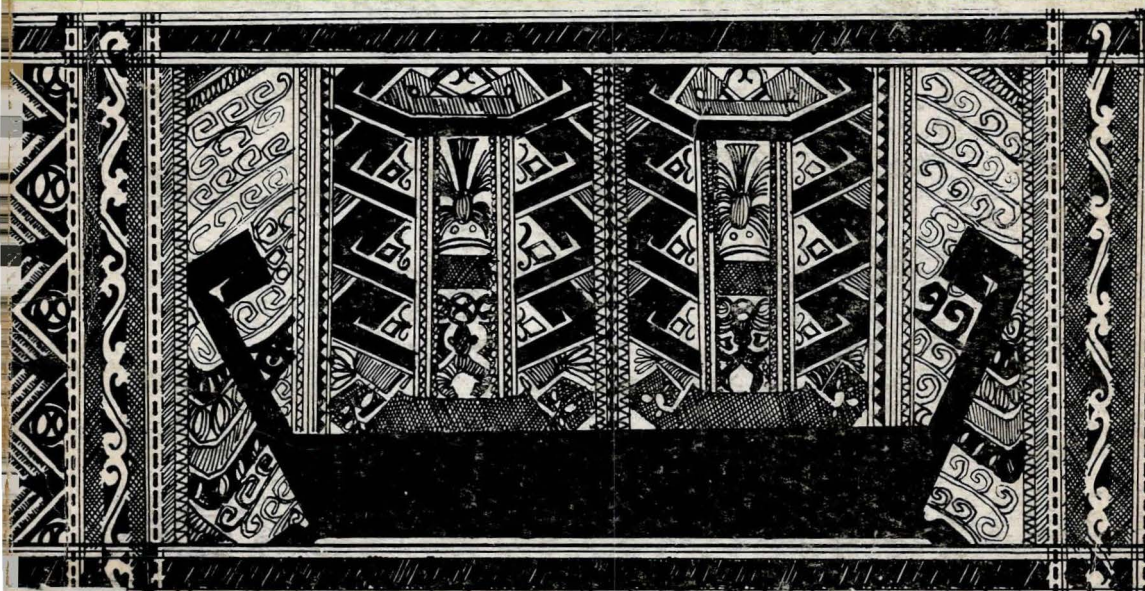




PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH LAMPUNG



Direktorat
Budayaan

18

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KANTOR WILAYAH PROPINSI LAMPUNG
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH LAMPUNG

1981 / 1982

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan

**PERMAINAN
ANAK-ANAK
DAERAH LAMPUNG**



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

DAFTAR ISI

Pengantar	1
I. Pendahuluan	1
II. Diskripsi macam-macam permainan	5
1. Main Patok Lelek	5
2. Main Hahantuan	19
3. Main Ketekhan	24
4. Main Bedil Locok	30
5. Main Sundung Khulah	35
6. Main Asinan	41
7. Main Setayakhan Sinjang	48
8. Main Dentuman Lamban	54
9. Main Sepatu Batok	61
10. Main Terjun-terjunan	65
11. Main Kucing Buta	69
12. Main Buah Sembilan	72
13. Main Peti'an	81
14. Main Lapah Panjang	88
15. Main Alau Mejong	94
16. Main Ula	98
17. Main Ubi-ubian	106
18. Main Bintang Malileh	109
19. Main Kuda Deri	114
20. Main Tak Ting Kul	118
III. Daftar Lampiran	123

P R A K A T A

Sebagaimana tercantum dalam Daftar Isian Proyek (DIP) Tahun Anggaran 1982/1983 Nomor: 457/XXIII/3/1982 tanggal 11 Maret 1982 di mana sasaran dari Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Lampung untuk Tahun Anggaran 1982/1983 antara lain di samping kegiatan penulisan 5 (lima) judul Naskah Kebudayaan Daerah seperti telah dilakukan sejak tahun 1977/1978, juga pada tahun ini mendapat kepercayaan yang diberikan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk dapat menerbitkan 2 (dua) judul Naskah Kebudayaan Daerah Lampung hasil Proyek IDKD tahun 1981/1982, salah satu di antaranya adalah: "Permainan Anak-anak Daerah Lampung.

Dengan telah selesai dan berhasilnya Proyek ini dalam mencapai tujuannya, tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan bimbingan Direktur Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P dan K, Pemimpin Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Jenderal Kebudayaan Dep. P dan K, Gubernur/KDH Tingkat I Lampung, Kepala Kantor Wilayah Departemen P dan K Propinsi Lampung, Bupati/KDH Tingkat II Lampung dan semua pihak yang telah ikut berpartisipasi sehingga berhasilnya penerbitan buku ini.

Mudah-mudahan buku ini dapat menjadikan salah satu sumbangan dalam rangka ikut menggali dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya dan kebudayaan nasional pada umumnya serta berguna bagi nusa dan bangsa.

Telukbetung, 25 Februari 1983
Pemimpin Proyek Inventarisasi dan
Dokumentasi Kebudayaan
Daerah Lampung,



Ny. R NONSARI, S
NIP. 130176122

KATA SAMBUTAN

Salah satu kebijakan pokok pembangunan pendidikan dan kebudayaan adalah pengembangan kebudayaan nasional. Terkadang pula dalam pengertian ini pengembangan kebudayaan-kebudayaan daerah, mengingat pada dasarnya kebudayaan nasional itu terdiri dari keanekaragaman berbagai kebudayaan daerah yang ada di seluruh Indonesia ini.

Daerah Lampung sebagaimana daerah Indonesia lainnya memiliki pula kekayaan kebudayaan asli yang khas, baik yang bersifat kebudayaan material maupun yang bersifat kebudayaan spiritual. Kekayaan kebudayaan demikian ini patut untuk mendapat perhatian, dipelihara, dibina dan dikembangkan sebagai sumbangan sangat berharga dalam pengembangan kebudayaan nasional.

Salah satu kebudayaan masyarakat Lampung asli adalah dalam bentuk Permainan Anak-anak, yang mengandung berbagai ajaran moral yang bernilai luhur dan masih sangat relevan dengan perkembangan masyarakat kita sekarang.

Karena itu kami menyambut baik dan sangat menghargai penerbitan buku yang berjudul "Permainan Anak-anak Daerah Lampung", sebagai salah satu hasil dari Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Lampung tahun 1981/1982.

Buku ini sangat besar artinya sebagai langkah-langkah awal pendokumentasian dari berbagai aspek kebudayaan daerah ini dan patut dibaca oleh masyarakat kita, terutama para generasi muda sebagai generasi pewaris perjuangan dan pembangunan bangsa.

Kami yakin penerbitan ini akan memberikan sepercik sumbangsih bagi pembangunan nasional yang sedang kita laksanakan sekarang.

Telukbetung, 26 Februari 1983

Kepala Kantor Wilayah Departemen P dan K
Propinsi Lampung,



E.P. HUTABARAT

NIP. 130038267

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 di antaranya ialah naskah: **Permainan Anak-anak Daerah Lampung**.

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

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

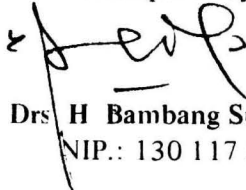
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari: Drs. H. RM. Barusman, Drs. F. Syamsuddin, Drs. Nazaruddin Udin, Badri Bakhsan, SE, Drs. Tajuddin Noor, dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari: Dr. S. Budhisantoso, Drs. Bambang Suwondo, Drs. Singgih Wibisono, Drs. Ahmad Yunus, Dra. Nurana.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, 19 Februari 1983

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP.: 130 117 589

I PENDAHULUAN

Penyajian naskah hasil inventarisasi Permainan anak-anak Daerah Lampung ini adalah merupakan kegiatan lanjutan dalam menarik minat dan perhatian dalam usaha membina Sarana Sosialisasi yang berkembang dalam masyarakat di daerah serta pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional.

Untuk mendapatkan bahan atau data-data serta keterangan-keterangan yang berkenaan dengan obyek dari pada inventarisasi ini ditempuh dengan jalan terjun langsung ke lapangan.

Dalam pelaksanaannya agak sulit mencari informan yang mampu memberikan informasi-informasi yang diperlukan atau yang dapat menguraikan seluk-beluk permainan dengan lengkap, sehingga dari sekian banyak macam/jenis permainan anak-anak yang telah berhasil diinventarisir kesemuanya tidak diketahui asal-usul dan sejarah perkembangannya.

Namun demikian naskah ini merupakan hasilmaksimal yang dapat dicapai.

1. Tujuan Inventarisasi

Tujuan dari pada inventarisasi tentang Permainan Anak-anak Daerah Lampung ini adalah sebagai salah satu usaha untuk menggalikan unsur-unsur kebudayaan daerah sebagai bagian dari kebudayaan Nasional dalam rangka menginventarisasikan perbendaharaan khasanah kebudayaan Nasional kita. Di samping itu juga bertujuan untuk memelihara dan menjaga kelestarian atau kelangsungan hidup Permainan Anak-anak sebagai salah satu ciri budaya daerah.

2. Masalah

Inventarisasi Permainan Anak-anak daerah Lampung ini dirasakan sangat perlu terutama didorong dan disebabkan oleh semakin deras mengalir masuknya unsur-unsur kebudayaan asing ke Indonesia dewasa ini, sampai ke daerah-daerah, yang telah mendesak kedudukan dan peranan kebudayaan kita sendiri, sehingga peranannya semakin berkurang dalam kehidupan sosial budaya sebagian besar kebudayaan kita.

Hal ini dapat kita lihat dari kenyataan, bahwa sebagian besar dari jenis-jenis permainan anak-anak daerah Lampung yang merupakan salah satu warisan budaya nenek moyang, terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar seperti: permainan catur, bridge, remi, domino dan sebagainya.

Kalau keadaan tersebut dibiarkan terus berlangsung dan tidak se-

gera diusahakan mengatasinya, maka dikhawatirkan jenis-jenis permainan yang masih ada serta cukup bernilai, akan semakin berkurang perannya dalam masyarakat dan akhirnya akan lenyap ditelan oleh arus budaya asing dan modernisasi dalam pembangunan dewasa ini.

Salah satu cara untuk menjaga kelestarian serta pembinaan dan pengembangannya adalah dengan jalan inventarisasi yang kontinyu.

3. Ruang Lingkup

Yang dimaksudkan dengan permainan anak-anak daerah Lampung dalam rangka inventarisasi ini adalah segala kegiatan jasmani yang dilakukan secara tertib dan mempunyai pola oleh para pendukungnya dan merupakan khasanah budaya yang mereka peroleh dari generasi terdahulu di lingkungan masyarakat daerah Lampung yang memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. Mempunyai ciri khas daerah;
- b. Bersifat kompetitif, rekreatif dan edukatif.

Sedangkan ruang lingkup kegiatan inventarisasi meliputi Propinsi Daerah Tingkat I Lampung dengan menentukan daerah asal maupun daerah penyebarannya, di mana permainan anak-anak tersebut dilakukan.

Berdasarkan ketentuan di atas secara geografis daerah inventarisasi terdiri dari :

1. Kabupaten Lampung Selatan, yang meliputi Kecamatan-kecamatan :
 - a. Kecamatan Talang Padang.
 - b. Kecamatan Kedondong.
 - c. Kecamatan Kota Agung.
 - d. Kecamatan Pardasuka.
2. Kabupaten Lampung Utara, yang meliputi Kecamatan-kecamatan :
 - a. Kecamatan Menggala.
 - b. Kecamatan Panaragan.
 - c. Kecamatan Kota Bumi.
 - d. Kecamatan Blambangan Pagar.
 - e. Kecamatan Krui.
3. Kabupaten Lampung Tengah, yang meliputi Kecamatan-kecamatan :
 - a. Kecamatan Terbanggi Besar.
 - b. Kecamatan Sukadana.

c. Kecamatan Gunung Sugih.

Berdasarkan latar belakang sosial budaya dan dialek bahasa meliputi :

- a. Lampung Pesisir, dengan adat-istiadat pesisir (Non Pepadun) dan dialek bahasa A.
- b. Lampung dengan adat pepadun yang meliputi daerah Abung Siwo Mego dan Lampung empat marga dengan dialek O.

4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Penelitian

Prosedur proses inventarisasi dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan questioner berdasarkan syarat-syarat permainan rakyat daerah Lampung yang diinventarisasikan. Konsep questioner ini kemudian dibahas dalam rapat team penelitian untuk penyempurnaannya.

2. Kepustakaan :

Karena di daerah Lampung hingga saat ini belum pernah dilakukan penelitian atau inventarisasi mengenai permainan rakyat maka sulit sekali untuk mendapatkan data-data mengenai permainan rakyat daerah Lampung melalui kepustakaan.

5. Survei Penentuan Daerah Inventarisasi

Mengingat bahwa permainan rakyat yang akan diinventarisasikan harus memenuhi syarat-syarat :

Bercorak khas daerah;

Bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif;

Biasa diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu;

dan harus dapat mewakili semua daerah dan golongan masyarakat Lampung, maka daerah-daerah tempat inventarisasi dilakukan ditetapkan berdasarkan latar belakang sosial budaya. Daerah tersebut adalah :

- a. Daerah/masyarakat yang adat-istiadatnya tidak memakai pepadun yang terdiri dari masyarakat Lampung Peminggir. Daerah administrasinya meliputi sebagian besar Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Daerah/masyarakat yang mempunyai adat pepadun, (pepadun artinya tahta atau kursi kebesaran dalam adat Lampung Pepadun, yaitu tempat kedudukan adat yang terakhir. Daerah administrasinya meliputi sebagian besar Kabupaten Lampung Utara dan Kabupaten Lampung Tengah.

Sedangkan daerah Kota Madya Tanjungkarang Telukbetung, merupakan campuran dari kedua kelompok masyarakat tersebut di atas.

Dalam rangka survey penentuan daerah ini sekaligus dicatat nama-nama responden/informan yang dianggap dapat memberikan keterangan atau menguraikan seluk-beluk permainan selengkapnya dengan memadai (lihat lampiran).

4. Metode Inventarisasi yang dipergunakan ialah :

- a. Wawancara dengan tokoh-tokoh masyarakat/informal leader yang merupakan informan pokok. Materi wawancara didasarkan pada dasar questioner yang telah disusun sebelumnya. Di samping itu dilakukan pula catatan-catatan terhadap hal-hal dan keterangan-keterangan yang tidak terdapat dalam questioner.
- b. Observasi atau dengan menyaksikan secara langsung peragaan/pelaksanaan dari tiap-tiap jenis permainan yang telah dikumpulkan.

5. Analisa Data :

- a. Memeriksa semua jenis-jenis permainan yang telah dikumpulkan.
- b. Klasifikasi data menurut :
 1. Macam permainan;
 2. Daerah asalnya;
 3. Sifat-sifatnya.

6. Membuat Laporan

- a. Ditulis dalam bentuk draft yang kasar;
- b. Ditulis dalam bentuk yang sempurna (merupakan penyempurnaan yang pertama).

II DESKRIPSI MACAM-MACAM PERMAINAN

I. MAIN PATOK LELEK

1. Nama Permainan

Nama Permainan ini (Patok Lelek), dan informan tidak diketahui sebenarnya berasal dari mana. Tetapi kalau kita lihat alat permainannya terdiri dari dua potong kayu, di mana kayu yang sepotong agak panjang dinamakan kayu "patok" sedang yang sepotong lagi panjangnya kira-kira sepertiga dari kayu patok tadi, dinamakan kayu lelek/lele. Kayu patok ini dalam permainan digunakan untuk memukul kayu patok. Dilihat dari segi bahasa, mungkin ini adalah bahasa Sunda, di mana **patok** berarti memukul, sedang lelek/lele adalah sebangsa ikan yang agak keras kepalanya, berwarna hitam, hidup di air tawar badannya agak pipih, di kiri-kanannya dekat telinga ada sebuah taji. Untuk membunuh ikan ini biasanya dengan cara memukul kepalanya yang keras. Jadi **patok lele** di sini berarti memukul lele.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan suatu kepercayaan religius magis, selain hanya bersifat rekreatif, kompetitif dan edukatif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak siapa saja dari seluruh kelompok masyarakat dengan tidak memandang kelompok-kelompok sosial yang terdapat dalam masyarakat tersebut. Di daerah ini masyarakat mengenal sejenis ikan sungai/sawah yang namanya "Ikan Lele" dan cara mereka mematikan ikan tersebut untuk dimasak menjadi lauk pauk, adalah dengan jalan memukul/mematok kepala ikan itu. Hal ini mereka lakukan karena kepala ikan agak keras sedang di samping kiri dan kanan dari kepala ikan lele itu ada sejenis taji yang bergerigi yang bila jari-jari kita tertusuk olehnya akan terasa perih sekali dan membengkak seperti bekas gigitan tawon.

Dari situulah mungkin timbul Inspirasi masyarakat untuk menciptakan permainan "Patok Lele" ini.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini

tidak diketahui dengan pasti, tetapi kalau dilihat dari nama yang dipakai dalam permainan ini mungkin permainan tersebut berasal dari daerah Jawa Sunda. Yang jelas bagi informan adalah, bahwa permainan ini sudah dikenal, dimainkan serta digemari sejak dahulu.

5. **Peserta/Pelaku Permainan**

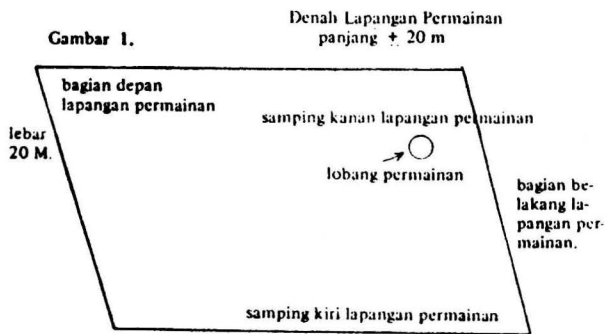
Permainan ini minimal dilakukan oleh sepasang anak laki-laki, dan juga boleh lebih; dapat terdiri 2, 3, atau 4 pasang. Usia anak yang melakukannya berkisar sekitar 7 – 13 tahun. Bahkan kadang-kadang anak-anak yang sudah besar-besarpun yaitu sampai umur 15 atau 16 tahun sering pula melakukannya.

6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan**

a. Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini adalah sebidang tanah lapang yang tiada berumput, yaitu halaman rumah/sekolah, dan sepasang kayu patok lele.

Kayu patok lele ini terdiri dari dua potong kayu yang berdiameter 2 – 2,5 Cm. Kedua potong kayu tersebut tidak sama panjangnya; yang satu (yang pendek) disebut **kayu lelek** sepanjang 12 – 15 Cm. Sedang kayu yang lainnya (yang disebut kayu patok), panjangnya tiga kali panjang kayu lele di atas yaitu 36 – 45 Cm.

b. Di bagian tengah agak di ujung lapangan dibuat sebuah lobang permainan yang bentuknya memanjang, sepanjang lebih kurang 10 Cm, lebar 4 Cm, dan dalamnya lebih kurang 4 Cm, sebagaimana tampak pada gambar denah berikut.



Gambar : kayu patok lele

kayu patok sepanjang
36 – 45 Cm.



kayu lele sepanjang
12 – 15 Cm.



7. Iringan Permainan

Permainan ini tidak diiringi dengan nyanyian ataupun bunyi-bunyian dari instrumen apapun.

8. Jalannya Permainan

Dalam permainan ini terdapat tiga tahap permainan :

- a. Tahap "nyungkil" = Mencongkel.
- b. Tahap "ngetek" = memukul dengan perlahan-lahan beberapa kali.
- c. Tahap "matok" = memukul kayu lele pada lobang.

Permainan ini dapat dilakukan oleh 2 orang pemain atau boleh juga dilakukan oleh 2 grup/kelompok yang masing-masing terdiri dari 2 orang sampai 5 orang.

- A. Dalam penjelasan ini kita misalkan hanya ada 2 orang pemain yaitu antara si A dan si B. Mula-mula mereka lakukan suit untuk menentukan urutan pemain. Dalam undian ini misalnya si A lah yang menang, maka si A yang lebih dahulu main, dan bila si A permainannya dinyatakan **mati** barulah giliran si B yang main.

Kemudian mereka menentukan nilai berapa yang akan mereka cari apakah: 500, 1.000 atau lebih. Dalam hal ini kalau permainannya bergrup, nilai yang akan dicari tentu lebih dari 1.000, bisa 2.000 atau 3.000, tergantung dari permufakatan antara pemain.

Tahap ke I: Nyungkil (mencongkel).

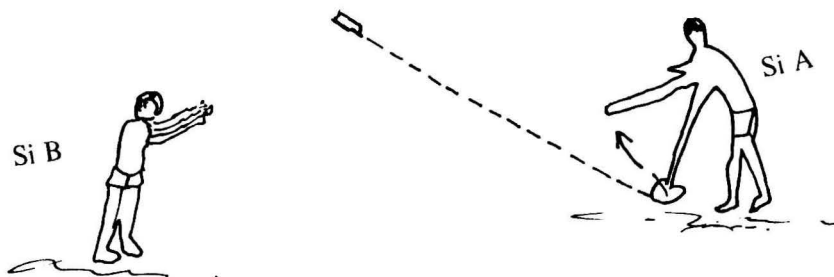
Kayu lele ditaruh melintang dekat ujung lobang yang menghadap lapangan permainan, kemudian dengan mengangkangi dan menunduk pada lobang, si A memasukkan ujung **kayu patok** tepat di bawah **kayu lele**.

Dengan kedua belah tangannya si A memegang pangkal **kayu patok** dan diteken agak kuat pada dinding lobang bagian depan yang di atasnya terdapat **kayu lele**. Lalu dengan sekuat tenaga ia mencongkel kayu lele tersebut ke muka di mana si B bersiap-siap menyambutnya pada jarak kira-kira 15 meter atau lebih, di depan si A.

Bila si B berhasil menyambut kayu lele tersebut yang terlon-tar oleh si A tadi, maka si A dinyatakan **mati** dan si B yang giliran main. Di samping itu si B mendapat angka dalam menyambut kayu lele tadi yaitu bila berhasil disambut dengan dua tangan, ia mendapat angka 5, bila disambut dengan tangan sebelah mendapat angka 10.

Gambar 2.

Menunjukkan: bagaimana si A mencongkel dan melontarkan kayu lele ke muka lapangan permainan, sementara si B berjaga-jaga untuk menyambutnya.

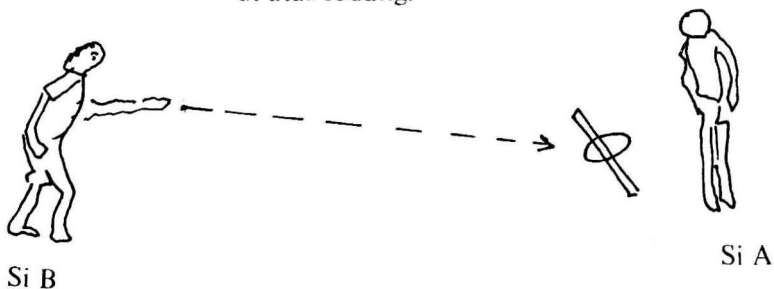


Bila si B tidak berhasil menyambut kayu lele tersebut, si A terus bermain. Ia menaruh kayu patok melintang di atas lobang dan si B melempar kayu patok tersebut dengan kayu lele tempat jatuhnya kayu tersebut.

Kalau lemparannya si B tadi berhasil mengenai kayu patok dekat lobang tadi si A dinyatakan mati, lalu si B yang bermain.

Gambar 3.

Menunjukkan: bagaimana si B melemparkan kayu lele untuk mengenai kayu patok yang ditaruh melintang di atas lobang.

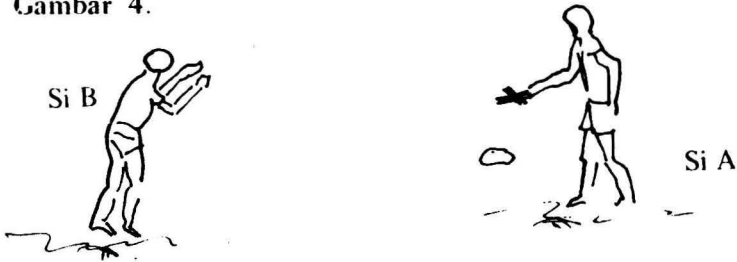


Bila si B tidak berhasil mengenai kayu patok tersebut, si A melanjutkan permainannya dengan tahap ke dua.

Tahap ke II Ngetek = (memukul beberapa kali)

Dekat lobang permainan si A berdiri memegang pangkal kayu patok dan kayu lele ditaruh seimbang di atas pangkal kayu patok tersebut dekat tangannya, seperti gambar berikut :

Gambar 4.



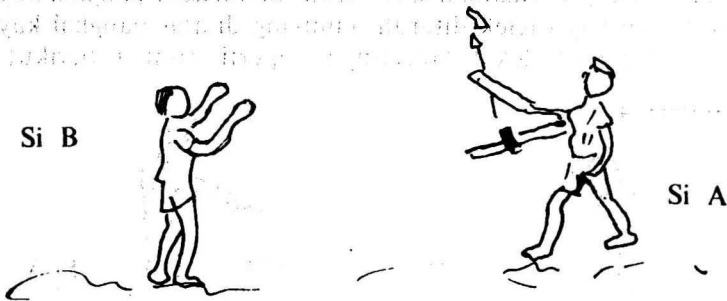
Sambil berjalan ke muka menjauhi lobang, si A menyentak-kan ke atas kayu lele tadi, setinggi lebih kurang 20 Cm. Yang kemudian disambut dengan pukulan kayu patok ke atas lagi dengan pukulan yang perlahan-lahan agar dapat disambutnya kembali dengan pukulan. Semakin sering kayu lele tersebut dapat disambut dengan pukulan-pukulan ke atas kembali, adalah semakin baik; sementara itu si B berusaha merebut untuk menyambut kayu yang terlontar ke atas itu. Apabila si B berhasil menyambutnya permainan si A dinyatakan **mati**, kemudian digantikan permainan si B sementara dia mendapat angka hasil sambutan tadi sebanyak 5, kalau disambut dengan tangan dua dan angka 10 kalau berhasil disambut dengan sebelah tangan.

Sekarang andaikata si B tidak berhasil menyambut kayu lele dalam permainan ngetek si A tadi, harus diingat berapa kali si A berhasil memukul kembali kayu lele tersebut ke atas: apakah hanya satu kali, dua kali atau tiga kali, dan seterusnya.

Gambar 5.

Si A dengan memegang kayu patok yang di atasnya terletak kayu lele, lalu menyentakkan kayu lele tersebut ke atas kemudian menyambutnya dengan pukulan perlahan-lahan ke atas kembali dan kalau dapat, akan disambut dengan pukulan kembali ke atas. Sementara ia harus waspada terhadap se-

robotan si B yang berusaha merebut/menyambut kayu lele tersebut selagi masih melayang di atas. Biasanya dalam hal ini, pukulan terakhir agak dikuatkan jauh ke muka agar tidak tersambut oleh si B.



Kalau dalam tahap ini si B tidak berhasil menyambut kayu lele yang terlontar oleh pukulan si A, si B lalu memungut kayu lele tadi untuk dilemparkan ke dekat lobang permainan. Sekarang si A lalau berjongkok dekat lobang, menggoyang-goyangkan kayu patok yang dipegang pada tangan kanannya di atas lobang. Pada saat itulah batu si B boleh melemparkan kayu lele ke arah lobang. Kemudian oleh A kayu lele tersebut disambut dengan pukulan dengan kayu patok sekuat mungkin agar jauh dari lobang.

Bila tidak berhasil disambut dengan pukulan, tentu kayu lele itu akan jatuh dekat dengan lobang. Dalam hal ini diadakan pengukuran sebagai berikut :

- a. Bila dalam ngetek, si A hanya berhasil memukul kayu lele satu kali, maka jarak tempat jatuhnya kayu lele tadi dengan lobang diukur dengan panjangnya kayu patok. Bila tidak/kurang dari panjang kayu patok, pemain si A **mati**. Bila jarak tersebut mencapai hanya sepanjang kayu patok si A mendapat tambahan angka 1.
- b. Bila dalam ngetek, si A berhasil memukul 2 sampai 3 kali, jarak kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu lele. Kalau tidak sampai sepanjang kayu lele, permainan si A **mati**. Tetapi kalau panjang jarak tersebut mencapai sepanjang kayu lele atau lebih, diadakan perhitungan sebagai berikut :
 1. Kalau ngeteknya 2 kali, jarak itu diukur dengan kayu lele dengan hitungan 5 untuk satu kali sepanjang kayu lele. Kalau dua kali sepanjang kayu lele tentu nilainya

10.

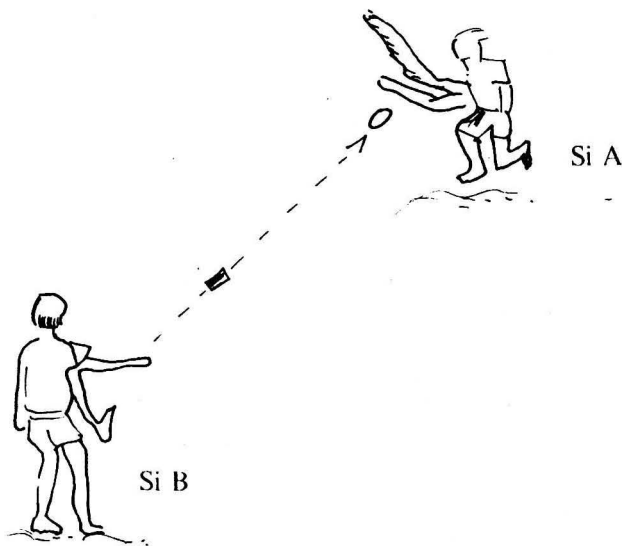
2. Kalau ngeteknya 3 kali, jarak tersebut diukur dengan kayu lele dengan hitungan 10 untuk sepanjang kayu lele. Bila jarak ini ada dua kali sepanjang kayu lele, tentu si A mendapat nilai 20.

