Sedangkan contoh kerja bakti adalah membuat lapangan sepak bola, membersihkan desa dan lain-lain.

Dibidang religi kegiatan gotong royong inipun dilakukan oleh masyarakat Jambi, misalnya gaji tamat yang diperuntukkan untuk individu. Di daerah Kerinci terdapat gotong royong tolong menolong yang bersifat religius disebut "kenduhi sudeah tuae" artinya kenduri sesudah tuai panen padi yang berisi upacara doa keselamatan sesudah panen padi. Sedangkan gotong royong kerja bakti yang dilakukan adalah yasinan yaitu membaca surat yasin pada setiap kampung-kampung.

Selain perbuatan gotong royong tersebut diatas sebenarnya nenek moyang kita sudah membekali mulai dari anak-anak, walaupun masih dalam tingkat yang sangat sederhana. Hal ini diwujudkan pada permainan rakyat yang dimainkan oleh anak-anak seperti pada penulisan ini.

Nilai gotong royong terkandung di dalam permainan-permainan rakyat baik permainan kelompok maupun permainan indivudu. Permainan yang bersifat kelompok selalu bersifat gotong royong sedangkan yang bersifat individu tidak semuanya menggambarkan nilai tersebut.

Gotong royong kerja bakti merupakan sifat dari permainan kelompok karena mempunyai tujuan yang sama yaitu mencapai kemenangan. Setiap pemain bekerja sama saling bahu membahu dan merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya masing-masing. Jika setiap kelompok tersebut terdapat seorang yang tidak kompak, maka timbul rasa tidak percaya terhadap kawannya, sehingga menimbulkan kehancuran kelompok.

Khusus permainan panjat pinang dan batu limau yang merupakan permainan indivudu mempunyai sifat gotong royong kerja bakti. Hal ini disebabkan karena sifat dari permainan panjat pinang itu sendiri menjadikan pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama yaitu memperoleh hadiah yang ada di puncak pohon pinang. Sedangkan permainan batu limau bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama yaitu agar dalam bersembunyi tidak diketahui oleh dan sekaligus untuk mengucilkan pasang agar menjadi pemasang seterusnya.

Sementara itu permainan indivudu kucing-kucingan dan harimau-harimauan dapat dikatakan mempunyai sifat gotong royong tolong menolong walaupun tidak begitu jelas. Dapat dikatakan demikian karena para pemain yang menjadi pagar mempunyai pamrih atau berpengharapan kalau dirinya menjadi pemasang atau dibantu oleh kantinya tadi. Sifat gotong royong ini sangat subyektif. Dapat dikatakan juga gotong royong inipun hanya untuk memeriahkan permainan tanpa tujuan tertentu.

E. Nilai Pendidikan

Salah satu media untuk menyampaikan pesan kehidupan dari orang tua kepada anaknya adalah melalui permainan rakyat. Pesan-pesan tersebut merupakan gambaran kahidupan yang diajarkan kepada generasi penerus melalui permainan-permainan. Jadi unsur pendidikan bagi generasi penerus yang diwujudkan dalam permainan secara tidak langsung mendidik kita dalam segala aspek kehidupan.

Keduapuluh satu permainan rakyat tersebut sangat bervariasi dalam menyampaikan pesan-pesan dalam kehidupan. Pesan-pesan tersebut antara lain menanam rasa disiplin, tanggung jawab yang dilandasi rasa setia kawan, kebersamaan dan kekeluargaan yang diwujudkan secara gotong royong. Penanaman ini pada umumnya diwujudkan pada permainan kelompok, misalnya adang-adangan, kak lele, merebut benteng dan lain-lain, namun ada beberapa permainan yang bukan kelompok atau permainan indivudu sangat memerlukan kegotong royongan yaitu permainan kucing-kucingan, harimau-harimauan, panjat pinang dan batu limau. Sedangkan permainan yang mengajarkan dan melatih seseorang untuk mandiri dan percaya kepada diri sendiri terutama menapak pada permainan yang bersifat individu, misalnya permainan membawa kelapo, tejek-tejekan, taji, porces, dan lain-lain.

Selain itu rasa kedisiplinan dalam ketaatan dan kejujuran diajarkan hampir pada setiap permainan baik kelompok maupun individu.

