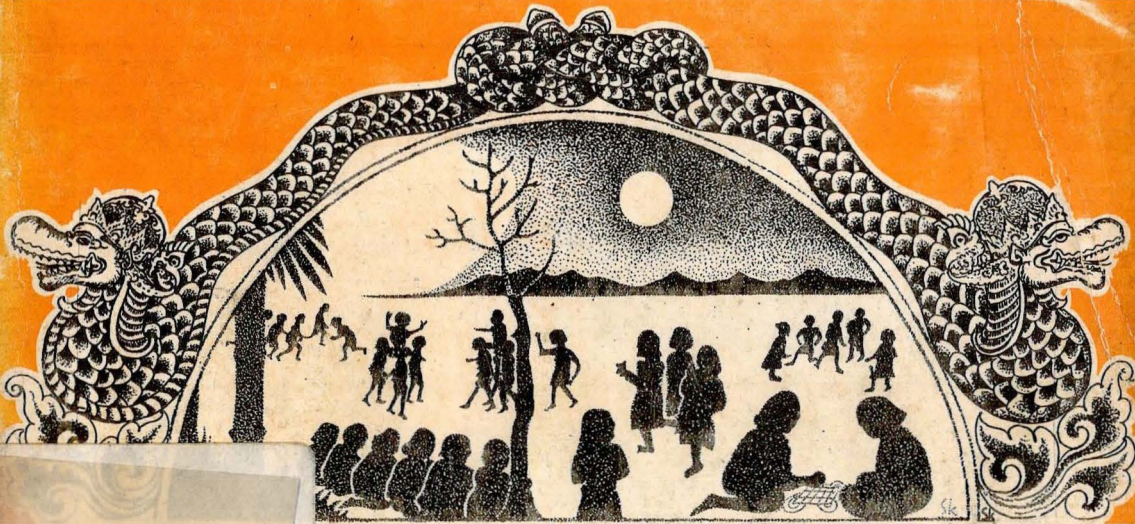




PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



Direktorat
Kebudayaan

23

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

: 3364/F4.1/I.83.

tanggal: 21 / 9 83

Ditemukan ke:

790.18
SUK 27

**PERMAINAN ANAK-ANAK
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



~~PERMITSIAAN~~
DIREKTORAT MUSEUM

TANGGAL: 26/9/85
ASAL: 509/85 07

790.192 209 52

c
301.2 0x1

Milik Departemen P dan K
Tidak diperdagangkan

PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

MILIK KEPRABANDHARI
DIREKTORAT PERBUKITAAN
DITJEN BINA PERBUKITAAN

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
1981/1982

PERUSAHAAN
DIT. TRADING DAN NBSF
CENTRAL

NO. INV : 2807
PEROLEHAN :
TGL : 4-5-09
DAN DUS TAKA :

SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN P DAN K PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Bangsa Indonesia memang telah dikenal diantara bangsa-bangsa lain di dunia ini, sebagai suatu kerukunan hidup yang memiliki kekayaan budaya atau kebudayaan yang beraneka ragam.

Adapun wujud dari kebudayaan dapat bersifat fisik dan dapat pula non fisik, yang antara lain berupa bangunan termasuk gaya arsitekturnya, sikap hidup, atau kehidupan, jenis permainan anak-anak dan lain sebagainya.

Hasil-hasil kebudayaan ini, sangat penting artinya bagi setiap bangsa, karena dapat merupakan bukti dari aktivitas manusia dalam menjalari sejarah dan tidak dapat digantikan dengan bukti yang lain. Oleh karena itu mengingat betapa pentingnya hasil-hasil kebudayaan tersebut, maka agar lebih dapat memupuk kepribadian bangsa dalam mengembangkan kehidupan yang berbudaya, kiranya kita semua mempunyai kewajiban untuk menjaga kelestarian warisan budaya bangsa. Selanjutnya salah satu perwujudan dari usaha pelestarian warisan kebudayaan nasional ini, dapat berupa penulisan-penulisan tentang peninggalan kebudayaan masa lampau, yang sudah barang tentu disamping tindakan-tindakan yang lebih nyata seperti halnya konservasi atau praservasi.

Sehubungan dengan hal itu, maka kami menyambut baik atas usaha yang dilakukan oleh Proyek Inventarisasi Kebudayaan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta, untuk menerbitkan buku tentang arsitektur tradisional DIY, Sejarah tentang pengaruh Pelita di Daerah terhadap kehidupan masyarakat pedesaan di DIY dan Permainan anak-anak di DIY.

Dengan demikian melalui penerbitan buku-buku ini, diharapkan dapat menggugah, menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk lebih memetri warisan budaya bangsa dan dapat mengembangkan kreasi-kreasi baru, sehingga mampu menopang pertumbuhan dan perkembangan budaya nasional.

Terima kasih.

Kepala Kantor Wilayah Departemen P dan K
Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

ttd.

Drs. GBPH. Poeger
NIP. 130204562

P R A K A T A

Buku ini yang berjudul *Permainan Anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, adalah merupakan salah satu hasil kegiatan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, tahun 1981/1982.

Sedang penerbitannya baru dapat dilaksanakan pada tahun anggaran 1982/1983, setelah melalui proses penyuntingan yang dikerjakan Tim Pusat.

Berhasilnya usaha penerbitan buku ini, disamping memperkaya khasanah perpustakaan kita, juga dimaksudkan agar dapat digunakan sebagai pelengkap atau bahan pembanding terhadap study tentang Permainan Anak-anak khususnya, serta study kebudayaan pada umumnya. Kecuali itu, juga merupakan salah satu usaha pelestarian terhadap warisan budaya bangsa.

Kami menyadari, bahwa berhasilnya usaha ini, disamping berkat adanya kerja keras dari tim penyusun, tim penyunting, juga karena adanya kerjasama yang baik dan bantuan yang tak terhingga baik dari Pemerintah Daerah Tingkat I, Pemerintah Daerah Tingkat II se Daerah Istimewa Yogyakarta, maupun dari para informan atau pihak-pihak lain.

Khususnya kepada Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pusat, yang masing-masing telah berkenan memberikan "Kata Sambutan" dan "Kata Pengantar" terhadap buku ini, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Juga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan demi terbitnya buku ini, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih.

Semoga buku ini ada manfaatnya.

Yogyakarta, awal April 1983.
Pimpinan Proyek
ttd

Drs. Tashadi
NIP. 130 354 448

KATA PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah : Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Sukirman Dharmomulya, Ny. Jumeri Siti Rumidjah, BA, S. Hadisukatno dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari : Drs. Ahmad Yunus, Drs. Bambang Suwondo, Drs. Singgih Wibisono , Dr.S. Budhisantoso, Drs. Suradi.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, akhir Maret 1983.

Pimpinan Proyek

ttd

Drs. Bambang Suwondo

NIP. 130 117 589

DAFTAR ISI

	Halaman
Sambutan	v
Prakata	vii
Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Tujuan Inventarisasi	2
1.2. Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis, Sosial dan Budaya	3
1.3.1 Ruang Lingkup Geografis	3
1.3.2 Latar Belakang Sosial Budaya	4
1.4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Inventarisa- si	6
2. PERMAINAN ANAK-ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	9
2.1 Permainan Anak-anak dari Daerah Kecamatan De- pok, Sleman	10
2.2 Permainan Anak-anak dari Daerah Kecamatan Imo- giri, Bantul	11
2.3 Permainan Anak-anak dari Daerah Kecamatan Galur, Kulon Progo	12
2.4 Permainan Anak-anak dari Daerah Kecamatan Ponjong, Gunung Kidul	14
3. DESKRIPSI 20 PERMAINAN ANAK-ANAK YANG BERSIFAT KOMPETITIF	17
3.1 Anjir	18
3.2 Bas-basan Sepur	25
3.3 Bèthè Thing-thong	32
3.4 Cacah Bencah	41
3.5 Dhing-dhingan	52
3.6 Dhingklik Oglak-aglik	60
3.7 Dhoktri	68
3.8 Dhuk Thèr	76
3.9 Dhul-dhulan	84
3.10 Embèk-embèkan	91
3.11 Èpèk-èpèk	99

3.12	Gajah Talena	106
3.13	Jèg-jègan	116
3.14	Jirak	125
3.15	Kubuk	134
3.16	Kubuk Manuk	142
3.17	Kucing-kucingan	150
3.18	Layung	160
3.19	Patil Lele	167
3.20	Sliring Gendhing	174
4.	PENUTUP	183
	DAFTAR PUSTAKA	185
	LAMPIRAN :	
I.	Daftar permainan yang telah dituliskan	186
II.	Peta Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	187
III.	Peta Kotamadya Yogyakarta	188
IV.	Peta Kecamatan Imogiri	189
V.	Peta Kecamatan Ponjong	190
VI.	Peta Kecamatan Galur	191
VII.	Peta Kecamatan Depok	192
VIII.	Peta Lokasi pengambilan Permainan anak	193
IX.	Keterangan kaset hasil rekaman	194
X.	Keterangan gambar photo	195
XI.	Keterangan gambar slide	196



BAB I PENDAHULUAN

Mengingat kedudukan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional sebagai instansi pemerintah yang mengelola unsur-unsur budaya yang mengandung nilai tradisional, maka sudah pada tempatnyalah diadakan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Sebab dengan terselenggaranya proyek ini, jelas sekali bahwa Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional akan merupakan wadah sumber budaya nasional yang memadai akan tugas dan fungsinya.

Untuk Proyek IDKD tahun 1981/1982 ini, aspek Permainan Rakyat bertemakan Permainan Anak-anak yang bersifat kompetitif. Seperti kita ketahui penulisan permainan anak-anak tahun 1981/1982 ini adalah merupakan penulisan tahun ketiga. Kalau yang pertama dan kedua masing-masing telah menguraikan sebanyak 20 macam permainan, maka penulisan yang ketiga ini merupakan penulisan macam permainan yang ke 41 hingga yang ke 60. Ini berlaku untuk setiap provinsi yang banyaknya 27 itu. Ini baru aspek Permainan Rakyat, belum aspek yang lain.

Demikian pula untuk proyek IDKD Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1981/1982, aspek Permainan Rakyat bertugas pula untuk melakukan inventarisasi dan dokumentasi Permainan Rakyat yang bertema Permainan Anak-anak yang bersifat kompetitif. Tujuannya adalah untuk melengkapi khasanah budaya permainan rakyat yang hidup dan berkembang di daerah tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebab seperti kita ketahui bersama, bahwa permainan anak itu merupakan pula salah satu hasil budaya bangsa yang tumbuh, hidup serta berkembang dalam masyarakat, tetapi yang kurang mendapatkan perhatian. Sedang nilai budayanya adalah tidak kecil. Hal ini dapat kita baca dari tulisan para sarjana dan tokoh pendidikan seperti Ki Hajar Dewantara yang berjudul "Taman Indrya" (Kindergarten), terbitan Majlis Luhur Taman Siswa, Yogyakarta tahun 1959. Pentingnya nilai permainan dapat pula kita lihat dalam kurikulum pada Sekolah Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Negeri/Swasta/Inpres.

Untuk mendapatkan bahan penulisan inventarisasi dan dokumentasi permainan anak-anak ini, mengingat langkanya sumber tertulis, terpaksa harus menjelajahi di beberapa daerah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, untuk mendapatkan macam permainan yang belum termasuk dalam penulisan-penulisan yang terdahulu. Apalagi ditambah

khusus permainan anak-anak, lagi pula yang bersifat kompetitif. Sebab yang banyak tinggallah permainan yang bersifat sederhana dan hanya rekreatif. Demikian pula dalam usaha untuk mendapatkan seorang informan yang tahu betul akan permainan-permainan ini, baik cara bermain maupun kata-kata lagu pengiringnya, selalu menemui banyak kesukaran. Sebab permainan anak-anak yang berkembang dewasa ini, pada umumnya sudah tidak lengkap lagi, banyak yang terpotong, bercampur dengan permainan lain, atau iringan lagu permainan A yang dipakai untuk mengiringi permainan B, dan lain sebagainya.

Dari hasil pencatatan kami pada beberapa daerah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, ternyata tiap-tiap permainan selalu tidak terlepas dengan alam lingkungannya, baik dengan adat, kekayaan daerah, maupun kehidupan masyarakat setempat. Hal semacam ini benar-benar kita rasakan setelah kami serombongan melihat langsung di daerah.

1.1 TUJUAN INVENTARISASI

Setelah kami singgung di atas, bahwa tujuan inventarisasi ini selain untuk menginventarisasikan dan mendokumentasikan harta budaya bangsa yang berupa permainan anak, juga diharapkan tergugahnya kita semua akan harta budaya milik bangsa kita yang kaya itu, yang jelas-jelas tidak sedikit nilai dan sumbangannya bagi pembangunan dalam bermasyarakat sekarang ini. Dan diharapkan usaha ini akan dapat mempercepat pula proses terbentuknya budaya nasional kita, sehingga akan mengurangi corak-corak kedaerahan. Demi persatuan dan kesatuan bangsa besar sekalilah peranannya.

1.2 M A S A L A H

Tidak berbeda dengan budaya yang lain, permainan anak sebagai salah satu hasil budaya masyarakat nampak pula cahaya suram. Sehingga dikhawatirkan bahwa budaya bangsa yang semula hidup subur, berkembang dan merata pada masyarakat anak-anak itu lambat laun akan mengalami kepunahannya. Hal inilah yang sangat disayangkan. Maka usaha dalam rangka menghidupkan dan mengembangkan permainan anak tersebut, inventarisasi dan dokumentasi adalah salah satu langkah yang terbaik. Inilah masalah utamanya, mengapa Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional melakukan kegiatan melalui masing-masing provinsi untuk melakukan penelitian dan pendokumentasian permainan anak-anak di daerahnya masing-masing.

1.3. RUANG LINGKUP DAN LATAR BELAKANG GEOGRAFIS, SOSIAL DAN BUDAYA

1.3.1. Ruang Lingkup Geografis

Ruang lingkup geografis permainan anak-anak untuk inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan daerah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan sendirinya terbatas pada wilayah Daerah Tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Daerah ini terletak di wilayah Jawa Tengah bagian Selatan, yang pada sisi-sisi barat, utara, dan timur dibatasi oleh Dati I Propinsi Jawa Tengah, sedang pada sisi selatan dibatasi oleh Samudra Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta ini terdiri atas suatu dataran rendah yang semakin ke utara semakin tinggi dengan gunung Merapi sebagai puncak ujung utaranya, dan dataran tinggi dengan daerah pegunungannya yang terletak pada daerah sebelah barat dan daerah sebelah timurnya.

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terbagi menjadi daerah tingkat II sebanyak lima buah, ialah Daerah tingkat II Kotamadya Yogyakarta, Daerah Tingkat II Kabupaten Bantul, Daerah tingkat II Kabupaten Sleman, Daerah tingkat II Kabupaten Kulon Progo dan Daerah tingkat II Kabupaten Gunungkidul.

Wilayah Kotamadya Yogyakarta merupakan ibu kota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang memiliki luas 32,50 Km² terbagi menjadi 14 wilayah kecamatan, ialah kecamatan-kecamatan : Tegalrejo, Jetis, Gedongtengen, Ngampilan, Wirobrajan, Mantrijeron, Mergangsari, Pakualaman, Gondomanan, Danurejan, Gondokusuman, Kraton, Kotagede, dan Umbulharjo. Penduduk Kotamadya Yogyakarta sejumlah 398.192 jiwa.

Wilayah Daerah tingkat II Kabupaten Bantul yang terdiri atas dataran rendah dan berpantai Samudra Indonesia, memiliki luas 477,67 Km² dengan penduduk sebanyak 634.442 jiwa. Wilayah Kabupaten Bantul terbagi menjadi 17 wilayah kecamatan, yaitu kecamatan-kecamatan : Bantul, Bambang Lipuro, Banguntapan, Dlingo, Imogiri, Jetis, Kasihan, Kretek, Pundong, Pandak, Pajangan, Piyungan, Pleret, Sewon, Sanden, Srandakan, dan Sedayu.

Wilayah Daerah tingkat II Kabupaten Sleman yang terdiri atas dataran rendah dan daerah lereng gunung Merapi, memiliki luas 528,98 Km² dengan jumlah penduduk sebanyak 677.323 jiwa. Kabu-

paten Sleman yang berpenduduk paling banyak, terbagi menjadi 17 wilayah kecamatan, ialah kecamatan-kecamatan : Gamping, Godean, Minggir, Moyudan, Seyegan, Mlati, Sleman, Medari, Tempel, Turi, Pakem, Cangkringan, Ngaglik, Depok, Kalasan, Prambanan, dan Berbah.

Wilayah tingkat II Kabupaten Kulon Progo yang berupa daerah pegunungan dengan dibatasi Sungai Progo dan pegunungan Menoreh, memiliki luas : 542,75 Km² dengan penduduk sebanyak 380.685 jiwa. Wilayah Kabupaten Kulon Progo terbagi menjadi 12 wilayah kecamatan, ialah kecamatan-kecamatan : Wates, Temon, Kokap, Pengasih, Panjatan, Galur, Lendah, Sentolo, Nanggulan, Girimulyo, Kalibawang, dan Samigaluh.

Adapun wilayah daerah Tingkat II yang terakhir adalah Kabupaten Gunungkidul yang berupa daerah dataran tinggi dengan pegunungan Seribunya, suatu daerah yang banyak meminta perhatian karena tandusnya, memiliki luas 1.438,73 Km² dengan penduduk sebanyak 659.486 jiwa. Kabupaten Gunung Kidul terbagi menjadi 13 wilayah kecamatan. Kecamatan-kecamatan itu ialah : Wonosari, Nglipar, Karangmojo, Tepus, Playen, Patuk, Paliyan, Panggang, Semanu, Ponjong, Semin, Rongkop, dan Ngawen.

Demikianlah keadaan dan pembagian wilayah Daerah Tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terletak antara 110° BT — 110°50' BT dan 7°32' LS — 8°128' LS itu.

Perlu pula diketahui bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta itu memiliki luas wilayah 3.020,63 Km² dengan penduduk sebanyak 2.750.128 jiwa.

1.3.2. Latar Belakang Sosial Budaya

Seperti kita ketahui wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta di dalam kehidupan sejarahnya menduduki peranan yang penting. Sejak jaman Prasejarah daerah Gunungwingko di pantai SamasYogyakarta selatan serta dataran tinggi Gunungkidul telah banyak ditemukan benda-benda prasejarah seperti barang-barang tembikar yang berhiaskan geometrik dan bekas anyaman, serta kubur batu dan peninggalan-peninggalan Megalitikum seperti menhir dan lain-lainnya.

Semasa jaman Sejarah jaman pengaruh kebudayaan Hindu, wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sebelah utara merupakan pusat

kerajaan keluarga raja-raja Cailendra dan Sanjaya, dengan peninggalan-peninggalannya yang cukup menakjubkan seperti candi-candi : Kalasan, Sari, Sewu, Plaosan, Sajiwan, Banyunibo, Ratu Boko, Percandian Lara Jonggrang dan candi-candi kecil lainnya.

Demikian pula semasa budaya Islam mempengaruhi Indonesia, wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta juga merupakan pusat pemerintahan, seperti jaman kerajaan Mataram dengan ibu kota Kotagede, Kerta, dan Plered, yang kemudian dilanjutkan dengan berdirinya kerajaan Ngayogyakarta Hadiningrat dengan ibu kota Yogyakarta.

Selanjutnya pada jaman Kemerdekaan, Yogyakarta pun pernah pula dipakai sebagai ibu kota Negara Republik Indonesia. Walaupun masa itu hanya berlangsung singkat, namun di dalam sejarah kehidupan Negara Republik Indonesia besar sekali artinya.

Begitulah sepintas lintas latar belakang sejarah wilayah Daerah Tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tata masyarakat penduduk wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang sejak jaman Prasejarah bercorak masyarakat pertanian, semasa pengaruh kebudayaan India mendapatkan pengaruh tata masyarakat kerajaan yang banyak mengandung unsur-unsur budaya feodalisme, budaya ksatriya atau patriotisme, budaya brahmana atau kependetaan dan lain sebagainya, maka semakin komplekslah unsur-unsur budaya yang hidup dan berkembang pada tata masyarakat penduduk di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Lebih-lebih setelah mendapatkan pengaruh semasa kerajaan Mataram Islam, semasa penjajahan Pemerintah Hindia Belanda, semasa pendudukan Tentara Jepang, dan selanjutnya semasa kemerdekaan, maka semakin komplekslah unsur-unsur budaya yang mempengaruhi tata masyarakat penduduk di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Akan tetapi karena wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta jarak yang terjauh dari ibu kota Yogyakarta hanya sejauh kurang dari 60 Km, sedang komunikasi antara daerah yang satu dengan daerah yang lain dengan ibu kota serba gampang dan tidak ada yang menyulitkan, maka dengan sendirinya tata masyarakat dan unsur budaya yang hidup dan berkembang tidak banyak berbeda.

Misalnya dalam bahasa, seluruh penduduk wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta ini semuanya menggunakan bahasa Jawa. Mereka

masih mengenal dan mampu menggunakan bahasa Jawa, baik yang kromo inggil, kromo, kromo madyo, ngoko andhap, ngoko lugu dan lain sebagainya. Demikian juga dalam hal pakaian misalnya, mereka semuanya masih menggunakan ikat kepala gaya Yogyakarta, baju surjan, kebaya dan kain gaya Yogyakarta dan sebagainya, yang semuanya menunjukkan tanda-tanda budaya masyarakat Yogyakarta.

Karenanya maka latar belakang sosial budaya permainan anak yang berkembang di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, apalagi permainan yang bercorak tradisional, tentu tidak akan lepas dari berbagai unsur budaya yang hidup dan berkembang dalam tata masyarakat penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta seperti tersebut di atas.

1.4. PERTANGGUNGJAWABAN ILMIAH PROSEDUR INVENTARISASI.

Dalam kegiatan melakukan inventarisasi dan dokumentasi permainan anak-anak yang bertema kompetitif di Daerah Istimewa Yogyakarta ini, setelah terbentuknya anggota-anggota tim, segera menyusun jadwal kegiatan :

- a. Bulan Juni — Juli, penelitian perpustakaan.
- b. Bulan Juli — Agustus — September, penentuan lokasi, mendapatkan informan, dan kerja lapangan untuk mendapatkan data-data selengkapnya.
- c. Bulan September — Oktober, pengumpulan data hasil kerja lapangan.
- d. Bulan Oktober — Nopember, penyusunan data.
- e. Bulan Nopember — Desember, Penulisan sampai siap cetak.
- f. Bulan Desember — Januari 1982 penyetensilan dan penjilidan.

Adapun anggota tim aspek Permainan Anak-anak ini aualan :

- a. Sdr. Sukirman Dharmamulya, Ketua merangkap anggota, dari Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- b. Sdr. Ny. Jumeiri Siti Rumidjah BA, anggota dari Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Yogyakarta.
- c. Sdr. S. Hadisukatno, anggota, Guru Permainan Anak-anak, dari Majelis Luhur Taman Siswa, Yogyakarta.

Dalam penelitian perpustakaan, kita menggunakan buku-buku yang

khusus berisi tentang berbagai macam permainan anak-anak tradisional. Umumnya kitab-kitab ini masih menggunakan bahasa Belanda, di samping itu banyak pula yang menggunakan bahasa Jawa dan berhuruf Jawa. Isi kitab-kitab ini ada pula yang mengungkapkan latar belakang dan sangkut-pautnya permainan anak dengan pendidikan anak di sekolah dan masyarakat. Kitab-kitab macam ini selain kita dapatkan pada perpustakaan Negeri maupun Swasta, banyak juga yang berasal dari milik perorangan.

Lokasi yang kita jadikan obyek observasi dan peragaan adalah :

- a. Kecamatan Imogiri, Daerah tingkat II Kabupaten Bantul, yang kita harapkan memiliki tradisional yang kuat, karena lokasinya dekat dengan Makam Raja-raja Surakarta dan Yogyakarta, bahkan sejak jaman Sultan Agung Hanyokrokusumo.
- b. Kecamatan Galur, Daerah tingkat II Kabupaten Kulon Progo, suatu daerah yang terletak di tepi sungai Progo dan pantai Samudra Indonesia, dan merupakan daerah Kabupaten Kulon Progo yang paling selatan.
- c. Kecamatan Ponjong, Daerah tingkat II Kabupaten Gunungkidul, ialah suatu daerah subur di batas timur Daerah Istimewa Yogyakarta, sejauh lebih kurang 55 Km dari ibu kota Yogyakarta.
- d. Kecamatan Depok, Daerah tingkat II Sleman, daerah pedesaan yang berbatasan dengan Kotamadya Yogyakarta, yang telah banyak mendapat pengaruh budaya perkotaan.
- e. Kecamatan Kraton, Kotamadya Yogyakarta, yang wilayahnya meliputi Istana Sri Sultan Hamengku Buwono IX, yang kita jadikan sebagai standar unsur budaya dan tata masyarakat tradisional Yogyakarta.

Adapun para informannya, kita ambilkan dari para koordinator kesenian di wilayah Kecamatan masing-masing dan perorangan. Sebab seperti kita ketahui, ternyata bidang permainan anak-anak ini kurang sekali mendapat perhatian dari para orang tua, para pejabat pamong praja dan sebagainya. Bahkan dari kalangan para pendidik sendiri tidak semuanya berminat. Karenanya, maka untuk mendapatkan informan yang benar-benar tangguh cukup sukar. Untunglah bahwa dengan adanya kegiatan observasi permainan anak-anak ini mereka banyak yang tergugah hatinya, dan merasa senang bahwa kini permainan anak digalakkan.

Dari peragaan permainan anak-anak yang kita adakan di beberapa daerah, yang kebanyakan dilakukan oleh anak-anak Sekolah Dasar, di antaranya ada yang nampak hidup dan wajar sekali, sehingga jelas bahwa usaha pelestarian permainan anak itu akan diterima baik oleh anak-anak. Hanya pada daerah-daerah di mana setiap rumah telah memiliki TV, masalah kesempatan bermain inilah yang sulit. Tetapi terhadap permainannya sendiri anak-anak suka menerimanya.

Dalam segala kegiatan penulisan permainan anak-anak untuk Daerah Istimewa Yogyakarta ini, boleh dikata kita tidak mendapatkan kesulitan apa-apa, baik dari keadaan lokasi observasi dan peragaan permainan anak-anak, maupun dari prosedur penelitiannya.

Karenanya, maka pada kesempatan yang baik ini kami seluruh anggota tim mengucapkan banyak terima kasih kepada para pejabat baik pada tingkat propinsi, kabupaten, kecamatan, maupun pada tingkat kalurahan. Khususnya kepada Bapak Sudjijat, koordinator kesenian kecamatan Imogiri, Bapak Djajusman, koordinator kesenian kecamatan Ponjong, Bapak Suhardi, koordinator kesenian kecamatan Galur, dan Bapak Sutihardjo, koordinator kesenian kecamatan Depok, serta Bapak-bapak informan lainnya, yang telah membantu kami dengan sepenuh hati, kami sampaikan banyak-banyak terima kasih. Sebab tanpa bantuan mereka, besar kemungkinannya tidak akan seperti ini hasilnya.

Apabila dalam penulisan kami tentang permainan anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk tahun 1981/1982 ternyata masih banyak kekurangannya, kami selaku ketua tim penulisan meminta banyak maaf.

BAB II PERMAINAN ANAK-ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Permainan anak-anak adalah merupakan bagian dari permainan rakyat. Apabila permainan rakyat maka pesertanya tidak terbatas pada umur, tua maupun muda, putra maupun putri, semua dapat menjadi peserta. Sedangkan permainan anak-anak pesertanya terbatas pada umur kelompok anak, ialah semasa mereka belum berkeluarga. Permainan anak-anak adalah macam permainan yang biasa dilakukan oleh kelompok anak.

Berbagai macam permainan itu ada yang bersifat didaktis, pedagogis, rekreatif, kompetitif, sportif dan lain sebagainya. Bahkan ada pula yang bersifat "judi". Permainan "dhayoh-dhayohan" atau tamu-tamuan, pasaran, anak-anakan dan lain sebagainya, umumnya lebih bersifat pendidikan. Dalam permainan ini mereka berlatih bicara secara bahasa krama, melatih merawat anak atau adik kecil, melatih bertindak sebagai nyonya rumah atau tamu, yang pada umumnya berlagak meniru pada sikap dan gerak laku orang tua mereka sewaktu menerima tamu, berbelanja di pasar, merawat anak kecil dan lain sebagainya.

Tema penulisan permainan anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1981/1982 sekarang ini, adalah berbagai macam permainan anak yang bersifat kompetitif. Jadi macam permainan anak yang terdapat kalah dan menang, ada yang "mentas" dan ada yang "dadi", ada yang menghukum dan ada yang dihukum, ada yang untung dan ada pula yang menanggung rugi.

Untuk mendapatkan 20 macam permainan anak yang bertema kompetitif ini kami utamakan mengambil dari 4 daerah kecamatan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Keempat daerah kecamatan itu ialah :

Kecamatan Depok dari wilayah Dati II Kabupaten Sleman,
Kecamatan Imogiri dari wilayah Dati II Kabupaten Bantul,
Kecamatan Galur dari wilayah Dati II Kabupaten Kulon Progo,
dan
Kecamatan Ponjong dari wilayah Dati II Kabupaten Gunungkidul.

2.1. PERMAINAN ANAK DARI DAERAH KECAMATAN DEPOK

Kecamatan Depok termasuk wilayah Kabupaten Sleman yang letaknya berbatasan dengan daerah Kotamadya Yogyakarta. Daerah ini merupakan daerah yang memiliki berbagai tingkatan sekolah, dari Sekolah Taman Kanak-kanak sampai berbagai perguruan tinggi Negeri maupun swasta, termasuk di antaranya Universitas Gajah Mada, IKIP Yogyakarta, ASTI, IKIP Sanata Dharma, dan lain sebagainya. Oleh karenanya maka penduduk kecamatan Depok juga terdiri dari berbagai lapisan rakyat dari petani kecil hingga para guru besar.

Kecamatan Depok meliputi wilayah seluas 27,06 Km² dengan penduduk sebanyak 82.661 jiwa. Dari penduduk yang sekian ini jumlah anak yang berumur 5 – 9 tahun sebanyak 8.500 anak dan yang berumur 10 – 14 tahun sebanyak 9.203 anak. Jadi pendukung permainan anak di wilayah kecamatan Depok ini sebanyak $8.500 + 9.203 = 17.703$ anak, atau lebih kurang 21,41 % dari seluruh penduduk.

Di daerah kecamatan Depok ini kita jumpai berbagai macam permainan anak, baik yang bercorak tradisional maupun berbagai macam permainan anak yang hidup dan berkembang pada dewasa ini.

Macam permainan anak itu antara lain :

Ancak-ancak alis,
 Ular naga,
 Ambah-ambah lemah,
 Soyang,
 Benthik,
 Dhelikan atau jethungan, ,
 Angklèk,
 Apolo,
 Ganefo,
 Udan barat,
 Tim-timan atau Yéyé,
 Énthèng,
 Raton atau jèg-jègan,
 Bukak toko (Patil lele),
 Dhoktri,
 Éngkol,
 Gajah Taléno,
 Layang-layang,

Egrang,
Sepakbola kelereng,
Layung,
Tiga jadi,
Bas-basan, dan lain sebagainya.

Dalam penulisan permainan anak yang akan kami ketengahkan dari daerah Sleman ini ialah :

Gajah Taléno,
Layung,
Patil lélé,
Jèg-jègan atau raton,
Dhoktri.

Sebagai informannya antara lain adalah Bapak Sutiharjo, guru Sekolah Dasar Kenthungan, Kal. Condongcatur yang juga menjabat sebagai koordinator kesenian untuk wilayah kecamatan Depok, Sleman.

2.2. PERMAINAN ANAK DARI DAERAH KECAMATAN IMOGIRI

Kecamatan Imogiri di dekat Sungai Opak dan makam raja-raja Yogyakarta — Surakarta, termasuk dalam wilayah Dati II Kabupaten Bantul. Daerah kecamatan Imogiri selain berpenduduk petani, juga para pengrajin batik, dan para petugas makam baik dari pemerintahan Surakarta maupun Yogyakarta. Di daerah ini pada jaman pemerintahan Hindia Belanda dulu kita kenal nama tokoh permainan anak-anak yang juga banyak menulis tentang berbagai aspek antropologi, ialah bapak Raden Sukardi Prawirowinarso, yang menggambarkan bahwa daerah ini pada masa dahulu kaya akan berbagai macam permainan anak tradisional.

Tetapi pada dewasa ini keadaannya sudah tidak sekaya seperti pada masa dahulu. Di daerah yang agak lebih masuk ke daerah pegunungan menunjukkan lebih kaya akan permainan anak dibandingkan dengan daerah yang dekat jalan besar.

Kecamatan Imogiri meliputi wilayah seluas 46,81 Km² dengan penduduk sebanyak 46.084 jiwa. Sedang pendukung permainan anaknya, ialah yang berumur antara 5 — 9 tahun sebanyak 5.431 anak, dan yang berumur antara 10 — 14 tahun sebanyak 5.597 anak. Jadi semuanya berjumlah $5.431 + 5.597 = 11.028$ anak, atau 23,93% dari seluruh penduduk kecamatan Imogiri.

Adapun macam permainan anak yang kini masih hidup dan berkembang di daerah kecamatan Imogiri antara lain :

Soyang,
 Cublak-cublak suweng,
 Bas-basan,
 Macanan,
 Bas-basan sepur,
 Jamuran,
 Gobag sodor,
 Dhul-dhulan,
 Jéthungan,
 Adhem panas,
 Kauman atau Genukan,
 Kucing-kucingan,
 Dhaun-dhaunan,
 Èpèk-èpèk,
 Guloganthi,
 Kuwukan,
 Layang-layang,
 Dhakon,
 Angklèk,
 Slèk bur,
 Sumbar, dan lain sebagainya.

Adapun dalam penulisan ini macam permainan anak yang berasal dari daerah kecamatan Imogiri adalah permainan :

Bas-basan sepur,
 Dhul-dhulan,
 Kucing-kucingan,
 Èpèk-èpèk.

Sebagai informan untuk daerah kecamatan Imogiri adalah Bapak Sudjiat yang menjabat Koordinator Kesenian Kecamatan Imogiri dan yang juga guru Sekolah Dasar Imogiri.

2.3. PERMAINAN ANAK DARI DAERAH KECAMATAN GALUR KABUPATEN KULON PROGO

Kecamatan Galur yang terletak di dekat sungai Progo dan pantai Selatan Yogyakarta pada Samudra Indonesia, termasuk wilayah Ka-

bupaten Kulon Progo yang paling selatan. Daerah kecamatan Galur penduduknya sebagian besar petani dan pengrajin. Daerah ini semasa dahulu termasuk daerah Adikarta, wilayah Kadipaten Pakualaman, yang sejak kemerdekaan disatukan dalam wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta bersama daerah kasultanan Yogyakarta.

Kecamatan Galur meliputi wilayah seluas 28,04 Km² dengan penduduk berjumlah 27.741 jiwa. Sedang yang berumur 5 – 9 tahun sebanyak 1.612 jiwa, dan antara umur 10 sampai 14 tahun sebanyak 1.696 jiwa, sehingga jumlah pendukung permainan anak di daerah kecamatan Galur ini sebanyak $1.612 + 1.696 = 3.308$ jiwa atau 11,92 %. Ternyata bahwa jumlah anak di daerah ini sangat sedikit bila dibandingkan dengan di daerah lain. Pada hal secara keseluruhan daerah Kabupaten Kulon Progo yang luas daerahnya 542,75 Km² dengan jumlah penduduk 380.685 jiwa, memiliki pendukung permainan anak sebanyak 47.109 jiwa yang berumur antara 5 – 9 tahun, serta sebanyak 50.750 jiwa yang berumur antara 10 sampai 14 tahun. Jadi prosentase pendukung permainan anaknya sebanyak 25,7 %. Kiranya memang kebetulan saja bahwa daerah kecamatan Galur ini jumlah anak-anaknya tidak sebegitu seimbang dengan di daerah lain.

Macam permainan yang berkembang dan hidup di daerah ini juga semacam pula dengan di daerah lain, seperti :

Soyang,
 Koko-koko atau Cucu banyu,
 Cublak-cublak suweng,
 Kubuk serok,
 Kubuk simbar jethèt,
 Kubuk manuk,
 Kucing-kucingan,
 Raton atau jèg-jègan,
 Dhingklik oglak-aglik,
 Sliring gendhing,
 Genukan atau Sur kulon sur wetan,
 Benthik,
 Bèthèt thing thong,
 Jamuran,
 Jéthungan,
 Cacah benchah,
 Sulung atau Dhit cul,
 Angklèk, dan lain sebagainya.

Macam permainan dari daerah kecamatan Galur yang akan kami ketengahkan dalam penulisan ini ialah :

Kubuk manuk,
 Bèthèt thing thong,
 Kucing-kucingan,
 Dhingklik oglak-aglik,
 Sliring gendhing,
 Cacah bench.

Adapun yang menjadi informan untuk daerah Kecamatan Galur ini adalah Bapak Suhardi, seorang guru Sekolah Dasar yang juga menjabat sebagai Koordinator Kesenian Kecamatan Galur, Kulon Progo.

2.4. PERMAINAN ANAK DARI DAERAH KECAMATAN PONJONG KABUPATEN GUNUNG KIDUL.

Kecamatan Ponjong terletak di wilayah Kabupaten Gunungkidul pada sebelah Timur yang berbatasan dengan daerah Kabupaten Wonogiri. Daerah ini merupakan daerah yang subur dalam wilayah Kabupaten Gunungkidul yang terkenal tandus itu. Di wilayah Ponjong ini kita dapati pula persawahan, slokan-slokan untuk pengairan, serta beberapa mata air yang berupa tebat-tebat yang airnya dialirkan untuk keperluan pengairan di wilayah kecamatan Ponjong.

Wilayah kecamatan Ponjong memiliki luas 104.49 Km² dengan jumlah penduduk sebanyak 51.237 jiwa. Sedang jumlah pendukung permainan anaknya yang berumur antara 5 – 9 tahun sebanyak 7.428 jiwa dan yang berumur antara 10 – 14 tahun sebanyak 6.992 jiwa. Jadi seluruhnya berjumlah $7.428 + 6.992 = 14.420$ jiwa atau 28,14% dari seluruh penduduk kecamatan Ponjong.

Jumlah pendukung permainan anak yang lebih dari 25 % ini sesuai pula dengan jumlah anak dari seluruh kabupaten yang sebanyak 180.850 jiwa dari seluruh penduduk yang berjumlah 659.480 jiwa, atau 27,42 %.

Macam permainan yang hidup dan berkembang di daerah ini baik yang bersifat tradisional maupun yang hidup dan berkembang pada dewasa ini antara lain :

Angklèk,
 Gobag gerit campur gembung,

Sur atau Obrog batu,
 Jirak,
 Èpèk-èpèk,
 Kubuk,
 Dhuk thèr,
 Anjir,
 Platuk,
 Kauman atau genukan,
 Gobag sodor,
 Benthik,
 Gathèng batu,
 Jéthungan,
 Embèk-embèkan,
 Dhing-dhingan,
 Kubuk jethèt, dan lain sebagainya.

Dalam penulisan ini, permainan anak dari daerah Ponjong yang akan kami ketengahkan antara lain :

Jirak,
 Kubuk,
 Dhuk thèr,
 Anjir,
 Embèk-embèkan,
 Dhing-dhingan.

Adapun yang menjadi informan untuk daerah kecamatan Ponjong antara lain ialah Bapak Djajusman yang menjabat Koordinator Kesenian Kecamatan Ponjong, dan Bapak Tugiman, yang menjabat staf Kesra Kecamatan Ponjong.

BAB III

DESKRIPSI 20 PERMAINAN ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Pada uraian tentang permainan anak sebanyak 20 macam dari Daerah Istimewa Yogyakarta ini kita ambilkan dari beberapa daerah atau tempat di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, tetapi sebagian besar kita ambilkan dari daerah kecamatan Depok, kecamatan Imogiri, kecamatan Galur dan kecamatan Ponjong.

Adapun 20 macam permainan anak itu ialah :

1. Anjir,
2. Bas-basan sepur,
3. Bèthèt thing thong,
4. Cacah bencah,
5. Dhing-dhingan,
6. Dhingklik oglak-aglik,
7. Dhoktri,
8. Dhuk thèr,
9. Dhul-dhulan,
10. Embèk-embèkan,
11. Èpèk-èpèk,
12. Gajah talèna,
13. Jèg-jègan,
14. Jirak,
15. Kubuk,
16. Kubuk manuk,
17. Kucing-kucingan,
18. Layung,
19. Patil lélé,
20. Sliring gendhing.

Untuk masing-masing permainan anak akan diuraikan secara urutan yang sama, ialah tentang :

- a. Nama permainan,
- b. Hubungannya dengan sesuatu peristiwa atau bilamana diadakannya,
- c. Latar belakang sosial budayanya,
- d. Latar belakang sejarah perkembangannya,
- e. Peserta atau pelaku permainannya, yang mencakup :

- jumlah,
- kelamin,
- usia,
- kelompok sosial,
- f. Peralatan yang diperlukan dalam permainan,
- g. Iringan lagu pada permainan,
- h. Jalannya permainan yang meliputi :
 - Persiapan,
 - Peraturan permainan,
 - Tahapan permainan,
 - Konsekuensi kalah menang,
- i. Peranannya pada dewasa ini, dan
- j. Tanggapan masyarakat.

Untuk lengkapnya pada bagian akhir masing-masing permainan ditekankan nama informannya.

Untuk kejelasan jalannya permainan, diusahakan pada masing-masing permainan disertai gambar corek secara mudah, sedang pada lampiran disertakan gambar photo, gambar slide, notasi lagu serta kaset rekaman lagu.

3.1. ANJIR

3.1.1. Nama Permainan

Kata "anjir" berarti sesuatu yang kecil dan panjang dalam letak berdiri, yang sering merupakan suatu tanda untuk ukur-mengukur tanah. Mengapa permainan ini disebut anjir, mungkin karena sabit atau arit yang dilemparkannya itu harus dapat terletak berdiri tertancap di tanah, itu letaknya bagaikan anjir.

3.1.2. Peristiwa dan Waktu

Permainan ini biasa dilakukan pada waktu anak-anak sedang menggembala dan mereka telah berhasil mengumpulkan rumput untuk makanan ternaknya. Dan lagi rumput yang berhasil mereka kumpulkan itu cukup banyak. Sebab dalam permainan ini yang menjadi taruhan rumput, maka tak mungkin apabila dilakukan pada waktu menggembala permulaan. Sehingga dapat diperkirakan bahwa bila waktu menggembala pada pagi hari sekira jam 10.00 sampai 11.00. Kalau menggembalanya pada sore hari sekira jam 16.00 sampai 17.00. Waktu dan peristiwanya memang tertentu, bisa pagi bisa sore di waktu

mengembala. Permainan itu tidak ada sangkut pautnya dengan suatu peristiwa adat atau upacara tertentu.

3.1.3. Latar Belakang Sosial Budayanya.

Sebagai penggembala banyak yang melakukan berbagai iseng, seperti membuat wayang dari bahan alang-alang, membuat alat bermain yang lain seperti ketapil (plintheng), membuat boneka (anak-anakan) dari kayu randu dan kesibukan lainnya untuk mengurangi kantuk atau untuk menambah keakraban di antara para penggembala. Demikian pula permainan anjir ini mereka kerjakan untuk pengisi kekosongan, untuk mengurangi kebosanan dan untuk sekedar rekreasi. Sewaktu rumputnya telah terkumpul banyak, ternaknya belum kenyang, sedang waktu masih memungkinkan, maka jadilah permainan itu. Apabila yang dijadikan taruhan itu rumput, ini berarti bahwa mereka telah mendapatkan rumput cukup banyak, sehingga walaupun ada yang ditaruhkan, waktu pulang mereka pun tetap membawa rumput yang telah cukup pula. Jadi tidak mungkin apabila semua rumput hasil cariannya dijadikan taruhan semua.

3.1.4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya.

Dilihat dari alat yang dipergunakannya dan sederhananya jalan permainannya, maka dapat ditentukan bahwa permainan ini tradisional dan asli pedesaan. Bilamana tumbuh dan di daerah mana asal-usulnya kita tidak dapat mengetahui dengan pasti. Untuk Daerah Istimewa Yogyakarta daerah perkembangannya adalah di segenap pedesaan sewilayah DIY, hanya sering-sering nama dan alat bermainnya yang berbeda. Tetapi pada dasarnya berupa permainan adu ketrampilan dan kemahiran dengan taruhan onggokan rumput. Macam permainan lain yang hampir sama dan juga terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta, ialah permainan "platuk", yang juga terdapat di kecamatan Pongjong, "tangkis" dan "uncal" yang terdapat di kecamatan Dlingo.