Kalau kayu lele tadi berhasil disambut oleh si A dengan pukulan yang agak kuat, tentu kayu lele itu terlontar jauh dari lobang. Dalam hal si A akan mendapat tambahan angka/nilai lebih banyak, dan cara menghitungnya adalah sebagai berikut:

1. Kalau dalam ngetek, si A hanya berhasil memukul satu kali, maka jarak jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu patok dengan hitungan satu untuk setiap sepanjang kayu patok.
Jadi, kalau jarak tersebut ada 20 kali panjangnya kayu patok, berarti si A mendapat angka tambahan sebanyak 20.
2. Kalau dalam ngetek si A berhasil memukul kayu lele sebanyak dua kali, jarak tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu lele dengan hitungan 5 untuk ukuran sepanjang kayu lele.
Jadi, kalau jarak tersebut ada 20 kali panjangnya kayu lele, berarti si A mendapat tambahan angka $20 \times 5 = 100$.
3. Kalau dalam ngetek tadi si A berhasil memukul tiga kali, maka jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu lele dengan hitungan 10 untuk setiap kali panjang kayu lele, berarti si A mendapat tambahan angka $20 \times 10 = 200$.

Gambar 6

Menunjukkan: si A berjongkok dekat lobang sementara tangan kanannya yang memegang kayu patok digoyang-goyangkan ke kiri dan ke kanan sambil mengawasi si B yang melemparkan kayu lele ke arah lobang.

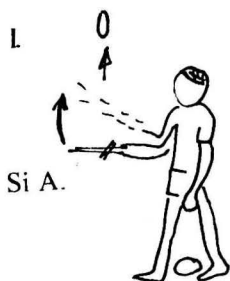


Kalau dalam permainan tahap ngetek ini si A sudah berhasil mencapai angka 500, permainan tahap ke III (tahap matok) tidak perlu dilakukan lagi oleh si A dan si A telah memenangkan permainan.

Untuk hadiah kemenangan tersebut adalah sebagai berikut: Si A berdiri menyamping dekat lobang permainan, kedua kayu tersebut yaitu kayu patok dan kayu lele dipegang sekaligus dengan tangan kanannya. Kemudian kayu lele dilemparkan ke atas setinggi kira-kira 35 Cm. Ketika kayu lele tersebut turun sebatas tinggi pinggangnya, dengan cepat si A memukulnya ke samping dengan sekuat tenaga ke depan lapangan permainan, sementara si B berjaga-jaga untuk menyambutnya. Bila si B berhasil menyambut kayu lele yang terlempar dengan kuat ke arahnya, maka si A tidak mendapat hadiah gendongan. Tetapi bila tidak berhasil disambut oleh si B, maka si B harus menggendong si A sejauh jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang permainan.

Gambar 7

Menunjukkan: bagaimana si A memukul kayu lele untuk mendapatkan jarak gendongan yang diinginkan (gambar dilihat dari depan)

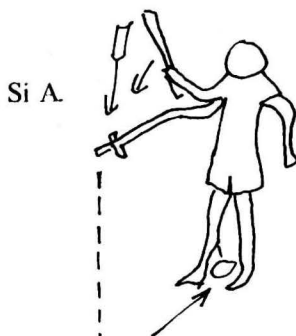


Si A.

lobang permainan

- kedua kayu dipegang pada tangan kanan.
- kemudian kayu lele dilempar ke atas, sementara kayu patok masih tetap dipegang erat pada pangkalnya.

II. - begitu kayu lele turun sebatas pinggang disambut oleh si A dengan pukulan ke samping dengan kuat ke depan lapangan permainan.



lobang permainan

si B pada jarak 15-20 meter.



Si B yang berusaha menyambut kayu.



Tahap ke III: Matok.

Bila pada tahap ke dua (ngetek) si A belum berhasil mencapai angka 500 sedang permainannya belum mati, dia melanjutkan permainannya ke **tahap matok**.

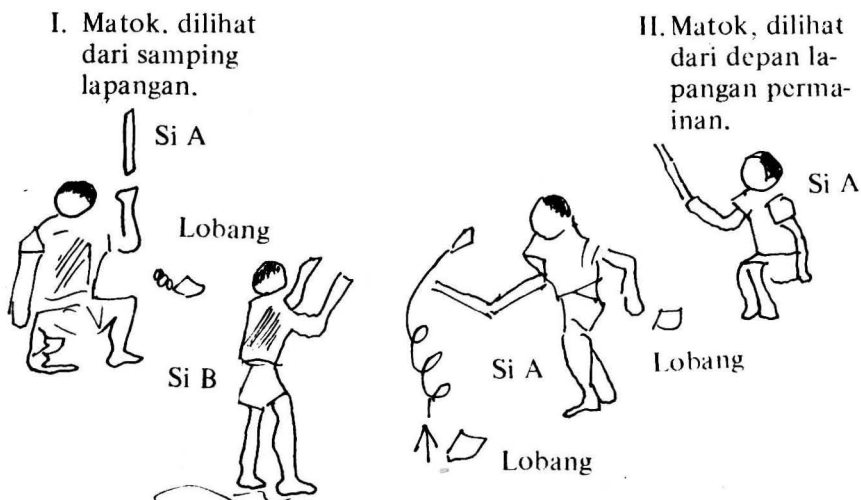
Matok di sini dimaksudkan adalah memukul kayu lele yang diletakkan pada lobang permainan, di mana kayu lele tersebut separo berada di dalam lobang yang disandarkan miring ke arah depan lapangan permainan sedang yang separo lagi berada di luar lobang.

Ujung kayu lele yang berada di luar lobang inilah yang dipukul ke bawah/ke tanah oleh si A sedemikian rupa sehingga kayu lele tersebut melambung ke atas dengan lurus dalam keadaan berputar. Kemudian si A harus dapat memukul kembali ke atas perlahan-lahan untuk dipukul kembali, atau hanya dipukulnya satu kali dengan deras ke samping ke arah depan lapangan permainan untuk menghindarkan kayu lele tersebut dari sambutan si B.

Karena bila dapat disambut oleh si B, permainan si A dinyatakan mati. Sebagaimana halnya dengan tahap-tahap yang terdahulu bila si B berhasil menyambutnya dengan sebelah tangan, dia memperoleh angka 10 dan bila dengan dua tangan dia memperoleh angka 5.

Gambar 8.

Menunjukkan bagaimana pukulan matok tersebut dilakukan oleh si A; sementara si B berjaga-jaga untuk menyambut kayu lele yang dipukul tersebut.



- III. kayu lele yang berputar lurus ke atas setelah dipukul di atas ujung muka lobang permainan, dan si A harus dapat memukulnya kembali walaupun hanya sekali. Sementara si B berusaha untuk menyambut kayu lele tersebut yang sedang melayang di atas.

Cara menghitung angka dalam tahap matok ini adalah sebagai berikut :

1. Kalau si A tidak berhasil memukul ke atas atau ke samping kayu lele yang sudah dipukul di atas lobang tadi, maka permainan si A dinyatakan **mati**.
2. Kalau si A berhasil memukulnya kembali tetapi hanya sekali, maka jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu patok dengan hitungan **satu**, untuk setiap panjang kayu tersebut. Jadi, kalau jarak tersebut ada 10 kali panjang kayu patok berarti si A mendapat angka tambahan sebanyak 10.
3. Kalau si A berhasil memukul **dua kali** maka jarak antara jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu lele dengan hitungan 5 untuk setiap panjang kayu lele tersebut, jadi kalau jarak itu ada 10 kali panjang kayu lele maka si A mendapat angka $10 \times 5 = 50$.
4. Kalau si A berhasil memukul **tiga kali**, jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu lele dengan perhitungan 10 untuk setiap kali sepanjang kayu lele. Berarti kalau jarak tersebut ada 10 kali panjang kayu lele, si A mendapat angka $10 \times 10 = 100$.
5. Kalau dalam proses tersebut si B berhasil menyambut kayu lele yang sedang berada di atas akibat pukulan si A tadi, maka si A tidak memperoleh angka. Malahan si B lah yang mendapat angka dengan ketentuan, angka 5 bila disambut dengan dua tangan, dan angka 10 bila disambut dengan satu tangan.

Biasanya dalam pukulan matok ini untuk menghindarkan rebutan dan sambutan oleh lawan main (si B), maka dalam pukulan terakhir dikuatkan sehingga dapat terhindar dari sambutan si B, dan jarak jatuhnya kayu lele tersebut dengan lobang akan jauh dan nilai yang didapat akan menjadi besar jumlahnya.

Bila permainan si A dinyatakan **mati**, si B lalu menggantikannya. bermain sesuai dengan urutan permainan yaitu: nyungkil, ngetek, dan matok. Begitu pula bila permainan si B mati,

si A kembali bermain dari urutan pertama/tahap pertama dan seterusnya, tetapi angka yang diperolehnya pada permainan yang terdahulu tetap ditambahkan pada angka yang didapat pada permainan selanjutnya sampai mencapai jumlah yang disepakati tadi.

Dalam permainan ini, apalagi bila terdiri dari 2 orang (satu lawan satu), dan angka yang dicari hanya sedikit, dapat saja angka tersebut dicapai salah seorang hanya sampai pada taraf ngetek atau matok dalam satu kali giliran main.

Hal ini tergantung kepada keahlian masing-masing dalam ngetek dan matok.

B Permainan Bergrup

Kalau permainan ini dilaksanakan bergrup, misalnya masing-masing grup terdiri dari 2 orang sampai 5 orang. Misalkan sekarang ada 6 pemain yang terdiri dari: A, B, C, D, E, dan F; mereka melakukan undian/suit: A dengan B, C dengan D, E dengan F. Yang menang misalnya: si A, si C dan si E, sedang pihak-pihak yang kalah adalah si B si D, dan si F. Jadi grup pemain yang pertama adalah: A, C, E dan grup pemain kedua adalah: B, D, dan F.

Taraf-тарaf permainan yang harus dilakukan adalah sama saja yaitu: Nyungkil, Ngetek dan Matok.

Sekarang grup pertama main, sedang grup kedua menjaga. Misalkan si A yang main terlebih dahulu, bila permainan si A mati, dia diganti oleh si C dan seterusnya. Bila pemain terakhir dalam grup pertama dinyatakan mati pula, maka permainan digantikan oleh grup kedua.

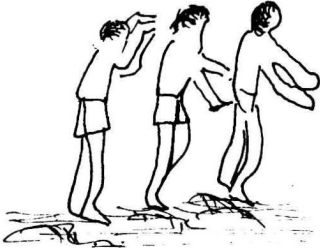
Keistimewaan dalam main bergrup ini adalah lebih meriah dan ada-ada saja pemain yang jaga yang berhasil menyambut/ menyanggap kayu lele yang dipertainkan, maklum yang menjaganya lebih dari seorang. Permainan dapat berlangsung lama sekali berakhirnya dalam satu babak permainan, lebih-lebih lagi kalau nilai yang dicari sangat besar, yaitu dapat 2.000, 3.000 dan seterusnya tergantung dengan permufakatan antara grup pemain.

Pada akhir permainan, anggota-anggota grup yang kalah masing-masing harus mendukung/menggendong grup yang menang sejauh jarak-jarak pukulan kayu lele yang dapat dilakukan oleh masing-masing anggota grup yang menang.

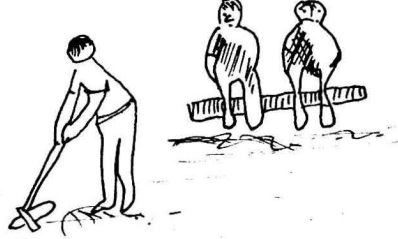
Gambar 9

Kecadaan main pergrup pada taraf nyungkil.

Grup ke dua yang berjaga-jaga untuk menyambut kayu lele.



Grup pertama yang seorang sedang main, yang lain menunggu giliran.

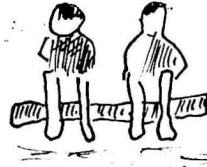
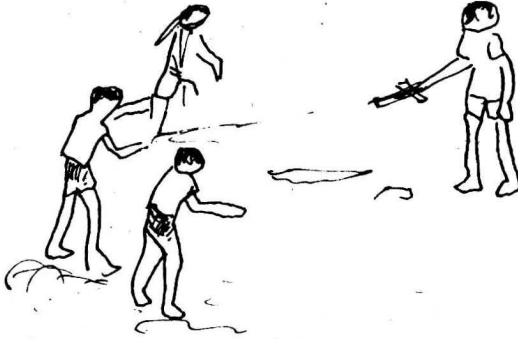


Gambar 10

Permainan grup pada tahap/taraf Ngetek.

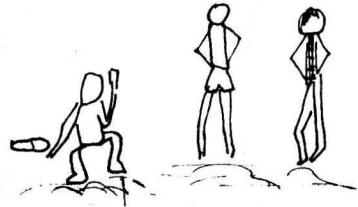
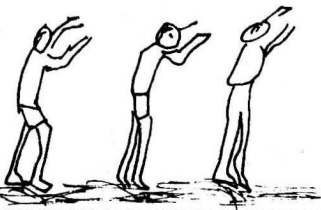
Grup ke II.

Grup ke I.



Gambar 11

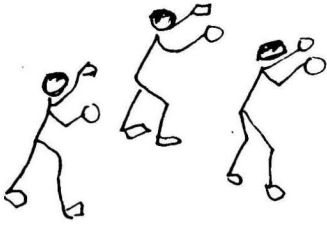
Permainan grup pada tahap/taraf Matok.



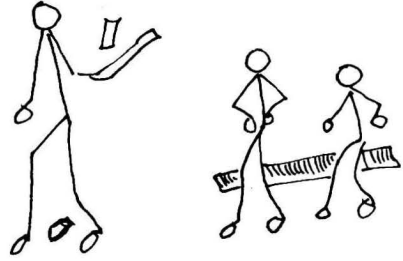
Gambar 12

Permainan grup pada waktu mencari jarak gendongan.

Grup yang kalah



Grup yang menang



9. Peranannya Masa Kini

Pada masa kini, permainan ini sudah agak jarang dilakukan anak-anak; hal ini mungkin terdesak oleh permainan yang datang dari luar.

10. Tanggapan Masyarakat

Para orang tua merasa senang anak-anaknya melakukan permainan ini, di samping tidak berbahaya juga karena permainan ini anak-anak dapat bergaul dengan baik sesamanya. Tambahan lagi apabila permainan ini dilak sanakan pergrup akan tampak menyenangkan sekali, dan permainan ini mengandung unsur-unsur kerjasama anggota grup, disiplin rekreatif dan edukatif.

II. MAIN HAHANTUAN

1. Nama Permainan

Nama permainan ini diberikan sesuai dengan perlengkapan yang dipakai para pesertanya dan waktu pelaksanaan permainan tersebut yaitu pada malam-malam gelap bulan, sehingga para pemain dalam permainan ini nampaknya seperti hantu-hantu yang bergentayangan. Kata "hahantuan" (bahasa Lampung) diartikan sebagai bertingkah laku seperti hantu.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dilaksanakan tanpa ada hubungan atau kaitan dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religious magis, selain hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Jenis permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja dalam masyarakat. Siapa pun boleh melakukannya dengan tidak memandang apakah dia anak bangsawan atau anak rakyat jelata. Dan juga bukan permainan yang dianggap sakral. "Hahantuan", berasal dari kata "hantu" dan akhiran "an" sehingga menjadi "hahantuan" yang berarti berbuat seperti hantu, atau dengan kata lain main hantu-hantuan. Semua orang sampai masyarakat modern di daerah Barat pun mengenal kata hantu, termasuk orang-orang di daerah ini. Banyak tafsiran-tafsiran mengenai bentuk/rupa hantu, yang belum pernah di lihat/kelihatan. Dari tafsiran tentang rupa hantu tersebut mungkin timbul gagasan orang-orang untuk menciptakan permainan hantu-hantuan seperti yang telah diuraikan.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai sejarah latar belakang perkembangan permainan ini, tidak diketahui, yang jelas adalah permainan ini sudah dilakukan oleh anak-anak di pedesaan sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini hanya dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja, karena waktu pelaksanaannya yang tidak memungkinkan anak-anak wanita ikut serta yaitu dilakukan pada malam-

malam gelap bulan.

Anggota pemain terdiri dari dua kelompok/grup, yang masing-masing grup terdiri dari 2 – 5 orang. Usia anak-anak pemain berkisar antara 7 – 12 tahun.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

- a. Kapur tulis/tepung yang akan dipergunakan untuk membuat garis batas agar dapat kelihatan di kegelapan malam.
- b. Tongkol kelapa yang sudah sangat kering/sudah jatuh sendiri dari pohonnya, dibelah kecil-kecil selebar lebih kurang $\frac{1}{2}$ – 1 Cm. dan panjangnya kira-kira 30 Cm.
Belahan-belahan tongkol kelapa tadi secara hati-hati dipukul-pukul dengan kayu tetapi tidak sampai hancur atau patah.
- c. Korek api untuk membakar tongkol tersebut.

7. Iringan Permainan

Pelaksanaan permainan ini tidak disertai iringan apa pun baik berupa bunyi-bunyian, alat musik, maupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan

Misalkan ada dua grup pemain yang masing-masing terdiri dari 4 orang. Mereka pergi mencari halaman rumah yang agak lapang/halaman sekolah yang tidak berumput. Di lapangan tersebut dibuat dua buah garis yang sejajar di tanah dengan sepotong kapur tulis atau tepung. Jarak antara kedua garis tersebut (garis A dan garis B) kira-kira 15 – 20 meter.

Masing-masing anggota mempersiapkan diri sebagai berikut:

- a. Masing-masing mengambil 7 buah belahan tongkol kelapa yang sudah dipukul-pukul tadi. Semua belahan tongkol kelapa itu dibakar pada salah satu ujungnya, tetapi tidak sampai menyala.
- b. Kepala diikat dengan tali dan dua buah belahan tongkol yang sudah dibakar (seperti obat nyamuk bakar) tadi masing-masing diselipkan pada tali ikat kepala tadi, sebuah di samping/dekat telinga kanan dan sebuah lagi dekat telinga kiri dengan ujung yang berapi berada di atas.

Sebuah belahan tongkol kelapa tersebut digigit pada mulut dan api berada di depan, dua buah lagi masing-masing di-

pegang pada tangan kiri dan tangan kanan, sedangkan yang dua buah lagi masing-masing dijepit pada jari jempol kaki kiri dan kaki kanan dan apinya berada di atas.

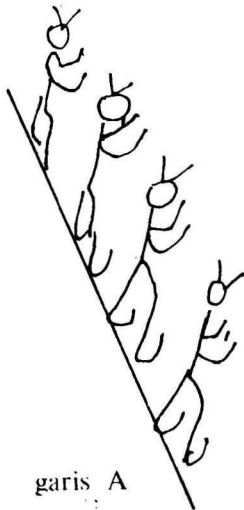
Kemudian grup X yang terdiri dari: C, D, E dan F berdiri pada garis A dengan jarak antara masing-masing $1\frac{1}{2}$ meter, sedang pada garis B berdiri anggota-anggota grup Y berbaris menghadap grup X.

Para wasit yang biasanya terdiri dari bukan peserta dalam taraf permainan tersebut yang jumlahnya 2 orang atau lebih siap-siap menilai dan berdiri di tepi lapangan permainan. Kalau sudah siap semuanya, salah seorang wasit memberi komando untuk start. Anggota-anggota grup X harus segera mencapai garis B, sedang anggota-anggota grup Y harus segera mencapai garis A. Jadi kalau kedua grup tersebut dengan bersilang, masing-masing grup ingin mencapai garis tujuan secepatnya dengan berjalan cepat/tidak berlari.

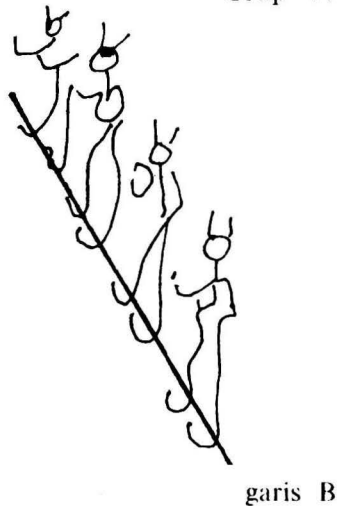
Gambar 1 :

Grup X dan grup Y pada saat start.

Grup X.



Grup Y.



Pada saat inilah para wasit memperhatikan dan menilai keadaan masing-masing grup yang sedang berlomba tersebut.

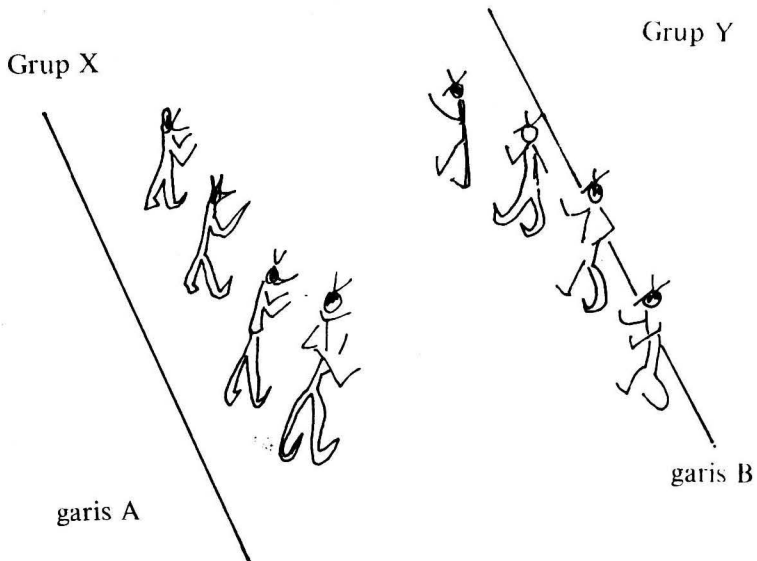
Yang dinilai adalah hal-hal sebagai berikut :

1. Kekompakan/keserempakan anggota-anggota grup.
2. Ada atau tidaknya anggota grup yang terjatuh.
3. Ada atau tidaknya alat permainan masing-masing anggota yang terjatuh.
4. Grup mana yang lebih dahulu mencapai garis yang dituju.

Ketentuan grup mana yang menang dan mana yang kalah, terletak di tangan wasit-wasit ini dan tidak boleh digugat. Kalau ternyata grup X yang dinyatakan menang, maka masing-masing anggota grup Y harus mendukung masing-masing anggota grup X tersebut sejauh jarak antara garis A dan garis B tersebut.

Permainan ini sangat menggembarakan sekali, di mana para pemain nampak lucu tetapi menyeramkan karena dilaksanakannya di malam hari yang gelap, sehingga kelihatannya seperti hantu-hantu yang berjalan gantayangan tertatih-tatih. (seperti terlihat dalam gambar 2).

Gambar 2:



Demikianlah permainan berakhir dengan kemenangan salah satu pihak, sedang yang kalah harus menggendong anggota-anggota pihak yang menang. Kalau para anggota ma-

sih setuju, permainan ini diulangi lagi dari permulaan. Atau mungkin juga mereka ganti dengan permainan lain.

9. Peranannya Masa Kini

Pada masa-masa sekarang, permainan ini masih sering dilakukan anak-anak terutama di pedesaan yang jauh dari kota-kota.

10. Tanggapan Masyarakat

Para orang tua/masyarakat, merasa senang melihat putra-putranya melaksanakan permainan ini karena di samping tidak berbahaya, juga terdapat unsur-unsur rekreatif, olahraga, disiplin dan sportifitas.

III MAIN KETEKHAN

1. Nama Permainan

Penamaan permainan ini sesuai dengan peralatan yang dipakai yaitu yang disebut ketekhan (bahasa Lampung) yang artinya = kitiran.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dilakukan tanpa ada hubungan dengan peristiwa sosial tertentu, ataupun suatu peristiwa yang bersifat religious magis melainkan hanya rekreatif dan kompetitif saja.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Jenis permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari semua lingkungan kelompok sosial yang terdapat di daerah itu dengan tidak memandang apakah ia anak bangsawan ataupun rakyat jelata.

Untuk lengkapnya perlu dikemukakan bahwa di daerah ini masih terdapat banyak hutan-hutan lebat yang banyak ditumbuhi bermacam-macam bambu. Di zaman kanak-kanaknya orang tua mereka mengurus sawah ladangnya. Sementara mereka berlari-lari bermain, timbul angan-angannya naik kapal terbang yang mempunyai kitiran, dari situlah mungkin timbul gagasan untuk membuat permainan kitiran (main ketekhan) tersebut.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak jelas, tetapi permainan ini sudah dikenal sejak informan masih kanak-kanak.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak pria saja, hal ini mungkin disebabkan karena anak-anak wanita pada umumnya tidak dapat membuat sendiri peralatan yang dipakai dalam permainan tersebut. Anggota pemain dapat terdiri dari 2 orang atau lebih.

Usia pemain berkisar antara 7 - 12 tahun.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Masing-masing peserta mempergunakan sebuah alat kitiran.

Cara membuat alat permainan:

Buah. Buah karet/para, dilubangi pada lembagan (tempat tumbuhnya). lubang tersebut dibuat tembus ke bawah dan besar lubang tersebut kira-kira sebesar paku senta. Persis di tengah-tengah buah tersebut pada salah satu sisinya dibuat sebuah lubang pula, tetapi tidak tembus ke sisi lainnya. Kemudian dari lubang tersebut isi buah karet itu dikorek-korek agar terbuang keluar, atau setelah dilubangi tadi buah tersebut ditaruh dekat lubang semut di tanah. Sehingga lama-lama semut akan berkerumun memakan isi buah karet tersebut, sampai habis. Dan tinggalah kini batok yang keras dari buah karet itu.

Kemudian disiapkan bilah bambu yang keras yang dibuat bulat sebesar paku senta agak kecil sedikit dari lubang pada buah karet. Guna bambu ini sebagai as/sumbu ketekhan/baling-baling. Panjang bambu tersebut kira-kira 8 – 12 Cm.

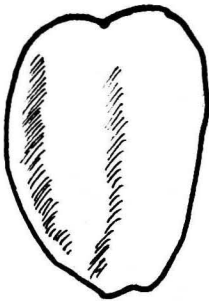
Sebagai kipas baling-baling dibuat dari belahan bambu pula atau boleh juga papan tipis setebal kira-kira 2 – 3 mm, lebar 2 cm, serta panjangnya kira-kira 10 Cm, sebanyak 2 buah. Di tengah-tengah kedua belahan bambu tadi dilubang sedemikian rupa sehingga kalau as/sumbu tadi dimasukkan pada lubang tersebut akan melekat kuat dan tidak bakal terlepas. Dan memasang kedua belahan bambu tersebut dengan cara bersilang seperti angka tambah.

Berikut ini digambarkan bentuk buah karet (gambar 1) dan buah karet yang sudah dilubangi (gambar 2).

Seutas benang yang agak besar (benang kasar) atau benang yang dipulas sepanjang kira-kira 30 – 40 cm, salah satu ujungnya diikatkan kuat-kuat pada sumbu baling-baling/ketekhan/kitiran tepat di tengah-tengah lubang samping pada buah karet tadi.

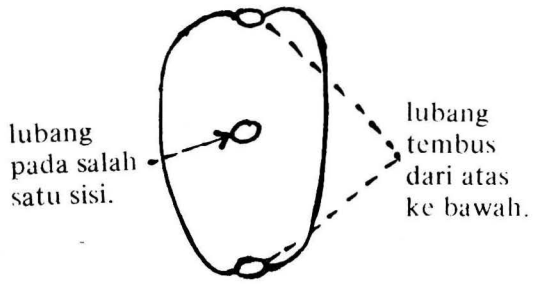
Gambar 1 :

Buat karet/para sebelum dilubangi.



Gambar 2 :

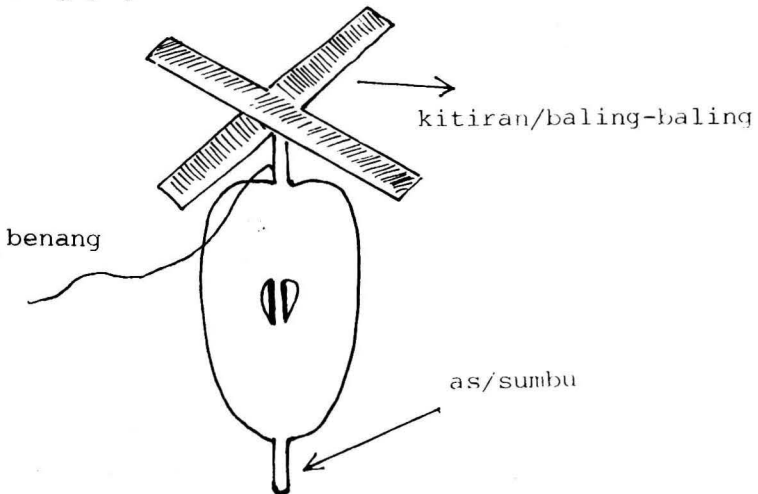
Buah karet yang sudah dilubangi dan dibuang isinya.



Sumbu yang sudah diberi kitir/baling-baling dan diikat dengan benang tadi dimasukkan pada lubang tembus atas dan bawah karet tadi beserta benangnya. Sehingga akan tampak seperti gambar berikut ini. (gambar 3).

Gambar 3 :

Sumbu baling-baling yang sudah dimasukkan berikut benangnya pada buah karet.

