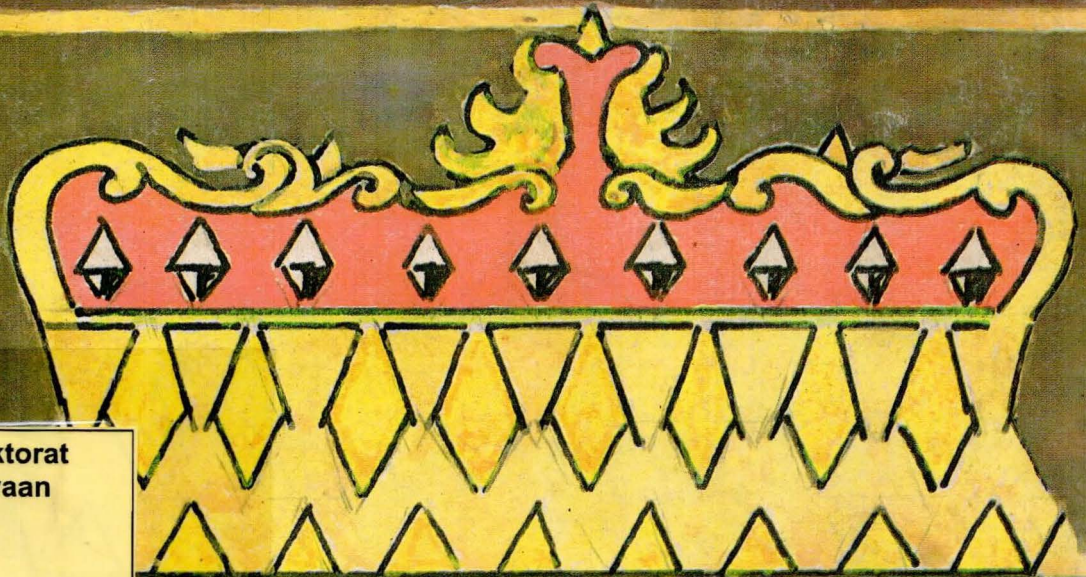




PERMAINAN RAKYAT DAERAH LAMPUNG

OME

PERPUSTAKAAN
TRADISI



Direktorat
Kebudayaan
8

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Dep. P dan K
Tidak diperdagangkan.

OMP
9901810
HIF
P

PERMAINAN RAKYAT DAERAH LAMPUNG

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
JAKARTA 1983.**

PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah naskah Permainan Rakyat Daerah Lampung tahun 1980/1981.

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

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

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

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari Drs. Hifni Muqoddam, Adnan Bahsan, SE, Badri Bahsan, SE, Kasmir Rifa'ie, SH dan tim penyempurna naskah di pusat yang terdiri dari Drs. Ahmad Yunus, Drs. H. Bambang Suwondo, Drs. S. Budisantoso, Drs. Singgih Wibisono.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya. —

Jakarta, Mei 1983.

Pemimpin Proyek,



Drs. H. Bambang Suwondo

NIP. 130 117 589

**SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1980/1981 telah berhasil menyusun naskah Permainan Rakyat Daerah Lampung.

Selesaiannya naskah ini disebabkan adanya kerjasama yang baik dari semua pihak baik di pusat maupun di daerah, terutama dari pihak Perguruan Tinggi, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah serta Lembaga Pemerintah/Swasta yang ada hubungannya.

Naskah ini adalah suatu usaha permulaan dan masih merupakan tahap pencatatan, yang dapat disempurnakan pada waktu yang akan datang.

Usaha menggali, menyelamatkan, memelihara, serta mengembangkan warisan budaya bangsa seperti yang disusun dalam naskah ini masih dirasakan sangat kurang, terutama dalam penerbitan.

Oleh karena itu saya mengharapkan bahwa dengan terbitan naskah ini akan merupakan sarana penelitian dan kepustakaan yang tidak sedikit artinya bagi kepentingan pembangunan bangsa dan negara khususnya pembangunan kebudayaan.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu suksesnya proyek pembangunan ini.

Jakarta, Mei 1983.

Direktur Jenderal Kebudayaan,



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

halaman

KATA PENGANTAR	III
KATA SAMBUTAN	V
DAFTAR ISI	VII
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. Tujuan Inventarisasi	1
2. Masalah	1
3. Ruang Lingkup	2
4. Pertanggungjawaban Ilmiah Prosedur Penelitian	3
BAB II. DESKRIPSI MACAM-MACAM PERMAINAN	
1. Main Karet	6
2. Cam-Cam Bukur	17
3. Main Kambing-kambingan	22
4. Main Taplak	27
5. Main Pekhang-pekhang	39
6. Main Stik	47
7. Main Bandil	52
8. Musik Nangui	57
9. Main Cap Go Ci	65
10. Main Benteng	69
11. Main Manuk Jaguk	73
12. Main Ilu Apui	80
13. Main Sasego'an	85
14. Main Ketik	90
15. Main Cukut Pancung	97
16. Main Panah-panahan Pestol	102
17. Nabuh Kelekup	108
18. Main Tetuanan	112
19. Tukor Lelok	118
DAFTAR LAMPIRAN	122
b. Daftar Lokasi Permainan	127

I. PENDAHULUAN

Penyajian naskah hasil inventarisasi permainan Rakyat Daerah Lampung adalah merupakan kelanjutan daripada usaha inventarisasi yang pertama yang dilaksanakan pada tahun 1979 – 1980. Dengan pelaksanaan inventarisasi Permainan Rakyat yang ke dua ini memberikan prospek yang lebih terarah dan lengkap dalam inventarisasi selanjutnya. Karena berdasarkan pengalaman yang kedua ini lebih banyak diperoleh informan-informan yang lebih mampu memberikan informasi-informasi yang diperlukan atau yang dapat menguraikan seluk beluk permainan yang lebih lengkap, sehingga dari sekian banyak macam/jenis permainan rakyat daerah yang telah dikumpulkan dan diinventarisir dalam inventarisasi ini sebagian besar lebih dapat disempurnakan.

Tetapi satu hal yang masih tetap belum dapat diatasi adalah untuk mengetahui asal usul dan sejarah perkembangan dari masing-masing permainan tersebut. Disamping itu sangat sulitnya mendapatkan literatur/perpustakaan sebagai salah satu sumber yang penting dalam rangka pengumpulan data/sebagai sumber informasi yang tertulis.

Oleh karena itu team menyadari bahwa isi daripada naskah ini masih banyak mengandung kekurangan, namun merupakan hasil yang maksimal yang dapat dicapai pada saat ini.

1. Tujuan Inventarisasi.

Adapun yang menjadi tujuan daripada inventarisasi tentang permainan Rakyat Daerah Lampung ini adalah di samping merupakan salah satu usaha untuk menggali unsur-unsur kebudayaan daerah sebagai bagian yang integral dari kebudayaan Nasional dalam rangka menginventarisasikan perbendaharaan khazanah kebudayaan Nasional kita, juga bertujuan untuk memelihara dan menjaga kelestarian atau kelangsungan hidup Permainan Rakyat Daerah itu sebagai salah satu ciri budaya kebanggaan daerahnya serta peranannya dalam kehidupan Sosial budaya masyarakat Lampung itu sendiri.

2. Masalah

Perlunya diadakan inventarisasi Permainan Rakyat Daerah khusus daerah Lampung ini terutama di dorong dan disebabkan semakin deras mengalir atau masuknya unsur-unsur kebudayaan-

kebudayaan asing dewasa ini ke Indonesia atau ke daerah-daerah yang telah banyak mendesak dan menggeser 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 pada jenis-jenis permainan Rakyat Daerah Lampung yang merupakan salah satu warisan budaya nenek moyang yang sangat berharga dan tinggi nilainya ini, yang dahulu fungsi dan peranannya dalam kehidupan sosial budaya masyarakat cukup besar bukan saja hanya sekedar sebagai hiburan yang mengasyikkan di waktu senggang atau sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak dan para remaja, tetapi ia juga mengandung unsur-unsur lainnya yang tidak kurang pentingnya antara lain: Unsur-unsur pendidikan, latihan/pembinaan jasmani religius, tradisi/adat istiadat dan sebagainya. Namun kini semakin berkurang bahkan hilang peranannya di masyarakat, terutama di daerah-daerah dekat kota dan perkotaan, karena terdesak oleh jenis-jenis permainan yang berasal dari luar atau negara lain seperti permainan Catur bridge, remi, gapleh dan sebagainya. Bahkan ada diantaranya yang telah hilang lenyap tidak diketahui bagaimana cara peraturan permainannya. Kalau keadaan ini terus berlangsung dan tidak segera diadakan usaha untuk mengatasinya, maka dikhawatirkan jenis-jenis permainan lainnya yang masih ada dan cukup dikenal serta digemari, akan semakin berkurang peranannya dalam masyarakat dan akhirnya akan lenyap pula ditelan oleh arus budaya asing dan modernisasi dalam pembangunan dewasa ini. Salah satu jalan untuk menentukan policy guna menjaga kelestarian, dan untuk pembinaan serta pengembangan permainan Rakyat Daerah yaitu dengan mengadakan inventarisasi dan penelitian yang kontinu.

3. Ruang Lingkup.

Yang dimaksud dengan permainan rakyat daerah dalam rangka inventarisasi ini adalah segala kegiatan jasmani yang dilakukan secara tertib dan berpola 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. Biasa diselenggarakan pada peristiwa tertentu.
- c. Bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif, religius.

Sedangkan ruang lingkup kegiatan meliputi propinsi Daerah Tingkat I Lampung dengan pembagian daerah yang ditetapkan sebagai daerah asal maupun sebagai daerah penyebarannya atau sebagai daerah dimana permainan Rakyat Daerah itu dilakukan. Berdasarkan ketentuan di atas secara geografis daerah Inventarisasi terdiri dari :

1. Kabupaten Lampung Selatan yang meliputi Kecamatan :
 - a. Kecamatan Talang Padang.
 - b. Kecamatan Kedondong.
 - c. Kecamatan Kota Agung
 - d. Kecamatan Pada suka.
2. Kabupaten Lampung Utara yang meliputi Kecamatan :
 - a. Kecamatan Menggala.
 - b. Kecamatan Pendaragan.
 - c. Kecamatan Kota Bumi.
 - d. Kecamatan Belambangan Pagar.
 - e. Kecamatan Krui.
3. Kabupaten Lampung Tengah yang meliputi Kecamatan :
 - a. Kecamatan Terbanggi Besar.
 - b. Kecamatan Sukadana.
 - c. Kecamatan Gunung Sugih.

Berdasarkan latar belakang sosial budaya dan dealek bahasa meliputi daerah :

1. Lampung Peminggir, dengan adat istiadat peminggir (non pepadun) dan dialek bahasa A.
2. Lampung dengan adat Pepadun yang meliputi daerah Abung, Siwo, Migo dan Lampung, empat marga dengan dealek bahasa 'O.
4. **Pertanggung jawaban Ilmiah Prosedure Penelitian.**

Prosedur/proses inventarisasi dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan/menyusun questioner berdasarkan syarat-syarat permainan Rakyat Daerah Lampung yang diinventarisasikan. Konsep questioner ini kemudian dibahas dalam rapat temam penelitian untuk penyempurnaannya.

2. **Kepustakaan :**

Karena Daerah Lampung hingga saat ini belum pernah dilakukan penelitian atau inventarisasi mengenai Permainan Rakyat Daerah Lampung, maka sulit sekali untuk mengetahui/mendapatkan data-data atau keterangan-keterangan mengenai permainan Rakyat Daerah Lampung melalui kepustakaan.

3. **Survey Penentuan Daerah Inventarisasi.**

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

- a. Bercocok khas daerah.
- b. Biasa diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu dan,
- c. Bersifat kompetitif, rekreatif, edukatif.

Dan harus dapat mewakili semua daerah/golongan masyarakat orang-orang Lampung, maka daerah-daerah tempat di mana inventarisasi akan dilakukan ditetapkan berdasarkan latar belakang sosial budaya yaitu :

- a. Daerah/masyarakat yang adat istiadatnya tidak memakai pepaduan yang terdiri dari masyarakat Lampung Paminggir. Daerah administrasinya meliputi sebagian besar Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Daerah/masyarakat yang mempunyai adat Pepaduan (Pepaduan artinya takhta atau kursi kebesaran dalam adat Lampung), pepaduan 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. Di 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/informan leader yang merupakan informan pokok. Materi wawancara di dasarkan 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.

MAIN KARET

1. Nama Permainan.

Nama permainan ini disesuaikan dengan peralatan yang digunakan dalam permainan yaitu *Karet Gelang* sebagai taruhan dalam permainan.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada siang hari, dan pelaksanaannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun yang bersifat religius magis, tetapi hanya merupakan rekreasi belaka.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan dapat dilakukan oleh siapa saja dan dari segala lapisan atau tingkatan Masyarakat.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan.

Tentang Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan ini tidak diketahui, hanya yang jelas bahwa permainan ini telah dilakukan sejak masa kanak-kanaknya informan.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan biasa dilakukan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan dan dimainkan oleh sekurang-kurangnya dua orang atau lebih tergantung dari versi permainannya. Usia peserta permainan berkisar antara 7 – 13 tahun.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Alat permainan yang digunakan karet-karet gelang yang dimiliki para peserta yang akan digunakan sebagai taruhan dalam permainan ini, sepotong kapur atau arang untuk menggambar denah permainan, sebuah kaleng susu dan lidi.

7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan apa pun, baik berupa bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu.

- b. Observasi atau dengan menyaksikan secara langsung pe-
ragaan/pelaksanaan dari tiap-tiap jenis permainan yang te-
lah dikumpulkan.

5. Analisa Data.

- a. Memeriksa semua jenis-jenis permainan yang telah dikum-
pulkan.
- b. Klasifikasi data menurut :
 - 1. Macam Permainan.
 - 2. Daerah asalnya.
 - d. Sifat-sifatnya.
 - 4. dan lain-lain.

6. Membuat laporan

- a. Ditulis dalam bentuk draft, yang kasar.
- b. Ditulis dalam bentuk yang sempurna (merupakan pe-
nyempurnaan yang pertama).

8. Jalannya Permainan

Dalam permainan karet ini terdapat bermacam-macam versi antara lain :

- a. Main Pacet
- b. Main Jelentik
- c. Main Bandar
- d. Main Kaleng susu
- e. Main lidi

ad. a. Main Pacet.

Permainan ini adalah permainan karet dalam lingkaran. Bila seseorang dalam menembak karet yang berada dalam lingkaran tersebut ternyata karetnya berhasil keluar, tetapi alat penembak (gaconnya) terus menyenggol kaki kawan/lawan sepermainan atau penonton, maka dia berhak kembali menembak karet-karet taruhan yang ada dalam lingkaran. Jadi yang dikatakan Pacet di sini adalah bila sewaktu menembak, alat penembak terkena orang lain.