3.1.5. Peserta/Pelaku Permainan.

3.1.5.1. Jumlah

Jumlah peserta permainan ini dapat 2 anak, 3, 4, atau 5 anak. Lebih dari 5 pun dapat, tetapi yang umum adalah antara 2 sampai 5, lebih dari 5 dirasa terlalu banyak.

3.1.5.2. *Kelamin*

Mengingat permainan ini hanya selalu dilakukan oleh para penggembala, maka boleh dikatakan pula selalu anak laki-laki, walaupun banyak pula anak-anak perempuan yang sering ikut menggembala dan ikut mencari rumput.

3.1.5.3. *Usia*

Usia anak gembala dapat kita perkirakan antara 10 sampai 15 tahun. Mengingat permainan ini pakai taruhan walaupun hanya rumput, kiranya para pelakunya lebih banyak yang berumur 13 sampai 15 tahun. Yang baru berumur 10 sampai 12 tahun kiranya banyak yang belum berani bertaruh, karena rumput hasil kumpulannya kiranya juga belum memadai untuk bertaruh.

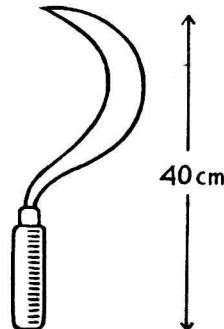
3.1.5.4. *Kelompok Sosial*

Peserta permainan ini jelas hanya terbatas pada para penggembala (bocah angon). Dan teman menggembala adalah merupakan kelompok tertentu juga, walaupun asal mereka dapat juga dari pamong desa, atau petani biasa, tetapi kiranya dapat ditentukan bahwa mereka adalah berkehidupan sebagai petani, dan memiliki ternak. Jadi permainan ini adalah wadah sosialisasi para penggembala untuk masyarakat penggembala juga. Dan jangan dilupakan bahwa para penggembala itupun adalah pada umumnya anak-anak Sekolah Dasar.

3.1.6. *Peralatan Permainan*

Untuk permainan anjir ini diperlukan sabit atau "arit" sebagai alat bermain. Seperti kita ketahui, sabit untuk anak gembala adalah merupakan suatu kelengkapan. Sabit merupakan satu-satunya alat kerja mereka. Karenanya, maka pemeliharaan anak gembala terhadap sabitnya selalu baik, dan sangat tajam. Selain itu juga sebuah tanah

macam sabit
yang digunakan



lapang untuk tempat bermain. Dan untuk mencari tanah lapang ini bagi mereka tidak ada kesukarannya.

3.1.7. Iringan Permainan

Permainan yang khusus dilakukan oleh anak laki-laki pada umumnya tidak memerlukan iringan lagu. Demikian pula permainan anjir ini juga tidak ada iringan lagunya, baik vokal maupun instrumental.

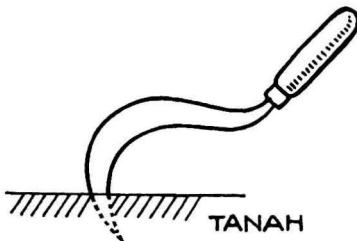
3.1.8. Jalannya Permainan

3.1.8.1. *Persiapan Permainan*

Bagi anak gembala untuk melakukan permainan anjir ini tidak memerlukan persiapan apa-apa, cukup sewaktu mereka menggembala, bilamana mereka berkehendak bermain, jadilah sudah. Sebab untuk alat bermain jelas mereka semua memiliki sebuah sabit, sedang tanah lapang untuk tempat bermain cukup tersedia.

3.1.8.2. *Peraturan Permainan*

- a. Sabit (arit) yang dipergunakan harus lengkap (bertangkai).
- b. Yang dinyatakan berhasil bila bagian ujung sabit tertancap dengan baik di tanah dan dalam posisi berdiri.
- c. Banyak sedikitnya rumput yang ditaruhkan ditentukan dan telah dikumpulkan.
- d. Peserta yang menang itulah yang mendapatkan rumput taruhan.
- e. Bila yang berhasil lebih dari satu, dipertandingkan lagi hingga yang menang tinggal seorang.

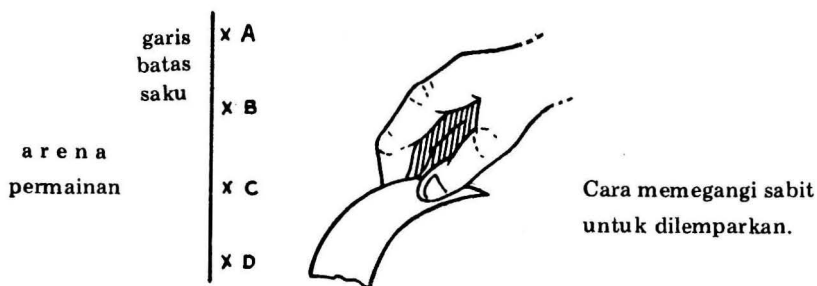


Jatuhnya sabit yang berhasil menancap dengan baik di tanah.

3.1.8.3. *Tahapan Permainan*

- a. Tahap pertama.
Setelah persiapannya tersedia, ialah arena permainan dan sabit

mereka masing-masing, maka mulailah mereka menyiapkan diri. Peserta A B C D berdiri pada garis batas yang tertentu, mereka memegang sabit mereka masing-masing pada bagian ujung dengan ibu jari dan jari telunjuknya. Sedang di hadapan mereka terletak tanah lapang yang kira-kira berukuran lebih dari 5 X 15 meter.



b. Tahap kedua

Dengan bebas, jadi tidak perlu harus bersamaan, mereka mulai mengayun-ayunkan sabit mereka masing-masing memakai ujung jari telunjuk dan ibu jarinya. Apabila sudah terkonsentrasi dan telah siap benar, maka dilemparkanlah sabit itu ke depan, dan diusahakan sekali jatuhnya sabit berdiri dan menancap tegak pada tanah (lihat gambar no. 1). Itulah yang dinyatakan berhasil. Apabila menancap tetapi kemudian jatuh, termasuk tidak berhasil. Apalagi yang jatuh tergeletak, jelaslah tidak berhasil.

c. Tahap ketiga

Apabila di antara A B C D tidak ada yang menancap di tanah dengan baik, maka permainan diulangi lagi, sehingga ada yang menancap baik di tanah.

Apabila di antara peserta A B C D itu misalnya C saja yang berhasil menancap dengan baik di tanah, maka onggokan rumput yang jadi taruhan itu semuanya menjadi milik C.

Apabila di antara A B C D ternyata yang berhasil menancap dengan baik di tanah itu sabit milik C dan D maka C dan D mengulangi permainannya, hingga misalnya D lah yang berhasil sabitnya menancap di tanah dengan baik. Sehingga D lah yang berhak memiliki onggokan rumput taruhan itu. Dengan demikian maka berakhirilah permainan itu.

3.1.8.4. *Konsekuensi Kalah Menang*

Karena permainan ini merupakan permainan yang menggunakan taruhan, maka jelaslah konsekuensi bagi yang menang dan yang kalah. Bagi yang menang, maka ia berhak memiliki rumput taruhan dari para peserta. Sehingga si penggembala pulang membawa rumput yang cukup banyak jumlahnya. Bagi mereka yang kalah, sudah jelas rumput taruhannya menjadi milik yang menang, sehingga hasil rumput yang mereka bawa pulang berkurang sedikit. Tetapi karena rumput-rumput itu hanyalah hasil carian mereka masing-masing, mereka pun tetap bergembira.



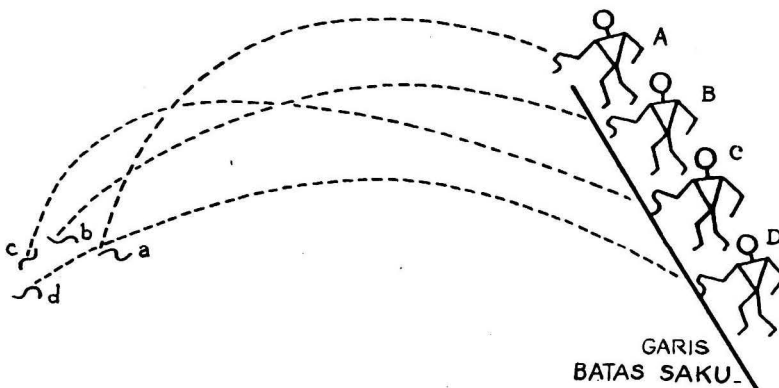
Gambar 1 : Peserta permainan Anjir sewaktu tengah melamparkan sabit. Nampak sabit yang terlempar.

3.1.9 Peranannya Dewasa Ini

Permainan anjir ini semula hanya hidup di kalangan para penggembala saja, jadi peranannya juga hanya di kalangan para penggembala. Bagi mereka permainan ini masih cukup mengasyikkan, karena sifat taruhan, biasanya mengikat. Pada dewasa ini anak-anak gembala juga selalu masih melengkapi dirinya dengan sabit, tetapi macam taruhannya sudah tidak lagi menggunakan rumput. Bagi mereka bisa digantikan dengan cara lain, misalnya bagi yang menang berhak minta gendong kepada yang kalah, dan macam taruhan atau upah yang lain.

3.1.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat petani hingga dewasa inipun masih dapat pula menerima permainan ini. Hanya taruhannya yang kurang bisa diterima. Sebab permainan ini efek positifnya anak-anak merawat sabitnya dengan baik, sehingga bila dipakai untuk permainan tidak memalukan. Kalau masyarakat kota jelas tidak ada kontak sama sekali. Untuk masyarakat di daerah Ponjong Gunungkidul dan juga di daerah Dlingo sebelah timur kecamatan Imogiri, permainan macam ini masih dapat menerimanya.



3.1.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Djajusman
Tempat/tanggal lahir	: Sleman, 32 tahun
Pekerjaan	: Guru, Koordinator Kesenian Kecamatan Ponjong
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: Taman Guru Dewasa Taman Siswa Ibu Pawiyanat Yogyakarta
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Karang Ijo timur, Kalurahan Ponjong Kecamatan Ponjong, Kabupaten Gunungkidul

3.2 BAS -BASAN SEPUR

3.2.1 Nama Permainan

Kata "bas-basan" berasal dari kata "bas" yang diulang dan mendapat akhiran an. Kata bas dapat diperkirakan dari kata "tebas" yang berarti "borong"; "ditebas" berarti diborong.

Biasanya kata tebas dipakai dalam jual — beli padi di sawah. Jika seorang petani telah selesai mengerjakan sawah dan padi sudah tinggal menuai, maka jika dia akan menjual padi yang masih berada di sawah itu seluruhnya lalu disebut orang : padi itu "ditebaske" (ditebaskan, dijual seluruhnya). Orang yang datang membeli disebut : penebas padi (membeli seluruhnya). Kata tebas dipakai jika padi masih berada di sawah, dan si pembelilah yang harus menanggung biaya memetik (menuai) di sawah.

Permainan bas-basan agaknya mirip dengan tebas menebas di sawah, karena di sini berlaku aturan menjalankan "uwong" (orang-orangan) yang dapat mencaplok orang-orangan lawannya. Dalam permainan ini kata bas-basan adalah kata kerja aktif yang berarti saling menge-bas atau saling mencaplok.

Permainan bas-basan dapat digolongkan sejenis dengan : mulman, dham-dhaman, macanan dan lain-lainnya, karena permainan-permainan itu semua mempergunakan gambar petak-petak dan orang-orangan yang dijalankan di atas titik-titik yang dihubungkan dengan garis-garis sehingga membentuk petak-petak itu.

Permainan ini disebut Bas-basan sepur karena jika mencaplok harus melalui lingkaran di luar petak persegi, seolah-olah harus melalui rel sepur.

3.2.2 Peristiwa/Waktu

Permainan Bas-basan sepur ini dilakukan di sembarang waktu dan tidak berhubungan dengan peristiwa tertentu. Hanya saja karena permainan ini memerlukan konsentrasi pikiran, maka dipilihnya waktu yang tenang, bukan pada waktu orang sedang sibuk bekerja, dan tempatnyapun dipilih yang agak sepi.

3.2.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini bersifat kompetitif dan rekreatif, dan bermanfaat untuk melatih kecerdasan daya pikir. Padahal aturan permainan tidak terlalu rumit, maka banyak digemari anak-anak. Anak-anak yang bermainpun juga setiap anak saja, jadi tidak memandang dari golongan atau lapisan masyarakat yang bagaimanapun. Sebab itu maka permainan ini baik sekali digunakan sebagai sarana sosialisasi anak.

3.2.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Permainan Bas-basan sepur itu kiranya timbul lebih kemudian dari pada permainan-permainan lainnya yang sejenis, terbukti tidak termuat pada buku tulisan para pengarang tentang permainan anak Jawa, misalnya buku Lagu Bocah-bocah karangan Raden Sukardi alias Prawirawinarsa, sedang permainan "macanan", "mul-mulan" dan "bas-basan" sudah dimuat di dalamnya.

3.2.5 Peserta/Pelaku

3.2.5.1. Jumlah

Peserta permainan Bas-basan sepur itu hanya 2 orang yang masing-masing mempunyai orang-orangan yang berbeda. Apabila yang hendak bermain lebih dari 2 orang anak, maka dibuatlah 2 atau 3 kelompok permainan.

Meskipun yang bermain hanya 2 orang anak, sering pula mereka itu dikerumuni teman-teman lainnya yang ikut berpartisipasi.

3.2.5.2 Jenis Kelamin

Pelaku permainan ini dapat laki-laki atau perempuan, tetapi

kebanyakan yang lebih tertarik pada permainan ini adalah anak laki-laki, tidak berbeda dengan permainan macanan, mul-mulan dan "dham-dhaman".

3.2.5.3. *U s i a*

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak sejak usia 8 tahun hingga anak dewasa. Dengan sendirinya sebagai lawannya sebaiknya yang sebaya. Untuk anak Sekolah Dasar klas V dan VI yang penuh fantasi permainan ini cocok sekali.

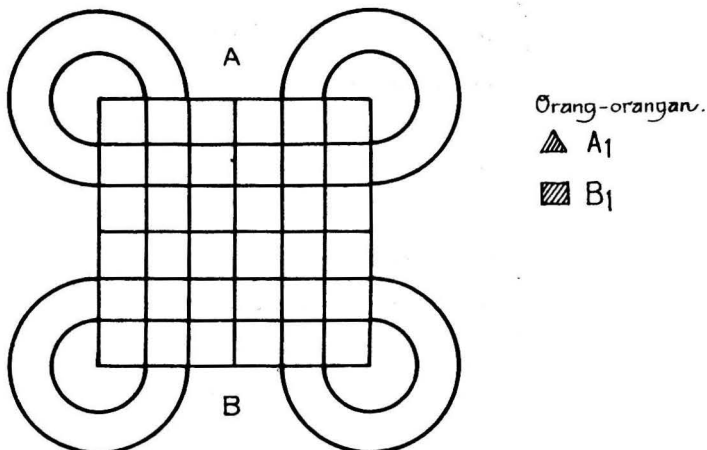
3.2.5.4. *Kelompok Sosial*

Permainan ini digemari oleh anak-anak dari segala golongan atau tingkatan masyarakat. Seperti permainan anak pada umumnya, peserta-pesertanya selalu tidak ada perbedaan tingkatan kehidupan, baik anak si Tani maupun anak Priyayi. Dan dari permainan ini anak-anak banyak mendapatkan latihan berfikir guna menambah kecerdasan.

3.2.6 *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Peralatan yang mutlak diperlukan dalam permainan ini hanyalah berupa selembar kertas atau selembar karton yang berukuran antara 60 x 60 cm.

Adapun gambar arena permainan yang harus dilukiskan seperti gambar di bawah ini, dengan ukuran setiap petaknya kira-kira 5 x 5 cm. Gambar itu dapat juga dibuat di atas lantai ubin dengan kapur atau arang.



Selain itu diperlukan juga orang-orangan yang dirupakan dengan benda-benda kecil seperti biji sawo (kecik), biji tanjung, batu-batu kecil, guntingan kertas atau sobekan daun dan lain sebagainya. Orang-orangan itu harus dibuat 2 macam jenis, misalnya bulat dan persegi, kecil sawo dan kecil tanjung, merah dan hijau dan sebagainya. Sedang jumlah orang-orangannya setiap pelaku 14 buah.

3.2.7. Iringan Permainan

Permainan Bas-basan sepur ini tidak memerlukan iringan apa-apa, baik yang berupa lagu vokal maupun instrumental.

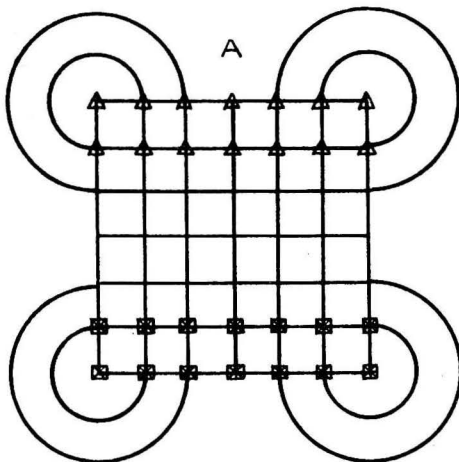
3.2.8 Jalannya Permainan

3.2.8.1 Persiapan

Lebih dahulu diletakkanlah kertas atau karton yang sudah digambari seperti diterangkan di depan, atau digambar pada lantai. Kemudian kedua pemain duduk berhadapan dengan karton bergambar di tengah-tengahnya.

Masing-masing pemain membawa 14 orang-orangan yang berlainan jenisnya. Lalu diletakkanlah orang-orangan itu pada titik-titik silang sepanjang 2 garis di pinggir gambar yang terletak di depannya.

Gambar lalu menjadi seperti berikut.



3.2.8.2 Aturan Permainan

Kedua pemain berundi dengan sut untuk menentukan siapa yang berhak bermain lebih dahulu.

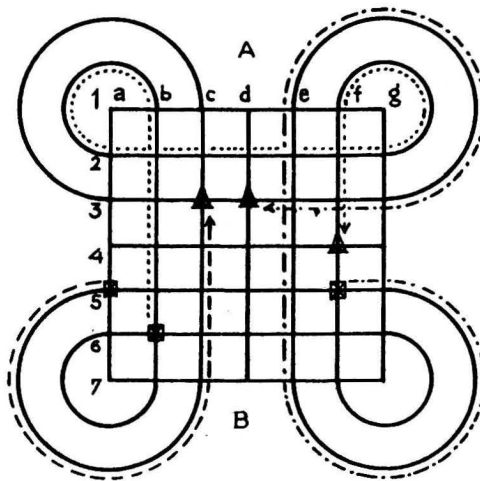
Langkahnya setiap orang-orangan hanya dapat dijalankan menggeser satu langkah dari suatu titik ke titik disampingnya, baik maju, mundur, ke kanan ataupun ke kiri.

Menjalankannya orang-orangan bergiliran satu langkah, dimulai dari pemain yang menang dalam undian.

Tiap orang-orangan dapat mencaplok orang-orangan milik lawan, tetapi cara mencaploknnya harus melalui lebih dahulu garis lengkung di tiap sudut.

Langkah ini dapat panjang atau pendek dan boleh ke segala jurusan.

Contoh cara mencaplok :



Keterangan gambar :

- Orang-orangan a. 5 dapat mencaplok c. 3 melalui jalan -----
- Orang-orangan b. 6 dapat mencaplok f. 4 melalui jalan
- Orang-orangan f. 5 dapat mencaplok d. 3 melalui jalan

Mencaplok orang-orangan lawan hanya mendapat satu buah.

Orang-orangan lawan yang dicaplok diambil oleh pemain yang mencaplok, diletakkan di luar bidang, dan orang-orangan yang mencaplok berganti menempati tempat orang-orangan yang baru saja dicaplok. Siapa yang orang-orangannya sampai habis dicaplok itulah yang kalah.



Gambar 2 : Dua anak peserta permainan Bas-basan sepur yang dikerumuni teman-temannya.



Gambar 3 : Sewaktu peserta permainan Bas-basan sepur tengah menjalankan orang-orangannya.

REKOR
DINER
SI
DITJEN NISF DEBUDIPAR

3.2.8.3 *Tahapan Permainan*

a. Tahap Pertama

Pemain yang menang dalam undian misalnya melakukan langkah pertama dengan salah satu orang-orangannya. Orang-orangan yang dilakukan boleh sekehendaknya, apa yang ada di pinggir atau di tengah. Langkahnya hanya boleh satu jarak saja, artinya dari titik satu ke titik yang lain yang terdekat, boleh kedepan, ke belakang, ke kiri atau ke kanan.

b. Tahap Kedua

Pemain lawannya, ialah B mendapat giliran untuk menjalankan orang-orangannya. Kemudian A, lalu B, lalu A dan seterusnya (lihat gambar no. 2). Selama belum dapat mencaplok orang-orangan lawan, orang-orangannya hanya digeser sini geser sana, dan sementara itu mencari dan memikirkan jalan yang akan dilalui untuk dapat mencaplok orang-orangan lawan.

Langkah-langkah pertama jelas belum dapat membuat caplok. Baru sesudah dijalankan 10 a 15 langkah, lalu ada kemungkinan untuk mencaplok (lihat gambar no. 3). Jadi langkah-langkah permulaan itu hanya menggeser orang-orangannya untuk membuka jalan melalui lengkungan di sudut kemudian dapat mencaplok lawan, karena untuk dapat mencaplok harus melalui lengkungan dan garis lanjutannya yang bersih tidak ada orang-orangan.

Demikian seterusnya hingga salah seorang pemain kehabisan orang-orangan karena semua telah tercaplok oleh lawan, dan yang kehabisan orang-orangan inilah yang dinyatakan kalah.

3.2.8.4 *Konsekuensi Kalah/Menang*

Dalam permainan Bas-basan sepur ini tidak ada konsekuensi apapun baik untuk yang kalah maupun yang menang. Manfaat dari permainan ini seperti olah raga, dalam hal ini adalah olah raga otak, seperti halnya dengan catur dan bridge.

3.2.9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih digemari oleh anak-anak, karena alat-alat sarannya memang mudah didapat dan di sembarang tempat muah

dilaksanakan. Meskipun demikian adanya permainan ini juga tidak merata seperti yang telah kita saksikan, hanya terdapat di Imogiri, peninjauan ke daerah tingkat II lainnya tidak menjumpai permainan tersebut.

3.2.10 Tanggapan Masyarakat

Di kalangan anak-anak permainan ini masih cukup menarik, terbukti anak-anak yang tidak main juga mengerumunisebagai penonton, dan mereka turut memperhatikan, dan kadang-kadang turut mengingatkan salah satu pemain, agar melakukan sesuatu langkah yang tepat. Bagi masyarakat setempat permainan macam ini dapat diterima dengan baik, karena selain tanpa biaya, tidak berbahaya juga bermanfaat bagi anak untuk melatih kecerdasan pikiran.

3.2.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Sujiyat
Tempat/tgl. lahir	: Bantul, 47 tahun
Pekerjaan	: Guru, Koordinator Kesenian Kecamatan Imogiri
Agama	: Islam
Pendidikan	: SGB BOPKRI, Tahun 1968
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Dongkelan, Kalurahan Imogiri, Kec. Imogiri, Kab. Bantul.

3.3 BÈTHÈT THING THONG,

3.3.1 Nama Permainan

Seperti umumnya dalam permainan rakyat, bahwa judul permainan sering mengambil kata-kata yang termuat dalam nyanyian pengiring permainan tersebut.

Auakalanya pula mengambil atau menyesuaikan gerak-gerak yang terdapat dalam cara pelaksanaan bermain. Demikian juga dengan permainan Bethet thing-thong ini, disebut demikian karena dalam permainan itu terdapat iringan lagu dengan awal kalimat Bèthèt thing-thong.

Bèthèt adalah nama jenis burung yang berparuh merah dengan

bulu hijau mengkilat, sedang kata thing-thong adalah istilah untuk tiruan bunyi.

3.3.2. Peristiwa/Waktu

Permainan Bethet thing-thong adalah termasuk permainan tradisional yang cukup dikenal oleh setiap anak. Permainan ini diselenggarakan oleh anak-anak pada sembarang waktu saja, asal mereka berkesempatan untuk melakukan. Jadi dapat pagi, siang, sore dan malam. Sudah barang tentu di waktu anak-anak tidak ada pekerjaan atau belajar. Perlu kiranya diketahui, bahwa permainan Bethet thing-thong ini tidak ada kaitannya sama sekali dengan sesuatu upacara adat apapun

3.3.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak di mana saja dan oleh siapa saja, jadi tidak hanya untuk sekelompok sosial masyarakat tertentu saja. Karena permainan ini pelaksanaannya sangat mudah, hingga anak-anak kecil seumur 7 - 8 tahun telah dapat mengikuti dengan baik. Maka permainan ini cukup baik sebagai wadah sosialisasi anak di bawah umur 10 tahun untuk ikut bermain bersama kaka-kakak mereka. Mereka bisa bermain, bernyanyi dan berlari-lari, sungguh suatu gerak langkah yang selalu disenangi oleh setiap anak. Apalagi lagu iringannya yang lucu dan menarik. Walaupun bila ikut bermain itu tentu ada resikonya, tetapi hal itu semuanya mereka jalani dengan penuh kegembiraan dan penuh gurau.

3.3.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Macam permainan yang hampir sama dengan Bethet thing-thong ini telah ada sejak 80 tahun yang lampau. Kiranya permainan Bethet thing-thong inipun juga sejaman dengan itu, hanya dalam versi yang lain. Sedang perkembangannya hingga dewasa inipun masih hidup di seluruh daerah wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Di wilayah Kotamadya Yogyakarta pun permainan anak ini masih hidup dengan baik, dan cukup dikenal oleh anak-anak.

3.3.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.3.5.1. Jumlah

Permainan ini sekurang-kurangnya dilakukan oleh 3 orang anak.

Jumlah peserta yang baik ialah antara 3 sampai 7 orang anak. Lebih dari 7 pun dapat, tetapi terlalu lama. Maka sebaiknya bila lebih dari 7 orang anak, dijadikan lebih dari 1 kelompok.

3.3.5.2 *Kelamin*

Permainan ini merupakan permainan yang cocok bagi anak perempuan. Tetapi anak laki-laki pun bila ingin dapat juga melaksanakan permainan ini. Dapat juga laki-laki perempuan bermain bersama, toh mereka masih kanak-kanak semua.

3.3.5.3 *U s i a*

Usia anak yang senang bermain *Bethet tning-thong* ini sekitar berumur 6 sampai 12 tahun. Di atas usia tersebut apabila ingin serta bermain diperbolehkan juga.

3.3.5.4 *Kelompok Sosial*

Sebagai pengisi waktu sesudah pulang sekolah, ketika anak-anak mengaso di rumah, sering mencari hiburan. Permainan ini cocok sekali untuk pengisi waktu. Permainan ini sifatnya menimbulkan kegembiraan, dan dengan permainan ini mereka dapat mengenal baik teman sepermainannya. Mereka dapat berlatih berkomunikasi dengan sebayanya, dapat menghilangkan sifat malu-malu ataupun sifat "clingus".

3.3.6 *Peralatan Permainan*

Untuk melaksanakan permainan *bethet thing-thong* tidak dibutuhkan alat bermain apa-apa. Sebab memperagakannya permainan tersebut cukup dengan gerak-gerak tangan serta tenaganya untuk berlari. Sedang tempat yang diperlukan untuk bermain meminta yang cukup luas, dan sedapat mungkin tidak mengganggu orang yang sedang bekerja atau tidur. Mialumlah, apabila anak-anak perempuan bermain, selalu penuh dengan keriuhan bahkan sering "pating jlerit" (saling berteriak).

3.3.7 *Iringan Permainan*

Sewaktu permainan ini mulai dilakukan oleh anak-anak, maka merekapun menyanyikan lagu iringan permainannya yang juga dise-

but Bèthèt thing-thong.

Adapun kata-katanya seperti di bawah ini :

Bèthèt thing-thong legendhut gong,
gonge ilang,
Camcao gula kacang,
Wung gedhawung ilang.

Artinya : Bèthèt thing-thong (nama permainan)
Gongnya hilang,
Camcao gula kacang (nama-nama panganan).
Wung gedhawung (nama tumbuh-tumbuhan untuk
obat).hilang .

3.3.8 Jalannya Permainan

3.3.8.1 *Persiapan*

Apabila anak-anak itu telah sepakat untuk bersama-sama bermain, maka mereka lalu mengambil tempat yang cukup luas, mereka lalu berkerumun melingkar. Untuk memimpin jalannya permainan, dipilihlah diantara para peserta (ABCDEF) menjadi induknya.

3.3.8.2 *Peraturan Permainan*

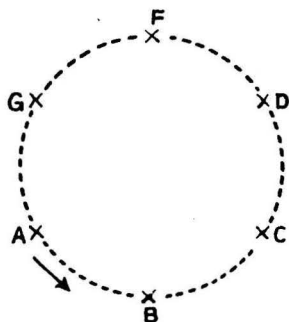
- a. Pemimpin permainan dipilih di antara para peserta atas persepakatan para peserta.
- b. Peserta harus jujur.
- c. Setiap suku kata dari lagu Bethet thing-thong si pemimpin permainan menunjuk pada setiap jari peserta berturut-turut berputar ke kanan (berlawanan dengan jalannya jarum jam).
- d. Bila lagu itu berakhir pada suku kata terakhir ialah "ilang" maka jari yang ditunjuk si ibu (pemimpin permainan) harus ditekuk ke dalam.
- e. Lagu dinyanyikan berulang kali sehingga semua jari peserta habis ditekuk ke dalam semua.
- f. Bagi peserta yang habisnya jari-jari mereka paling akhir, itulah yang kalah, atau yang jadi.
- g. Peserta yang kalah bertugas mengejar yang menang. Bila tertangkap maka bergantilah yang jadi.

h. Apabila semua peserta pernan tertangkap, maka berakhirlah. Sebelum permainan itu dilakukan, terlebih dahulu peraturan permainan itu dimintakan persetujuannya kepada para peserta.

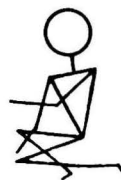
3.3.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap pertama

Setelah para peserta berdiri membentuk lingkaran, kemudian tangan kiri masing-masing diangkat ke atas setinggi pinggang dengan telapak tangan tengkurap, sedang jari-jari dalam sikap terbuka.



Sikap jari-jari tangan kiri setiap peserta.



Sikap duduk dan sikap tangan.

b. Tahap kedua

Setelah semua jari-jari tangan kiri para peserta dibuka, maka anak yang jadi ibu, ialah yang berkewajiban untuk memimpin jalannya permainan, yang juga ikut berdiri dalam lingkaran itu, segera melakukan tugasnya. Ia menjamah jari-jari para peserta satu persatu setiap suku kata syair lagu memutar ke kanan, sambil menyanyikan lagu bersama para peserta semua mengiringi jalannya permainan (lihat gambar no. 4). Bunyi lagunya :

Bèthèt thing-thong legendut gong,
gongé ilang,
Camcao gula kacang,
wung gedhawung ilang.



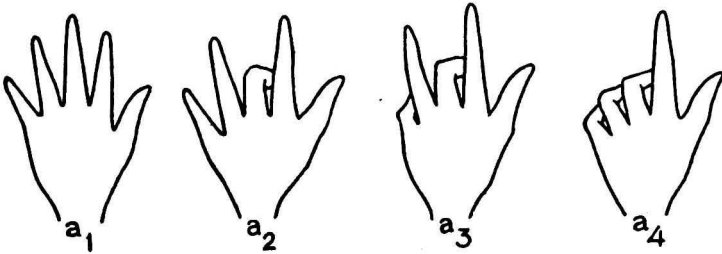
Gambar 4 : Salah seorang peserta tengah bernyanyi sambil menghitung jari demi jari.



Gambar 5 : Di sini nampak tengah menghitung, dan beberapa jari telah nampak dilipat.

c. Tahap ke tiga

Apabila nyanyian itu telah berakhir pada kata "lang", maka jari yang terjamah pada kata "lang" tadi, harus hilang pula. Caranya, jari-jari tangan itu ditekuk ke dalam.



d. Tahap ke empat

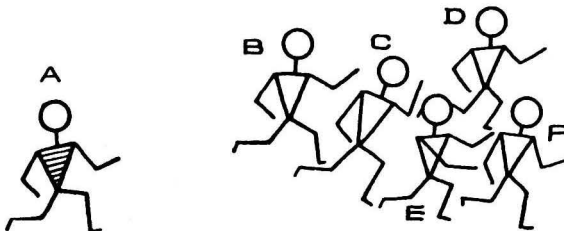
Sesudah itu nyanyian dilanjutkan, ibu yang memimpin menjamah semua jari-jari itu lagi seperti yang terdahulu. Yang terkena kata "lang" harus ditekuk ke dalam juga (lihat gambar no. 5).

Demikian cara melaksanakan permainan tadi diulang-ulang disertai nyanyian, hingga semua jari-jari para peserta itu habis hilang. Untuk selanjutnya anak yang terakhir kehilangan jadinya, dia bernasib buruk, sebab dia berarti kalah dan harus "dadi".

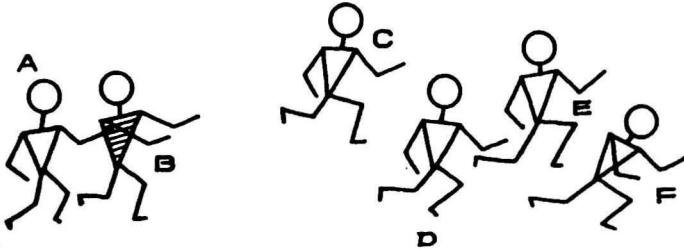
e. Tahap ke lima

Sesudah diketahui siapa yang kalah, misalnya A maka peserta yang lain ialah BCDEF mereka segera bubar dan lari ke segenap penjuru. Sedang peserta yang "dadi" ialah A, konsekuensinya sebagai peserta yang kalah, harus mengejar peserta-peserta yang menang (BCDEF).

Seperti lazimnya anak-anak wanita, apabila berlari-larian selalu disertai *jerit-jerit*, hingga suasana menjadi hiruk-pikuk.



Apabila telah ada yang tertangkap misalnya B, maka B ini menjadi anak yang kalah dan harus mengganti tugas A, untuk mengejar kawannya yang lain. Sedang A sendiri sudah bebas untuk mengejar, bahkan sekarang dapat dikejar atau ditangkap.



Andaikata B dapat menangkap C, C sekarang "dadi" dan harus mengganti tugas B, B menjadi bebas dan dapat dikejar lagi. Demikian permainan itu berjalan seterusnya, dan apabila semua peserta sudah pernah tertangkap semua, maka mereka mengakhiri permainan itu.

Kalau perlu mereka memulai lagi sejak permulaan.

3.3.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Konsekuensi bagi yang menang ialah harus mau dikejar oleh yang "dadi" dan harus berusaha agar tidak sampai tertangkap. Konsekuensi bagi yang "dadi" ialah harus mengejar peserta yang menang hingga tertangkap.

Kemampuan berlari cepat serta lari berkelak-kelok hingga tidak mungkin tertangkap, itulah yang menjadi kepuasan dan kesenangan anak-anak bermain.

3.3.9 *Peranannya Masa Kini*

Peranan Bethet thing-thong pada masa kini, sedang-sedang saja. Hal ini bergantung kepada anak-anak para pendukung permainan itu sendiri. Bila mereka sedang gemar menyelenggarakan permainan itu, maka di mana-mana hampir setiap anak melakukan permainan itu. Tetapi apabila baru bukan musimnya, maka permainan tersebut seolah-olah mati. Jadi sifat musiman inipun berpengaruh juga pada kelestarian permainan tersebut.

Dapat dimaklumi bahwa sekarang ini sudah banyak hiburan lain yang tersedia dan lebih praktis misalnya majalah, radio, t.v. dan lain-lain.

Sedang faktor yang menyebabkan tetap hidupnya permainan itu di beberapa wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, dikarenakan Bethet thing-thong ini lagunya enak dan gampang, sedang permainannya cukup sederhana lagi mengasyikkan sehingga banyak menarik perhatian anak.

3.3.10 Tanggapan Masyarakat

Permainan Bethet thing-thong merupakan permainan yang cukup menggembarakan. Kecuali itu berguna pula untuk melatih kekuatan napas dan ketangkasan bergerak. Terhadap adanya permainan itu tanggapan masyarakat dapat dikata tidak mengecewakan. Memang bila dibanding dengan masa lampau, tanggapan itu tidaklah segairah seperti dahulu. Hal ini disebabkan oleh kesibukan masing-masing, sesuai dengan kemajuan jaman.

3.3.11 Keterangan Tambahan

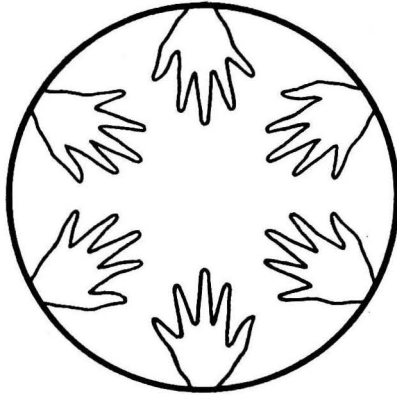
a. Informan

N a m a : Bapak Suhardi Hadiguno
 Tempat/tgl. lahir : Kulon Progo, 41 tahun
 Pekerjaan : Guru, Koordinator Kesenian
 Kecamatan Galur.
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : PGSLP, tahun 1966
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Kuthan, Jatirejo, Kecamatan
 Lendah, Kab. Kulon Progo.

b. Notasi Iringan Permainan

BÈTHÈT THING THONG (Slendro patet 9).

// 1 3 2 1 / $\overline{1\ 5}$ $\overline{6\ 1}$ 1 0 /
 Bè-thèt thing-thong le-gen-dhut gong
 / 1 3 2 1 / 5 5 5 1 /
 Gong-e i-lang cam - ca - o gu-
 / 2 3 5 5 / 1 1 3 2 / 1 //
 la ka - cang Wung ge - dha - wung i - lang.



3.4. CACAH BENCAH

3.4.1 Nama Permainan

Sebuah permainan anak-anak, seringkali nama permainan itu diambilkan dari nama lagu pengiringnya. Demikian pula permainan ini, nama permainan sama dengan nama pengiring lagu. Kecuali itu ternyata kalimat pengiring lagu itu sendiri sesuai pula dengan gerak-gerak pelaksanaan permainan Cacah bencah itu.

Kata "cacah" berarti iris, sedang kata "bencah" berarti luka menganga (mluwèk, Jawa). Ternyata dalam permainan ini mengandung gerak-gerak yang menggambarkan orang melakukan tindak mengiris-iris atau memotong-motong.

3.4.2. Peristiwa/Waktu

Permainan Cacah bencah dapat dilakukan oleh anak-anak pada setiap waktu bila ada kesempatan, baik pagi ataupun sore, lebih-lebih di waktu libur.

Permainan ini tidak mengandung unsur-unsur magi atau bersifat religius, maka dalam melaksanakannya dapat diselenggarakan tersendiri, tidak perlu ada kaitan dengan peristiwa-peristiwa adat atau upacara tertentu.

3.4.3. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Cacah bencah itu sifatnya bebas atau umum, oleh sebab itu pelakunya juga umum, berarti tidak hanya diperuntukkan

bagi anak-anak sesuatu golongan saja. Baik anak petani, pamong praja dan lain sebagainya semua dapat ikut bermain.

Karena dalam permainan ini para pelakunya tidak perlu memiliki ketrampilan ataupun kepandaian berbicara, maka peserta permainan ini dapat meliputi dari anak yang berumur 7 tahun hingga 14 tahunan. Sehingga untuk wadah sosialisasi anak, permainan ini baik sekali. Sudah barang tentu partisipasi anak yang berumur 7 tahunan dan yang berumur 14 tahunan berbeda. Tetapi karena permainan ini lebih banyak bersifat rekreatif dari pada kompetitifnya, maka tidak mengapalah bagi anak yang berumur 7 tahunan. Sebab pada dasarnya permainan itu pada umumnya lebih banyak ditekankan pada suasana gembira.

3.4.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Sejak kapan tumbuhnya permainan ini, dan di daerah mana asal-usulnya, ningga kini kita belum mengetahuinya. Tetapi berdasar kata-kata yang tersusun dalam lagu pengiringnya dan juga berdasar jalannya permainan menunjukkan bahwa permainan ini termasuk dalam kelompok permainan tradisional dan mesti telah tua umurnya. Dalam perkembangannya mungkin banyak mengalami pergeseran, sehingga pada dewasa ini daerah perkembangannya tinggal terdapat di daerah kabupaten Kulon Progo, khususnya kecamatan Galur. Melihat jalannya permainan yang begitu mudah dan menarik ini, pastilah mudah berkembang dan digemari oleh anak pada setiap daerah.

3.4.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.4.5.1 *Jumlah*

Peserta permainan ini dapat berjumlah 5 sampai 10 orang anak, tetapi yang cukupan bila dilakukan antara 8 sampai 10 anak. Kalau kurang dari 8 orang anak suasana permainannya kurang meriah, tetapi apabila sampai 15 orang anak atau lebih, jalannya permainan terlalu lama.

3.4.5.2 *Kelamin*

Menilik cara bermain maka dapat dikatakan bahwa permainan ini lebih sesuai apabila dilakukan oleh anak-anak perempuan. Tetapi

karena permainan yang bersifat umum, maka bila ada anak laki-laki yang ikut bermain, dapat juga. Sudah barang tentu anak laki-laki yang ikut bermain, anak laki-laki yang sekira berumur 7 sampai 9 tahunan. Lebih tua dari itu kiranya merasa malu.

3.4.5.3 *Usia*

Peserta permainan Cacah bencah ini dapat menyeluruh, dapat dari anak umur 6 - 7 tahun, hingga anak berumur 13 — 14 tahun. Semuanya masih dapat melakukan dengan penuh kesenangan.

3.4.5.4 *Kelompok Sosial*

Pelaku permainan ini tidaklah hanya terbatas pada suatu golongan masyarakat saja, tetapi anak dari golongan masyarakat apapun dapat turut bermain, jadi tidak ada perkecualiannya. Demikian pula penyelenggaraannya dapat pada masyarakat pedesaan maupun masyarakat kota, karena permainan ini tidak memerlukan suatu lingkungan tertentu.

3.4.6 *Peralatan Permainan*

Karena dalam permainan ini hanya diperlukan berbagai macam gerak anggota badan saja, maka permainan ini tidak memerlukan peralatan permainan apapun. Hanya memerlukan tempat yang dapat dipergunakan untuk duduk berderet sebanyak para peserta permainan, serta tempat duduk berjongkok berturutan ke belakang.

3.4.7 *Iringan Permainan*

Permainan Cacah bencah ini hanya memerlukan iringan yang berupa nyanyian, tidak memerlukan iringan lain, baik yang berupa gamelan ataupun instrumen musik.

Adapun lagu iringannya seperti di bawah ini :

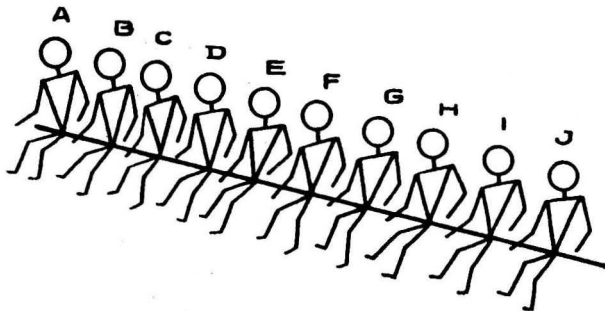
Cacah bencah
 Si simbok lunga dagang
 Dagangé serut abang
 Dipenthung ula ijo jo — jo
 Emas tak - cindhé arum
 Dhasar buntung.

Artinya : Cacah bencah
 Ibu pergi berdagang
 Berdagang serut (nama tumbuhan) merah
 Dipukulnyalah ular hijau
 Emas cindhe (nama jenis kain) harum
 Justru (ular itu) buntung.