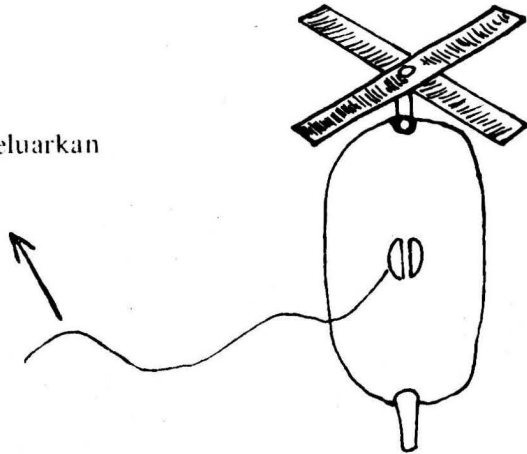


Kemudian dari lubang di tengah-tengah buah karet tadi benang yang terikat pada sumbu dikait ke luar lubang, sehingga ujung benang dapat ditarik ke luar, seperti terlihat pada gambar 4.

Gambar 4 :

Benang yang dikeluarkan melalui lubang tengah pada buah karet.

Ujung benang yang dikeluarkan melalui lubang sisi.



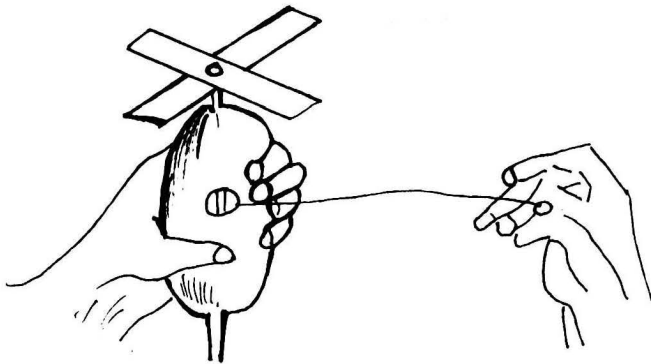
Cara Memainkanya:

Baling-baling diputar perlahan-lahan beberapa kali sehingga benang tadi melilit pada sumbu/as dalam buah karet persis pada lubang sisi buah karet tersebut. Benang ini boleh dililitkan semua sementara ujung benang di luar buah karet tetap dipegang.

Kemudian buah karet itu dipegang dengan tangan kiri, sedang ujung benang dipegang pada tangan kanan. Sekarang tangan kanan menarik benang tadi secara perlahan-lahan, kemudian dikendurkan lagi berkali-kali sehingga baling-baling tersebut akan berputar terus tiada henti-hentinya sementara tangan kanan tetap menarik dan mengendurkan benang yang dipegang (gambar 5).

Gambar 5 :

Memperlihatkan bagaimana cara mempergunakan alat kitiran dari buah karet tersebut.



Sewaktu menarik ujung benang tadi, harus dijaga jangan sampai lilitan pada benang sumbu di dalam buah menjadi habis; bila sampai habis lilitannya karena tarikan tersebut, maka putaran baling-baling akan berhenti.

7. **Iringan Permainan**

Dalam menyelenggarakan permainan ini tidak diperlukan suatu iringan bunyi-bunyian atau musik maupun lagu-lagu.

8. **Jalannya Permainan**

Misalkan terdapat 4 orang pemain yaitu si A, si B, si C si D. Mereka pergi ke suatu halaman rumah yang agak luas atau halaman sekolah.

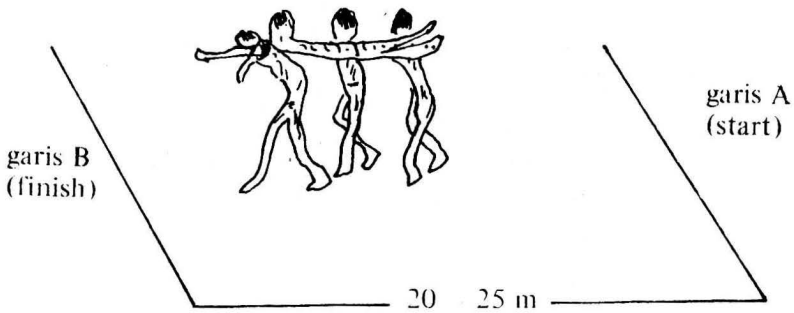
Di situ mereka membuat dua buah tanda yaitu yang satu sebagai tanda start dan yang satu lagi sebagai tanda finish. Atau boleh juga ditandai dengan garis; garis A sebagai tanda tempat start, sedang garis B sebagai tanda/tempat finish. Jarak antara kedua garis tersebut kira-kira 20 meter, atau lebih. Semua anggota pemain berdiri berjejer pada garis start, sedang kedua tangan masing-masing siap dengan alat kitirannya, yaitu tangan sebelah kiri memegang buah karet yang berbaling-baling sedang tangan kanan memegang ujung benang. Dengan catatan bahwa benang pada masing-masing alat telah terlilit di dalam/pada sumbu baling-baling masing-masing peserta. Serempak mereka menghitung: satu dua tiga, semua peserta berlari sambil memutar alat kitiran/baling-baling masing-masing tiada henti-hentinya sampai mencapai garis finish dan terus kembali mencapai garis start.

Maka dalam hal ini biasanya ditunjuk seorang anak yang lain yang mereka sebut **jenang** (bahasa Lampung) yang artinya dapat disamakan dengan wasit yang akan menentukan siapa yang terlebih dahulu sampai ditanda start dengan tidak mengalami kemacetan pada alat mainnya. Pemenang ini tidak boleh lebih dari satu orang. Bila terdapat dua orang pemenang misalnya, mereka harus diundi untuk menentukan siapa yang berhak mendapat hadiah.

Misalnya si A yang menang, maka sebagai hadiahnya, si B, si C dan si D bersama-sama mendukung si A pulang pergi sejauh jarak antara tanda start dan finish, seperti terlihat pada gambar 6. Atau dapat juga kalau permainan sudah diakhiri, si pemenang didukung pulang oleh kawan-kawannya.

Gambar 6 :

Si pemenang digotong beramai-ramai oleh mereka yang kalah.



9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih tetap dilaksanakan terutama di desa-desa yang para petaninya mempunyai kebun karet/para. Anak-anak menyenangi permainan ini terutama pada waktu libur sekolah.

10. Tanggapan Masyarakat

Menurut penilaian masyarakat, anak-anak melakukan permainan ini merupakan suatu hal yang baik di samping menyenangkan anak-anak dalam pergaulan juga merupakan rekreasi, olahraga, melatih disiplin dan kejujuran.

IV. MAIN BEDIL LOCOK

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan: "main bedil locok" (bahasa Lampung), yaitu sesuai dengan alat permainan yang dipakai di sini yaitu masing-masing peserta mempergunakan sebuah bedil locok. Bedil artinya sama dengan senapan; locok artinya sama dengan locok.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Permainan ini dilakukan anak-anak pada siang hari setelah anak-anak pulang sekolah atau pulang mengaji, atau di waktu hari-hari libur. Adapun penyelenggaraannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan kepercayaan religius magis, melainkan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini bukanlah permainan yang dianggap sakral atau bersifat religius magis. Dan permainan ini dapat dilakukan oleh anak siapa saja dengan tidak memandang kelompok sosialnya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, hanya saja menurut informan bahwa sejak masa kanak-kanaknya permainan ini sudah ada.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini pada umumnya hanya dilakukan oleh anak-anak pria saja, hal ini mungkin karena anak-anak wanita tidak dapat membuat alat permainan tersebut.

Usia para peserta berkisar antara 8 - 13 tahun dan jumlah peserta terdiri dari dua orang atau lebih.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Alat yang dipakai dalam permainan ini adalah masing-masing sebuah bedil/senapan-senapanan locok yang terbuat dari bambu dan buah seruni sebagai pelurunya.

Cara membuat senapan :

- a. Laras senapan: terbuat dari ranting bambu yang lurus dan sudah tua/keras hanya satu ruas yang agak panjang, yang

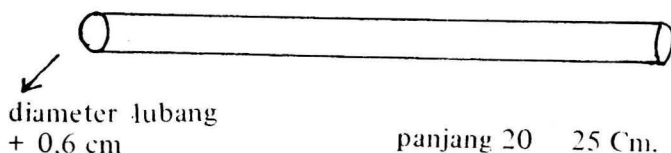
diameter lobangnya kira-kira 0,6 Cm. Ruas bambu tersebut pada pangkal dan ujungnya dibuang, dan panjang bambu tersebut kira-kira 20 -- 25 centimeter.

- b. Sebagai pelatuk yang dalam hal ini pelocok, terbuat dari pada sebilah bambu yang tua pula selebar lebih kurang $2\frac{1}{2}$ cm dan panjangnya kira-kira 26 cm -- 31 cm.

Mula-mula dibuat tanda untuk gagang pemegang alat pelocok tersebut sepanjang 6 cm pada pangkal bambu tadi. Kemudian pada tanda tadi diiris pada kiri kanannya untuk dijadikan pelocok yang berada di tengah-tengah gagang. Pelocok ini dibulatkan seperti tusuk sate yang besarnya kurang dari pada besar lubang bambu laras di atas. Jadi kalau lubang bambu laras tadi berdiameter 0,6 Cm, maka alat pelocoknya sebesar kira-kira 0,5 cm. Sehingga alat pelocok tersebut dapat dengan bebas jika dimasukkan atau dikeluarkan dari lubang laras. Panjang alat pelocok ini kira-kira 21 cm untuk laras yang panjangnya 26 cm, dan 26 cm untuk laras yang panjangnya 31 cm.

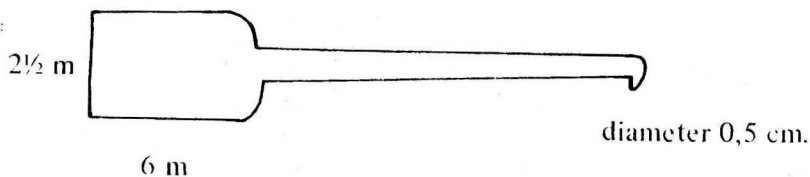
Gambar 1 :

Seruas ranting bambu sebagai laras.



Gambar 2 :

Alat pelocok, yang juga terbuat dari bambu.



- c. Sebagai peluru dalam permainan ini dipergunakan beberapa tandan buah seruni (sebangsa tumbuhan belukar yang buahnya bertandan dan bulat).

d. Cara menembakkan alat ini adalah:

Laras dipegang dengan tangan kiri, lalu buah seruni dimasukkan dan ditekan ke dalam lubang pangkal laras dengan jempol jari tangan kanan kemudian didorong dengan alat pelocok ke dalam laras sepanjang kira-kira 10 cm. (Gambar 3). Kemudian alat pelocok ditarik ke luar sepanjang kira-kira 7 cm, lalu dengan cepat tetapi hati-hati didorongkan lurus ke muka mengenai buah seruni tadi, dan terlontarlah buah seruni tersebut ke luar ujung laras dengan mengeluarkan bunyi "tar" (Gambar 4).

7. **Iringan Permainan**

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada iringan apapun baik berupa alat musik, lagu-lagu ataupun bunyi-bunyian lainnya.

8. **Jalannya Permainan :**

Misalkan ada dua pasang pemain (empat orang) yaitu si A, si B, si C dan si D. Mereka pergi ke halaman rumah dan siap dengan alatnya masing-masing serta peluru-pelurunya. Mula-mula si A melakukan suit dengan si B, lalu si C dengan si D, siapa yang menang suit antara si A dan si B dan antara si C dan si D merekalah yang lebih dahulu menembak. Misalkan yang menang suit adalah si A dan si C; mereka berdua lalu berdiri pada garis X (tempat menembak), sedang si B dan D berdiri pada garis Y (garis tempat sasaran menembak). Jarak antara garis X dan garis Y kira-kira 4 meter, sedang jarak antara si B dan si D berdiri kira-kira 3 meter; mereka berdiri membelakangi si A dan si C sambil mengangkat tangan ke atas dengan telapak tangan yang terbuka.

Yang akan menjadi sasaran tembakan oleh si A dan si C nanti adalah punggung telapak tangan kanan si B dan si D. Yang menembak lebih dahulu adalah si A; dia menembakkan lima peluru berturut-turut, mula-mula pada tangan si B kemudian lima kali pula berturut-turut menembak punggung tangan si D.

Bila si A berhasil salah satu tembakkannya mengenai baik si B maupun si D, maka mereka berdua harus mendukung si A keliling lapangan satu kali, tetapi kalau tembakan-tembakan si A hanya mengenai punggung tangan salah seorang saja misalnya si B saja, maka si B lah yang harus mendukung si A keliling lapangan satu kali.

Sekarang giliran si C yang main; seperti halnya dilakukan si

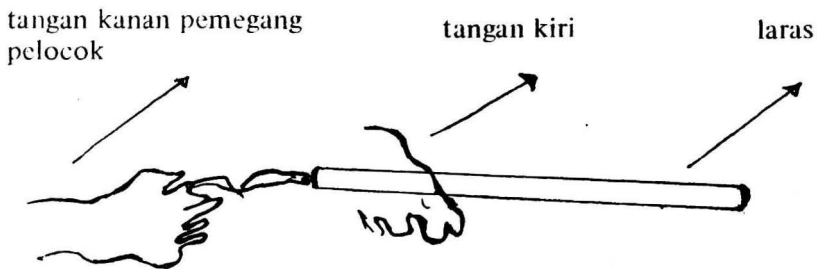
A tadi si C secara bergiliran mula-mula menembak punggung tangan kanan si B lima kali berturut-turut, kemudian menembak punggung tangan si D lima kali berturut-turut pula. Kalau salah satu pelurunya berhasil mengenai baik si B maupun si D, maka mereka berdua harus mendukung si C satu kali keliling lapangan permainan. Kalau peluru si C hanya mengenai salah seorang saja di antara si B dan si D, maka yang menggondong si C hanyalah yang terkena tembakan itu saja.

Selesai itu barulah giliran si B dan si D menembak punggung tangan kanan si A dan si C secara bergiliran lima kali tembakan berturut-turut pula seperti si A dan si C tadi. Permainan ini sangat mengasikkan dan lucu, karena kadangkadangkang anak yang main itu dengan sengaja bukannya menembak punggung tangan lawan mainnya, tetapi yang ditembak atau yang dibidik adalah telinga lawan mainnya, sehingga kalau terkena akan terasa sakit dan telinga menjadi merah. Yang kena tembak marah-marah, sedang yang menembak mengatakan tidak sengaja. Maka biasanya pada saat gilirannya dia menembak, maka yang tertembak telinganya tadi berusaha membalas menembak telinga anak yang menembaknya tadi. Sehingga terjadilah balas membalas menembak telinga, dan mereka ini tidak mendapat hadiah gendongan karena bukan punggung tangan yang ditembak.

Demikianlah permainan ini dihentikan bila semua peserta sudah merasa lelah atau bosan.

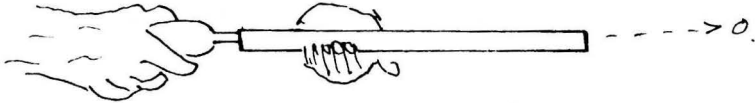
Gambar 3 :

Memasukkan peluru (buah seruni) ke dalam lubang pangkal laras, lalu mendorongnya ke dalam laras sedalam kira-kira 10 cm.



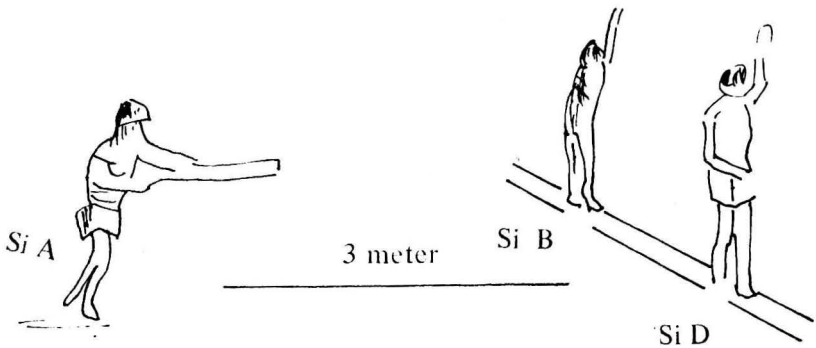
Gambar 4 :

Melocok/mendorong peluru buah seruni ke ujung laras dengan pelocok sampai peluru tersebut terlontar ke luar ujung laras.



Gambar 5 :

Si A menembak punggung tangan kanan si B dan si D secara bergiliran lima kali berturut-turut.



9. Peranannya Masa Kini

Pada masa-masa sekarang ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak; hal ini mungkin disebabkan karena terdesak oleh permainan yang datang dari daerah lain atau daerah perkotaan.

10. Tanggapan Masyarakat

Orang tua pada umumnya tiada berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini di samping tidak mengeluarkan biaya, juga merupakan olahraga, rekreasi, yang tidak merugikan moral dan pendidikan anak-anak.

V. MAIN SUNDUNG KHULAH

1. Nama Permainan

Nama dari permainan ini adalah main **sundung**. Main Sundung ada tiga bagian, sedang yang akan kami uraikan di sini adalah Main **Sundung Khulah**.

Main Sundung Khulah mengandung arti: main berpengertian, bermain.

Sundung berpengertian **cepat**, artinya cepat bergerak dengan berpikir untuk mengalahkan musuh.

Khulah berpengertian = jurang.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Suatu permainan Sundung biasanya dimainkan pada waktu-waktu senggang, apakah itu siang hari atau pada waktu sore hari. Namun permainan ini tidak pernah dimainkan pada waktu malam hari. Dalam pelaksanaannya tidak ada hubungannya dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan yang bersifat religi.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan

Permainan Sundung ini mempunyai latar belakang sosial budaya, adalah melatih para remaja untuk berpikir secara cepat dan suatu latihan pendahuluan mengatur posisi dalam menghadapi musuh dalam pertempuran.

Dalam penyelenggaraan permainan ini anak siapa saja di kalangan masyarakat daerah ini dapat ikut serta dengan tidak memandang lingkungan kelompok sosialnya.

Untuk jelasnya, permainan bukanlah suatu permainan yang dianggap sakral ataupun bersifat religious Magis tetapi hanya bersifat rekreatif yang kompetitif.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai perkembangan permainan Sundung ini sebenarnya dapat digolongkan atas tiga bahagian antara lain:

- a. Main Sundung Khulah
- b. Main Sundung Macan
- c. Main Sundung Bakhis

Di dalam uraian ini kami baru berkesempatan mengemukakan salah satu permainan yaitu Main Sundung Khulah. Menurut pengalaman kami dan hasil penelitian kami bahwa permainan Sundung, baik mengenai peraturannya maupun

bentuknya sejak dahulu sampai sekarang masih tetap mempertahankan keasliannya, dengan kata lain belum dan tidak dapat dipengaruhi suatu hasil budaya dari daerah lain khusus masih dalam keaslian permainan Lampung Pesisir.

5. Peserta/Pelaku Permainan

a. Jumlah pemain

Di dalam mementaskan permainan Sundung ini tidak merupakan suatu grup, hanya merupakan suatu permainan perorangan satu lawan satu, hanya biasanya sewaktu mengadakan permainan banyak kelompok yang melakukan permainan itu, jadi jumlah pemain cukup dilakukan 2 (dua) orang saja.

b. Usia Pemain

Mengenai tingkatan usia peserta permainan Sundung ini terbagi dua golongan yaitu ada tingkatan usia remaja dari umur 10 sampai dengan 18 tahun.

Namun sering terjadi di kalangan masyarakat Lampung khususnya di Kota Agung orang dewasa pun sering menggemari permainan ini yaitu ketika berusia 35 tahun, tetapi khusus di pedesaan yang jauh dari keramaian.

c. Jenis Kelamin Peserta Permainan

Di dalam melakukan permainan-permainan remaja lainnya selalu terdapat peserta putra dan putri, terkadang terjadi pemain campuran antara remaja putra dan remaja putri.

Akan tetapi di dalam pelaksanaan permainan kali ini yaitu Main Sundung, selamanya hanya dilakukan oleh para remaja putra saja, berarti remaja/orang perempuan belum pernah kami temukan dalam pengalaman hidup maupun hasil kami anjang sana ke pedesaan.

d. Latar Belakang Sosial Pemain

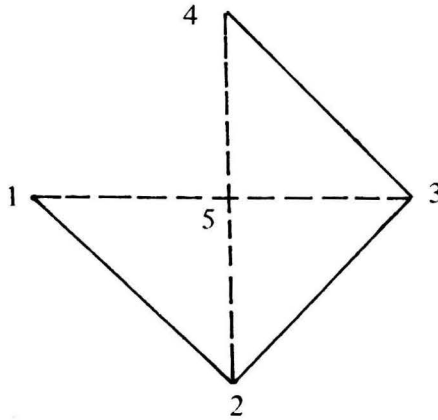
Permainan ini biasa dimainkan oleh masyarakat petani, yang menjelang sore hari sambil berlepas lelah, mereka duduk-duduk di warung atau di tempat orang-orang mengobrol di pinggir jalan. Untuk mengisi waktu istirahat ini mereka mainkan permainan-permainan ringan yang tidak begitu memerlukan tenaga dan pikiran.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan permainan ini sangat sederhana dan dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu satu golongan berupa me-

dan bermain, kedua adalah biji-bijian, atau batu kerikil, be-ruppa kayu pun dapat dipergunakan di dalam permainan ini bahkan robekan kertas pun sering dipergunakan kebanyakan orang. Di bawah ini kami kemukakan denah medan pelak-sanaan permainan ini.

Denah Sundung Khulah :



Keterangan dena di atas, nomor 1, 2, 3, 4, adalah jalannya yang harus dilalui kegiatan bermain, adapun nomor 5 adalah sudut persimpangan bermain.

Sedangkan pusat nomor 1, 5, 4, inilah yang dinamakan. **Khulah** = jurang, tempat menggapit salah satu pemain terbu-nuh atau mati terjepit.

7. Iringan Permainan

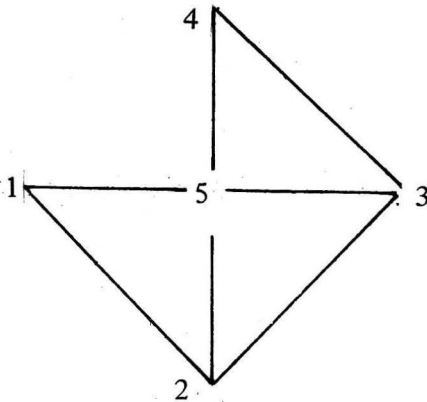
Sewaktu pelaksanaan permainan Sundung sama sekali tidak mempunyai sesuatu iringan, hanya sorak-sorak para pemain sewaktu terjadi salah satu permainan berakhir dikare-nakan ada di antaranya terjepit.

8. Jalannya Permainan

Jalannya Permainan Sundung Khulah adalah terbagi atas 4 bagian.

a. Persiapannya

Tahap pertama mencari anggota untuk melakukan per-mainan setelah ada penyesuaian maka bersama mencari medan untuk tempat bermain, inilah dena tempat bermain Sundung Khulah Lampung.



Keterangan dena

- A. Kita anggap pemain bernama Adil.
- B. Kita anggap pemain Badu.
- D. Barang yang dimainkan A.
- K. Barang yang dimainkan B.

b. Aturan permainan

Dalam permainan A memainkan D dua buah. Sedangkan pemain B memainkan K juga dua buah, dan sebaliknya. Di diletakkan pada sudut-sudut 4 dan 5. Sedang K kita letakkan pada sudut 3 dan 2.

Kebetulan dalam suit atau undian A menang, artinya pertama kali memulai permainan, maka D5 bergerak ke sudut 1, kemudian B bergerak K2 ke sudut 5. Demikianlah seterusnya D1 bergerak ke sudut 2, dan K bergerak dari sudut 5 ke sudut 1. Kemudian D4 bergerak ke sudut 5 dan K3 bergerak ke sudut 4. Selanjutnya dengan kecerdasan dan kelihaihan dari pemain A dan pemain B, berusaha sehingga salah satu terjepit sebagai contoh, D terletak pada sudut 1 dan 2, sedang K terletak pada sudut 5 dan 3 berarti D terjepit dan dinyatakan kalah atas pemain A. Sedang pemain B dinyatakan menang satu angka satu biji.

Demikian juga sebaliknya K pada sudut 3 dan 4 sedang D pada sudut 5 dan 2 maka K terjepit dan pemain B dinyatakan kalah, kesimpulannya dalam permainannya ini antara pemain A dan B mendapat angka satu-satu.

c. Tahap-tahap permainan

1. Apabila telah terjadi dalam pelaksanaan permainan ini salah satu telah terjepit, misalnya pada permainan itu D terletak pada sudut 1 dan 2, sedang K terletak pada sudut 5 dan 3 maka D dinyatakan terjepit dan pemain A dinyatakan kalah satu.
2. Sekarang andaikata pemain B yaitu K terletak pada sudut 2 dan 5. Maka pemain B terjepit dan dinyatakan B

kalah satu.



d. Konsekwensi kalah-menang Sundung Khulah.

Di dalam pelaksanaan permainan Sundung Khulah sebagai pedoman ditentukan terlebih dahulu, berapa kali salah satu terjepit maka diadakan perhitungan kalah menangnya. Sering kali untuk mencari kalah menang dalam permainan ini diikat oleh waktu misalnya dalam perundingan sebelum main selama setengah jam atau lebih, siapa yang banyak terjepit itu dinyatakan kalah.

Sedang yang terjepitnya sedikit itu yang dinyatakan menang.

9. Peranannya masa kini

Pada masyarakat pedesaan permainan Sundung Khulah ini masih sering dimainkan oleh para remaja bahkan sudah lanjut usia pun gemar main Sundung ini, sering terjadi di gardu-gardu sewaktu sore hari. Akan tetapi kalau masyarakat yang sudah tinggal di kota-kota tidak sama sekali kami ketemukan permainan serupa ini dimainkan lagi.

10. Tanggapan Masyarakat.

Bagi masyarakat pedesaan permainan ini masih tetap di-

gemar dan tetap berkembang dengan baik. Namun kalau masyarakat Lampung yang sudah maju tahap ilmu pengetahuannya tidak lagi menyenangi permainan serupa ini, karena hanya menghabiskan waktu saja sedangkan tidak mendatangkan manfaat yang banyak. Lebih lagi bagi kaum pedagang, dalam perhitungan, ini merugikan perkembangan ekonomi. Namun bagi masyarakat asli di desa ini masih diterima dengan baik, sebab itu masih cocok dengan perkembangan ilmu pengetahuan mereka.

VI. MAIN ASINAN

1. Nama Permainan

Permainan ini bernama **Asinan**
Kota Asinan, adalah berasal dari kata **Asin** mengandung arti berhasil.
Asinan berarti harus berhasil masuk ke dalam ruang Asin.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain

Permainan Asinan ini selamanya dilakukan oleh para remaja pada waktu malam hari sewaktu bulan terang, terutama bulan 12, 13, 14, 15, 16 sebab pada malam-malam ini bulan benar-benar terang.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini boleh dilakukan oleh anak siapa saja dari segala lapisan/tingkat masyarakat.
Jadi pelakunya tidak terbatas hanya dalam lingkungan kelompok sosial tertentu, tetapi dari seluruh kelompok sosial masyarakat, boleh melakukannya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Dalam perkembangan permainan Asinan ini tidak ada perubahan baik itu pengaruh kreasi para remaja atau pun pengaruh permainan dari kota-kota besar. Menurut wawancara kami dengan tokoh-tokoh adat maupun tua-tua kampung cara dan peraturan permainan Asinan ini tidak ada perbedaan dari dahulu sampai sekarang ini yang jelas bagi pengalaman penyusun, sesuai dengan data yang kami peroleh dari para sesepuh masyarakat pedesaan Lampung, khususnya daerah Kecamatan Kota Agung, SEMAKA.

5. Peserta/Pelaku Permainan

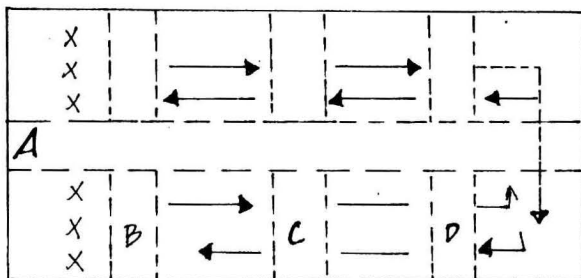
Pelaku permainan ini adalah remaja putra dan remaja putri, tidak memisahkan golongan cendekiawan, hartawan, bangsawan dan tingkatan umur pun tidak begitu menentukan.

a. Jumlah pemain

Jumlah pemain menurut pengalaman kami, adalah sebanyak 7 orang baik itu anak laki-laki maupun anak perempuan, namun sewaktu-waktu dapat berubah menjadi tiga orang dalam satu grup, jadi jumlah semua 14 orang atau 6

orang, cara bermainnya sama saja, hanya medannya besar atau kecil.

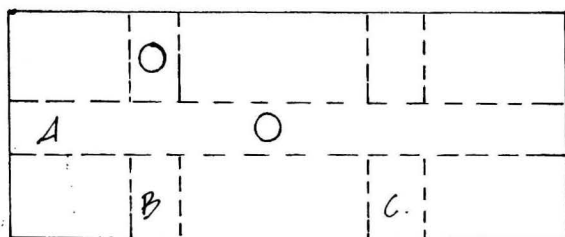
-- Medan bermain terbagi yang besar dan yang kecil.



-- Gambar medan bermain yang besar.

-- Gambar X pemain yang menang undian siap akan memulai permainan.

Dena di atas tanda panah jalannya pemain X.