Jalannya Permainan

Permainan ini dimulai setelah masing-masing peserta misalnya tiga orang, masing-masing melemparkan gacon (alat penembaknya) dari dekat lingkaran ke garis tempat menembak sebagai berikut :

- a. Gacon yang paling dekat dengan garis, mendapatkan urutan nomor satu dalam menembak.
- b. Gacon yang tepat di garis, mendapat urutan main/menembak paling akhir. Ataupun boleh juga gacon yang lepas lewat garis mendapat urutan terakhir.
- c. Gacon yang tidak mencapai garis mendapat urutan kedua. Kalau misalnya hanya ada tiga pemain yaitu A, B, C, Bila gacon si A jatuhnya dekat betul dengan garis, dia mendapat urutan pertama. Gacon si B misalnya ternyata tepat jatuhnya di atas garis maka dia mendapat urutan terakhir; melihat keadaan letak gacon kawan-kawannya, si C melemparkan gaconnya garis untuk memperoleh urutan pemain ke dua.

Untuk jelasnya pada halaman berikut ini digambarkan skets permainan serta posisi gacon masing-masing dan memperoleh urutan pemain. Berdasarkan mufakat, ditentukan beberapa buah karet gelang yang dijadikan taruhan, misalnya ditentukan 10 buah bagi masing-masing peserta sehingga jumlah seluruh karet yang ditaburkan di dalam lingkaran ada 30 buah. Sekarang si A yang mendapat

urutan pertama, menembak (melempar) karet dalam lingkaran dari garis tembak, ternyata misalnya ada karet yang keluar lingkaran. Untuk karet-karet yang keluar, yang boleh diambil adalah karet-karet yang keluar lingkaran dengan ukuran jarak dari garis lingkaran sepanjang satu tekukan ruas atas jari jempol tangan kalau taruhan sedikit, dan selebar lingkaran karet dari garis lingkaran bila taruhan banyak.

Bila ada karet yang berhasil di dapat oleh si A dari lemparan yang pertama tadi, dia berhak melanjutkan melempar/menembak dari tempat berhentinya gacon pada tembakan pertama tadi.

Demikianlah seterusnya si A berhak terus menembak karet selagi karet-karet taruhan masih ada dalam lingkaran. Kalau dalam penembakan selanjutnya si A tidak berhasil, maka pemain kedua-lah yang menembak dari garis tembak. Bila karet-karet taruhan dalam lingkaran sudah habis semua, permainan dimulai lagi dari awal, yaitu mencari urutan menembak, mengisi karet taruhan, dan seterusnya.

Bila si A dalam menembak pertama tadi (dari garis tembak), karet keluar lingkaran tetapi gaconnya nyelonong lalu menyenggol kaki kawan sepermainan ataupun kaki penonton hal inilah yang dikatakan *Pacet* dan si A boleh menembak kembali tetapi dari garis tembak.

Kalau dalam tembakan pertama tadi oleh si A tidak ada karet yang keluar, sedang gaconnya menyenggol kaki kawannya atau penonton, juga dikatakan *Pacet* dan berhak kembali menembak dari garis tembak, tetapi dengan giliran terakhir asal karet taruhan dalam lingkaran masih ada.

Kalau dalam tembakan pertama tadi oleh si A tidak ada karet yang keluar lingkaran, maka gaconnya tidak boleh diangkat/dipindahkan dari tempat jatuhnya. Hal ini karena bila dia mendapat gaconnya tersebut. Selanjutnya kalau si A gagal, giliran si C yang bermain.

Bila dianggap oleh si C lebih mudah menembak gacon si A dari pada menembak karet-karet dalam lingkaran, maka dia lalu menembak gacon si A lebih dahulu sebagai batu loncatan untuk menembak lingkaran bila gacon si A berhasil dikenai gacon si C, maka si A dinyatakan mati (tidak berhak lagi dalam permainan babak tersebut). Berarti tinggallah si C dan si B yang memperebutkan karet-karet yang masih ada dalam lingkaran. Setelah si A dinyatakan mati, si C lalu melanjutkan permainannya. Dia kini lebih mudah menembak lingkaran karena lebih dekat. Kalau

dalam penembakan-penembakan karet oleh si C berhasil terus sampai habis semua karet taruhan dalam lingkaran, permainan babak tersebut selesai. Berarti dalam hal ini si B yang mendapat urutan terakhir tidak sempat bermain dan permainan dimulai lagi dengan taruhan yang baru.

ad. b. Main Jelentik

Permainan ini dinamakan main Jelentik karena di dalam permainan tersebut dipergunakan telunjuk menjentik karet yang dipertandingkan.

Jalannya Permainan

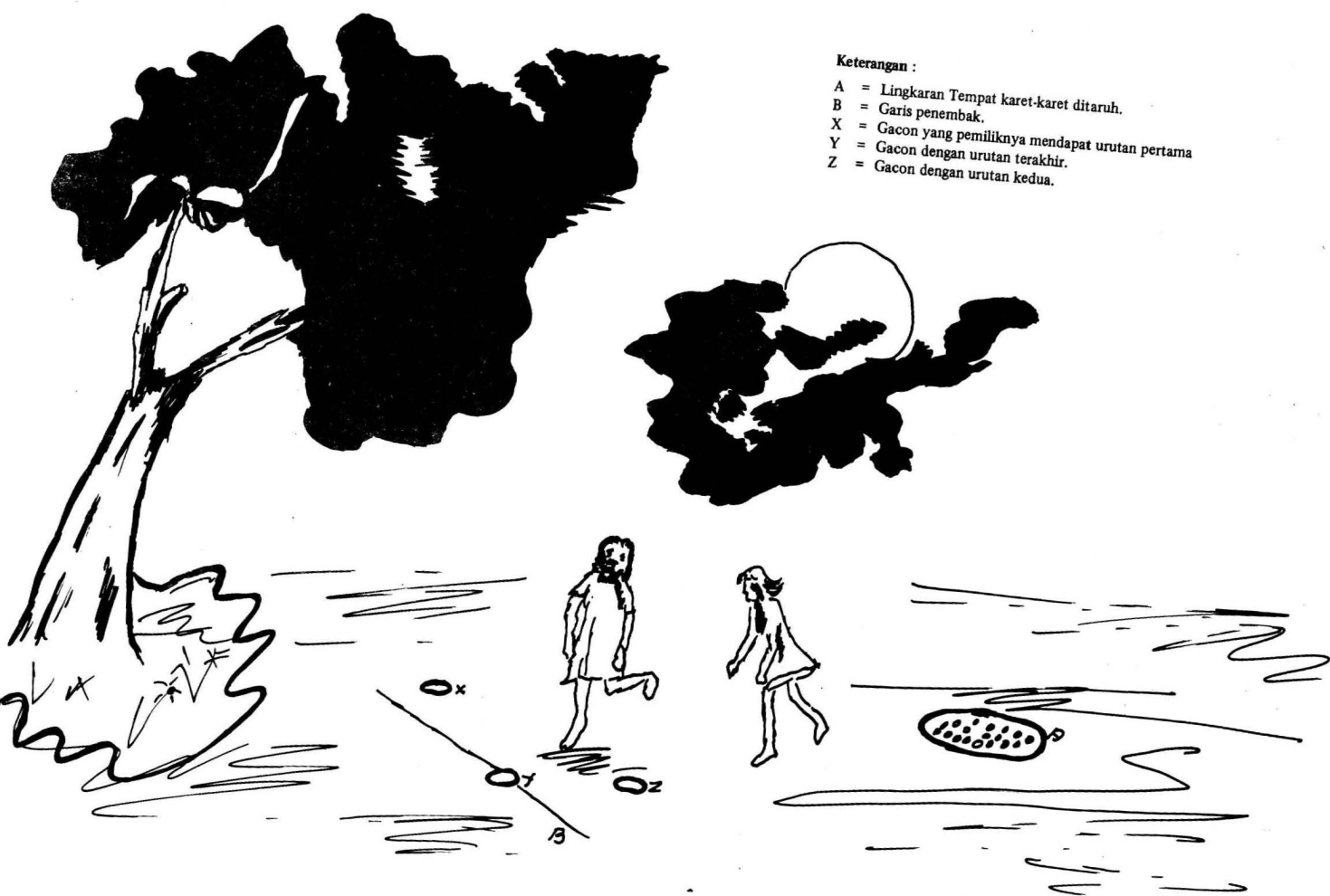
Antara peserta terlebih dahulu diadakan semacam undian yang disebut "Suit". Barang siapa yang menang dalam suit ini, dialah yang berhak untuk lebih dahulu memulai permainan. Misalnya pemain ada dua orang yaitu si A dan si B. Dalam undian Suit, ternyata si A yang menang, berarti si A berhak lebih dahulu main. Taruhan karet masing-masing sebuah. Lalu jarak antara kedua karet gelang tersebut diukur dengan lebarnya ujung jari telunjuk yang dilakukan dengan cara seolah-olah membuat garis dengan ujung telunjuk di antara kedua karet taruhan mengukur/menggaris antara kedua karet tadi tidak tersentuh oleh ujung jari telunjuk, maka karet pelaku dijentik dari luar untuk ditindihkan di atas karet lawan mainnya. Apabila karetnya berhasil menindih karet lawannya berarti dia menang dan karet lawan mainnya jatuh menjadi miliknya. Tetapi apabila tidak berhasil ditindihkan, maka lawan mainnyalah yang mendapat giliran melakukan hal itu. Tetapi bila lawan mainnyapun tidak berhasil pula, maka diadakan suit kembali. Dalam mengukur jarak antara kedua karet yang dibantingkan ke tanah tadi, bila ujung jari telunjuk yang mengukur menyinggung kedua karet tersebut, maka kedua karet tadi harus diulangi dibanting ke tanah. Kalau salah seorang berhasil menjentik karet tadi sehingga menindih karet lawan mainnya maka karet lawan tersebut menjadi miliknya dan permainan diteruskan dengan taruhan yang baru dan diadakan undian suit kembali, dan seterusnya. Jadi setiap kali main, taruhan hanya sebuah karet gelang saja. (Gambar sket, lihat halaman 15).

ad. c. Main Bandar.

Dinamakan "Main Bandar" karena dalam permainan karet

Keterangan :

- A = Lingkaran Tempat karet-karet ditaruh.
- B = Garis penembak.
- X = Gacon yang pemiliknya mendapat urutan pertama
- Y = Gacon dengan urutan terakhir.
- Z = Gacon dengan urutan kedua.



versi ini ada pemain yang jadi bandar berdasarkan pemilik karet terbanyak di antara para peserta, dan dapat terdiri dari satu orang atau terdiri dari dua orang. Anggota pemain lain yang tidak terbatas jumlahnya adalah pemasang taruhan.

Jalannya Permainan

Mula-mula digambarkan di tanah dengan sepotong arang/kapur, sebuah segi empat dengan panjang sisi masing-masing lebih kurang 30 cm, kemudian segi empat tersebut di bagi menjadi empat pula. Segi empat yang empat buah tadi diberi bernomor satu sampai nomor empat (lihat gambar skets halaman 16). Selanjutnya jarak lebih kurang tiga meter dari segi empat tersebut dibuat suatu garis batas, dari mana para pemain melemparkan karet yang telah digulung di lengannya ke dalam segi empat tersebut. Bila seseorang pemain berhasil melemparkan karet gelang-nya ke segi empat tersebut tadi, misalnya masuk di nomor tiga, maka si Bandar harus membayarnya dengan memberikan karet gelang bandar sebanyak tiga buah sesuai dengan di nomor berapa jatuhnya karet si pemain tadi. Tetapi bila lemparan si pemain tidak berhasil, jatuhnya karet yang dilemparkan tidak masuk ke dalam salah satu segi empat yang bernomor tadi, maka karet tersebut menjadi milik bandar permainan.

ad.d. Main Kaleng Susu.

Disebut demikian karena alat yang dipergunakan dalam main karet jenis ini adalah sebuah kaleng susu sebagai tempat meletakkan karet-karet taruhan, di samping pecahan genteng atau batu yang digunakan masing-masing pemain.

Misalnya ada tiga orang pemain; mula-mula mereka mencari/menentukan urutan pemain dengan jalan melemparkan gacon/alat pelempar dari tempat kaleng susu diletakkan ke garis tempat berdiri untuk menembak kaleng yang berjarak lebih kurang 7 meter. Gacon yang terdekat dengan garis tersebut, pemiliknya memperoleh urutan pertama dalam menembak/melempar kaleng, dan seterusnya semakin jauh gacon dari garis semakin akhir urutan pemain itu. Kemudian ditentukan berapa buah karet gelang sebagai taruhan masing-masing pemain. Kalau misalnya ditentukan masing-masing pemain atau peserta sebanyak 5 buah, sedang peserta ada 3 orang, berarti karet gelang yang ditaruh di atas kaleng susu itu ada sebanyak 15 buah. Sekarang pemain pertama dari garis batas



Seorang pemain sedang akan menjentik karet,
pada permainan "JELENTIK KARET".

melemparkan gacannya pada kaleng susu, bila kena dan rubuh maka semua karet taruhan itu menjadi miliknya semua kecuali karet gelang yang tertindih kaleng tersebut. (Gambar skets pada halaman 19).

ad. e. Main Lidi.

Nama permainan karet jenis ini disesuaikan pula dengan alat yang dipakai pada permainan yaitu sebuah lidi yang ditancapkan di tanah sepanjang lebih kurang sejengkal dari tanah.

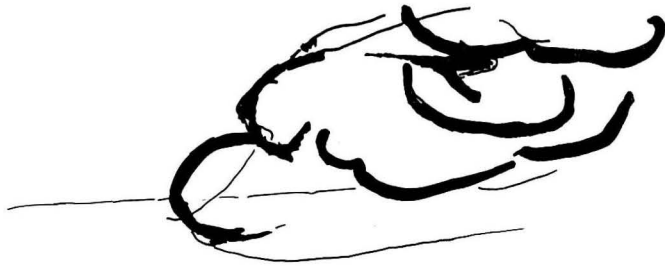
Jalannya Permainan

Sebuah lidi ditancapkan di tanah sepanjang sejengkal dengan jarak satu meter dari lidi tersebut dibuat satu garis yang gunanya sebagai batas tempat berdirinya pemain untuk memasukkan karet gelang pada lidi. Urutan pemain dilaksanakan dengan jalan semacam undian. Misalkan ada 3 orang pemain, mula-mula mereka melakukan Um-pi-pa, mendapat urutan pertama, dan yang menang dalam suit mendapat urutan kedua sedang satunya lagi mendapat urutan pemain terakhir. Kemudian mereka menentukan berapa karet taruhan bagi masing-masing pemain. Kalau misalnya masing-masing taruhan lima karet gelang berarti terdapat karet taruhan sebanyak 15 buah.