Hal ini diwujudkan pada disiplin mentaati peraturan-peraturan permainan yang ada serta jujur dalam melakanakan peraturan-peraturan tersebut, sehingga sikap taat dan jujur merupakan pendidikan awal untuk membentuk anak-anak agar nantinya diharapkan memiliki sikap taat dan jujur selamanya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara mentalpun para pemain dididik dan dilatih melakukan setiap pekerjaan selalu menyiapkan mental yang ulet dan tabah serta mempunyai ketangkasan dan ketrampilan. Khusus permainan yang dilakukan oleh wanita diajarkan ketelitian dan ketekunan karena disesuaikan dengan kepribadian seorang wanita yang mempunyai watak dan sikap halus, teliti dan tekun. Permainan-permainan tersebut adalah tejek-tejekan, gunung dan kerang. Disamping sikap-sikap tersebut diharapkan para pemain juga memiliki sikap sosial yan tinggi diantara mereka.

Tujuan pendidikan melalui permainan-permainan tersebut untuk membentuk kepribadian yang baik dalam melakukan sesuatu, sehingga mereka akan terbentuk sebagai manusia yang tangguh dalam mengarungi bahtera kehidupan ditengah-tengah lingkungan masyarakat. Dengan demikian sikap baik akan terwujud dalam kehidupan sosial masyarakat pendukungnya.

F. Nilai Sosial

Permainan rakyat yang merupakan salah satu hiburan bagi masyarakat dapat pula dikatakan sebagai atraksi tontongan yang timbul dari aspirasi masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu permainan rakyat mempunyai nilai sosial yang tinggi.

Nilai sosial pada permainan rakyat terlihat pada keterlibatan masyarakat. keterlibatan atau partisipasi masyarakat tersebut ditunjukkan adanya penyeleggara, pengatur, penyumbnag dan penontong pada permainan-permainan tersebut. Keterlibatan ini dimulai dari persiapan-persiapan sarana yang akan digunakan, tenaga yang akan mengurus dan

mengatur serta dana untuk penyelenggaraan dan hadiah-hadiah.

Nilai sosial yang diwujudkan dengan keterlibatan masyarakat tampak pada permainan panjat pinang, membawa kelapo dan lomba perahu. Permainan-permainan ini masih berlangsung sampai sakarang pada saat memeriahkan HUT RI pada bulan Agustus, dan hampir tiap tahun dilaksanakan dari tingkat RT sampai tingkat propinsi.

Pada permainan panjat pinang persiapan yang diperlukan berupa pohon piang, bambu dan hadiah-hadiah yang digantungkan pada pohon pinang. Dalam situasi ini seluruh masyarakat mempunyai andil yang besar, karena sarana tersebut berupa sumbangan dari masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing. Oleh karena di dalam masyarakat sangat bervariasi status sosialnya, sehingga hal ini sangat mempengaruhi dalam memberikan sumbangan. Biasanya seseorang yang mampu akan memberikan sumbangan agak besar berupa barang atau uang, tetapi yang kurang mampu sumbangan agak sedikit. Hal ini sering menimbulkan persaingan untuk mengukur gengsi diantara mereka. Disamping itu sering terjadi seseorang yang merasa sebagai tokoh masyarakat akan merasa dan menunjukkan status sosialnya sebagai tokoh, sehingga penyelenggara atau panitia sering merasa terganggu. Demikian juga peserta-peserta yang berperan dalam permainan panjat pinang tidak semata-mata hanya mencari hadiah, namun mereka untuk berpartisipasi memeriahkannya. Dalam memeriahkan permainan ini para penontonpun ikut berpartisipasi memberikan semangat kepada peserta sekaligus hiburan bagi dirinya sendiri, sehingga terdapat hubungan langsung yang akrab antara penonton dan peserta.

Pada permainan membawa kelapo, nilai sosial yang nampak hampir sama dengan permainan panjat pinang. Khusus prmainan lomba perahu nilai sosialnya agar berbeda dengan kedua permainan tersebut karena lomba perahu ini langsung ditangani oleh pemerintah daerah, namun keterlibatan masyarakat dalam hal ini masih tinggi.