3.4.8 Jalannya Permainan

3.4.8.1 *Persiapan*

Di halaman yang luas setelah anak-anak yang hendak bermain telah berkumpul, misalnya sebanyak 10 anak (ABCDEFGHIJ). Setelah mereka bersepakat untuk bermain Cacah bencah, mereka lalu duduk berderet ke samping dengan kaki dijulurkan ke depan. Apabila rumah di halaman itu memiliki tangga yang memanjang, maka mereka dapat duduk di tangga tadi. Tetapi jika tidak ada, dapatlah mereka duduk di tanah atau di lantai. Kemudian salah seorang peserta yang tertua (misalnya A) dipilih menjadi "ibu", sebagai pemimpin jalannya permainan.



3.4.8.2 *Peraturan Permainan*

- a. Seorang di antara peserta, biasanya yang tertua, dijadikan "ibu" selaku pemimpin permainan.
- b. Apabila nyanyian berakhir pada kata "tung", maka kaki yang dicacah (dijamah) dilipat ke dalam.
- c. Apabila seorang peserta kedua kakinya telah dilipat ke dalam, lalu meninggalkan deretan, berganti duduk jongkok berderetan ke belakang.



Gambar 6 : Seorang peserta tengah bernyanyi sambil menyentuh setiap kaki yang dijulurkan.



Gambar 7 : Nampak peserta nomor dua dari kanan kaki kirinya telah dilipatkan ke dalam.

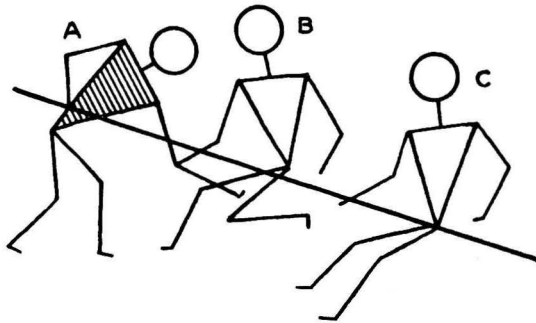
- d. Peserta yang mula-mula kedua kakinya dilipat, lalu duduk jongkok berpegangan pada sebuah pohon atau tiang, yang lain kemudian mengikuti ke belakang berpegangan pada pinggang anak depannya.
- e. Peserta yang kedua kakinya dilipat terakhir, itulah yang "dadi" (kalah) yang kemudian berkewajiban untuk melepaskan pegangan anak-anak yang jongkok berderet ke belakang.
- f. Ini dilakukan sampai semua peserta terlepas.

3.4.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap Pertama

Yang dipilih menjadi "ibu" ialah A menggerakkan tangan kanannya seolah-olah menyacah kaki-kaki yang terjulur tadi, dari ujung kiri ke ujung kanan. Kemudian dari ujung kanan dengan gerak yang sama menuju ke ujung kiri. Sementara A meragakan gerak-gerak seperti orang mencacah, terdengar pula nyanyian yang dilagukannya dan yang diikuti pula oleh peserta yang lain (lihat gambar no. 6).

Pada akhir kata "tung", maka kaki yang tersentuh tangan itu menjadi buntung misalnya B. Berarti sebuah kaki B harus dilipat atau ditarik ke dalam, dan tidak boleh diluruskan lagi, agar tidak ikut dicacah kembali (lihat gambar no. 7).



Gerak dan nyanyian itu diulangi berkali-kali. Peserta yang kedua kakinya telah buntung semua, misalnya C, harus keluar dari deretan itu.

Demikianlah peragaan menyacah itu dilakukan berulang kali hingga kaki para peserta itu habis dicacah, anak yang terakhir

menjadi buntung, misalnya D, dialah yang terpaksa menerima kekalahan itu, dia menjadi peserta yang kalah dan harus "dadi".

b. Tahap Kedua

Anak-anak yang telah menjadi buntung (ABCEFGHIJ) melanjutkan permainan ini demikian. Mereka duduk jongkok berjajar ke belakang, berpegangan pada pinggang peserta depannya. Sedang yang terdepan, ialah C, berpegangan pada sebuah pohon atau tiang.

Peserta yang "dadi" atau D, berdiri berhadapan dengan C yang duduk paling depan (lihat gambar no. 8).

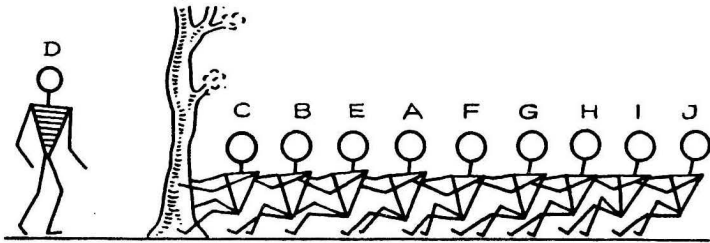


Gambar 8 : Dialog yang dilakukan antara peserta yang kalah dan peserta-peserta lain, yang duduk berpegangan satu sama lain.

Lalu terjadilah percakapan sebagai berikut :

- D. Krèsèk-krèsèk
(menirukan bunyi)
- C Sinten niku
(siapa itu)

- D Kulo
(saya)
C Ajeng napa
(mau apa)
D Nyuwun uwi
(minta ubi)
C Uwiné seg tumbas
(sedang beli ubi)



Percakapan diulang lagi seperti di atas, hanya jawabannya yang penghabisan itulah yang berbeda, jawaban-jawaban yang diberikan kemudian ialah :

- C. Uwiné seg nandur
(ubinya sedang ditanam)
C. Uwiné seg nggodhong
(ubinya sedang berdaun)
C. Uwiné seg kembang
(ubinya sedang berbunga)
C. Uwiné seg nyicing
(ubinya sedang keluar buah di atas)

Adapun tanya jawab terakhir ialah:
C. ngGih mang mbedhol
(silakan mencabut)

c. Tahap ke tiga

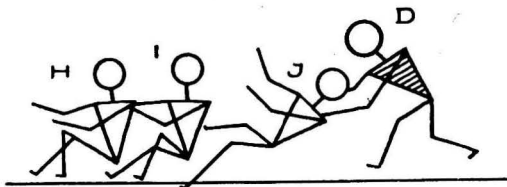
Apabila percakapan itu sudah sampai pada jawaban terakhir seperti tersebut di atas, maka anak yang "dadi" ialah D segera mendekati peserta yang berjongkok paling belakang, ialah J. D berusaha untuk melepaskan tangan J yang berpegangan pada pinggang I di depannya. Usaha melepaskan tangan ini dilakukan



Gambar 9 : Begitu eratnya ikatan para peserta sewaktu akan dilepas semua terjatuh.

dengan sungguh-sungguh, jadi dengan sekuat tenaga. Sebab J yang hendak dilepas tangannya dari pegangannya itu juga berdaya upaya agar pegangannya jangan sampai lepas. Sebab jika lepas berarti dia sebagai "ubi" dapat diangkat atau dicabut, dan ia harus keluar dari deretan itu.

Demikianlah mereka saling adu kekuatan antara yang ingin mencabut dan yang hendak dicabut (lihat gambar no. 9).



Suasana pada saat itu bukan main ramainya, hiruk pikuk sesuai dengan anak perempuan, sementara terdengar tawa juga terdengar jerit mereka. Apabila para peserta itu sudah dapat dilepaskan satu persatu hingga terlepas semuanya, maka selesai jugalah permainan tadi (lihat gambar no. 10).



Gambar 10 : Peserta yang kalah berhasil melepaskan salah seorang peserta.

3.4.8.4 *Konsukuensi Kalah Menang*

Bagi yang kalah di sini yang berfungsi "dadi" berkewajiban melepaskan peserta yang menang dari pegangannya pada teman-temannya yang ada di depannya.

Bagi yang menang selalu berusaha untuk mempertahankan pegangannya, dari teman di depannya dengan penuh kekuatan, kalau perlu sampai jatuh bersama pun mereka laksanakan.

3.4.9 *Peranannya Masa Kini*

Karena permainan ini merupakan permainan khusus daerah setempat, yakni kalurahan Brosot, kecamatan Galur, maka untuk menentukan bagaimana peranannya untuk waktu sekarang, dapat kita lihat keadaan permainan itu sendiri di daerah setempat. Permainan Cacah bencah ini ternyata masih hidup dan kerap kali diselenggarakan oleh anak-anak. Walaupun tidak seberapa, tetapi permainan tersebut masih berperan juga. Kecuali berfungsi sebagai hiburan, permainan ini berperan pula terutama untuk melatih anak berani bergaul dan sedikit melatih beradu kekuatan.

3.5. DHING—DHINGAN

3.5.1 Nama Permainan

Kata "dhing-dhingan" agak kurang jelas hubungannya dengan bentuk permainan yang dilakukan di dalam "blumbang" (tebat, atau telaga kecil yang ada mata airnya).

Kata "dhing" sendiri ada miripnya dengan kata tanding yang berarti adu. Dengan begitu memang ada kemiripan dengan pelaksanaan permainan ini. Memang di sini ada semacam pertandingan, adu kecakapan dan ketahanan selama para peserta permainan saling kejar mengejar sambil berenang di dalam air.

3.5.2 Peristiwa/Waktu

Permainan Dhing-dhingan dapat dilakukan pada sembarang waktu, tetapi biasanya banyak dipilihnya menjelang senja, ialah waktu orang mandi sore hari. Kecuali jika waktu libur, hari minggu misalnya, anak-anak tidak pilih-pilih waktu, baik pagi, siang ataupun sore hari, asal ada kawan yang berminat mulailah mereka bermain. Permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa tertentu, misalnya upacara atau perayaan, tetapi yang sangat menentukan justru iklim atau cuaca. Sudah barang tentu jika sedang musim penghujan tiak akan ada minat untuk bermandi-mandi di dalam air.

3.5.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Dhing-dhingan ini bersifat rekreatif dan kompetitif. Tetapi karena di dalam permainan ini diperlukan ketangkasan dan ketahanan, maka pesertanya terdiri anak-anak remaja.

Tidak ada hukuman tertentu bagi anak yang kalah dalam pertandingan, maka asal anak dapat berenang saja tentu tertarik untuk ikut bermain. Dan soal berenang, bagi anak-anak yang bertempat tinggal dekat telaga atau sungai tentu tidak menjadi soal. Umumnya tidak usah dengan diajarkan secara sistematis seperti halnya anak kota. Mereka dengan sendirinya berkecimpung di dalam air. Jadi mereka pandai berenang secara alamiah.

3.5.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Dapat dimengerti bahwa anak-anak itu gemar bermain dengan

air. Apalagi jika di lingkungannya terdapat blumbang, sungai atau pantai. Sedang di tempat yang tidak dekat pada blumbang atau sungai saja anak-anak juga gemar bermain dengan air, misalnya jika musim penghujan. Anak-anak tentu tertarik sekali untuk mandi hujan. Atau di daerah yang secara periodik terlanda banjir. Sementara orang tua sibuk menyelamatkan barang miliknya, anak-anak bersuka gembira bermain dalam luapan air yang melanda kampungnya.

Daerah Ponjong wilayah kabupaten Gunung Kidul, dimana kita jumpai permainan Dhing-dhingan ini memang memiliki sebuah blumbang/danau yang luas dengan ukuran lebih kurang 75 X 100 meter. Maka sudah dengan sendirinya bahwa di sana timbul permainan yang dilakukan di dalam air

3.5.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.5.5.1 *Jumlah*

Jumlah pelaku dalam permainan ini tidak ada ketentuan yang mengikat, dapat dilakukan hanya oleh 2 orang saja, tetapi kadang-kadang sampai sebanyak 10 - 15 orang anak.

3.5.5.2 *Jenis Kelamin*

Peserta melulu terdiri dari anak laki-laki, seperti halnya dengan permainan lain, jika ada unsur beradu fisik tentu dilakukan oleh anak laki-laki.

3.5.5.3 *Usia*

Karena permainan ini agak berat juga, artinya memerlukan kekuatan fisik, maka pesertanya biasanya terdiri dari kaum remaja berusia antara 10 sampai 15 tahunan.

3.5.5.4 *Kelompok Sosial*

Boleh dikata bahwa permainan ini hidup pada kelompok sosial tertentu, ialah pada kelompok anak penghuni sekitar telaga atau blumbang. Yang bermain dapat juga dari golongan masyarakat apa saja. Tetapi kiranya permainan macam ini kurang dapat berjalan

pada masyarakat kota. Permainan ini dapat hidup subur pada daerah pedesaan yang dalam daerahnya itu memiliki blumbang atau telaga kecil yang sedikit luas lagi dalam.

3.5.6 Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan peralatan apapun selain hanya celana dalam yang dipakai waktu berenang. Selain itu sudah dengan sendirinya adanya blumbang atau danau kecil yang cukup luas lagi alam, sekira 2 - 3 meter.

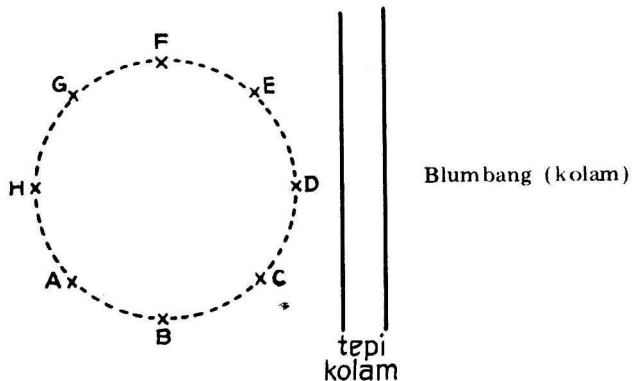
3.5.7 Iringan Permainan

Tidak diperlukan iringan dalam permainan ini, baik yang berupa lagu ataupun instrumen bunyi-bunyian.

3.5.8 Jalannya Permainan

3.5.8.1. *Persiapan*

Pertama-tama para peserta (ABCDEFGH) menyiapkan diri dengan melepas bajunya masing-masing hingga tinggal memakai celana dalamnya, lalu mereka berdiri di tepi blumbang.



3.5.8.2 *Aturan Permainan*

Aturan permainan dalam Dhing-dhingan ini serupa dengan Jélungan atau Jéthungan, ialah bahwa ada anak yang "dadi" ialah anak yang berstatus paling kalah, yang bertugas mengejar peserta-

peserta yang mentas (menang). Bedanya hanya Dhing-dhingan dilakukan di dalam air, dan jika dalam Jethungan cara menangkannya dengan menyentuh badannya atau pakaiannya, tetapi kalau di dalam Dhing-dhingan ini dengan memegang kepalanya lalu menekannya ke dalam air. Lagipula di dalam Dhing-dhingan ini tidak diadakan tonggak atau tempat khusus yang dipakai sebagai hong (tempat pangkalan/ jethung), jadi para peserta terus saja kejar-mengejar di dalam air, dan jika ada yang tertangkap terus saja mengganti menjadi pengejar.

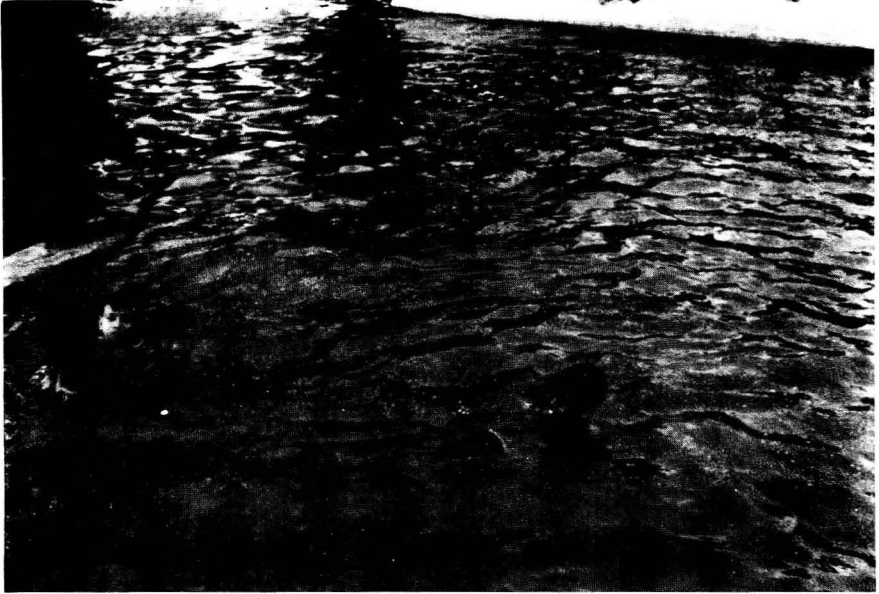
3.5.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap Pertama

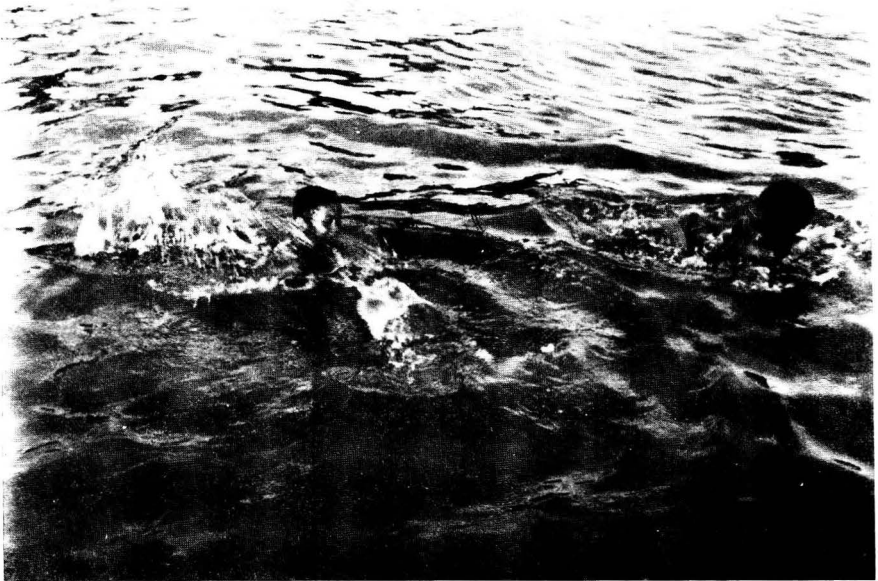
Para peserta (ABCDEFGH) mulai berunding, jika lebih dari 2 orang mereka lakukan dengan hompimpah dan jika tinggal 2 orang mereka lakukan dengan sut (lihat gambar no. 11). Dalam permainan ini misalnya H lah yang paling kalah, ialah yang "da-i" yang bertugas mengejar yang mentas, ialah ABCDEFG'



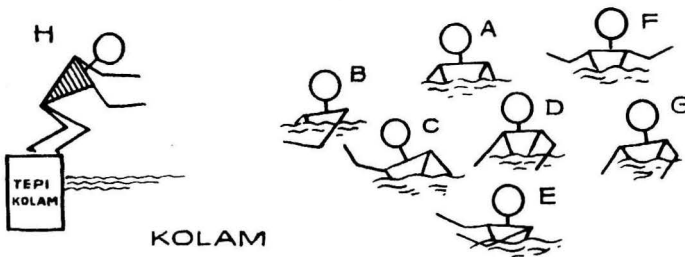
Gambar 11 : Peserta Dhing-dhingan sewaktu melakukan sut.



Gambar 12 : Peserta yang menang dalam sut segera terjun di kolam.



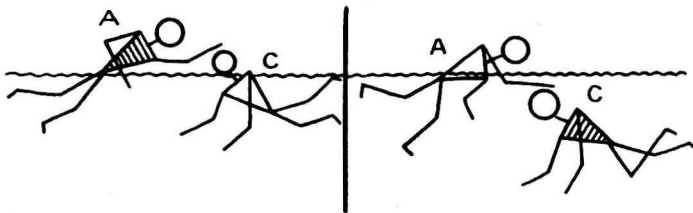
Gambar 13 : Sewaktu peserta yang kalah bermaksud menangkap lawannya, tiba-tiba lawannya segera menghindar.



b. Tahap Kedua

A B C D E F G mencebur ke dalam air dan berenang agak menjauh dari tepi blumbang. Sesudah itu mereka melakukan "enggak" ialah berenang tetap di tempat dengan kepala tetap di tempat dengan kepala tetap di atas air sedang kaki dan tangan bergerak agar tetap terapung (lihat gambar no. 12).

Sekarang giliran yang "dadi" ialah H untuk mencebur, lalu berenang mengejar salah satu peserta, misalnya A, yang dalam sikap enggak A yang akan dikejar ini lalu berenang menghindari dengan cara berenang menjauh atau menyelam, dan setelah di bawah permukaan air lalu berenang beralih tempat (lihat gambar no. 13). Dengan demikian maka tidak mudah untuk ditangkap oleh si pengejar. Sering kali anak yang dikejar itu malahan menelusup di bawah si pengejar, untuk nanti muncul di tempat lain. Jadi di sini diperlukan ketrampilan dari kedua belah pihak dalam kecakapan berenang. Jika H dapat mengejar A, lalu H menepuk kepala A di dalam air, maka kini bergantilah yang "dadi", sedang H kini "mentas".

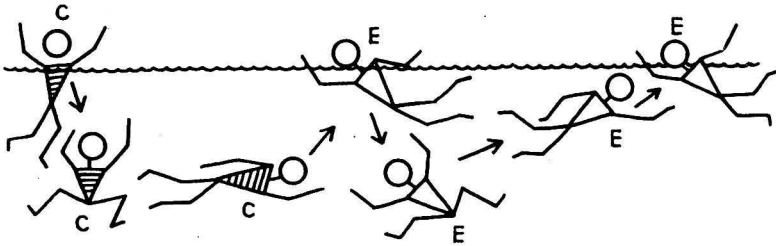


c. Tahap Ketiga

Kini A mengejar peserta-peserta BCDEFGH menurut kecakapan mereka masing-masing. Dan apabila A dapat memegang kepala C dan menekannya ke dalam air, maka bergantilah yang

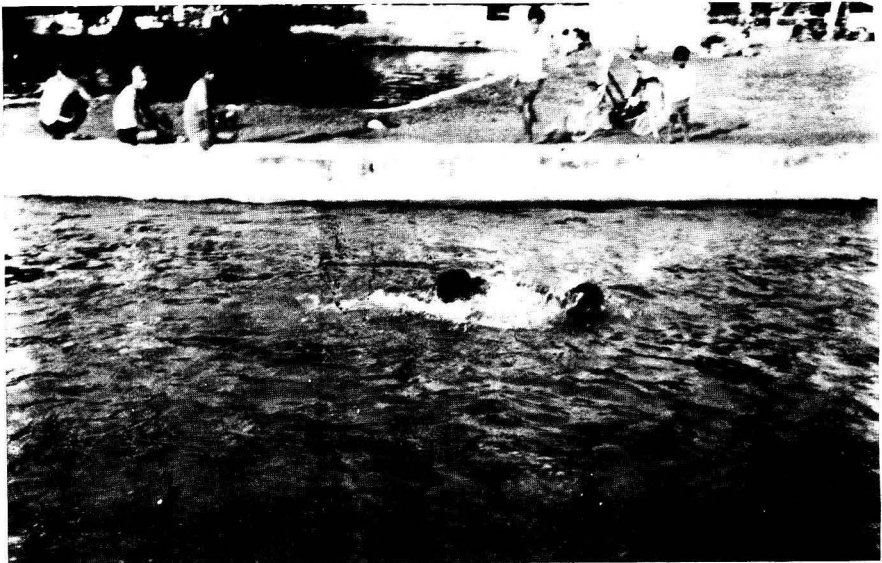
"dadi" (lihat gambar no. 14). Kini C yang "dadi" dan A "mentas".

Demikianlah permainan itu diteruskan sampai mereka lelah dan dengan sendirinya berakhirilah permainan itu.



3.5.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam hal ini tidak ada sanksi atau hukuman apapun untuk yang kalah, selain hanya terus mengganti menjadi pengejar. Mungkin juga terjadi bahwa si pengejar lama sekali tidak dapat menangkap lawannya sehingga badan menjadi terlalu lelah. Dalam hal ini si peserta yang kalah tadi lalu mengatakan "ndang kaum" yang berarti "tobat".



Gambar 14 Sewaktu peserta yang kalah berhasil menangkap lawannya dan menekankan kepalanya ke dalam air.

3.5.9 Peranannya Dewasa Ini

Permainan Dhing-dhingan ini hingga sekarang masih digemari oleh anak-anak di pedesaan yang di lingkungannya terdapat blumbang. Terlebih pula di musim kemarau panjang yang me.nang sering terjadi di daerah Gunungkidul itu, kegemaran mandi di kolam air atau blumbang sangat menjadi-jadi dikarenakan hawa terlalu panas.

Kiranya selama masih ada air baik di blumbang atau sungai permainan ini masih bertahan sepanjang masa.

3.5.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat yang bertempat tinggal di sekitar blumbang menganggap permainan anak dalam air ini wajar saja, berbeda dengan masyarakat kota tentu merasa was-was jika anaknya pergi bermain ke kali, sebab umumnya anak di kota tidak dapat berenang.

Sekarang ini oleh pemerintah sudah diadakan pengkoordinasian dalam mengelola pendidikan kesenian dan olah raga, bahkan telah didengungkan anjuran memasyarakatkan olah raga dan mengolah-ragakan masyarakat. Apabila Dhing-dhingan dapat dimasukkan juga dalam ruang lingkup olah raga, maka permainan inipun dapat diikuti sertakan dalam perlombaan antar dukuh atau antar kalurahan. Tentu saja dengan aturan permainan yang lebih disempurnakan.

3.5.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	:	Bapak Jayusman
Tempat/tanggal lahir	:	Sleman, 32 tahun
Pekerjaan	:	Guru dan Koordinator Kesenian Kecamatan Ponjong
A g a m a	:	Islam
Pendidikan	:	Taman Guru Dewasa Taman Siswa Ibu Pawaiyatan Yogyakarta
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	:	Karang Ijo timur, Kal. Ponjong, Kec. Ponjong, Kab. Gunungkidul.

b. N a m a	:	Bapak Tugiman
Tempat/tgl. lahir	:	Gunungkidul, 54 tahun

Pekerjaan	: Staf Kesra Kec. Ponjong
Agama	: Islam
Pendidikan	: Taman Sekolah Zending klas 5
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Dukuh Sima, Kal. Benjahan Kec. Ponjong, Kab. Gunung Kidul.

3.6. DHINGKLIK OGLAK-AGLIK

3.6.1. Nama Permainan

Kata "Dhingklik oglak-aglik" berarti sebuah bangku tempat duduk terbuat dari bahan kayu atau bambu, yang keadaannya tidak stabil sehingga mudah jatuh. Pengertian tersebut di atas sesuai benar dengan jalannya permainan. Dalam permainan ini diperlukan adanya keseimbangan, kekompakan para pesertanya dalam suatu ikatan. Sebab bila kurang kompak dan lepas ikatannya pasti dapat terjatuh. Itulah mengapa permainan ini dinamai "Dhingklik oglak-aglik".

3.6.2 Peristiwa/Waktu

Permainan ini tidak memerlukan banyak waktu, maka dilakukannya oleh anak-anak pada setiap ada kesempatan. Karena itu permainan ini dapat dilakukan pada pagi, siang dan sore hari, asal mereka ada kesempatan untuk bermain. Begitu ada beberapa anak bersepakat bermain, jadilah. Maka jelaslah bahwa dilakukannya permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan sesuatu peristiwa adat atau suatu upacara tertentu.

3.6.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Dhingklik oglak-aglik ini baik sekali digunakan sebagai sarana sosialisasi anak-anak yang sebaya, seumur 8 sampai 10 tahun. Sebab dalam permainan ini semua peserta fungsinya sama, gerak-geriknya sama, lagu yang dinyanyikannya sama. Mereka hanya berkewajiban untuk saling membantu agar dalam keadaan yang tetap utuh. Dan lagi akhir permainan ini selalu diikuti dengan gelak ketawa, walaupun di antara mereka ada pula yang sedikit menderita sakit. Sehingga permainan ini melatih juga pada anak untuk menang-

gung resiko dan melatih anak menjadi anak yang "bandel" (= bila terjatuh tidak menangis). Harap maklum bahwa kata "bandel" dalam bahasa Jawa adalah sifat positif bagi seorang anak, jadi berbeda dengan kata "membandel" dalam bahasa Indonesia yang berarti sifat negatif seseorang anak.

3.6.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Dilihat dari nama permainan, kata-kata lagu yang mengiringi, serta jalannya permainan yang begitu sederhana, dapat diperkirakan bahwa permainan ini asli Jawa dan tradisional. Hanya pada Kitab Lagu Bocah-bocah karangan Raden Sukardi alias Prawirowinarso belum kita dapati. Ini dapat berarti bahwa semasa itu di daerah di sekitar Imogiri ialah daerah tempat tinggal Raden Sukardi permainan ini belum ada. Tetapi boleh jadi di tempat lain, di kalurahan Brosot kecamatan Galur misalnya, permainan ini telah cukup dikenal oleh anak-anak. Dalam perkembangannya hingga dewasa ini, permainan Dhingklik Oglak-aglik cukup dikenal dan berkembang dengan baik di Daerah Istimewa Yogyakarta, baik di daerah Kotamadya maupun di daerah pedesaan.

3.6.5 Pelaku Permainan

3.6.5.1 Jumlah

Jumlah peserta permainan ini dapat 3, 4 atau 5 anak. Untuk kompetitif diperlukan 2 kelompok yang bertanding, jadi memerlukan peserta 2 X 3, atau 2 X 4, atau 2 X 5 orang anak. Bila tidak untuk bertanding dapat 3 atau 4 kelompok yang masing-masing terdiri atas 3 atau 4 orang anak bermain bersamaan.

3.6.5.2 Kelamin

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak perempuan semua, atau anak laki-laki semua, atau campuran anak laki-laki dan perempuan. Bila para pesertanya baru berumur 8 sampai 10 tahun, banyak yang campuran laki-laki perempuan, tetapi apabila sudah agak besar biasanya hanya laki-laki atau perempuan saja.

3.6.5.3 Usia

Untuk peserta permainan ini sebaiknya sebaya, misalnya antara

7 sampai 10 tahun atau antara 11 sampai 13 tahun. Bila kurang sebayu tidak akan baik, karena dapat kurang kokoh, sebab ada yang tinggi dan ada yang rendah, ada yang besar dan ada yang kecil, sehingga akan mudah jatuh.

3.6.5.4 *Kelompok Sosial*

Bagi peserta atau si anak permainan ini cukup melatih bertindak lincih, penuh gerak, saling menjaga keselamatan dan keutuhan kelompok. Sambil bersenang-senang si anak dapat bergaul dengan sesama anak sekampung yang sebayu. Pesertanya tidak membedakan golongan, karena permainan ini sifatnya umum. Baik di kota maupun di daerah pedesaan permainan ini dapat dilakukan dengan baik dan pesertanya selalu dengan penuh kegembiraan.

3.6.6 **Peralatan Permainan**

Permainan ini tidak memerlukan peralatan apapun. Yang diperlukan hanyalah tempat yang sedikit luas, apalagi bila untuk bertanding antara kelompok yang satu dengan yang lain. Karena bermainnya dengan melonjak-lonjak dan kemungkinan dapat jatuh, maka tempat bermain itu sebaiknya datar, teduh dan bukan lantai agar mereka tidak sakit kakinya dan tidak kena panas.

3.6.7 **Iringan Permainan**

Pada permainan ini para pesertanya sambil bermain melakukan tepuk tangan sambil menyanyikan lagu dan melonjak-lonjak. Jadi suasananya meriah sekali.

Adapun kata-kata iringan lagunya sebagai berikut :

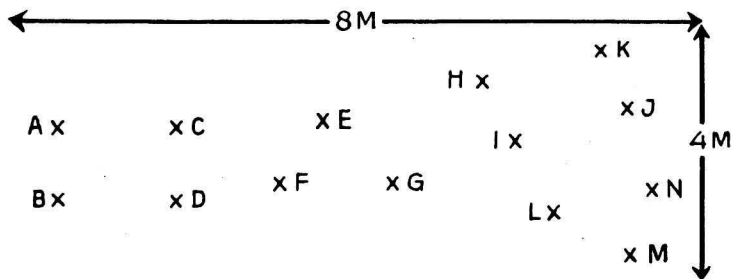
Pasang dhingklik oglak-aglik,
 yen keceklik adang gogik,
 yayu mbakyu mangga,
 dhateng pasar blanja,
 leh-oléhé napa,
 jenang jagung,
 enthok-enthok jenang jagung,
 enthok-enthok jenang jagung,
 enthok-enthok jenang jagung,

Artinya : Memasang bangku tempat duduk yang tak begitu kokoh
 bila terkilir menanak gogik (thiwul kering),
 kakak perempuan marilah ke pasar berbelanja,
 buah tangannya apa,
 bubur jagung,
 enthok-enthok (nama makanan dari jagung) bubur jagung,
 enthok-enthok bubur jagung,
 enthok-enthok bubur jagung,

3.6.8 Jalannya Permainan

3.6.8.1 *Persiapan*

Sebagai persiapan dalam permainan ini cukuplah apabila para peserta telah berkumpul misalnya sebanyak 3, 4 atau 5 orang anak, dan apabila untuk bertanding sebanyak 2 X 3, 2 X 4 atau 2 X 5 orang anak. Untuk tempat bermain diperlukan halaman yang datar seluas lebih kurang 4 X 8 meter.



3.6.8.2 *Peraturan Permainan*

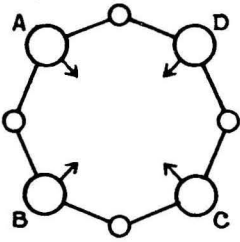
Bila tidak diadakan pertandingan antar kelompok, maka tidak diperlukan adanya peraturan, sebab tidak ada kalah atau menang. Tetapi bila diadakan kompetisi antara kelompok yang satu dengan yang lain, maka peraturan-peraturannya antara lain :

- Kelompok yang jatuh lebih dahulu itulah yang kalah.
- Bagi kelompok yang kalah dikenakan hukuman, misalnya menggendong yang menang sejauh jarak yang ditentukan terlebih dahulu.
- Terpisah ikatannya dengan kelompok berarti sama dengan terjatuh.

3.6.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap Pertama

Para peserta berdiri berhadapan pada posisi seperti gambar di bawah ini, dengan tangan bergandengan (A, B, C, D).

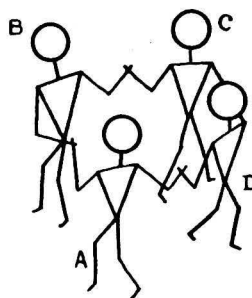
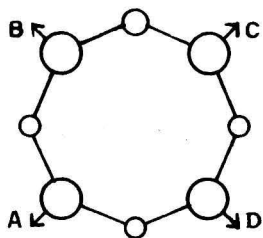


b. Tahap Kedua

Kemudian B dan C "mbrobos" (menerobos) di bawah lengan A dan D sehingga kini keadaannya seperti gambar di bawah ini. Mereka berdiri bertolak belakang dengan tangan tetap bergandengan.

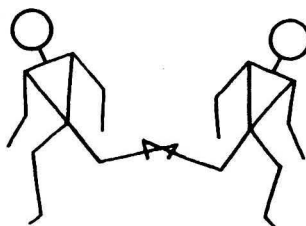
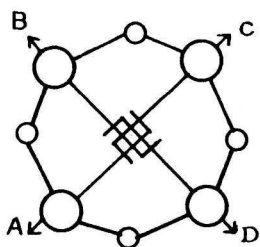


Gambar 15 : Mereka bernyanyi, berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan.



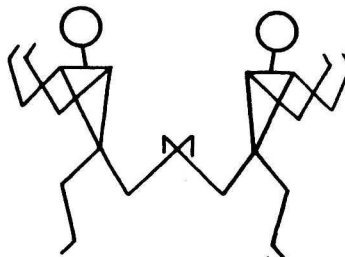
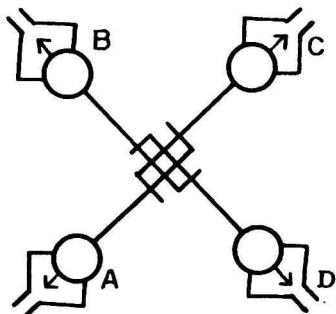
c. Tahap Ketiga

Setiap peserta salah satu kakinya, boleh kiri boleh kanan, diangkat ke dalam dan saling dikaitkan, sehingga posisinya cukup kokoh, artinya tidak akan jatuh. Posisinya kini seperti gambar di bawah ini.



d. Tahap Keempat

Kemudian dilepaskanlah gendengan tangan mereka, lalu ditepuk-tepukkanlah tangan para peserta sambil melonjak-lon-

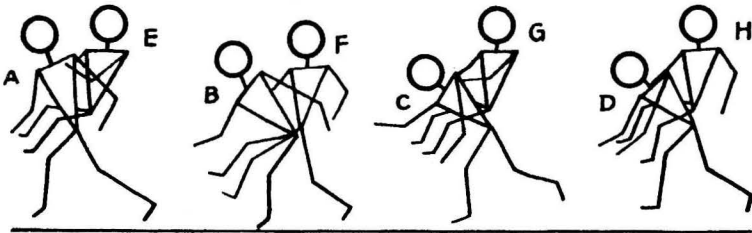


jak dan berlagu : Dhingklik Oglak-aglik (lihat gambar no. 15). Lagu itu dinyanyikan terus berulang kali selama tidak terjatuh. Apabila terjatuh dengan sendirinya berhentilah permainan itu dan biasanya terdengarlah gelak ketawa dari pesertanya yang terjatuh itu. Berakhirlah permainan itu dan permainan dapat dimulai lagi sejak tahap pertama.

e. Tahap Kelima

Apabila untuk bertanding, maka kelompok yang terjatuh lebih dahulu, itulah yang kalah. Dan sebagai hukumannya kelompok yang kalah, misalnya berkewajiban menggendong kelompok yang menang, sejauh jarak yang telah ditentukan, misalnya 10 langkah bolak-balik.

Begitulah permainan itu berakhir dan dapat dimulai lagi sejak permulaan sampai para pesertanya merasa bosan.



3.6.8.4 Konsekuensi Kalah Menang

Bila permainan itu dibuat kompetitif, maka konsekuensi bagi yang kalah adalah menerima hukuman dari yang menang, atau sebaliknya, yang menang menerima upah dari yang kalah. Semuanya itu telah ditentukan dalam peraturan yang telah mereka sepakati sebelum permainan itu dimulai

Biasanya, bagi yang kalah konsekuensinya harus sanggup menggendong yang menang sejauh jarak yang telah ditentukan. Pada dewasa ini ada pula hukuman berupa menyanyi bagi mereka yang kalah.

3.6.9 Peranannya Dewasa Ini

Peranan permainan ini pada masyarakat anak-anak menonjol. Anak yang baru berumur 6 - 7 tahun sudah banyak pula yang ikut

bermain. Bagi mereka hanyalah sekedar untuk ber-rekreasi, menyanyi, berlonjak, dan tepuk tangan. Permainan ini hingga dewasa inipun masih berperan baik di lingkungan masyarakat anak-anak dalam kota maupun di daerah pedesaan. Tetapi sekali lagi, boleh dikata hampir semua permainan itu selalu ada sifat musiman (ungsum-ungsuman).

3.6.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat umumnya khususnya orang tua merasa senang dan gembira bila melihat anak-anak bermain Dhingklik oglak-aglik ini. Karena permainan ini cukup positif bagi pendidikan anak. Karenanya maka orang tua menanggapi permainan ini dengan penuh senang hati. Tambahan lagi permainan ini tidak memerlukan biaya, tidak membahayakan dan aman.

3.6.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a : Bapak Suhardi Hadiguno
 Tempat/tanggal lahir : Kulon Progo, 41 tahun
 Pekerjaan : Guru, dan Koordinator Kesenian
 Kecamatan Galur
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : PGSLP, tahun 1966
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Kuthan, Jatirejo, Kecamatan
 Lendah, Kabupaten Kulon Progo.

b. Notasi Iringan Permainan

DHINGKLIK OGLAK AGLIK (Sl. p. 9)

0 5 // 5 3 5 5 3 5 3 5 / 5 3 5 5 3 5 3 5 /
 Pa-sang dhingklik oglak aglik Yen kece-klik a-dang go-gik Yu
 5 3 5 5 3 0 5 / 5 3 5 5 3 0 5 /
 yumbak-yu mangga Dha-teng pasar blanja Lèh
 5 3 5 5 3 0 5 / 5 5 3 5 3
 o-lèh - é' na-pa. Je- nang ja-gung Thoken-
 5 5 3 5 3 5 3 /
 thokjenangjagung Thoken-
 5 5 3 5 3 5 3 5 5 3 5 3 //
 thok jenang jagung thokenthokjenang jagung

3.7. DHOKTRI

3.7.1 Nama Permainan

Kata "Dhoktri" kiranya berasal dari kata "dhatri" ialah singkatan dari kata "leganda" dan "utri". Artinya ialah nama makanan yang dibuat dari bahan beras, demikian pula utri juga nama makanan yang terbuat dari bahan beras, sebangsa nagasari. Perkiraan ini mengingat bahwa kata-kata yang ada dalam nyanyian itu juga menyebut nama-nama makanan.

Tetapi kata "dhoktri" dapat pula berasal dari singkatan kata "kodhok" dan "utri"; Kodhok berarti katak, mengingat bahwa dalam kata-kata lagunya juga terdapat kata "kodhok". Sedang "utri" tetaplah nama sebuah makanan.

Disamping kata "dhoktri" sering pula permainan ini dinamai "gotri". Mungkin kata gotri adalah perubahan dari kata "dhotri". Sedang arti gotri yang umum adalah mimis kecil.

3.7.2 Peristiwa/Waktu

Permainan ini dapat dilakukan sewaktu-waktu, baik pagi, siang maupun sore hari, asal anak-anak ingin bermain, jadilah. Pokoknya sewaktu-waktu anak-anak berkesempatan untuk bermain. Jadi permainan ini tidak ada sangkut-pautnya dengan suatu peristiwa adat atau upacara tertentu.

3.7.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini dapat dijadikan sarana sosialisasi bagi anak sejak berumur 7 — 8 tahun, karena permainan ini sangat sederhana dan tidak memerlukan banyak peraturan. Yang bermain tidak dibedakan apakah dari golongan masyarakat yang miskin atau kaya, dari petani ataupun dari pejabat pamong praja dan sebagainya, jadi sembarang anak dapat ikut serta bermain bersama. Permainan ini berlaku baik pada masyarakat kota maupun masyarakat pedesaan.

3.7.4 Latar Belakang Sejarah

Permainan ini merupakan permainan yang cukup tua umurnya,

lebih dari 80 tahun. Sejak kapan dan dari mana asal mulanya, orang tidak mengetahui dengan pasti. Sedang perkembangannya tersebar luas pada masyarakat Jawa, karenanya maka di seluruh pelosok wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta permainan ini kita dapati. Hanya kata-kata serta arena permainannya ada yang sedikit berbeda antara daerah yang satu dengan daerah yang lain.

3.7.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.7.5.1 *Jumlah*

Permainan ini dapat dilakukan oleh 3 sampai 8 orang anak. Sesungguhnya dilakukan oleh 2 anak pun dapat pula, tetapi jalannya permainan kurang meriah. Sedang bila lebih dari 8 anak pun juga dapat, tetapi terlalu banyak. Karenanya maka bila lebih dari 8 anak yang berhasrat bermain, lebih baik dijadikan 2 kelompok.

3.7.5.2 *Kelamin*

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak perempuan semua, anak laki-laki semua, atau anak laki perempuan bermain bersama. Tapi pada umumnya mereka lebih suka bila sejenis.

3.7.5.3 *Usia*

Untuk seimbangannya antara yang kalah dan yang menang, maka sebaiknya pesertanya sebaya, jadi misalnya anak-anak berumur sekitar 8 sampai 10 tahun, dan antara 11 – 14 tahun.

3.7.5.4 *Kelompok Sosial*

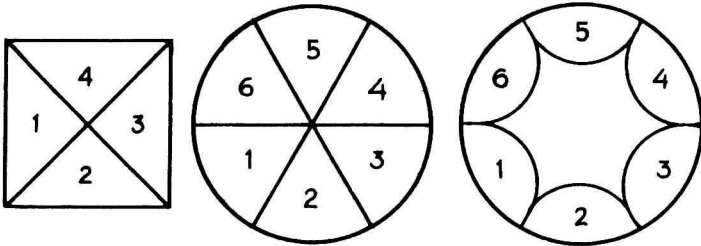
Permainan ini tidaklah hanya milik kelompok sosial tertentu, tetapi anak dari golongan masyarakat apapun dapat ikut bermain bersama. Demikian pula daerah penyelenggaraan permainan ini juga berlaku baik pada masyarakat kota maupun masyarakat pedesaan. Jadi jelas bahwa permainan ini bersifat umum.