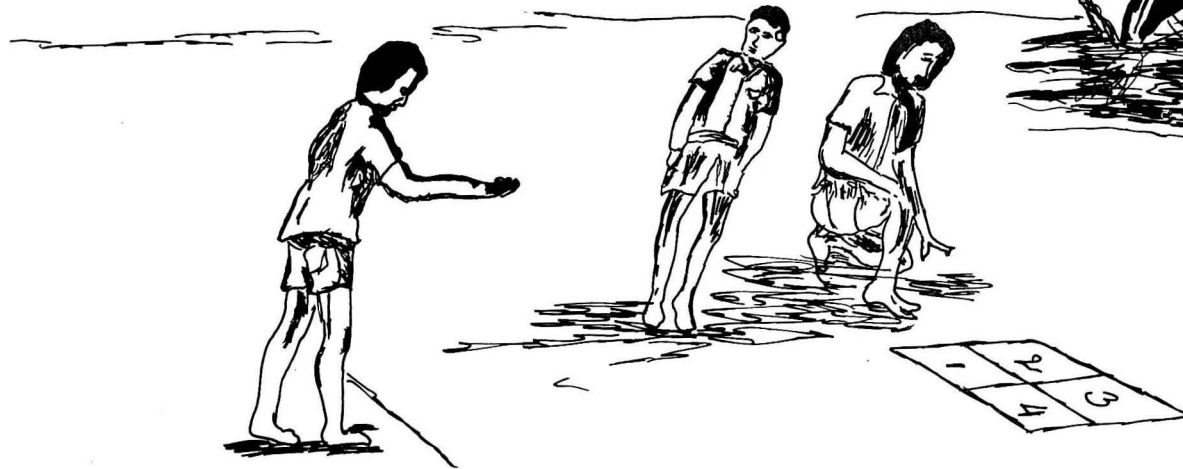
Pemain pertama melemparkan sekaligus ke 15 karet tersebut ke arah lidi, dari garis batas. Kalau ada karet yang masuk/menggulung pada lidi, maka karet tersebut menjadi miliknya. Karet yang masih sisa/tidak mengalung pada lidi dimainkan oleh pemain kedua. Dan bila masih bersisa, dimainkan oleh pemain terakhir. Bila dalam pelemparan oleh masing-masing anggota tadi tidak ada karet yang masuk/menggulung pada lidi, karet-karet tersebut masih tetap dimainkan oleh mereka sesuai dengan urutan masing-masing. Bila telah habis, diadakan taruhan baru sesuai dengan persetujuan, yang kemudian mencari urutan pemain kembali dengan jalan undian seperti di atas tadi.

9. Peranan Masa Kini.

Pada waktu ini permainan karet masih merupakan permainan yang digemari oleh anak-anak, terutama karena mudah mendapat alatnya yaitu karet gelang.



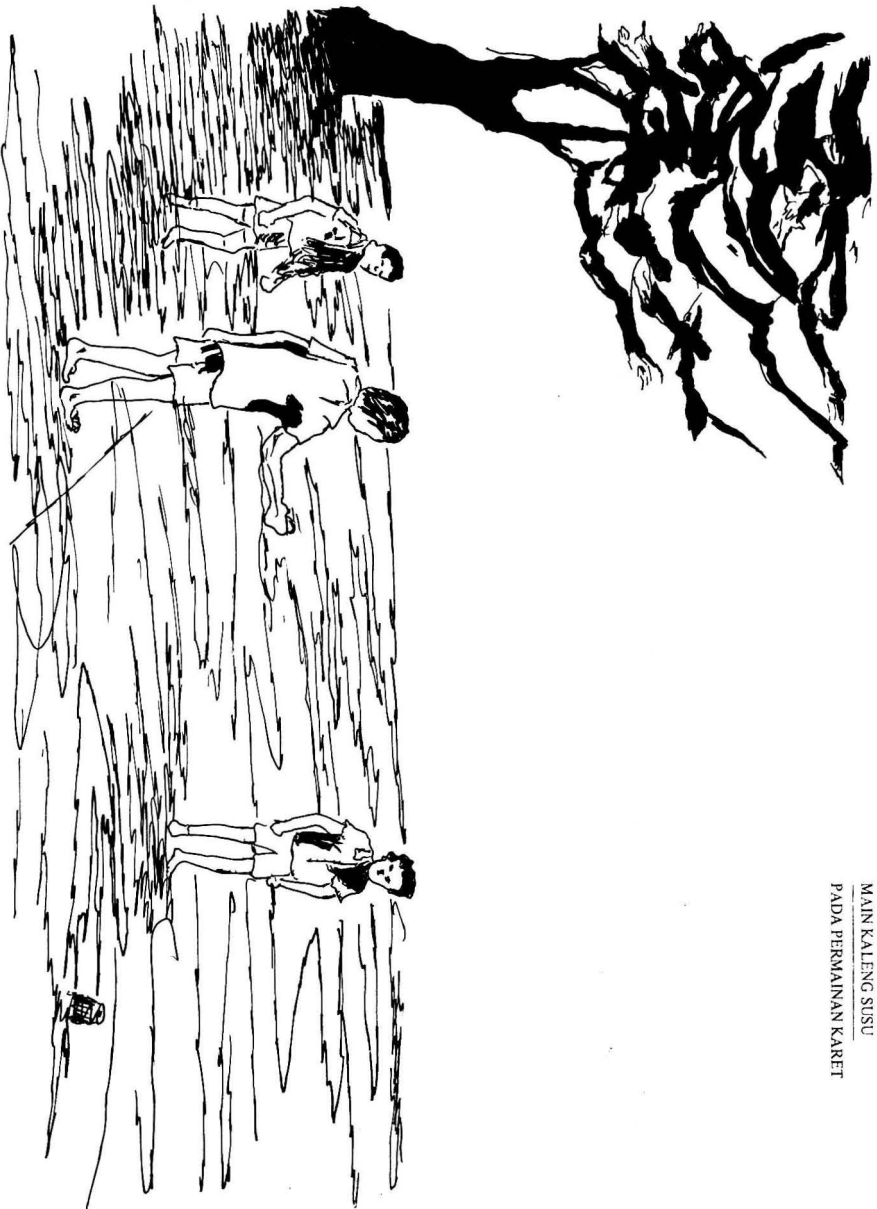
MAIN BANDAR
PADA "PERMAINAN KARET"



10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini di samping karena alatnya mudah di dapat/murah, juga terdapatnya unsur-unsur olah raga dan ketrampilan.

MAIN KALENG SUSU
PADA PERMAINAN KARET



2. CAM – CAM BUKUR

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan "Cam-cam Bukur", adalah sesuai dengan syair yang diucapkan/dibawakan dalam pada saat penyelenggaraan permainan.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungan apa-apa dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif yang Kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya Penyelenggaraan Permainan.

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

4. Latar Belakang sejarah Perkembangan Permainan.

Sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana sumbernya dan siapa pembawanya dan sebagainya. Yang jelas bagi informan bahwa permainan ini sudah dikenal sejak masa kanak-kanak.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia sekitar 7 – 12 tahun; tetapi kadang juga dilakukan oleh anak-anak perempuan. Jumlah peserta minimal 4 orang, tetapi semakin banyak peserta semakin meriah.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Perlengkapan permainan hanya menggunakan sebuah batu kerikil dan sepotong kayu untuk ditancapkan di tanah, sebagai patokan.

7. Iringan Permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian ataupun alat musik, melainkan hanya sebagai syair yang diucapkan berulang-ulang oleh ketua permainan.

8. Jalannya permainan.

Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak pada saat-saat sore hari, atau pada malam terang bulan. Misalnya 6 orang anak telah sepakat akan melaksanakan permainan ini. Mereka pergi mencari halaman rumah yang agak luas, halaman sekolah, atau sebuah lapangan kecil. Dengan jalan bersuit secara bertingkat, mereka akan mendapatkan siapa yang akan menjadi pemenang final. Maka pemenang final itulah yang menjadi ketua, pemimpin permainan (misalnya si A).

Anak-anak yang lima orang misalnya, si B si C si D si E, dan F, berbaris satu-satu dengan jarak atau lancang tangan dan menghadap kepada tonggak yang ditancapkan di tanah sebagai patokan dengan jarak lebih kurang 20 meter dari barisan.

Kedua belah tangan anak-anak yang berbaris ditarik ke belakang dengan telapak tangan kanan yang terbuka. Sang ketua sambil menggenggam batu kerikil pada tangan kanannya, lalu berjalan mondar-mandir di belakang barisan tersebut sambil mengucapkan satu bait syair secara berulang-ulang. Pada setiap suku kata syair tersebut dia menyentuhkan tangannya yang menggenggam batu kerikil pada tangan anak-anak yang berbaris itu. Bait Pantun tersebut adalah sebagai berikut :

- Cam-cam Bukur,
Rimbat bunga lalu,
Kusinggung kusimbat,
Sapa dapat melompat.

Yang artinya kira-kira demikian :

- Cam-cam Bukur,
Menggait bunga sambil lalu,
Kusinggung dan ku sentuh,
Siapa mendapat cepat melompat.

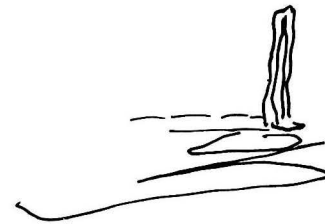
Sementara itu anak-anak yang berbaris tersebut waspada dan was-was menantikan, akan diletakkan di tangan siapakah batu kerikil tersebut oleh si ketua. setelah dua kali ulang atau lebih syair tersebut oleh ketua (dalam hal ini terserah pada ketua).

Maka batu kerikil tadi diletakkan pada telapak tangan salah seorang di antara anak-anak yang berbaris itu. Maka si anak tersebut harus segera melompat ke muka ke arah tonggak yang telah

ditentukan. Bila sang anak yang mendapat batu kerikil tadi misalnya si D, pada saat hendak melompat dan lari ke arah tonggak, sempat dijangkau dan disentuh oleh salah seorang anak yang dekat dengan si D, berarti si D gagal dan harus mengembalikan batu kerikil tersebut kepada ketua.

Maka sang ketuaupun mengulangi lagi permainan dengan cara kembali berjalan mondar mandir di belakang anak-anak yang berbaris sambil mengucapkan syair dan menyentuh-nyentuhkan tangannya yang berisi kerikil pada tangan anak-anak tersebut.

Jika dimisalkan bahwa si D berhasil melompat dan lari menuju tonggak tanpa tersentuh oleh anak-anak yang lain, dia lantas menunggu di situ. Sementara itu kepada anggota-anggota barisan, sang ketua sambil berbisik memberikan nama samaran bagi masing-masing anggota. Kelima anggota yang berbaris tersebut oleh ketua secara berbisik diberi nama samaran apa saja, boleh nama binatang nama tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Misalnya dalam hal ini si B – kuda si C – kerbau, si E – kucing, dan si F – kambing. Kemudian oleh si ketua kepada anak yang menunggu di patok tadi (si D) ditanyakan, apakah : kuda, kerbau, kucing, atau kambing. Kalau si D menjawab : "Mau kuda", maka anak yang mempunyai nama samaran kudalah (si B) yang bertugas menjemput si D dan menggendongnya membawa ke tempat barisan kembali (dalam hal ini biasanya digendong belakang). Setelah permainan babak tersebut selesai, kemudian dilanjutkan kembali oleh sang ketua yang baru berdasarkan undian. Dan ketua yang baru inipun memimpin permainan seperti yang telah dilaksanakan oleh ketua yang terdahulu. Dengan catatan bahwa si D sebelum semua kawan-kawannya mendapat giliran dia belum boleh mendapat batu kerikil itu kembali. Kalau sudah semua mendapat giliran memimpin permainan dan mendapat giliran digendong, terserah semua anggota apakah permainan akan dilanjutkan atau dihentikan. Yang membuat lucu dalam permainan ini adalah bila sang ketua/pemimpin permainan dengan cerdiknyanya memberikan nama-nama samaran binatang-binatang yang besar untuk anak-anak yang berbadan kecil dan binatang-binatang yang kecil untuk samaran anak-anak yang besar. Sehingga bila yang bernama samaran binatang yang besar, sedang anak yang berbadan kecil kena pilih untuk menggendong, dan yang digendong berbadan besar akan nampak lucu sekali. Di mana anak kecil yang menggendong tadi dengan tertatih-tatih membawa beban gendongnya yang besar di punggungnya. Demi-



Permainan CAM-CAM BUKUR

- Lima orang anak berbaris menghadap tangga Pc.
- Kedua tangan kebelakang, dengan telapak tangan kanan terbuka.
- Seorang anak mondar-mandir menyentuhkan tangannya yang menggenggam sebuah kerikil pada tangan anak-anak yang berbaris, sambil mengucapkan sair.

mikian permainan ini akan berakhir bila semua anggota telah mendapat giliran digendong, sedang para anggota pemain sudah ingin berhenti. (gambar sekets pada halaman 23).

9. Peranannya Masa Kini.

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

10. Tanggapan Masyarakat.

Dalam penyelenggaraan ini masyarakat terutama orang-orang tua merasa senang melihat anak-anaknya bermain/bergaul sesama. Dengan demikian anak-anak tidak melakukan kenakalan di rumah. Di samping itu dalam permainan ini mengandung unsur-unsur olah raga, musyawarah, disiplin dan sebagainya.

3. MAIN KAMBING KAMBINGAN

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan "Kambing-kambingan", karena dalam permainan ini salah seorang peserta berdasarkan undian, yang menang dalam undian akan berlaku sebagai kambing dan menirukan suara kambing sedang yang seorang lagi akan bertindak sebagai yang empunya kambing. Sedang peserta lainnya berbaris melingkar berpegangan sebagai pagar kambing.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain

Permainan ini dilakukan pada siang hari ataupun pada malam terang bulan di halaman rumah/halaman sekolah. Penyelenggaraannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif belaka.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Penyelenggaraan Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala lapisan/tingkatan masyarakat.

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Tentang Sejarah Perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana asalnya, siapa pembawanya atau penciptanya. Namun bagi informan permainan ini sudah dikenalnya sejak zaman kanak-kanak.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak antara usia 9 – 13 tahun, baik anak laki-laki semua, anak perempuan semua. Jumlah peserta pemain minimal 10 orang tetapi boleh lebih.

6. Peralatan/perengkapan Permainan.

Peralatan/perengkapan permainan ini hanya memerlukan sebidang tanah lapang/halaman rumah dan 3 (tiga) buah batu kerikil kecil.

7. Iringan Permainan.

Penyelenggaraan Permainan ini tidak disertai suatu iringan bu-

nyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan.

Misalnya, 12 anak perempuan sepakat untuk melakukan permainan ini. Secara bergiliran ditunjuk siapa yang bakal jadi kambing (satu orang), dan siapa yang bakal jadi si empunya kambing (satu orang) pula. Kedua orang anak ini melakukan semacam undian (suit), yang menang jadi kambing dan yang kalah jadi si empunya kambing.

Anak-anak yang 10 orang berdiri berpegangan tangan membentuk sebuah pagar yang melingkar di mana di dalamnya berdiri seorang anak (A) yang menjadi kambing, sedang si empunya kambing (si B) berdiri di luar pagar lingkaran tersebut. (lihat gambar halaman 26).

Sang empunya kambing mendekati pagar tersebut dan lalu bertanya :

”Adakah kambing saya di dalam pagar ini?”.

Anak-anak yang menjadi pagar menjawab : ”Tidak ada”.