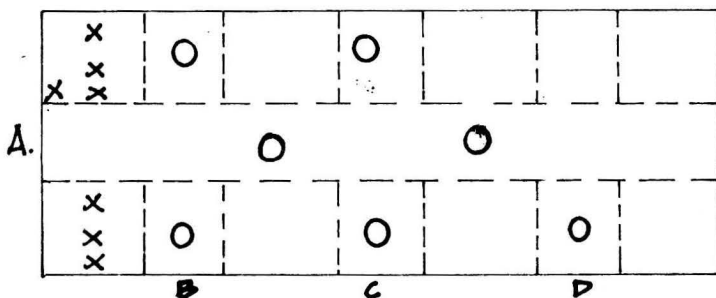


-- Gambar ini medan yang kecil.

-- Gambar O cara pemain jaga pada medan kecil

-- Gambar gang A B, C, D, kesemuanya tempat medan yang jaga dalam permainan.

Dena di atas adalah posisi pemain O menjaga lawannya.



Dena di atas adalah gambar lengkap pemain baik yang jaga maupun yang masuk untuk memulai permainan.

A, B, C, D, adalah gang daerah jalannya pemain C untuk memegang musuhnya yaitu X.

X adalah pemain yang menang dalam undian ruangan itu adalah ruang Asin.

Sedang O adalah pemain yang jaga.

b. Usia Pemain

Permainan ini tahap umur sebagai dasar peserta pemain adalah anak-anak yang sudah cepat larinya, dan mata telinganya sudah berfungsi sebaik-baiknya.

Kalau akan kita ukur dengan umur sekitar anak berusia 7 tahun sampai pada anak berusia 15 tahun, sampai 16 tahun. Menurut penganalisaan kami anak tamat SLP tidak ada lagi yang gemar ikut bermain seperti ini.

c. Jenis kelamin

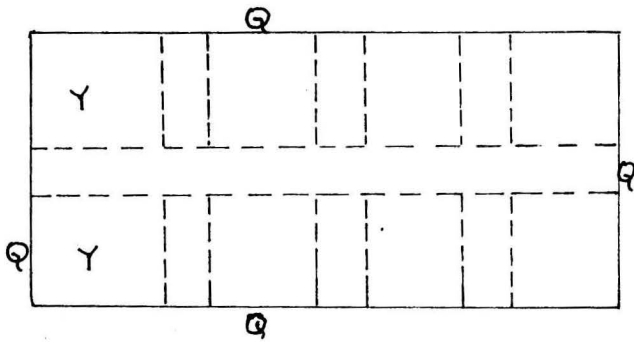
Pada umumnya pelaku permainan ini adalah anak remaja putra akan tetapi kadang kala ada juga anak wanita ikut dalam melakukan permainan Asinan tersebut, kadang-kadang pula bermain campuran antara anak putra dan anak putri, dan tidak akan menjadi permasalahan

d. Kelompok Sosial

Memang pelaku permainan rakyat ini pada umumnya adalah kelompok anak laki-laki, namun anak perempuan pun tidak dilarang, baik oleh anak remaja laki-laki ataupun oleh kelompok tua-tua kampung. Adapun cara mereka bermain kadang-kadang hanya kelompok remaja putra, kadang kala dilakukan oleh kelompok remaja putri, tidak pula jarang permainan Asinan ini dilakukan oleh kelompok campuran anak putra dan anak putri. Jadi jelaslah bahwa perbedaan pemain dan pembagian tingkatan antara putra dan putri dapat dikatakan tidak ada, hanya menurut selera dan situasi jumlah anak yang ada pada waktu akan melakukan permainan tersebut.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Persoalan peralatan permainan Asinan Lampung ini tidak akan meruwetkan bagi calon pemain, hanya cukup pemain dan mencari medan yang baik, misalnya tanah yang bersih, kering dan luas. Setelah kesemuanya itu dapat disiapkan maka medan tempat bermain itu digaris dibagi atas gang dan kelompoknya yang dibuat dengan garisan kayu digariskan pada tanah yang telah dicari oleh para calon pemain dan perhatikan dena di bawah ini.



- Garis Q adalah garis batas permainan.
 - Garis Y (ruang Y adalah ruang Asin), tempat pemain yang menang masuk.

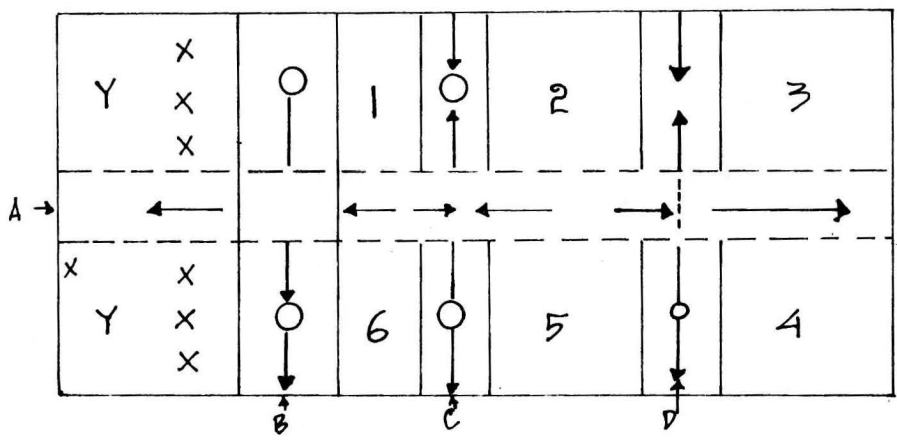
7. Iringan Pemain

Iringan musik pada permainan Asinan Lampung khusus di daerah Kota Agung Semaka, hanya merupakan iringan sepon-tan tidak ada peraturan tertentu, misalnya memakai not dan sebagainya. Iringan terdapat pada permulaan akan di-adakan permainan secara bersorak-sorak tepuk tangan dengan ucapan payu payu uuuuuuuu , selesainya ucapan itu mulailah bermain, sedang kalau banyak anak-anak yang menonton tidak ikut bermain dengan tepuk tangan mengucapkan Asin asin

8. Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Mula-mula peserta permainan mengatur kelompok masing-masing, dengan cara menyesuaikan besar kecil dan tangkasnya pemain. Kemudian menentukan lokasi tempat akan melakukan permainan yaitu menggaris medan seperti gambar di bawah ini.



Penjelasan gambar di atas sebagai berikut :

- A. Gang/lorongan namanya penyorong dari ujung ke ujung formasi diisi dua orang. Lihat panah 1, kedua orang tersebut tidak diperbolehkan nyimpang dari daerah A.
- B. Pembagian daerahnya perhatikan panah.
- C. Sama pembagian daerahnya dengan B. Sedang
- D. Pemainnya dapat langsung ke seberang penyorong.
- Y. Adalah daerah Asintempat istirahat pemain X.

b. Aturan Pemain.

Aturan pemain Asinan tidak terlalu meruwetkan kita, sangat sederhana. Setelah kedua grup pemain sudah sama-sama menyatakan siap, maka sebagai pembukaannya semua pemain menyerukan "mulaiiii wuuuuuii , dengan bersama bertepuk tangan. Penggolongan peraturan permainan dibagi dua bagian:

1. Peraturan bagi X, sebagaimana yang diterapkan pada contoh di atas, pemain X semua berusaha memasuki kolom 1, 2, 3, bagi pemain kolom atas 6, 5, 4, bagi pemain kolom bawah. Kesemuanya telah sampai pada kolom 3, 4, maka kembali berusaha memasuki kolom Y, dengan jalan jangan sampai terpegang oleh pemain O.

Dalam perjalanan boleh melewati jalur boleh pula melintang, misalnya dari kolom 1 melintang ke kolom 5 atau dari kolom 5 ke kolom 2 baru terus ke kolom 3. Pulangnya ke kolom Y boleh melalui kolom 3, 2, 1, dan boleh juga melalui 4, 5, 6.

Pemain X bagian atas boleh melalui kolom X bawah. Salah satu pemain X sudah dahulu masuk ke ruang Y tidak seorangpun pemain O memegangnya maka pemain X yang pertama kali masuk ke ruang Y maka kapten X menanyakan pada pemain O, "Siap Uuuuu iiiii?" pemain O menjawab "siap", maka permainan berjalan kembali seperti yang di atas.

2. Pemain O yang menempati gang-gang selalu berusaha dengan segala tipu daya, supaya bagian tubuh pemain X dapat dipegang, walau ujung jari atau ujung rambut, maupun ujung bajunya.

Dengan keputusan pemain X mengaku terpegang dan disaksikan juga oleh pemain-pemain O, di sini menanamkan jiwa kejujuran.



3. Pertukaran pemain yang jaga misalnya X, akan terjadi tukar bebas apabila terjadi:

a. Pemain O ke luar garis lapangan dengan kata lain pemain O ke luar dari ruang Y, dan ruang 1, 2, 3, 4, 5, 6.

b. Pemain O kakinya masuk ke ruang B dan tidak terus memasuki ruang 1 dan 6, hal ini dikatakan Muntah Mising (muntah berak), ini juga diadakan tukar bebas. Artinya pemain X masuk ke Y.

d. Konsekwensi kalah menang

Penentuan kalah menang adalah banyaknya kelompok pemain mendapatkan Asin, yaitu masuk kembali pemain tidak dipegang oleh pemain yang jaga ke ruang istirahat Y setelah memasuki ruang 1, 2, 3, dan 6, 5, 4. Adapun waktu permainan menurut permusyawaratan dari kedua belah pihak grup pemain.

9. Peranannya Masa Kini

Peranan permainan Asinan ini sekarang masih sangat baik artinya dapat dikatakan segenap anak-anak di pedesaan khusus anak-anak putus sekolah, permainan serupa ini adalah termasuk permainan yang sangat menarik bagi mereka. Karena di samping hiburan yang menggembirakan juga me-

upakan pembentukan watak dari anak-anak. Misalnya di bidang kesehatan, kejujuran, dan melatih menggunakan taktik mencapai kemenangan.

10. **Tanggapan Masyarakat**

Bagi masyarakat pedesaan khususnya di daerah Lampung permainan ini tidak ada penentang, baik ditinjau dari sudut Agama maupun ditinjau dari sudut tata hidup dalam adat istiadat Lampung, permainan ini tidak merugikan bahkan memberikan pendidikan bagi anak-anak menghilangkan sifat sukuisme, perbedaan derajat hidup, antara keluarga si miskin dan si kaya dan sebagainya. Yang jelas permainan ini tidak ada larangan dari pihak pemuka adat dan tokoh-tokoh masyarakat khususnya daerah Lampung.

VII. MAIN SETAYAKHAN SINJANG

1. Nama Permainan

Nama permainan adalah Setayakhan Sinjang. Nama permainan di atas mengandung kata dasar sebagai berikut: MAIN SETAYAKHAN SINJANG.

- Main dengan arti = bermain
- Setayakhan = saling lempar melempar kata dasarnya adalah tayakh dengan arti lempar, tambahan awalan se, dan tambahan akhiran a, kemudian mempunyai pengertian saling balas membalas, dengan berulang-ulang kali.
- Sinjang dengan arti kain sarung laki-laki.
Kata dasarnya "injang" mempunyai arti kain secara luar dapat berarti injang perempuan, dengan penambahan huruf S di depan kata-kata injang mempunyai arti kata khusus menunjukkan milik laki-laki.

2. Hubungan permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini menurut penelitian penulis, dan menurut pengalaman tua-tua masyarakat Lampung khusus di dalam daerah Kota Agung, sejak zaman dahulu selalu dimainkan oleh para remaja laki-laki pada waktu malam hari, dan belum pernah dilakukan pada siang hari. Permainan tidak ada hubungannya dengan peristiwa apa pun juga.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini tidak menjelaskan perbedaan tingkatan hidup dan penghidupan masyarakat, baik itu anak-anak orang bangsawan maupun anak dari golongan rendah dengan kata lain anak golongan rakyat biasa, bahkan anak orang yang berkedudukan tinggi dalam pemerintahan di pedesaan juga ikut dalam melakukan permainan ini, dengan syarat anak tersebut sehat jasmani dan rohaninya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

a. Jumlah Pemain :

Banyaknya pemain permainan **Setayakhan Sinjang** memang seolah-olah terbatas menurut kebiasaannya berjumlah 10 orang, dalam satu kelompok, namun menurut hemat penulis permainan dapat lebih dari 10 orang disesuaikan dengan banyaknya anak-anak yang akan ikut bermain. Tetapi memang cocok pula di zaman dahulu, kelompok

masyarakat Lampung tidak seperti sekarang sampai mencapai ratusan kepala keluarga dalam satu desa atau satu umbulan. Hanya secara umumnya permainan ini dilakukan oleh sepuluh orang, tetapi kurang dari sepuluh orang pun masih dapat dilakukan permainan tersebut, misalnya empat orang, sebab permainan ini saling berhadapan antara kawan dan lawan.

b. Usianya Pemain

Menurut usianya pemain permainan Setayakhan Sinjang ini tidak terlalu menentukan, sebab permainan ini hanya membutuhkan kekuatan fisik dan ketangkasan dalam bermain. Sebagai garis pedoman kita anak-anak wajar ikut bermain di antara anak-anak yang sudah mempunyai pengertian misalnya anak yang sudah bersekolah misalnya 7 tahun sampai 13 tahun atau 15 tahun, dengan catatan sebaya dan seimbang besar badan anak tersebut.

c. Jenis Kelamin Pemain

Dalam melakukan permainan Setayakhan Sinjang memang kami belum menemukan pemain perempuan, selalu pemainnya adalah remaja putra akan tetapi pada masa kemajuan kini anak putri tidak terlalu dipingit, menurut penulis pemain putri pun mampu melakukan permainan setayakhan Sinjang yang kami kemukakan di atas.

d. Kelompok Sosialnya

Dalam permainan ini sudah jelas pengelompokan jenis pemain, sebab anak wanita sama sekali tidak ikut dalam bermain. Hanya tidak pula dibedakan antara tingkat derajat kehidupan. Anak wanita tidak boleh ikut, bukan dalam arti anak pria memisahkan wanita, karena dianggap pria rendah, hanya masa dahulu wanita masih ketat untuk bermain atau bergaul dengan kaum pria.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan permainan Setayakhan Sinjang yang dimaksud di atas tidak pula membutuhkan peralatan yang banyak dan antik, hanya cukup dengan sebuah Sinjang yang bersih sesuai dengan nama permainan ini.

7. Iringan Permainan

Hampir dapat dikatakan permainan pedesaan Lampung tidak mempunyai iringan. Namun pengalaman kami iringan

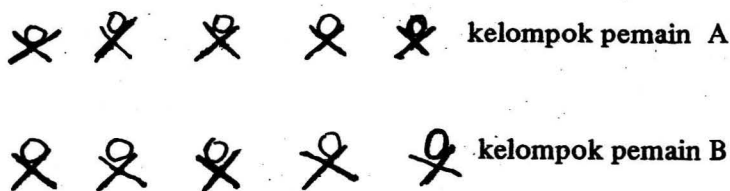
permainan ini cukup dengan tepuk tangan para penonton, dan tepuk tangan pemain yang sedang berlemparan kain, karena gembiranya. Namun dengan tepuk tangan sering merugikan pemain, karena lalai menangkap sarung yang sedang dimainkan.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapan sebelum permainan dimulai

Para calon pemain mencari kawan untuk berpasangan satu dengan kawan yang lain. Kemudian mencari lokasi yang baik misalnya mencari tempat yang terang dalam sinar bulan dan tempat yang rata serta tanahnya dalam keadaan kering, bersih dari batu kerikil, serta tidak berduri. Kemudian menghitung jumlah pemain, yang penting masing-masing mempunyai pasangan yang cocok, baik besar maupun gemuknya. Setelah semuanya siap maka pemain membagi dirinya dua kelompok secara saling berhadapan satu sama lainnya.

Seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



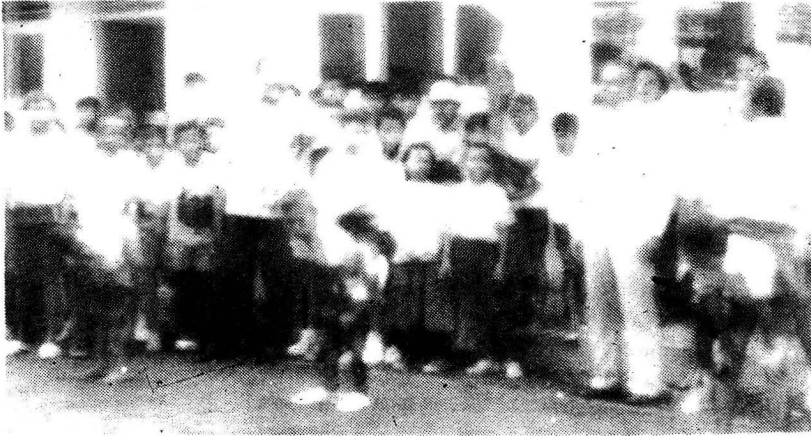
Keterangan: Yang berhadapan ini adalah sebagai gambar orang. Setelah berhadapan seperti terlihat dalam gambar, mereka melakukan undian yaitu secara cis (suit) setangkas mengeluarkan jari dengan ketentuan:

Ibu jari menang dengan telunjuk;
kelingking menang dengan ibu jari;
telunjuk menang dengan kelingking.

b. Aturan permainan

Setelah ada kesimpulan bahwa kelompok A atau kelompok B yang menjadi pemenang dalam melakukan undian cis tadi maka kelompok yang kalah membentuk lingkaran yang berjarak lebih kurang empat meter, tegasnya dalam uraian ini kelompok A yang kalah jadi kelompok A yang membentuk lingkaran. Kemudian kelompok B semuanya

naik di atas punggung kelompok A. Sedang posisi badan kelompok A semuanya dalam keadaan jongkok dan menekuk lutut, tangan diletakkan di atas tempurung lutut, seperti orang sedang rukuk dalam melakukan sembahyang, kondisi kaki agak terbuka lebihkurang 25 Centimeter. Pemain kelompok semuanya naik ke atas punggung pemain kelompok A. Apabila semua pemain menyatakan siap semua pemain menyatakan siap semua untuk memulai permainan, maka ketua regu pemain B mengatakan "siap uuuuiiiiiiii. siap" kata pemain A. Maka sarung



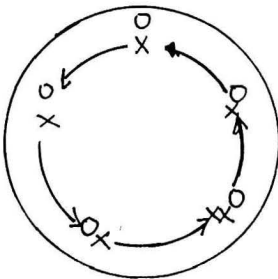
Gambar 1: Permainan Setayahkan Sinjang.



Gambar 2: Permainan Setayahkan Sinjang.

yang akan dimainkan digulung-gulung oleh kapten permainan dan mulai dilemparkan ke arah kawan pemain yang lain yang duduk di atas punggung pemain A tadi dengan berputar ke arah sebelah kanan, hingga sampai kembali pada giliran kapten permainan. Seterusnya dilakukan demikian hingga menunggu kapan waktunya sarung itu terjauh dari tangan pemain yang duduk di atas punggung pemain A. tadi. Adapun taktik pemain A berusaha supaya pemain yang duduk di atas punggungnya tadi tidak dapat menangkap sarung yang dimainkan dengan cara mengayun-ayunkan badannya sewaktu pemain yang di atas punggungnya akan menerima lemparan sarung tersebut.

Inilah gambar jalannya permainan :

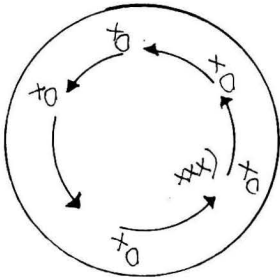


Keterangan gambar

O adalah pemain A gambar X adalah pemain B. Gambar xx) adalah sebagai kapten permainan.

c. Tahap-tahap permainan

Sebelum kami mengutarakan tahap-tahap permainan ini perlu kami kemukakan bahwa permainan ini dapat juga dilakukan secara perorangan, misalnya empat orang pemain, kalau beregu harus lima orang dan boleh juga lebih, namun dalam penelitian kami lazimnya sepuluh orang. Mengenai tahap-tahap permainan apabila telah terjadi pertukaran pemain, yaitu bila pemain B yang duduk di atas punggung tadi telah menjatuhkan kain sarung dengan cara tidak dapat ditangkap oleh salah satu pemain yang duduk di atas punggung tadi, ini menyatakan pertukaran pemain. Pemain yang tadinya berdiri menekuk lutut berganti menjadi pemain yang duduk di atas punggung pemain B. Jelasnya lihat gambar di bawah ini :



Keterangan:

Gambar X adalah pemain B.
Sedang gambar O adalah pemain A.

xxx) kapten pemain B.

d. Konsekuensi kalah-menang permainan ini.

Pentuan waktunya tergantung pada pemain dahulu menghitung pertukaran, ditentukan tiga kali atau lebih. Jadi yang kalah yang sering diduduki punggungnya, yang menang yang sering naik di atas punggung, tapi tidak ditentukan jam dan menitnya.

9. Peranan masa kini

Permainan ini di desa-desa masih tetap digemari terutama sewaktu bulan purnama sehabis panen.

10. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya di masyarakat pedesaan tidak ada anggapan sama sekali kalau permainan ini akan merugikan nama permukaan adat, atau akan mengurangi panatik agama. Malahan dengan ini anak remaja dapat bergaul dalam berolah raga, di dalamnya akan menjalin persaudaraan serta kerja sama yang baik.

VIII. MAIN DENTUMAN LAMBAN

1. Nama Permainan

Adapun pengertian Main Dentuman Lamban adalah kata dasarnya dari kata asli Lampung Pesisir yang mengandung arti :

Main artinya = bermain

Dentuman artinya = berbunyi **tum** meniru suara laut di waktu ombak memecah di pantai.

Lamban artinya = rumah.

Jadi pengertian Main Dentuman Lamban mengandung pengertian dalam bermain dimaksud ada yang berfungsi sebagai rumah dan ada juga yang berfungsi sebagai tempat menden-tumkan benda yang dimainkan.

2. Peristiwa atau Permainan

Penduduk daerah Lampung memang dari dahulu kala senang akan bermain, apalagi sebagian besar adalah tinggal di pedesaan, baik di tepi pantai maupun di daerah dataran per-ladangan. Adapun melakukan permainan dentuman lamban dimaksud, lazimnya dilakukan pada siang hari, namun juga dilakukan pada malam hari di kala bulan purnama. Kalau pada siang hari sering pada waktu sore-sore hari, di mana pe-muda-pemuda beristirahat setelah selesai bekerja di sawah dan di ladang.

3. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini tidak menggambarkan garis pemisah antara derajat kehidupan masyarakat, dan biasanya dilakukan oleh para remaja putra maupun putri, namun yang jelas di-lakukan oleh pemuda-pemuda yang putus sekolah dengan kata lain pemuda-pemuda yang tidak bersekolah. Di dalam kegiatan permainan ini yang jelas terlihat adalah kerukunan bergaul dan merupakan suatu hiburan yang menggembirakan.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Adapun sejarah perkembangan permainan ini menurut penelitian kami dalam mengadakan anjansana ke desa-desa, memang sejak adanya Lampung, permainan ini tidak meng-alami perubahan. Hanya zaman kini mengalami perubahan sistim lokasi permainan saja, namun cara jalannya permainan masih tetap mempertahankan keasliannya

Tidak merubah sejak ciri adanya permainan tersebut dari masa dahulu sampai pada masa zaman akhir sekarang.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta/pelaku permainan ini adalah:

- a. Jumlah peserta menurut banyaknya kelompok yang ikut melakukan permainan, namun yang langsung bermain adalah berpasangan dengan kata lain satu lawan satu, secara berhadapan.
- b. Mengenai tingkat umur yang melakukan permainan ini mulai anak-anak yang berusia 7 tahun ke atas yang mudahnya anak yang sudah mempunyai pengertian menghitung. Dan batas terakhir dalam pengalaman kami setelah anak itu berusia 16 sampai 17 tahun dengan sendirinya minat melakukan permainan tersebut hilang dengan sendirinya. Tetapi secara tidak umum ada juga orang tua melakukan permainan ini sekedar menyesuaikan diri pada anak-anak saja.
- c. Dalam pemisahan kelamin tidak begitu jelas, baik itu anak putri maupun putra, kesemuanya menyenangi permainan tersebut. Hanya kalau anak laki-laki melakukannya kadang-kadang pada siang hari, kadang-kadang juga malam hari, namun kalau anak-anak perempuan jelas pada siang hari, sebab selama pengalaman hidup penulis belum pernah melihat anak perempuan melakukan permainan Lamban Dentuman.
- d. Dalam kelompok sosialnya yang melakukan permainan ini sering anak laki-laki berkelompok dengan anak lelaki, begitu juga anak perempuan berkelompok dengan anak perempuan. Tetapi sering juga antara anak laki-laki dengan anak perempuan menjadi satu kelompok, atau berpasangan dalam melakukan permainan tersebut.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Medan permainan kalau dulunya adalah pada halaman rumah bagian depan di bawah pohon-pohon kayu yang rindang di sana banyak tumbuh akar-akar yang besar tempat para pemain duduk, cukup tanah di garis dengan ranting kayu. Benda yang dimainkan adalah batu kecil (kerikil) atau buah sesuka (jarak) atau kemiri, yang berjumlah tujuh puluh buah.

Mengenai medan, sekarang sering anak-anak menggunakan

papan yang digaris dengan arang atau kapur tulis.

7. I r i n g a n

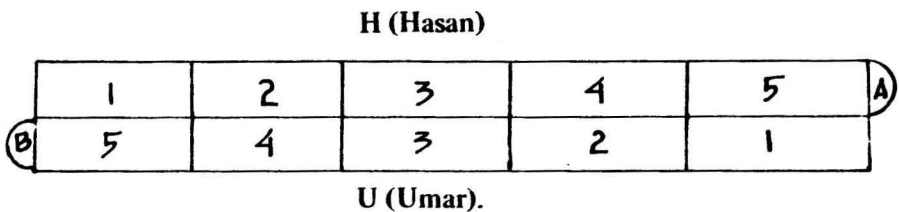
Permainan ini tidak ada iringan yang khusus hanya sekedar kelengkapannya, kalau anak laki-laki diselingi dengan bersiul-siul, kalau anak wanita kadang-kadang diselingi dengan bersenandung, contohnya kata na . . na . . la . . la . . laa dan seterusnya dengan irama lagu yang disenangi masing-masing.

8. Jalannya Permainan

a. Persiapan

Anak/remaja mencari kawan untuk bermain, setelah ada pasangan satu sama lainnya, mencari dan memutuskan di mana tempat mereka untuk melakukan permainan tersebut.

Setelah itu mereka masing-masing mengumpulkan benda yang akan dipakai untuk melakukan permainan itu masing-masing sebanyak 35 buah, yang jenisnya sama, batu semua atau kemiri semua maupun buah jarak menurut situasi yang mereka mampu mencarinya. Kemudian mereka menggaris tanah untuk tempat mereka bermain, gambarnya sebagai berikut :



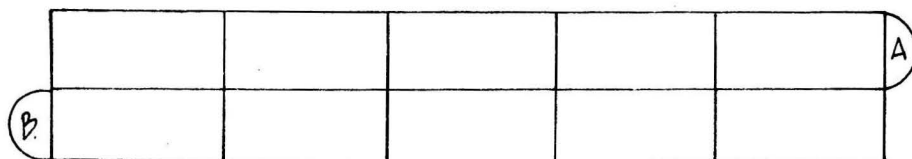
Ukuran gambar tersebut disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang akan dimainkan, hanya pembagian ruangnya dan posisi pemainnya yang harus tetap.

Mengenai benda yang akan dimainkan diletakkan di dalam kolom-kolom yang kami beri nomor satu sampai lima. Baik itu kolom H, maupun kolom pihak U, masing-masing kolom berisi 7 buah benda baik itu batu atau kemiri. Setelah siap masing-masing pemain duduk dan mempunyai angkuk balok atau batu bata supaya jangan cepat pegal pada bagian kaki atau pantat.

Selanjutnya ikuti aturan permainan berikut:

b. Aturan permainan

H. (Hasan)



U. (Umar)

Setelah peralatan permainan sudah siap semua, maka kedua pemain tersebut duduk berhadapan, sebagai contoh perhatikan pada denah di atas yaitu pemain H, dan lainnya pemain U, sedangkan di dalam kolom-kolom barisan A, nomor satu sampai lima sudah diisi benda yang akan dimainkan. Demikian juga pada kolom barisan B dari nomor satu sampai nomor lima juga telah terisi benda-benda seperti pada kolom barisan A.

Setelah masing-masing menyatakan siap untuk melakukan permainan maka diadakan cis (suit) atau dengan cara lain, umpimpah atau undian dengan benda gepeng, misalnya dengan korek api atau kerencengan. Untuk menentukan yang paling terdahulu memulai melakukan permainan. Sebagai penjelasan gambar setengah lingkaran, A adalah lamban tempat pemain H, menaruh benda kemenangan/ hasil permainan tersebut. Demikian gambar setengah lingkaran B, tempat pemain U menaruh hasil permainannya.

Permainan akan dimulai

Sebagai pedoman dalam undian, pemain U menang undian, U yang pertama kali memulai permainan.