3.7.6 Peralatan Permainan

Permainan ini hanya memerlukan alat bermain yang sangat

mudah didapat, karena hanya berupa pecahan tembikar atau batu sebanyak jumlah peserta dikurangi satu dan sebuah batu yang agak besar dari yang lain yang akan berperan sebagai "kodhok" (katak)-nya.

Selain itu juga memerlukan tempat bermain berupa segi empat atau bulat dengan ukuran garis sisi atau garis tengah sepanjang 40 sampai 100 cm, yang kemudian terbagi sejumlah peserta. Selain itu juga diperlukan halaman yang sedikit luas untuk tempat bersembunyi, misalnya satu halaman rumah



3.7.7 Iringan Permainan

Permainan ini memerlukan iringan lagu yang disuarakan bersama sewaktu permainan ini dilakukan. Tanpa memerlukan iringan instrumen. Adapun kata-kata lagunya seperti di bawah ini :

Dhoktri legendha nagasari, ri,
 riwul owal-awul jenang katul, tul,
 tolèn alèn-alèn jadah mantèn, tèn,
 titènana bésuk gedhé dadi apa, pa,
 podheng bako enak bako sedheng, dheng,
 dhengkok eyak-eyok kaya kodhok.

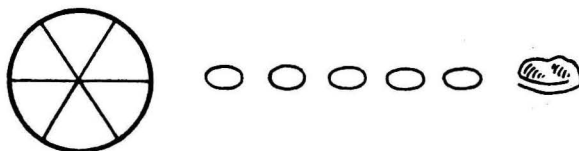
Artinya : Dhoktri legendha (nama makanan) nagasari (nama makanan), ri,
riwul^{x)} owal-awul (gambaran barang tidak teratur) bubur dari katul, tul, *tolèn*^{x)} alèn-alèn (nama makanan) jadah mantèn (nama makanan), tèn,
 titènana bésuk gedhe dadi apa, perhatikan bésok kalau besar jadi apa, pa
 podheng (nama makanan) tembakau enak dan tembakau sedang, dheng (pengulangan suara dheng),

dhengkok ^{x)} bergerak ke kiri dan ke kanan bagaikan katak.

3.7.8 Jalannya Permainan

3.7.8.1 *Persiapan*

Setelah anak-anak yang berhasrat bermain berkumpul, mereka lalu menyiapkan tempat bermain, dapat berupa bulatan atau persegi yang terbagi-bagi menurut jumlah pesertanya. Lalu mereka mencari pecahan tembikar sebanyak peserta dikurangi satu, dan sebuah batu yang agak lebih besar, sebagai kothok (katak).



3.7.8.2 *Peraturan Permainan*

- a. Barang siapa yang ketempatan kothok, itulah yang kalah.
- b. Yang kalah berkewajiban menyusun pecahan tembikar milik para peserta dengan batu kothok di atasnya, sedang yang lainnya bersembunyi.
- c. Sehabis menyusun, yang kalah berkewajiban mencari peserta yang lain, yang telah bersembunyi sewaktu yang kalah menyusun pecahan tembikar.
Pada dewasa ini, bagi yang ketempatan kothok ada pula yang diwajibkan menyanyi, sebagai hukumannya.
- d. Bila yang bersembunyi telah ketemu semuanya, atau yang telah menyanyi, permainan dimulai kembali.

3.7.8.3 *Tahapan Permainan*

a. Tahap Pertama

Masing-masing peserta misalnya ABCDEF duduk mengitari

^{x)} Tidak ada arti, hanya berfungsi sebagai penyambung baris atas dan bawahnya.

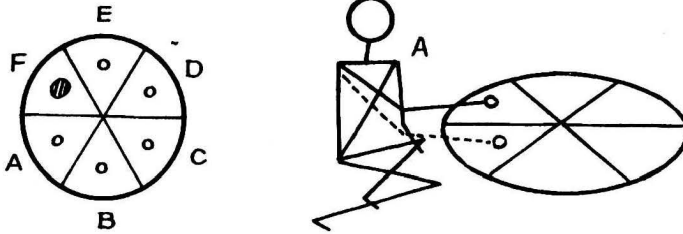


Gambar 16 : Para peserta sedang memindahkan gaco-gaco mereka termasuk "kodhok"nya.



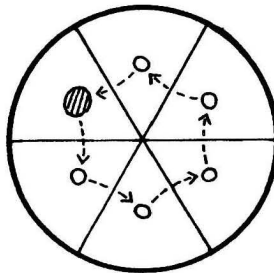
Gambar 17 : Peserta yang ketempatan kodhok berkewajiban menyusun gaco-gaco dengan kodhok di tempat teratas.

tempat permainan (bulatan terbagi 6 bidang) dan masing-masing peserta memegang pecahan tembikar pada masing-masing bidang. Satu di antaranya memegang batu besar yang berfungsi sebagai kodhok.



b. Tahap Kedua

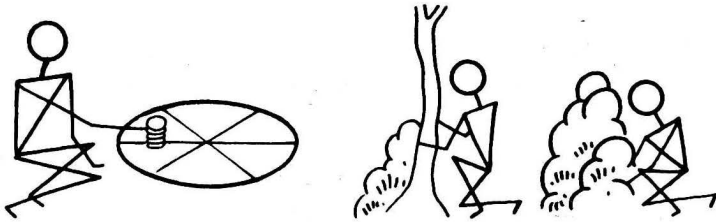
Begitu para peserta menyanyikan lagu Dhoktri, begitu pula para peserta menggerakkan pecahan tembikar serta batu yang agak besar ke ruang sebelah kanannya dan berputar seterusnya. (lihat gambar no. 16). Jadi jalannya seperti permainan Gulaganti. Bila nyanyian itu berakhir pada kata "kodhok", maka berhenti pulalah pecahan tembikar serta batu sebagai kodhok yang digerakkan berputar itu.



c. Tahap Ketiga

Di ruang siapa tempat berhentinya batu kodhok itu, maka pemilik ruangan itu pulalah yang jadi. Misalnya pada ruang milik C, maka ABDEF segera meninggalkan tempat bermain dan bersembunyi pada batas arena permainan yang telah ditentukan. C yang kalah tadi berkewajiban menyusun atau menumpuk pecahan tembikar para peserta beserta batu kodhok pada

bagian yang paling atas (lihat gambar no. 17). Setelah selesai menyusun C segera mencari peserta-peserta yang bersembunyi.



d. Tahap Keempat

Apabila semua peserta yang telah bersembunyi dapat ditemukan, maka berakhirlah permainan itu. Dan permainan dapat diulang kembali sejak permulaan. Batu kodhok bertempat pada ruang peserta yang baru saja kalah.

3.7.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan ini bagi yang kalah, sebagai hukumannya ialah harus menyusun batu-batu gacuk dan kemudian mencari yang bersembunyi sampai menemukannya.

Ada pula sebagai hukumannya bagi yang kalah, ialah harus menyanyi suatu nyanyian yang ditentukan oleh peserta yang menang.

Bagi yang menang ia berkewajiban bersembunyi serapi mungkin agar sukar ditemukannya. Atau bila hukumannya berupa nyanyi, ia berkewajiban menentukan judul lagu yang harus dinyanyikan oleh yang kalah.

3.7.9 *Peranannya Masa Kini*

Permainan Dhoktri ini banyak dikenal oleh anak-anak kecil umur 6 hingga 10 tahun, baik anak-anak kota maupun anak-anak pedesaan. Bahkan di luar daerah DIY pun masih cukup dikenal dan digemari oleh anak-anak. Jadi hingga kinipun permainan ini masih berperan.

3.7.10 *Tanggapan Masyarakat*

Masyarakat dalam menanggapi permainan ini masih cukup

positif, karena permainan ini tidak memerlukan biaya, tempat bermainnya terbatas, dalam permainannya tidak membahayakan. Baik masyarakat kota maupun masyarakat pedesaan sama-sama menanggapi dengan positif. Hanya perlu diketahui bahwa permainan ini tidak berbeda pula dengan permainan yang lain, ialah sifatnya selalu musiman.

3.7.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a : Bapak Sutiharjo
Tempat/tanggal lahir: Sleman, 36 tahun
Pekerjaan : Guru dan Koordinator Kesenian,
 Kecamatan Depok.
A g a m a : Islam
Pendidikan : Taman Guru Dewasa Taman Siswa
 Ibu Pawaiyatan Yogyakarta
Bahasa yang dikuasai: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang : Degolan, Degolan Pakem, Kabupaten
 Sleman.

b. Notasi iringan permainan

Dhoktri (Slendro pathet Sanga)

// 0 2 . 5 / . 2 2 3 / 3 2 2 3 / . 2 . 0/
 Dhok - tri le- gan-dha na - ga- sa- ri ri,
 / 0 2 . 6 / 6 6 6 1 / 1 6 6 5 / . 6 . 0/
 Ri - wul O- wal-a - wul je-nang ka- tul, tul,
 / 0 2 . 5 / 5 2 2 3 / 3 2 2 3 / . 2 . 0/
 To - lèn a-lèn - a- lèn jadah mantèn, tèn,
 / 2 2 2 6 / 6 6 6 1 / 1 6 6 5 / . 6 . 0/
 Ti-tèn- a - na be- suk ge-dhé da- di a- pa, pa,
 / 0 2 . 5 / 5 2 2 3 / 3 2 2 3 / . 2 . 0/
 Po - dheng ba-ko é- nak ba-ko se-dheng, dheng,
 / 0 2 . 6 / 6 6 6 1 / 1 6 6 5 / . . 0 0 //
 Dheng-kok é- yak é- yok ka-ya ko-dhok.

3.8 DHUK THÈR

3.8.1 Nama Permainan

Mengapa permainan ini disebut "dhuk thèr", kita tidak dapat mengetahui dengan pasti. Kiranya dapat kita perkirakan demikian : Dalam permainan ini memerlukan "luwokan" atau "wokan", yaitu galian tanah yang berukuran kecil untuk sarana bermain. Untuk membuat "luwokan" tadi harus dilakukan dengan "ndhudhuk" atau dengan menggali tanah.

Kemudian dalam melaksanakan permainan, para pemain mempergunakan ibu jari untuk menggerakkan biji benguk ke luwokan. Benturan kuku ibu jari dengan biji *benguk*^{x)} yang digerakkan tadi menimbulkan bunyi "thèr".

Selanjutnya untuk menamakan permainan itu lebih lengkap maka diambillah kata "dhuk" dari kata "dhuduk" dan suku kata "thèr" dari bunyi benturan kuku dengan benguk, maka terjadilah kata : "dhuk thèr".

Permainan Dhuk thèr ini masih sering dilakukan oleh anak-anak terutama di Kalurahan Ponjong, dan kiranya permainan itu merupakan permainan khusus dari daerah Ponjong dan sekitarnya, daerah penghasil biji benguk.

3.8.2 Peristiwa/Waktu

Dalam melaksanakan permainan tersebut tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa adat atau upacara tertentu, jadi sewaktu-waktu dapat dimainkan.

Permainan yang bebas dari unsur-unsur magis religius itu dapat diselenggarakan secara bebas pula oleh anak-anak, tidak terikat oleh suatu larangan apapun. Karenanya maka permainan itu dapat dilakukan pada sembarang waktu dan tempat.

3.8.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Tidak berbeda dengan macam permainan yang lain, permainan ini juga merupakan sarana anak-anak berkumpul dan berkomunikasi

^{x)} *benguk* = nama biji sejenis kara/kecipir.

dengan teman-teman sebayanya. Sambil lalu bermain, mereka berrekreasi, melatih ketrampilan dan melatih bergaul dengan sesama anak. Karena permainan ini tidak memerlukan tenaga yang berat, maka permainan ini lebih serasi untuk anak-anak perempuan.

3.8.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Mengingat alat bermain terdiri dari biji benguk yang banyak terdapat di daerah Gunung Kidul, maka permainan "dhuk thèr" dapat diperkirakan berasal dari daerah Gunung Kidul. Mungkin di daerah lain terdapat pula macam permainan ini pula, tetapi banyak kemungkinan nama dan alat bermainnya berbeda. Dan lagi mengingat cara bermain dengan "luwokan" dan sentuhan ibu jari, yang semuanya serba sederhana, dapatlah kita perkirakan benar-benar merupakan permainan tradisional, suatu permainan yang cara bermainnya sejak dulu hingga sekarang tetap demikian saja. Perkembangan permainan "dhuk thèr" hanya terdapat di daerah Gunung Kidul saja. Di daerah lain kita tidak menjumpainya.

3.8.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.8.5.1 *Jumlah*

Jumlah peserta permainan ini sekurang-kurangnya 2 orang anak. Paling banyak oleh 7 orang anak. Apabila lebih dari itu, sebaiknya dijadikan 2 kelompok.

3.8.5.2 *Kelamin*

Telah disebutkan bahwa permainan ini cocoknya apabila para pesertanya anak-anak perempuan. Tetapi apabila ada anak lelaki yang berhasrat turut bermain boleh saja, tidak menjadi soal, sebab memang tidak ada larangan bagi mereka. Pada dasarnya permainan ini lebih bersifat feminin.

3.8.5.3 *Usia*

Pada umumnya mereka yang bermain berumur sekitar 10 sampai 13 tahun, tetapi bila ada anak yang kurang dari 10 tahun turut bermain boleh saja, karena konsekuensi kalah menangnya tidak berat.

3.8.5.4 *Kelompok Sosial*

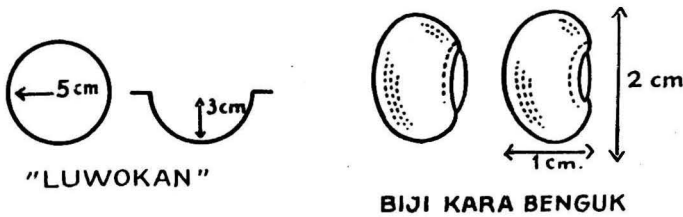
Para pesertanya tidak dibatasi dari kelompok masyarakat tertentu. Sembarang anak dari golongan masyarakat apapun dapat bermain bersama. Permainan ini lebih hidup di daerah pedesaan. Untuk anak kota permainan Dhukther boleh dikata tidak laku ; mungkin dengan alat bermain yang berbeda, seperti misalnya biji kecik sawo, biji tanjung dan lain sebagainya.

3.8.6 *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Untuk perlengkapan permainan ini diperlukan biji benguk, yang sangat mudah didapatkan di daerah pedesaan, seperti di Kalurahan Ponjong ini. Kecuali biji benguk sebanyak 10 X jumlah peserta, juga diperlukan sebuah "wokan" atau lubang kecil yang digali di atas tanah, dengan ukuran garis tengah lebih kurang 5 cm, sedang dalamnya lebih kurang 3 cm. Ruangan bermain cukup keliling lubang yang dapat dipakai untuk duduk sebanyak para peserta.



Gambar 18 : Para peserta yang melakukan hompimpah untuk menentukan kalah menang.



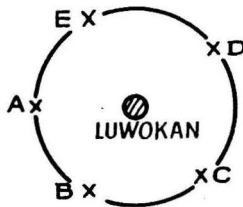
3.8.7 Iringan Permainan

Dalam penyelenggaraan permainan Dhuk ther tidak terdapat lagu iringan, baik vokal maupun instrumental. Jadi suasanaanya cukup tenang.

3.8.8 Jalannya Permainan

3.8.8.1 Persiapan

Setelah anak-anak yang hendak bermain berkumpul, misalnya sebanyak 5 orang anak, kemudian seperti biasanya mereka melakukan hompimpah lebih dahulu (lihat gambar no. 18). Dengan demikian akan diketahui urutan pemenang di waktu bermain nanti, misalnya urutannya ABCDE.



3.8.8.2 Peraturan Permainan

- Jumlah "udhu"^{x)} ditentukan, misalnya sebanyak 10 biji untuk setiap peserta.
- Bila masuk lubang menjadi miliknya.
- Waktu bermain, bila menyentuh biji yang lain, mati.
- Bila waktu mengarahkan ternyata tidak masuk lubang, mati.
- Bila yang paling kalah, dihukum oleh yang menang.
- Hukuman berupa "gethokan" (pukulan pelan-pelan) 5 kali, pada lutut, dengan menggunakan belakang jari tengah.

^{x)}udhu = biji benguk yang dipersiapkan tiap pemain.



Gambar 19 : Sewaktu seorang peserta habis melemparkan biji benguk ke arah lubang



Gambar 20 : Peserta yang lain berusaha memasukkan biji benguk ke dalam lubang.

3.8.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap Pertama

Para peserta, ialah ABCDE duduk di tanah mengelilingi lubang galian, terutama yang hendak bermain, yaitu A. Peserta yang lain boleh duduk boleh pula jongkok.

Cara bermain. Biji benguk sebanyak 50 biji diletakkan dalam gengaman tangan kanan A. Tangan kiri A diletakkan di atas wokan, tetapi jangan sampai menutupi seluruh lubang tadi. Biji benguk yang berada dalam gengaman tangan kanan segera dilemparkan oleh A ke arah wokan, seperti dalam permainan "kubuk". Letak tangan kanan di tanah atau agak ke atas sedikit, tetapi tidak melebihi tinggi lutut sewaktu dalam posisi duduk "timpuh" itu (lihat gambar no. 19).

Biji-biji benguk tadi ada yang dapat masuk wokan dan ada yang tidak. Misalnya yang masuk sebanyak 3 biji.



tangan kiri menutup lubang



tangan kanan menggenggam
biji kara benguk

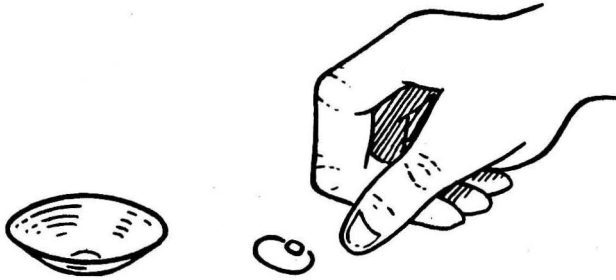
b. Tahap Kedua

Tindakan selanjutnya yaitu mencari letak biji benguk yang bertebaran di atas tanah itu, mana-mana saja yang dekat dengan wokan. Satu persatu biji-biji benguk tadi disentuh dengan kuku ibu jari ke arah lubang hingga masuk (lihat gambar 20). Misalnya di waktu A menyentuh biji benguk yang ke 9 ternyata tidak masuk lubang, maka matilah A.

A memperoleh 3 biji ditambah 8 biji, jadi mendapatkan 11 biji.

c. Tahap Ketiga

Kini B berganti bermain. B dengan tangan kiri di atas



lubang, dan tangan kanan menggenggam biji benguk sebanyak 39 buah dilemparkan ke arah lubang. Ternyata tidak ada yang masuk lubang. B lalu menyentuh biji-biji benguk dengan kuku ibu jari, akhirnya sewaktu yang ke 8 kalinya B menyentuh biji benguk yang lain, matilah ia. B mendapatkan 7 biji benguk.

d. Tahap Keempat

Kini berganti C yang bermain. Waktu C bermain tinggal 32 biji. Ternyata hasil yang dicapai oleh C sebanyak 15 biji, karena sewaktu yang ke 16 tidak dapat masuk lubang.

e. Tahap Kelima

Sekarang D berganti bermain dengan biji benguk sebanyak 17 biji. Dalam permainannya D memperoleh sebanyak 9 biji. Waktu bermain yang ke 10 D mati.

f. Tahap Keenam

E berganti bermain. Biji benguk yang tinggal sebanyak 8 biji itu dapat dimasukkan semua oleh E ke dalam lubang.

g. Tahap Ketujuh

Dengan demikian maka :

A mendapat 11 biji,

B mendapat 7 biji,

C mendapat 15 biji,

D mendapat 9 biji, dan
E mendapat 8 biji

Dengan demikian maka C lah yang paling menang, maka kini C berhak menghukum kepada A, B, D dan E, dengan cara "nggethok" atau memukul pelan-pelan dengan bagian belakang jari tengah, pada lutut peserta yang kalah, masing-masing sebanyak 5 kali.

Dengan demikian berakhirilah permainan Dhuk ther itu, dan dapat dilanjutkan lagi seperti semula.

3.8.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Bagi yang kalah, dalam permainan ini mendapatkan hukuman berupa gethokan pada lutut sebanyak 5 kali yang dilakukan oleh yang menang.

Bagi yang menang, berhak nggethok pada lutut masing-masing peserta yang kalah sebanyak 5 kali. Umumnya karena dalam kalangan anak-anak perempuan, cara memukulnya secara pelan-pelan saja.

3.8.9 *Peranannya Pada Dewasa Ini*

Walaupun permainan Dhuk ther ini sederhana sekali, namun bagi anak-anak terutama di daerah Ponjong masih disenangi dan nampak mengasyikkan pula, berarti masih mempunyai peranan juga. Selain itu meski permainan ini sangat sederhana, ternyata berisi pendidikan yang sederhana pula, yaitu melatih mereka dalam kecekatan gerak tangan.

Karena melaksanakannya cukup mengasyikkan, maka anak-anak perempuan suka menyelenggarakan permainan ini.

3.8.10 *Tanggapan Masyarakat*

Mengingat permainan ini tidak membahayakan, tidak mendidik yang bersifat negatif, maka masyarakat setempat dalam menanggapi permainan ini baik-baik saja, berarti mereka tidak melarangnya. Sebab dalam bermainnya itupun selalu mempergunakan waktu-waktu kosong, jadi tidak mengganggu pekerjaan rumah maupun jam belajar anak-anak. Untuk dilestarikan guna memperkaya

permainan anak-anak perempuan kiranya tidak ada jeleknya.

3.8.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Jayusman
Tempat/tgl. lahir	: Sleman, 32 tahun
Pekerjaan	: Guru dan Koordinator Kesenian Kecamatan Ponjong
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: Taman Guru Dewasa Taman Siswa Ibu Pawiyanat Yogyakarta
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Karang Ijo Timur, Kal. Ponjong, Kec. Ponjong, Kab. Gunung Kidul.

3.9 DHUL—DHULAN

3.9.1 Nama Permainan

Permainan anak yang terdapat di daerah kecamatan Imogiri ini disebut dengan nama "Dhul-dhulan", karena para peserta selalu meneriakkan kata "dhul" apabila mereka sampai pada tempat lingkaran yang lain. Dan kata "dhul" itu sering berubah menjadi kata "idhal-idhul", dan yang sering diucapkan berulang kali.

Pada masa yang lampau permainan dhul-dhulan ini biasa disebut dengan nama : Gobag gendul. Disebut demikian karena arena permainannya terdiri dari atas dua buah lingkaran dengan garis penghubung, itu mirip dengan bentuk gendul (botol).

3.9.2 Peristiwa/Waktu

Dimainkanya permainan ini oleh anak-anak adalah pada sembarang waktu saja, dapat pagi, siang ataupun sore hari, asal anak-anak berkesempatan. Jadi tidak ada ketentuan waktu. Biasanya pada sore hari, karena pada waktu itulah anak-anak banyak yang berkesempatan, pagi harinya banyak yang bersekolah.

Baru bila ada liburan, banyaklah dilakukan pada pagi hari.

Jelaslah bahwa dilakukannya permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa upacara setempat atau upacara adat ter-

tentu bagi suatu daerah.

3.9.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Tidak berbeda dengan permainan yang lain, permainan dhul-dhulan ini juga merupakan sarana sosialisasi bagi anak setempat. Dengan permainan ini anak-anak dapat bergaul dan mengenal lingkungan masyarakatnya. Dengan permainan ini anak-anak dapat berlatih untuk dapat bertindak cekatan, berlatih mengambil kesempatan yang juga meminta keberanian.

Permainan yang serba penuh gerak ini sudah selayaknya apabila digemari oleh anak-anak.

3.9.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Delapan puluh tahun yang lampau permainan ini sudah cukup dikenal di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sejak kapan dan dari daerah mana asal-usul timbulnya permainan ini kita tidak tahu dengan pasti. Macam permainan yang hampir sama adalah permainan gobag bunder, yang hingga sekarang juga masih hidup di beberapa daerah. Perkembangan permainan dhul-dhulan yang juga di daerah lain disebut gendul ini hingga dewasa ini pun terdapat pula di beberapa daerah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

3.9.5 Pelaku Permainan

3.9.5.1 *Jumlah*

Jumlah peserta dalam permainan ini sekurang-kurangnya 2 anak, dan sebanyak-banyaknya 12 anak.

Bila lebih dari 12 anak terlalu kebanyakan. Yang cukup antara 6 sampai 10 orang anak.

3.9.5.2 *Kelamin*

Peserta permainan ini dapat laki-laki semua, perempuan semua atau laki-laki perempuan bersama.

Karena jalannya permainan ini sebagian besar berupa lari, maka baik laki-laki ataupun perempuan semuanya dapat melakukannya.

3.9.5.3 *U s i a*

Untuk seimbangnnya antara yang menang dan yang kalah, maka sebaiknya peserta permainan ini sebaya, misalnya antara 9 sampai 11 tahun, atau antara 12 sampai 14 tahun. Untuk anak yang berumur kurang dari 9 tahun kiranya masih kurang dapat cekatan untuk melakukan permainan ini.

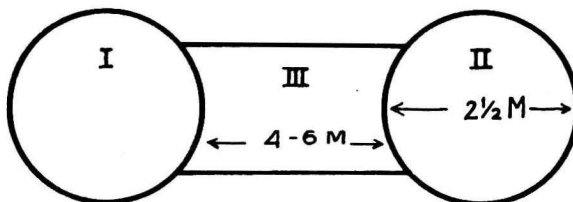
3.9.5.4 *Kelompok Sosial*

Peserta permainan ini tidaklah terbatas hanya dari suatu golongan tertentu saja, tetapi dari golongan apapun dapat bermain bersama. Demikian pula tempat diadakannya juga dapat di lingkungan masyarakat kota maupun di dalam lingkungan masyarakat pedesaan. Jadi jelas sekali bahwa permainan ini adalah milik masyarakat banyak.

3.9.6 *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Permainan ini tidak memerlukan peralatan permainan apa-apa, selain halaman untuk tempat bermain yang ukurannya agak luas, sekira antara 3 x 10 meter. Pada halaman yang seluas itu digambarkan dua buah lingkaran masing-masing dengan garis tengah sepanjang lebih kurang $2\frac{1}{2}$ meter, dan jarak antara kedua lingkaran itu kira-kira sejauh 4 sampai 6 meter.

Cara menggaris batas-batasnya cukup dengan batu, kayu ataupun dengan telapak kaki saja.



3.9.7 *Iringan Permainan*

Permainan ini tidak memerlukan iringan lagu, baik vokal maupun instrumental.

3.9.8 Jalannya Permainan

3.9.8.1 *Persiapan*

Setelah anak-anak yang hendak bermain berkumpul, mereka mencari tempat bermain dan segera membuat arena permainan seperti gambar di depan. Untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah, mereka melakukan sut atau hompimpah, sehingga tinggal seorang anak saja yang kalah atau "dadi".

3.9.8.2 *Peraturan Permainan*

Dalam permainan ini memerlukan beberapa macam peraturan bermain, seperti :

- a. Kaki yang kalah (dadi) tidak boleh masuk dalam lingkaran.
- b. Bila yang menang sampai tersentuh (meskipun hanya bajunya) oleh yang kalah, maka matilah ia.
- c. Yang mentas atau menang bila kakinya sampai di luar garis lingkaran ataupun garis penghubung lingkaran, maka matilah ia.
- d. Bila yang menang akan minta ijin berhenti sebentar, ia harus mengucapkan "nas" terlebih dahulu.
- e. Bila yang menang berpindah dari lingkaran yang satu ke lingkaran yang lain, maka sebelum masuk lingkaran harus mengucapkan kata "dhul".
- f. Apabila yang menang telah masuk lingkaran belum mengucapkan kata "dhul", dan yang kalah telah mengucapkan kata "dhul" maka matilah yang menang (mentas).
- g. Apabila yang mentas sampai dikelilingi 3 kali oleh yang kalah (dadi) dan ia tidak berani lari berpindah lingkaran, maka matilah ia.

3.9.8.3 *Tahapan Permainan*

a. Tahap Pertama

Setelah para peserta (ABCDEFGG) melakukan sut, dan ternyata G yang kalah, maka diadakan persepakatan berbagai macam peraturan bermain. Kemudian masuklah para peserta yang menang (ABCDEF) ke dalam lingkaran I, sedang G

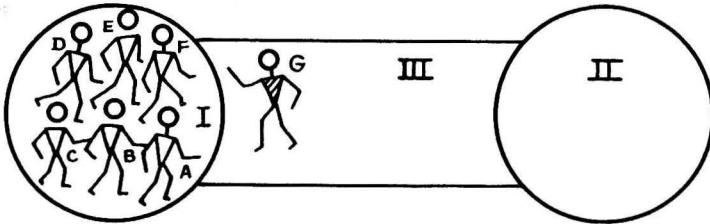


Gambar 21 : Sewaktu peserta yang kalah menghadang peserta yang menang yang berada dalam lingkaran.



Gambar 22 : Sewaktu peserta yang menang berpindah ke lingkaran lain sambil berteriak "dhul".

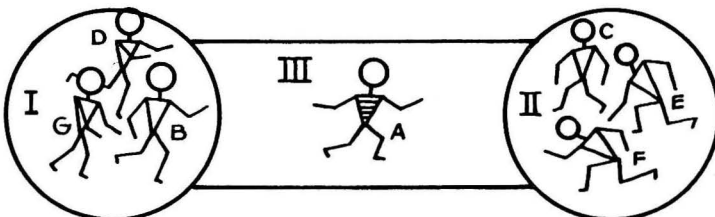
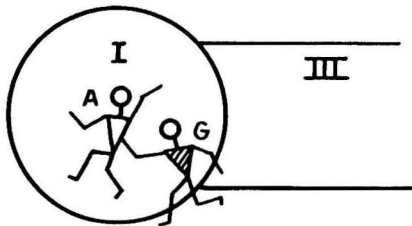
yang kalah berdiri pada areal III menghadap ke arah lingkaran I.



b. Tahap Kedua

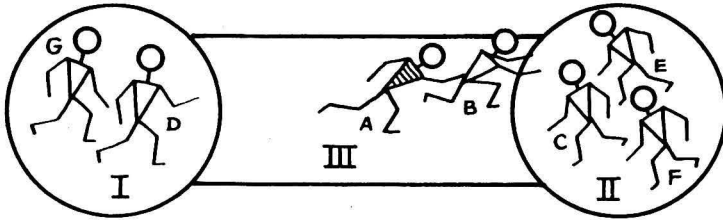
Peserta yang menang (ABCDEF) berkewajiban berpindah tempat dari lingkaran I ke lingkaran II dengan melalui areal III. Untuk mencari kesempatan ini maka ABCDEF menggoda G agar lengah, sehingga ada kesempatan untuk lari ke lingkaran II. (lihat gambar no. 21). Dan sebelum memasuki lingkaran II harus mengucapkan kata "dhul". (lihat gambar no. 22).

Misalkan sewaktu G melingkari lingkaran I dan berhasil meraih dan menyentuh A, maka matilah A. Kini A "dadi", dan G "mentas" lalu masuk ke lingkaran I.



c. Tahap Ketiga

Misalkan sewaktu B berusaha ke lingkaran II, tetapi sewaktu melewati areal III tersentuh oleh raihan A, maka matilah B, dan A masuk ke dalam lingkaran I, B lalu berdiri di areal III, untuk berusaha meraih para peserta yang menang (mentas).



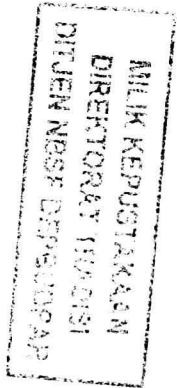
Demikianlah permainan itu berjalan seterusnya dengan berpedoman pada peraturan yang telah disepakati para peserta. Sehingga dalam permainan selalu ada silih berganti antara yang menang dan yang kalah. Ada kalanya yang "dadi" sampai lama tidak dapat "mentas". Bila sampai terjadi demikian, nampak kasihan pula pada yang "dadi".

3.9.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan ini jelas ada yang menang dan ada yang kalah, jadi bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman khusus bagi yang kalah, ataupun suatu upah bagi yang menang. Bagi yang menang sering-sering terucapkan kata-kata untuk menggoda kepada yang kalah dengan kata-kata "idhal-idul" secara berulang kali dan tidak bersama-sama, sehingga dapat membuat merahnya muka peserta yang kalah (dadi).

3.9.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Semua permainan anak biasanya bersifat musiman. Karenanya, maka apabila sedang musim, peranannya menonjol sekali. Tetapi apabila sedang bukan musimnya, dengan sendirinya tidak berperanan. Tetapi pada dasarnya masyarakat tetap mengenal permainan ini, lebih-lebih bagi anak-anak. Sebab itu apabila sedang musim, maka dengan serentak anak-anak menyambut dengan penuh gairah.



3.9.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat sekitarnya menerima permainan ini dengan senang hati pula, mengingat permainan ini tidak memerlukan biaya dan tidak membahayakan. Hanya orang tua umumnya selalu berpesan supaya jangan pada siang hari, sebab panas. Sebaiknya pada sore hari saja. Seperti kita ketahui untuk mendapatkan halaman yang datar dan dengan ukuran yang seluas itu biasanya selalu di tempat yang panas.

3.9.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Sujiyat
Tempat/tanggal lahir	: bantul, 47 tahun
Pekerjaan	: Guru, dan Koordinator Kesenian Kecamatan Imogiri
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: SGB Bopkri, tahun 1968
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Dongkelan, Kalurahan Imogiri, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul.

3.10 EMBÈK-EMBÈKAN

3.10.1 Nama Permainan

Kata "embèk-embèkan" atau "mbèk-embèkan" berasal dari "embèk", ialah tiruan dari bunyi kambing. Kata atau teriakan "embèk" dalam permainan ini berarti "menyerah kalah". Kiranya diambilkan dari keadaan kehidupan kambing.

Jika kambing mengembik dengan suaranya "embèk" berarti merasa sesuatu yang tidak enak, entah kekurangan makan, entah baru mencari kawan rombongannya atau mencari anaknya dan lain sebagainya.

Jadi diambil dari suara "embèk" dari kambing yang umumnya dalam keadaan tidak enak itu, maka orang yang kalah bertanding lalu meneriakkan bunyi "embèk".

Kata mbèk-embèkan adalah kata kerja aktif, berarti suatu permainan dimana masing-masing berusaha agar lawannya "embèk" (menyerah).

3.10.2 Peristiwa/Waktu

Permainan mbèk-embèkan itu tidak ada hubungannya dengan sesuatu peristiwa tertentu, jadi dapat dilaksanakan setiap waktu tidak usah memilih hari atau bulan apa.

Adapun waktu yang dipilihnya biasanya pada waktu sore, sesudah pulang dari sekolah atau sesudah selesai membantu pekerjaan orang tua.

Tempat bermain dipilihnya di lapangan, di sawah yang habis dipanen, atau di halaman rumah yang agak luas.

3.10.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan mbèk-embèkan yang intinya berupa kompetisi atau melatih adu kekuatan kiranya tidak terlepas dari naluri (instink) pertumbuhan anak yang sedang berkembang menuju kedewasaannya.

Dengan tidak sadar anak-anak mencari saluran untuk peluapan kekuatan yang tumbuh dalam jiwanya. Dan yang paling mudah peluapan itu disalurkan melalui tenaga fisik.

Juga dapat diartikan permainan ini sebagai olah raga, artinya usaha manusia untuk menjaga kesehatan.

Selain hal-hal tersebut di atas, secara naluriah pula anak-anak di samping menemukan kegembiraan dalam bermain, sambil lalu juga mencari identitas pribadinya.

3.10.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Permainan mbèk-embèkan ini dapat digolongkan sebagai imitasi dari tata kehidupan orang-orang tua jaman dahulu, di mana orang masih memuja kesaktian fisik dan mental/magi. Siapa yang kuat dan sakti, dialah yang kuasa dan dihormati.

Maka banyak seseorang yang mempunyai kesaktian ingin mencoba kesaktian orang lain untuk merebut pengaruh. Maka lalu diada-

kan tantang-menantang dan diteruskan dengan perang tanding (perkelahian satu lawan satu).

Orang-orang sakti itu biasanya masing-masing mempunyai pengikut, yang disebut murid, dan kelompoknya disebut paguron (perguruan). Murid-murid itu dalam melatih kesaktian lalu diadu satu sama lain, dan dengan demikian akan mencapai tingkat ketrampilan dalam mengusahakan mencapai kesaktian.

3.10.5 Peserta/Pelaku

3.10.5.1 *Jumlah*

Jumlah pemain yang pokok hanya 2 orang, dan seorang lagi yang tertua di antara mereka bertindak sebagai wasit. Lainnya yang tidak terbatas jumlahnya hanya sebagai penonton (supporters) dan di antara penonton ini menunggu gilirannya bermain setelah permainan pasangan pertama usai.

3.10.5.2 *Usia*

Umur pelaku permainan mbèk-embèkan biasanya yang sudah remaja sekitar 15 sampai 17 tahun, karena dalam permainan ini memerlukan kekuatan fisik dan ketrampilan berkelahi. Anak-anak di bawah usia tersebut biasanya belum tertarik pada permainan ini.

3.10.5.3 *Jenis Kelamin*

Permainan mbèk-embèkan hanya berlaku untuk anak-anak laki-laki. Secara naluriah kaum perempuan tidak memerlukan latihan adu kekuatan, karena menurut kodratnya, kaum lelakilah yang wajib menjadi pelindung kaum perempuan, dan dulu-dulunya perlindungan itu berupa kekuatan fisik.

3.10.5.4 *Kelompok Sosial*

Permainan ini sangat mengasyikkan bagi para pelaku dan penonton. Betapa tidak, karena selama pertandingan masing-masing pelaku sangat bersemangat untuk merobohkan dan mengalahkan lawannya, kadang-kadang dengan adegan-adegan yang menegangkan..

Sementara para penonton juga bergembira, maka timbullah

suasana yang ramai meriah, karena mereka bersorak-sorai memberi semangat kepada para pelaku, dan sering juga dilontarkan ejekan-ejekan.

Walaupun demikian, permainan tetap bersifat kompetitif. Siapa yang kalah, meneriakkan kata "embek" berarti mengakui dengan sportif keunggulan lawan.

Jadi permainan mbek-embekan itu juga bersifat edukatif, artinya mendidik anak agar berjiwa kesatria (sportif).

Perlu ditambahkan pula, bahwa dalam permainan ini tidak dibedakan antara anak-anak dari bermacam tingkat kehidupannya, dengan demikian maka dapat menjadi sarana mengakrabkan persahabatan. Permainan ini lebih hidup di daerah pedesaan dari pada di kota.

3.10.6 Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini yang terutama hanya memerlukan tempat yang agak luas, karena biasanya mengundang kegemaran penonton yang banyak jumlahnya. Jika tempat permainan sempit, para pelaku sering terdesak oleh penonton yang selalu ingin mendekat karena keasyikannya

Juga perlu diingat, bahwa ruang yang dipakai bermain ini jangan terlalu keras misalnya di ubin (plesteran), karena itu dapat membahayakan para pelaku yang saling bergulat. Maka sebaiknya permainan dilakukan di sawah yang kering sehabis panen, di ladang rumput, atau boleh juga di halaman rumah yang tanahnya tidak terlalu keras.

Selain tempat, peralatan lain-lainnya tidak diperlukan.

3.10.7 Iringan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan iringan baik yang berupa lagu atau bunyi-bunyian. Hanya secara spontan para penonton mengiringi dengan tepuk tangan dan sorak-sorai.

3.10.8 Jalannya Permainan

3.10.8.1 *Persiapan*

Jika ada beberapa anak yang akan bermain mbek-embekan,

di antara mereka harus ada seorang anak yang lebih besar/tua dari pada kawan-kawannya, yang biasanya secara sukarela akan menjadi pengawas dan wasit dalam permainan itu. Ini perlu untuk menjaga agar pemain taat pada peraturan yang telah ditentukan, dan untuk menjaga keselamatan para pemain. Sebab sering terjadi pemain terlalu bernafsu dan emosional, karena dalam permainan ini dipertaruhkan rasa harga diri yang diupayakan dengan segala kekuatan fisik dan kecerdikan akal untuk mengalahkan lawannya. Jika demikian halnya, maka pemain sering hilang kesabarannya dan menyerang dengan tidak tahu belas-kasihannya, dengan begitu dapat membahayakan keselamatan lawannya.

Di sinilah perlunya ada wasit, yang harus segera bertindak melelai kedua anak yang bermain.

3.10.8.2 Aturan Permainan

Dua orang anak bertanding adu kekuatan, tujuannya untuk merobohkan (*mbanting* *Jw.*) lawannya dan merangkul lehernya (*mithing* *Jw.*) hingga si lawan tidak dapat bergerak lagi atau menjadi *loyo*.

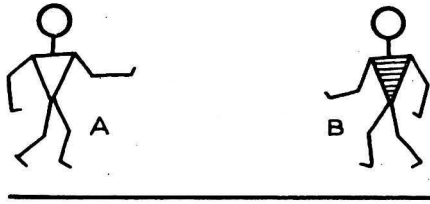
Cara merobohkan lawan bebas dengan segala cara, hanya tidak diperkenankan memukul dengan tangan atau menyepak dengan kaki. Jika menjepit leher (*mithing* *Jw.*) tidak diperkenankan terlalu erat hingga lawan tidak dapat bernafas.

Jika lawan telah dapat dirobohkan dan dirangkul atau ditindih, dan lawan itu meneriakkan kata "*embèk*", si pemenang harus segera melepaskannya. Berarti permainan telah selesai, karena "*embèk*" berarti menyerah. Lalu ganti pasangan lain yang bermain.

3.10.8.3 Tahapan Permainan

a. Tahap Pertama

Wasit memilih dua orang anak yang akan dipertandingkan. Dipilihnya dua orang anak yang sebaya besarnya dan kekuatannya. Kedua orang anak misalnya A dan B ditanya apakah berani bertanding. Jika masing-masing menyatakan berani, baru permainan dimulai.



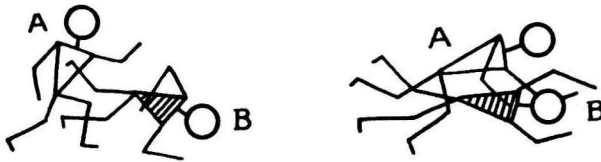
b. Tahap Kedua

A dan B bersiap berdiri berhadapan menunggu aba-aba wasit. Jika wasit telah memberi aba-aba "wis" (sudah) maka mulailah A dan B bertanding. Mereka saling berusaha memegang lawannya, saling mendorong, saling menarik dan mengait (njegal Jw.) kaki lawan, untuk kemudian dibanting (dijatuhkan).

Jika salah seorang misalnya A telah dapat membanting B, lalu narus berusaha menindih B atau memiting lehernya, berarti ia berada di atas (lihat gambar no. 23). Dengan segala kekuatan dan akalny si B yang ditindih berusaha membalikkan A yang



Gambar 23 : Sewaktu kedua peserta yang bertanding bergulat untuk mengalahkan lawannya.



berada di atas, dan tidak jarang usaha itu berhasil juga. Maka bergantilah si B yang menindih si A.



Demikianlah seterusnya A dan B silih berganti tindih-menindih. Sementara itu anak-anak penonton ramai bersorak memberi semangat kepada yang sedang bertanding. Akhirnya salah satu menjadi loyo dan merasa tidak lagi dapat melawan tekanan musuhnya, lalu ia berteriak "embek". Berarti ia telah menyerah kalah.

- Catatan : Biasanya seorang dapat kalah jika :
- a). Badannya sudah tertindih, dan lehernya terjepit (kepithing Jw.) oleh lawannya.
 - b). Badan terlentang, dada ditindih oleh lawan dan kedua bergelangan tangannya terpegang erat oleh lawan yang menindih.
 - c). Badannya terkurap, ditindih oleh lawan yang terkurap juga, tapi letak badannya malang (silang). Ini namanya di-alang (Jw.).

3.10.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan mbek-embekan ini sudah jelas siapa yang kalah dan siapa yang menang. Yang menang mendapat sorak-sorai dari para penonton dan dianggap sebagai jagoan. Tetapi juga tidak luput dari kemungkinan ditantang oleh anak lain untuk bertanding. Tinggal keputusan pada dia berani atau tidaknya.