Empunya kambing bertanya lagi: ”Bohong, masa tidak ada”.

”Saya kira musti ada, coba akan saya lempari dengan batu.”

Menjawab pagar-pagar tersebut : ”Lemparilah”.

Si empunya kambing mengambil tiga buah batu kerikil kecil, kemudian melempar sang kambing yang ada di dalam pagar. Pada lemparan pertama, sang kambing tidak bersuara, juga pada lemparan kedua.

Lalu pada lemparan ketiga sang kambing berbunyi : Embek, . . embek, embek,

Berkatalah yang empunya kambing, ”Nah, itu kan suara kambing saya, katanya tadi tidak ada. Setelah saya lempari, ternyata ada. Bolehkah saya masuk mengambilnya?”

Jawab pagar-pagar tersebut, ”tidak boleh karena pagarnya kuat-kuat.”.

”Ini pagar apa sih?”, tanya yang empunya kambing sambil memegang tangan salah seorang anak yang jadi pagar.

”Ini pagar besi!”, jawab sang anak.

Sang empunya kambing pindah ke anak yang lain, ”Ini pagar apa sih?”.

”Ini pagar kayu yang kuat”, jawab sang anak.

”Yang ini pagar apa?”, tanya empunya kambing sambil memegang tangan anak yang lain.



Permainan Kambing-kambingan

- 10 orang anak membentuk pagar melingkar
- A sebagai kambing berada dalam pagar-pagar
- B sebagai empunya kambing, berada di luar lingkaran/pagar berusaha menarik pagar.

”Pagar bambu batu” jawab si anak.

”Coba saya masuk dulu, itu kan kambing saya ada di dalam akan saya ambil, masa tidak boleh masuk”, kata empunya kambing.

Lalu si empunya kambing mencoba menarik-narik pagar, sementara anak-anak yang menjadi pagar mempererat pegangan tangannya pada tangan kawan-kawannya, sehingga gagallah si empunya kambing menarik pagar tersebut. Lalu ia pergi ke bagian pagar yang lain, menarik-narik lagi tidak berhasil. Lantas empunya kambing berjongkok untuk menerobos pada liang pagar, serentak dengan itu pagar-pagarpun segera berjongkok pula.

Sehingga gagallah si empunya kambing yang akan masuk ke dalam pagar. Akhirnya sang empunya kambing berkeliling pagar mencari-cari bagian pagar yang kurang kuat. Ditemukanlah bagian pagar yang diperkirakan agak kurang kuat, karena kebetulan di situ terdapat seorang anggota yang agak kecil. Si empunya kambing mulai menarik-narik lagi akan memisahkan tangan-tangan yang jadi pagar tersebut. Ternyata kemudian si empunya kambing berhasil memasuki pagar.

Maka sang kambing pun berlari mengocok keliling dalam pagar untuk menghindari sentuhan tangan si empunya kambing. Suatu ketika dia menerobos keluar pagar. Tinggallah empunya kambing di dalam pagar dan berusaha hendak keluar pula, tetapi selalu dihalang-halangi oleh pagar.

Sewaktu empunya kambing berhasil menerobos keluar, sang kambing pun segera menerobos masuk pagar lagi. Sehingga sang empunya kambing pun berusaha untuk masuk pula yang senantiasa dihalang-halangi oleh pagar. Setelah ia berhasil masuk ke dalam lingkaran pagar lalu dikejarnya sang kambing dan seterusnya. Kejar-kejaran ini akan berlangsung terus apabila sang kambing belum tersentuh oleh si empunya.

Apabila sang kambing suatu ketika berhasil disentuh oleh si empunya kambing, maka sang kambing dinyatakan kalah, yang kemudian sekarang sang kambing berubah menjadi si empunya kambing, yang harus mengejar si empunya kambing tadi yang sekarang telah menjadi kambingnya.

Demikianlah permainan ini masih akan diteruskan bergilir jadi kambing dan empunya kambing kepada anggota-anggota pemain yang lainnya, bila mereka belum merasa lelah.

9. **Peranan Masa Kini.**

Permainan ini masih sering kelihatan dilakukan oleh anak-anak di desa-desa/kampung-kampung, bahkan anak-anak di kota pun kadang-kadang melakukannya.

10. **Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat membiarkan/tidak berkeberatan anak-anak melakukan permainan ini terutama karena tidak berbahaya, merupakan olah raga, dan juga merupakan rekreasi bagi anak-anak.

4. MAIN TAPLAK

Permainan ini terdiri dari beberapa macam versi yang antara lain :

- a. Main Taplak Payung.
- b. Main Taplak Kuping.

ad. a. MAIN TAPLAK PAYUNG

1. Nama Permainan.

Penamaan permainan ini disesuaikan dengan bentuk denah lapangan permainan yang berbentuk seperti payung.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa lain.

Permainan ini dilaksanakan tanpa ada hubungan dengan peristiwa sosial tertentu, ataupun suatu peristiwa yang bersifat religius magis melainkan hanya bersifat rekreasi yang kompetitif.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

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

4. Latar Belakang Sejarah Perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, tetapi sudah dikenal sejak jaman dahulu yaitu jauh sebelum generasi kanak-kanaknya informan.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini biasanya hanya khusus dilakukan oleh anak-anak perempuan saja yang berusia antara 7 sampai 12 tahun, dan jumlahnya minimal 2 orang tapi boleh lebih.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Permainan ini hanya mempergunakan sebidang tanah lapang yang tiada berumput berukuran kurang lebih 3 x 2 meter. Sebuah kapur tulis atau sepotong arang untuk menggambar tanah tempat bermain dan beberapa buah pecahan genteng atau batu tipis yang akan dipergunakan sebagai gacon bagi masing-masing pemain.

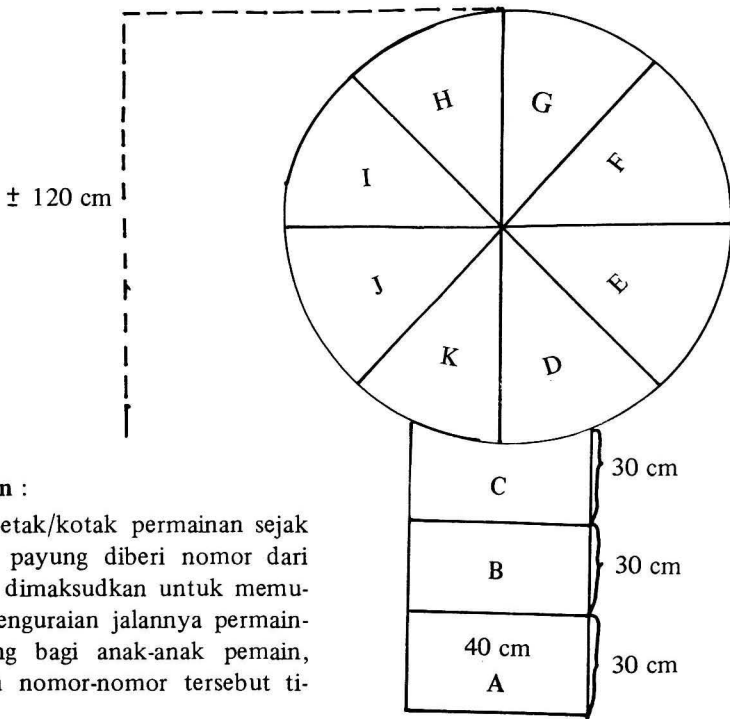
7. Iringan Permainan

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

8. Jalannya Permainan

Mula-mula digambarkan denah tempat bermain sebagai berikut :

Gambar denah main Taplak Payung, dilihat dari atas.



Keterangan :

Seluruh petak/kotak permainan sejak dari kaki payung diberi nomor dari A s/d K, dimaksudkan untuk memudahkan penguraian jalannya permainan. Sedang bagi anak-anak pemain, pemberian nomor-nomor tersebut tidak ada.

- Petak-petak : A, B, C, disebut kaki payung.
- L = tempat memulai permainan dan tempat pulang.

Permainan ini dimulai sesudah masing-masing peserta misalnya 30 orang anak mengadakan semacam undian yaitu dengan suit, untuk menentukan pemain pertama, pemain kedua, dan pemain ketiga.

Dimisalkan : si X mendapatkan urutan ke I.
si Y mendapatkan urutan ke II
si Z mendapatkan urutan ke III.

- a. Mula-mula si X melemparkan dengan hati-hati gaconya pada petak A. Kemudian dengan berjengket (mengangkat dan menekukkan kaki kanan ke belakang) dia melompati petak A ke petak B terus ke petak C lalu serempak menginjakkan kaki kanan ke kaki kiri (disebut *keprok*), yaitu kaki kiri di petak K dan kaki kanan di petak D. Seterusnya ke arah kanan dia kelilingi lingkaran payung dengan jalan sebagai berikut: (gambar sekets halaman 36). Menginjak kaki kanan di petak K disusul memindahkan kaki kiri ke petak D serempak dengan kaki kanan di petak E. Menginjakkan kaki kanan di petak D disusul dengan memindahkan kaki kiri pada petak E serempak dengan kaki kanan di petak F. Menginjakkan kaki kanan di petak E disusul dengan memindahkan kaki kiri ke petak F serempak dengan kaki kanan ke petak G.

Menginjakkan kaki kanan di petak F disusul dengan memindahkan kaki kiri ke petak G serempak dengan kaki kanan di petak H.

Menginjakkan kaki kanan di petak G disusul memindahkan kaki kiri ke petak H serempak dengan kaki kanan pindah ke I. Menginjakkan kaki kanan ke petak H disusul dengan memindahkan kaki kiri ke petak I serempak dengan kaki kanan di pindah ke J.

Menginjakkan kaki kanan di petak I disusul memindahkan kaki kiri ke petak J serempak dengan kaki kanan di pindahkan ke petak K.

Menginjakkan kaki kanan ke petak J disusul dengan memindahkan kaki kiri pada petak K serempak dengan kaki kanan di pindahkan ke D.

Balik belakang menghadap kaki payung dengan kaki kanan di D dan kaki kiri di K, terus berjengket menginjakkan kaki kiri pada petak C terus ke B, menunduk mengambil gacon di petak A terus berjengket melompati petak A (pulang).

Catatan :

Proses melalui seluruh petak-petak tadi sejak dari petak A sampai di petak K dan kemudian pulang melalui petak-petak C, B, dan A, *dilakukan secara kontinyu* tanpa ada waktu istirahat.

- b. Si X kembali menghadap payung, melemparkan gaconya pada petak B. Dengan berjengket dia menginjakkan kaki kiri

di petak A, melompati petak B (di mana gacon berada), ke petak C lalu keprok dengan kaki kiri ke petak K dan kaki kanan di petak D. Dan seterusnya ke kanan untuk mengelilingi lingkaran payung seperti pada nomor a tadi, tiba di petak C menunduk-nunduk mengambil gacon di petak B terus ke A dan pulang.

- c. Si X melemparkan gaconnya pada petak C. Disusul dengan berjengket melalui petak A, B, melompati petak C terus keprok dengan kaki kiri di petak K dan kaki kanan di petak D. Seterusnya dia keliling lingkaran seperti di atas tadi. Setelah balik belakang pada petak K dan D, menunduk mengambil gacon pada petak C, berjengket melompati petak C, kepetak B, terus ke A dan pulang.
- d. Si X melemparkan gaconnya pada petak D, berjengket melalui petak-petak A, B, C, lalu keprok dengan mengangkangi petak D (di mana gaconnya berada), sehingga kaki kiri di K dan kaki kanan di E. Selanjutnya terus mengelilingi lingkaran payung tanpa menginjak petak D, dan sewaktu akan pulang, keprok dengan kaki kiri di petak K kaki kanan di petak E, mengambil gacon di D, balik belakang dengan kaki kanan di K dan kaki kiri di E, terus berjengket pulang melalui petak-petak : C, B, A.
- e. Selanjutnya si X tadi harus melemparkan gaconnya secara bergiliran di petak-petak E, F, G, H, I, J, K, dengan melakukan hal-hal yang sama seperti pada no. d tadi pada setiap giliran melemparkan gacon pada seluruh petak-petak dalam lingkaran. Dengan catatan bahwa setiap petak di mana gaconnya berada, tidak boleh diinjak, tetapi harus dilangkahi.
- f. Sesudah itu si X melemparkan gaconnya pada petak C, B, A, dengan melakukan hal-hal yang sama seperti pada no. a pada setiap pelemparan gacon pada masing-masing petak.

Selesai itu permainan dilanjutkan si X dengan berbagai variasi. (Variasi-variasi ini tergantung dari persetujuan para pemain), apakah akan dilakukan semua atau tidak. Variasi-variasi itu adalah sebagai berikut :

Variasi ke I.

Si X bermain dengan gacon berada di atas punggung tangan

kanan. Cara meletakkan gacon ini dengan jalan melemparkan gacon dengan tapak tangan kanan, ke atas setinggi lebih kurang 6 cm, kemudian menyambutnya kembali tetapi dengan punggung tangan kanan. Hal ini harus dilakukan dengan hati-hati jangan sampai gaconnya meleset dan jatuh ke tanah. Bila gacon tersebut jatuh, si X dinyatakan mati dan permainan dilakukan si X dari awal permainan.

Sekarang dengan gacon berada di atas punggung tangan kanan si X melakukan jengket di petak-petak A, B, C, lalu keprok di petak K dan D, seterusnya keliling lingkaran payung dengan cara no. a. di atas tadi. Sementara proses itu berlangsung, sejak dari petak A sampai pulang melalui petak A, tangan kanan si X yang ada gaconnya tadi harus digoyang-goyangkan terus ke kiri dan ke kanan, tetapi tidak sampai jatuh.

Variasi Ke II.

Gacon ditaruh di atas punggung tapak kaki kanan, dengan jalan diletakkan saja secara hati-hati. Dengan gacon pada kaki kanan tersebut si X melakukan hal yang sama seperti pada variasi pertama bedanya ialah bahwa sekarang yang harus digoyang-goyangkannya adalah kaki kanan yang ada gacon tersebut selama proses penyelesaian dari petak A sampai pulang. Juga dalam hal ini gacon tidak boleh jatuh.

Variasi ke III.

Gacon di taruh di atas kepala, kemudian melakukan hal yang sama seperti variasi ke I dan ke II yaitu melewati seluruh petak-petak sampai pulang, tetapi tidak bergoyang-goyang. Apabila variasi ke III ini telah diselesaikan pula dengan baik oleh si X, dia berhak kini membuat sebuah bintang pada salah satu petak.

Cara Membuat Bintang.

Si X berdiri membelakangi denah tempat bermain, kemudian dia melemparkan gaconnya lewat atas kepalanya. Kalau dia menghendaki salah satu petak pada lingkaran, dia melemparkan gaconnya agak jauh, atau kalau lemparannya dekat tentu jatuhnya gacon akan masuk di petak A, atau B, atau C, di mana hal ini terserah dengan kemauan si X sendiri. Bila lemparannya berhasil (berarti tidak dekat garis, atau tidak di atas garis ataupun keluar denah permainan), misalnya jatuh di petak B, maka oleh si X di-

buatlah tanda salib (tambah) pada petak B tersebut.