Keterlibatan masyarakat pada lomba perahu ini dimulai persiapan. Pada masa persiapan ini masyarakat akan sangat berperan khususnya pembuat perahu. Masyarakat yang akan mengikuti lomba tersebut baik secara kelompok masyarakat, instansi maupun perusahaan-perusahaan sibuk mempersiapkan kebutuhan-kebutuhannya. Begitu juga sponsor-sponsor lomba ini akan memberikan sumbangan yang beraneka macam bentuknya. Sponsor-sponsor ini akan diatur oleh panitia penyelenggara yang ditunjuk dari Pemda.

Para pemain sendiri jauh sebelum pelaksanaan lomba telah mengadakan latihan-latihan secara kontinyu, walaupun para pemain bukan semata-mata mencari hadiah, tetapi ikut berpartisipasi memeriahakn kegiatan tersebut. Sedangkan penontong sangat bervariasi status sosialnya, dari pejabat hingga rakyat biasa, anak-anak sampai orang tua, khusus di kotamadya Jambi lomba perahu ditangani oleh Pemda Tingkat I dan acara ini dibuka oleh Gubernur dan dihadiri pejabat-pejabat didaerah Jambi. Hal ini disebabkan permainan ini dipromosikan sebagai aset wisata Jambi. Selain pejabat-pejabat di daerah Jambi, masyarakat Jambi tumpah ruah menyaksikan lomba tersebut, bahkan orang luar dari Jambipun sengaja datang untuk menyaksikan permainan rakyat khas Jambi ini. Dengan demikian hubungan sosial pejabat dan masyarakat akan terlebur pada acara ini. Nilai sosial lainnya adalah interaksi para pemain dan penontong sangat kuat. Penonton dapat secara langsung melihat dari berbagai sudut pandang mereka yang ditanggapi secara spontan oleh penonton.

Dari keterangan-keterangan tersebut jelas bahwa nilai sosial yang terkandung dalam permainan tersebut adalah ketertiban masyarakat baik sebagai panitia, penyumbang, pengatur permainan, pemain atau peserta maupun sebagai penonton. Keseluruhan terlibat langsung dalam permainan tersebut.

G. Nilai .....

G. Nilai Disiplin

Di dalam kamus umum Bahasa Indonesia disiplin merupakan tata tertib, suatu cara atau alat dalam pendidikan yang melatih anak-anak untuk bertingkah laku menurut pola atau aturan di dalam kehidupan bermasyarakat (Supratman Effendi, 1995 : 47). Sedangkan didalam Ketetapan No. II/MPR/1993 disebutkan bahwa disiplin nasional merupakan perwujudan kepatuhan dan ketaatan kepada hukum dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Oleh karena masalah disiplin nasional sangat penting didalam pembangunan bangsa, maka pada tanggal 20 Mei 1995 Presiden Soeharto mencanangkan Gerakan Disiplin Nasional (GDN). GDN ini harus kita tumbuh kembangkan sebagai suatu gerakan agar menjadi bangsa yang maju dan mandiri. Untuk itu maka dalam melaksanakan GDN ini harus dimulai dari diri sendiri, keluarga dan masyarakat agar cita-cita membudayakan disiplin nasional dapat tercapai dengan baik.

Dari pengertian disiplin dan usaha mensukseskan disiplin nasional, maka penanaman disiplin pertamakali dilakukan pada anak di dalam keluarga, sehingga orang tua dalam hal ini sangat berperan aktif. Orang tua didalam menanamkan disiplin biasanya memberikan aturan-aturan atau norma-norma kepada anak agar si anak dapat bertingkah laku dan bersikap sesuai dengan lingkungan dan masyarakat. Selanjutnya untuk menambah rasa kedisiplinan pada anak diberi pendidikan melalui pendidikan di sekolah dan di masyarakat, agar mendapatkan anak yang berkwalitas dan mandiri. Jika setiap anak pada setiap keluarga menjadi anak yang disiplin, berkwalitas dan mandiri, maka disiplin nasional akan dapat dicapai dengan baik dan mulus.

Dimulai dari pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat inilah nenek moyang kita sebenarnya telah mengajarkan disiplin pada anak-anak sendini mungkin, walaupun secara sederhana, misalnya dengan melalui permainan anak dan permainan rakyat.