- U mulai menggenggam batu pada kolom 1, lihat panah dan membagikan satu persatu batu tersebut pada kolom dua, tiga, empat, lima, dan satu ditaruhkan pada Lamban B, terus ke kolom barisan A1 terakhir pada kolom 2a, U memungut batu tujuh buah dan dibagikan ke kolom tiga, empat, lima dan terus lompat pada kolom barisan B 1, 2, 3, 4, 5, memungut ke semua batu yang ada pada kolom 5b, terus menaruh batu pada Lamban B, seterusnya batu tadi dibagikan habis di kolom 3b, semua batu di kolom 3b diambil semua lalu dibagikan terus ke kolom 4b, 5b, dan B kemudian diteruskan sampai kolom 1b. Sedang pada kolom 1b ada sebuah batu, jadi sekarang batu dalam genggamannya ada 2 buah.

lalu dibagikan pada kolom 2b terakhir kolom 3b kosong maka di kolom 3b tersebut terjadi dentuman dan semua yang ada pada kolom 3a diambil dan ditaruh di dalam lamban B, kemudian giliran pemain H untuk memulai bermain serupa dengan jalannya permainan yang dilakukan pemain U tadi.



c. Tahap-tahap Permainan

Penggantian yang dilakukan permainan antara lain sebagai berikut:

1. Pertama apabila terjadi salah satu pemain telah menden-tum dengan kata lain benda yang dimainkan terakhir pada kolom yang kosong, baik di pihak lawan ada atau tidaknya benda/batu yang dimainkan.
2. Apabila pemain membagi-bagikan benda yang dimain-kan itu kebetulan habis giliran membagikan pada Lam-ban pemain, maka permainan dilakukan pertukaran ber-main.

Dengan kesimpulan pertukaran permainan, pertama pe-main telah melakukan dentuman, kedua kehabisan benda yang dibagikan di lamban pemain.

Bermain secara ini dilakukan sampai habis semua benda

yang dimainkan sudah masuk semua ke dalam salah satu lamban pemain.



d. Kalah—menang

Setelah habis semua benda sebagai alat permainan maka benda itu masing-masing pemain H dan U menumpuk kembali batu yang terdapat dalam Lambannya masing-masing ke dalam kotak tempat menumpuk semula dengan jumlah batu 7 buah, setiap kolom yang telah diberi nomor 1a sampai dengan 5a dan sebaliknya nomor 1b sampai dengan 5b.

Apabila terdapat salah satu pemain kekurangan benda atau batu tidak mencukupi untuk mengisi kolom yang jumlahnya 7 buah, maka kolom tersebut diberi tanda kali (x) dengan ketentuan pihak yang diberi kali itu kalah satu. Benda yang tidak cukup tadi tetap ditaruh di dalam Lamban pihak kalah. Setelah main berikutnya batu sudah masuk semua dalam masing-masing Lamban dan dimulai lagi seperti pada uraian di atas bagian ini juga.

Permainan ini tidak terbatas waktu menurut persetujuan kedua belah pihak, yang penting berhentinya permainan apabila telah terdapat kotak/kolom tempat bermain sudah ada yang bertanda X.

9. Peranan Masa Kini

Permainan ini dari dulu sampai sekarang masih digemari oleh anak-anak remaja, terutama di pedesaan, bahkan di kota kecil pun sudah digemari anak-anak tetapi belum mengetahui bagaimana perubahan cara mereka bermain.

10. **Tanggapan Masyarakat**

Dalam masyarakat kami perhatikan tidak ada tanggapan terutama para kaum adat, maupun para panatik agama mereka tidak memberikan larangan, berarti sekaligus masyarakat dapat menerima dan mengakui permainan ini salah satu permainan remaja yang memang milik mereka sebagai warisan dari nenek moyang mereka yang harus dipelihara keutuhan dan perkembangannya.

IX. MAIN SEPATU BATOK

1. Nama Permainan

Nama permainan ini disesuaikan dengan peralatan yang digunakan dalam permainan yaitu sepotong batok kelapa dipakai sebagai sepatu.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreasi bagi anak-anak.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Peserta dalam permainan sepatu Batok ini boleh dari kalangan anak siapa saja dengan tidak memandang dari kelompok sosial mana anak tersebut dilahirkan.

Perlu dikemukakan di sini bahwa di daerah tempat permainan ini kebanyakan masyarakatnya adalah petani, jadi tidak mengherankan bahwa di seluruh kampung banyak terdapat tumbuhan kelapa. Seorang untuk membuat kopra buah-buah kelapa tersebut harus dikupas, sehingga kulit/batok-batok kelapa tersebut banyak terdapat di tempat pengumpulan sampah atau di pekarangan-pekarangan rumah. Hal inilah mungkin yang menimbulkan inspirasi untuk membuat batok kelapa tersebut menjadi alat mainan karena dapat diperoleh tanpa biaya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini, informan tidak mengetahuinya akan tetapi yang jelas, permainan ini sudah dikenal sejak zaman dahulu dan sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak di Kampung-kampung atau di desa-desa.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta/pelaku permainan ini khusus dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja yang berusia sekitar 10 - 14 tahun. Jumlah peserta/pelaku permainan minimal 4 orang anak-anak dan makin banyak makin meriah. Permainan ini boleh dilakukan oleh anak-anak dari segala lapisan masyarakat.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini mempergunakan alat yang terbuat dari se-

potong batok kelapa dan tali yang panjangnya sekitar 1 meter.

Cara membuatnya:

Biasanya anak-anak mencari dua belah batok kelapa yang sudah dibuangkan orang, lalu kemudian masing-masing dua belah batok kelapa itu diberi tali yaitu dengan cara, tali itu diikatkan pada sepotong kayu kecil sebesar telunjuk, dan panjangnya sekitar 3 cm, kemudian masing-masing tali itu dimasukkan ke dalam batok kelapa melalui ujung mata kelapa kemudian tali itu ditarik ke atas sampai ke pantolan tali, dengan demikian tali batok kelapa tersebut tidak dapat lepas, kecuali tali itu putus.

7. Iringan Permainan

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak diperlukan suatu iringan apa pun baik yang berupa nyanyian-nyanyian, lagu-lagu maupun alat-alat musik.

8. Jalannya Permainan:

Setelah sepatu batok kelapa ini sudah siap untuk dipakai, maka anak-anak tersebut mengangkat masing-masing kedua kakinya, kemudian diletakkan di atas injakan batok kelapa tadi, sementara kedua tangannya memegang tali, dan mulailah alat tersebut dilangkahkan/dijalankan.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki misalnya 6 orang anak-anak. Sebelum bermain 6 orang anak ini mengadakan suatu perundingan untuk mengadakan perlombaan adu cepat, dan satu orang ditunjuk oleh teman-temannya untuk menjadi Pemimpin Permainan. Pemimpin Permainan yang telah disepakati ini menetapkan hal-hal sebagai berikut

- a. Menentukan batas tempat start (garis).
- b. Menentukan batas garis finish.
- c. Siapa yang jatuh atau tali sepatu batoknya putus dinyatakan kalah.
- d. Permainan ini dilakukan 4 kali bolak-balik dari tempat start ke tempat finish terakhir yaitu garis tempat start.
- e. Siapa yang kalah akan dijatuhi hukuman oleh Pemimpinnya yaitu berdiri tegap dengan memberi hormat pada tempat yang akan ditentukan oleh Pemimpin permainan selama 1 kali permainan yaitu 4 kali bolak-balik, dan demikian selanjutnya.

Setelah semua ketentuan-ketentuan ini disepakati oleh pe-

main maka mulailah permainan ini dilaksanakan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa sepatu batok kelapa ini sudah siap untuk dimainkan yaitu bila anak-anak tersebut masing-masing kedua kakinya berada di atas injakan batok kelapa. Pemimpin permainan mengatur masing-masing pemain supaya berjejer pada garis start. Di garis start ini para pemain menunggu komando dari pemimpin permainan yaitu menghitung satu sampai dengan tiga hitungan, setelah sampai dengan hitungan ketiga para pemain segera melangkahkan sepatu batoknya menuju tempat finish (garis) yang telah ditentukan kemudian kembali lagi ke tempat start dan kembali lagi ke tempat garis yang ditentukan tadi dan terakhir kembali lagi ke tempat garis start.

Apabila di dalam permainan ini tidak ada yang jatuh atau tali sepatu batoknya putus, ini berarti tidak ada yang kalah. Tetapi apabila ada yang jatuh atau tali sepatunya putus, maka pemimpin permainan segera menjatuhkan hukuman kepada pemain tersebut sementara yang lain terus meneruskan permainan mereka sampai kepada garis finish yang terakhir yaitu garis start. Permainan ini dilanjutkan beberapa kali sampai anak-anak itu lelah dan pemimpin permainan ini dapat bermain pula dengan cara mengganti pemain yang telah lelah pada set-set permainan yang telah selesai dengan ketentuan-ketentuan seperti yang telah dilaksanakan.

Gambar :



9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih tetap digemari oleh anak-anak terutama di kampung-kampung dan sering pula kita lihat dimainkan anak-anak kota.

10. **Tanggapan Masyarakat**

Masyarakat memandang permainan ini tidak berbahaya, dan perlu dikembangkan mengingat permainan ini begitu mengembirakan dan memerialikan anak-anak dan merupakan suatu cabang olah raga, karena permainan ini melatih keseimbangan badan, menguatkan otot-otot kaki dan juga peninggalan warisan budaya bangsa.

X. MAIN TERJUN-TERJUNAN

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan Terjun-terjunan karena disesuaikan dengan pelaksanaannya, yaitu permainan ini terjun dari pohon kayu ke sungai.

2. Hubungan Permainan ini dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dilaksanakan pada siang hari dan pelaksanaannya tidak ada hubungannya dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religius magis, tetapi hanya bersifat rekreatif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini merupakan ketangkasan fisik bagi anak desa yang banyak tinggal di pinggir sungai. Daerah Lampung banyak sungai-sungainya yang lebar dan sering banjir. Untuk menghadapi segala kemungkinan bahaya yang dapat saja timbul sewaktu-waktu maka anak-anak secara naluriah melalui permainan ini mempersiapkan ketrampilan sesuai dengan tuntutan alam ini.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, akan tetapi menurut keterangan yang didapat bahwa permainan dilakukan oleh anak-anak sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak laki-laki yang pandai memanjat dan berenang dan oleh anak-anak laki-laki saja yang berusia 11 sampai 13 tahun. Karena permainan ini memerlukan fisik yang kuat dan keuletan. Dan jumlah peserta 5 sampai 6 orang anak.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini memerlukan satu pohon kayu yang terletak di pinggir kali (sungai) dan tinggi cabangnya 1 sampai 2 meter dari permukaan sungai.

7. Iringan Permainan

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai dengan suatu iringan bunyi-bunyian atau lagu-lagu maupun alat-alat

musik.

8. Jalannya Permainan

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada saat-saat petang hari sekitar jam 15.00 sampai 16.00.

Misalnya 5 orang anak telah sepakat akan melaksanakan permainan. Mereka pergi ke sungai (biasanya sungai sedang banjir) dan setelah sampai di sungai anak-anak tersebut melepaskan pakaiannya dan mencari pohon yang telah disepakati untuk tempat terjun. Apabila telah mendapat pohon, maka antara para peserta terlebih dahulu menunjuk kedua temannya untuk bersuit dan siapa yang menang dalam suit ini, dialah yang menjadi pemain/ketua permainan (misalnya si A), maka yang lain misalnya si B, si C, si D dan si E, adalah pelaku. Anak ini secara beruntun naik pohon dengan cara memanjat dan setelah sampai pada cabang pohon yang telah disepakati mereka terjun secara beruntun atau bersama-sama ke dalam sungai yang dalamnya sekitar 1 sampai 1½ méter. Setelah terjun, anak-anak itu berebutan ke tepi sungai dan berusaha kembali untuk naik pohon dan terjun kembali seperti semula. Setelah berulang-ulang kali terjun dan ternyata terdapat anak yang tidak kuat (si C) phisiknya untuk naik ke pohon dan terjun kembali, maka pimpinan mereka si A menjatuhkan hukuman kepada si C untuk menggendong kawannya secara berganti-ganti dimulai dari si A (pemimpinnya), si B, si D, dan si E dalam jarak 4 sampai 5 meter yang telah disepakati. Setelah selesai hukuman ini dilaksanakan oleh si C, maka permainan ini diteruskan kembali dan sebelumnya si C, ini ditanya lagi oleh si A (pemimpinnya) apakah si C ini masih sanggup meneruskan permainannya lagi atau berhenti? Kalau si C ini menjawab masih sanggup, maka si C dapat diperkenankan kembali untuk turut dalam permainan ini, akan tetapi apabila si C ini menyatakan tidak sanggup lagi untuk turut dalam permainan ini, maka si C terpaksa ditinggalkan dan dinyatakan tidak boleh pulang sebelum permainan ini selesai.

Permainan ini diteruskan oleh si A (pemimpin), si B, si C, si D, dan si E. Apabila ternyata dalam permainan lanjutan ini terdapat lagi dan kebetulan si A (pemimpinnya) yang kalah, maka si A ini juga harus dijatuhi hukuman oleh teman-temannya, untuk menggendong seperti apa yang telah dijatuhkan kepada si C tadi.

Setelah selesai si A menjalankan hukuman, maka si A ditanya

kembali oleh si B, si D, dan si E apakah masih sanggup meneruskan permainan apa tidak. Kalau masih sanggup, maka si A terus bermain kembali oleh pemimpin permainan tetap dipegang oleh si A. Akan tetapi bila si A ini tidak sanggup lagi maka si B, si D dan si E memilih yang baru di antara ketiga mereka itu, yaitu dengan cara menunjuk salah satu dari ketiga mereka itu (umpamanya si E), maka si E yang memimpin permainan ini kembali seperti semula dan demikian seterusnya sampai dengan selesai.

9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih sering kelihatan dilakukan oleh anak-anak di desa/kampung-kampung.

10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini karena permainan ini dilaksanakan oleh anak-anak yang pandai memanjat dan berenang serta di dalamnya terdapat unsur-unsur olah raga.



XI. MAIN KUCING BUTA

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan demikian karena salah satu dari anak-anak itu matanya ditutup dengan kain, misalnya sapu tangan sehingga tidak dapat melihat dan seperti orang buta.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Pelaksanaan permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun yang bersifat religius magis, selain hanya bersifat rekreatif yang kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan inipun pesertanya tidak hanya terbatas dalam suatu lingkungan kelompok sosial tertentu saja, tetapi dapat diikuti/dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja baik dari kalangan bangsawan, ataupun rakyat biasa.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, informan tidak mengetahui siapa pembawa serta dari mana asalnya dan menurut keterangan informan permainan ini telah dilakukan oleh anak-anak sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini biasanya hanya khusus dilakukan oleh anak-anak perempuan yang berusia antara 11 - 14 tahun dan jumlahnya minimal 10 orang anak-anak.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan ini memerlukan secarik kain, dan lapangan, biasanya di depan rumah, sekolah atau di bawah pohon, yang berukuran kurang lebih 10 x 15 meter.

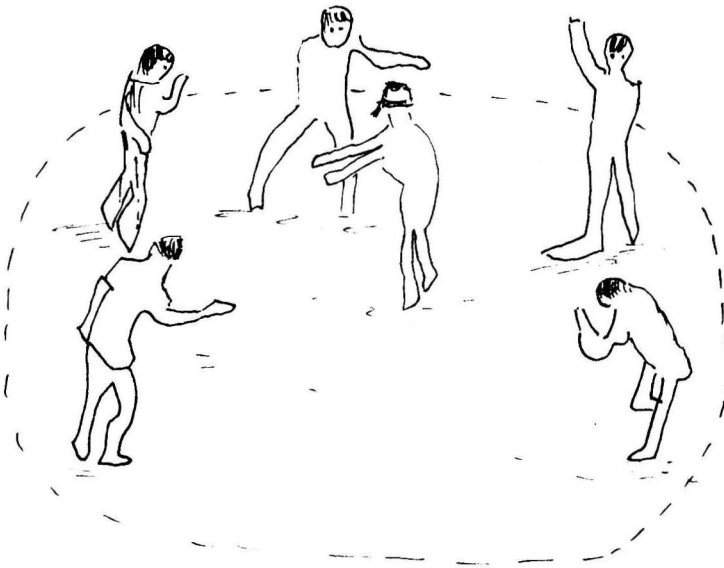
7. Iringan Permainan

Permainan ini tidak diiringi oleh suatu nyanyian, lagu-lagu ataupun alat-alat musik. Akan tetapi diiringi dengan kata-kata seperti: "Kucing buta, cari aku, siapa dapat. Aku tunggu".

8. Jalannya Permainan

Misalnya 12 orang anak perempuan sepakat untuk melakukan permainan ini, yang dalam hal ini mereka sudah saling kenal mengenal baik nama maupun suaranya. Setelah mengadakan permufakatan kedua belas orang anak ini menunjuk salah satu temannya untuk menjadi **Kucing Buta** atau kadangkala dengan sukarela ada yang mengacungkan jari. bahwa ia akan jadi Kucing Buta, umpamanya (si A). Anak-anak yang 11 orang berdiri berpegangan tangan sambil membentuk pagar yang melingkar di mana di dalamnya berdiri Kucing Buta (si A).

Si A yang telah ditentukan sebagai kucing buta itu ditutup matanya dengan sehelai kain umpamanya **Serbet** (sapu tangan), dan diikatkan rapi sampai Kucing Buta (si A) tidak dapat melihat teman-temannya lagi. Setelah selesai mata si A ditutup maka 11 orang anak itu sambil berpegangan tangan membentuk suatu lingkaran berkeliling-keliling mengelilingi Kucing Buta sambil melagukan kata-kata "Kucing Buta, Cari Aku. Siapa dapat Aku Nunggu". Setelah selesai mengucapkan kata-kata tersebut dua kali atau tiga kali sesuai dengan permufakatan, maka 11 orang anak-anak itu serentak duduk berjongkok seperti lingkaran sambil diam tidak bersuara. Bila ada salah satu anak-anak itu bersuara maka dengan spontan Kucing Buta itu menuju suara tersebut. Setelah anak-anak tersebut duduk dan diam, kucing buta mulai beraksi mencari musuhnya dengan cara meraba-raba musuhnya. Apabila si A atau Kucing Buta tangannya menyentuh salah satu dari musuhnya, maka Kucing Buta harus merangkul musuhnya dan menyebutkan nama musuhnya Apabila nama yang disebutkan Kucing Buta itu salah atau tidak cocok dengan nama yang sebenarnya, maka Kucing Buta itu dinyatakan kalah dan permainan diteruskan kembali seperti semula. Akan tetapi Apabila nama yang disebutkan Kucing Buta itu benar maka Kucing Buta dinyatakan menang oleh musuh-musuhnya dan permainan ini diskor sementara untuk menggantikan Kucing Buta (si A) kepada musuh yang tertangkap tadi, misalnya Kucing Buta (si B). Untuk Permainan selanjutnya tetap seperti semula hanya Kucing Buta si A diganti dengan Kucing Buta si B dan demikian seterusnya.



9. Peranan Masa Kini

Permainan ini pada masa sekarang masih dilakukan oleh anak-anak terutama di Kampung-kampung yaitu pada sore hari antara jam 16.00 – 17.00 atau di malam-malam terang bulan.

10. Tanggapan Masyarakat

Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini bahwa masyarakat memandang permainan ini baik, terutama karena tidak berbahaya dan terdapat unsur-unsur rekreatif dan dalam permainan ini mendidik anak-anak untuk bersatu dan kompak

XII. MAIN BUAH SEMBILAN

1. Nama Permainan

Permainan ini diberi nama "Buah Sembilan", karena alat permainan yang dimainkan oleh masing-masing peserta terdiri dari sembilan buah.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan kepercayaan religius magis, selain hanya bersifat rekreatif dan kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak siapa saja dalam masyarakat tersebut tanpa perbedaan dari kelompok sosial umum asal anak tersebut, lebih-lebih permainan ini bukanlah jenis permainan yang dianggap sakral.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Tentang Latar belakang perkembangan permainan ini tidak jelas, tetapi kelihatannya sudah cukup tua karena sudah turun temurun digemari setiap orang sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini hanya dilakukan oleh 2 orang saja, baik pria maupun wanita. Usia pemain berkisar antara 10 - 15 tahun. Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa perbedaan tingkat sosial dan ekonomi orang tuanya.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

a. Sekeping papan atau karton digambarkan suatu persegi empat yang berukuran 20 x 30 cm. atau 30 x 40 cm.

Di dalam segi empat tersebut dibuatkan pula persegi empat yang lain yang luasnya 10 x 20 cm.

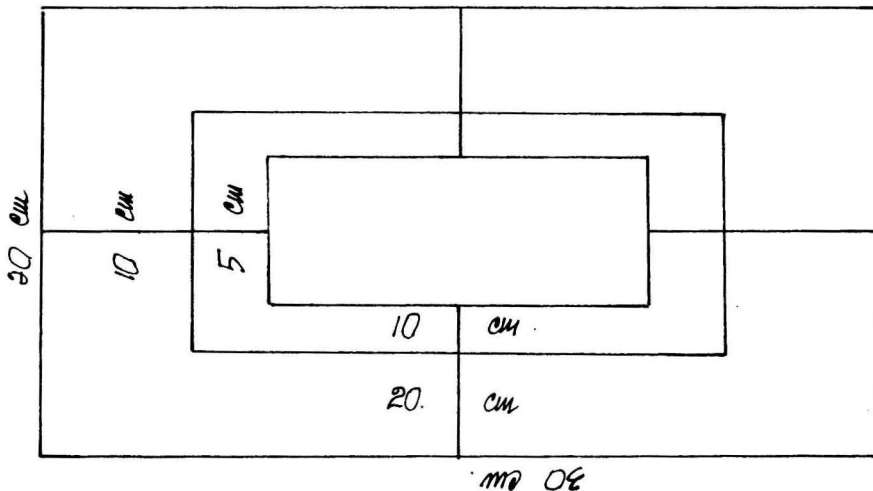
Kemudian di dalam segi empat 10 x 20 cm. ini dibuat pula segi empat yang terakhir seluas 5 x 10 cm.

Ketiga sisi panjang persegi empat tadi dihubungkan dengan satu garis lurus yang membagi dua sisi-sisi panjang tersebut menjadi dua bagian yang sama.

Kemudian sisi lebar ketiga persegi empat tersebut, juga dihubungkan dengan satu garis lurus yang membagi dua

sisi-sisi lebar ketiga persegi empat menjadi dua bagian yang sama.

Maka denah tempat bermain, akan tampak sebagai berikut (gambar 1).



- b. Masing-masing pemain mencari 9 buah alat permainan yang berbeda, misalkan buah permainan si A terdiri dari 9 buah batu kerikil, sedang si B buah permainannya terdiri dari 9 buah biji sawo atau apa saja, asal berbeda dengan buah si A

7. Iringan Permainan.

Dalam melakukan permainan ini tidak diperlukan suatu iringan apa pun, baik berupa tabuh-tabuhan alat musik, maupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan.

- Mula-mula kedua pemain menentukan siapa yang lebih dahulu berhak menaruh/meletakkan buah permainannya pada papan permainan.

Misalkan dalam undian, ternyata si A yang menang maka yang meletakkan buah pertama pada denah permainan adalah si A, kemudian si B, lantas buah kedua si A, disusul buah kedua si B, buah ketiga si A, kemudian buah ketiga si B dan seterusnya sehingga ke 9 buah masing-masing ditaruh di atas denah permainan, secara bergiliran dengan didahului oleh yang menang undian.

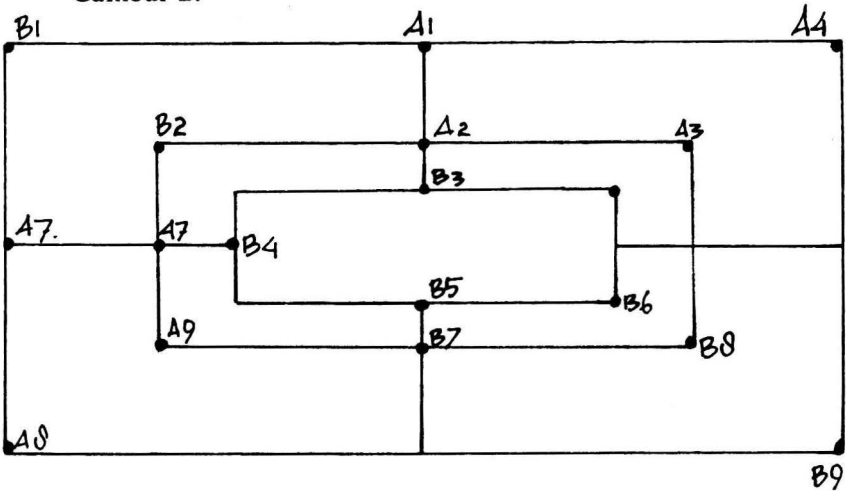
Meletakkan buah permainan masing-masing tadi adalah

pada titik-titik pertemuan garis atau pada titik-titik silang antara garis pada denah tempat bermain.

Masing-masing pemain berusaha menempatkan buah-buah permainannya sedemikian rupa, sehingga akan memudahkan penggeseran buah permainan membentuk tiga buah permainan yang letaknya berderetan pada satu garis lurus.

- Misalkan posisi peletakan buah-buah permainan oleh si A dan si B secara bergiliran satu-satu tadi sebagai gambar berikut :

Gambar 2.



Keterangan: Buah warna merah misal milik B.

Buah warna biru milik A.

Setelah masing-masing meletakkan buah permainan sebanyak sembilan buah tadi pada pertemuan-pertemuan garis, mulailah sekarang secara bergantian menggeserkan buah masing-masing.

Tujuan pemindahan-pemindahan buah tersebut adalah masing-masing berusaha :

- untuk dapat membentuk tiga biji buah permainan yang terletak berderet pada satu garis; karena bila ia berhasil berbuat demikian, dia berhak mengambil satu biji buah lawan yang mana saja yang memungkinkan lawan menjadi susah untuk menyusun posisi.
- Berusaha mempersempit ruang gerak lawan, karena apabila buah lawan tidak dapat bergerak lagi (melakukan pemin-

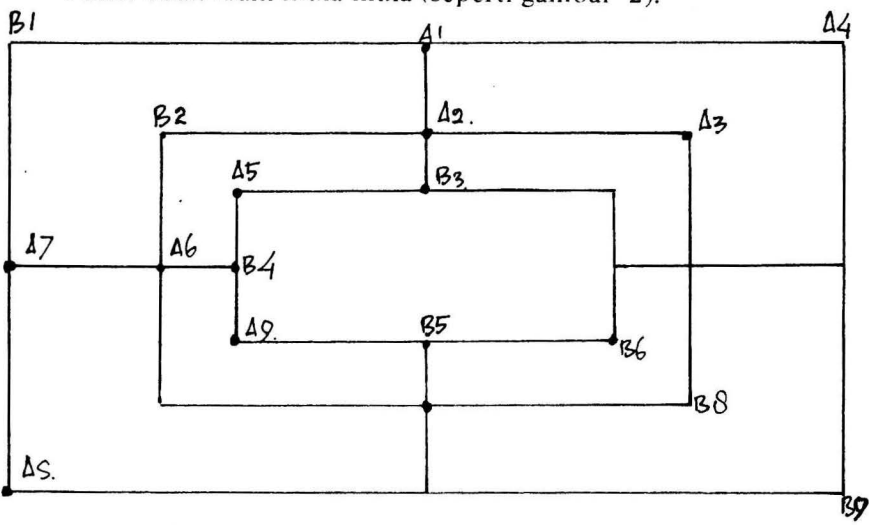
dahan), maka lawan tersebut berarti kalah.

- c. Dalam menggeser (memindahkan) buah ini ketentuannya harus menurut garis dan diletakkan pada pertemuan garis yang kosong (tidak ada buah milik sendiri maupun buah lawan) dan tidak boleh pula melangkahi, baik buah sendiri maupun buah lawan.

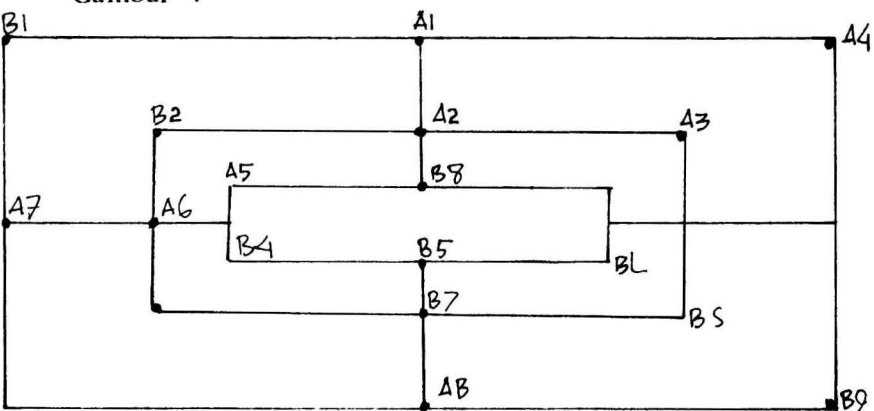
Dalam gambar berikut terlihat gerakan-gerakan pemain A dan pemain B dalam usaha masing-masing untuk memenangkan permainan.

Gambar 3

Posisi buah main mula-mula (seperti gambar 2).



Gambar 4



Penjelasan : A8 bergerak ke samping.
 B4 bergerak ke bawah.

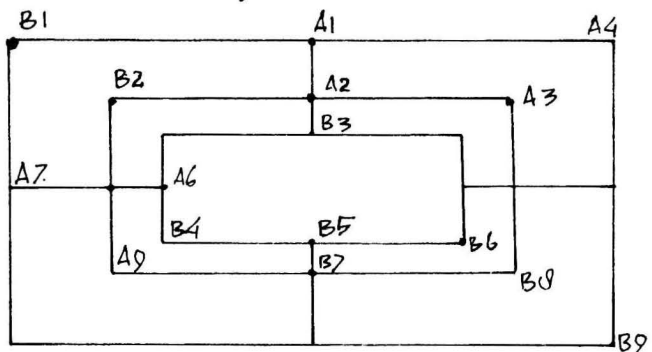
- Ternyata dalam gerakan ini si B unggul, karena dalam taraf ini dia berhasil membentuk tiga buah permainan dalam satu garis lurus, buah-buah tersebut adalah: B4, B5 dan B6.
- Dalam hal ini si B berhak mengambil satu buah milik si A tentunya yang strategis yaitu bakal menjadi penghambat jalannya B, atau yang mungkin dalam waktu singkat dapat disusun oleh si A menjadi buah tiga dalam satu barisan pula. Misalkan si B lalu mengambil buah A8, sehingga kalau B9 digeser ke kiri bekas tempat A8 tadi, berarti si B telah membentuk tiga buah permainan berderet pada satu garis pula, yaitu B5, B7 dan B9.