Kegunaan Bintang ini : Bagi si X bila dia mendapat giliran bermain kembali, dia tidak harus berjengket pada petak yang ia bintang tadi (B). Berarti dia boleh keprok (menurunkan kedua kakinya) pada petak B tersebut. Sedangkan bagi kawan-kawan mainnya, mereka tidak boleh menginjak petak B tersebut, melainkan harus dilompati.

Setelah membuat bintang, si X bermain dari awal kembali, atau giliran kawan yang nomor dua yang main, hal ini tergantung dari perjanjian antara mereka.

Demikianlah permainan ini akan terus berlangsung selama mereka masih mau dan kalau berakhir, siapa yang mendapat bintang terbanyaklah yang menang.

Penjelasan :

- a. Hal-hal yang menyebabkan matinya permainan seseorang :
 1. Bila dalam pelemparan gacon ternyata gacon tersebut tidak tepat jatuhnya pada petak yang dituju. Misal : Seharusnya gacon dilempar pada petak D tetapi jatuhnya pada petak E, atau sebaliknya.
 2. Dalam pelemparan gacon, jatuh di luar denah permainan.
 3. Dalam pelemparan gacon, jatuhnya tepat pada garis atau terlalu dekat dengan garis.

Dalam hal ini jarak antara gacon dengan garis petak diukur dengan ruas atas ibu jari tangan tanpa kuku yang dipanjangkan (Gambar hal. 42).
 4. Gacon jatuh dari punggung tangan sewaktu melakukan variasi pertama.
 5. Gacon jatuh dari kaki.
 6. Gacon jatuh dari kepala.
 7. Kaki pemain menginjak garis.
- b. Bila seorang pemain dinyatakan mati, maka giliran kawannya-lah yang bermain :
 1. Bila matinya disebabkan hal-hal nomor, 1, 2, 3, dan 7, maka bila mendapat giliran bermain kembali harus dimulai dari pelemparan gaconnya pada tempat matinya tadi.
 2. Bila matinya karena hal-hal no. 4,5 dan 6, bila dia mendapat giliran bermain kembali ia harus mengulangi taraf permainan yang ia dinyatakan mati tersebut.

9. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak terutama di desa-desa.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat merasa tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini, terutama karena tidak berbahaya dan merupakan rekreasi serta olah raga bagi anak-anak.

ad. b. MAIN TAPLAK KUPING

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan demikian karena bentuk daripada denah permainan mempunyai dua telinga (kuping) pada sebelah kiri dan sebelah kanan.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu, atau dengan suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif dan kompetitif saja.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Permainan ini tidak diketahui asal usulnya dan sebagainya, tetapi yang jelas bahwa permainan ini sudah dikenal dan dilakukan serta digemari anak-anak sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku permainan

Permainan ini biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak perempuan saja yang berumur sekitar 7 – 13 tahun dan dimainkan minimal dua orang, tetapi boleh lebih.

6. Peralatan/perlengkapan Permainan.

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini hanyalah sebuah pecahan genteng yang sudah dibundarkan atau sebuah batu tipis bagi masing-masing peserta.

7. Iringan permainan

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian atau alat musik maupun lagu-lagu. Pelaksanaan permainan ini dapat dilakukan baik di siang hari atau pun pada malam terang bulan.

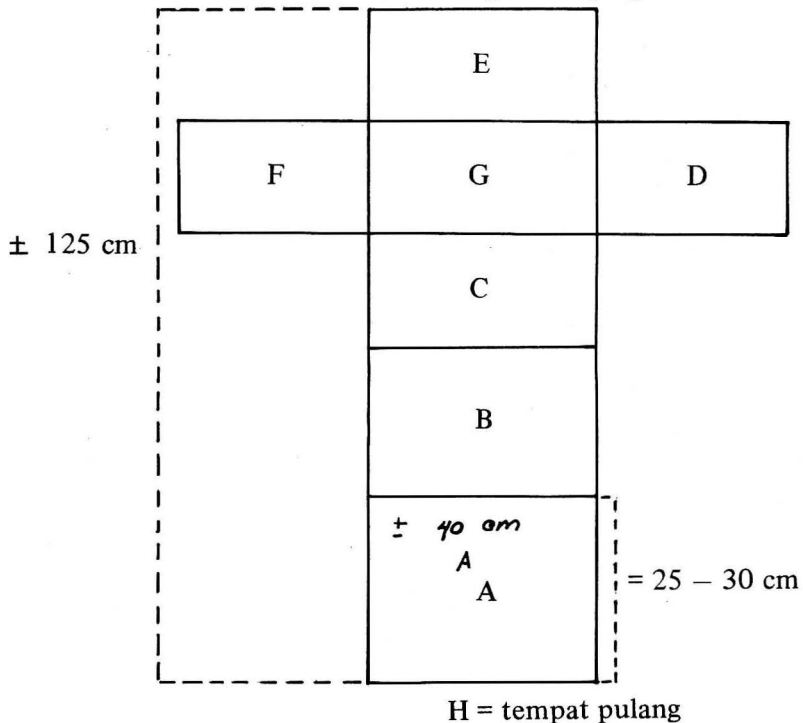
8. Jalannya permainan

Tiga orang anak perempuan mengadakan suit untuk mendapatkan urutan pemain.

Misalkan : si P mendapat urutan pertama.
 si Q mendapat urutan ke dua.
 si R mendapat urutan ke tiga.

Gambar denah seperti terlihat pada halaman berikut ini.

Gambar denah Permainan Taplak Kuning.



Catatan :

Penomoran kotak/petak-petak denah permainan yaitu dari A s/d H diberikan hanyalah untuk memudahkan uraian jalannya permainan, sedang pemain penomoran ini tidak ada.

- a). Pemain P melemparkan gaconnya pada petak A, kemudian dengan berjengket (menekukkan salah sebuah kakinya ke belakang) ia melompati petak A ke petak B, C, D, E, F, dan lalu keprok (menurunkan kedua kakinya) pada petak G, kemudian berjengket melalui petak-petak C, B, memungut gacon di petak A dan pulang.
- b). Melemparkan gacon pada petak B, disusul dengan berjengket menginjak petak A melompati petak B (dimana gaconnya berada), ke petak C, menunduk mengambil gaconnya, melompati petak B, ke petak A dan pulang.
- c). Melemparkan gacon pada petak C, disusul berjengket di petak A, B, melompati petak C, terus ke petak-petak D, E, F, dan keprok di petak G, memungut gacon di petak C, melompati C, berjengket melalui petak B, dan A terus pulang.
- d). Melemparkan gacon pada petak D, berjengket melalui petak-petak A, B, C, melompat ke petak E, terus ke petak F dan keprok di petak G, memungut gacon di petak D, berjengket pulang melalui petak-petak C, B, dan A.
- e). Melemparkan gacon pada petak E, berjengket melalui petak-petak A, B, C, D, melompat ke petak F, terus keprok di petak G, memungut gacon di petak E, berjengket pulang melalui petak-petak C, B, A.
- f). Melemparkan gacon pada petak F, disusul berjengket melalui petak-petak A, B, C, D, E, dan keprok di petak G. Mengambil gacon di petak F lalu berjengket pulang melalui petak-petak C, B, A.
- g). Melemparkan gacon pada petak G, disusul berjengket melalui petak-petak A, B, C, D, E, F, memungut gacon di petak G, terus berjengket melalui petak-petak C, B, A.
- h). Melemparkan gacon pada petak C, berjengket melalui petak A, B, terus melompat ke petak D, terus ke petak-petak E, F, dan keprok di petak G, memungut gacon di petak C, terus pulang melalui B, dan A.
- i). Melemparkan gacon pada petak B, kemudian berbuat seperti (nomor b) di atas.
- j). Melemparkan gacon pada petak A, dan seterusnya berbuat seperti pada (nomor a) di atas.

Selesai itu permainan P diteruskan dengan ragam-ragam sebagai berikut :

Ragam pertama : bermain dengan gacon di atas punggung ta-

ngan kanan,

Ragam kedua : bermain dengan gacon di taruh di atas punggung tapak kaki.

Ragam ketiga : bermain dengan gacon di taruh di atas kepala. Ragam/variasi tersebut terserah dengan perjanjian apakah yang akan dilaksanakan seluruhnya atautkah tidak.

A. Ragam pertama

Si P melemparkan gaconnya ke atas dengan telapak tangan kanannya setinggi lebih kurang 6 cm, lalu disambut dengan punggung tangan kanannya. Dengan gacon berada di atas punggung tapak tangan kanan tersebut sambil digoyang-goyangkan, si P melakukan jengket mulai dari petak A, terus ke petak-petak B, C, D, E, F, dan keprok di petak G, berjengket pulang melalui petak-petak C, B, dan A.

B. Ragam kedua :

Dengan gacon di taruh di atas punggung telapak kaki kanan si P berjengket mulai dari petak A, terus ke petak-petak B, C, D, E, F, keprok di petak G, berjengket pulang melalui petak-petak C, B, dan A, sementara melalui petak-petak tersebut kaki kanan si P harus digoyang-goyangkan.

C. Ragam ketiga :

Pada ragam ketiga ini, gacon ditaruh di atas kepala dan si P berjengket mulai dari petak A ke petak-petak B, C, D, E, F, keprok di petak G dan terus berjengket pulang melewati petak-petak C, B, dan A. Dengan selesainya ragam ketiga ini oleh si P, dia kini berhak membuat satu bintang pada salah satu petak yang ia kehendaki.

Cara membuat bintang :

Dengan berdiri membelakangi denah tempat bermain, si P melemparkan gaconnya secara hati-hati lewat kepalanya ke arah denah tempat bermain. Bila gaconnya jatuh di tempat A misalnya, maka dia berhak membuat bintang pada petak A tersebut.

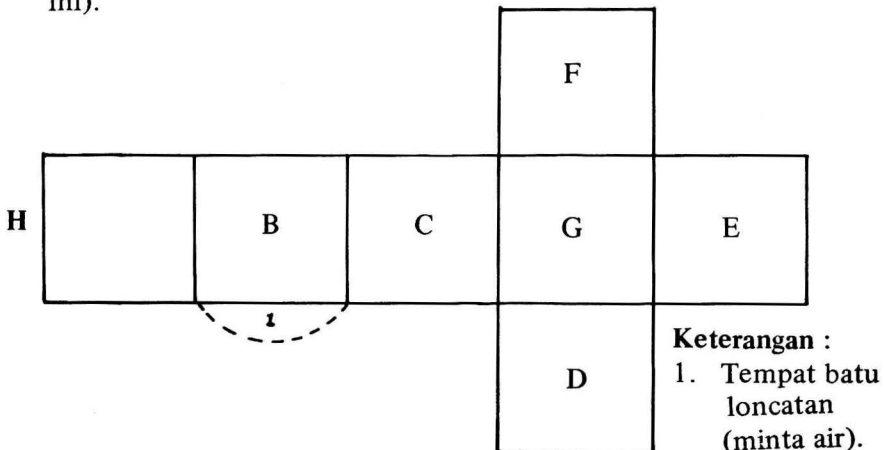
Kegunaan dari pada Bintang :

Bagi kawan mainnya, petak yang ada bintang ini tidak boleh diinjak, melainkan selamanya harus dilangkahi.

- Sedangkan bagi si P, petak yang ia bintang ini dikeprok (dijinjak dengan kedua kakinya) dalam setiap permainan selanjutnya.

Setelah membuat bintang ini, bila pada awal permainan dibuat persetujuan *boleh main terusan*, berarti si P boleh main terus bermain dari awal kembali dengan catatan bahwa petak A dia boleh menginjakkan kedua belah kakinya. Tetapi bila pada awal permainan ditetapkan *tidak ada permainan terusan*, maka giliran si Q lah yang bermain sekarang, dengan catatan bahwa selama permainan dia tidak boleh menyentuh atau menginjak petak A, dan seterusnya.

Bila dalam permainan ini salah seorang pemain tidak dapat melompati 2 petak atau 3 petak sekaligus dengan berjengket karena pada petak-petak tersebut di samping ada gaconnya sendiri sedang pada petak lainnya ada bintang kawan mainnya, maka dia boleh *minta air*, yang berarti dia diperolehkannya membuat setengah lingkaran kecil (lebih besar dari setengah lingkaran telapak kaki) di samping kiri atau kanan denah permainan. Gunanya sebagai batu loncatan untuk melompat ke petak yang dituju, misalnya: Sekarang giliran si R yang main, sedang di petak-petak A dan B ada bintang-bintang milik P dan Q. Bila pada giliran gacon R di petak C, berarti dia harus melompati petak-petak A, B, dan C sambil berjengket ke petak D. Hal ini tak mungkin dilakukan maka si R mengusulkan pada P dan Q untuk *minta air* di petak B. Lalu dibuatlah setengah lingkaran kecil di samping kanan luar petak B untuk batu loncatan ke petak D (seperti gambar berikut ini).



Hal-hal yang mematikan permainan :

1. Pada pelemparan gacon, pada suatu petak gaconnya nyasar ke petak lain.
2. Gacon keluar denah permainan.
3. Gacon terlalu dekat garis atau tepat di atas salah satu garis petak.
4. Dalam permainan, kaki menginjak garis/salah satu garis.
5. Gacon terjatuh sewaktu melakukan permainan ragam/variasi ke satu, kedua dan variasi ketiga.

Keterangan:

Gacon yang dinyatakan terlalu dekat dengan garis (nomor 3), bila jarak gacon dengan garis kurang dari selebar gacon yang dipakai.

- Bila seseorang dinyatakan mati, maka kawannyalah giliran bermain.
- Bila matinya seorang pemain karena hal-hal nomor 1, 2, 3, dan 4, bila ia berkesempatan (mendapati giliran kembali), dia harus mengulangi lemparan gacon pada petak yang ia nyatakan mati tadi.
- Bila matinya pada nomor 5, ia harus mengulangi ragam yang dinyatakan mati.

Peranannya masa kini.

Pada masa kini terutama di desa-desa bahkan di kotapun permainan ini masih terlihat dilakukan anak-anak.

Tanggapan masyarakat.

Masyarakat tidak melarang anak-anaknya melakukan permainan ini, terutama karena sebagai rekreasi, juga tidak membahayakan.

5. MAIN PEKHANG - PEKHANGAN

1. **Nama permainan** ini disesuaikan dengan cara penyelenggaraan permainan itu dengan jalan tembak menembak antara sekelompok anak-anak dengan kelompok anak-anak yang lain, di mana "Pekhang-pekhangan" (Bahasa Lampung) berarti Perang-perangan,

2. **Hubungan permainan dengan peristiwa lain.**

Permainan ini diselenggarakan pada siang hari dan penyelenggaraannya tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya merupakan rekreatif belaka.

3. **Latar belakang sosial budaya.**

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

4. **Latar belakang sejarah perkembangan.**

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan ini tidak diketahui secara pasti, tetapi munculnya alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah kira-kira setelah kita mencapai kemerdekaan.