Yang kalah tentu saja tidak mendapat sanjungan dari penonton, ma-

lah jika dia itu sehari-harinya terkenal nakalnya, setelah kalah lalu diejek (disukurke, Jw.) oleh kawan-kawan penonton. Selanjutnya ia akan berkurang kenakalannya. Memang permainan mbek-embekan itu mengandung unsur kompetisi dalam mengejar gengsi dan harga diri di antara kawan-kawan bermain.

3.10.9 Peranannya Masa Kini

Permainan mbek-embekan rupanya masih digemari oleh anak-anak remaja di luar kota, seperti yang kita saksikan di daerah Ponjong Gunung Kidul. Di dalam kota Yogyakarta tidak pernah lagi kita jumpai permainan ini. Untuk anak-anak di kota kiranya permainan yang sifatnya kompetitif ialah "oyak-oyakan" (kejar-kejaran), yang tujuannya mengejar lawan bermain hingga dapat menepak (nyablek, Jw.) badan lawannya.

3.10.10 Tanggapan Masyarakat

Di daerah Ponjong Gunung Kidul di mana permainan mbek-embekan itu kita saksikan cukup menarik perhatian anak-anak bahkan juga orang-orang dewasa/tua di sekitarnya. Suatu tanda bahwa permainan itu masih mendapat tanggapan baik di masyarakat Entahlah jika nantinya terdesak kegiatan anak-anak sekarang yang mulai gemar belajar pencak silat, karate dan sebangsanya, yang telah berkembang baik di kota.

Bukan tidak mungkin perkumpulan pencak silat, karate tersebut merembet ke dusun-dusun, seperti halnya dengan apa yang sekarang dikatakan moderen di berbagai bidang kehidupan, yang biasanya timbul di kota-kota besar, toh sekarang ini juga sudah banyak diserap /ditiru di desa-desa.

3.10.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Jayusman
Tempat/tanggal lahir	: Sleman, 32 tahun
Pekerjaan	: Guru, dan Koordinator Kesenian Kecamatan Ponjong
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: Taman Guru Dewasa Taman Siswa Ibu Pawiyatan Yogyakarta.

Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Karang Ijo timur, Kal. Ponjong
 Kecamatan Ponjong, Kabupaten
 Gunung Kidul

3.11 ÈPÈK-ÈPÈK

3.11.1 Nama Permainan

Permainan Èpèk-èpèk, merupakan salah satu permainan anak yang terdapat di Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. Dan permainan macam ini terdapat pula di daerah Kabupaten Gunung Kidul. Menilik nama permainan tadi, maka pikiran kita lalu tertuju ke arah mengapa permainan itu disebut Èpèk-èpèk.

Èpèk-èpèk berarti telapak tangan. Di sini antara sebutan èpèk-èpèk dengan permainan itu sendiri mempunyai sangkut-paut, yaitu dalam hal cara pelaksanaan permainan tersebut. Dalam permainan ini, èpèk-èpèk atau telapak tangan mempunyai arti penting. Pemain mana yang terkena oleh èpek-èpek anak yang jadi atau kalah, maka pemain itu menjadi kalah atau jadi. Demikianlah kiranya, alasan-alasan mengapa permainan itu disebut Èpèk-èpèk

3.11.2 Peristiwa/Waktu

Anak-anak melakukan permainan Èpèk-èpèk apabila ada waktu terluang, waktu pekerjaan rumah telah selesai atau di halaman sekolah sewaktu jam istirahat. Jadi permainan ini sewaktu-waktu dapat dilaksanakan. Permainan ini merupakan permainan biasa saja, tidak ada larangan atau peraturan tentang terlaksananya permainan tersebut. Dilakukannya permainan ini tidak ada kaitannya dengan upacara adat daerah setempat.

3.11.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Èpèk-èpèk merupakan sebuah permainan yang rekreatif dan dapat menimbulkan keriangannya, sehingga sudah sepantasnya apabila anak-anak gemar melaksanakannya. Bagi para peserta selain mendapat kegembiraan, juga berlatih kelincahan dan kesiapsiagaan. Sehingga permainan Èpèk-èpèk ini cukup baik bagi anak-anak sekampung atau sedesa untuk sarana bertemu, bergurau bermain dan berkomunikasi.

3.11.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Untuk mengetahui sejarah asal usul dan perkembangannya permainan Èpek-èpek ini agak sukar juga. Sebab kurang adanya keterangan-keterangan yang pasti. Dari kata-kata dan cara melakukannya yang serba sederhana dan asli ini dapatlah kiranya diperkirakan bersifat tradisional dan telah tua usianya. Dalam perkembangan dan persebarannya dapat berubah, baik dalam kata-kata dan beberapa peraturan permainannya. Misalnya di Kabupaten Gunung Kidul ada juga permainan semacam Èpek-èpek ini, tetapi ada beberapa perbedaannya.

3.11.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.11.5.1 *Jumlah*

Jumlah peserta dalam permainan ini tidak ada batasan, asal ada anak yang ingin ikut bermain, diperbolehkan. Sekurang-kurangnya terdiri atas 3 orang anak, jika lebih dari 10 orang peserta juga terlalu memayahkan bagi yang jadi atau kalah.

3.11.5.2 *Jenis Kelamin*

Walaupun pada umumnya peserta itu terdiri atas anak laki-laki saja, atau anak-anak perempuan saja, tetapi ada kalanya ada anak perempuan yang turut serta bermain bersama anak laki-laki.

3.11.5.3 *Usia*

Usia mereka itu rata-rata 8 sampai 13 tahun. Yang baik apabila para pesertanya berumur sebaya, sehingga seimbang kekuatannya. Misalnya saja anak-anak yang sedang duduk di kelas IV, kebanyakan mereka berumur 10 sampai 11 tahun.

3.11.5.4 *Kelompok Sosial*

Siapapun dapat melakukan permainan ini, jadi tidak ada larangan bagi sesuatu golongan atau kelompok masyarakat. Jadi permainan ini bukanlah milik segolongan masyarakat saja. Dan lagi permainan ini dapat dilakukan di kota maupun di daerah pedesaan. Jadi anak-anak kota dapat pula melakukannya, bukanlah permainan khusus anak desa.

3.11.6 Peralatan Permainan

Dalam melaksanakan permainan Epèk-èpèk ini tidak menggunakan peralatan apapun. Waktu bermain para peserta hanya menggunakan gerak atau tenaga saja. Hanya tempat bermain memerlukan cukup luas, misalnya suatu halaman rumah atau halaman sekolah. Karena diperlukan untuk berlari-lari.

3.11.7 Iringan Permainan

Pada jaman dahulu, permainan anak-anak itu sebagian besar diiringi dengan nyanyian. Demikian pula permainan Epèk-èpèk ini juga disertai dengan nyanyian yang cukup dilagukan, tanpa memakai iringan alat bunyi-bunyian.

Adapun kata-kata iringan permainannya :

Epèk-èpèk si Kancil mbelèh tekèk
 Sir gedebug ceklèk
 Si Kancil nyolong timun
 Timuné ewer-ewer
 Jenengé Dower.

Artinya lebih kurang demikian :

Telapak tangan si Kancil menyembilih tekek,
 Sir gedebug ceklek (tiruan bunyi)
 Si Kancil mencuri ketimun
 Ketimunnya ewer-ewer (tiruan bunyi)
 Namanya Dower.

3.11.8 Jalannya Permainan

3.11.8.1 *Persiapan*

Anak-anak yang berusia antara 8 – 13 tahun berkumpul, lalu mencari tempat di suatu kebun kosong atau suatu halaman rumah yang cukup luas. ABCDEFG bersepakat untuk mengadakan permainan Epèk-èpèk.

3.11.8.2 *Peraturan Permainan*

- a. Penentuan pimpinan permainan dilakukan atas persetujuan peserta.

- b. Jalannya penunjukan oleh pimpinan permainan ke arah kiri atau ke arah kanan.
- c. Yang jadi atau kalah, ialah yang tertunjuk, bersamaan dengan kata "wer" dari akhir iringan lagu yang dinyanyikan.
- d. Cara mematikan lawan dilakukan dengan "nyablek" atau menyentuhkan telapak tangan pada badan peserta (baju tidak diperkenankan).
- e. Setiap peserta yang telah kena "cablek" menjadi mati, dan membantu yang jadi turut mematikan peserta yang masih mentas (menang).
- f. Permainan ini berakhir apabila para peserta yang menang telan terkena "cablek" semua.



Gambar 24 : Sewaktu para peserta berdiri melingkar dan salah seorang di antaranya memimpin jalannya permainan.

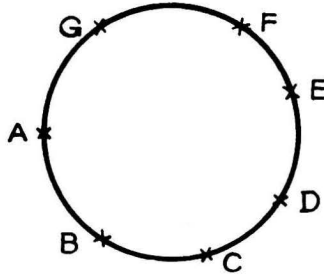
3.11.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama

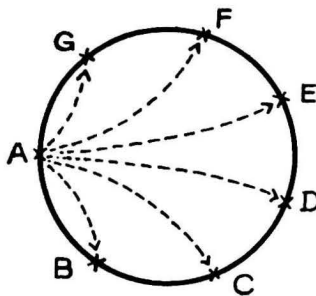
Para peserta (ABCDEFGH) berdiri membuat sebuah lingkaran,

salah seorang di antara mereka (A) atas persetujuan para peserta bertugas untuk memimpin permainan.

A ikut berdiri dalam deretan bentuk lingkaran bersama BCDEF dan G.

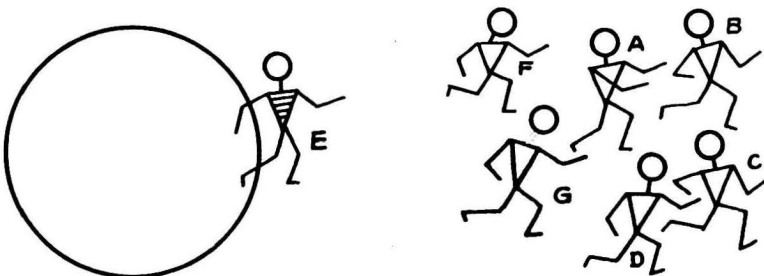


Sambil menyanyikan lagu Epek-epek jari telunjuk A menunjuk BCDEFG ABCD dan seterusnya, sampai nyanyian berakhir (lihat gambar no. 24).



Tahap Kedua

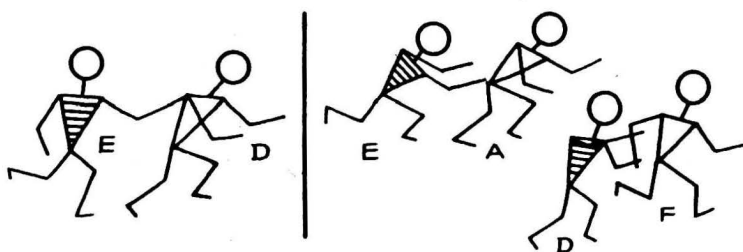
Sewaktu iringan lagu itu berakhir pada suku kata "wèr" pada kata "Dowèr", misalnya tunjukan itu kebetulan jatuh pada peserta E, maka E lah yang jadi, sementara itu ABCDFG cepat-cepat lari menyebar di halaman yang telah tersedia, supaya tidak dapat di"ca-



blèk'' oleh E. E kini berkewajiban mengejar ABCDFG untuk mematakannya dengan telapak tangannya.

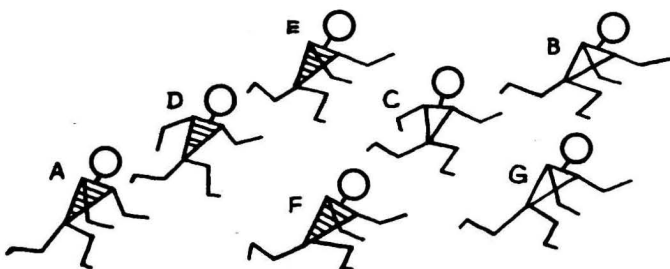
Tahap Ketiga

Sewaktu E mengejar misalnya berhasil mematkan D dengan telapak tangannya, maka kini E dan D bersama-sama mengejar ABCFG untuk mematakannya. Dalam kesempatan pengejaran ini misalnya E berhasil mematkan A sedang D juga berhasil mematkan F. Maka kini E, D, A dan F bersama-sama mengejar BC dan G untuk mematakannya.



Tahap Keempat

Kini yang mengejar untuk mematkan lebih banyak dari pada yang dikejar. Dengan cepat akhirnya B, C dan G dapat tertangkap dengan ''cablekan'' E, D, A dan F. Maka kini berakhirilah permainan Epek-epek, karena semua telah terkena cablek semua oleh yang jadi.



Apabila permainan ini hendak dilanjutkan lagi, maka G sebagai peserta yang paling akhir tertangkap, ia yang menjadi pimpinan permainan berikutnya.

3.11.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan Èpèk-èpèk ini yang berstatus kalah, ialah peserta yang tertunjuk pada suku kata terakhir dari lagu iringan, dan konsekuensinya sebagai peserta yang kalah, ia berkewajiban mengejar kepada peserta-peserta yang menang untuk menangkapnya dengan cara "nyablek" atau menyentuh dengan telapak tangan. Jadi mengejar pada lawan hingga tertangkap semua itulah yang merupakan konsekuensinya.

Sedang bagi yang menang, ialah lari untuk menghindari tertangkap. Jadi upah bagi yang menang maupun hukuman lain bagi yang kalah tidak ada sama sekali.

3.11.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Adapun mengenai peranan permainan itu hingga pada dewasa ini dapatlah dikatakan masih dapat bertahan. Sebab walaupun banyak permainan yang lain, ternyata permainan Èpèk-èpèk ini masih pula digemari. Permainan yang diperagakan dengan cara berlari-larian itu ternyata selalu mendapat tempat di hati anak-anak. Selain cara bermainnya tidak sukar, permainan ini tidak memerlukan peserta banyak, tambahan lagi tidak memerlukan pula tempat yang luas. Pelaksanaannya dapat sewaktu-waktu, siang, sore ataupun bahkan pada malam hari di waktu bulan purnama. Itulah sebabnya permainan ini tetap berperanan dalam dunia permainan anak-anak.

3.11.10 *Tanggapan Masyarakat*

Tanggapan masyarakat atas permainan Èpèk-èpèk di daerah kecamatan Imogiri ini masih menggembirakan. Masyarakat masih memperhatikan adanya permainan itu, terbukti mereka pun bergembira juga menyaksikan permainan tersebut. Sebab selain membuat suasana gembira, permainan ini berisi pendidikan pula, ialah untuk melatih kekuatan jasmani, dalam hal ketrampilan dan kecepatan berlari.

3.11.11 *Keterangan Tambahan*

a. Informan

N a m a : Bapak Sujiyat
Tempat/tanggal lahir : Bantul, 47 tahun

Pekerjaan : Guru, Koordinator Kesenian
 Kecamatan Imogiri, Kabupaten
 Bantul
 Agama : Islam
 Pendidikan : SGB Bopkri, tahun 1968
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Dongkelan, Kalurahan Imogiri,
 Kecamatan Imogiri, Kabupaten
 Bantul.

b. Notasi Iringan Permainan

P È K - È P È K (Sl. p. Sanga)

// 0 0 2 2 5 / 2 2 5 5 2 2 5 /
 Pèk è - pèk si Kan cil mbe-lèh te-kèk
 / 5 2 2 5 2 5 / 2 2 5 5 2 2 5 /
 Sir ge-de - bug ce- klèk si Kan-cil nyo-long ti-mun
 / 2 2 5 5 2 2 5 / 2 2 5 5 2 //
 Ti-mun- é è- wèr è - wèr je- neng-é ndo - wèr

3.12 GAJAH TELÉNA

3.12.1 Nama Permainan

Kata "gajah" dipakai dalam permainan ini, karena cara bermainnya menirukan binatang gajah.

Adapun kata "teléna" (te memakai e lemah, sedang le memakai e miring), artinya apa tidak jelas. Tetapi mungkin kata "teléna" itu ada hubungannya dengan kata "tlalé" yang berarti "belalai".

Memang untuk anak-anak tiap mendengar kata gajah, tentu ada asosiasinya dengan belalai, karena memang hanya gajalah satu-satunya binatang yang memiliki belalai.

3.12.2 Peristiwa/Waktu

Permainan dilakukannya tidak bergantung pada suatu upacara

adat tertentu. Adapun waktunya biasanya dilakukan pada siang hari, dikala anak-anak habis menunaikan pekerjaan membantu orang tua. Jadi terselenggaranya permainan ini lepas dari pada berbagai upacara apapun.

3.12.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Mudah dimengerti bahwa anak-anak pada umumnya sangat erat hubungan alam pikirannya dengan binatang. Mereka gemar bermain dengan binatang, mencari kupu-kupu, gangsir, jengkerik, kepik atau ikan dan sebagainya.

Tambahan pula dongengan tentang binatang tentu juga menarik sekali akan perhatian anak-anak, seperti dongeng kancil (pelanduk) misalnya. Maka anak-anak selalu suka bermain dengan menirukan alam atau tingkah laku binatang, misalnya : gowokan (permainan ayam jantan dengan kuwuk/kucing liar), jaranan (permainan kuda), tokung-tokung, (permainan "bébék"), cèlèng (babi hutan), sapi-sapoèn (lembu), dan lain-lainnya.

Maka wajarlah jika mereka bermain dengan menirukan gerak-gerik gajah. Permainan ini bersifat kompetitif dan rekreatif.

3.12.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Permainan ini termasuk permainan tradisional dan telah tua sekali umurnya. Permainan ini boleh dikata tidak mengalami perkembangan. Sejak jaman dahulu hingga sekarang cara memainkannya sama saja, tidak mengalami perubahan dan perkembangan.

3.12.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.12.5.1 *Jumlah*

Serakit pelaku yang membentuk imitasi binatang gajah terdiri atas 3 orang, sedang yang naik seorang, jadi jumlahnya 4 orang. Untuk lawannya, sebagai teman bertandingnya juga 4 orang. Jadi untuk bersifat kompetitif, sedikitnya memerlukan 8 orang anak.

3.12.5.2 *Kelamin*

Permainan Gajah telena ini hanya untuk anak laki-laki, sebab tidak pantas bila dilakukan oleh anak perempuan.

3.12.5.3 *Usia*

Pelaku permainan ini sebaiknya anak-anak remaja. Sekurang-kurangnya berumur 10 tahun. Yang cukupan bila berumur 13 sampai 14 tahun, karena pelaksanaannya memerlukan kekuatan fisik. Untuk anak-anak di bawah umur 10 tahun terlalu berat.

3.12.5.4 *Kelompok Sosial*

Tidak ada perbedaan tingkat kedudukan atau kelompok sosial tertentu dalam permainan ini. Siapa saja dapat bermain bersama-sama.

3.12.6 *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Dalam permainan ini tidak diperlukan peralatan permainan apapun. Hanya tempat bermainnya meminta yang agak luas, apalagi bila yang bertanding lebih dari sepasang. Tempatnya yang baik datar, tetapi tidak di lantai, sebab bila sampai terjatuh berbahaya bagi anak. Yang baik pada tempat yang berumput atau tanah datar berpasir.

3.12.7 *Iringan Permainan*

Iringan dalam permainan ini berupa lagu vokal, dan dinyanyikan oleh peserta sebelum bertarung. Syair lagunya seperti berikut :

Gajah-gajah teléna,
telénané Garunata,
Jenang katul sisir gula,
Her segara amba,
Her segara amba.

Artinya :

Gajah-gajah teléna (nama)
teléna milik Garunata,
Bubur bekatul irisan kecil-kecil gula kelapa,
Her (tiruan suara) samudra luas,
Her (tiruan suara) samudra luas.

3.12.8 Jalannya Permainan

3.12.8.1 *Persiapan*

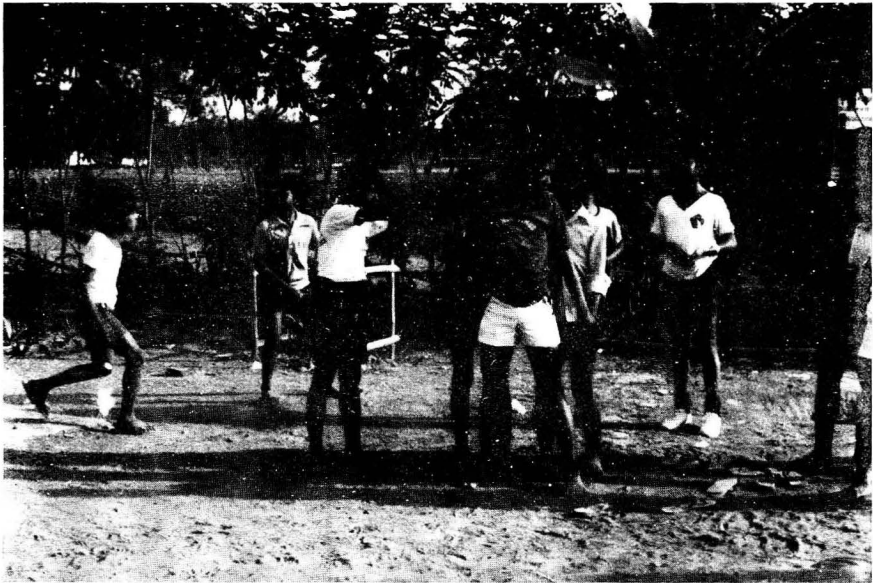
Setelah anak-anak yang berhasrat bermain telah berkumpul pada halaman yang cukup luas lagi datar, maka berkelompoklah mereka. Tiap kelompok terdiri atas 4 orang anak. Dapat 2 kelompok, dapat pula 4 kelompok. Masing-masing kelompok memilih atau menentukan siapa-siapa yang menjadi gajah bagian depan, dan bagian belakangnya serta calon penunggangnya. Setelah ditentukan maka bersiaplah masing-masing kelompok pada halaman sisi kiri dan halaman sisi kanan. Misalkan dalam permainan ini terdiri atas 2 kelompok, kelompok I dan kelompok II. Kelompok I terdiri atas ABCD dan kelompok II terdiri atas EFGH.



3.12.8.2 *Peraturan Permainan*

Macam peraturan permainannya antara lain :

- 1) Pertandingan berupa usaha merobohkan atau menjatuhkan lawan hingga penunggang gajah jatuh di tanah.
- 2) Cara merobohkan hanya dilakukan dengan menarik, mendesak dan mendorong.
- 3) Dilarang memukul, merenggut rambut, menendang atau menyepak.
- 4) Apabila penunggang gajah sampai terjatuh dari dukungan, itulah yang kalah.
- 5) Bagi yang kalah tidak ada hukumannya.



Gambar 25 : Sebuah kelompok sedang bersiap, dengan penunggang di sebelah kanannya.



Gambar 26 : Kedua penunggang gajah telah bersiap untuk bertempur.



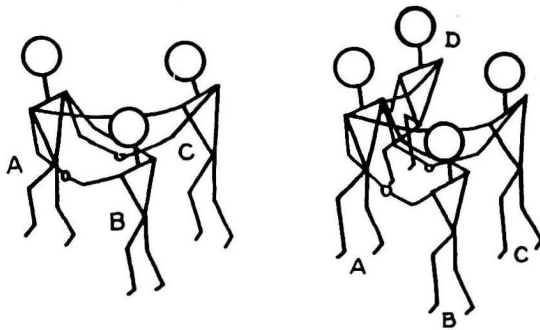
Gambar 27 : Dua penunggang gajah kelompok yang lain telah siap pula untuk bertempur.

3.12.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama

Kelompok I.

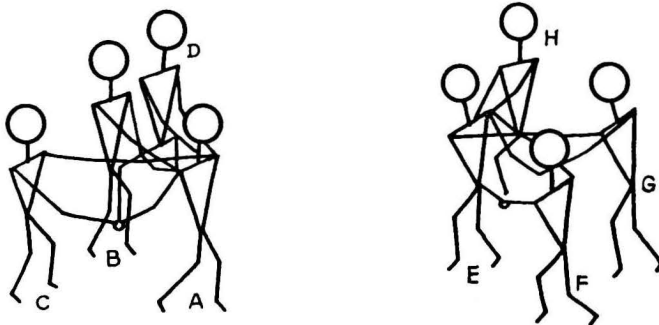
A berdiri di depan, B dan C berdiri di belakangnya, semuanya menghadap ke satu arah. Tangan A yang kiri bergandengan dengan tangan B yang kiri pula. Tangan A yang kanan bergandengan dengan tangan C yang kanan juga. Caranya bergandengan jari-jari masing-masing tangan saling bertelusupan (cathokan, Jawa). Lalu tangan B yang kanan ditumpangkan pada pundak A yang kanan, sedang tangan C yang kiri ditumpangkan pada pundak A yang kiri. Dengan demikian tangan B dan C yang menumpang pundak A merupakan garis silang. Rakitan ini merupakan "gajah" yang akan dikendarai oleh D (lihat gambar no. 25). D lalu menaiki gajah. Caranya naik, pantat D menumpang atau duduk di atas tangan B dan C yang bersilangan, dan kaki kanan-kiri memancat pada tangan-tangan yang bergandengan.



Kelompok II demikian juga seperti Kelompok I.

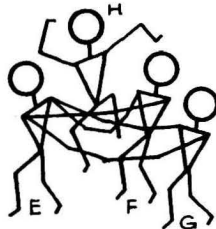
EFG bertindak sebagai gajah, seperti ABC. Sedang H bertindak sebagai penunggang gajah EFG seperti D pada kelompok ABC.

Kelompok I dalam posisi berhadapan dengan kelompok II (lihat gambar no. 26 dan no. 27).



Tahap Kedua

Setelah D naik di atas gajah ABC dalam posisi berhadapan dengan H yang naik di atas gajah EFG, maka kedua kelompok itu lalu menyanyikan lagu "Gajah teléna", sambil bergerak maju dengan langkah yang seirama dengan irama lagu yang mereka nyanyikan, Bagaikan gerak-gerik "enjer" (tarian sebelum tari perang) dalam pewayangan (lihat gambar no 28).





Gambar 28 : Dengan penuh gairah sambil menari kedua kelompok maju bertempur.



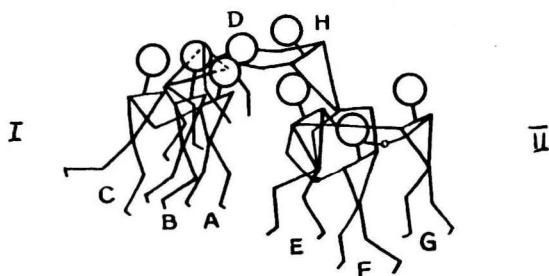
Gambar 29 : Kedua kelompok mulai bertempur saling berusaha untuk menjatuhkan.

Tahap Ketiga

Pada saat lagu selesai dinyanyikan kedua kelompok saling mendekat, akhirnya bertemulah kedua kelompok itu. D dan H saling berpegang, lalu tarik menarik dan dorong-mendorong. Demikian pula gajah-gajahnya, saling desak-mendesak untuk usaha menjatuhkan lawan (lihat gambar no. 29).

Dan akhirnya salah satu di antara kedua kelompok ada yang kalah, misalnya H akhirnya dapat dijatuhkan dari atas gajah EFG. Dengan demikian maka kelompok I yang terdiri atas ABCD mendapat kemenangan.

Seperti ditentukan dalam peraturan permainan, untuk usaha merobohkan atau menjatuhkan lawan ini dilarang sama sekali memukul dan sebagainya.



Dengan demikian berakhirlah permainan Gajah telena, dan dapat diulang lagi, Biasanya ada pergantian peranan.

3.12.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan ini tidak ada konsekuensi yang berupa hukuman atau lainnya untuk kelompok yang kalah. Jadi mereka melulu berkompetisi untuk berebut prestasi. Tentu saja bagi mereka ada kepuasan dan kebanggaan bagi kelompok yang menang. Tetapi bukan tidak mungkin nanti pada permainan yang kedua mereka ganti yang kalah.

3.12.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Permainan "Gajah telena" kini sudah jarang sekali kita lihat di daerah-daerah, apalagi di dalam kota. Sekolah SMOA atau SGO sering pula untuk variasi mengenal permainan tradisional daerahnya,

mengajarkan juga permainan gajah teléna, éngkol, bintèn dan embèk-embèkan juga.

Dalam permainan ini sekurang-kurangnya memerlukan 8 orang anak yang semuanya benar-benar sebaya besar dan kekuatannya. Jika peserta-pesertanya tidak sebaya, maka sukarlah untuk mendapatkan keseimbangan, dan dengan demikian permainan menjadi kurang menarik.

Kurang berperannya permainan ini selain karena kurang dipopulerkan, mungkin juga karena sekarang sudah banyak berbagai permainan dengan alat yang serba modern pula, maka hal semacam itu lalu mendesak permainan yang bersifat tradisional.

3.12.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat pada umumnya kurang begitu banyak memperhatikan tentang permainan anak-anaknya. Hingga pada dewasa ini para orang tua pada umumnya tidak mengetahui macam permainan apa yang biasa dilakukan oleh para putra-putranya. Apalagi tentang jalannya permainan.

Di sekolah-sekolah baik tingkat sekolah Taman Kanak-kanak atau tingkat Sekolah Dasar jarang juga yang diajarkan berbagai macam permainan yang bersifat tradisional, umumnya diajarkan berbagai macam permainan yang termasuk lingkup pelajaran Olah Raga

Memang untunglah bahwa Sekolah SMOA atau SGO yang nantinya menjadi guru Olah Raga di sekolah-sekolah pernah juga dikenalkan dengan permainan yang bersifat tradisional.

3.12.11 Keterangan Tambahan

- a. Informan
- | | | |
|----------------------|---|---|
| N a m a | : | Bapak Sutihardjo |
| Tempat/tanggal lahir | : | Sleman, 36 tahun |
| Pekerjaan | : | Guru, Koordinator Kesenian
Kecamatan Depok, Kabupaten
Sleman. |
| A g a m a | : | Islam |
| Pendidikan | : | Taman Guru Dewasa, Taman
Siswa, Yogyakarta. |
| Bahasa yang dikuasai | : | Indonesia, Jawa Baru. |
| Alamat sekarang | : | Degolan, Pakem, Kabupaten
Sleman. |

b. Notasi Iringan Permainan

Gajah Taléna (Slendro pathet Sanga)

// 0 5 5 5 / 5 3 2 1 /
 Ga - jah ga - jah ta - lé - na,
 / 1 2 3 2 / 5 3 2 1 /
 Ta- lé - na - ne Ga - ru - na - ta,
 / 0 5 . 2 / 5 3 2 1 /
 Her, se - ga - ra am - ba.
 / 0 5 . 2 / 5 3 2 1 //
 Her, se - ga - ra am - ba.

3.13. JÈG-JÈGAN

3.13.1 Nama Permainan

Kata dasar "jèg" dapat menjadi kata kerja aktif "ngejègi" yang berarti "menduduki". Ini terdapat dalam peperangan, kalau musuhnya mundur, daerah atau negeri musuh itu lalu "dijegi" (diduduki) oleh pihak yang menang.

Kata "jèg-jègan" berarti "duduk-menduduki".

Permainan "jèg-jègan" mirip dengan perang, di mana anak-anak dibagi dalam 2 kelompok yang saling berhadapan dan saling berusaha merebut (menduduki) daerah musuhnya.

3.13.2 Peristiwa/Waktu

Permainan "jèg-jègan" tidak ada hubungannya dengan peristiwa upacara adat tertentu, jadi dapat dilakukan sepanjang masa. Adapun waktunya, biasanya dilakukan pada sore hari, pada malam hari tidak lazim dilakukan. Hanya kadang-kadang pada esok hari atau siang hari, jika kebetulan ada liburan sekolah.

3.13.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan yang bersifat kompetitif dan rekreatif ini sudah ada sejak dahulu. Adapun sebabnya karena permainan ini merupakan

imitasi (peniruan) dari suatu peperangan. Dan peperangan antar manusia sejak dulu kala tentu selalu ada. Apa lagi untuk anak-anak di daerah Jawa yang banyak melihat wayang, di mana adegan perang merupakan yang paling banyak yang khas.

Menurut kodrat pertumbuhan jiwanya anak itu memang suka bergerak, maka permainan gerak fisik seperti perang-perangan tentu digemari oleh mereka.

3.13.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Permainan yang bersifat menirukan perang ini dapatlah dikatakan telah berumur cukup tua, karena unsur perang itu juga telah berumur tua sekali.

Selain tua umurnya, dapat pula diperkirakan bahwa permainan macam ini juga tumbuh di mana-mana. Demikian pula permainan "jèg-jègan" ini terdapat di mana-mana, hanya kemudian lalu timbul perbedaan cara-caranya, dan mengakibatkan bermacam-macam nama permainan, seperti : Raton, Tembung, Gembung, Bètèngan dan lain sebagainya. Seperti di daerah tingkat II Sleman istilah yang digunakan adalah "jèg-jègan", sedang di daerah Kulon Progo disebut "Raton" dan di daerah Kotamadya Yogyakarta, disebut "Bètèngan".

3.13.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.13.5.1 *Jumlah*

Jumlah peserta dalam permainan ini sekurang-kurangnya 6 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing 3 orang. Tidak lazim dilakukan oleh 4 orang, dan sama sekali tidak mungkin dilakukan oleh 2 orang. Bahkan mungkin lebih banyak dari itu, misalnya 10 atau 12 orang. Hanya saja jumlahnya harus genap, agar dapat dibagi menjadi dua kelompok.

3.13.5.2 *Jenis Kelamin*

Peserta dalam permainan ini biasanya anak laki-laki, tetapi sesuai dengan perkembangan jaman, kini juga dapat dilakukan oleh anak perempuan. Ini selaras dengan kemajuan jaman sekarang di mana penghayatan olah-raga dengan segala bentuk dan jenisnya juga berlaku untuk anak laki-laki dan perempuan.

3.13.5.3 *Usia*

Usia peserta permainan "jèg-jègan" rata-rata 10 hingga 15 tahun. Untuk anak-anak yang masih kecil belum dapat melakukannya, karena rumitnya aturan permainan dan penggunaan kekuatan fisiknya, yang buat anak kecil belum dimungkinkan.

3.13.5.4 *Kelompok Sosial*

Seperti halnya dengan permainan yang lain, permainan "jèg-jègan" ini tidak membedakan kelompok sosial mana yang dapat menjadi pesertanya. Ini dapat difahami, lebih-lebih pada jaman sekarang pada umumnya anak-anak baik yang laki-laki maupun yang perempuan sudah dapat masuk sekolah di mana orang tidak mengenal perbedaan tingkat kedudukan/kehidupannya, maka dalam permainan pun tidak dikenal akan perbedaan kelompok sosial.

3.13.6 *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Dalam permainan ini boleh dikata tidak memerlukan peralatan apapun selain hanya tempat yang agak luas, misalnya di halaman rumah, di lapangan atau di sawah yang kering sesudah panen.

3.13.7 *Iringan Permainan*

Juga tentang iringan, dalam permainan ini tidak diperlukan baik yang berupa lagu maupun bunyi-bunyian.

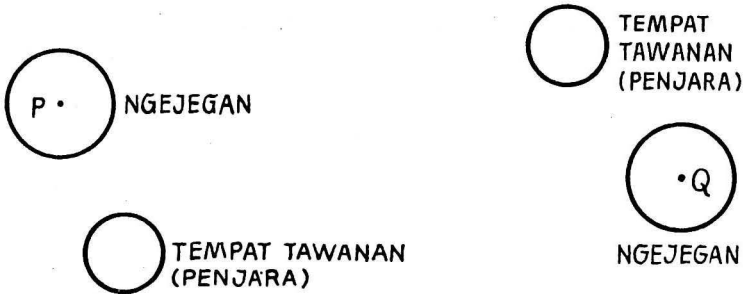
3.13.8 *Jalannya Permainan*

3.13.8.1 *Persiapan*

Terlebih dahulu peserta menentukan kelompok. Jika misalnya ada 10 orang peserta (ABCDEFGHIJ), mereka berundi untuk menentukan anggota dari kedua kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang (ABCDE dan FGHIJ).

Setelah itu lalu dibuatlah 2 buah lubang kecil di tanah dan sekeliling lubang itu dibuatlah garis lingkaran (cirkel) dengan radius 1 meter dan lubang itu sebagai titik pusat. Lubang dan lingkaran itu disebut "ngejegan" (pangkalan). Kedua ngejegan itu berjarak antara 6 sampai 7 meter.

Disamping ngejegan itu masih dibuat lagi lingkaran yang agak lebih kecil, yang terletak di sebelah kanan agak serong ke depan dari ngejegan, yang berfungsi sebagai tempat tawanan.



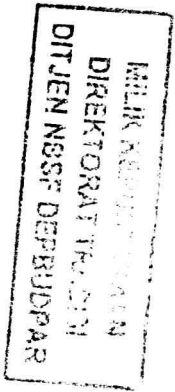
Kemudian mereka menentukan pula batas arena permainan, misalnya hanya seluas halaman rumah yang dibatasi dengan pagar, atau jika dimainkan di lapangan lalu dibuatkan batas segi empat dengan tonggak kecil dari dahan kayu atau daun-daunan di ke empat sudutnya.



Gambar 30 : Seorang peserta, berusaha membebaskan temannya dari tawanan lawan.

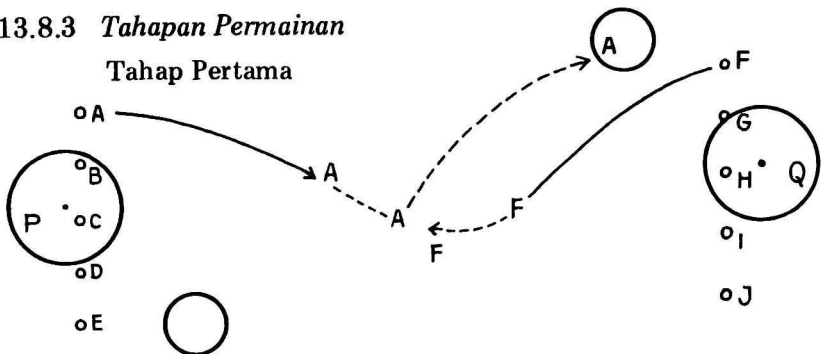
3.13.8.2 Aturan Permainan

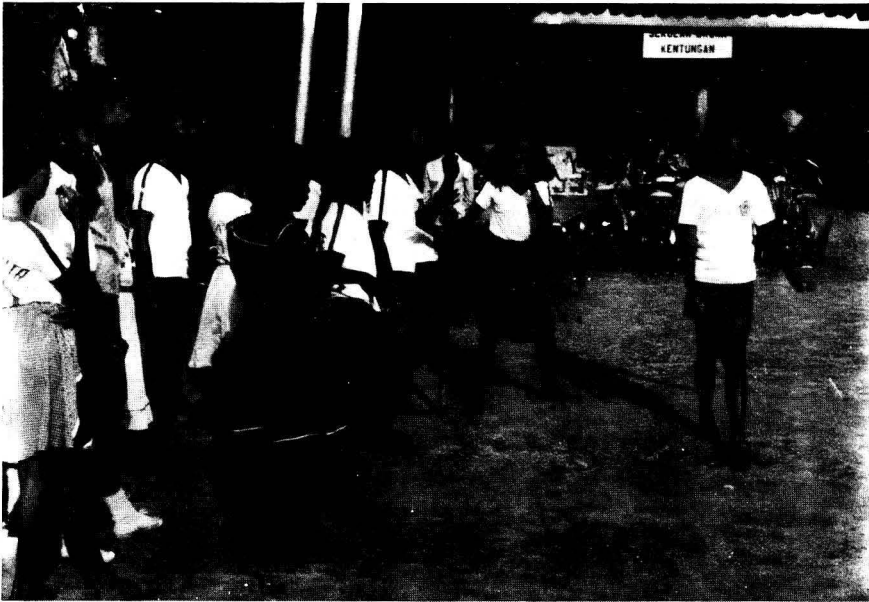
- Seorang anggota dari masing-masing kelompok hanya dapat mengejar seorang dari kelompok lawan.
- Jika seorang dikejar oleh seorang lawan dan belum dapat tertangkap, maka ia dapat kembali ke ngejegan dan dari sana lalu boleh mengejar seorang lawan lain.
- Begitu juga seorang yang belum berhasil menangkap lawan, harus kembali dulu ke ngejegan, untuk nantinya dapat mengejar seorang lawan lainnya lagi.
- Peserta yang berada di dalam ngejegan menjadi kebal, tidak dapat dimatikan.
- Dalam permainan ini pokoknya seorang peserta hanya dapat mengejar atau dikejar seorang peserta lawan.
- Jika seorang peserta tertangkap oleh lawan, peserta tersebut lalu mati, dan harus masuk ke penjara lawan sebagai tawanan.
- Seorang tawanan dapat dihidupkan kembali oleh kawannya, dengan menyentuh tangan yang dijulurkan oleh tawanan itu (lihat gambar no. 30).
- Sesudah dibebaskan dari tawanan harus kembali dulu ke ngejegan untuk berhak lagi mengejar lawan.
- Jika ngejegan sampai kosong, lalu dapat diserbu oleh seorang lawan.
Dan jika terjadi demikian berarti seluruh anggota kelompok yang terduduki ngejegan-nya sudah mati (kalah semuanya).



3.13.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama





Gambar 31 : Para peserta siap pada betengnya, seorang di antaranya mulai keluar.

Jika kelompok P yang menang dalam undian, maka A keluar dari ngejegan untuk memancing agar dikejar oleh lawan, misalnya F dari kelompok Q (lihat gambar no. 31).

Tahap Kedua

Jika A terkejar oleh F dan dapat disentuh (dicablek, dijawil, Jawa), A lalu mati, dan menjadi tawanan masuk ke dalam penjara Q1.

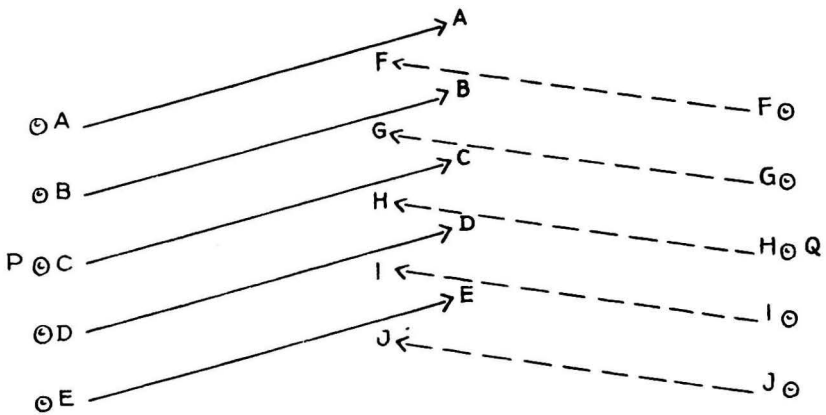
Tahap Ketiga

Jika A tidak dapat tertangkap oleh F, maka A dapat kembali ke ngejegan P. Jadi A sebagai orang pertama belum boleh mengejar lawan, baru sesudah masuk ke ngejegannya A berhak keluar dari ngejegan lagi untuk mengejar seorang lawan. Sementara itu F yang sudah mengejar A boleh dikejar oleh B. Jika F tidak dapat menangkap A, lalu harus segera berusaha kembali ke ngejegannya sendiri (Q).

Tahap Keempat

Sementara B mengejar F, B dapat dikejar oleh G. Demikian silih berganti tiap peserta hanya dapat mengejar seorang lawan, dan hanya dapat dikejar oleh seorang lawan lainnya.

Untuk mudahnya di bawah ini kami gambarkan bagan sebagai berikut :



Keterangannya :

Jika A yang mulai lari dahulu, kemudian dikejar oleh F, maka :

F dikejar oleh B,
 B dikejar oleh G,
 G dikejar oleh C,
 C dikejar oleh H,
 H dikejar oleh D,
 D dikejar oleh I,
 I dikejar oleh E,
 E dikejar oleh J.

Tahap Kelima

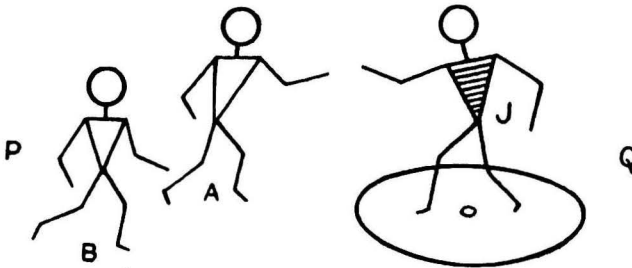
Jika dalam kejar mengejar itu suatu ngejegan sampai kosong tidak ada yang menunggu, ini dapat diserbu (dijegi, Jawa) oleh salah seorang pihak lawan. Jika terjadi demikian, maka seluruh kelompok

yang terserang itu mati semuanya.