Di dalam permainan rakyat dan permainan anak mengandung nilai disiplin yang tinggi. Nilai disiplin diwujudkan melalui aturan-aturan atau tatatertib pada permainan-permainan tersebut. Aturan-aturan tersebut harus dipatuhi dan ditaati oleh setiap peserta permainan, baik secara individu maupun secara kelompok. Sekecil apapun aturan pada permainan harus ditaati oleh peserta dan jika aturan tersebut dilanggar pasti ada sangsinya.

Dari keduapuluh satu permainan dalam tulisan ini seluruhnya mempunyai aturan-aturan sendiri yang harus dan selalu dipatuhi oleh para pemain dengan konsekwensi jika melanggar aturan harus menjalani sangsi. Walaupun aturan-aturan tersebut tidak tertulis, namun para pemain pada waktu itu selalu disiplin untuk mematuhinya dan sportif jika mereka melanggarnya.

Selain disiplin dalam mentaati aturan permainan, disiplin pula dalam kejujuran permainan. Walaupun sebagian aturan permainan tersebut dapat dengan mudah dikecohkan, namun individu-individu dalam permainan tersebut sangat jujur untuk mengakui kesalahannya, misalnya pada permainan adang-adangan, tejek-tejekan, kerang dan gunung. Menginjak garis pada permainan adang-adangan dan tejek-tejekan, menyentuh kuju pada permainan kerang dan menyembunyikan atau memindahkan anak permaian pada permaian gunung. Aturan-aturan yang kecil inilah sangat mudah untuk tidak diakui, namun pemain-pemain dituntut untuk jujur dalam hal sekecilpun.

Dari disiplin yang sedini mungkin diajarkan kepada anak-anak dengan mentaati aturan, menjalani sangsi dan jujur terhadap sesuatu hal, maka diharapkan menjadi manusia yang disiplin, berkwalitas dan mandiri sebagai bekal hidupnya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Melalui permainan dapat berkembang untuk sarana mendidik anak agar berjiwa besar dan disiplin dalam mencapai tujuan pembangunan yang berdasarkan Pancasila.

H. Nilai .....

H. Nilai Tradisi

Dalam percakapan sehari-hari kata tradisi sering dihubungkan dengan pengertian kuno atau sesuatu yang bersifat luhur sebagai warisan nenek moyang. Tradisi yang berasal dari kata latin traditum adalah sesuatu yang diberikan atau diteruskan dari masa lalu ke masa kini. Penentuan waktu untuk penerusan sesuatu tradisi adalah relatif, jadi tidak ada patokan tertentu. Sering terjadi bahwa tradisi ini selalu berubah-ubah sesuai dengan perkembangan jaman. Oleh karena itu bahwa memelihara tradisi berarti memelihara warisan budaya bangsa, dan diharapkan tradisi tidak beku tetapi dilestarikan. Upaya pelestarian itu harus diarahkan untuk membuat tradisi yang bersangkutan tetapi aktual yaitu nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tetap dirasakan sebagai pemenuhan kebutuhan dan tetap hidup.

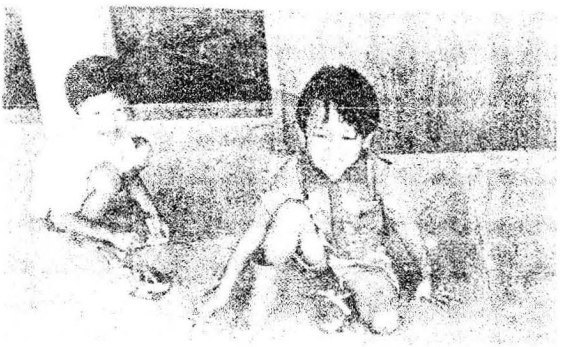
Tradisi bangsa kita yang sampai saat ini masih hidup dan berkembang, misalnya seni tari tradisional, upacara-upacara, dongeng-dongengan, permainan rakyat dan lain-lain.

Permainan rakyat juga merupakan tradisi yang diturunkan dari nenek moyang, walaupun sebagian sudah tidak dilaksanakan lagi oleh masyarakat kita. Sebagian lagi dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu misalnya pada waktu Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI pada bulan Agustus maka tradisi permainan rakyat sering dimunculkan kembali sebagai lomba guna memeriahkannya. Tradisi-tradisi tersebut yang setiap tahun dilaksanakan adalah permainan lomba perahu dan panjat pinang. Sedangkan permainan yang kadang-kadang dilaksanakan untuk memerihakan hari kemerdekaan tersebut adalah permainan membawa kelapo.