5. **Peserta/Pelaku permainan.**

Permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja, mungkin karena alat yang dipakai hanya dapat dibuat oleh anak laki-laki saja, atau karena anak-anak perempuan tidak tahan mendengar suara alat tersebut dan gugup mempergunakannya. Usia para peserta berkisar antara 9 – 14 tahun, dan jumlahnya tidak terbatas karena semakin banyak semakin meriah.

6. **Peralatan/Perlengkapan permainan.**

Alat yang dipakai dalam permainan ini ada dua macam yaitu:

- a. Pistol -pistol.
- b. Geranat-geranatan.

Cara membuat peralatan/perlengkapan :

- a. Pistol-pistol terdiri dari lima bagian.

1. Sepotong papan; papan yang agak tebal sepanjang lebih kurang 25 cm, lebar 8 cm, tebalnya lebih kurang 2 cm. Papan ini digergaji berbentuk pistol, dengan lebar pegangan lebih kurang 4 cm. Bagian atas papan bentuk pistol tadi tempat menaruh laras, dibuatkan siring memanjang sebatas tempat pegangan pistol sampai di ujung papan tempat laras. Kegunaannya sebagai tempat menaruh kawat pengait.
2. Kawat pengait ini dipakai kawat baja sebesar jari-jari roda sepeda motor; kawat ini dibuat berbentuk huruf L, ditaruh pada siring tadi dengan tangkainya yang bengkok masuk ke dalam papan yang dilobangi sepanjang 2 cm dari pegangan dan panjangnya 2 cm. Sehingga bengkokan kawat tadi dapat tembus ke bawah. Dan fungsinya adalah sebagai pengait. Panjang kawat ini lebih kurang sepanjang 20,5 cm, dan panjang bengkokan ke bawah 5 cm.
3. Yang digunakan sebagai laras adalah seruas bambu yang berdiameter lebih kurang 3 cm, sepanjang 25 cm, di mana sekat ruas bambu sebagai pangkal laras tidak dibuang. Bambu ini (laras) diberi lubang dua macam:
 - a. Lobang di kiri kanan laras selebar lebih kurang 0,6 cm, dengan panjang lebih kurang 19 cm, dengan jarak dari ruas 4 cm.
 - b. Lobang di atas pangkal laras dibuat dengan jarak 1,5 cm dari sekat ruas dengan lebar lebih kurang 2,3 cm dan panjang lebih kurang 4,7 cm. Laras ini diikat dengan kawat/benang pada papan tersebut.
4. Sebuah timah yang cetak dengan bambu dengan diameter 1,8 cm dan panjang 4,4 cm yang di tengahnya dilobangi dengan paku sebesar paku senta dan panjang lobang lebih kurang 3 cm. Ke dalam lobang timah ini diisi bubuk korek api 2 – 4 buah lalu disumbat dengan paku senta yang dipotong runcingnya sehingga panjang paku tersebut tinggal 4,5 cm. Timah yang berisi mesiu korek api dan disumbat paku inilah yang menjadi peledak pada pistol-pistol tanpa menghancurkan timah tersebut.
5. Pelatuk pistol. Terdiri dari sepotong kayu bulat yang keras berdiameter lebih kurang 2,2 cm, panjang 5 cm. Kayu bulat tersebut dilobangi tembus sebesar paku

papan sebanyak dua buah. Kedua lobang itu masing-masing berjarak lebih kurang 1,5 cm dari kedua ujung kayu tersebut.

Kayu bulat (pelatuk) berlobang tersebut dimasukkan dari ujung laras. Setelah berada di dalam laras, melalui lobang kanan laras dimasukkan ke lobang kayu pelatuk yang berada di arah pangkal laras sebuah as yang dapat berupa paku atau kawat keras, yang menembus lobang kayu pelatuk terus keluar melalui lobang kiri laras. As tadi dilebihkan panjangnya masing-masing di kiri kanan laras sepanjang 1,5 cm. Pada lobang kayu pelatuk yang berada di arah ujung laras, dimasukkan benang yang telah dipulas kira-kira sebesar kayu korek api, kedua ujung benang ditarik keluar melalui ujung laras dan panjangnya lebih kurang 3 cm. Lalu kedua ujung benang diikatkan dengan kuat. Sebuah karet ban dalam mobil yang lebarnya lebih kurang 0,6 cm, salah sebuah ujungnya dikaitkan dengan benang pada ujung as yang sebelah kiri, dan ujung lainnya dari karet tersebut diikatkan pula dengan benang pada ujung as sebelah kanan. Karena karet ini akan berfungsi sebagai per, maka panjangnya harus disesuaikan dengan ketegangan karet tersebut bila benang pelatuk dikalungkan pada ujung kawat pengait di bawah ujung laras, dan karet tersebut ditarik ke belakang, kemudian diletakkan/dikalungkan dengan hati-hati pada ujung pangkal laras. Bila ketegangan karet itu kurang, panjang karet dikurangi, sehingga akan terdapat ketegangan maximum dari karet tadi.

Cara meledakkan pistol.

Mula-mula dengan mendorong pelatuk ke arah ujung laras, benang pelatuk dikeluarkan melalui ujung laras dan dikalungkan pada ujung kawat pengait, yang dikeluarkan dengan jalan mendorong kawat tersebut ke muka lewat dari ujung laras sepanjang kira-kira 0,3 cm. Timah telah berisi mesiu korek api dan telah disumbat dengan paku tadi dimasukkan dengan hati-hati ke dalam laras melalui lobang di atas pangkal laras, dengan kepala paku mengarah ke muka (ke pelatuk).

Sekarang dengan jalan menarik dengan jari telunjuk tangkai kawat pengait, benang terlepas dari ujung pengait dan pelatuk memukul keras ke belakang mengenai kepala paku sumbat mesiu dan terjadilah ledakan yang diinginkan.

b. Geranat-geranatan.

Cara membuatnya : Sepotong bambu yang berdiameter lebih kurang 2,5 cm panjang bambu dari ruas arah ke pangkal 4 cm, sedang panjang bambu dari ruas tersebut arah ke ujung 6 cm. Jadi panjang total bambu itu 10 cm. Pada lobang bambu dari ujung bambu 6 cm dituangkan timah cair sepanjang 5 cm yang dilobangi dengan paku senta di tengahnya dan dalam lobang tersebut lebih kurang 4 cm. Ke dalam lobang inilah nantinya (setelah timah itu dingin) diisi dengan mesiu korek api antara 3 – 5 buah atau lebih. Lalu disumbat dengan paku senta yang dibuang ujungnya yang tajam. Ke dalam lobang bambu yang panjangnya 4 cm dimasukkan gabus tutup botol atau sebangsanya, di mana pada gagus ini ditusukkan beberapa buah bulu ayam. (Gambar pistol-pistol dan geranat-geranatan ini dapat dilihat pada halaman 45 dan 46).

Cara menggunakan geranat tangan.

Setelah lobang timah diisi dengan serbuk korek api lalu disumbat dengan yang terikat dengan kawat pada bambu. Bila sumbat ini agak longgar dapat diganjil dengan kayu korek api tersebut. Nah, sekarang geranat tersebut siap untuk dilemparkan ke atas batu besar ataupun tembok, sehingga akan menimbulkan suara yang keras, tergantung banyaknya biji korek api yang dipakai.

7. Iringan permainan.

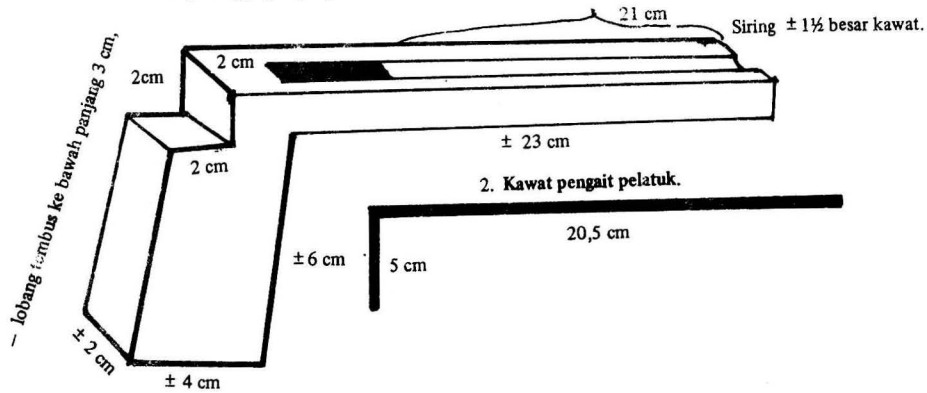
Permainan ini tidak diiringi dengan suatu bunyi-bunyian, maupun alat musik ataupun lagu-lagu. Tetapi hanya diiringi perintah-perintah sang komandan pasukan yang dipimpin perang-perangan tersebut.

8. Jalannya permainan.

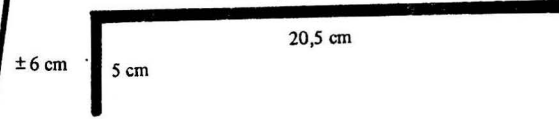
Dua kelompok anak-anak telah sepakat untuk melakukan permainan ini masing-masing kelompok misalnya kelompok I

PERALATAN PISTOL-PISTOLAN DENGAN BAGIAN-BAGIANNYA

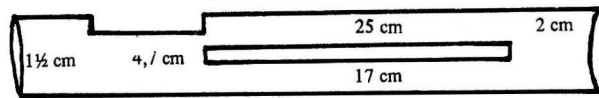
1. Sepotong papan yang dibuat berbentuk pistol



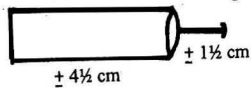
2. Kawat pengait pelatuk.



3. Sepotong bambu sebagai laras.



4. Timah bulat berlubang diisi mesiu korek api di sumbat dengan paku

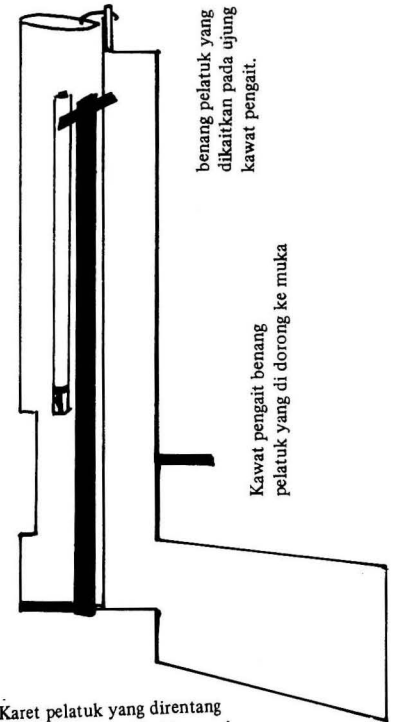


5. Sepotong kayu bulat yang keras/sebuah (patrum peluru L.E/karaben sebagai pelatuk).

Pistol yang siap ditembakkan.

pelatuk yang siap memukul kebelakang

Ujung paku sumbat mesiu



Karet pelatuk yang direntang ke belakang dan dikaitkan pada pangkal laras.

(satu) beranggotakan 10 orang dengan komandannya misalnya si A, sedang kelompok II juga beranggotakan 10 orang dengan komandannya si B. Masing-masing anggota siap dengan pistol-pistol dan geranat-geranatnya. Areal perang-perangan ditentukan misalnya dalam suatu kebun tertentu atau dalam kampung yang ditentukan batas-batasnya sesuai dengan persetujuan mereka bersama.

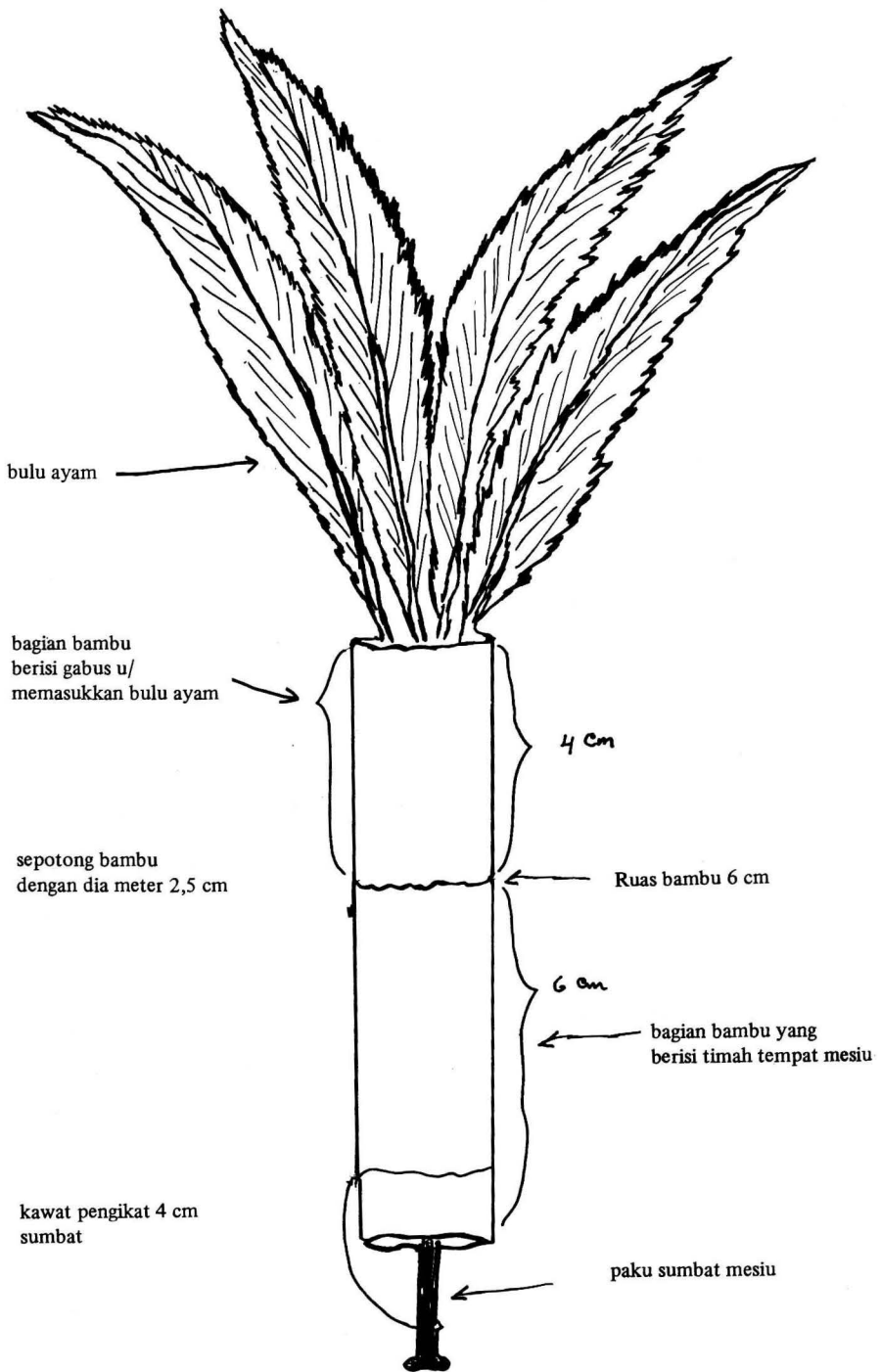
Kelompok satu ditentukan misalnya berbenteng sebelah utara dengan bentengnya misalnya sebuah pohon beringin yang besar.