Alternatif lain, mungkin si B akan mengambil A5 agar dengan leluasa dapat menggeser-geser B4 ke atas dan ke bawah tanpa kemungkinan ditutup oleh A5.

Sehingga setiap giliran jalan, dia hanya akan selalu mengutak-atik/menggeser-geser B4 tersebut. Sehingga setiap B4, B5 dan B6, si B berhak mengambil sebuah milik A, dan setelah giliran si A yang main (menggeser buahnya), pada gilirannya si B akan hanya menggeser B4 ke atas, yang untuk giliran selanjutnya si B menggeser B4 ke atas, yang untuk giliran selanjutnya si B menggeser B4 lagi ke bawah membentuk buah tiga dalam satu baris kembali (B4, B5, B6), mengambil buah si A sebuah lagi dan seterusnya; sehingga lama-lama si A akan kehabisan buah permainannya.

- Bagi si A dia harus berfikir cepat ketika si B membentuk B4, B5 dan B6 dalam satu baris tadi dan si B lalu mengambil buah si A yaitu A5 tadi, si A lalu menggeser ke samping menutup jalan B4, seperti gambar 5 berikut ini.

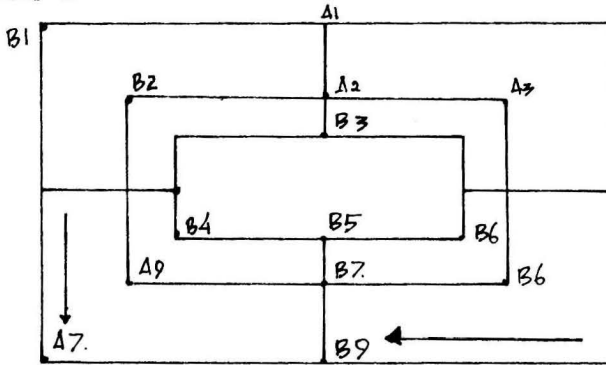
Gambar 5



Dalam hal ini terdapatlah jalan bagi si B untuk mengutak-atik B4, tetapi cepat dia lihat bahwa bila B9 dia geser ke kiri, tentulah B5, B7 dan B9 dalam satu garis, dan dia berhak mengambil satu buah permainan si A. Dia lihat kemungkinan bahwa yang bakal berbahaya akan menutup jalan B9 adalah A4, maka lalu si B mengambil A4. Kemudian sekarang giliran si A yang jalan, dia lalu menggeser A7 ke bawah.

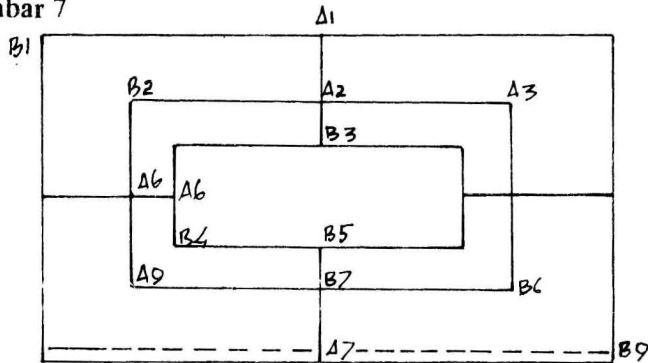
Posisi sekarang akan seperti gambar 6.

Gambar 6



Ketika giliran si B yang main, dia akan selalu menempatkan buah mainannya yang tiga berderet tadi, di mana B5 dan B7 tidak bisa digeser karena jalannya tertutup, maka satu-satunya dia akan menggeser B9 ke samping kanan lagi. Pada waktu inilah kesempatan bagi si A untuk menutup jalannya si B dengan jalan menggeser A7 ke kanan menutupi jalannya B9 agar tidak kembali lagi membentuk B5, B7 dan B9 pada satu garis lagi dan mengambil buah si A lagi, seperti terlihat pada gambar 7:

Gambar 7

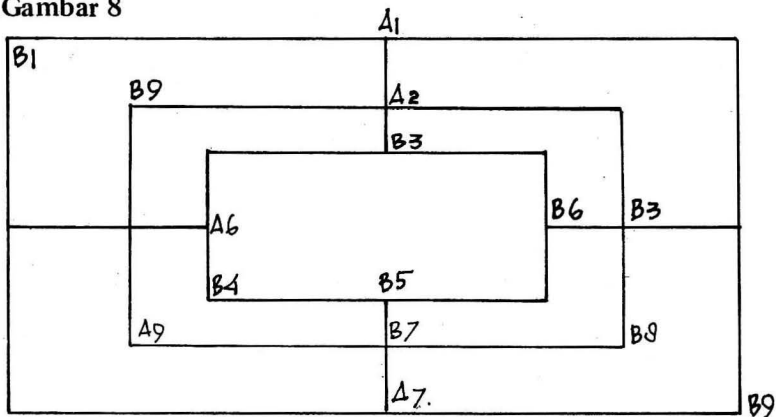


- Sekarang giliran si B yang jalan, dia menggeser B6 ke atas, dengan maksud pada giliran B6 ke bawah lagi membentuk B6, B5, B4 pada satu garis lurus.
- Giliran si A dia akan mencegat langkah B6 dengan menggeser A3 ke bawah.
- Giliran si B, benar saja dia mengembalikan B6 ke bawah sehingga B6, B5 dan B4 terletak pada satu garis kembali dan si B berhak mengambil satu buah milik si A.

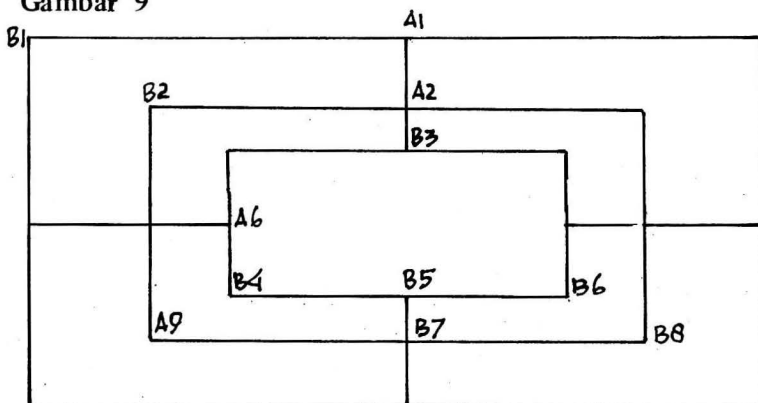
Tentunya yang diambil adalah yang bakal menutupi jalannya yaitu A3, sehingga buah si A tinggal 5 buah lagi yaitu: A1, A2, A6, A7 dan A9.

Peristiwa di atas tadi akan terlihat seperti gambar 8 dan gambar 9 berikut:

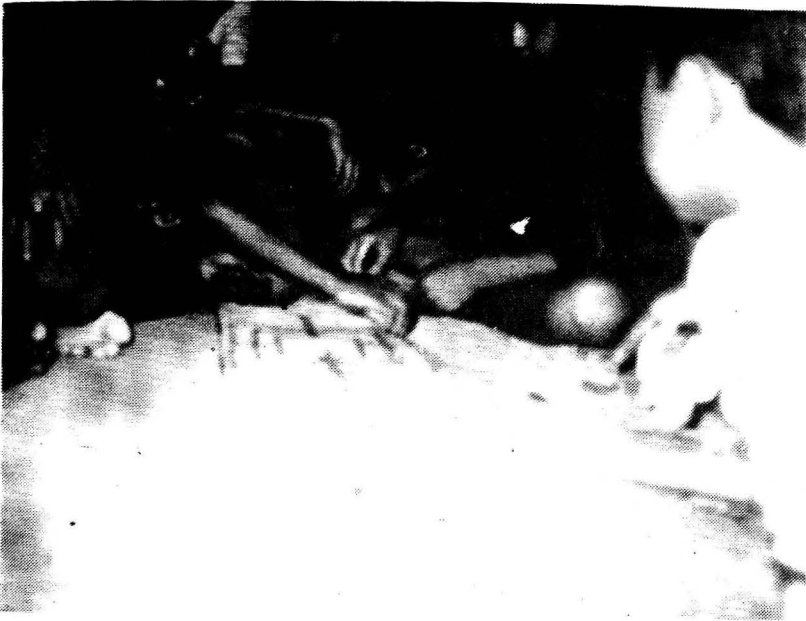
Gambar 8



Gambar 9



- Dalam keadaan seperti pada posisi gambar 9, posisi si A sudah sangat lemah, karena si B dengan sendirinya hanya akan jalan dengan menggeser B6 ke atas dan ke bawah di mana setiap B6 dikembalikan pada posisi satu garis dengan B5 dan B4 dia berhak mengambil satu biji buah si A sehingga akan habislah buah si A tersebut, sedang untuk menghalang-halangi gerak mundur majunya B6, buah-buah milik si A terlalu jauh letaknya.
- Kalau buah si A tinggal bersisa 2 buah, berarti si A tidak berdaya lagi dan si B memenangkan permainan.
- Dalam hal ini kesalahan si A adalah pada saat-saat permulaan permainan yaitu pada saat giliran-giliran meletakkan buah-buah permainan pada tempat bermain, dia meletakkan buah tanpa memperhatikan di mana lawannya meletakkan buahnya.
- Kelalaian si A ini dapat kita lihat pada gambar 2; di mana si A tidak memperhatikan posisi-posisi buah B yaitu B4, B5, B6, B7 dan B9. Di mana B4, B5 dan B6 sangat mudah bagi si B untuk menyusunnya menjadi tiga buah pada satu garis lurus; juga B5; B7; dan B9. Sehingga kelalaian si A ini menyebabkan kefatalan baginya.



9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sampai sekarang masih digemari anak-anak bahkan orang-orang tua pun pada saat senggang melakukan permainan ini. Nampaknya permainan ini tidak mungkin tergeser oleh permainan lain yang datang dari kota.

10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat pada umumnya tidak melarang anak-anak melakukan permainan ini, bahkan kadang-kadang orang tua pun ikut melakukannya. Hal ini terutama karena permainan ini sebagai latihan kecerdasan untuk memantikan lawan, juga modalnya pun tidak mahal bahkan alatnya tidak usah beli.

XIII. MAIN PETI'AN

1. Nama Permainan.

Nama Peti'an diambil dari kata "petik" (Bahasa Lampung) yang berarti jentik, yaitu jari tengah tangan kanan ditekukkan pada pangkal ibu jari tangan kanan tersebut. Seperti halnya orang yang akan melakukan menyentik telinga seseorang. Namun dalam hal ini, bukan telinga yang akan dijentik, tetapi pada ujung jari, yang ditekuk tadi ditaruh sebuah alat penembak dalam permainan ini, yang disebut ula/gacon.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Main.

Permainan ini dilakukan pada umumnya pada saat pohon karet/para sedang berbuah, dan penyelenggaraannya tidak ada hubungan dengan peristiwa lain atau pun suatu kepercayaan yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat Komperatif yaitu untuk mencari kemenangan dalam jumlah alat yang dimainkan.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan.

Permainan ini merupakan permainan anak-anak petani karet sewaktu anak-anak mengikuti orang tua mereka ke ladang, mereka memilih dan mengumpulkan buah karet yang berjatuhan, buah ini nantinya mereka jadikan bahan permainan baik untuk taruhan, maupun untuk alat bermainnya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Timbulnya permainan ini tidak diketahui dengan pasti, yang jelas bahwa permainan ini telah ada sejak masa kanak-kanaknya orang tua respondent.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki antara umur 7 - 15 tahun. Peserta permainan ini dapat terdiri dari 2 orang atau lebih.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Dalam Permainan ini diperlukan sebidang tanah yang agak lapang, boleh halaman rumah atau halaman sekolah yang tiada berumput (= ± 4 x 2 meter).

Alat yang dimainkan adalah beberapa buah karet/para yang telah tua bagi masing-masing peserta. Dan sebuah di antara

buah karet milik masing-masing peserta tersebut dibuang isinya yaitu dengan jalan memberi lobang kecil pada lembaga buah tersebut, kemudian ditaruh dekat lobang semut. Lama-lama habislah isi buah karet tersebut.

Buah karet yang dibuang isinya tersebut (yang tinggal tempurungnya) lalu di asah (diampelas) dan seterusnya, sehingga berbeda dengan buah-buah karet lain yang akan menjadi taruhan. Dan berbeda pula dengan milik anggota pemain yang lain.

Kegunaan buah karet yang dibuang isinya tadi bagi masing-masing pemain adalah untuk menembak atau **ula** atau ada pula yang menyebutnya **gacon**.

7. Iringan Permainan.

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak diperlukan iringan suatu apa pun, baik, berupa alat tabuhan/musik maupun lagu-lagu.

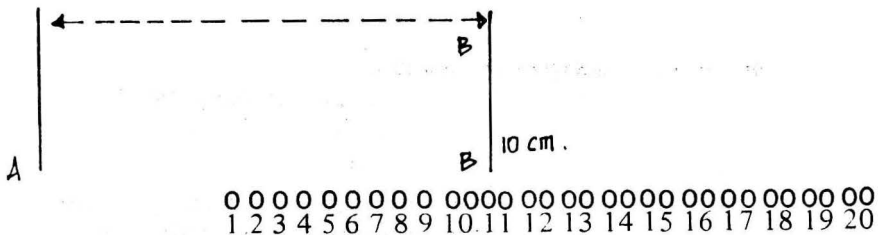
8. Jalannya Permainan.

Misalkan ada 4 orang pemain yaitu: C, D, E dan F, siap dengan beberapa buah karet untuk dimainkan dan masing-masing telah siap pula dengan sebuah ula/gacon dengan ciri masing-masing ada yang gaconnya berbentuk gepeng, ada yang bulat pendek; ada yang mengkilat dan sebagainya.

Mula-mula mereka bermufakat, berapa buah karet yang akan jadi taruhan dalam taraf permainan itu. Katakanlah misalnya dengan persetujuan, masing-masing taruhan 5 buah karet. Sehingga buah karet yang akan menjadi taruhan dalam taraf permainan sebanyak 4×5 buah = 20 buah. Buah karet yang 20 buah ini dibariskan memanjang ke belakang dengan jarak satu sama lain 10 cm.

Kemudian dibuat tanda tempat para pemain berdiri untuk menembak barisan buah karet tersebut + berjarak 2 meter dari uah karet yang paling depan.

Dengan gambar skets sebagai berikut :



Keterangan:

A = garis/tanda tempat pemain berdiri untuk menembak, yang merangkap garis tempat meletakkan ula.

1, 2, 3 dan seterusnya = buah karet yang diberikan yang menjadi taruhan.

B = garis/tanda tempat berdiri untuk menembak ula/gacon pemain yang mendapat urutan permainan nomor 1.

Mencari urutan pemain :

Karena pemain terdiri dari 4 orang, maka diadakan 2 kali umpimpah, dan 1 kali suit. Pada umpimpah pertama misalkan antara C, D dan E, yang menang adalah C, maka si C mendapat urutan pemain ke I.

Pada umpimpah kedua yaitu antara D, E dan F, ternyata yang menang misalnya si C; maka si C mendapatkan urutan pemain ke II, kemudian dilakukan suit antara E dan F; ternyata misalkan si E yang menang.

Berarti si E mendapat urutan pemain ke III, sedang si F mendapat urutan pemain terakhir (ke IV).



Sekarang permainan dimulai; pemain ke I menaruh ula/gaconnya pada garis A. Kemudian si D, E dan F secara bergiliran menembak gacon si C tersebut dari garis B. Kalau salah se-

orang di antara D, E dan F itu berhasil mengenai gacon/ula si C, maka seluruh buah karet pasangan/taruhan tersebut menjadi miliknya.

Tetapi kalau di antara D, E dan F tidak ada yang dapat mengenai gacon si C, maka permainan diteruskan untuk menembak taruhan buah karet yang dibariskan.



Dalam hal ini si C lah yang berhak menembakkan gaconnya terlebih dahulu karena dialah yang mendapat urutan pemain ke I tadi. Si C lalu berdiri pada garis A, lalu membidik ke arah barisan buah karet taruhan. bila bidikkannya dia rasakan cukup, maka gacon/ulanya dijentik ke arah barisan buah karet tadi.

Tehnik menjentik gacon/ula ini ada beberapa cara:

Ada yang menjentiknya sedemikian rupa sehingga mula-mula gacon tersebut terpental dari tagan lurus ke arah taruhan, yang kemudian melingkar/memutar, ada pula yang menjentik lurus menerobos barisan buah karet taruhan.

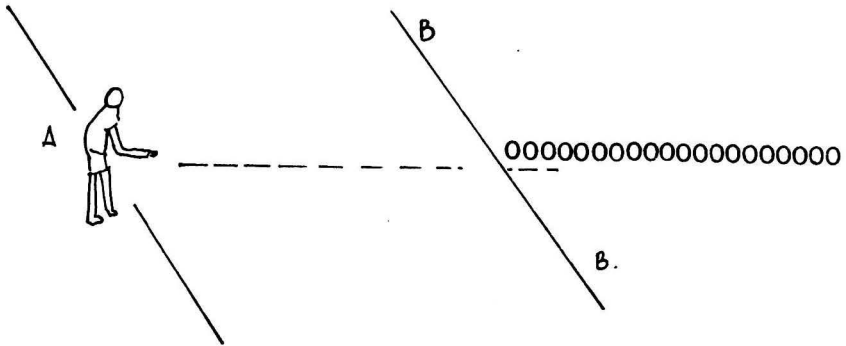
Pemain yang lihai, dia tidak akan membidik buah karet yang terlempar dari barisan, tetapi membidik/menembak agak ke belakang dari yang nomor 1 (terdepan).

Karena bila yang terdepan yang ditembak, kemungkinan mengenainya kecil sekali; tetapi bila buah karet yang agak ke belakang yang ditembak, banyak kemungkinan anak mengenai sasaran, yaitu bisa yang nomor 2, nomor 3 atau nomor 4 dan seterusnya yang kena.

Andaikata dalam menembak tadi, ternyata gacon/ula si C mengenai buah karet taruhan nomor 5, maka buah karet taruhan mulai nomor 5 sampai dengan penghabisan (20) menjadi milik si C.

Sesudah itu si C kembali ke garis A, lalu membidik dan menembak taruhan yang tinggal 4 buah, kalau tidak mengenai, baru pemain ke II (si D) yang menembak. Bila si D berhasil menembak taruhan nomor 1, berarti semua taruhan yang tinggal tadi (yaitu no. 1 sampai dengan 4) menjadi milik D. Bila oleh D dia mengenai hanya yang nomor 4, berarti dia pada waktu itu hanya memperoleh sebuah. Kemudian si D melanjutkan menembak kembali dari garis A. Ternyata misalnya tidak ada yang kena. Kini baru giliran pemain ke III, yaitu si E yang menembakkan gacon/ulanya dari garis A. Bila dia berhasil menembak taruhan nomor 1, maka taruhan nomor 1 sampai dengan 3 menjadi milik D. Bila nihil sama sekali maka yang menembak sekarang pemain terakhir (si F). Bila kena yang terdepan, maka semuanya (nomor 1, 2 dan 3) menjadi milik si F. Bila tidak ada yang kena, maka giliran jatuh pada si C untuk menembak taruhan yang tinggal 3 buah tersebut, dan seterusnya. Pada dasarnya permainan taraf tersebut tadi belum berakhir sebelum taruhan taraf tersebut habis.

Gambar berikut ini menunjukkan bagaimana si C membidik dan menembakkan gaconnya/ula pada baris taruhan.



- Kalau semua taruhan pada taraf tersebut, sudah habis, permainan dilanjutkan dengan memasang taruhan yang baru sesuai dengan persetujuan dari ke 4 anak-anak tersebut. Dalam pelaksanaannya sama dengan di atas tadi yang lebih dahulu mencari urutan pemain dan seterusnya.

Catatan :

Catatan :

1. Kalau pada saat salah seorang melakukan tembakan, ternyata mengenai kaki salah seorang atau anggota badan lainnya sehingga ula/gaconnya tidak dapat mengenai sasaran atau terhalang, maka orang yang melakukan tadi berhak melakukan tembakkan ulangan.
2. Pada saat permainan berlangsung:
Dipakai istilah "Cup" bagi yang melakukan tembakan, berarti dia melakukan tembakan percobaan, jadi walaupun mengenai sasaran, taruhan tidak boleh diambil.
3. Bila sebelum bermain disepakati istilah "Ralat Rulutan", berarti taruhan yang kena tembak saja yang boleh diambil.

9. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini sampai sekarang masih nampak dimainkan oleh anak-anak, terutama anak-anak di pedesaan yang dekat dengan perkebunan karet.

10. **Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat orang tua tidak berkeberatan melihat anak-anaknya melakukan permainan ini. Hal ini karena permainan ini tidak berbahaya, merupakan unsur rekreasi dan bersifat kompetitif serta melatih ketrampilan.

XIV. MAIN LAPAH PANJANG

1. Nama Permainan

Nama permainan ini disebut "Lapah Panjang". (Bahasa Lampung). Kata "Lapah" berarti jalan; dan "panjang" berarti jauh, dengan pengertian bahwa dalam perjalanan tersebut banyak terdapat hambatan atau rintangan, sehingga memperlambat jalan untuk sampai ke tempat tujuan dan bentuk jalan-jalan itu bolak-balik dan terdiri dari beberapa gang.

2. Hubungan permainan dengan Peristiwa lain

Biasanya permainan ini dilakukan pada waktu terang bulan/malam hari. Dan pada waktu itu anak-anak bersukaria kalau libur sekolah, selesai panen padi, atau pada saat di kampung ada keramaian pesta perkawinan, pada waktu upacara adat dilakukan di malam hari, diadakan canggot (pesta tarian) atau damar, yaitu pertemuan khusus bujang-gadis duduk di tikar di balai adat secara berhadap-hadapan. Pada waktu itu para orang tua mengawasi dari sekeliling balai tersebut dan waktu itu pulalah anak-anak berkumpul untuk mengadakan permainan sendiri.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Dalam melaksanakan permainan ini anak-anak siapa saja boleh melakukannya. Dengan kata lain siapa pun dapat melakukannya tanpa melihat dari kelompok sosial asal anak tersebut.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Permainan merupakan kegiatan olahraga lari dan sudah dikenal sejak zaman dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta dalam permainan ini dapat terdiri dari anak laki-laki semua atau anak perempuan semua dan biasanya tidak mungkin campuran, karena pertimbangan-pertimbangan sosial dan perbedaan kecekatan.

Umur peserta permainan berkisar antara 10 sampai dengan 15 tahun. Jumlah peserta tergantung dengan luasnya lapangan permainan yang dipakai, yaitu dapat 4 orang, atau 6 orang. Yang jelas, para peserta jumlahnya harus genap, karena peserta tersebut akan dibagi 2 kelompok; yaitu dua lawan dua atau

tiga lawan tiga.

6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan**

Perlengkapan yang dipakai dalam permainan ini boleh dikatakan tidak ada; yang diperlukan hanya sebidang tanah lapang tiada berumput yang berukuran $\pm 6 \times 10$ meter.

7. **Iringan Permainan**

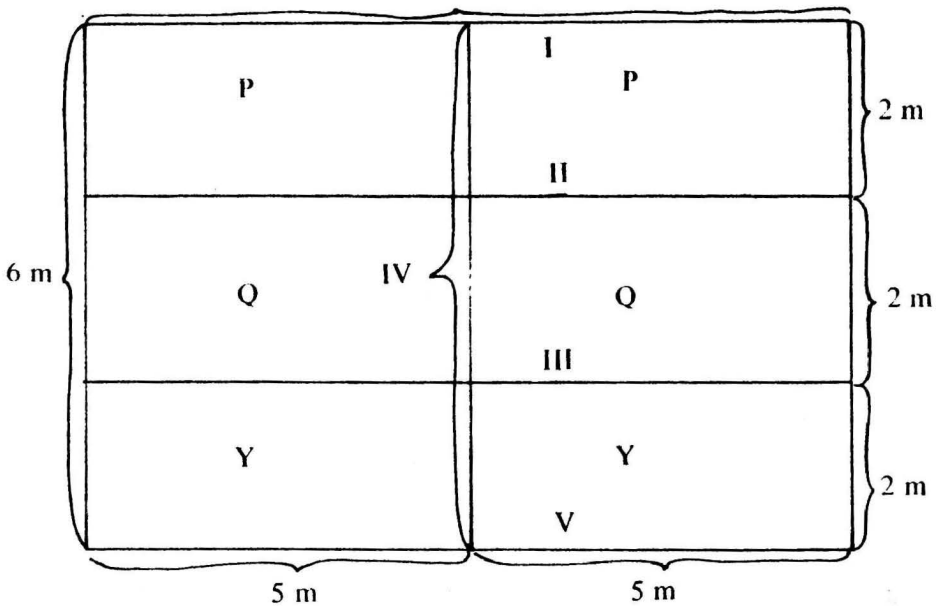
Pelaksanaan Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian ataupun alat musik, maupun lagu-lagu.

8. **Jalannya Permainan**

Misalkan ada 6 orang pemain, maka luas lapangan yang diperlukan 6×10 meter. Lebar tanah tempat bermain yang 6 meter itu dibagi 3, sedang panjangnya dibagi 2, sehingga tampak seperti dena berikut ini.

Gambar 1

10 m



Keenam pemain tadi lalu dibagi menjadi 2 kelompok, misalkan kelompok I terdiri dari A, si B, si C. Kelompok II terdiri dari si D, si E dan si F. Dalam kedua kelompok tadi, yang satu akan menjadi kelompok penjaga, sedang kelompok yang lain akan bertindak sebagai kelompok yang dijaga.

Kelompok mana yang menjaga dan kelompok mana yang di-

jaga, ditentukan dalam suatu undian. Misalkan dalam undian ternyata kelompok I kalah, sedang yang menang kelompok II.

Maka kelompok I membagi-bagi tugas anggotanya, misalkan,

- Si A menjaga pada garis/sepanjang garis I dan garis IV.
- Si B menjaga pada sepanjang garis II.
- Si C menjaga pada sepanjang garis III.

Masing-masing anggota yang jaga tadi bertanggung jawab pada garis tugas masing-masing.

Jadi si A, menjaga dan bertugas menangkap yang dalam hal ini menyentuh badan setiap lawan yang akan melewati garis I dan IV.

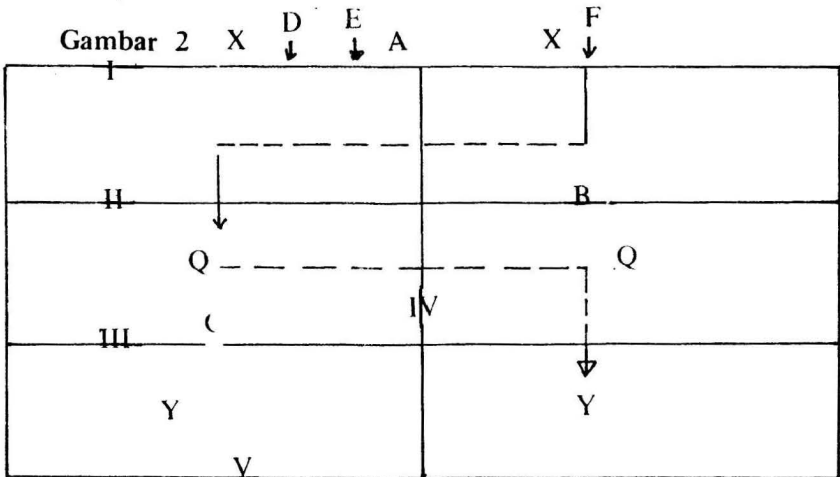
Si B, menjaga dan bertugas menyentuh lawan yang berusaha melewati garis II.

Si C, menjaga dan bertugas menyentuh lawan yang berusaha melewati garis III.

Sedang kelompok II yang terdiri dari: D, E dan F, masing-masing berusaha melintasi garis-garis I, II, III dan IV untuk sampai pada garis V atau Y yang kiri atau kanan untuk kemudian kembali lagi ke X (daerah bebas) atau tempat untuk masuk lapangan permainan, tanpa tersentuh oleh salah seorang penjaga (lawan). Bila salah seorang dapat dijangkau/tersentuh oleh salah seorang penjaga, maka kelompok II ini kalah dan merekalah yang mendapat tugas menjaga pada garis-garis, sedang kelompok I sekarang yang berusaha masuk lapangan untuk mencapai garis V atau bidang Y.

- Kalau salah seorang anggota kelompok II telah berhasil mencapai garis V atau bidang Y, dan berhasil kembali ke X tanpa tersentuh oleh penjaga, walaupun 2 orang kawannya yang lain masih tertahan di bidang P, Q atau Y, yang juga tanpa tersentuh oleh salah seorang penjaga, maka kelompok II dinyatakan menang. Dan D, E, F berkumpul kembali di X untuk main kembali, yaitu masuk lapangan permainan dan seterusnya.

Dalam gambar 2 berikut menunjukkan penjagaan oleh A, B dan C sedang D, E dan F berusaha memasuki lapangan permainan.