Permainan-permainan yang masih berlangsung walaupun hanya sebagian masyarakat yang melaksanakan antara lain permainan tejek-tejekan, gunung (congkak), kerang, layang-layang, porces, lodok. Sedangkan permainan yang sudah jarang dimainkan dan hampir punah antara lain buaya dan orang.

Karena keterbatasan tempat, bahan dan kesempatan untuk mendapingi anak bagi orang tua yan sibuk, maka permainan tradisi bergeser kepermainan dengan alat/bahan moderen (bahan dibeli sudah jadi di toko)

GAMBAR 20



Dua orang anak sedang asik main mobil-mobilan yang dibeli orang tuannya di toko mainan.

H. Nilai Olahraga

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam hidupnya, karena dengan olahraga agar sehat jasmani maupun rohani. Oleh karena itu kebutuhan ini harus diberikan kepada anak-anak sejak dini. Kebutuhan olahraga bagi tubuh kita tidak harus yang berat, namun yang penting menggerakan tubuh agar peredaran darah lancar dan kotoran-kotoran dari dalam tubuh dapat keluar melalui tetesan keringat.

Nilai olahraga sebenarnya tercermin pada permainan-permainan ini walaupun olahraga ringan. Hampir seluruh permainan ini menggerakan tubuh yang agak kuat misalnya berjalan, berlari dan melompat kecuali permainan kerang, gunung (congkak) dan taji. Ketiga permainan ini hanya

memerlukan gerak tangan. Sedangkan permainan yang banyak memerlukan tenaga bahkan boleh dikatakan menguras tenaga secara maksimal dan menggerakan seluruh otot tubuh serta diimbangi dengan mental yang ulet dan tangguh adalah permainan panjat pinang dan lomba perahu.

Kedua permainan inipun masih berlangsung tiap tahun dan paling digemari oleh masyarakat sebagai hiburan. Nampaknya permainan lomba perahu dikembangkan karena dianggap sebagai aset wisata daerah Jambi.

Nilai olahraga pada permainan panjat pinang terlihat pada individu yang saling mendukung sambil memanjat pohon pinang yang licin sehingga semua otot dan tubuh bergerak. Sedangkan lomba perahu nilai olahraga tampak pada saat mendayung. Lomba ini di tingkat nasional bahkan tingkat internasional sudah diakui sebagai olahraga dayung. Jelaslah bahwa lomba perahu mengandung nilai olahraga.

Y. Nilai ketangkasan, ketelitian, keuletan dan kesiapan mental.

Pada umumnya dalam melakukan suatu permainan diperlukan ketrampilan yang diimbangi dengan ketangkasan, ketelitian, keuletan dan kesiapan mental, tetapi setiap permainan tidak harus mempunyai semua unsur tersebut.

Ketangkasan biasanya terkandung pada permainan yang dimainkan oleh anak laki-laki. Hal ini karena disesuaikan dengan sifat laki-laki yaitu kuat dan bebas bergerak. Kekuatan dan kebebasan bergerak seorang laki-laki ditunut untuk tangkas dan cekatan di segala bidang. Oleh karena itu permainan-permainan diciptakan oleh nenek moyang kita disesuaikan dengan sifatnya, dan mengajarkan seorang laki-laki harus kuat, tangkas dan cekatan. Permainan yang memerlukan unsur-unsur tersebut antara lain kak lele, taji, harimau-harimauan, porces, lodok, lomba perahu, panjat pinang. Sedangkan ketelitian biasanya terkandung pada permainan yang dimainkan anak perempuan yaitu pada permainan tejek-tejekan, kerang dan gunung. Seperti halnya pada permainan yang dilakukan anak

laki-laki, nilai ketelitian ini disesuaikan dengan sifat wanita yang halus, tekun dan teliti. Oleh karena itu anak wanita dilatih untuk sabar, teliti dan tekun dalam menghadapi semua pekerjaan yang dihadapinya.