Urutan A dikejar oleh F, F oleh B, B oleh G dan seterusnya itu tidak mutlak, jadi boleh tidak urut, pokoknya seorang peserta hanya dapat dikejar oleh seorang lawan.

Tahap Keenam

Bagaimana jika anggota kelompok Q tinggal seorang saja, sedang kelompok P masih 2 orang. Dalam hal ini 2 orang (misalnya A dan B) dari kelompok P menyerang (nglurug Jawa) ke ngejegan Q yang tinggal ditunggu oleh J misalnya.



J ini sebetulnya berhak menangkap salah satu dari kedua penyerbu itu. Tetapi jika J keluar dari ngejegan dan mengejar A, si B yang selalu berdekatan dengan A tentu dapat membalasnya, atau B dapat ngejegi Q. Dengan begitu J tidak punya harapan lagi untuk menang, karena tidak dapat berkutik lagi, dan lalu menyerah kalah.

Maka permainan lalu diulang dari permulaan.

3.13.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Permainan "jeg-jegan" ini cukup mengasyikkan, jadi unsur kompetitifnya menonjol sekali. Dalam permainan semacam itu biasanya pencapaian prestasi (kemenangan) sudah cukup memuaskan bagi kelompok yang berhasil mencapainya. Maka tidak ada peraturan tertentu buat yang menang atau yang kalah.

Hanya kadang-kadang saja menurut perjanjian, sesudah mengalami kekalahan, kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang. Pelaksanaannya, semua anggota kelompok yang menang berjalan ke ngejegan kelompok yang kalah, lalu satu per

satu menurut pasangan yang sebaya besarnya, semua anggota yang kalah menggendong yang menang dari ngejegan yang kalah ke ngejegan yang menang.

3.13.9 Peranannya Masa Kini

Permainan yang disertai lari-lari dan adu kuat itu selamanya tentu digemari oleh anak-anak.

Begitupun juga permainan "jeg-jegan" ini. Meskipun demikian terbawa oleh kemajuan jaman, mudahnya komunikasi masyarakat kota dengan desa, maka permainan-permainan yang bercorak modern seperti sepak bola, bola voli, badminton dan lain sebagainya, sudah banyak meresap ke dusun-dusun dan mengurangi kesempatan anak bermain dengan permainan tradisional.

3.13.10 Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat pada masa sekarang ini umumnya acuh tak acuh saja terhadap kegiatan anak-anaknya, ini kiranya disebabkan oleh para orang tua di mana-mana, baik di kota maupun di desa makin disibukkan oleh pekerjaan untuk mencukupi keperluan hidupnya.

Syukurlah di beberapa sekolah dasar kini sudah ada usaha para gurunya memberikan bentuk-bentuk permainan untuk mengisi kekosongan di waktu istirahat dan sehabis jam sekolah, karena bagaimanapun sempitnya, di depan rumah sekolah tentu ada halaman di mana anak-anak dapat bermain.

3.13.11 Keterangan Tambahan

- a. Informan
- | | | |
|----------------------|---|--|
| N a m a | : | Bapak Sutihardjo |
| Tempat/tanggal lahir | : | Sleman, 36 tahun |
| Pekerjaan | : | Guru, Koordinator Kesenian
Kecamatan Depok, Kabupaten
Sleman |
| A g a m a | : | Islam |
| Pendidikan | : | Taman Guru Dewasa, Taman
Siswa, Ibu Pawiyatan Yogyakarta. |
| Bahasa yang dikuasai | : | Indonesia, Jawa Baru |
| Alamat sekarang | : | Degolan, Pakem, Sleman. |

3.14 JIRAK

3.14.1 Nama Permainan

Permainan ini bernama "jirak", karena pada masa dulunya alat yang dipergunakan untuk bermain adalah "jirak", ialah sebuah nama buah pohon kemiri. Pada masa dulunya dalam permainan anak kita jumpai nama-nama : jirak ula, jirak umbris, jirak kamplong, dan jirak wok. Macam-macam permainan ini kini telah tidak kita jumpai lagi pada dunia permainan anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan jirak yang berasal dari daerah kecamatan Ponjong Gunung Kidul ini menggunakan alat bermain bukan lagi jirak buah pohon kemiri seperti asal mulanya, tetapi kini menggunakan alat bermain pecahan tembikar, yang sering-sering oleh pesertanya dibuat halus dan berbentuk gepeng atau pipih dan bundar.

3.14.2 Peristiwa dan Waktu

Permainan ini oleh anak-anak dilakukan pada sembarang waktu saja, pagi, siang dan sore hari. Umumnya pada waktu sore hari, ialah sewaktu mereka tidak mempunyai pekerjaan atau bersekolah. Lain halnya bila pada waktu libur, apalagi pada bulan Puasa, acapkali pula mereka memainkan pada pagi hari. Dilakukannya permainan ini tidak ada hubungannya dengan sesuatu upacara adat atau peristiwa tertentu pada suatu daerah yang bersifat religius.

3.14.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Pada umumnya permainan jirak itu, baik yang menggunakan alat bermain jirak atau kelereng, selalu memiliki unsur judi, yaitu selalu dengan taruhan, lebih-lebih pada masa yang lampau. Kalau pada dewasa ini banyak pula yang hanya bermain-main, jadi tidak secara sungguh ialah dengan taruhan. Permainan jirak yang berasal dari daerah kecamatan Ponjong ini sudah tidak lagi memiliki unsur judi, hanya bercorak rekreatif, sedang corak kompetitifnya ialah dengan adanya hukuman bagi yang kalah. Dalam permainan ini yang kalah berkewajiban menggendong yang menang sejauh jarak yang telah ditentukan, misalnya sejauh 8 langkah bolak-balik. Karena itu maka permainan jirak di daerah kecamatan Ponjong ini baik juga untuk sarana sosialisasi anak sambil berlatih ketrampilan.

3.14.4 Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Dari nama serta cara permainannya jelaslah bahwa termasuk permainan tradisional yang cukup tua, karena sejak 100 tahun yang lampau permainan jirak seperti jirak ula, umbris, jirak kamplong dan jirak wok telah dikenal dan tersebar luas di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan jirak yang kini masih terdapat di daerah Ponjong ini kiranya juga merupakan perkembangan bentuk dari yang kuno itu. Alat bermainnya disesuaikan dengan apa yang ada sekarang dan berdasar pula kemampuan anak di daerah tersebut. Di Kotamadya Yogyakarta yang ada permainan kelereng yang telah menggunakan nama nekeran, karena menggunakan alat bermain neker (knikker). Di daerah Kulon Progo terdapat pula semacam permainan ini, tetapi menggunakan alat bermain karet gelang, dengan nama permainan "lowok".

3.14.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.14.5.1 *Jumlah*

Permainan jirak macam ini dapat dilakukan oleh sekurang-kurangnya 2 orang anak, sedang sebanyak-banyaknya 7 sampai 8 anak. Lebih dari delapan cukup repot melaksanakannya, dan bagi yang terhukum terlalu berat. Yang cukupan bila dilakukan oleh 4 atau 5 orang anak.

3.14.5.2 *Kelamin*

Berdasar permainannya sendiri dapatlah dilakukan oleh anak lelaki ataupun perempuan. Tetapi mengingat permainan ini tidak banyak memerlukan tenaga fisik, maka pada umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan.

3.14.5.3 *Usia*

Usia yang cukupan untuk melakukan permainan ini adalah mereka yang berusia antara 10 sampai 13 tahun jadi kira-kira anak SD kelas 3 sampai kelas 6.

Bagi anak yang masih kecil kiranya kurang tepat, karena sebagai hukumannya berkewajiban menggendong.

3.14.5.4 *Kelompok Sosial*

Pelaku permainan ini tidak hanya terbatas pada suatu golongan masyarakat saja, tetapi berlaku bagi umum. Jadi baik dari anak golongan masyarakat petani, pamong praja, miskin ataupun kaya, semua boleh dan berhak ikut bermain. Hal macam ini berlaku baik di daerah pedesaan maupun di kota. Hanya kalau di kota berupa permainan nekeran yang pesertanya memerlukan kelereng.

Dalam permainan ini bagi si pelaku dapat mengambil manfaat untuk selalu bertindak dengan kesungguhan hati. Karena dalam permainan ini ada resiko bila kurang baik atau kalah, sebab harus menggerdong lawan. Jadi adanya hukuman bagi yang kalah itu juga merupakan suatu pendidikan, agar seseorang selalu bertindak dengan sepenuh hati, tidak "ndleyo" (semaunya sendiri).

3.14.6 *Perlengkapan/Peralatan Permainan*

Kalau pada masa dahulu masing-masing peserta harus punya modal jirak atau kelereng sebanyak 20 buah misalnya, maka permainan jirak di Ponjong ini setiap peserta cukup memiliki sebuah pecahan tembikar yang telah dibuat bundar dan dihaluskan yang digunakan sebagai gacuk, dan kelompok yang akan bermain memerlukan pula sebuah batu gacuk yang lebih besar. Kemudian untuk tempat bermain diperlukan lubang galian kecil di tanah dengan ukuran dalam 5 cm dan garis tengah lebih kurang 8 cm. Sedang arena permainannya berukuran luas 2 X 6 m.



3.14.7 *Iringan Lagu*

Permainan Jirak ini tidak memerlukan iringan lagu baik vokal maupun instrumental. Jadi semasa permainan itu berjalan, suasananya tenang dan sepi. Tetapi begitu terjadi kejutan, misalnya gacuk besar dapat mengenai beberapa gacuk peserta, terlontar pulalah tawa dan teriakan karena gembira.

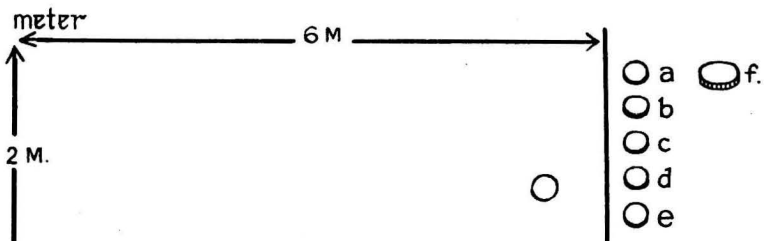


Gambar 32 : Sewaktu setiap peserta melemparkan gaco untuk menentukan urutan bermain.

3.14.8 Jalannya Permainan

3.14.8.1 *Persiapan*

Persiapan permainan ini berupa pengadaan pecahan tembikar untuk alat bermain sebanyak peserta dan sebuah lagi yang besar. Juga pembuatan galian sebagai "wok" serta arena permainan seluas 2 X 6 meter.



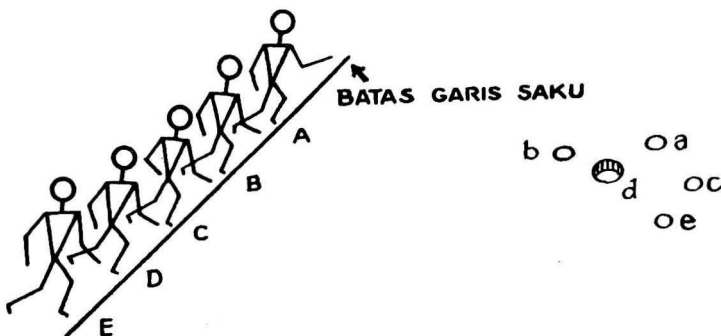
3.14.8.2 Peraturan Permainan

- Urutan bermain ditentukan dengan cara melempari gacuk ke lubang (wok) "kacèn", siapa yang lebih dekat itulah yang berhak bermain lebih dahulu, dan yang terjauh bermain paling akhir.
- Untuk "kacèn" atau "adhèn" dilakukan 2 kali, diambil yang lebih dekat dengan "wok".
- Bagi yang tersusul, sama-sama masuk wok atau dikenai, maka yang tersusul berkewajiban mengulangi "saku" (melaksanakan lemparan ulangan).
- Hukuman bagi yang kalah berupa menggendong yang menang bolak-balik sejauh yang telah ditentukan, misalnya 8 langkah.

3.14.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama

Pada tahap ini para peserta A B C D E melakukan "kacèn", dengan melemparkan batu gacuk ke arah wok yang telah dibuatnya dari jarak sejauh kira-kira 3 meter (lihat gambar no. 32). Bila masuk wok itulah yang paling dekat, ia berhak bermain terdahulu. Bila A masuk wok, dan kemudian D juga masuk wok, maka A harus saku (mengulang melempar gacuk) kembali. Mana yang paling dekat itulah yang bermain terdahulu.

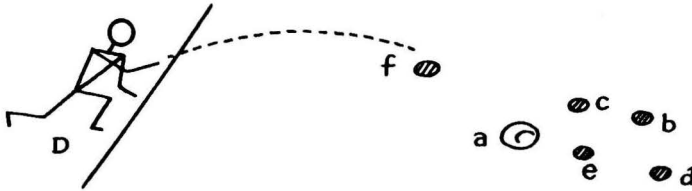


Tahap Kedua

Misalkan D yang paling dekat, ia masuk wok, maka D lalu mengumpulkan gacuk para peserta a b c d e ditambah sebuah gacuk khusus yang lebih besar. Dari batas garis saku D lalu melemparkan

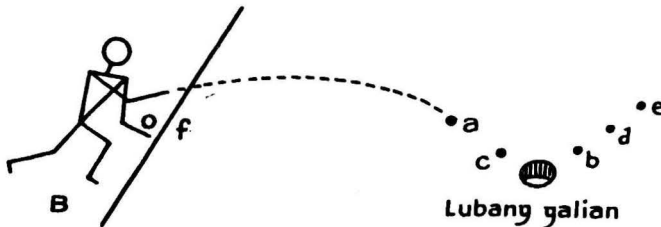
ke lima batu gacuk peserta ditujukan ke lubang galian, dan diusahakan agar masuk lubang, sekurang-kurangnya dekat pada lubang. Apabila salah satu gacuk masuk lubang berarti mendapat sawah satu. Apabila 2 masuk lubang juga berarti sawah dua. Kemudian setelah ke 5 gacuk peserta dilemparkan semua, lalu gacuk khusus f juga dilemparkan semua, lalu gacuk khusus f juga dilemparkan. Bila masuk wok juga berarti sawah satu, dan bila mengenai gacuk juga berarti sawah satu.

Misalkan D telah mendapatkan sawah dua, dan ke lima batu gacuk peserta dan gacuk khusus telah dilemparkan, maka bergantilah sekarang urutan bermain yang ke 2, ialah B.



Tahap Ketiga

B lalu berganti bermain. B juga melemparkan ke 5 gacuk peserta dan batu gacuk khusus. Dalam permainan ini ternyata B mendapatkan sawah satu, maka bergantilah sekarang urutan bermain ke 3, ialah A.



Tahap Keempat

A lalu berganti bermain. A juga melemparkan ke 5 batu gacuk peserta dan sebuah batu gacuk khusus (lihat gambar no. 33). Ternyata dalam permainan ini A tidak berhasil mendapatkan sawah. Maka bergantilah kini pada urutan ke 4.

Tahap Kelima

Urutan bermain ke 4 adalah C, ia juga bertindak seperti yang



Gambar 33 : Seorang peserta melemparkan semua gaco secara berturut-turut.

lain. Dalam permainan ini D mendapatkan sawah satu, bergantilah kini urutan bermain ke 5, ialah E.

Tahap Keenam

E lalu berganti bermain seperti peserta yang lain. Ternyata ia berhasil mendapatkan sawah satu. Kelima sawah telah terambil semua, maka berakhirlah permainan itu.

Tahap Ketujuh

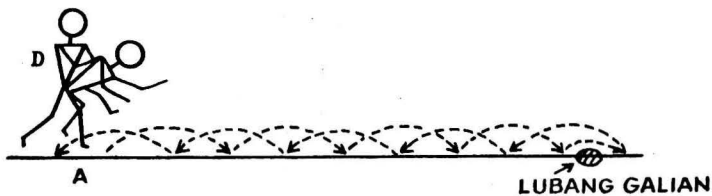
Karena A sama sekali tidak mendapatkan sawah, ia harus menerima hukuman. A berkewajiban menggondong ke empat peserta lainnya (B C D E) dari batas saku ke lubang galian dan kembali ke batas



Gambar 34 : Seorang peserta yang kalah mendapat hukuman menggendong peserta yang menang.

saku lagi (lihat gambar no. 34). Karena D mendapat sawah 2 kali maka ia berhak minta gendong 2 kali pula.

Setelah A melaksanakan hukuman, maka berakhirilah permainan itu dan permainan itu dapat diulang lagi mulai "kacen".



3.14.8.4 Konsekuensi Kalah Menang

Bagi yang kalah, ialah mereka yang tidak mendapat sawah, berkewajiban untuk menggendong yang menang sebanyak sawah yang

dicapainya.

Bila yang kalah dua orang anak, maka kedua orang anak itu berkewajiban menggendong yang menang sebanyak sawah yang dicapainya.

3.14.9 Peranannya Dewasa Ini

Peranan permainan ini baik di pedesaan maupun di kota sudah sangat berkurang, jadi sudah tidak berperanan lagi. Lebih-lebih di kota. Permainan ini sudah sangat terdesak oleh permainan-permainan baru. Apalagi di kota yang telah banyak direnggut oleh adanya hiburan TV dan sebagainya. Hanya di daerah pedesaan yang agak terpencil, permainan macam ini kadang-kadang muncul kembali.

3.14.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat di daerah Ponjong inipun dalam menanggapi permainan ini pada dewasa ini sudah tidak lagi positif seperti pada masa dahulu. Mengingat permainan lain yang menurut pandangan mereka lebih maju kini telah banyak dan cukup digemari oleh anak-anak ningga di daerah pedesaan. Tetapi apabila dinyatakan menolak, juga tidak, sebab bila ada anak-anak yang memainkan permainan ini masyarakat juga tidak melarangnya.

3.14.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a : Bapak Jayusman
 Tempat/tanggal lahir : Sleman 32 tahun
 Pekerjaan : Guru, Koordinator Kesenian
 Kecamatan Ponjong.
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : Taman Guru Dewasa, Taman
 Siswa Ibu Pawaiyatan Yogyakarta.
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Karang Ijo Timur, Kalurahan
 Ponjong, Kecamatan Ponjong,
 Kabupaten Gunung Kidul

b. N a m a : Bapak Tugiman
 Tempat/tanggal lahir : Gunung Kidul, 54 tahun
 Pekerjaan : Staf Kesra. Kecamatan Ponjong,
 A g a m a : Islam

Pendidikan : Tamatan Sekolah Zending 5 Tahun,
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Dukuh Sima, Kalurahan Genjahan Kecamatan Ponjong, Kabupaten Gunung Kidul.

3.15 KUBUK

3.15.1 Nama Permainan

Dari sekian banyak permainan yang terdapat di daerah Ponjong, ada di antaranya yang disebut Kubuk. Kata kubuk sendiri mempunyai arti yang bermacam-macam, antara lain : 1. Bidang yang ukuran panjang dan lebarnya sama, sehingga berbentuk bujur sangkar; 2. Sepadan sesuai; 3. Benda berbentuk kubus (benda yang ukuran panjang, lebar dan tingginya sama).

Kubuk atau kubukan di sini berarti nama suatu permainan yang mempergunakan biji-bijian sebagai taruhan dengan cara memindahkan dari genggam tangan kanan ke tangan kiri, kemudian ditebak jumlahnya.

Menilik cara bermainnya, memang mempunyai kaitan dengan salah satu arti kata tersebut di atas, yaitu : sepadan, sesuai atau tepat dengan jumlah biji.

Permainan kubuk ini hampir terdapat di semua daerah yang termasuk wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, bahkan sampai di luar kawasan.

3.15.2 Peristiwa/Waktu

Permainan kubuk itu sederhana sekali, dan merupakan permainan biasa serta sangat umum. Oleh sebab itu dalam melakukan permainan tersebut tidak terikat oleh waktu maupun sesuatu peristiwa tertentu. Permainan yang bebas dari unsur religi maupun magi itu dapat dilaksanakan setiap waktu, di waktu anak-anak sedang beristirahat di siang hari, ataupun di malam hari.

3.15.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Biasanya para pelaku permainan ini adalah anak perempuan, karena pelaksanaan permainan ini tidak membutuhkan banyak

tenaga atau kecepatan bergerak, cukup hanya dengan duduk-duduk saja. Karenanya maka permainan ini merupakan sarana bergaul yang sangat baik bagi anak-anak perempuan sekampung. Sambil bermain, mereka dengan sendirinya berlatih menghitung, menambah dan mengurangi. Selain itu juga menambah melatih ketrampilan bagi anak.

3.15.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Untuk mengetahui kapan mulanya ada permainan ini, kiranya sukar untuk mendapatkan keterangan yang tepat. Dari penuturan orang tua-tua kita permainan itu 100 tahun yang lampau telah ada, dan sudah banyak anak-anak yang melakukannya. Sampai sekarang permainan tersebut masih banyak terdapat di mana-mana, terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan cara bermain yang tetap seperti dahulu.

3.15.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.15.5.1 Jumlah

Jumlah peserta permainan sekurang-kurangnya 2 orang anak. Dan apabila pesertanya terlalu banyak sebenarnya mengacaukan permainan, karenanya maka yang lazim antara 2 sampai 6 orang anak, lebih dari itu sebaiknya dijadikan 2 kelompok.

3.15.5.2 Jenis Kelamin

Telah diuraikan terdahulu, bahwa peserta permainan kubuk ini biasanya anak perempuan. Permainan ini sesuai benar dengan sifat anak perempuan yang kurang senang akan gerak-gerak yang memerlukan banyak kekuatan jasmani. Bila ada anak lelaki yang ingin turut bermain dapat juga, karena memang tidak ada larangan.

3.15.5.3 Usia

Usia para peserta kira-kira 8 hingga 13 tahun. Tetapi tidak jarang pula anak yang kurang dari umur itu juga turut bermain.

3.15.5.4 Kelompok Sosial

Bermain kubuk itu bukanlah hanya permainan anak-anak di

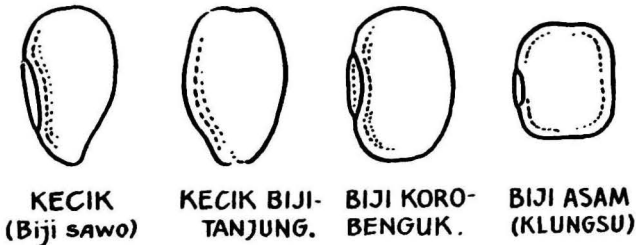
pedesaan saja, bahkan anak-anak di kotapun senang pula bermain, sebagai pengisi waktu menikmati masa istirahat mereka.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dari segala lapisan masyarakat. Jadi tidak merupakan suatu permainan dari golongan masyarakat tertentu.

3.15.6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Sebagai kelengkapan bermain para peserta menyediakan biji-bijian (misalnya biji sawo kecil, biji tanjung, biji bengkok dan sebagainya), sejumlah yang cukup untuk modal masing-masing peserta. Misalnya sebanyak 30 sampai 40 biji.

Bagi daerah kalurahan Ponjong para peserta mempergunakan biji bengkok, jenis biji kara yang mudah diperoleh di daerah ini.



3.15.7 Iringan Permainan

Pada jaman dahulu permainan anak-anak lebih-lebih bagi anak perempuan biasanya disertai dengan nyanyian. Demikian pula permainan kubuk ini, sewaktu bermain diiringi dengan sekedar nyanyian. Nyanyian tadi cukup pendek dan disuarakan saja, tanpa instrumen bunyi-bunyian apapun.

Syairnya : Kubuk bak-buk
 Lara bendrong maju semprong
 Bedheken pira.

Artinya :
 Kubuk bak-buk (tiruan bunyi)
 Lara bendrong maju semprong
 Tebaklah berapa.

3.15.8 Jalannya Permainan

3.15.8.1 *Persiapan*

Para peserta, ABCDE telah sibuk menghitung biji benguk yang akan dipakai untuk bermain. Sesudah semua siap, A B C D E duduk di ubin (bila di dalam rumah) atau di tanah (bila di halaman), berderet berkeliling membentuk sebuah lingkaran.

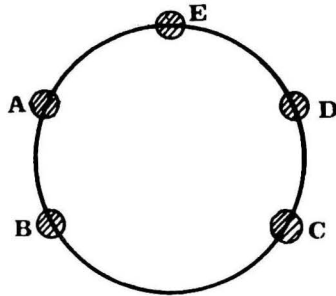
Kemudian untuk menentukan siapa-siapa yang berhak bermain lebih dahulu, mereka lalu mengadakan humpimpah atau sut. Melakukan humpimpah ini anak-anak di daerah Ponjong mempunyai cara tersendiri. Agar memudahkan atau melancarkan jalannya humpimpah, anak yang melakukannya harus tiga saja. Sebab bila hanya tiga, cepat sekali untuk menentukan siapa yang menang. Mungkin dilakukan satu kali saja sudah cukup. Kalau belum berhasil diulang sekali lagi, tentu sudah dapat menentukan siapa yang menang. Sesudah ada yang menang, maka seorang peserta lain menyusul untuk ikut humpimpah, jadi jumlahnya tetap tiga orang anak. Demikian cara itu diulang-ulang sehingga semua peserta mendapat giliran humpimpah, dan 2 peserta yang terakhir melakukan sut.

Akhirnya urutan bermainnya seperti berikut :

A, B, C, D lalu E.



Gambar 35 : Genggaman tangan yang berisi biji benguk digerak-gerakkan di atas tangan yang lain.



3.15.8.2 *Peraturan Permainan*

- Udhu (biji-bijian yang untuk bermain dalam 1 babak) setiap peserta berjumlah sama.
- Bila ada biji benguk yang tercecceh, maka matilah ia.
- Bila jumlah biji benguk pada tangan kiri tertebak oleh lawan, maka matilah ia, dan biji benguk dalam tangan kiri itu menjadi milik penebak yang betul.
- Kalau tidak tertebak, biji benguk pada tangan kiri menjadi milik peserta yang bermain, dan ia berhak bermain terus.

3.15.8.3 *Tahapan Permainan*

Tahap Pertama

Peserta mengumpulkan udhu biji benguk yang telah ditentukan, misalnya masing-masing menyerahkan 6 biji, sehingga terkumpul 30 biji.

Kemudian anak yang menang pertama kali waktu humpimpah ialah A mulai bermain. Biji benguk sejumlah 30 biji digenggam pada tangan kanan, lalu digoyang-goyang di atas tangan kiri, sambil berseandung (lihat gambar no. 35) :

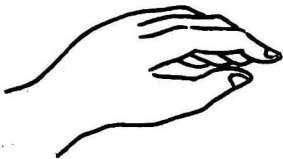
Kubuk bak-buk
Lara bendrong maju semprong
Bedheken pira.

Sewaktu sampai pada kata "pira", maka gerak tangan merupakan gerak terakhir, lalu tangan diletakkan di lantai dan dengan cepat biji benguk yang ada pada genggam tangan kanan dilemparkan masuk ke genggam tangan kiri (lihat gambar no. 36). Gerak-gerak tangan yang bermacam-macam tadi bermaksud untuk mengecoh para

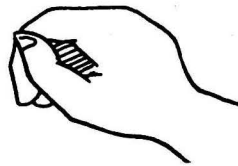


Gambar 36 : Permainan kubuk yang diikuti oleh empat orang peserta. Peserta sebelah kanan tengah melakukan kubuk.

peserta, agar nanti luput dalam menebak jumlah biji benguk yang ada pada genggaman tangan kiri.



Sikap tangan kiri



Sikap tangan kanan

Setelah sebagian biji benguk berada di genggaman tangan kiri, dengan segala cara para peserta (BCD dan E) segera menebak berapa jumlah biji benguk dalam genggaman tangan kiri A itu. Tebakan mereka itu sudah barang tentu berlain-lainan, menurut perkiraan masing-masing. Peserta yang tajam penglihatannya dengan perkiraan yang tepat, akan dapat menebak jumlahnya. Sebaliknya peserta yang bermain, dengan segala cara tidak kalah pintarnya untuk mengecoh lawan-lawannya.

Apabila dalam permainan ini C menebaknya jumlah biji benguk yang ada pada tangan kiri itu tepat, misalnya 8 biji, maka ke 8 biji benguk itu menjadi milik C, dan A mati.

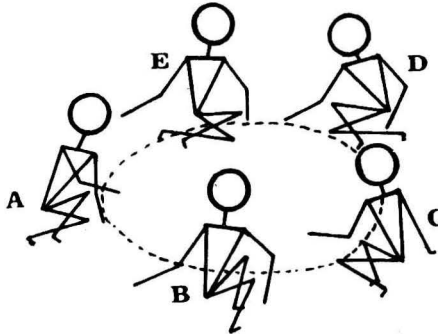
Tahap Kedua

Kini bergantilah B bermain, B berbuat seperti A bermain dengan biji benguk sejumlah 22 biji, dan akhirnya ditebak oleh peserta yang lain (A C D dan E), ternyata tidak tertebak. Jumlah biji benguk pada tangan kiri misalnya sebanyak 7 biji, menjadi milik B.

B bermain lagi dengan biji benguk sejumlah 16 biji. Pada permainan ini jumlah biji benguk pada tangan kiri tertebak oleh A, misalnya sebanyak 5 biji. Maka 5 biji benguk menjadi milik A dan B mati.

Tahap Ketiga

Bergantilah kini C bermain dengan biji benguk sebanyak sisanya, ialah 10 biji. Waktu bermain, ternyata ada 1 biji benguk yang tercecceh, maka matilah C.



Tahap Keempat

Bergantilah kini D yang bermain, tetap dengan biji benguk sebanyak 10 biji. Waktu D bermain, ternyata jumlah biji benguk pada tangan kiri tidak tertebak. Misalnya berisi sebanyak 5 biji, dan ini menjadi milik D. D bermain terus dengan biji benguk sebanyak 5 biji. Dalam permainan ini jumlah biji benguk pada tangan kiri D tertebak oleh A, misalnya sebanyak 2 biji. Biji benguk 2 biji menjadi milik A, dan D mati.

Tahap Kelima

Kini E bermain dengan 3 biji benguk. Dalam permainan ini D

dapat menebaknya, misalnya 3 biji benguk menjadi milik D sedang E mati.

Dengan demikian maka pada babak pertama ini :

A mendapatkan 5 ditambah 2 sama dengan 7 biji benguk,

B mendapatkan 7 biji benguk,

C mendapatkan 8 biji benguk,

D mendapatkan 5 ditambah 3 sama dengan 8 biji benguk,
sedang

E tidak mendapatkan biji benguk satupun.

Sehingga dalam babak ini ABCD beruntung, sedang E rugi sendiri.

Pada babak kedua, masing-masing udhu lagi biji benguk sebanyak 6 biji, dan A dapat memulai bermain, karena E telah mati. Demikian itulah jalannya permainan Kubuk untuk seterusnya.

3.15.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Bagi yang kalah, sehabis permainan akan dapat menghitung berapa jumlah biji benguk yang menjadi kekalahannya. Misalnya semula membawa 40 biji, kini tinggal 25 biji, berarti mengalami kekalahan 15 biji.

Demikian pula sebaliknya bagi yang menang. Sewaktu datang membawa 45 biji, kini pulang membawa 70 biji misalnya, berarti menang sebanyak 25 biji.

Hukuman atau upah yang lain tidak ada.

3.15.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Meski tidak seperti masa lalu, namun permainan kubuk ini masih tetap hidup. Berarti masih berperan juga dalam masyarakat, walaupun hanya kecil.

Permainan ini masih disenangi oleh anak-anak perempuan, sebab dapat dilaksanakan secara praktis, tidak memerlukan tempat yang luas, dan sewaktu-waktu dapat dimainkan.

3.15.10 *Tanggapan Masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan kubuk ini tidak ada yang bersifat negatif. Sebab walaupun dalam permainan tersebut ada

istilah udhu atau taruhan namun isi permainan bukan bermaksud judi. Malahan dalam permainan tersebut terkandung unsur-unsur melatih ketajaman berpikir, dan ketrampilan gerak tangan.

3.15.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a : Bapak Jayusman
 Tempat/tanggal lahir : Sleman 32 tahun
 Pekerjaan : Guru, Koordinator Kesenian, Kec. Ponjong.
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : Taman Guru Dewasa, Taman Siswa Ibu Pawiyatan Yogyakarta,
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Karang Ijo timur, Kalurahan Ponjong, Kec. Ponjong, Kab. Gunung Kidul.

b. Notasi Iringan Permainan

K U B U K (Sléndro patet Sanga)

// 3 5 3 5 5 / 5 3 5 5 3 3 5 /
 Ku-buk bak buk, La- ra béndrong ma-ju semprong

/ 3 3 5 5 5 //
 Be-dhèk- en pi -- ra.

3.16 KUBUK MANUK

3.16.1 Nama Permainan

Permainan ini dinamakan kubuk manuk, karena pada permulaannya permainan ini didahului dengan permainan kubuk, dan kemudian dilanjutkan dengan permainan simbar manuk. Kubuk, ialah permainan, dengan memasukkan biji macam kecil ke rongga tangan yang terletak bertelungkup di lantai. Sedang simbar manuk ialah permainan semacam simbar (sebar), yang cara mengambilnya dengan

menggunakan kedua ujung jari telunjuk bagai paruh burung (manuk), kemudian memasukkan ke dalam rongga tangan. Itulah sebabnya permainan ini dinamai : kubuk manuk.

3.16.2 Peristiwa dan Waktu

Waktu dilakukannya permainan ini adalah pada sembarang waktu. Di kala anak-anak berkesempatan, entah pagi, siang ataupun sore hari, dapatlah mereka melakukannya. Sudah barang tentu melakukannya permainan ini bila tidak ada pekerjaan rumah. Jadi tidak ada ketentuan waktu bermain yang telah pasti. Sedang tempatnya asal di tempat yang datar. Waktu bermainnya juga tidak ada sangkut-pautnya dengan sesuatu adat setempat atau daerah tertentu, jadi di mana saja dan di kala apa saja.

3.16.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini juga merupakan alat bergaul di antara anak-anak sekampung, tidak berbeda dengan macam permainan yang lain. Bagi pesertanya, karena dalam permainan ini ada unsur taruhan, maka mesti dengan penuh hati-hati, mengusahakan agar tidak sampai mati permainannya, agar tidak rugi dan bahkan mengusahakan agar dapat beruntung. Oleh karena itu sering-sering permainan ini meminta ketenangan, agar berhasil baik. Apabila dengan tertawa atau bermainnya secara "sembrono" (asal saja) tentu tidak mungkin akan dapat berhasil seperti yang diharapkan. Jadi permainannya harus dengan penuh kesungguhan.

Walaupun permainan ini memakai taruhan, tetapi barang taruhannya itu hanya dari hasil carian, bukan karena membeli, jadi hanya dari kerajinan mereka mencari saja.

3.16.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Sejak kapan mulai tumbuhnya permainan ini kita tidak dapat mengetahui dengan pasti, yang jelas telah berumur lebih dari 50 tahun. Dari daerah mana asal-usulnya kita juga tidak mengetahuinya. Hanya apabila menggunakan alat bermain biji sawo kecil, dapat diperkirakan dari daerah yang banyak tumbuh pohon sawo kecil. Demikian pula bila menggunakan biji buah asam (= klungsu), biji buah tanjung, dan ada lagi yang menggunakan biji koro benguk, ataupun biji "mlinjo". Semua menunjukkan bahwa berasal dari

daerah yang banyak menghasilkan biji-bijian tersebut. Kini perkembangannya di segenap pelosok Daerah Istimewa Yogyakarta banyak kita jumpai. Sering-sering, peraturan bermain pada daerah yang satu berbeda dengan daerah yang lain, tetapi pada hakekatnya adalah sama.

3.16.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.16.5.1 *Jumlah*

Jumlah peserta permainan dapat 2, 3, 4, 5 atau 6 orang anak. Bila lebih dari 6 orang anak yang bermaksud bermain, lebih baik bila dijadikan 2 kelompok.

3.16.5.2 *Kelamin*

Permainan ini tidak banyak memerlukan tenaga fisik, karenanya cocok bila dilakukan oleh anak perempuan. Tetapi sering pula kita lihat ada anak-anak lelaki yang ikut bermain. Kalau dilakukan oleh anak-anak lelaki semua, jarang sekali terjadi. Yang paling banyak dilakukan oleh anak perempuan semua.

3.16.5.3 *Usia*

Peserta permainan ini sejak dari yang berumur 8 sampai yang berumur 14 tahun. Bila kurang dari 8 tahun, biasanya belum begitu mampu untuk menghitung. Sedang permainan ini memerlukan kemampuan menghitung dengan baik.

3.16.5.4 *Kelompok Sosial*

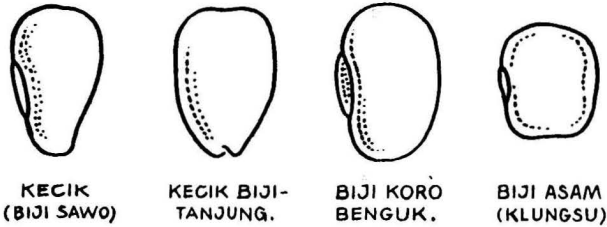
Permainan ini bersifat umum. Jadi para pesertanya juga dari segenap lapisan masyarakat atau berlaku untuk semua golongan, tanpa membedakan priyayi, orang kecil, orang kaya atau orang miskin. Hanya umumnya anak-anak yang sebaya, yang jiwa serta kegemarannya memiliki banyak persamaan. Permainan ini hidup dengan baik di daerah pedesaan maupun di kota. Jadi hidup di sembarang tempat.

3.16.6 Peralatan dan Perlengkapan Permainan

Pada permainan ini para peserta harus memiliki modal yang

berupa : biji sawo kecil, atau biji buah tanjung (kecik tanjung), biji asam (klungsu), atau biji koro benguk.

Jumlah biji yang dimiliki para peserta sebagai modal sekira 50 buah. Sedang untuk tempat bermain cukuplah lantai/tanah datar selebar 2 X 2 meter, yang cukup untuk duduk berkeliling para peserta.



3.16.7 Iringan Permainan

Permainan ini memerlukan sedikit iringan lagu dengan kata-kata yang sangat pendek, dan sederhana.

Adapun susunan kata-katanya sebagai berikut :

Kubuk, bak-buk lara bendrong semprong,
dhak-dhik pira.

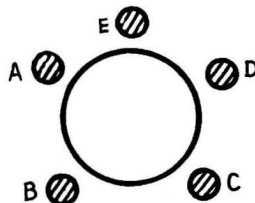
Artinya :

Kubuk (sikap tangan bertelungkup di lantai)
bak-buk (bentuk ulang kubuk dalam kependekan)
lara bendrong (gadis bendrong)
semprong-semprong (pergi lenyap),
dhak-dhik (tebaklah) berapa.

3.16.8 Jalannya Permainan

3.16.8.1 Persiapan

Anak-anak (A B C D E) yang bermaksud bermain masing-masing telah memiliki sejumlah biji kecil sebanyak 50 buah sebagai modal mereka. Setelah berkumpul dan bersepakat hendak bermain kubuk



manuk, mencarilah mereka tempat yang baik (lantai datar seluas kira-kira 2 X 2 meter). Duduklah A, B C D E dengan santai melingkar.

3.16.8.2 *Peraturan Permainan*

- a. Udhu (taruhan) mereka terlebih dahulu ditentukan, misalnya masing-masing 10 biji.
- b. Pemain dianggap mati : bila jumlah kecil yang dikubukkan tepat ditebak oleh lawan.
- c. Bila lupa tidak melakukan kubuk.
- d. Bila waktu mematak atau mengambil kecil dan memasukkannya ke dalam rongga tangan terjatuh
- e. Apabila ada kecil yang kecer atau tidak ikut dimainkan,
- f. Apabila pada waktu mematak menyentuh biji kecil yang lain.

3.16.8.3 *Tahapan permainan*

Tahap Pertama

Para peserta (ABCDE) mengumpulkan biji kecil masing-masing sebanyak 10 biji untuk "udhu", lalu melakukan hompimpah/sut, untuk menentukan urutan bermain. Misalnya hasil urutan bermain ; A B C D dan E.

Tahap Kedua

A mulai bermain, A menggengami ke 50 biji kecil pada tangan kanan, sedang tangan kiri dalam sikap tertelungkup di lantai. A mengayun-ayunkan genggam tangan kanan di atas tangan kiri yang tertelungkup, sambil berlagu :
Kubuk bak-buk lara bendrong semprong,
dhak-dhik pira ?

Sewaktu pada kata : semprong, A memasukkan beberapa biji kecil dari tangan kanan ke dalam tangan kiri yang tertelungkup.

B C D dan E berkewajiban menebak jumlah biji kecil yang ada dalam tangan kiri yang tertelungkup. Misalnya : B menebak 15, C menebak 18, D menebak 20, dan E menebak 21 biji.

Bila ternyata jumlahnya 15 atau 18, atau 20, atau 21, maka tertebak, A tidak jadi meneruskan bermain, tetapi berpindah pada B yang



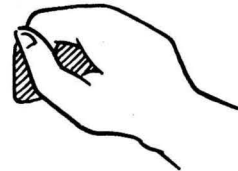
Gambar 37 : Permainan ini menggunakan biji sawo kecil. Seorang peserta permainan kubuk manuk tengah memasukkan biji sawo kecil ke dalam rongga tangan.

kemudian bermain.

Bila ternyata jumlahnya 22 biji, maka tidak tertebak, A lalu meneruskan bermain.



Sikap tangan kiri

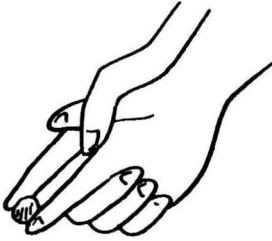


Sikap tangan kanan

Tahap Ketiga

Bila ternyata tidak tertebak, maka A menyebarkan ke 50 biji kecil di lantai di depannya, lalu mengambil biji kecil itu satu persatu, dengan menggunakan cara kedua tangannya dikatupkan, kecuali kedua jari telunjuk. Ujung kedua jari telunjuk itulah yang dipergunakan untuk mematak (mengambil) biji kecil, lalu memasukkannya ke dalam rongga kedua tangan yang dikatupkan (lihat gambar no. 37). Bila A sampai sebanyak 8 biji berhasil baik, tetapi pada waktu yang

ke 9 gagal, maka matilah ia. Delapan biji kecil itu menjadi milik A. Kini bergantilah B yang bermain dengan biji kecil sejumlah 42 buah.



Cara mengambil kecil



Cara memasukkan kecil

Tahap Keempat

B melakukan kubuk seperti A lalu A C D E menebak jumlah biji kecil yang ada pada tangan kiri B yang tertelungkup. Bila tidak tertebak, maka B melanjutkan permainannya. Ia menyebarkan ke 42 biji kecil lalu mematuknya dengan kedua jari telunjuknya. Misalnya pada biji kecil yang ke 16 menyentuh biji kecil yang lain, maka matilah ia. Ia mendapatkan biji kecil sebanyak 15 buah. Kini bergantilah C yang bermain dengan biji kecil sejumlah $42 - 15 = 27$ biji.

Tahap Kelima

C waktu bermain lupa tidak melakukan kubuk terlebih dahulu, ia terus saja menyebarkan ke 27 biji kecil, maka matilah ia. Kini berganti pada peserta D.

Tahap Keenam

D melakukan kubuk. Jumlah biji kecil tidak tertebak, maka bermainlah ia. Ia menyebarkan ke 27 biji kecil, mematuki satu per satu. Sewaktu ke 20 kalinya, terjatuhlah biji kecil itu, maka matilah ia. D mendapat 19 biji kecil. Kini E bermain dengan 8 biji kecil.

Tahap Ketujuh

E melakukan kubuk, jumlah kecil tidak tertebak, E menyebarkan ke 8 biji kecil, mematuk dengan ke dua jari telunjuk. Habislah semua. Maka selesailah babak pertama dan mulailah babak kedua. Pada babak kedua masing-masing peserta A B C D E menaruhkan

udhu lagi sebanyak 10 biji kecil.

Jadi A karena hanya memperoleh 8 biji, rugi 2 biji.

B karena mendapatkan 15 biji, beruntung 5 biji.

C karena tak memperoleh apa-apa, jadi rugi 10 biji.

D karena mendapatkan 19 biji, beruntung 9 biji, sedang

E karena mendapatkan 8 biji, jadi rugi 2 biji.