Maka berangkatlah kelompok I berbaris dipimpin komandan (si A). Seding kelompok ke II ditetapkan berbenteng di sebelah selatan dengan bentengnya, misalnya sebuah pohon mangga. Berdekatan dengan pohon-pohon yang dijadikan benteng tersebut harus ada sebuah batu besar (kalau di desa-desa biasanya selalu ada batu-batu besar di bawah pohon). Kegunaan dari batu besar ini nantinya adalah sebagai tempat melemparkan geranat bila perebutan benteng dilakukan, oleh salah satu pihak.

Kelompok II berangkat ke selatan berbaris dipimpin oleh sang komandan (si B). Setelah masing-masing berada di benteng, terdengar suatu letusan dari kelompok I sebagai aba-aba perang dimulai dan dibalas oleh kelompok II dengan satu kali letusan pula. Dalam hal ini tergantung dengan kelicikan komandan masing-masing dalam mengatur taktik/siasat untuk merebut benteng musuh, menjebak¹ dan sebagainya. Misalnya pada kelompok I : 2 orang menjaga benteng, 8 orang bergerak menyerang, di mana di sebelah kiri 2 orang, dan dari tengah 4 orang yang dipimpin langsung oleh komandannya.

Mereka menyelip di balik rumah, dipinggir siring, tiarap dan sebagainya menyiapkan pistol untuk ditembakkan. Mereka tidak akan menembak bila musuh belum kelihatan benar. Bila salah seorang musuh jelas kelihatan barulah ditembak dan sipenembak harus menyebutkan namanya yang tertembak, bila tidak disebutkan namanya maka yang tertembak tidak dinyatakan "mati" dan dia dapat melarikan diri atau bersembunyi lagi. Kalau sudah dinyatakan mati sipenembak tidak boleh menjadi penonton atau secara diam-diam menjadi mata-mata dari pihak kelompoknya.

Demikianlah pula kelompok II dengan komandan kelom-



BERBURU PADA MAIN KETAPEL

pok (si B) mengatur siasat pula yaitu bertahan sambil menyerang. Kelicikan lainnya dalam permainan ini ialah bila musuh tidak mengetahui bahwa lawarnya mempunyai cadangan peluru.

Misalnya dalam suatu pertempuran dengan musuh antara si P dengan si Q. Suatu ketika si P melihat seorang musuh berkelebat di hadapannya lalu si P segera menembak. Karena si Q begitu cepatnya melintas tadi, si P tidak mengetahui siapa sebenarnya yang melintas itu, sehingga dia tidak dapat menyebutkan siapa nama yang dia tembak. Lebih lagi bila si Q telah bertukar baju dengan kawan kelompoknya.

Mendingan si P telah menembak pistolnya si Q menganggap bahwa tepat saatnya. Bagi dia untuk menyergap si P tadi yang dikiranya pada saat itu si P sedang mengisi mesiu, padahal si P mempunyai peluru cadangan yang sekarang telah siap pula menembak. Maka ketika si Q datang diam-diam untuk menyergap si P, dengan mudah saja si P menembak si Q tadi, dengan menyebut namanya sehingga si Q dinyatakan mati.

— Geranat-geranatan digunakan apabila mendesak, sedang dekat musuh kebetulan ada batu atau benda keras lainnya tempat melemparkan geranat tersebut. Karena baik pistol maupun geranat, harus ada suara ledakan barulah musuh dinyatakan mati.

Demikianlah permainan perang-perangan ini akan berakhir bila salah satu pihak/kelompok berhasil menembak semua musuh-musuhnya dan berhasil menggeranat benteng lawat dan mendudukinya.

9. Peranan masa kini.

Permainan ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak, hal ini di samping karena agak sukar membuat alat-alatnya, juga mungkin karena adanya larangan-larangan membunyikan petasan dan sebagainya.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat tidak berkeberatan anak-anak melakukan permainan ini karena di dalamnya terdapat unsur-unsur rekreatif dan unsur pendidikan. Di mana dalam permainan ini mendidik anak merasa bersatu dan kompak serta bersiasat dan disiplin, dan juga merupakan olah raga.

6. MAIN STIK

1. Nama permainan.

Nama permainan ini adalah main stik, suatu permainan kele-reng. Adapun asal usul nama permainan tersebut tidak diketahu.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Pelaksanaan permainan ini tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat kreatif yang kompetitif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui asal usulnya, tetapi sudah dikenal dan dimainkan serta digemari sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Dalam pelaksanaan permainan ini minimum dilakukan oleh dua orang anak laki-laki tetapi boleh lebih sampai 5 orang. Usia anak yang melakukannya berkisar antara 7 – 13 tahun.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Peralatan/Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini adalah beberapa buah kelereng bagi masing-masing peserta.

7. Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian ataupun alat musik, maupun lagu-lagu.

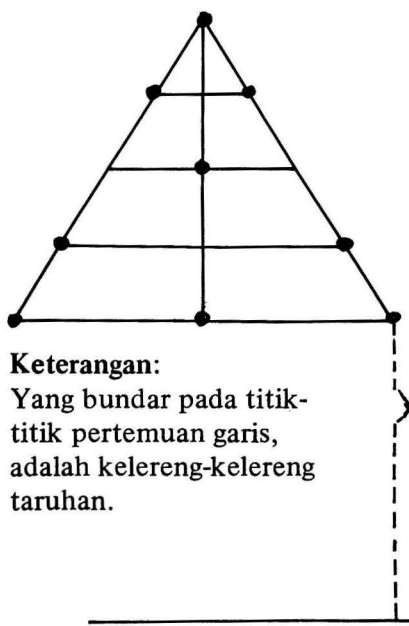
8. Jalannya permainan.

Tiga orang anak sepakat untuk menyelenggarakan permainan ini, mereka pergi mencari suatu halaman rumah yang tidak be-

rumpun atau suatu halaman sekolah. Di tengah-tengah lapangan tersebut digambarkan dengan sepotong kayu atau sepotong kapur suatu segi tiga yang di tengah-tengahnya diberi beberapa garis yang horizontal, yang ujung-ujung garisnya bertemu pada kaki-kaki segi-tiga tersebut. Kemudian dibuat pula suatu garis vertikal yang membagi dua segitiga tersebut dari kaki sampai di puncak segitiga.

Semakin banyak peserta/pemain, semakin besarlah segitiga yang dibuat dan semakin banyak garis-garis horizontalnya. Menghadap ke sisi bawah segitiga dibuat satu garis horizontal pula yang panjangnya lebih kurang 2 meter dan jarak dari segitiga lebih kurang 5 meter. Kegunaan dari garis tersebut adalah sebagai batas tempat berdiri untuk melemparkan ketiga (kelereng gacon/ kelereng penembak) ke arah segitiga untuk menentukan urutan pemain pada permulaan permainan.

Berikut ini digambarkan tentang denah tempat bermain:



Keterangan:

Yang bundar pada titik-titik pertemuan garis, adalah kelereng-kelereng taruhan.

segitiga sama kaki.

lebih kurang 5 m

Garis batas tempat berdiri melemparkan gacon.

Ketiga anak tersebut, misalkan si A, si B dan si C, terlebih dahulu bermufakat untuk menetapkan beberapa kelereng taruhan pada permulaan permainan ini. Misalkan mereka sepakat dengan taruhan 3 kelereng bagi masing-masing peserta. Maka terdapatlah 9 kelereng taruhan pada segi-tiga tersebut yang ditaruh/diletakkan

pada setiap pertemuan garis-garis pada segitiga di mana yang lebih dahulu diisi adalah pada puncak segitiga dan pada alas segitiga, sedang kelereng yang lain diletakkan secara seimbang pada titik pertemuan garis pada segitiga tersebut. (untuk jelasnya lihat gambar di atas). Sekarang secara bergiliran ketiga anak tersebut melemparkan ketiga (gacon/kelereng penembak) dari garis batas, ke arah dekat segitiga. Kalau kelereng penembak/gacon salah seorang peserta nyasar masuk ke dalam segitiga atau berada tepat di garis/salah satu garis pada segitiga tersebut, maka si pemilik gacon dinyatakan mati dan tidak diperkenankan ikut bermain untuk taraf tersebut. Berarti yang terus bermain tinggal 2 orang. Bila semua gacon penembak tidak ada yang dinyatakan mati, maka dilihatlah jarak masing-masing gacon tersebut ke segitiga. Gacon yang terdekat dengan segitiga, pemiliknya yang menjadi pemain pertama. Sedang pemilik gacon yang terjauh dari segitiga, sebagai pemain terakhir.

Misalnya: Gacon si A yang terdekat dengan segitiga, maka si A lah yang menjadi pemain pertama.

- Gacon si B letaknya terjauh dari segitiga, berarti si B menjadi pemain terakhir.
- si C jelas dalam hal ini menjadi pemain kedua.

Sekarang si A sebagai pemain pertama memungut gaconnya dan menembakkan gacon tersebut dari tempat berhentinya gacon pada saat dilemparkan untuk menentukan urutan pemain tadi. Cara menembakkan gacon adalah dengan menegakkan jari ke-lingkungan tangan kiri telunjuk tangan kiri ditunjukkan ke arah kelereng yang akan ditembak pada segitiga, kemudian kelereng gacon dijepitkan antara telunjuk tangan kiri tadi dengan ruas atas tangan kanan yang siap menyentil. (gambar tentang hal ini, lihat halaman 51).

Bila dibidikan telah tepat, gacon tadi harus dijentilkan ke arah sasaran. Penembakan yang dinyatakan berhasil adalah bila ada kelereng yang terlempar keluar dari segitiga dan gacon-nyapun harus keluar pula dari segitiga tersebut, pada setiap penembakan. Tetapi bila dalam penembakan itu walaupun ada kelereng yang keluar tetapi gacon-nya tinggal di dalam segitiga atau berhenti tepat pada salah satu garis sisi segitiga, maka si penembak dinyatakan mati dan kele-

reng yang terlempar keluar harus dipasangkan kembali pada segitiga.

Dalam hal ini misalkan si A berhasil dalam penembakan pertamanya, maka dia berhak melanjutkan penembakan kelereng-kelereng yang ada pada segitiga sampai habis. Kalau penembakan gagal tetapi tidak dinyatakan mati, maka si penembak harus menunggu gilirannya kembali menembak. Dengan catatan bahwa semua gacon penembak para peserta tidak boleh diangkat-angkat atau dipindahkan dari tempat berhenti berguling.

Dalam kesempatan menembak tersebut, si A tadi berhak untuk mematikan kawan mainnya dengan cara menembak gaconnya kawannya tersebut. Misalnya dalam penembakan yang akan dilakukan oleh si A selanjutnya dia melihat bahwa lebih dekat jarak gaconnya dengan gacon si C dari pada jarak antara gaconnya dengan segitiga; maka dalam hal ini si A dapat lebih dahulu menembak gacon si C. Kalau gacon si C kena ditembak maka si C dinyatakan mati (tidak berhak lagi ikut main dalam taraf tersebut). Kemudian si A meneruskan menembak kelereng-kelereng taruhan yang masih ada pada segitiga.

Bila habis oleh si A, terakhir dia harus menembak gacon si B yang bila kena si B dinyatakan mati, dan bila tidak kena si B berhak menembak gacon si A, yang bila kena si A harus menyerahkan semua kelereng yang berhasil ia peroleh pada taraf itu dan bila tidak kena, permainan selesai dan dimulai lagi dengan taruhan yang baru.

Pada permainan selanjutnya ini tergantung dengan kesepakatan para peserta apakah taruhan-taruhan ditingkatkan atau dikurangi. Kemudian disusul dengan pelemparan gacon ke arah segitiga lagi untuk menentukan pemain dan seterusnya.

Permainan ini biasanya berakhir bila salah satu peserta kelerengnya habis atau dua peserta telah habis.

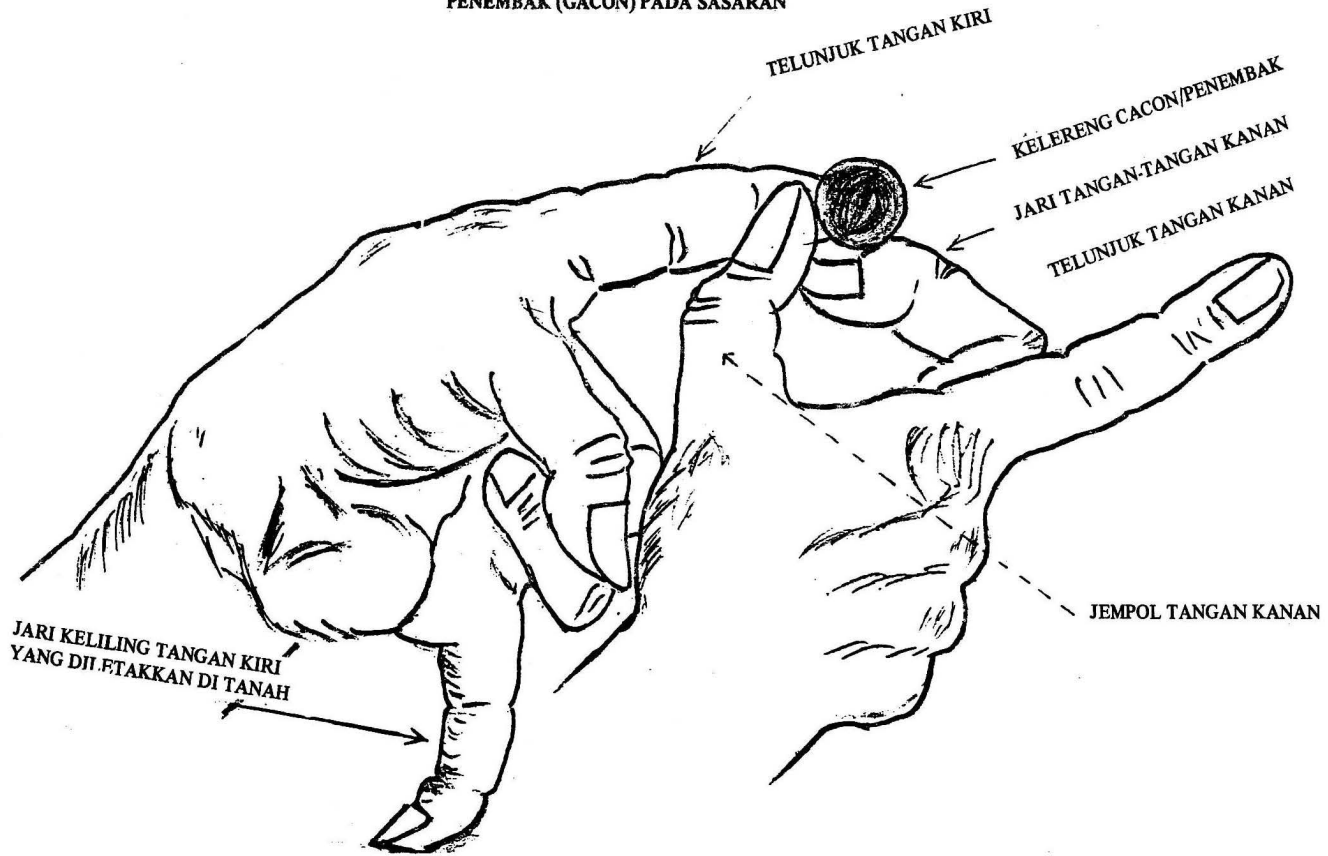
9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sekarang sudah agak jarang dilakukan oleh anak-anak, mungkin karena terdesak oleh banyaknya permainan-permainan yang datang dari luar.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat memandang permainan ini cukup baik sebagai rekreasi bagi anak-anak.