Keuletan dan kesiapan mental sangat diperlukan pada permainan-permainan rakyat. Seorang pemain dituntut untuk ulet dalam berusaha mencapai kemenangan, walaupun harus menguras tenaga dan menghadapi rintangan-rintangan yang berat. Disamping keuletan tersebut dituntut pula persiapan mental yang tinggi karena jika tidak kuat mental dan mudah putus asa, tidak akan berhasil mencapai kemenangan. Oleh karena itu sejak dini anak dilatih untuk ulet dan siap mental dengan harapan menjadi manusia yang tangguh dalam menghadapi cobaan hidup.

K. Nilai Seni, Pertunjukkan dan Hiburan

Seni, pertunjukan dan hiburan merupakan tiga hal yang saling berkaitan. Seni adalah hal-hal yang menumbuhkan rasa indah yang tinggi nilainya, sehingga menimbulkan rasa senang untuk memenuhi kebutuhan batin seseorang akan keindahan. Oleh karena itu biasanya seni untuk diperlihatkan atau dipertunjukkan sebagai hiburan bagi yang menikamtinya. Seni sendiri terdiri dari bermacam-macam jenis antara lain seni tari, seni musik, seni ukir, seni pahat, seni dekorasi dan lain-lain masih banyak lagi jenisnya.

Seperti halnya pada hasil penelitian permainan ini ada beberapa yang mempunyai nilai seni yang tinggi. Salah satu nilai seni yang terkandung pada permainan rakyat tersebut adalah nilai seni dekorasi. Seni dekorasi terdapat pada permainan lomba perahu, panjat pinang dan taji.

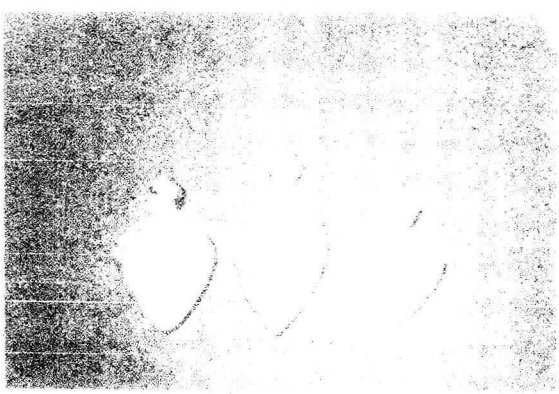
Pada permainan loma perahu, nilai seni dapat diperlihatkan pada hiasan-hiasan perahu dan dayung yang dibuat sedemikian rupa dan berwarna-warni sehingga membentuk dekorasi yang menarik pada benda tersebut. Selain itu seni dekorasi ditunjukkan pula pada lomba hias perahu kajang lako. Dekorasi pada lomba ini sangat beragam karena perahu dihias

dalam berbagai bentuk dan hiasan. Biasanya didalam perahu ini dipertunjukkan pakaian adat daerah setempat serta diiringi alat musik dan lagu-lagu tradisional daerah tersebut. Disamping itu permainan ini memang merupakan pertunjukkan dan hiburan bagi masyarakat Jambi setiap tahun.