Pada babak kedua ini tidak memerlukan sut lagi, karena E belum mati maka E berhak melanjutkan bermain.

Demikianlah permainan itu diteruskan berulang-ulang hingga mereka merasa bosan.

3.16.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Bagi yang kalah bermain, berarti jumlah kecil bawaannya semakin berkurang. Sedang yang menang, berarti jumlah kecilnya bertambah banyak.

Perlu diketahui bahwa kecil-kecil itu dari hasil mereka mencari di pagi hari, bukan dari membeli. Maka dari itu, apabila ada yang sampai kehabisan modal, atau kehabisan kecil, berarti pada pagi harinya harus mencari lagi.

3.16.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Pada beberapa tempat, terutama di daerah yang banyak ditanami pohon tanjung, pohon sawo kecil, atau di daerah yang banyak ditanami pohon asam, atau di daerah yang banyak menghasilkan koro benguk, permainan macam kubuk manuk, kubuk serok, dan kubuk jethet banyak dilakukan oleh anak-anak. Itupun jika sedang musimnya. Jika tidak pada musimnya, tak ada anak yang bermain. Tetapi bila dibanding dulu sebelum ada berbagai macam jenis permainan dan hiburan yang lain seperti sekarang ini, permainan ini peranannya sangat menonjol. Ingat saja sampai adanya ungkapan kata : Kanca golek kecil (Teman sama-sama mencari kecil).

3.16.10 *Tanggapan Masyarakat*

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini baik pada masa dahulu maupun pada dewasa ini baik-baik saja. Unsur positif serta unsur negatifnya permainan ini seimbang. Positifnya, anak suka bangun pagi dan sambil lalu berlatih menghitung dengan penambahan pengurangan dan perkalian. Sedang unsur negatifnya, biasanya bila-

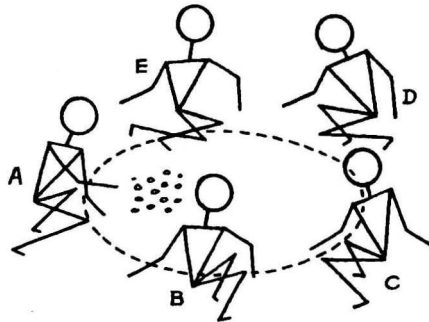
mana anak sedang asyik bermain sukar disuruh berhenti untuk membantu kerepotan di rumah.

Tetapi pada umumnya masyarakat dapat menerimanya pula.

3.16.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a : Bapak Suhardi Hadiguna
 Tempat/tanggal lahir : Kulon Progo, 41 tahun
 Pekerjaan : Guru, Koordinator Kesenian
 Kecamatan Galur,
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : PGSLP, Tahun 1966
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Kuthan Jatirejo, Kec. Lendah,
 Kabupaten Kulon Progo.



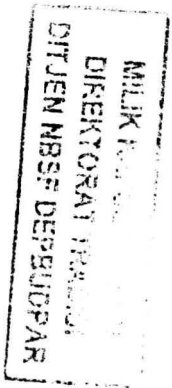
3.17 KUCING - KUCINGAN

3.17.1 Nama Permainan

Salah sebuah permainan yang terdapat di Yogyakarta, khususnya kalurahan Imogiri, kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, ialah yang disebut : Kucing-kucingan.

Sedikit mengungkap mengapa permainan ini disebut demikian, hal ini dapat dilihat dari beberapa sudut :

Pertama milik arti kata. Kucing adalah binatang piaraan. "Ngcung" berarti sifat yang kurang baik, ialah nafsu suka memiliki terhadap sesuatu. Kucing-kucingan yaitu permainan menyerupai sifat



seekor kucing. Di sini berarti permainan dengan peragaan yang di dalamnya berisi gerakan saling berebutan untuk dapat memiliki sesuatu tempat.

Kedua, mengikuti iringan permainan. Di waktu bermain kucing-kucingan ini dilaksanakan, pada tahap terakhir diikuti oleh lagu yang di dalamnya memuat kata kucing. Bunyi lagunya : Dha mbuwang kucing gering.

Jadi permainan tersebut dinamakan kucing-kucingan karena dalam peragaannya berisi tujuan saling berebutan menguasai tempat. Terlihat sifat "ngucing" yang memang senang memiliki sesuatu. Selain itu dapat juga karena dalam permainan tadi memakai iringan nyanyian yang menyebut kata "kucing".

Di tempat lain permainan semacam kucing-kucingan ini disebut juga Kus-kusan, atau Alih-lintang.

3.17.2 Peristiwa/Waktu

Untuk menyelenggarakan permainan itu tidak ada ikatan dengan peristiwa tertentu, karena permainan ini hanyalah permainan biasa saja. Umumnya dilakukan pada waktu siang hari apabila ada waktu terluang, atau di waktu istirahat. Anak-anak melakukan permainan ini biasanya di luar rumah. Permainan tersebut dalam penyelenggaraannya tidak mengandung unsur-unsur baik magi maupun religius.

3.17.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini selain merupakan sarana bertemu dan bergembira bersama anak sekampung, juga melatih anak-anak dalam cepat tanggap, cekatan dan kesiap siagaan. Tiap permainan yang bercorak kompetitif, selalu menanggung resiko, sehingga setiap anak berusaha untuk mengatasinya.

3.17.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Seperti halnya permainan rakyat pada umumnya, mengenai latar belakang sejarah dan perkembangannya sukar diketahui. Permainan macam ini dalam Serat Karya Saraja terbitan tahun 1913 telah dituliskan, jadi jelas bahwa permainan macam ini telah berumur lebih dari 60 tahun. Adapun daerah perkembangannya meliputi daerah

masyarakat Jawa. Untuk Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat pula di seluruh daerah tingkat II, hanya di daerah Kotamadya permainan ini kini jarang kita jumpai lagi. Tetapi apabila baru pada musimnya, maka di mana-mana kita akan mendapatinya. Di daerah Jawa Timur pun permainan ini masih hidup dengan baik.

3.17.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.17.5.1 *Jumlah*

Untuk melaksanakan permainan ini dibutuhkan beberapa pemain dengan jumlah terbatas yaitu 5 orang anak. Tidak dapat lebih dan tidak dapat kurang. Bila yang berminat banyak, 10 orang misalnya, dibuatlah 2 kelompok.

3.17.5.2 *Kelamin*

Pelaku permainan tersebut dapat anak laki-laki, dapat pula anak perempuan. Biasanya laki-laki semua atau perempuan semua. Memang ada kalanya pula lelaki perempuan bermain bersama.

3.17.5.3 *Usia*

Usia peserta permainan ini antara 8 sampai 12 tahun. Biasanya yang bermain usianya sebaya, sehingga seimbanglah kekuatan fisik mereka.

3.17.5.4 *Kelompok Sosial*

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari golongan apa saja. Dari golongan bangsawan maupun rakyat biasa, semua dapat melaksanakan permainan ini. Permainan yang berisi pendidikan ketangkasan dan kecepatan gerak ini sungguh digemari oleh anak-anak kota maupun oleh anak-anak di daerah pedesaan.

3.17.6 Peralatan/Perlengkapan Permainan

Dalam melaksanakan permainan Kucing-kucingan ini tidak dibutuhkan alat-alat sebagai pelengkap permainan. Sewaktu mereka bermain cukup hanya dengan gerak jasmani saja. Tempat bermain cukup di halaman yang tidak terlalu luas, tetapi jika lebih luas lebih baik.

3.17.7 Iringan Permainan

Lagu atau nyanyian sebagai pengiring permainan, tidak kita jumpai. Hanya bagian akhir permainan, ada suatu peragaan yang disertai sebaris kalimat yang diucapkan bersama dengan sedikit berlagu.

Adapun susunan kata-katanya :

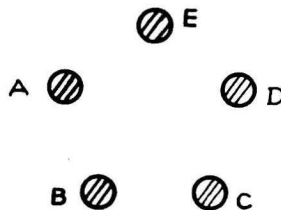
Dha mbuwang kucing gering.

Artinya : Marilah membuang kucing yang sakit.

3.17.8 Jalannya Permainan

3.17.8.1 *Persiapan*

Setelah anak-anak yang hendak bermain berkumpul, mereka lalu membuat kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 5 orang anak. Kemudian kelompok yang terdiri atas 5 orang anak tadi (ABCDE) melakukan "sut" lebih dahulu, seperti lazimnya setiap mengadakan permainan, untuk mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang. Misalnya E yang kalah, dan ABCD yang menang.

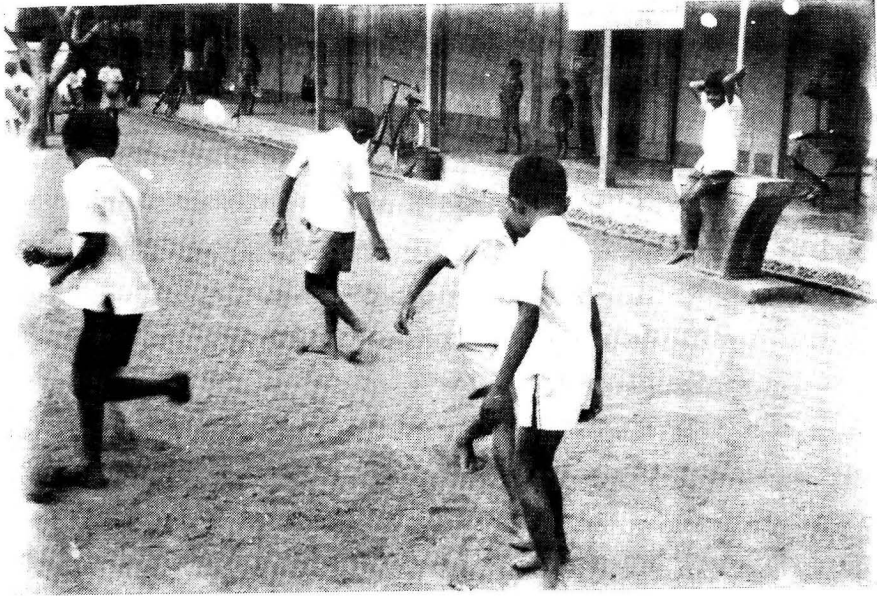


3.17.8.2 *Peraturan Permainan*

Apabila peserta yang menang (mentas) meninggalkan tempatnya dan dapat ditempati oleh yang jadi, maka matilah yang mentas. Apabila peserta yang jadi lebih cepat menempati tempat yang kosong, maka matilah peserta yang mentas.

Apabila para peserta yang mentas telah 5 kali berpindah/bergantian tempat, maka dilakukanlah "mbuwang kucing gering". Yaitu, yang jadi diiring oleh peserta yang menang menuju ke suatu tempat, dan kemudian yang jadi dilepaskan dan semua peserta 5 orang anak itu berlari-larian untuk berebutan mencari tempat.

Sewaktu membuang kucing, semua harus ikut, tetap berkelompok sampai batas yang telah ditentukan.

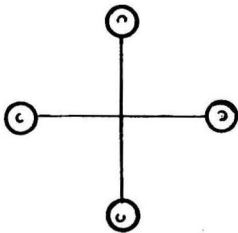


Gambar 38 : Para peserta permainan kucing-kucingan tengah membuat arena permainan yang berbentuk garis palang siku-siku.

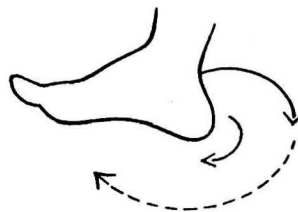
3.17.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama

Anak-anak yang menang lalu membuat garis silang tegak lurus dengan panjang lebih kurang $2\frac{1}{2}$ meter. Pada ujung garis itu dibuatlah lingkaran yang dibentuknya dengan memutar kaki. Caranya, tumit kaki kanan ditekankan, ujung jari diangkat sedikit, kemudian diinjakkan ke tanah lalu diputar ke arah kanan (lihat gambar no. 38). Maka terbentuklah sebuah lingkaran kecil dengan jari-jari sepanjang kaki masing-masing.

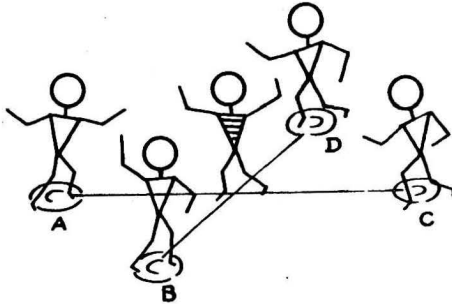


Arena permainan



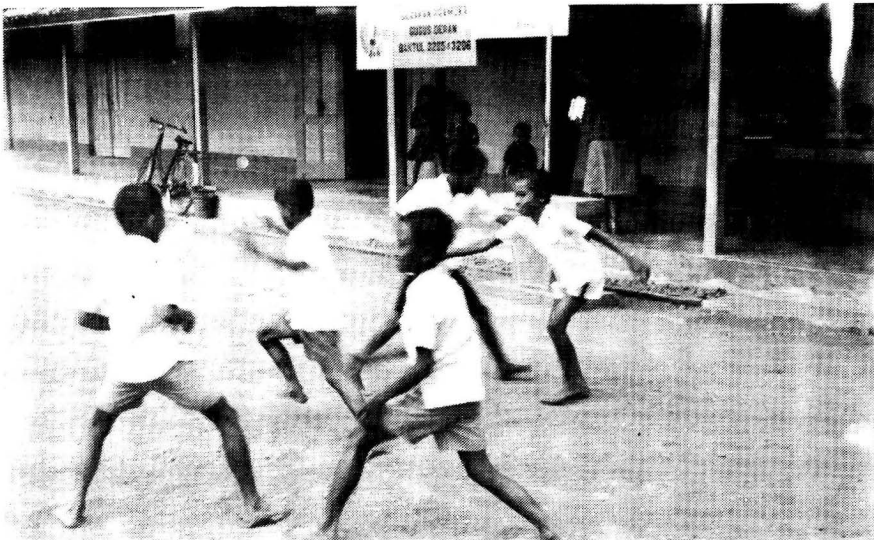
Cara membuat lingkaran

Keempat anak yang menang tadi (ABCD) lalu berdiri menempati lingkaran yang dibuatnya sendiri-sendiri, sedang anak yang kalah ialah E berdiri di tengah garis silang tersebut.



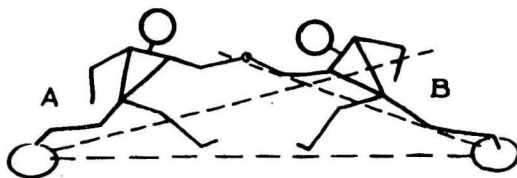
Tahap Kedua

Dengan diam-diam setiap peserta yang menang dengan teman di sampingnya baik di sebelah kiri ataupun di sebelah kanan berusaha untuk berpindah atau bertukar tempat. Jadi A dapat bertukar dengan B atau D, sedang B dapat dengan A atau C, C dengan B atau D, dan D dapat dengan C atau A.



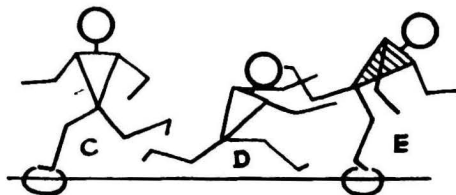
Gambar 39 : Sewaktu peserta yang kalah berkesempatan merebut tempat sehingga bergantilah yang kalah.

Cara bertukar tempat dilakukan dengan kedua anak yang akan bertukar tempat berdiri berhadapan, misalnya A dan B. Tangan kanan A dan B saling diulurkan dan berpegangan. Sedang kaki kanan diletakkan di depan untuk persiapan bertukar tempat. Ternyata sewaktu A dan B bertukar tempat dapat berlangsung dengan selamat, E tidak berhasil untuk merebut menempati tempat B.



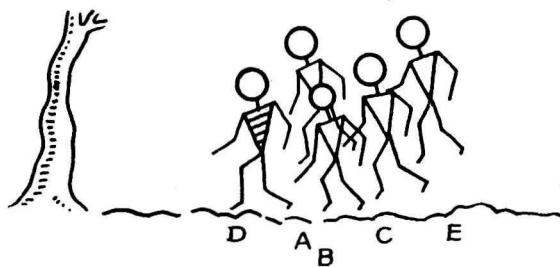
Tahap Ketiga

Sewaktu C dan D bertukar tempat berlangsung kurang cekatan, sehingga E dapat merebut tempat D (lihat gambar 39). Maka konsekuensinya, anak yang dapat direbut tempatnya harus jadi, menggantikan yang kalah. Kini E menempati tempat C semula, dan D menggantikan berdiri di tengah garis silang.



Tahap Keempat

Sewaktu yang jadi D, yang mentas ABC dan E, maka pertukaran tempat antara peserta-peserta yang mentas dapat berlangsung dengan baik, hal ini berkat kecepatan gerak dan ketajaman mata mereka. Sedang tindakan D dalam berusaha menempati tempat-tempat peserta yang mentas selalu terlambat. Karena perpindahan tempat ini telah berulang sampai 5 kali, maka terjadilah tahap : Mbuwang kucing gering.



Gambar 40 : Setelah membuang kucing gering segera mereka lari untuk merebut tempat.



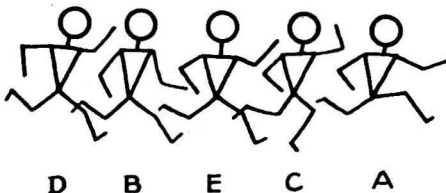
Gambar 41 : Sewaktu para peserta berebut tempat. Yang tidak mendapat tempat, itulah yang kalah.

Tahap Kelima

Peserta yang mentas ialah A, B, C dan E meninggalkan tempat mereka masing-masing, lalu mengiringkan D ialah peserta yang kalah, menuju ke tempat yang telah ditentukan, sambil menyanyikan :

Dha mbuwang kucing gering,

secara berulang kali sampai tiba di tempat yang telah mereka tentukan sebelumnya. Setelah sampai di tempat yang ditentukan, maka kelima peserta (ABCDE) beramai-ramai meninggalkan tempat itu (lihat gambar no. 40), lari kembali ke tempat semula, untuk berebutan mencari tempat lingkaran itu lagi (lihat gambar no. 41). Siapa yang tidak dapat memperoleh tempat lingkaran, berarti peserta itulah yang kalah, dan harus berdiri di tengah garis silang.



Selanjutnya permainan dapat dimulai lagi seperti semula. Mereka saling bertukar tempat dan yang jadi berusaha merebut tempat.

3.17.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Hukuman tertentu bagi yang kalah dalam permainan ini tidak ada. Hanya ia tidak berhak bermain. Bahkan bila selama jadi, yang mentas sampai bertukar tempat sebanyak 5 kali, dilakukanlah "mbuwang kucing gering", yang berarti yang kalah berkesempatan untuk menang.

Demikian pula upah tertentu bagi yang menang juga tidak ada. Tetapi dalam permainan ini tetap bersifat kompetitif.

3.17.9 *Peranannya Pada Dewasa Ini*

Walaupun permainan ini pada dewasa ini tidak sedemikian banyak anak-anak yang melaksanakannya, namun masih berperan juga. Ternyata hingga kini masih hidup pula di beberapa daerah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebab bila ditilik betul-betul, permainan kucing-kucingan ini dalam pendidikan jasmani mempunyai peranan pula. Kucing-kucingan dapat melatih anak dalam ketangkasan gerak, ketajaman penglihatan dan sebagainya, yang berguna bagi kesehatan.

3.17.10 *Tanggapan Masyarakat*

Tanggapan masyarakat pada dewasa ini bila kita bandingkan dengan 50 tahunan yang lampau terhadap permainan ini banyak berkurang. Sebab seperti kita ketahui bersama, sekarang telah banyak macam permainan yang cukup digemari oleh anak-anak, tambahan lagi dengan adanya radio dan TV yang banyak mengikat perhatian anak. Karenanya maka banyak permainan tradisional yang terdesak termasuk permainan kucing-kucingan. Tetapi pada dasarnya masyarakat umum tidak menolak adanya permainan ini.

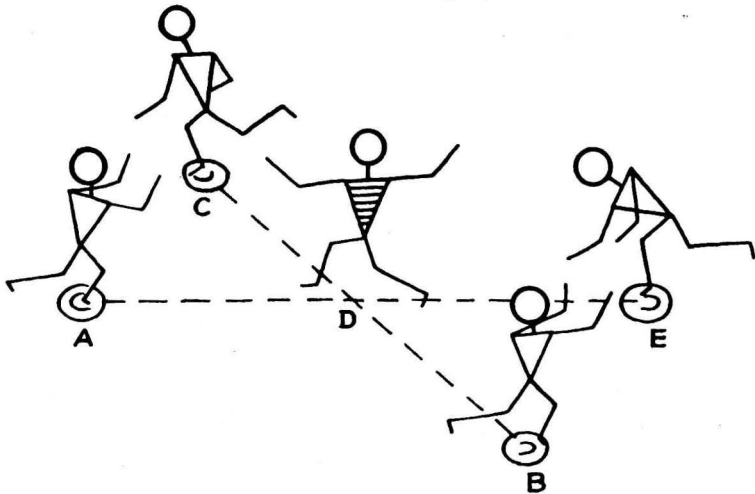
3.17.11 *Keterangan Tambahan*

a. Informan

N a m a	: Bapak Sujiyat
Tempat/tanggal lahir	: Bantul, 47 tahun
Pekerjaan	: Guru, Koordinator Kesenian,

Kec. Imogiri

A g a m a : Islam
 Pendidikan : SGB Bopkri, tahun 1968
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Dongkelan, Kal. Imogiri, Kec.
 Imogiri, Kab. Bantul.



3.18 LAYUNG

3.18.1 Nama Permainan

Permainan Layung ini merupakan salah sebuah permainan anak-anak yang terdapat di Kalurahan Glagaharjo Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman.

Mengapa permainan ini dinamakan Layung, kiranya untuk menjawab pertanyaan ini agak sulit juga. Sebab mereka yang tua-tua tidak tahu pula, asal mula permainan itu dinamakan demikian.

Kata "layung" itu sendiri berarti awan di waktu senja, menjelang matahari terbenam, yang berwarna kuning kemerah-merahan. Penamaan ini mungkin juga dihubungkan dengan alat yang dipergunakan dalam permainan tersebut. Alat permainan ini berupa bola yang terbuat dari bahan janur. Apabila bola ini melayang-layang di udara sewaktu dipergunakan bermain, kemudian terkena sinar matahari, maka pantulan sinar dari gerak bola yang berpindah-pindah itu dapat menimbulkan warna seperti layung.

3.18.2 Peristiwa/Waktu

Layung tergolong permainan biasa saja, oleh sebab itu dapat setiap waktu dilakukan, dan tidak mempunyai hubungan dengan sesuatu peristiwa adat atau upacara yang tertentu. Di samping itu dalam hal penyelenggaraan permainan ini dapat bebas pula, dapat diselenggarakan tersendiri.

Permainan yang umum dan biasa itu jelas tidak mengandung unsur magi ataupun religius.

3.18.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan Layung pada dasarnya berfungsi sebagai hiburan. Sejak dahulu hingga sekarang bermain di luar rumah adalah suatu hiburan yang menyenangkan. Anak-anak dapat menikmati dan merasakan kegembiraan dengan melakukan permainan itu. Dan lagi permainan tersebut merupakan permainan yang rekreatif, dan juga kompetitif. Selain itu, berisi pula pendidikan untuk melatih ketangkasan gerak dan kekuatan jasmani.

3.18.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Untuk mengetahui asal mula adanya permainan Layung tadi, baik tempat maupun tahunnya, orang tua-tua kita jarang yang dapat menerangkannya.

Melihat dari alat bermainnya dan juga cara bermainnya yang serba sederhana dan mudah dilakukan di pedesaan itu, dapatlah dikelompokkan dalam permainan tradisional dan yang telah cukup tua usianya. Pada dewasa ini daerah perkembangannya hanya kita jumpai di daerah kabupaten Sleman sebelah utara.

3.18.5 Pelaku/Peserta Permainan

3.18.5.1 Jumlah

Untuk melaksanakan permainan Layung ini diperlukan pemain yang berpasangan. Dengan demikian jumlah peserta selalu genap, sedikit-dikitnya terdiri atas 4 pasang, sebanyak-banyaknya 8 pasang.

3.18.5.2 Kelamin

Menilik cara bermainnya, permainan Layung ini lebih sesuai

untuk anak laki-laki. Namun demikian, karena dewasa ini hampir semua permainan itu dapat pula dilakukan oleh anak perempuan, maka permainan Layung inipun adakalanya pula dilakukan oleh anak-anak perempuan. Bahkan dapat dimainkan pula bersama anak laki-laki dan perempuan.

3.18.5.3 *U s i a*

Peserta permainan ini biasanya dilakukan anak-anak yang sudah agak besar, yakni sekitar umur 10 sampai 15 tahun.

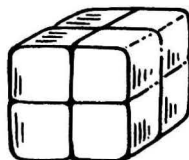
3.18.5.4 *Kelompok Sosial*

Permainan Layung merupakan permainan yang bersifat umum, jadi siapa saja dapat ikut bermain. Jadi bukan suatu permainan dari suatu golongan masyarakat tertentu. Permainan ini banyak dilakukan di daerah pedesaan, sebagai pengisi waktu terluang. Apalagi mengingat alat permainannya yang terbuat dari bahan janur itu, maka jelaslah kalau lebih berlaku di daerah pedesaan. Di kota Yogyakarta permainan ini tidak kita dapati.

3.18.6 *Peralatan Permainan*

Banyak permainan anak-anak yang pelaksanaannya mempergunakan alat. Layung ini termasuk salah satu permainan yang seperti tersebut di atas. Alat bermain yang dipergunakan di sini disebut : "gendhok". Gendhok itu semacam bola yang dibuat dari bahan janur. Janur sebanyak 2 helai dianyam sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah bola kecil sebesar bola kasti. Bentuknya tidak dapat bulat benar, melainkan agak persegi. Untuk menambah berat, sering pula diisi dengan kerikil.

Selain gendhok, juga diperlukan tempat bermain yang agak luas lagi datar. Ukuran arena permainan antara 5 X 12 meter, yang terbagi jadi 2 dengan garis tengah.



G e n d h o k

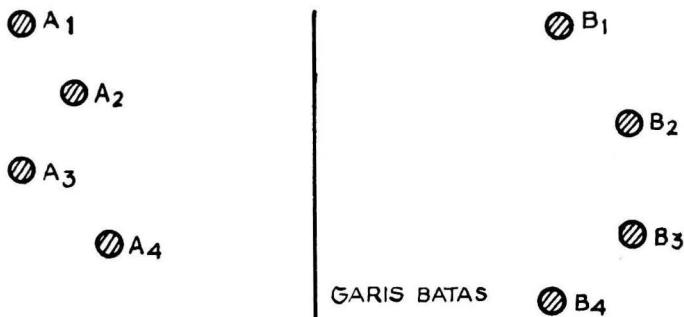
3.18.7 Iringan Permainan

Dalam permainan ini tidak ada iringan yang menyertainya baik berupa nyanyian, musik ataupun gamelan. Biasanya di situ hanya terdengar sorak sorai sebagai pembangkit gairah bermain.

3.18.8 Jalannya Permainan

3.18.8.1 *Persiapan*

Setelah peserta permainan itu berkumpul, mereka segera mencari teman untuk pasangan mereka masing-masing. Dengan pasangannya tadi, para peserta mengadakan "sut" sebagai penentu siapa kalah dan siapa menang. Selanjutnya peserta yang menang menjadi satu kelompok, demikian juga yang kalah. Misalkan kelompok A yang menang, dan kelompok B yang kalah. Maka segeralah mereka menempati daerah permainannya masing-masing.



3.18.8.2 *Aturan Permainan*

- Ukuran arena permainan 5 X 12 meter. Arena permainan dibagi menjadi dua, dengan garis batas di tengah-tengah.
- Jumlah peserta sebanyak 4 pasang hingga 8 pasang, dan dijadikan dua kelompok.
- Arena bermain setiap peserta kelompok, terbatas pada arena permainan kelompok masing-masing.
- Sebelum bermain, dilakukan undian atau "sut" antara kedua pemimpin kelompok.
- Kelompok yang menang itulah berhak bermain, atau yang berhak melemparkan bola ("gendhok") terdahulu.

- Kelompok pelempar-gendhok mati, jika :
 - peserta menginjak atau kakinya melewati garis batas tengah.
 - gendhok yang dilemparkan jatuh di luar arena permainan, atau jatuh di arena permainan peserta yang melemparkan.
- Kelompok penerima lemparan gendhok gagal mematikan, jika :
 - tidak dapat menangkap gendhok langsung dari lemparan sebelum jatuh di tanah.
 - dapat menangkap gendhok langsung dari lemparan, tetapi gendhok lalu terjatuh di tanah.
- Regu pelempar mendapat nilai, apabila dalam lempar-melempar gendhok, kelompok penerima tidak dapat menangkap gendhok.
- Pindah bola terjadi, apabila terjadi kematian pada regu pelempar.
- Bila terjadi kegagalan pada kelompok penerima, yang berarti bagi kelompok pelempar, maka kelompok pelempar memulai melemparkan gendhok lagi.
- Apabila hitungan kemenangan pada salah satu kelompok telah mencapai sampai 15 kali, dialah yang menang, dan berakhirlah babakan permainan.
- Atas kemenangannya itu kelompok yang menang berhak meminta gendhong kelompok yang kalah sejauh garis panjang arena permainan bolak-balik.

3.18.8.3 Tahapan Permainan

Tahap Pertama

Kelompok A selaku yang menang, bermain terlebih dahulu. Seorang peserta kelompok A memegang gendhok, lalu dilemparkan dengan keras ke arah kelompok B. Peserta kelompok B harus dapat menerima atau menangkap gendhok itu. Kalau gendhok dapat tertangkap, segera dilemparkan kembali ke kelompok A. Apabila ternyata peserta kelompok A tak mampu menangkapnya, berarti mati. Bergantilah kelompok B yang mulai bermain.

Tahap Kedua

Peserta kelompok B segera melemparkan gendhok ke kelompok A, apabila ternyata kelompok A tidak dapat menangkapnya, berarti mati, dan kelompok B mendapat nilai 1. Dan gendhok kembali pada kelompok B, dan kelompok B mulai bermain lagi.

Tahap Ketiga

Kelompok B melemparkan gendhok pada kelompok A, kelompok A menangkapnya lalu melemparkan kembali ke kelompok B, kelompok B menangkapnya, lalu melemparkan kembali ke kelompok A. Apabila ternyata kelompok A tidak mampu menangkapnya, kelompok B mendapat 1 nilai lagi.

Demikianlah permainan itu dilakukan antara kelompok A dan B dengan cara melemparkan gendhok dan kemudian harus dapat menangkapnya.

Tahap Keempat

Apabila salah satu di antara kedua kelompok itu mencapai nilai 15, misalkan B lah yang telah mencapai nilai 15, maka kelompok B lah yang menang. Peserta kelompok A dapat ke tempat kelompok B, masing-masing peserta menggendong pasangannya, dari tempat kelompok B ke tempat kelompok A kemudian kembali lagi ke tempat kelompok B.

Kemudian kembali peserta kelompok A ke tempatnya lagi, dan permainan Layung dapat dimulai lagi sejak permulaan.

Demikianlah permainan Layung itu dilaksanakan, yang dari awal sampai akhir tidak ada henti-hentinya terdengar sorak-sorai mereka. Dalam permainan ini diperlukan keuletan bermain, kekuatan jasmani, ketangkasan dan juga ketrampilan serta kewaspadaan. Mereka saling berusaha untuk mematikan lawan.

3.18.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Seperti telah diterangkan dalam aturan permainan, maka sebagai hukuman bagi yang kalah, adalah berkewajiban menggendong kelompok yang menang. Demikian juga upah bagi kelompok yang menang, berhak minta gendong kelompok yang kalah. Sewaktu kelompok yang menang minta gendong kelompok yang kalah, biasanya mereka bersikap dan berlagak menikmati atas kemenangannya.

3.18.9 Peranannya Pada Dewasa Ini

Bila dibanding dengan masa lalu, maka peranan permainan Layung itu pada dewasa ini dapat dikata menurun. Sebab telah jarang anak-anak yang suka bermain layung ini, walaupun permainan itu sendiri sangat menarik dan bermanfaat bagi kesehatan jasmani. Hal itu kiranya disebabkan oleh pengaruh lajunya jaman, banyaknya pengisi waktu yang bukan hanya permainan tradisional saja. Kini anak-anak lebih menyukai melihat TV, melihat gambar hidup, membaca komik dan lain sebagainya.

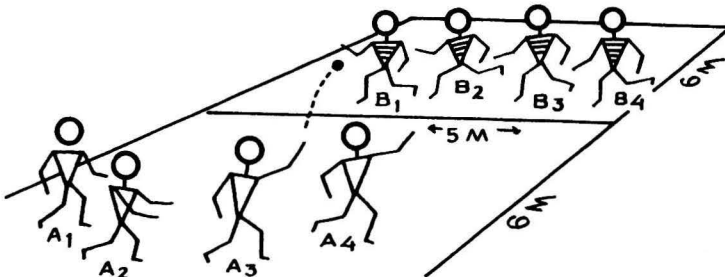
3.18.10 Tanggapan Masyarakat

Meskipun permainan Layung ini sudah jarang dilaksanakan, namun tanggapan masyarakat terhadap adanya permainan itu tidak negatif. Sebab masyarakat tahu bahwa permainan itu cukup mengembirakan, berisi unsur-unsur pendidikan, ketangkasan, dan ketrampilan. Masyarakat akan menanggapi dengan baik apabila permainan tradisional itu diselenggarakan kembali.

3.18.11 Keterangan Tambahan

Informan

N a m a : Bapak Soebardi
 Tempat/tanggal lahir : Sleman, 43 tahun
 Pekerjaan : Pegawai Balai Penelitian
 Sejarah dan Budaya
 A g a m a : Islam
 Pendidikan : KPAA Negeri Yogyakarta
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Jawa Baru
 Alamat sekarang : Wukir Sari, Kec. Argomulyo, Kab.
 Sleman



3.19 PATIL LÉLÉ

3.19.1 Nama Permainan

Patil lélé terdiri dari dua buah kata, patil dan lélé. Patil adalah tulang sirip yang tajam menonjol pada bagian badan ikan di belakang kepala; sedang lélé (nama Latin : *de Clarias punctatus*) adalah ikan air tawar, tidak bersisik, termasuk jenis ikan buas, tapi juga dapat diternakkan di kubangan. Patil lele adalah senjata ikan yang berbisa, jika orang terkena patil lélé, lukanya lalu membengkak.

Permainan Patil lélé rupanya mengibaratkan pemain yang terkena "cablékan" (tepukan atau pukulan) di punggung lalu mati.

Di beberapa daerah permainan serupa Patil lélé mempunyai nama lain, misalnya : di Jawa Timur dinamakan "Patilan", di Kotamadya Yogyakarta ada yang menyebut "Bukak toko".

3.19.2 Peristiwa/Waktu

Permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa atau upacara adat apapun. Jadi permainan ini sewaktu-waktu dapat dilakukan, baik pada pagi, siang ataupun sore hari, asal tidak pada malam hari.

3.19.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini tidak ubahnya dengan permainan yang lain, juga merupakan sarana anak-anak bergaul dan berkomunikasi dengan sesama anak. Selain itu permainan itu juga bersifat rekreatif dan kompetitif. Corak rekreatif dan kompetitifnya itulah yang menyebabkan banyak digemari oleh anak-anak. Hanya saja seperti halnya dengan permainan lainnya, misalnya Engklèk, Gobag sodor, Obrog dan lainnya, dilakukan secara musiman.

3.19.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Sejak kapan timbulnya permainan ini, dan di daerah mana asal mulanya, kita tidak mengetahui dengan pasti. Tetapi permainan ini dikenal oleh anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta telah lebih dari 50 tahun yang lampau.

Dalam perkembangannya, permainan ini banyak dikenal oleh masyarakat anak-anak baik di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta maupun di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Hingga kini permainan ini

masih digemari oleh anak-anak kota maupun anak-anak di daerah pedesaan. Dan permainannya tidak ada perubahan dalam cara bermain.

3.19.5 Peserta/Pelaku Permainan

3.19.5.1 *Jumlah*

Permainan ini dilakukan oleh sekurang-kurangnya 4 orang anak dan selalu berjumlah genap. Terbagi menjadi 2, kelompok yang jadi terdiri atas 2 orang anak, dan kelompok yang menang juga selalu berpasangan.

3.19.5.2 *Jenis Kelamin*

Baik anak laki-laki maupun anak perempuan dapat melakukan permainan ini. Kadang-kadang juga campuran, asal sebaya.

3.19.5.3 *Usia*

Untuk melakukan permainan ini dapat dikatakan ringan, karenanya maka permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak mulai umur 8 tahun ke atas.

3.19.5.4 *Kelompok Sosial*

Tidak ada perbedaan kelompok sosial dalam permainan ini, siapa saja dapat bermain bersama. Selain itu permainan ini banyak dilakukan baik oleh anak-anak kota maupun oleh anak-anak di daerah pedesaan. Jadi bukan permainan milik suatu daerah tertentu saja.

3.19.6 Perlengkapan/Peralatan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan peralatan bermain apapun. Sedang tempat bermain yang diperlukan juga tidak perlu luas, cukup nalaman yang berukuran lebih kurang 2 X 6 meter.

3.19.7 Iringan Permainan

Tentang iringan juga tidak diperlukan dalam permainan ini, baik yang berupa lagu maupun instrumen bunyi-bunyian.

3.19.8 Jalannya Permainan

3.19.8.1 *Persiapan*

Bila sejumlah anak hendak bermain Patil lele, maka berkelompoklah sebanyak 4, 6, 8 atau 10 orang anak. Misalnya sebanyak 8 orang anak, terdiri atas A B C D E F G dan H.

Mereka lalu bersepakat dahulu tentang peraturan permainan, hukuman bagi yang kalah dan sebagainya ; lalu A B C D E F G H melakukan hompimpah atau sut, untuk menentukan yang kalah dan yang menang.

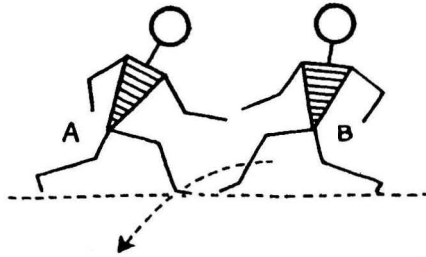
3.19.8.2 *Peraturan Permainan*

- a. Yang jadi adalah pasangan yang paling kalah dalam sut.
- b. Apabila kaki belakang telah terangkat harus melangkah, bila tidak jadi melangkah, berarti mati.
- c. Kalau kaki belakang telah terangkat untuk melangkah, terkena cablekan (pukulan dengan telapak tangan), berarti mati.
- d. Apabila kaki belakang belum sampai terangkat terkena cablekan, disebut "gosong", berarti boleh melangkah, tidak boleh dikenai cablekan, jadi bebas dari cablekan.
- e. Hukuman dapat diadakan bagi yang kalah, misalnya menggendong yang menang, bila yang menang dapat berturut-turut melangkah sebanyak 5 kali dengan selamat.
- f. Bila pasangannya mati, maka peserta pasangannya dapat menebus kematian pasangannya dengan jalan bermain sekali lagi.

3.19.8.3. *Tahapan Permainan*

Tahap Pertama

A dan B sebagai peserta yang kalah berdiri berhadapan dengan jarak setengah rentangan tangan. Kaki kanan A dan B dijulurkan ke depan sehingga saling bertumpuan ujung-ujung jarinya. Kedua buah kaki yang bersentuhan itu merupakan garis halang yang harus dilewati oleh peserta yang menang.



Gambar 42 : Peserta yang menang tengah lari melangkah sedang peserta yang kalah tak berhasil menepuknya.

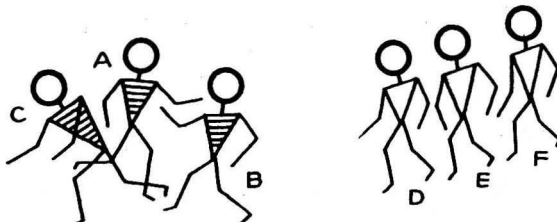
Tahap Kedua

Para peserta yang menang C D E F G H berdiri di sebelah A dan B yang berdiri berhadapan. C kemudian selaku peserta yang menang harus melewati garis halang dan berhenti dahulu di antara A dan B,



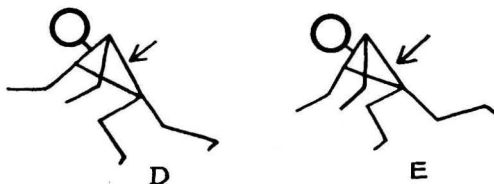
Gambar 43 : Peserta yang menang tengah melangkah, dan peserta yang kalah siap untuk menepuknya. Yang kalah terkecoh, hingga yang menang dapat dengan bebas melewati garis halang.

kaki yang sebelah melangkah dan menapak melewati garis halang, sedang kaki yang lainnya masih menapak di belakang garis halang. A menjulurkan tangan kanannya dan B menjulurkan tangan kirinya. Kedua tangan ini disiapkan di belakang punggung B. Ternyata misalnya C akhirnya berhasil mengangkat kaki belakang dan melangkah dengan selamat melewati garis halang, berarti "cablekan" tangan kanan dan B tidak mengenai punggung C (lihat gambar no. 42).



Tahap Ketiga

Berganti D bersiap maju, melangkahi garis halang kaki-kaki A dan B. A dan B menyiapkan tangan-tangannya untuk mencablek punggung B. Atas kelihaihan D dapat membuat gerak tipu seolah-olah bergerak melangkah, tetapi kaki belakang ternyata belum terangkat. A dan B terkecoh, mereka mencablek punggung D, maka kini D dapat melewati garis halang dengan bebas dari cablekan (lihat gambar no. 43).



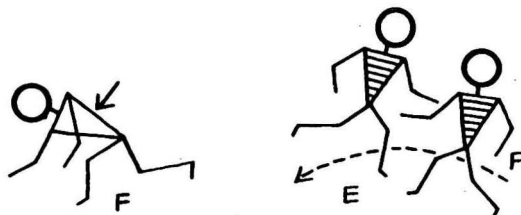
Tahap Keempat

Bergantilah kini E melewati garis halang. Berkat kepandaiannya ia dapat melewati dengan selamat.

Tahap Kelima

Kini F berganti melewati garis halang. Tapi sayang sewaktu F mengangkat kaki belakang untuk melangkah, terkena cablekan A, maka matilah F. Kematian F ini kini ditebus oleh pasangan F, ialah E. E menebus F untuk melewati garis halang lagi. Misalkan E ternyata tidak berhasil melewati garis halang. Ia terkena cablekan B, maka matilah E dan F.

Kini E dan F menggantikan jadi, dan A serta B berganti menang.



Tahap Keenam

E dan F berdiri berhadapan dengan kaki kanan dijulurkan ke depan sehingga bersentuhan jari-jarinya, seperti waktu A dan B yang

jadi. Sedang yang menang dan harus bermain ialah C D G H A dan B. Demikianlah permainan itu dilanjutkan seperti semula. Dan apabila terjadi lima kali berturut-turut pasangan yang jadi tidak dapat mencablek pemain-pemain yang melewati garis halang, terjadilah hukuman menggendong.

3.19.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Pertama apabila tidak dengan hukuman bagi yang kalah, maka konsekuensi bagi yang kalah, hanyalah bahwa mereka berdua berke-wajiban jadi, tidak melakukan permainan. Sedang konsekuensi bagi yang menang ialah mereka berhak bermain. Tidak pernah jadi adalah suatu kebanggaan bagi peserta permainan ini.

Kedua, apabila memakai hukuman, maka konsekuensi bagi yang kalah (jadi), apabila sampai berturut-turut dilewati 5 kali tanpa berhasil nyablek, maka yang jadi (kalah) berkewajiban menggendong yang menang, sejauh jarak yang telah ditentukan, misalnya sejauh 8 langkah bolak-balik.

3.19.9 *Peranannya Dewasa Ini*

Permainan Patil lele itu tidak terlalu rumit aturannya, dan tidak begitu banyak memerlukan kekuatan fisik, maka setiap anak mulai yang masih kecil hingga yang lebih besar mudah melakukannya. Dengan demikian maka permainan ini masih selalu dikenal hingga sekarang, dan jika anak-anak bosan pada permainan yang lain, maka bermainlah mereka permainan Patil lele. Jadi dapat dikatakan permainan ini masih berperan pada anak-anak, meskipun secara musiman.