Dalam gambar 2 tersebut menunjukkan bagaimana teknik D, E dan F untuk memasuki lapangan permainan dari X. Si D dan Si E berusaha mendekati garis I, maka si A berlari menjaga di depan D dan E, sementara si F menerobos masuk dari sebelah kanan A. Untuk melewati garis II, si F berusaha mengocok penjaga garis tersebut (B), sehingga dia berhasil melewati garis II dari sebelah kiri B, untuk melewati garis ke III, dia harus pula mengelabui penjaganya (si c) yang akhirnya dia berhasil masuk melewati garis III lewat sebelah kanan C dan menunggu kawannya.

Sementara D dan E berpencar di kiri kanan si A, untuk melewati garis I. Andaikan mereka (D dan E) berhasil masuk melewati garis III lewat sebelah kanan C dan menunggu kawannya.

Sementara D dan E berpencar di kiri kanan si A, untuk melewati garis I. Andaikan mereka (D dan E) berhasil masuk bidang P, yang sibuk sekarang adalah penjaga garis II (B) yang kini menjaga 2 orang sekaligus.

Ternyata misalnya si D berhasil melewati garis II. Sekarang menjadi tugas si C untuk menggagalkan si D melewati garis III, sementara si F sudah bergerak pula meninggalkan bidang Y dan akan melewati garis III pula untuk pulang (menuju X).

Mungkin misalnya si C akan berusaha menggagalkan si F karena si F yang sudah akan pulang, maka si D berhasil masuk bidang Y pula.

Bertambah sibuk si C sekarang, karena menjaga 2 orang se-

kaligus yaitu si D dan si F.

Pada akhirnya si F berhasil melewati garis III dan masuk bidang Q. Pada garis II sekarang si B menjaga dua orang yaitu si E yang akan menuju Q dan si F yang akan pulang ke X. Si B memutuskan untuk menjaga depan si F dengan ketat, karena dia akan pulang; maka loloslah si E melewati garis II dan si E sekarang akan melewati garis III dan F menunggu di Q. Si C sekarang berhadapan lagi dengan dua orang yaitu si E yang akan ke Y dan si D yang akan meninggalkan Y ke Q.

Serba susah bagi si C, akan menjaga si D, si E lolos masuk Y. Akhirnya si C, misalkan menjaga si D, maka si E lolos masuk Y. Sekarang si E dan si D bersama-sama akan masuk Q.

- Jelas dalam hal ini dengan taktik, maka salah seorang dari E dan D berhasil melewati garis III dan masuk di Q. Misalkan si D berhasil dan masuk di bidang Q.
- Maka sekarang si B berhadapan/menjaga dua orang yaitu D dan si F yang sama-sama akan ke P dan pulang ke X.
- Misalkan si F berhasil masuk ke P, penjagaan diperketat oleh si A, jangan sampai si F berhasil pulang ke Y melewati garis I. Pada saat inilah masing-masing D, E dan F berusaha melewati penjagaan masing-masing terutama si E harus dapat mengelabui si C untuk dapat segera bergabung dengan si D di bidang Q untuk sama-sama mengocok si B untuk masuk bidang P.
- Katakanlah misalnya si E berhasil mengelabui si C dan bersama D dia berusaha mengocok si B di garis II. salah seorang dari mereka tentu berhasil, sehingga misalkan si E sekarang berada di bidang P. Maka bersama F yang menunggu kawan-kawannya tadi, si E berusaha mengelabui penjagaan si A di garis I. Sekarang si A yang sibuk menjaga 2 orang yaitu si E dan si F yang akan melewati garis I kembali ke X. Dengan taktik-taktik mengocok si A, maka salah seorang antara E dan F berhasil pulang ke X. Misalkan si E berhasil pulang ke X, maka permainan taraf tersebut selesai, dimenangkan kelompok II, meskipun si F dan si D masih berada di dalam lapangan permainan.
- Karena kelompok II yang menang, maka mereka kumpul lagi di X untuk masuk lapangan kembali dan kelompok I bertugas menjaga lagi dan seterusnya.

9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak terutama di desa-desa yang jauh dari kota-kota, sehingga permainan ini belum terdesak oleh permainan yang datang dari luar.

10. Tanggapan Masyarakat

Para orang tua merasa senang melihat anak-anak melakukan permainan ini, hal itu karena pelaksanaan permainan ini tidak berbahaya, bahkan mendidik anak-anak menjadi tangkas/terampil, berolahraga, membuat tipu muslihat untuk mengalahkan lawan main dan sebagainya.

XV. MAIN ALAU MEJONG

1. Nama Permainan

Nama permainan ini "Alau Mejong" (bahasa Lampung) yang artinya: alau = kejar; mejong = duduk.

Permainan ini dinamakan demikian karena dalam pelaksanaan permainan ada dua macam pelaku, yaitu yang **mengejar** dan yang **dikejar**. Apabila yang mengejar (dalam hal ini yang kalah undian) berhasil menyentuh badan salah seorang yang dikejar, maka yang dapat disentuh tadi dinyatakan kalah dan harus menggantikan mengejar kawan-kawannya. Tetapi kalau sementara yang dikejar tadi sempat duduk jongkok di tanah (bahasa Lampung = mejong), dia bebas dari kejaran untuk disentuh.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja, dan tidak ada hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu berupa suatu kepercayaan yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja dengan tidak memandang dari kelompok sosial mana anak-anak tersebut berasal. Demikian pula permainan ini bukanlah suatu permainan yang dianggap sakral ataupun bersifat religius magis.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang dan sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dengan jelas oleh informan. Tetapi menurut keterangan, permainan ini sangat digemari anak-anak dan sudah dikenal sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki saja, atau anak-anak perempuan saja. Karena kalau campuran antara anak laki-laki dan perempuan, kadang-kadang permainan akan kacau, disebabkan ada saja di antara anak laki-laki tersebut yang usil.

Usia para peserta berkisar antara 7 - 14 tahun. Pesertanya terdiri dari 4 orang atau lebih.

Permainan ini dapat diikuti oleh semua anak-anak tanpa membedakan tingkat sosial ekonomi orang tua.

6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan**

Pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan peralatan apa-apa, kecuali sebidang tanah lapang yang tiada berumput, halaman rumah atau sekolah.

7. **Iringan Permainan**

Permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu.

8. **Jalannya Permainan**

Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak pada sore hari, terutama pada malam-malam terang bulan.

Misalnya ada 6 orang anak di suatu halaman rumah ± seluas: 6 x 10 meter, mereka ini terdiri dari: si A, si B, si C, si D, si E dan si F. Mereka mengadakan undian lebih dahulu untuk mencari siapa satu orang terakhir yang kalah undian.

Proses undiannya adalah sebagai berikut:

A, B dan C mengadakan umpimpah, ternyata si A yang menang, D, E dan F juga mengadakan umpimpah dan ternyata si D yang menang.

Sekarang tinggal B, C, E dan F.

B, C dan E mengadakan umpimpah dan misalkan si B yang menang.

Tinggal lagi sekarang si C, E dan F, lalu mereka melakukan umpimpah pula, ternyata si E yang menang.

Terakhir si C dan si F melakukan suit, dan ternyata si F yang menang-kalah.

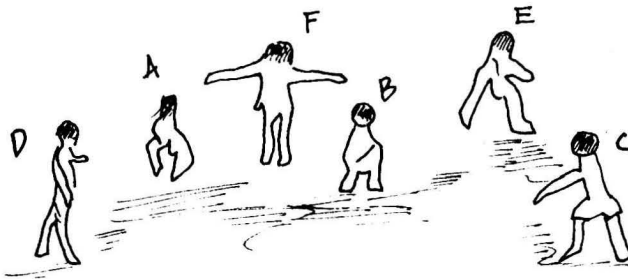
Permainan dimulai di mana si A, B, C, D dan E, menyebutkan "sudah" dan mereka siap berlari untuk dikejar-kejar yang kalah terakhir tadi (si F). Apabila si F berhasil menyentuh anggota badan salah seorang di antara si A, B, C, D dan E, maka yang dapat tersentuh tadi disebut "jadi", berarti dia harus menggantikan si F untuk mengejar kawan-kawannya, termasuk juga si F.

Barang siapa yang lari menghindari dari kejaran si F tadi, larilya ke luar lapangan/halaman rumah tersebut, dia mendapat hukuman yaitu otomatis harus menggantikan si F untuk mengejar.

Cara menghindari dari kejaran si F (yang kalah) tadi dalam

permainan ini adalah dengan berjongkok di tanah sebelum tersentuh oleh F dengan sendiinya si F harus mengejar anggota pemain lainnya. Bila mereka yang dikejar itu merasa telah berjongkok semua, mereka tidak boleh jongkoknya terlalu berdekatan. Bila yang dikejar misalnya si A dan si B, karena hampir terjangkau dan tersentuh oleh si F lalu mereka serempak berjongkok. Kemudian si F mengukur jarak si A dan si B tersebut ternyata satu depannya si F, maka keduanya (si A dan si B) harus bersuit dan siapa yang kalah, dialah yang menggantikan si F untuk mengejar pemain-pemain lain, termasuk si F.

- Kadang-kadang dalam permainan ini ada anggota yang agak malas berlari-lari dan bahkan sering duduk berjongkok yang lama. Dalam hal ini biasanya peraturan permainan ditambah. Misalnya: bahwa anggota yang duduk berjongkok, dihitung oleh si pengejar sampai hitungan ke 10; ke 15 atau ke 20 dan sebagainya dan peraturan ini ditetapkan bersama pada awal/sebelum bermain. Bila selesai hitungan ke 10, ke 15 atau ke 20 (tergantung dengan perjanjian), anggota tersebut masih berjongkok, maka dia dinyatakan kalah dan harus menggantikan yang mengejar. Berikut ini digambarkan bagaimana si pengejar mengukur dengan "depanya" anggota yang duduk berjongkok berdekatan.



9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sampai sekarang masih dilakukan anak-anak terutama di pedesaan yang jauh dari kota-kota dan belum terdesak oleh permainan lain.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat yang tua tidak berkeberatan melihat anaknya melakukan permainan ini. Hal ini disebabkan dalam permainan tersebut tidak berbahaya, tidak merongrong orang tua, karena tidak memerlukan biaya, bahkan merupakan olahraga dan melatih keterampilan berlari.

XVI : M A I N U L A

1. Nama Permainan

Nama permainan ini disebut: "main ula" (bahasa Lampung). Main = bermain; ula = gacon, yaitu salah satu batu yang dipergunakan sebagai alat dalam permainan ini.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan penyelenggaraan permainannya tidak ada hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan yang bersifat religius magis melainkan hanya bersifat rekreatif yang kompetitif.

3. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan

Permainan ini boleh dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja dalam masyarakat dengan tidak memandang status sosial dari orang tua anak-anak tersebut. Dan permainan ini tidak dianggap sebagai sakral.

4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan

Mengenai latar belakang dan sejarah perkembangan permainan ini tidak jelas. Informan yang dalam hal ini seorang nenek menjelaskan bahwa permainan ini sudah ada dan dialaminya pada masa kanak-kanaknya.

5. Peserta/pelaku permainan

Peserta/pelaku permainan ini biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak perempuan saja, tetapi kadang-kadang anak laki-laki pun adakalanya ikut bermain. Jumlah peserta permainan hanya 2 orang (sepasang). Usia para pemain berkisar antara 7 - 14 tahun.

6. Peralatan/Perlengkapan

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini biasanya adalah batu kerikil sebesar kelereng dan jumlahnya 6 buah. di mana batu yang sebuah agak besar dan disebut "ula" atau gacon. Sedang yang 5 buah agak lebih kecil dari ula tadi. Tempat bermain, di lantai dalam rumah atau ruang depan dan tidak perlu harus luas. Permainan dilakukan sambil duduk.

7. Iringan permainan

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak diperlukan suatu

iringan bunyi-bunyian ataupun alat musik, maupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan

Dua orang anak yang sebaya misalkan si A dan si B bersepakat untuk melakukan permainan ini.

Keduanya lalu mengadakan undian/bersuit untuk menentukan siapa yang lebih dahulu main.

Misalkan si A yang menang, sehingga si A lah yang berhak lebih dahulu main.

Mereka berdua duduk berhadapan di lantai dengan jarak kurang lebih 60 cm.

Mula-mula oleh si A, ke 5 batu yang agak kecil tadi ditaruh di lantai di hadapan mereka (di antara A dan B) duduk. Batu yang agak besar yang sebuah tadi digenggam di tangan kanannya.

Taraf Permainan

I. Ngesai (satu-satu).

Si A mengalungkan (melemparkan) batu ula ke atas kurang lebih 30 – 35 cm darilantai, secara perlahan-lahan dengan tangan kanannya. Sementara batu ula di atas, tangan kanannya memungut sebuah di antara ke 5 batu yang berada di lantai tadi, menggenggamnya, dan terus menyambut batu ula yang akan jatuh ke lantai dengan tangan kanan tersebut.

Batu ula dilemparkan lagi perlahan-lahan ke atas dengan tangan kanan. sementara batu yang dipungut pertama tadi tetap digenggam, dia memungut batu ke 2 dan terus menyambut batu ula yang akan jatuh ke lantai.

Batu ula dilemparkan kembali ke atas, 2 batu yang dipungut tadi tetap dipegang dan tidak boleh jatuh, dia memungut batu ke 3 dari lantai dan terus menyambut batu ula yang akan jatuh ke lantai.

Batu ula dilempar ke atas, ketiga batu tetap dalam genggamannya, dia memungut batu yang ke 4 dari lantai, terus menyambut ula yang akan jatuh ke lantai.

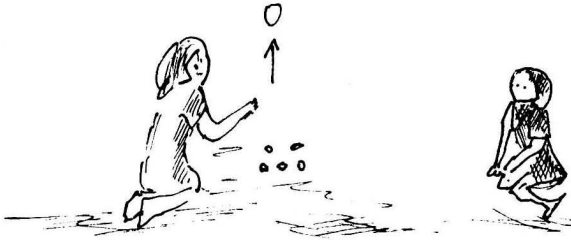
Tinggal 1 batu yang ada di lantai. Batu ula tadi dilempar ke atas ke 4 Batu tetap digenggam, lalu memungut batu yang ke 5 di lantai, terus menyambut ula yang akan turun ke lantai.

Dalam proses melemparkan batu ula dan memungut,

terus menggenggam batu-batu tadi, lalu menyambut batu ula yang akan jatuh ke lantai tadi, hanya dilakukan dengan sebelah tangan.

Dan dalam proses tersebut, tidak boleh ada batu yang terjatuh atau waktu memungut tidak boleh ada batu yang tidak berhasil dipungut, dan ulanyapun tidak boleh jatuh atau tidak tersambut.

Gambar taraf permainan Ngesai/satu-satu.



II. Taraf Ngakhua (dua-dua).

Setelah taraf ngesai (memungut satu-satu) selesai, ula kembali dialungkan ke atas sementara 5 buah batu kerikil dalam genggam tangan ditaruh perlahan-lahan di lantai dan lantas segera menyambut batu ula yang akan jatuh.

Mulai sekarang taraf Ngakhua dilakukan sebagai berikut:

- Ula dilemparkan ke atas, sementara tangan kanan tersebut mengambil 2 batu kerikil di lantai dan segera pula tangan tersebut menyambut ula yang akan jatuh ke lantai.
- Ula dilemparkan lagi ke atas dengan tangan kanan yang masih menggenggam 2 batu kerikil tadi, lalu mengambil 2 batu kerikil lagi di lantai dan segera pula menyambut ula yang akan turun ke lantai.
- Ula dilempar ke atas, memungut batu yang tinggal satu buah di lantai, dan terus menyambut ula yang akan turun ke lantai.

Jadi dalam taraf Ngakhua ini batu yang di lantai dipungut: 2, 2, 1. Kemudian, sementara masih menggenggam ke 5 batu tersebut, tangan kanan melemparkan ula ke atas, lalu menaruh ke 5 batu di lantai dan segera menyambut ula yang akan jatuh.



III. Taraf Nells (diambil tiga)

Pada taraf ini batu yang di lantai akan dipungut mula-mula 3 buah, lalu yang 2 buah sebagai berikut:

Batu ula yang tetap digenggam di tangan kanan, dilempar ke atas lalu tangan kanan tersebut memungut tiga buah batu di lantai dan segera menyambut batu ula yang akan turun ke lantai.

Tiga buah batu tetap digenggam, ula dilempar ke atas lalu tangan kanan tersebut memungut tiga buah batu di lantai dan segera menyambut batu ula yang akan turun ke lantai.

Tiga buah batu tetap digenggam, ula dilempar ke atas memungut dua batu yang ada di lantai dan segera menyambut batu ula yang akan turun ke lantai.

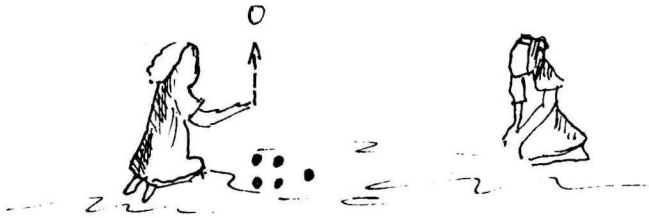
Batu ula dilempar ke atas, kelima batu yang digenggam diletakkandi lantai dan ula yang akan turun ke lantai segera disambut.



IV. Taraf Nge-pak (diambil empat)

Pada taraf ini batu yang ada di lantai akan diambil: Mula-mula empat buah, lalu yang 1 buah.

- Batu ula dilempar ke atas, memungut empat batu di lantai dan segera menyambut ula yang akan jatuh/turun ke lantai.
- Keempat batu tetap digenggam, ula dilempar ke atas, memungut batu yang satu buah di lantai dan lantas menyambut ula yang akan jatuh.
- Kelima batu tetap digenggam, batu ula dilempar ke atas, kelima batu ditaruh pelan-pelan di lantai, lantas menyambut ula yang akan jatuh di lantai.



V. Taraf Nga lima (lima)

Pada taraf ini batu yang 5 buah di lantai dipungut sekaligus.

- Ula yang digenggam di tangan kanan dilempar ke atas, tangan kanan segera memungut 5 batu di lantai sekaligus dan lantas segera menyambut ula yang akan jatuh di lantai.



VI. Taraf Mising (buang air)

Pada taraf ini kelima batu yang dalam genggam, satu persatu ditaruh di lantai sebagai berikut:

Kelima batu masih digenggam, ula dilempar ke atas, batu dalam genggam ditaruh satu buah di lantai, dan segera menyambut ula yang akan jatuh di lantai.

Tinggal empat batu dalam genggam, ula dilempar ke atas, batu yang digenggam ditaruh sebuah di lantai dekat batu pertama, terus menyambut ula yang turun.

Demikian seterusnya sampai kelima batu yang digenggam habis ditaruh satu-persatu di lantai.

Sesudah kelima batu tersebut berada di lantai, dilakukan taraf mupun.

Gambar Permainan Taraf Mising/dibuang (ditaruh satu persatu)



VII. Taraf Mupun (mengumpulkan) dan Muput (tamat)

Taraf Mupun (mengumpulkan) ini maksudnya mengumpulkan kelima batu yang di lantai tadi, yang mungkin waktu menaruhnya satu persatu tadi, agak berserakan, sehingga perlu dikumpulkan.

Caranya:

Dengan mengalungkan/melemparkan batu ula ke atas, lalu batu yang berserakan digeserkan ke dekat batu yang lain, lalu menyambut ula, dilemparkan lagi ke atas menggeserkan batu yang masih terserak, menyambut ula lagi dan seterusnya.

Sehingga batu-batu yang lima buah tadi terkumpul ber-

dekatan.

Baru sekarang taraf Muput (tamat), ialah dengan jalan melemparkan ula dengan tangan ke atas, lalu dengan tangan kanan itu pula mengambil sekaligus batu lima buah yang sudah terkumpul tadi.

Selesai itu berarti si A menang satu terhadap si B. Lalu permainan dimulai lagi oleh si A dari awal kembali dan seterusnya.



Matinya Permainan

Matinya permainan seseorang dalam permainan ini adalah:

1. Ula yang dilempar ke atas, tidak berhasil disambut kembali dan jatuh ke lantai.
2. Waktu melempar ula ke atas salah satu batu yang sudah digenggam di tangan kanan tersebut ikut terlempar.
3. Waktu ula terlempar ke atas, batu yang dipungut tidak berhasil dipungut.
4. Pada taraf memungut batu di lantai, batu yang terpuungut jumlahnya tidak sesuai dengan yang seharusnya dipungut pada taraf tersebut.
Misalnya pada taraf "Nga khua", (memungut 2, 2, 1), ternyata dipungut: 1, 2, 2 dan seterusnya.
Bila permainan seseorang dinyatakan mati, maka permainan dilakukan pihak lawannya.
Contoh: pada taraf "Nga khua" (dua-dua) si A sudah mati permainannya, maka si B yang bermain yang

dimulainya dalam taraf satu-satu.

Bila ternyata si B mati pada taraf pertama ini, maka si A yang main lagi dengan memainkan taraf pada waktu dia mati tadi (taraf kedua).

Jadi bila permainan si A mati di taraf kedua, pada saat dia giliran main lagi nanti, dia harus mulai dengan memainkan taraf kedua tersebut dan seterusnya.

9. **Peranannya masa kini**

Permainan ini sampai sekarang masih dilakukan anak-anak desa yang jauh dari perkotaan.

10. **Tanggapan Masyarakat**

Masyarakat/orang tua tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini. karena di samping tidak berbahaya dan tidak ada resiko biaya, juga merupakan latihan ketrampilan yang mengasikkan dan kompetitif.



XVII. MAIN UBI-UBIAN

1. Nama Permainan

Nama permainan ini disesuaikan dengan cara penyelenggaraan permainan yaitu seperti mencabut ubi.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini diselenggarakan pada sore hari atau pada waktu malam terang bulan. Tentang penyelenggaraannya tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu kepercayaan religius magis, melainkan semata-mata bersifat rekreatif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja, tanpamemandang dari kelompok sosial mana anak tersebut berasal. Demikian pula permainan ini bukanlah sesuatu yang dianggap sakral ataupun bersifat religius magis.

Dilihat dari istilah yang dipakai, serta jalannya permainan maka dapat dikatakan bahwa permainan ini adalah lambang kehidupan masyarakat zaman dahulu dengan tingkat kehidupan yang masih sederhana sebagai pemakan umbi-umbian.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, akan tetapi menurut keterangan dari informan bahwa permainan ini telah dilakukan sejak zaman dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta/pelaku permainan ini hanya dapat dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja yang berusia rata-rata antara 8-14 tahun, sedang jumlah pesertanya minimal 8 orang anak-anak dan makin banyak pesertanya makin meriah.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan/perlengkapan permainan ini memerlukan sebidang tanah yang agak lebar dan sebuah tonggak atau tiang kayu yang tertanam sebagai alat pegangan.

7. Iringan Permainan

Dalam permainan ini tidak memerlukan suatu iringan

bunyi-bunyian, alat musik maupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan

Misalnya 8 orang anak laki-laki telah sepakat untuk menyelenggarakan permainan ini. Sebelum permainan ini dimulai salah satu anak ditunjuk sebagai **Pemakan ubi** sedangkan yang 7 orang anak lainnya sebagai **Pohon ubi-ubian**. Ketujuh orang anak yang bertindak sebagai pohon ubi-ubian duduk berurutan dan saling memegang/mendekap pinggang kawannya yang ada di depannya. Untuk yang duduk paling depan dipilihlah anak yang besar dan gagah untuk memegang/mendekap tiang. Setelah anak-anak itu siap semuanya dalam posisi tersebut di atas, maka datanglah pemakan ubi-ubian ke tempat ubi-ubian yang sudah siap itu dan berkata-lah Assalamu'alaikum. Ubi-ubian menjawab atau dalam hal ini ubi-ubian yang duduk paling depan . . . mau apa? Dijawab oleh pemakan ubi-ubian . . . minta ubi, dijawab lagi . . . ubinya belum tua.

Mendengar jawaban itu pemakan ubi-ubian tersebut pergi berkeliling-keliling di sekitar itu dan kemudian muncul kembali . . . minta ubi, dijawab oleh ubi-ubian ubinya masih belum tua. Permintaan ini berkali-kali dilontarkan oleh pemakan ubi-ubian tersebut dan tetap dijawab oleh ubi-ubian yang paling depan (yang mendekap tiang) bahwa ubinya belum tua. Setelah beberapa kali pemakan ubi-ubian meminta ubi-ubian dan terakhir dijawab oleh ubi-ubian ambillah dan cabut sendiri.

Mendengar jawaban itu pemakan ubi-ubian segera mencabut/menarik ubi-ubian yang duduk paling belakang dengan kuat. Ubi-ubian yang ditarik itu memegang kawannya dengan kuat sehingga sukar sekali ditarik oleh pemakan ubi-ubian, akan tetapi akhirnya dapat ditarik.

Setelah ubi-ubian ini dapat ditariknya dan kemudian dibawanya ke suatu tempat yang telah ditentukan (dalam garis lingkaran) lalu disuruhnya duduk dalam lingkaran itu. Kemudian ia pergi lagi untuk menarik ubi-ubian yang masih ada dalam lingkaran itu sampai habis semuanya dan demikian seterusnya.

Setelah ubi-ubian habis ditariknya semua lalu dikumpulkannya dalam garis lingkaran itu maka ubi-ubian itu dengan istilah akan direbusnya dan sekarang sedang dalam rebusan.

Sesudah beberapa menit ubi-ubian itu dalam rebusan, si

pemakan ubi-ubian itu datang untuk memeriksa ubi-ubian yang sedang direbusnya yaitu dengan cara memencet-mencet kepala atau badan ubi-ubian itu, sambil bertanya apakah ubi-ubian ini sudah masak atau belum? Dijawab oleh ubi-ubian secara beramai-ramai bahwa ubi-ubian sudah masak. Akan tetapi berdasarkan hasil pemeriksaannya ubi-ubian yang direbus ini belum masak dan ia pergi berkeliling-keliling di sekitar itu sambil menunggu ubi-ubian itu masak. Tak lama kemudian ia datang lagi memeriksa ubi-ubian itu dengan cara memencet-mencet kembali dan sambil bertanya apakah ubi-ubian ini sudah masak atau belum? Seketika dijawab oleh sang ubi-ubian bahwa ubi-ubian ini sudah masak. Oleh karena ternyata memang sudah masak, maka sang ubi-ubian ini disuruhnya keluar satu persatu sampai habis dan bebas seperti semula dan demikian seterusnya. Pemakaian ini dapat diselenggarakan beberapa kali sampai mereka lelah

9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini pada masa sekarang masih sering dilakukan oleh anak-anak di kampung-kampung dan anak-anak masih menggemari permainan ini, karena menggembirakan di samping tidak berbahaya dan tidak mengeluarkan biaya.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat memandang permainan ini cukup baik karena di dalamnya terdapat unsur-unsur rekreasi, olahraga dan merupakan hiburan yang menyenangkan anak-anak.

XVIII. BINTANG MALILEH

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan. "Bintang Malileh" (bahasa Lampung) yang artinya: bintang seperti yang kita lihat di langit malam hari, **lileh** = cair; **ma** = awalan me pada bahasa Indonesia. Jadi "bintang malileh" berarti = bintang yang mencair/bintang pindah.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Pelaksanaan permainan ini tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu baik yang bersifat adat, agama ataupun suatu kepercayaan, melainkan hanya bersifat rekreasi.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Sesuai dengan maksud TOR halaman 35, bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja, dalam kelompok sosial masyarakat. Jadi siapa saja dapat melakukannya. Untuk melengkapinya bahwa mungkin terciptanya permainan ini sebagai perwujudan daya khayal penciptanya setelah dia tertegun memandang ribuan bintang-bintang di langit pada malam hari yang kadang-kadang seolah-olah ada bintang yang beralih (berpindah-pindah tempat).

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Permainan ini mungkin asal mulanya berinspirasi ke adaan bintang-bintang di langit. Yang kalau kita perhatikan di malam hari ada bintang-bintang yang berpindah. Dan karena bintang-bintang itu sangat banyak, kelihatannya yang berpindah itu mendekati bintang-bintang yang lain. Permainan ini tidak pernah mengalami perkembangan, dalam pelaksanaannya tetap seperti apa adanya dan tidak terpengaruh oleh permainan-permainan yang datang dari luar.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta/pelaku pada permainan ini biasanya terdiri dari anak laki-laki saja dan tidak bercampur dengan anak-anak perempuan; mungkin, karena pertimbangan-pertimbangan sosial, dan kecekatan berlari. Jumlah peserta 20 orang yang terbagi dalam dua kelompok. Usia peserta berkisar antara 8-14 tahun.

6. **Peralatan/Perlengkapan Permainan**

Pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan perlengkapan apa-apa, kecuali sebidang tanah lapang tiada berumput atau halaman rumah/sekolah yang agak luas + 10 x 20 meter, agar peserta agak leluasa berlari kejar-mengejar.

7. **Iringan Permainan**

Dalam permainan ini tidak disertai suatu iringan apapun, baik berupa bunyi-bunyian, alat musik maupun lagu.

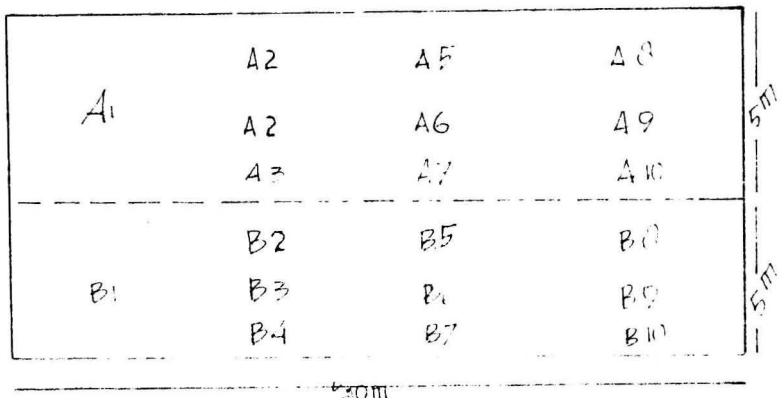
8. **Jalannya Permainan**

Apabila peserta permainan sudah lengkap (20 orang anak-anak) mereka membentuk 2 grup yaitu misalnya grup A yang terdiri dari: A₁, A₂, A₃, A₄, A₅, A₆, A₇, A₈, A₉ dan A₁₀. Grup B terdiri dari: B₁, B₂, B₃, B₄, B₅, B₆, B₇, B₈, B₉ dan B₁₀.