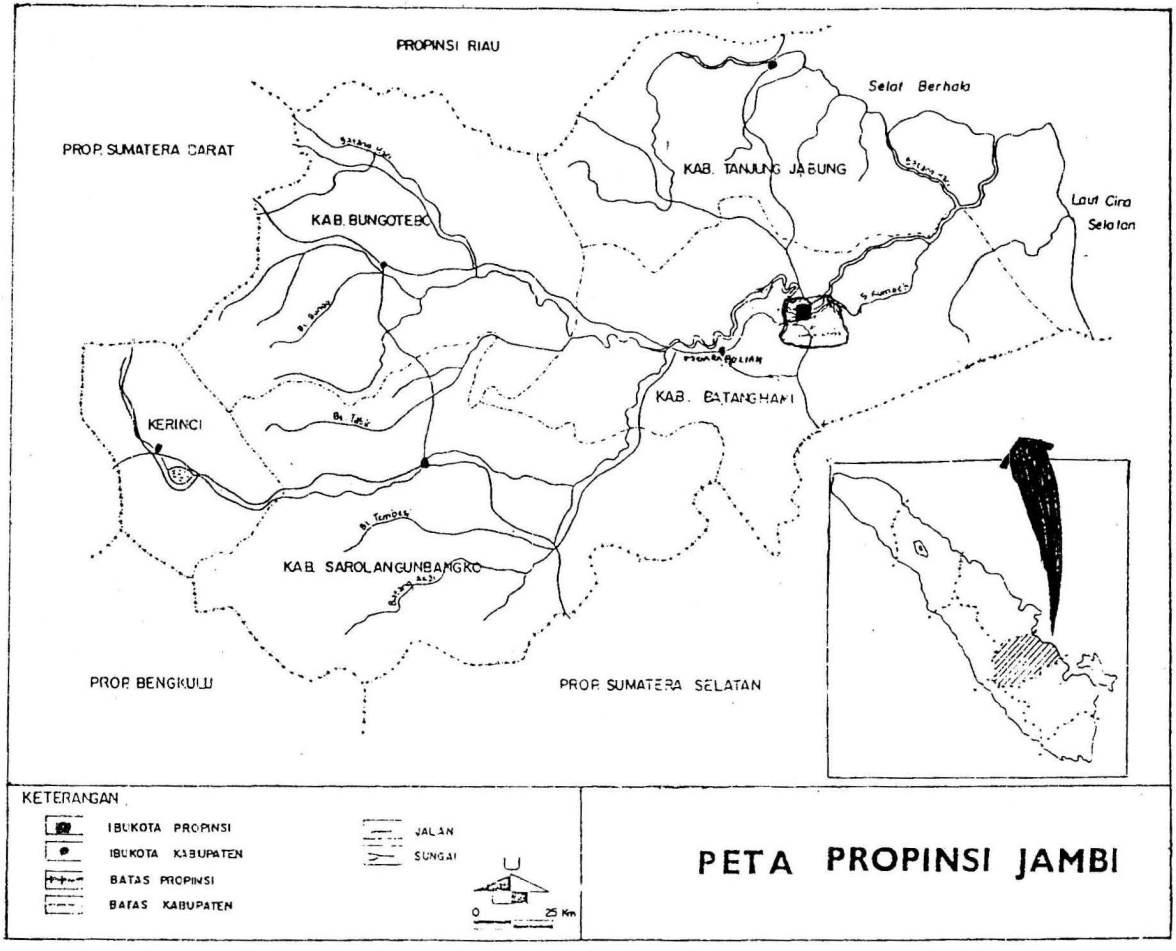
Seni dekorasi pada permainan panjat pinang dapat dilihat pada susunan hadiah-hadiah yang berada dipuncak pohon pinang. Pada puncak pohon pinang ini diberi bermacam-macam dekorasi sehingga orang tertarik dan kagum dengan hiasan-hiasan tersebut.

Pada permainan taji, seni terlihat pada taji itu sendiri yang dipahat sedemikian rupa sehingga menjadi bermacam-macam bentuk. Bentuk-bentuk taji tersebut mempunyai nilai seni misalnya bentuk buah nanas, bentuk huruf dan lain-lain. Begitu juga pada permainan gasing lihat gasing yang dibuat sedemikian rupa, begitu mengasikkan bagi para pemain untuk memainkan gasing hasil karyanya, runcing ujungnya tersebut membuat gasing tersebut lancar berputar.

GAMBAR 21



Aneka bentuk gasing, sebelum dipasang tali pemutar ditampuknya.


PROPINSI RIAU
PROP. SUMATERA BARAT
Selat Berhala
KAB. TANJUNG JABUNG
Laut Cina Selatan
KAB. BUNGOTEBO
KERINCI
KAB. BATANGHARI
KAB. SAROLANGUNBAMGKO
PROP. BENGKULU
PROP. SUMATERA SELATAN
KETERANGAN
IBUKOTA PROPINSI
IBUKOTA KABUPATEN
BATAS PROPINSI
BATAS KABUPATEN
JALAN
SUNGAI
U
0
25 Km
PETA PROPINSI JAMBI

BAB V
PENUTUP

Demikianlah tulisan tentang "Pembinaan Nilai-nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Di Daerah Jambi", dalam bab penutup ini sebagai akhir tulisan kami sampaikan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Setelah didiskribsikan satu persatu aneka ragam premainan Rakyat di Daerah Jambi, terlihat bahwa selama masyarakat pendukung permainan itumemberikan tempat dan memerlukan keberadaannya, maka permainan itu akan tetap bertahan dan dimainkan.