3.19.10 *Tanggapan Masyarakat*

Rupanya para orang tua lebih senang melihat anak-anaknya bermain Patil lele yang tidak berbahaya tapi cukup mengasyikkan. Lain halnya jika anak-anak bermain kejar-kejaran dengan lari-lari di sekitar halaman, para orang tua melihatnya dengan rasa cemas. Lebih-lebih jika sedang musim kemarau, tingkah anak-anak yang berlari-lari itu menimbulkan debu berhamburan yang mudah mendatangkan penyakit. Jadi masyarakat pada umumnya dapat menerima permainan ini dengan baik.

3.19.11 Keterangan Tambahan

Informan	
N a m a	: Bapak Sutihardjo
Tempat/tanggal lahir	: Sleman, 36 tahun
Pekerjaan	: Guru, Koordinator Kesenian, Kec. Depok,
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: Taman Guru Dewasa, Taman Siswa Ibu Pawiyatan Yogyakarta,
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Degolan, Pakem, Kab. Sleman.

3.20 SLIRING GENDING

3.20.1 Nama Permainan

Nama permainan ini disebut demikian, karena lagu yang dipergunakan untuk mengiringi jalannya permainan adalah lagu dolanan "Sliring Gending". Kata sliringan berarti bertemu sebelah-menyebelah, atau berarti pula hanya berbeda sedikit. Sehingga kata sliring gending, dapatlah diartikan berbeda sedikit dengan gendingan atau hampir bertepatan dengan gendingnya.

Pada daerah yang lain permainan macam ini disebut Blarak sempal. Disebut blarak sempal, karena selain juga diiringi lagu dolanan Blarak sempal, ujudnya permainan juga mirip dengan Blarak (dahan pohon kelapa) yang sempal (patah). Di daerah kecamatan Dlingo permainan macam ini disebut pula : Trim-triman, karena permainan ini jalannya mirip dengan permainan : trim, yang biasa dijumpai pada pasar malam atau Sekatenan (peringatan Maulud Nabi di Yogya).

3.20.2 Peristiwa/Waktu

Permainan Sliring gending ini dilakukannya oleh anak-anak di waktu mereka mempunyai kesempatan untuk bermain. Pada masa dahulu banyak dilakukan pada sore hari di waktu bulan purnama. Dilakukannya permainan ini tidak ada kaitannya dengan suatu peristiwa tertentu bagi suatu daerah atau tempat yang ada hubungannya dengan upacara adat dan sebagainya. Jadi permainan ini lebih banyak bersifat rekreatif saja.

3.20.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Bagi anak-anak putra maupun putri permainan ini sungguh dapat dijadikan sarana sosialisasi, karena setiap anak mesti gemar mengikutinya. Lebih-lebih karena permainan ini tidak memerlukan peserta yang banyak, maka permainan ini mudah sekali mereka selenggarakan, tambahan lagi pesertanya dapat putra-putri. Peserta permainan ini juga tidak terbatas hanya berlaku bagi golongan tertentu, tetapi baik dari golongan masyarakat rendah maupun anak-anak dari golongan masyarakat atasan dapat bermain bersama.

3.20.4 Latar Belakang Sejarah dan Perkembangannya

Permainan ini benar-benar permainan Jawa tradisional yang telah berumur lebih dari 100 tahun, dan daerah persebarannya meliputi seluruh wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hanya lagu pengiringnya pada daerah yang satu ada yang berbeda dengan daerah yang lain. Sejak kapan permainan ini ditumbuhkan dan diperkembangkannya serta di daerah mana tempat asal mulanya, orang sudah tidak dapat lagi mengetahui dengan setepatnya.

3.20.5 Pelaku Permainan

3.20.5.1 *Jumlah*

Permainan Sliring gending ini dapat dilakukan oleh 4 anak, 6 anak atau 8 anak. Permainan ini tidak mungkin dapat dilakukan oleh 2 atau 3 anak. Sedang bila jumlah anak yang bermaksud bermain lebih dari 8 anak susah dilakukannya, maka sebaiknya bila lebih dari 8 anak, dijadikan 2 kelompok.

3.20.5.2 *Kelamin*

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki ataupun oleh anak perempuan, bahkan dapat pula dilakukan laki² perempuan bersama. Apabila yang melakukan anak-anak yang sudah agak besar, biasanya oleh anak perempuan semua atau anak laki-laki semua.

3.20.5.3 *Usia*

Permainan ini sungguh permainan anak, karenanya maka pesertanya hanya anak-anak sekitar umur 10 sampai 14 tahun, jadi kurang

lebih anak-anak umur Sekolah Dasar klas III hingga klas VI, sering pula ikut serta anak-anak kelas I Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.

3.20.5.4 *Kelompok Sosial*

Peserta permainan ini tidak hanya terbatas pada anak-anak dari golongan masyarakat tertentu, tetapi siapa saja dapat ikut serta dalam permainan ini. Permainan ini hidup dan berkembang baik di daerah pedesaan maupun di kota. Jadi meliputi segala lapisan masyarakat dan segala tempat.

3.20.6 **Peralatan Permainan**

Dalam permainan ini diperlukan tempat yang tidak begitu luas, sebaiknya tanah datar, dan lebih baik lagi bila di bawah pohon-pohonan sehingga tidak kepanasan.

Selain itu diperlukan pula sebuah "tabon" atau kulit kelapa, yang cukup besar dan sedapat mungkin utuh. Kulit kelapa ini diperlukan untuk bertumpunya kaki-kaki para peserta yang menang. Apabila yang bermain 2 kelompok, juga diperlukan 2 buah kulit kelapa.

3.20.7 **Iringan Permainan**

Begitu permainan itu dimulai, begitu pula diiringi lagu Sliring gending, yang susunan kata-katanya seperti di bawah ini :

Sliring gending suling,
rangu-rangu mband sikatan,
sikatane Jairana,
rèntèng-rèntèng kaya kreta,
aduh biyung tulong,
aja nulung-nulung kembang,
nulungana jadah jenang.

Artinya :

Miripilah dengan lagu gamelan seruling
ragu-ragu bunga sikatan (nama bunga)
burung sikatan milik Jairana (Jayawirana)
berderet ke belakang bagaikan kereta,
duhai ibu tolonglah
janganlah betul menolong bunga

menolonglah pada jadah (nama makanan) dan jenang (bubur, nama makanan).

3.20.8 Jalannya Permainan

3.20.8.1 *Persiapan*

Setelah anak-anak yang hendak bermain berkumpul, mereka mencari tempat yang cukup untuk bermain, lebih-kurang berukuran 3 X 3 meter. Selain itu juga mempersiapkan sebuah kulit kelapa yang utuh untuk kelengkapan alat bermain.

Untuk menentukan yang menang dan yang kalah para peserta melakukan undian dengan jalan sut atau hompimpah sepasang-sepasang. Yang kalah mengelompok dengan yang kalah, demikian pula yang menang juga mengelompok dengan yang menang. Misalkan : ABCD merupakan kelompok yang menang dan EFGH kelompok yang kalah.

3.20.8.2 *Peraturan Permainan*

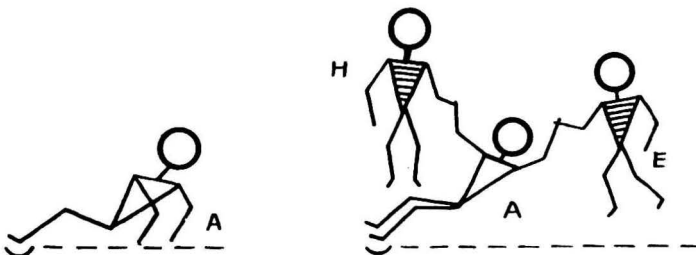
Satu-satunya peraturan yang ada dalam permainan ini ialah bila salah seorang di antara peserta yang menang pada waktu diayun ada yang terjatuh, maka bergantilah yang menang jadi kalah dan yang kalah jadi menang.

Atau apabila lagu iringan permainan itu telah berhenti, maka bergantilah yang menang jadi kalah, dan yang kalah jadi menang.

3.20.8.3 *Tahapan Permainan*

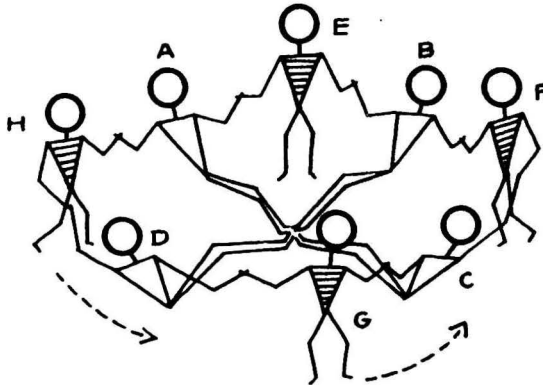
Tahap Pertama

Yang menang ialah A B C D meletakkan tumit kaki pada tabon kelapa dalam sikap duduk dengan kaki terjulur ke tabon kelapa. Kemudian yang kalah EFGH berdiri di antara yang menang dengan memegang tangan peserta yang menang.



Tahap Kedua

Semua peserta melagukan Sliring gending, E F G H mengangkat tangan A B C D hingga pantat A B C D tidak lagi menyentuh tanah, lalu E F G H berjalan berputar ke kanan bersama (berputarnya berlawanan dengan jalannya jarum jam). (lihat gambar no. 44 dan no. 45). Sehingga keadaannya seperti jalannya trim.



Apabila lagu yang pertama selesai, maka dilanjutkan dengan mengulang lagu itu. Dan biasanya semakin lama jalannya semakin cepat. Apabila dalam permainan ini dari peserta yang menang, ialah A B C D ada yang terjatuh, disebabkan karena bertumpunya tumit yang satu dengan yang lain sudah tidak kokoh lagi, maka matilah mereka, dan kini bergantilah yang menang E F G H sedang A B C D berganti menjadi kalah.

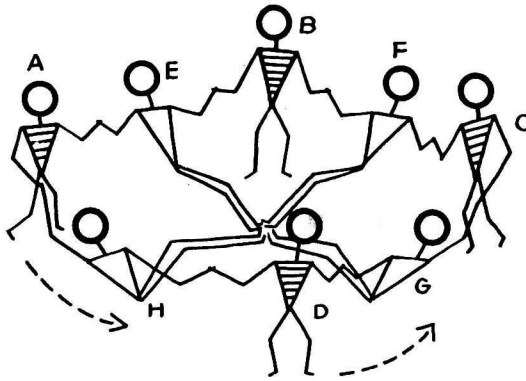
Pada lazimnya apabila yang berayun itu ada yang terjatuh, maka bersoraklah mereka semuanya, baik yang kalah maupun yang menang. Jelas bahwa permainan ini cukup membuat mereka bergembira.

Tahap Ketiga

E F G H sebagai yang menang duduk dengan kaki terjulur ke depan tumitnya bertumpu pada tabon kelapa. Sedang A B C D berdiri di antara E F G H lalu memegang tangan-tangan E F G H.

Untuk selanjutnya permainan berjalan lagi seperti pada waktu ABCD yang menang, hingga salah satu di antara yang berayun ada yang terjatuh.

Begitulah permainan itu bergantian berulang kali yang menang dan yang kalah.



3.20.8.4 *Konsekuensi Kalah Menang*

Dalam permainan ini bagi yang berkedudukan menang, itulah yang berhak untuk diayun oleh yang kalah. Jadi bagi yang kalah dalam permainan ini bertugas untuk mengayun yang menang. Dalam



Gambar 44 : Empat orang peserta yang menang berayun, dan empat orang peserta yang kalah mengayunnya.



Gambar 45 : Ke 8 kaki peserta yang menang tertumpu pada sebuah "tabon" (kulit buah kelapa).

usaha untuk mempertahankan kemenangannya, maka bagi yang menang berusaha keras untuk tumit-tumit mereka agar dapat tetap kokoh bertumpu pada tabon kelapa. Kekalahan dapat terjadi, apabila tumit-tumit mereka tergelincir dari tumpuan sehingga terlepas dari tabon kelapa, maka mesti terjatuhlah mereka. Kalau kurang hati-hati terjatuhnya ini dapat pula mengakibatkan sedikit sakit atau lecet pada kaki-kaki mereka.

Sedang bagi yang kalah, bebannya adalah memegang tangan yang menang sambil berjalan berputar. Bagi mereka ini juga cukup berat. Mereka tidak boleh melepaskannya.

Cara kompetitif yang lain dapat dilakukan antara kelompok permainan Sling gending A dengan kelompok permainan Sling gending B. Mana yang terjatuh lebih dahulu, itulah yang kalah.

Hukuman bagi yang kalah dan upah bagi yang menang dapat dilakukan dengan cara yang kalah menggendong yang menang sejauh jarak yang telah mereka tentukan.

3.20.9 Peranannya Masa Kini

Permainan ini pada dewasa ini masih cukup berperan, terutama di daerah pedesaan. Sebab tabon kelapa yang banyak terdapat di daerah pedesaan.

Permainan ini mirip dengan permainan trim yang sering kita jumpai bila ada pasar malam atau Sekatenan. Karenanya maka di daerah pedesaan permainan ini lebih dikenal dengan nama Trim-triman (Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul). Dalam buku permainan anak tradisional terbitan 70 tahun yang lampau, permainan ini dikenal dengan nama Blarak-blarak sempal, yang iringan lagunya juga lagu Blarak-blarak sempal, dengan susunan kata seperti di bawah ini :

Blarak-blarak sempal,
dienciki mendal-mendal.

3.20.10 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat umumnya dapat menerimanya dengan baik, karena permainan ini bersifat positif. Antara lain permainan ini tidak memerlukan biaya, tempat bermainnya di tempat yang teduh, tidak membahayakan, lagi pula permainan ini melatih anak menjadi "bandel" (tidak "gembeng" atau tidak "cengeng"), melatih keseimbangan dan bersifat humor. Sebab bila permainan ini berakhir, mesti penuh gelak ketawa dan semua merasa gembira.

3.20.11 Keterangan Tambahan

a. Informan

N a m a	: Bapak Suhardi Hadiguno
Tempat/tanggal lahir	: Kulon Progo, 41 tahun
Pekerjaan	: Guru, Koordinator Kesenian Kec. Galur,
A g a m a	: Islam
Pendidikan	: PGSLP, tahun 1966
Bahasa yang dikuasai	: Indonesia, Jawa Baru
Alamat sekarang	: Kuthan Jatirejo, Kec. Lendah, Kab. Kulon Progo.

b. Notasi Iringan Permainan

SLIRING GENDING (Slenoro patet Sanga)

. 5 // 5 2 3 5 2 1 1 / 2 3 2 5 /

Sli-ring gendhing suling Ra-ngu-ra-ngu mbang

3 2 1 1 / 2 3 2 5 3 2 1 1 /

si-katan Si kat-an - é Ja- i- ra-na Ren-

/ 2 3 2 5 3 2 1 5 /

teng renteng ka - ya kre ta A-

/ 5 2 3 5 2 1 1 /

dhuh bi - yung tu - lung A-

/ 2 3 2 5 3 2 1 1 /

ja nu-lung nu - lung kembang Nu-

/ 2 3 2 5 3 2 1 //

lung-a- na ja- dah je - nang.

P E N U T U P

Dengan selesainya penulisan Permainan Anak Proyek IDKD tahun 1981/1982 ini, maka sejak Proyek IDKD tahun 1979/1980 untuk Daerah Istimewa Yogyakarta telah mengetengahkan sebanyak 60 buah permainan. Meskipun telah diketengahkan sebanyak itu, namun macam permainan anak yang masih hidup dan digemari oleh anak-anak yang belum tertuliskan masih banyak sekali. Berbagai macam permainan anak ini umumnya corak permainannya lebih sederhana, tetapi unsur-unsur pendidikannya cukup menonjol.

Untuk jelasnya di bawah ini kami kutipkan tulisan Ki Hajar Dewantara tentang Permainan anak.

"Di dalam hidup kanak-kanak permainan itu mempunyai kedudukan dan arti yang sangat penting. Selama kanak-kanak tidak tidur atau tidak sedang melakukan sesuatu pekerjaan yang pasti, maka ia bermain-main. Boleh dikatakan, bahwa permainan itu mengisi sepenuhnya hidup anak-anak, mulai ia bangun sampai tidurnya pula, sehari terus. Beristirahat hanya kadang-kadang, yaitu bila si anak sungguh lelah, dan ini jarang terjadi. Biasanya anak itu dengan sendiri mengganti permainan yang agak berat dengan yang serba ringan, jika ia merasa lelah. Lazimnya anak-anak yang tidak bermain-main itu boleh dipastikan sedang dalam keadaan sakit, baik jasmani maupun rokhaninya.

Jumlah permainan anak-anak itu banyak sekali, boleh dibilang tidak terhitung, karena selain permainan-permainan yang lama senantiasa bertambah permainan-permainan baru. Di mana-mana kanak-kanak itu mempunyai kodrat, lebih tepat disebut iradat, atau keinginan, untuk selalu meniru segala apa yang menarik perhatiannya dan di sampingnya itu nampak pula semangat "konservatisme" atau segannya melepaskan adat kebiasaannya, maka seringkali kita lihat permainan yang lama terus hidup di samping permainan-permainan yang baru. Atau yang biasa kejadian yaitu pembaharuan permainan, yakni cara atau lakunya lama, akan tetapi dengan isi baru. Isi baru ini diambil dari bahan-bahan yang terdapat dalam jaman atau masyarakat baru. Dengan begitu maka di dalam hidupnya anak-anak itu selalu nampak kemajuan yang kontinyu, yaitu bersambung-langsungnya jaman yang silam dengan jaman yang

baru, tidak secara berputus-putus, melainkan dengan terus-menerus maju tiada dengan hentinya. Menurut hukum Evolusi maka kontinuiteit ini terdapat pada segala hidup yang berlangsung ke arah kemajuan”.

Mengingat hal itu semuanya, maka jelaslah perlunya pembuatan inventarisasi dan dokumentasi berbagai macam jenis permainan anak. Oleh sebab itu maka alangkah baiknya apabila Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, sebagai suatu instansi yang berkompeten untuk menjadi wadah, tetap melakukan kegiatannya dalam usaha pembuatan inventarisasi dan dokumentasi berbagai macam permainan anak yang hidup di tanah air kita.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., *Gladhen watangan, Langenkusuma sarta ringgitan Barwatang ing jaman-jaman kina*, Majalah Pustaka Jawi, Angka 12 Desember 1939, tahun XVIII, Java Instituut, Jogjakarta.
- De Graaf, Dr. H.J., *Geschiedenis van Indonesie*, W. Van Hoeve, s Gravenhage/Bandoeng, 1949.
- Dewantara, Ki Hajar, *Tentang Permainan Anak-anak, Karya Ki Hajar Dewantara, Bagian Pertama* : Pendidikan, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Yogyakarta, 1962.
- Dewantara, Ki Hajar, *Serat Sariswara*, Jilid I. J.B. Wolters, Groningen, Den Haag — Weltevreden — 1930.
- Dewantara, Ki Hajar, *Taman Inarya (Kindergarten)*, Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Jogjakarta, 1959.
- Hadisukatno S, *Permainan Kanak-kanak Sebagai Alat Pendidikan*, Buku Peringatan Taman Siswa 30 Tahun 1922-1952, halaman 147-1959, Madjelis Luhur Taman Siswa, Jogjakarta, 1952.
- Jasawidagda, *witradarma*, Bale Pustaka, Weltevreden, 1923, Serie No. 337.
- Koesoemodiningrat, K.P.A., dan D. van Hinloopen Labberton, *Serat Karya Saraya*, Widya-Poestaka, Buitenzorg.
- Mayer, L.Th., *Een Blik in het Javaansche Volksleven*, H.E.J.Brill, Leiden, 1897, halaman 311-323.
- Overbeck, H., *Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes*, Java Instituut, Jogjakarta, 1938.
- Pigeaud, Dr. Th., *Uitvoering van Javaansche Volks en Kinderspelen*, Djawa, Th. ke - X, 1930, Jogjakarta, halaman 37-40.
- Sukardi alias Prawirawinarsa, Raden, (Mantri guru di Imogiri), *Lagu Bocah-bocah*, H.A. Benjamin, Semarang, 1912.
- , *Pedoman Pendidikan Kesenian Taman siswa*, Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Jogjakarta, 1954.
- , *Petunjuk Museum Sanabudaya*, Pengurus Musium Sana Budaya, Jogjakarta, 1954.

LAMPIRAN I

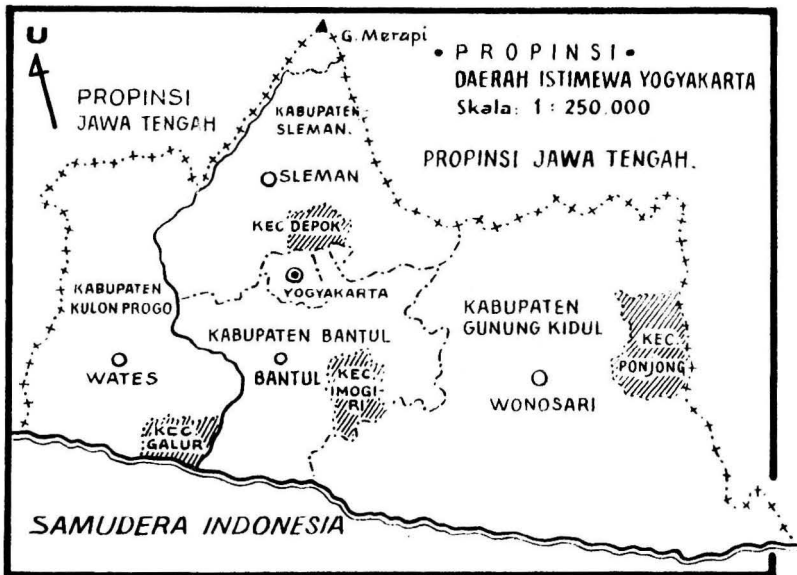
Macam permainan rakyat yang telah diuraikan dalam penulisan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1979/1980, dan tahun 1980/1981, adalah seperti di bawah ini :

1. Ancak-ancak Alis,
2. Angklek,
3. Benthik,
4. Bengkat,
5. Bi Bibi tumbas timun,
6. Cublak-cublak suweng,
7. Dekepan,
8. Dhakon,
9. Gatheng,
10. Genukan,
11. Gowokan,
12. Jamuran,
13. Koko-koko,
14. Layangan,
15. Lepetan,
16. Macanan,
17. Mul-mulan,
18. Nini Thowong,
19. Pathon,
20. Soyang,
21. Anjlig,
22. Ambah-ambah lemah,
23. Cungkup milang kondhe,
24. Gamparan,
25. Gobag gerit,
26. Gobag sodor,
27. Gulaganthi,
28. Jethungan,
29. Lowok,
30. Lurah-lurahan,
31. Man Dhoblang,
32. Obar-abir,
33. Obrog batu,

34. Oncit,
35. Sobyung,
36. Sumbar suru,
37. Tiga jadi,
38. Tumbaran,
39. Uncal,
40. Wedhus prucul, ditambah dengan Sut, Hompok dan Cing ciripit.

Di samping apa yang tertuliskan di atas, telah kita dapati pula nama dan macam permainan rakyat yang hidup dan tersebar luas di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta seperti yang telah pernah dituliskan oleh Overbeck dan Soekardi Prawirowinarso.

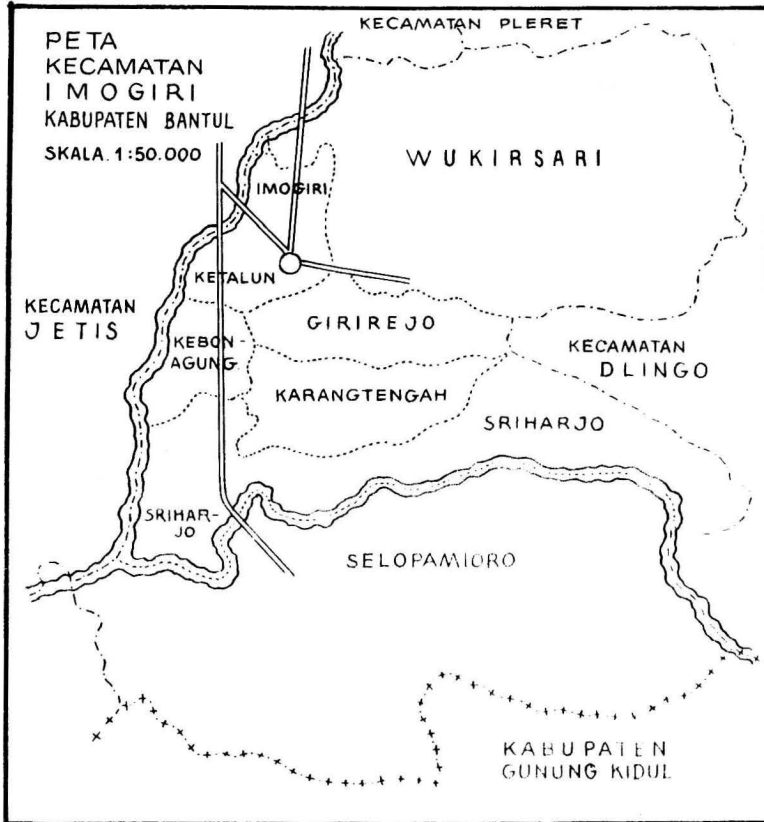
LAMPIRAN II



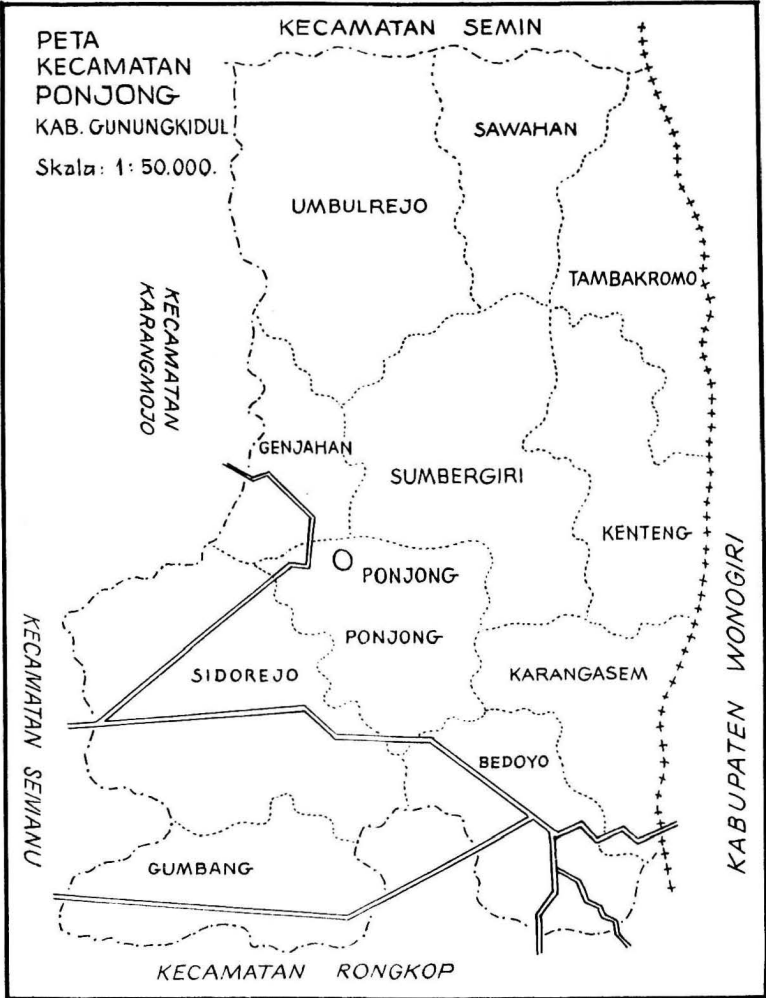
LAMPIRAN III



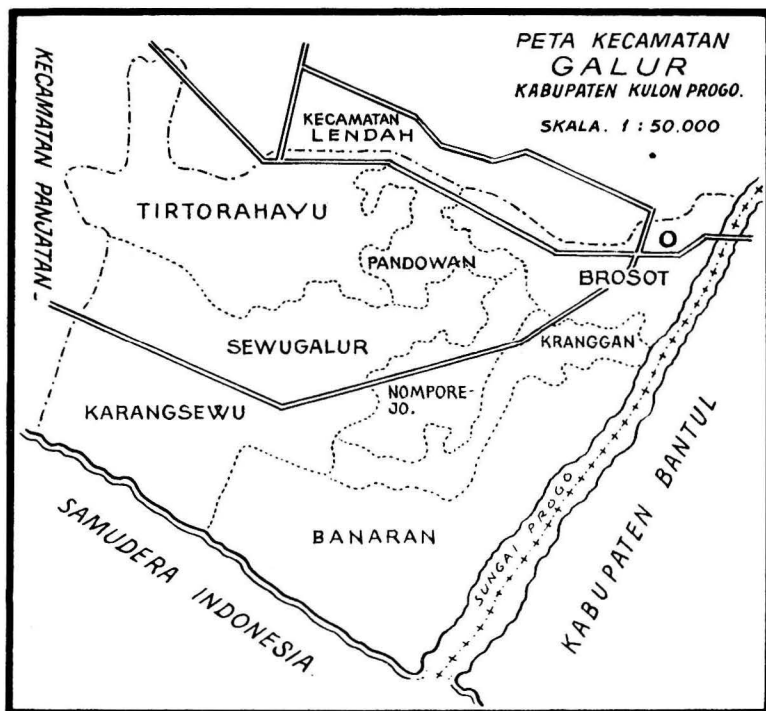
LAMPIRAN IV



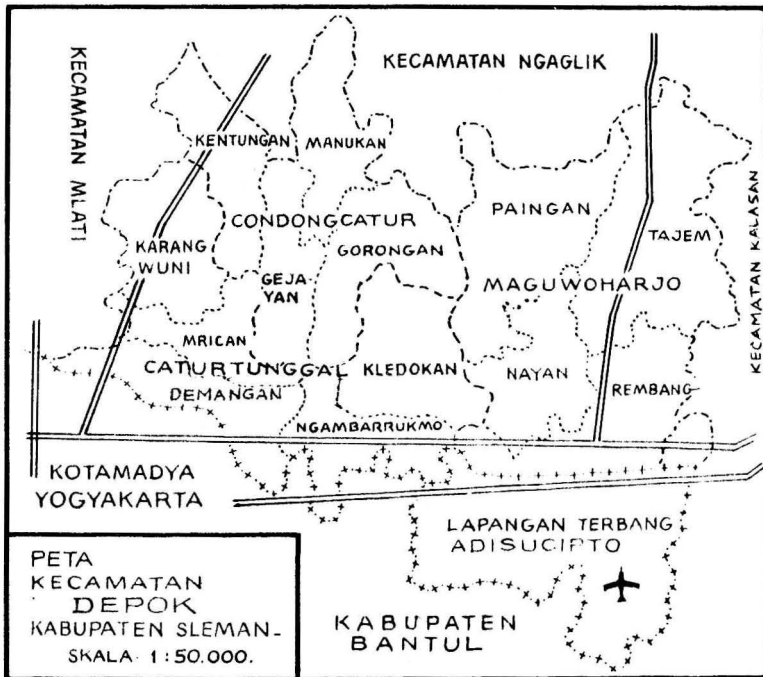
LAMPIRAN V



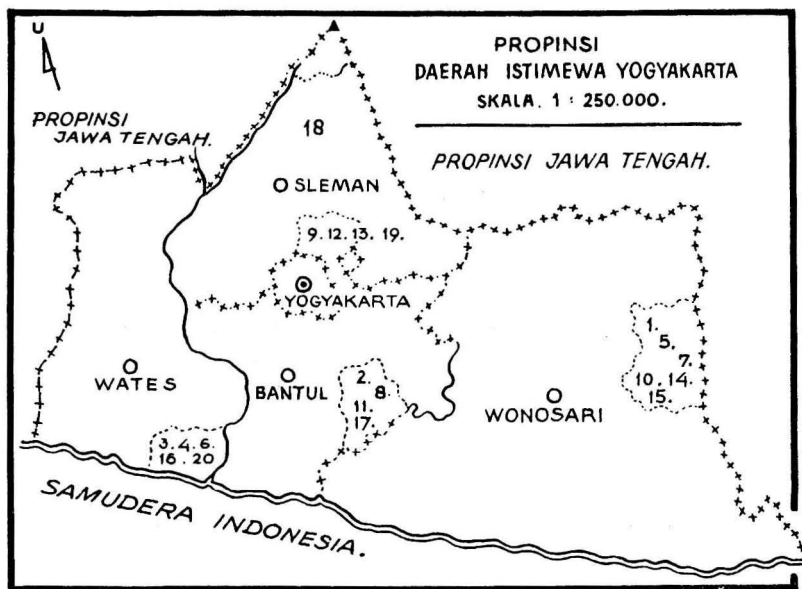
LAMPIRAN VI



LAMPIRAN VII



LAMPIRAN VIII



Keterangan :

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. Anjir. | 11. Epek-epek. |
| 2. Bas-basan Sepur. | 12. Gajah Talena. |
| 3. Bethet Thingthong. | 13. Jeg-jegan. |
| 4. Cacah Bencah. | 14. J i r a k. |
| 5. Dhing-dhingan. | 15. K u b u k. |
| 6. Dhingklik oglak-aglik. | 16. Kubuk Manuk. |
| 7. Dhuk Ther. | 17. Kucing-kucingan. |
| 8. Dhul-dhulan. | 18. Layung. |
| 9. D h o k t r i. | 19. Patil Lele. |
| 10. Embek-embekan. | 20. Sliring Gendhing. |

LAMPIRAN IX

Bersama dengan kitab penulisan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1981–1982 ini, kami sertakan sebuah kaset yang berisi lagu-lagu Permainan Anak. Lagu-lagu yang kami sertakan ini berasal dari rekaman yang kita lakukan pada :

- tanggal 9/8–1981 di SD Imogiri I, kalurahan Imogiri kecamatan Imogiri, Kab. Bantul.
- tanggal 10/8–1981 di SD Ponjong, kalurahan Ponjong, kecamatan Ponjong, Kab. Gunung Kidul.
- tanggal 30/8–1981 di rumah Bapak Suhardi wilayah kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo.
- tanggal 21/10–1981 di SD Kentungan, kalurahan Condong catur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

Adapun lagu-lagunya ialah :

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| -- Cublak-cublak suweng, | -- Koko-koko |
| -- Epek-epek, | -- Soyang, |
| -- Jamuran, | -- Pasang dthingklik, |
| -- Slek bur, | -- Cublak-cublak suweng, |
| -- Hompimpah, | -- Cacah bencah, |
| -- Kubuk, | -- Bethet thing thong, |
| -- Jokek epek-epek, | -- Kubuk, |
| -- Sliring gendhing, | -- Gajah taleno, |
| -- Ancak-ancak alis, | -- Dhoktri. |

Sedang yang termasuk dalam penulisan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak tahun 1981/1982 ini hanyalah lagu-lagu :

- Epek-epek,
- Kubuk,
- Sliring gendhing,
- Pasang dthingklik,
- Cacah bencah,
- Bethet thing thong,
- Gajah taleno,
- Dhoktri.

Adapun notasi setiap lagunya ada pada akhir setiap permainan.

LAMPIRAN X

Bersama dengan penulisan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1981—1982 ini, kami sertakan sebuah album foto dengan gambar-gambar foto hasil pemotretan yang dilakukan pada :

- tanggal 9/8—1981 di SD Imogiri I, kalurahan Imogiri, kecamatan Imogiri, Kab. Bantul.
- tanggal 10—8—1981 di SD Ponjong, kalurahan Ponjong, Kec. Ponjong, Kab. Gunung Kidul.
- tanggal 30—8—1981 di rumah Bapak Suhardi wilayah kecamatan Lendah, Kab. Kulon Progo,
- tanggal 21—10—1981 di SD Kentungan, kalurahan Condongcatur, kecamatan Depok, kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

Adapun gambar-gambar foto itu meliputi permainan-permainan :

Anjir, bas-basan, sepur, Bethet thing thong, Cacah bencah, Dhing-dhingan, Dhingklik Oglak-aglik, Dhoktri, Dhukther, Dhul-dhulan, Embek-embekan, Epek-epek, Gajah taleno, Jeggagan, Jirak, Kubuk, Kubuk manuk, Kucing-kucingan, Patil lele, Sliring gendhing.

Sedang keterangan masing-masing gambar foto ada di samping gambar foto.

LAMPIRAN XI

Bersama dengan penulisan Inventarisasi dan Dokumentasi Permainan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta, tahun 1981–1982 ini, kami sertakan pula gambar-gambar foto slide, hasil pemotretan peragaan permainan anak yang dilakukan pada :

- tanggal 9–8–1981 di SD Imogiri I, kalurahan Imogiri, kecamatan Imogiri, kabupaten Bantul,
- tanggal 10–8–1981 di SD Ponjong, kalurahan Ponjong, kecamatan Ponjong, kabupaten Gunung Kidul,
- tanggal 30–8–1981 di rumah Bapak Suhardi wilayah Kecamatan Lendah, kabupaten Kulon Progo,
- tanggal 21–10–1981 di SD Kentungan, kalurahan Condongcatur, kecamatan Depok, kabupaten Sleman.

Adapun gambar-gambar foto slide itu meliputi permainan :

Anjir, Bas-basan sepur, Bethet thing thong, Cacah benchah, Dhing-dhingan, Dhingklik-oglak-aglik, Dhoktri, Dhuk ther, Dhul-dhulan, Embek-embekan, Epek-epek, Gajah taleno, Jirak, Jeg-jegan, Kubuk, Kubuk manuk, Kucing-kucingan, Patil lele, dan Sliring gendhing.

Adapun keterangan masing-masing gambar slide adalah sebagai berikut :

Keterangan gambar slide Permainan anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta Proyek IDKD Tahun 1981 – 1982.

1. Permainan Anjir.
 - 1a. Setiap peserta permainan Anjir siap untuk melemparkan sabit-sabitnya.
 - 1b. Sewaktu salah seorang peserta permainan Anjir tengah melemparkan sabitnya.
3. Permainan Bethet Thing Thong.
 - 3a. Sewaktu yang memimpin permainan Bethet thing thong menjamah jari-jari para peserta sambil bernyanyi.
4. Permainan Cacah Benchah.
 - 4a. Sewaktu pemimpin permainan Cacah benchah sedang meng-

hitung sambil bernyanyi.

- 4b. Sewaktu yang kalah sedang bercakap dengan peserta yang paling dulu buntung kedua kakinya.
- 4c. Sewaktu yang jadi berhasil melepaskan para peserta yang menang dari ikatan mereka.
5. Permainan Dhing-dhingan.
 - 5a. Sewaktu para peserta permainan Dhing-dhingan melakukan hompimpah.
 - 5b. Peserta yang kalah menuju ke arah tempat lawan.
 - 5c. Peserta yang kalah mulai mengejar lawan-lawannya.
 - 5d. Peserta yang kalah berhasil menyentuh dan menekan kepala lawan ke dalam air.
6. Permainan Dhingklik oglak-aglik.
 - 6a. Peserta permainan Dhingklik oglak-aglik bersiap dalam posisi bertolak belakang.
 - 6b. Para peserta permainan Dhingklik oglak-aglik sedang saling mengaitkan kakinya.
 - 6c. Para peserta sedang melonjak-lonjak, bertepuk tangan dan bernyanyi.
 - 6d. Di sini terlihat beberapa kelompok permainan Dhingklik oglak-aglik.
7. Permainan Dhoktri.
 - 7a. Permainan Dhoktri yang bentuk arena permainannya berupa bulatan dengan dibagi lekukan-lekukan menurut jumlah pesertanya.
8. Permainan Dhukther.
 - 8a. Sewaktu seorang peserta permainan Dhukther sedang menyebarkan biji-biji benguk.
 - 8b. Sewaktu seorang peserta sedang memasukkan biji benguk ke lubang dengan sentuhan ibu jari.
 - 8c. Di sini peserta yang lain juga sedang memasukkan biji benguk dengan sentuhan ibu jari.
9. Permainan Dhul-dhulan.
 - 9a. Peserta yang kalah dalam permainan Dhul-dhulan sewaktu

berusaha menghadang lawan dan berusaha menyentuh lawan.

- 9b. Sewaktu yang jadi berhasil menyentuh lawan yang berada dalam lingkaran.
10. Permainan Embek-embekan.
 - 10a. Menggambarkan sewaktu peserta permainan Embek-embekan berhasil merobohkan lawan dan menungganginya.
 - 10b. Sewaktu yang berada di bawah berusaha keras untuk membalikkan lawan.
 - 10c. Sewaktu peserta yang berkaos kuning tetap menguasai lawan dan berhasil menang.
11. Permainan Epek-epek.
 - 11a. Para peserta permainan Epek-epek sama bersiap untuk berlari.
12. Permainan Gajah Taleno.
 - 12a. Kelompok peserta permainan Gajah Taleno yang berupa dua ekor gajah beserta penunggangnya telah siap untuk bertempur.
 - 12b. Gajah-gajah beserta penunggangnya bergerak maju menuju lawan.
 - 12c. Gajah-gajah beserta penunggangnya sewaktu bertempur untuk menjatuhkan lawan mereka masing-masing.
 - 12d. Sewaktu pertempuran terjadi antara kedua gajah yang berakhir dengan jatuhnya salah seorang penunggang.
13. Permainan Jeg-jegan.
 - 13a. Dalam permainan Jeg-jegan ini terlihat para peserta kelompok I sedang menjaga betengnya.
 - 13b. Demikian pula peserta kelompok II juga sedang bersiap menjaga betengnya.
14. Permainan Jirak.
 - 14a. Dalam permainan Jirak ini terlihat sewaktu semua peserta bersiap melemparkan gacuk-gacuknya.
 - 14b. Di sini terlihat hasil kacen para peserta permainan Jirak.

- 14c. Seorang peserta permainan Jirak sedang melemparkan semua gacuk beserta gacuk yang besar.
- 14d. Peserta yang akhirnya kalah berkewajiban menggendong lawan-lawannya yang menang.
15. Permainan Kubuk.
 - 15a. Dalam permainan Kubuk ini terlihat seorang peserta waktu mengayunkan genggamannya berisi biji benguk di atas tangan kiri yang tengkurap.
 - 15b. Posisi setelah biji benguk dimasukkan pada tangan kiri yang tengkurap, tibalah peserta yang lain untuk menebaknya.
 - 15c. Sewaktu peserta yang lain menebak jumlah biji benguk yang ada pada tangan kiri yang tengkurap.
16. Permainan Kubuk Manuk.
 - 16a. Sewaktu peserta yang bermain Kubuk manuk sedang melakukan "ngubuk" (memasukkan biji sawo kecil pada tangan kiri yang tengkurap).
 - 16b. Sewaktu seorang peserta menyebarkan biji sawo kecil.
 - 16c. Sewaktu seorang peserta mematak biji sawo kecil dengan menggunakan kedua ujung jari telunjuknya.
17. Permainan Kucing-kucingan.
 - 17a. Sewaktu para peserta permainan Kucing-kucingan melakukan hompimpah.
 - 17b. Posisi para peserta dalam permainan Kucing-kucingan.
 - 17c. Sewaktu para peserta berebut tempat. Peserta yang tidak mendapat tempat itulah yang jadi (kalah).
 - 17d. Sewaktu para peserta yang menang berusaha berganti tempat dan yang kalah berusaha merebut tempat.
 - 17e. Sewaktu tahapan: Mbuwang kucing gering.
 - 17f. Sesampai di tujuan, dengan cepat mereka berusaha lari untuk berebut tempat.
18. Permainan Layung.
19. Permainan Patil lele.

- 19a. Sewaktu peserta permainan Patil lele siap di garis halang untuk melangkah ke luar.
 - 19b. Sewaktu peserta yang menang berbuat mengecoh yang kalah, agar dapat bebas dari sentuhan.
 - 19c. Sewaktu peserta yang menang berhasil mengecoh, sehingga ia dengan bebas melampaui garis halang.
 - 19d. Sewaktu peserta yang menang tidak berhasil melalui garis halang, karena sewaktu melangkah ke luar terkena sentuhan tangan para peserta yang kalah.
20. Permainan Sliring Gendhing.
- 20a. Perhatikan letak tumpuan ke 8 kaki para peserta yang menang pada sebuah tabon (sabut kelapa).
 - 20b. Sewaktu para peserta yang menang berayun memutar dalam pegangan para peserta yang kalah.

Perpustakaan
Jenderal Ke

790.1

SUH

p