A₁ bertindak sebagai pemimpin grup A dan B₁ bertindak sebagai pemimpin grup B.

Untuk membedakan anggota-anggota grup A dengan anggota grup B, disepakati memisalkan bahwa anggota-anggota grup A mengikat kepalanya masing-masing dengan sapu tangan atau tali. Kemudian kedua grup tersebut membentuk posisi sebagai grup gambar berikut (gambar 1).

Gambar 1: Menunjukkan posisi masing-masing anggota grup A dan grup B pada lapangan permainan dan berhadapan.



Sekarang diadakan undian antara kedua pemimpin grup yaitu: dengan suit, ternyata grup A yang menang, maka seka-

rang dimulai permainan dengan grup B sebagai pegangan dan grup A yang dikejar. Setelah dinyatakan "siap/mulai", maka B₁ mengejar A₁, si A₁ berlari mengocok B₁ yang mengejar dengan jalan berlari berkelok-kelok di antara kawan-kawannya (grup A) atau boleh juga dia (si A₁) berlari-lari di antara lawan-lawan mainnya (grup B) tetapi tidak boleh menempel pada salah satu anggota grup B. Bila si A₁ berhasil dipegang B₁ maka grup A dinyatakan kalah, dan grup A lah yang menjadi pihak pengejar, sehingga A₁ yang lebih dahulu bertugas mengejar B₁.

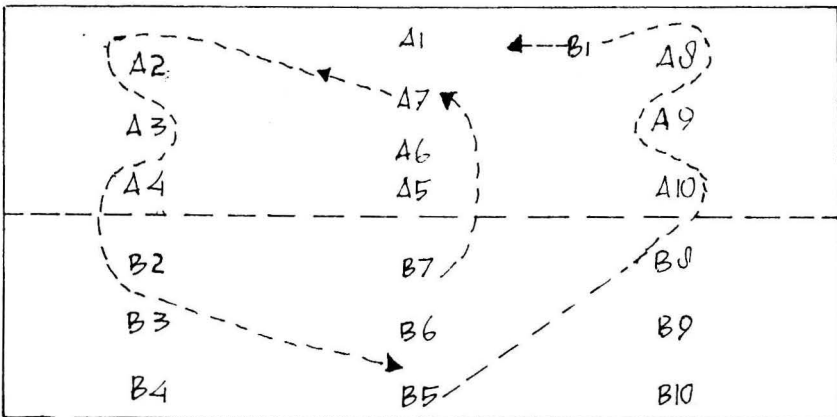
Bila si A₁ tidak berhasil dipegang si B₁ tadi, dan si A₁ sudah merasa lelah, dia dapat bebas dari kejaran bila dia berdiri/menempel di belakang salah satu grupnya.

Misalnya A₁ berdiri di belakang A₇, maka A₇ lah yang harus berlari sekarang dan yang mengejar bukan lagi si B₁ melainkan si B₇ sedang si B₁ harus kembali ke tempat semula. A₇ sekarang berlari-lari dikejar oleh B₇, A₇ ini berlari di antara kawan-kawan grupnya atau boleh juga berlari menyeberang dan berkeliling di antara anggota-anggota grup B.

Bila A₇ ini sudah merasa lelah dan hampir terpegang oleh B₇, dia boleh lari dan menempel di belakang salah seorang kawan grupnya (misalnya di belakang A₂); maka si A₂ yang harus berlari sekarang dikejar oleh B₂, sedang B₇ kembali ke tempatnya semula dan seterusnya.

Pada gambar berikut ini (gambar 2) menunjukkan si A₁ yang berlari dikejar B₁ yang kemudian A₁ menempel di belakang A₇.

Gambar 2 :



Permainan ini berakhir biasanya bila masing-masing anggota sudah merasa lelah dan semuanya baik anggota-anggota grup A maupun anggota-anggota grup B sudah mendapat giliran di-kejar atau mengejar.



9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak, terutama karena anggotanya harus lengkap (banyak). Dan juga permainan ini sudah terdesak oleh permainan lain yang datang dari luar.

10. Tanggapan Masyarakat

Pelaksanaan permainan ini bagi masyarakat tidak keberatan karena tidak mengandung unsur-unsur yang berbahaya, bahkan permainan ini melatih anak-anak untuk terampil berlari dan mengambil taktik mengocok pengejarannya agar tidak dapat ditangkap. Di samping mengandung unsur-unsur olahraga dalam permainan ini, pergaulan anak-anak sesamanya akan lebih luas, mengingat anggota permainannya cukup banyak.

XIX. MAIN KUDA DERI

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan "Kuda Deri" (Bahasa Lampung) yang artinya; kuda = kuda, deri = naik. Jadi kuda deri berarti = naik/mengendalikan/Mengendalikan kuda.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan tidak ada hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau pun suatu kepercayaan yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif dan kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Permainan

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan dari segala lapisan ataupun tingkatan masyarakat.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Timbulnya permainan ini mungkin latar belakang bahwa di tempat ini dahulu terjadi banyak kuda. Dan kuda itu dahulu hanya dipakai untuk kuda tunggangan tanpa memakai gerobak. Gunanya untuk kepergian ke kampung-kampung yang jauh bagi masyarakat.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta permainan, semuanya terdiri dari anak laki-laki yang berusia berkisar antara 10 - 15 tahun. Jumlah peserta harus genap dan minimal terdiri dari 4 orang, (2 pasang pemain), tetapi boleh lebih dari 2 pasang, yaitu 3 pasang atau 4 pasang dan seterusnya.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan/perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan, selain dari sebidang tanah lapang/halaman rumah atau 10 x 10 meter; dipergunakan pula sebuah bola tiruan, yaitu terdiri dari kain sarung atau baju salah seorang peserta yang digulung bulat seperti bola.

7. Iringan Permainan

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak diperlukan suatu iringan apapun, baik berupabunyi-bunyian, alat musik, maupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan

Misalkan pada 4 orang pemain yang sepakat akan melaksanakan permainan ini. Keempat anak tadi dibagi 2 kelompok, misalnya A dan B kelompok I; C dan D kelompok II. Mereka lebih dahulu melakukan suatu undian/suit antara wakil kelompok I dengan wakil kelompok II.

Misalkan yang melakukan suit, adalah si A dan si C, katakanlah bahwa si A yang menang. Berarti kelompok I menjadi penumpang kuda (si A dan si B). Sedang kelompok yang kalah/kelompok II menjadi kuda tunggangan (si C dan D). Kelompok I (A dan B) masing-masing memilih kuda tunggangannya yaitu antara si C dan si D sesuai dengan keadaan pisik masing-masing (harus seimbang antara badan penunggang dengan kudanya masing-masing).

Misalkan si A menunggangi si D sebagai kudanya dan si B menunggangi si C sebagai kudanya.

Cara menunggang ini ialah mula-mula disuruh duduk (berjongkok) lalu si penunggang duduk di atas kedua bahunya dan kedua kaki sipenunggang berada di dada yang menjadi kuda, kedua kaki tersebut harus dipegang oleh tangan yang menjadi kuda, agar penunggang tidak terbalik jatuh, kemudian baru kuda disuruh bangun seperti gambar berikut ini (gambar 1).

Gambar 1



Kemudian si A dan si B yang masing-masing telah berada di atas kuda masing-masing, lalu berhadap-hadapan pada jarak antara keduanya \pm 6 meter. Kuda itu masing-masing dikendalikan penunggangnya dengan jalan memegang telinga kuda tersebut.

Dimulai permainan dengan menyebut satu, dua, tiga, berarti kuda harus diam, dan pada saat itu bola tiruan yang berada di tangan si A dilemparkan kepada si B. Si B harus menyambut bola tersebut dengan baik dan berusaha agar tidak jatuh (gambar 2).

Gambar 2: Si A melemparkan bola kepada si B dengan masing-masing di atas kudanya.



Kalau si B berhasil menyambut bola tadi, mereka berdua dengan tetap masih berada di atas kuda masing-masing bertukar tempat dan lalu berhadapan kembali dengan jarak masih tetap 6 meter. Setelah berhadapan kembali, kedua kuda harus diam karena lemparan berikutnya akan dilaksanakan.

Bola yang sekarang berada di tangan B dilemparkan kepada si A yang harus menyambutnya dengan baik.

Kalau si A berhasil menyambut dengan baik bola tersebut, maka si A dan si B masih tetap menjadi penunggang kuda dan akan berganti tempat setiap selesai lemparan dan dapat di-

sambut dengan baik. Tetapi kalau pada pelemparan tadi tidak dapat disambut oleh kawannya dengan baik dan bola jatuh ke tanah maka giliran kelompok II.(C dan D) yang menjadi penunggang kuda.

Dan kelompok I (si A dan si B) menjadi kudanya.

Si C dan si D melakukan hal yang sama seperti apa yang dilakukan si A dan si B tadi.

Yaitu si C menunggangi si B dan si D menunggangi si A, berhadapan pada jarak 6 meter, melempar dan menyambut bola dan seterusnya.

Permainan ini akan dihentikan bila kelompok yang menjadi kuda sudah menyerah karena lelah.

9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini sekarang sudah jarang dilakukan anak-anak hal ini mungkin disebabkan terdesaknya oleh permainan dari tempat lain/dari kota-kota yang lebih menarik.

10. Tanggapan Masyarakat

Masyarakat/orang tua sebenarnya merasa agak prihatin/khawatir karena dalam permainan ini ada bahayanya yaitu kalau anak yang menjadi kuda terlalu lelah atau dengan sengaja sehingga menyebabkan jatuhnya sipenunggang kuda. Namun demikian, permainan ini cukup menggembirakan bagi anak-anak dan merupakan olahraga serta ketrampilan.

XX. MAIN TAK TING KUL

1. Nama Permainan

Nama permainan ini diambilkan dari hitungan yang dipakai dalam permainan ini untuk menentukan siap yang kalah dalam undian.

2. Hubungan permainan dengan Peristiwa Lain

Pelaksanaan permainan ini tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu, baik yang bersifat adat ataupun bersifat agama, melainkan hanya bersifat rekreatif dan kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan

Permainan ini boleh dilakukan oleh anak-anak dari kalangan mana saja dari segala lapisan masyarakat dengan tidak memandang status sosial orang tuanya.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Mengenai latar belakang dan sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dengan jelas, tetapi kalau dilihat dari jalannya permainan mungkin permainan ini merupakan perkembangan dari main sembunyi-sembunyian biasa.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta dalam permainan ini semuanya terdiri dari anak laki-laki yang berumur 10 – 15 tahun dan jumlah peserta pemain berkisar 5 orang atau lebih dan semakin banyak anggotanya semakin meriah.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini hanya sehelai sapu tangan yang akan digunakan sebagai penutup mata bagi anak yang melakukan penjagaan.

7. Iringan Permainan

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak disertai oleh suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik maupun lagu-lagu melainkan hanya dengan sebuah kalimat yang dipergunakan sebagai undian untuk menentukan siapa yang dinyatakan "jadi", dan bertugas mencari anggota-anggota yang bersembunyi dalam permainan ini.

Kalimat tersebut adalah sebagai berikut :

”Tak Ting Kul tiuang bulu lapah kambing kucula sapa yot sapa nunggu api cak ulah dia”.

Yang artinya kira-kira sebagai berikut:

”Tak tingkul terong berbulu, jalan/pergi kambing bercula siapa yang pergi dan siapa yang jaga apa boleh buat”.

8. Jalannya Permainan

Misalkan ada 8 orang anak yang akan melaksanakan permainan ini.

Mereka menentukan lebih dahulu apa yang akan dijadikan tempat pengaman dalam permainan ini, boleh salah sebuah tiang rumah atau boleh sebatang pohon.

Berdasarkan kata sepakat diambil keputusan bahwa yang dijadikan tempat pengaman adalah salah sebuah tiang rumah panggung yang ada di situ.

Di antara ke 8 orang anak itu satu orang menjadi pencari 7 orang bersembunyi. Untuk menentukan siapa yang akan menjadi pencari dilakukan undian dengan menyebutkan kalimat iringan permainan seperti yang disebutkan di atas.

Caranya:

Ke 8 anak tersebut jongkok berkerumun masing-masing sebelah tangannya yang kiri atau yang kanan ditaruh di tanah berjejer saling berdekatan.

Kemudian salah seorang bertindak sebagai perhitungannya yang dinilai dari anak yang sebelah kiri atau sebelah kanannya.

Setiap suku kata yang disebutkan dari kalimat iringan permainan di atas, dia menyentuh tangan-tangan peserta secara berurutan.

Misalkan pemain-pemain ini terdiri dari si A, B, S, D, E, F, G, H (8; orang), kalau hitungan mulai dari si A, maka dilaksanakan sebagai berikut :

Tak	jatuh pada si A.	la	jatuh pada si F
ting	jatuh pada si B	sa	jatuh pada si G
kul	jatuh pada si C	pa	jatuh pada si H
ti	jatuh pada si D	yot	jatuh pada si A
yung	jatuh pada si E	sa	jatuh pada si B
bu	jatuh pada si F	pa	jatuh pada si C
lu	jatuh pada si G	nung	jatuh pada si D
la	jatuh pada si H	gu	jatuh pada si E
pah	jatuh pada si A	a	jatuh pada si F

kam	jatuh pada si B	pi	jatuh pada si G
bing	jatuh pada si C	cak	jatuh pada si H
ku	jatuh pada si D	u	jatuh pada si A
cu	jatuh pada si E	lah	jatuh pada si B
la	jatuh pada si F	di	jatuh pada si C

Gambar 1 : Cara menentukan undian untuk menjadi pencari.



Dalam hal ini yang bertugas menjaga adalah si D karena dia jatuh pada suku kata terakhir dari kalimat iringan tersebut. Setelah itu si D ditutup matanya dengan sapu tangan dan berdiri di samping tiang rumah yang dijadikan tempat pengaman tersebut, ke 6 orang anak yang lainnya menyebar mencari tempat persembunyian sedang yang seorang lagi mengawasi gerak-gerik penjaga kalau si penjaga (si D) membuka tutup matanya untuk mengintip kawan-kawannya yang menyebar untuk bersembunyi tadi, sebelum persembunyian dinyatakan selesai.

Setelah sepi si D meneriakkan kepada kawan-kawannya yang bersembunyi: **"sudah apa belum"**, kalau ada jawaban **"belum"**, dia **belum boleh** mencari, tetapi bila tidak ada jawaban, berarti kawan-kawannya sudah siap dicari.

Kemudian si D membuka tutup matanya dan mulai bergerak

meninggalkan tiang untuk mencari kawan-kawannya. Sementara si D hilir-mudik dari satu rumah ke rumah yang lain atau dari balik satu pohon ke pohon yang lain mencarinya, kawannya diam-diam bergerak menghindari dan pergi menuju tiang pengaman tanpa dapat dipegang oleh si D. Kalau ke 7 anak yang bersembunyi tadi berhasil semuanya kembali dan memegang tiang pengaman tanpa dapat dipegang oleh si D, permainan taraf tersebut berarti selesai dan si D tetap menjadi penjaga dan pencari untuk permainan berikutnya, yaitu diulangi dari permulaan tutup mata, kawan-kawannya menyebar, bersembunyi dan seterusnya, bergerak kembali ke tiang pengaman.

Gambar 2 : D. Sebagai pencari.



Gambar 3 : D sedang mencari lawan



Kalau salah seorang dari ke 7 kawannya tadi dapat ditangkap oleh si D sebelum sampai ke tiang pengaman, misalkan si B yang tertangkap, maka permainan dimulai dari awal, yaitu semua peserta berkumpul dekat tiang pengaman.

Lalu si B ditutup matanya dengan sapu tangan oleh salah seorang dari 7 orang yang akan bersembunyi, sementara yang 6 orang menyebar untuk mencari tempat persembunyian dan seterusnya seperti taraf pertama tadi.

Perjalanan dalam permainan

Perjanjian I.

Sebelum permainan dimulai harus dimusyawarahkan dulu batas areal persembunyian, tiap peserta tidak boleh melampaui batas areal yang telah ditentukan bersama. Kalau ternyata salah seorang peserta ketahuan ke luar dari bati batas areal yang ditentukan maka ia otomatis dianggap tertangkap dan dinyatakan menjadi penjaga.

Perjanjian II.

Jika sampai beberapa lama permainan dimulai dan seharusnya telah selesai satu tahap permainan, tetapi salah seorang di antaranya tidak ketemu atau tidak kembali ke tempat tiang pengaman, maka permainan dihentikan dan semua peserta wajib mencarinya sambil menyatakan permainan dianggap selesai agar ia mengetahui dan segera keluar dari tempat persembunyiannya, hal ini dikhawatirkan kalau terjadi salah seorang peserta itu mendapat kecelakaan misalnya kecebur atau hal-hal lain.

9. Peranannya Masa Kini

Permainan ini masih dilakukan anak-anak sampai saat ini, terutama bagi desa-desa yang agak jauh dari kota. Permainan ini terutama dilakukan pada malam-malam terang bulan, lebih-lebih pada bulan puasa.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat, orang-orang tua tiada berkeberatan anak-anak melakukan permainan ini, di samping merupakan pergaulan juga mendidik anak-anak dalam disiplin dan ketrampilan.

III. DAFTAR LAMPIRAN

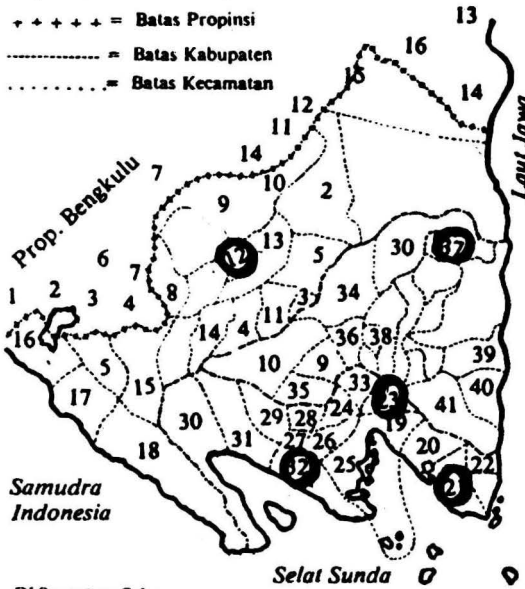
a. DAFTAR INFORMAN (RESPONDEN) YANG DIHUBUNGI

Keterangan mengenai informan (Responden).

No.	N a m a	TEMPAT DAN	PEKERJAAN	AGAMA	PENDI-	BAHASA YANG	ALAMAT	JENIS PERMAINAN
		TGL. LAHIR	PEKERJAAN		DIKAN	DIKUASAI		
1.	H a n d a m	Kedondong 12-1-1976	Guru SD Inpres T. Rejo, Kedondong	Islam	S G B	Lampung, Indonesia dan Jawa	Kedondong Tengah No. 239 Kec. Kedondong (Lamsel)	1. Patok Lele 2. Hakantuan
2.	Ismail Alfian	Kedondong 4-1-1941	T a n i	Islam	S M P	Lampung, Indonesia dan Jawa, Sunda	Kedondong Tengah No. 75 Kec. Kedondong (Lamsel).	1. Bedil Lodoh
3.	Baharuddin	Kedondong 26-6-1940	Peg. KUD. Kec. Kedondong.	Islam	S M P	Lampung, Indonesia, Jawa, Sunda	Kedondong Tengah Kec. Kedondong (Lamsel.)	1. Kethehan
4.	Bahrumsyah	Tanjung rusia 40 Th.	Kepala Kampung Tanjung Rusia	Islam	S M A	Lampung, Indonesia, Jawa, Sunda	Tanjung Rusia No. 1 Kec. Pardasuka (Lamsel).	Tahtingkul
5.	A. G a f u r	Kedondong 15-5-1930	T a n i	Islam	S D	Lampung, Indonesia, Jawa, Sunda	Kedondong No. 48 Kec. Kedondong (Lamsel).	Sundhung kulah
6.	Syamsini	Limaw 10-6-1928	T a n i	Islam	Madrasah Ibtidaiyah	Lampung, Indonesia	Sinar Agung Blok I No. 25 Kec. Pegelaran Talang Padang	1. Alau Mijong 2. Main Lila
7.	H a m z a h	Kota Bumi 21-8-1975	Tani/dagang	Islam	S D	Lampung, Indonesia.	Jln. Bukit Pesegi Skala Berak Kec. Kota Bumi Lam-Ut.	1. Ubi-ubian 2. Buah Sembilan 3. Sepatu Batok 4. Main Terjun-terjun-an.
8.	Sanusi Asitie	Negara Batin 22-3-1942	Penilik kebudayaan Ktr. Dep. P dan K Kota Agung	Islam	PGSLP	Lampung, Jawa Indonesia	Kuripan Telepon No. 62 Kota Agung	1. Dentuman Bambu 2. Bintang Malilieh. 3. Setayakhan Sinjang 4. Main Asihan
9.	Kepri Thoib	Waykanan 14-8-1937	T a n i	Islam	S D	Lampung, Indonesia	Sri Menanti, Waykanan. Lam-Ut.	1. Lapah Panjang. 2. Kuda Deri 3. Petikan.
10.	Bermawi	Gedungmeneng Waykanan 56 Th.	T a n i	Islam	S D	Lampung, Indonesia	Gedungmeneng. kanan No. 25 Lam-Ut.	1. Kucing Buta.

PETA PROPINSI LAMPUNG
(Skala 1 : 2.550.000)

- + + + + + = Batas Propinsi
- = Batas Kabupaten
- = Batas Kecamatan



Samudra
Indonesia

Di Sumatera Selatan :

1. Kaur (Bengkulu)
2. Kec. Banding Agung
3. Kec. Muara Dua
4. Simpang
5. Martapura
6. Kurungan Nyawa
7. Cempaka
8. Martapura
9. Gumawang (Oku Sumsel)
10. Muara Kuang
11. Tanjung Lubuk
12. Kayu Agung
13. Tulang Selapan
14. Pagar Dewa
15. Pampangan
16. Tanjung Raja

**Kecamatan-kecamatan
di Lampung Tengah :**

34. Padang Ratu
35. Terbanggi Besar
36. Seputih Mataram
37. Gunung Sugih
38. Seputih Surabaya
39. Sukadana
40. Labuhan Meringgai
41. Jabung

**Kecamatan-kecamatan
di Lampung Utara :**

1. Menggala
2. Tulangbawang Tengah
3. Abung Timur
4. Abung Selatan
5. Tulangbawang Udik
6. Pakuon Ratu
7. Sungkai Utara
8. Sungkai Selatan
9. Kotabumi
10. Abung Barat
11. Baradatu
12. Belambangan Umpu
13. Bahuga
14. Belalau
15. Balik Bukit
16. Pesisir Utara
17. Pesisir Tengah
18. Pesisir Selatan

**Kecamatan-kecamatan
di Lampung Selatan :**

19. Panjang
20. Ketibung
21. Kalianda
22. Penengahan
23. Natar
24. Gedong Tataan
25. Padang Cermin
26. Kedondong
27. Parda Suka
28. Pagelaran
29. Talang Padang
30. Wonosobo
31. Kota Agung
32. Cukuh Balak
33. Telukbetung Selatan

b. DAFTAR LOKASI PERMAINAN

a. Kabupaten Lampung Utara

1. Kecamatan Menggala

- I. Main Patok lelek
- II. Main Hahantuan
- III. Main Taplek Sukhung.
- IV. Main Ketekhan
- V. Main Bedil Locok.
- VI. Main Sundung Khulah.
- VII. Main Asinan
- VIII. Main Setayakhan Sinjang.
- IX. Main Dentuman Lamban
- X. Main Sepatu Batok.

2. Kecamatan Panaragan.

- I. Main Bedil Locok
- II. Main Patok Lelek.
- III. Main Hahantuan
- IV. Main Sundung Khulah
- V. Main Setayakhan Sinjang
- VI. Main Dentuman Lamban
- VII. Main Terjun-terjunan
- VIII. Main Kucing Buta.

3. Kecamatan Kota Bumi

- I. Main Patok Lelek.
- II. Main Taplak Sukhung
- III. Main Bedil Locok.
- IV. Main Ketekhan
- V. Main Dentuman Lamban
- VI. Main Sepatu Batok
- VII. Main Kucing Buta
- VIII. Main Bedil Locil
- IX. Main Peti'an.

4. Kecamatan Mesuji.

- I. Main Patok Lelek
- II. Main Hahantuan
- III. Main Ketekhan
- IV. Main Asinan
- V. Main Bedil Locok.

VI. Main Setayakhan Sinjang

VII. Main Terjun-terjunan

VIII. Main Sepatu Batok

IX. Main Buah Sembilan

5. Kecamatan Kerta

- I. Main Patok Lelek
- II. Main Hahantuan
- III. Main Ketekhan
- IV. Main Setayakhan Sinjang
- V. Main Sepatu Batok
- VI. Main Dentuman Lamban
- VII. Main Bedil Locok
- VIII. Main Peti'an.
- IX. Main Lapah Panjang
- X. Main Alau Mejong

6. Kecamatan Blambangan Pagar

- I. Main Patok Lelek
- II. Main Hahantuan
- III. Main Taplak Sukhung
- IV. Main Asinan
- V. Main Ketekhan
- VI. Main Sundung Khulah
- VII. Main Bedil Locok
- VIII. Main Peti'an.

7. Kecamatan Krui.

- I. Main Patok Lelek
- II. Main Taplak Sukhung
- III. Main Asinan
- IV. Main Setayakhan Sinjang
- V. Main Bedil Locok
- VI. Main Dentuman Lamban
- VII. Main Sepatu Patok
- VIII. Main Terjun-terjunan
- IX. Main Kucing Buta.

b. Kabupaten Lampung Tengah

1. Kecamatan Terbanggi Besar.

- I. Main Buah Sembilan
 - II. Main Patok Lelek
 - III. Main Hahantuan
 - IV. Main Terjun-terjunan
 - V. Main Sepatu Batok
 - VI. Main Ula-ula.
 - VII. Main Kucing Buta
 - VIII. Main Sepatu Batok
- II. Main Hahantuan
 - III. Main Taplak Sukhung
 - IV. Main Ketekhan
 - V. Main Bedil Locok
 - VI. Main Sundung Khulah
 - VII. Main Asinan
 - VIII. Main Ula-ula
 - IX. Main Ubi-ubian
2. Kecamatan Genung Sugih.
- I. Main Buah Sembilan
 - II. Main Patok Lelek
 - III. Main Hahantuan
 - IV. Main Terjun-terjunan
 - V. Main Sepatu Batik
 - VI. Main Lapah Panjang
 - VII. Main Ula-ula
 - VIII. Main Ubi-ubian.
 - IX. Main Ketekhan
2. Kecamatan Talang Padang
- I. Main Patok Lelek
 - II. Main Kucing Buta
 - III. Main Dentuman Lamban
 - IV. Main Sepatu Batok
 - V. Main Peti'an
 - VI. Main Bintang Malileh.
 - VII. Main Kuda Deri
 - VIII. Main Taplak Kawai
 - IX. Main Tang Ting Kul.
3. Kecamatan Sukadana
- I. Main Patok Lelek
 - II. Main Hahantuan
 - III. Main Taplak Sukhung
 - IV. Main Bedil Locok
 - V. Main Sundung Khulah
 - VI. Main Setayakan Sinjang
 - VII. Main Dentuman Lamban
 - VIII. Main Buah Sembilan
3. Kecamatan Pegelaran
- I. Main Patok Lelek
 - II. Main Hahantuan
 - III. Main Ketekhan
 - IV. Main Ubi-ubian
 - V. Main Ula-ula
 - VI. Main Alau Mejong
 - VII. Main Lapah Panjang
 - VIII. Main Bintang Malileh
4. Kecamatan Padang Ratu
- I. Main Patok Lelek.
 - II. Main Asinan
 - III. Main Bedil Locok
 - IV. Main Hahantuan
 - V. Main Taplak Sukhung
 - VI. Main Sepatu Batok
 - VII. Main Lapah Panjang
 - VIII. Main Alau Mejong.
4. Kecamatan Pardasuka
- I. Main Bedil Locok
 - II. Main Taplak Sukhung
 - III. Main Asinan
 - IV. Main Setayakhan Sinjang
 - V. Main Dentuman Lamban
 - VI. Main Sepatu Batok
 - VII. Main Buah Sembilan
 - VIII. Main Ketekhan
- c. Kabupaten Lampung Selatan
1. Kecamatan Kota Agung
- I. Main Patok Lelek
5. Kecamatan Kedondong
- I. Main Patok Lelek
 - II. Main Hahantuan
 - III. Main Taplak Sukhung

- IV. Main Ketekhan
- V. Main Sundung Khulah
- VI. Main Asinan

6. Kecamatan Ketibung

- I. Main Patok Lelek
- II. Main Ula-ula
- III. Main Peti'an
- IV. Main Sepatu Batok
- V. Main Bintang Malileh
- VI. Main Kuda Deri
- VII. Main Taplak Kawai
- VIII. Main Tak Tung Kul
- IX. Main Terjun-terjunan
- X. Main Lapah Panjang
- XI. Main Alau Mejong

Perpustakaan
Jenderal K

790.1

BA

p