Keberadaan permainan rakyat itu bukan berati tidak mengalami perubahan dan perubahan itu sendiri tidak selalu berganti dengan yang baru. Sosoknya seolah-olah tidak berubah tetapi unsur-unsur baru telah merasuk kedalamnya, selalu ada aktivitas penyesuaian-penyesuaian dan pengolahan tertentu. Perubahan perlu penyesuaian demi pengkombinasian antara unsur lama dengan unsur yang baru sehingga fungsi-fungsinya tetap berjalan. perubahan tersebut sesuai dengan keteraturan hidup manusia, bukan perubahan drastis, betapapun kuatnya pengaruh yang datang, permainan rakyat khasnya tetap bisa bertahan. Kecuali bila memang permainan baru itu sengaja utuh ditanamkan, seperti permainan bola volley, basket, bulu tangkis dan lain-lainnya.

Permainan-permainan diatas, sebagian besarnya adalah pengumpulannya melalui cara teknik komunikasi langsung, disamping pengalaman dari para penelitia dan penulis masing-masing, karena sebagian besar diantara permainan tersebut sudah pernah dimainkan atau sudah dialaminya pada masa kanak-kanak, remaja dan dewasa.

Permainan tersebut bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti : kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, ketrampilan, kepahlawanan atau keberanian.

Dapat pula dikatakan bahwa permainan rakyat dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

B. Saran-saran

Melihat ciri-ciri dan guna permainan rakyat dan menyimak hakekat dari nilai budaya pembangunan nasional permainan tersebut perlu dilestarikan, dikembangkan namun perlu penyesuaian demi pengakomodasian antara unsur yang lama dengan unsur yang baru sehingga tidak ketinggalan zaman sehingga fungsi-fungsinya tetap berjalan. Itulah sebabnya pengelolaan dan pembinaan untuk melestarikan dan mengembangkannya perlu merujuk pada pola-pola strategis kebudayaan masyarakat pendukungnya, artinya harus berpangkal pada cara-cara perpikir dan keinginan masyarakat setempat atau masyarakat pendukungnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. Asnawi Mukti, BA : Permainan Rakyat Daerah Jambi (Naskah), Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979/1980.

2. Danandjaya, James Prof. Dr : "Antropologi Psikologi : Teori, Metode dan Sejarah Perkembangan Jakarta : Rajawali Pers, 1994 Folkor Indonesia : Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain. Jakarta : Grafiti, 1994

   "Pembinaan Nilai Budaya Pembangunan Indonesia melalui Permainan Rakyat Nusantara". (Makalah), berupa bahan ceramah pada Pendidikan dan pelatihan 28 - 30 Mei 1996 di Hotel Gondangdia I Cisarua Bogor 1996.

3. Hilderia Sitanggang, Dra dan kawan-kawan

   Sistem Gotong Royong Dalam Masyarakat Pedesaan Daerah Jambi, Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaam, 1983.

4. Inkeles, Alek : "The Modernization of Man, "Modernization : The Dynamic of Growth (Myron Weiner, ed). Washington : Voice America Form Lectures. Hlm 151 - 167. 1966.

5. Koentjaraningrat, : Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan Jakarta : Gramedia 1979.

6. Suratman Effendi, Drs : Fungsi Keluarga Dalam Meningkatkan Kwalitas Sumber Daya Manusia, Proyek Pembinaan dan Pengkajian Nilai-nilai Budaya Jambi, Departemen Pendidikan dan Kebudayan, 1995.

7. Yugo Sariyun MA, Drs dan Kawan-kawan :

"Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Jawa Barat"

Departeman Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Direktorat Sejahar dan Nilai Tradisional. Proyek IPN, 1991/1992.

8. Eva Zulfita, Dra : Wujud, arti, dan fungsi Puncak-puncak Kebudayaan lama dan arti bagi masyarakat pendukungnya : Sumbangkan Kebudayaan Daerah Terhadap Kebudayaan Nasional, Proyek pembinaan dan Pengkajian Nilai-nilai Budaya Jambi, Depdikbud, 1995.