**CARA MENEMBAKKAN KELERENG
PENEMBAK (GACON) PADA SASARAN**



7. MAIN BANDIL/BETET

1. Nama permainan.

Permainan ini dinamakan sesuai dengan alat yang dipergunakan yaitu bandil (Bahasa Lampung) yang artinya betet atau ketapel.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan tanpa ada hubungannya dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan religius magic, melainkan hanya bersifat rekreatif yang kompetitif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai Sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui akan tetapi sudah dikenal dan dimainkan oleh baik anak-anak maupun orang-orang dewasa sejak zaman dahulu.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja antara usia 7 – 15 tahun. Jumlah peserta permainan terdiri dari dua orang atau lebih.

6. Peralatan/Perlengkapan Permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini dipakai oleh masing-masing peserta sebuah bandil/ketapel. Alat ini kadang-kadang dibuat sendiri oleh anak-anak tersebut bagi yang sudah mampu membuatnya, atau dibuatkan oleh orang tuanya.

Bagian-bagian dari alat ini adalah :

- a. Sebuah (sepotong) dahan kayu yang kecil dan bercabang dua .
- b. Dua lembar karet bekas ban dalam mobil atau sepeda, yang panjangnya lebih kurang 25 – 30 cm, dan lebarnya $\frac{1}{2}$ sampai 1 cm.
- c. Selembar kulit berukuran lebar 3 cm, dan panjangnya 10 cm.

Cara membuatnya :

Kedua lembar karet tadi salah satu ujungnya masing-masing diikatkan dengan benang, atau sabut kelapa pada masing-masing cabang dari dahan kayu tadi. Kemudian kedua ujung kulit dilobangi untuk memasukkan masing-masing ujung karet yang sebelahnya.

Cara mempergunakannya:

Kulit yang ditebuk dengan tangan kiri diisi batu sebesar jempol tangan dan dipegang erat dengan ujung-ujung jari tangan kiri. Tangan kanan memegang tangkai cabang, kemudian tangan kanan menarik ke muka sambil menentukan arah, sementara tangan kiri juga ikut menarik, tetapi ke belakang atau didiamkan saja. Kalau dirasakan rentangan karet sudah cukup tegang, sedang bidikan sudah cukup, segeralah tangan kiri melepaskan genggaman pada kulit yang berisi batu tadi. Maka meluncurlah batu itu terlontar ke muka dengan derasnya.

7. Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan.

Dalam permainan ini terdapat beberapa versi antara lain.

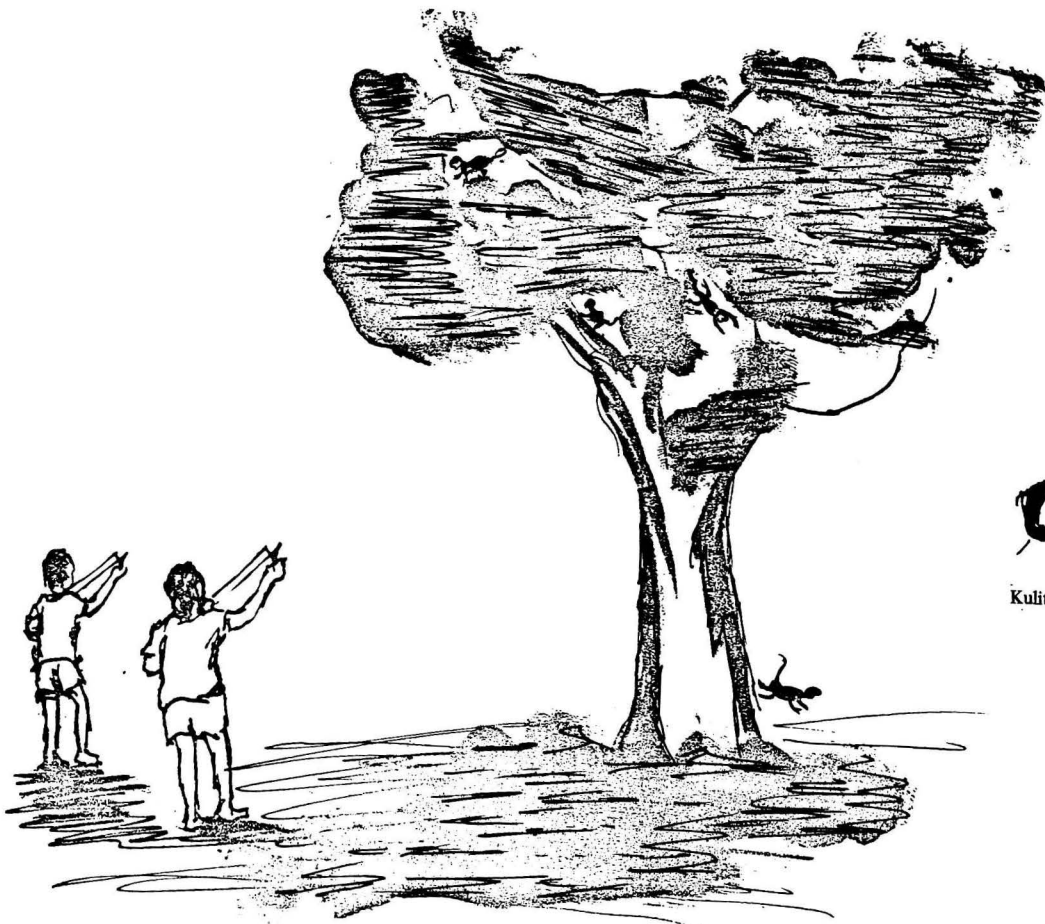
- a. Berburu.
- b. Menembak sasaran.

a. Berburu.

Sekelompok anak laki-laki terdiri dari 4 orang atau lebih telah sepakat untuk mengadakan perburuan.

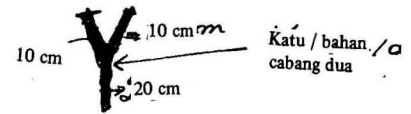
Tempat berburu ditentukan di kebun duku atau rambutan orang tua salah seorang anak dalam kelompok itu. Di mana pada saat musim buah-buahan misalnya Duku, rambutan dan sebagainya bisanya sangat banyak monyet-monyet/kera datang menyerbu buah-buah tersebut.

Sekarang masuklah kelompok anak-anak tersebut ke dalam kebun dan mulailah mereka menembaki monyet dengan ketapel berpeluru batu-batu yang telah mereka kumpulkan sebelumnya. Riu rendahlah suara dalam kebun ini, tempik sorak sanak-anak yang berburu bercampur dengan suara-suara monyet yang menjerit-



BERBURU PADA MAIN KETAPEL

Bahan membuat ketapel.



jerit kesakitan kena peluru ketapel. Anak-anak tersebut mengadakan blokir-blokir ke sana ke mari sambil menembak, yang akhirnya semua monyet yang ada dalam kebun itu pergi dari situ. (Skets tentang berburu itu akan terlihat pada halaman 53).

Sampai di sini berakhir permainan berbutu tersebut dan sang orang tua yang empunya kebun biasanya lantas mengundang anak-anak itu ke gubuknya dalam kebun tersebut untuk makan duku/rambutan sepuas-puasnya.

b. Menembak Sasaran.

Dalam versi ini, sekelompok anak-anak laki-laki misalnya terdiri dari tiga orang atau lebih pergi ke suatu lapangan terbuka yang agak luas yang agak jauh dari kampung yang jauh dari kemungkinan mengganggu atau mengenai orang lain. Mula-mula ditentukan suatu garis batas tempat berdiri untuk menembak, kemudian jauh di depan lebih kurang berjarak 20 – 25 meter ditancapkan di tanah sepotong kayu sepanjang lebih kurang 1½ meter sebesar lengan anak-anak di mana di atasnya ditaruh sebuah kaleng susu yang ditelungkupkan.

Ketiga anak tersebut kemudian melakukan suatu undian untuk mendapat urutan menembak.

Dimisalkan :

si A sebagai penembak pertama.

si B sebagai penembak kedua.

si C sebagai penembak ketiga/terakhir.

Dalam tarap-tarap penembakan, masing-masing anggota peserta menembakkan secara bergiliran 5 buah batu.

Penembak pertama (si A) menembakkan 5 buah batu yang telah disiapkan. Ia berdiri pada garis batas dan membidik ke arah sasaran (kaleng susu tadi). Bila ada di antara kelima batu tadi yang mengenai sasaran, tentu akan terdengar suara kaleng tersebut berdentang, atau terus jatuh ke tanah. Selesai penembak pertama, barulah penembak kedua (si B) menembakkan pula lima buah batu secara bergiliran. Kemudian barulah disusul penembak ketiga (si C), yang juga menembakkan 5 buah batu pada sasaran tadi. Selanjutnya tergantung dengan permufakatan mereka apakah jumlah peluru/batu yang akan ditembakkan akan ditambah atau tidak. Terakhir, kemenangan akan ditentukan oleh berapa banyak batu yang mengenai sasaran bagi masing-masing peserta.

Adapun hadiah bagi pemenang tergantung dengan perjanjian pada awal atau sebelum permainan dimulai, yang biasanya dalam hal ini hadiahnya sebagai berikut :

Misalnya : Kemenangan nomor I diraih oleh si A.

Kemenangan nomor II diraih oleh si B.

Maka dalam hal ini si C harus menggondong si A pulang pergi dari tempat menembak sampai pada tonggak tempat sasaran. Setelah itu hadiah bagi pemenang kedua yaitu si B, hanya digondong si C sejauh meter saja.

Biasanya setelah mengalami kekalahan tersebut, anak yang kalah/yang menggondong (si C) tadi penasaran, dan masih tetap ingin meneruskan permainan.

9. Peranannya masa kini.

Hingga sekarang permainan ini masih sering dilakukan anak-anak, lebih-lebih pada saat musim buah-buahan, di mana pada waktu itu para pemilik kebun sering kali kewalahan mengusir monyet-monyet/kera-kera yang datang mengganggu.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat menganggap permainan ini cukup bermanfaat, di samping melatih keterampilan anak-anak, juga kerjasama serta pembentukan jasmani yang sehat.

8. MUSIK NANGUI

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan "Musik Nangui" (bahasa Lampung) dimana musik artinya = Main, sedang Nangui artinya = berenang, yaitu sesuai dengan pelaksanaan permainan ini yaitu main berenang.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilakukan pada siang hari dan tempatnya di sungai, pelaksanaannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif yang kompetitif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini dimungkinkan oleh karena daerah tempat dilakukannya permainan ini dialiri oleh sebuah sungai yang cukup besar (Sungai Tulangbawang), yaitu daerah Menggala. Menurut informan bahwa permainan ini telah turun-temurun digemari anak-anak di sana sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini dilaksanakan pada umumnya oleh anak laki-laki saja, tetapi anak-anak perempuanpun melakukannya. Hanya saja, kalau anak perempuan yang melaksanakan semua anggotanya adalah anak-anak perempuan saja. Sedangkan kalau dilakukan oleh anak laki-laki, laki-laki, maka semua anggota pemainnya semuanya anak laki-laki. Jadi tidak boleh campur karena mungkin berdasarkan pertimbangan sosial. Mengenai usia pemain berkisar antara 7 – 15 tahun dan jumlah pesertanya tidak terbatas.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Untuk penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu alat apapun.

7. **Iringan Permainan.**

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu dan sebagainya.

8. **Jalannya permainan.**

Dalam melakukan permainan ini ada beberapa macam variasi yang paling umum dan banyak digemari serta dilakukan adalah :

- a. Main Yasut.
- b. Tanding Nyelom.
- c. Tanding Nangui.

Adapun versi-versi tersebut dapat dilaksanakan secara bergiliran sekaligus, atau dilaksanakan hanya semacam saja.

a. **Main Yasut.**

Main Yasut bahasa Lampung yang artinya : Yasut = mencari/mengejar, jadi main yasut = main mencari/mengejar orang yang berada di dalam air.

Jalannya Permainan.

Sekelompok anak-anak laki-laki yang sebaya akan melakukan permainan ini.

Mula-mula mereka melakukan semacam undian yang disebut Um-Pim-Pa berkali-kali sampai yang kalah hanya tinggal seorang saja lagi. Anak yang kalah ini misalnya si A harus mengejar kawan-kawannya, yang semuanya telah terjun ke dalam sungai. Jadi kejar mengejar ini dilakukan sambil berenang dan menyelam dalam air.

Di sinilah anak-anak tersebut mengadu ketangkasan berenang dan menyelam untuk menghindari kejaran dan sentuhan si A tadi. Kalau si A tadi berhasil memegang salah seorang kawannya, misalnya, sampai salah satu ada yang dapat.

Demikian meriahnya permainan ini, lebih-lebih kalau yang mengejar sudah berganti orang, tetapi ada di antara mereka yang tidak tahu siapa yang bertugas mengejar pada saat itu. Sehingga terjadilah kejar mengejar pura-pura, bercampur dengan kejar-mengejar yang sebenarnya oleh yang mempunyai tugas.

Permainan ini hanya dilakukan di sungai, jadi bila ada salah seorang yang naik ke daratan dalam kejar mengejar tersebut dia dinyatakan kalah dan anak itulah yang sekarang bertugas sebagai pengejar. Demikianlah permainan ini sangat menye-

nangkan anak-anak dan mereka akan berhenti bila sudah sama-sama merasa lelah.

– Versi/lain dalam main Yasut ini adalah *permainan* satu *orang lawan-beberapa orang*. Jalannya sebagai berikut: Seorang anak yang sudah besar misalnya berumur kira-kira 14 – 15 tahun, sedang lawan mainnya adalah 3 atau 4 orang anak yang masih kecil-kecil yang berumur antara 7 – 9 tahun. Terlebih dahulu diadakan semacam undian (suit) antara anak yang besar dengan wakil dari anak-anak yang kecil tadi. Dalam hal ini siapa yang kalah, dialah yang bertugas mengejar.

Kalau anak yang besar (misalnya si A) yang kalah, maka dia harus mengejar tiga orang anak (misalnya si A, si B, si C, dan si D), sampai-sampai terpegang/tersentuh semua. Sebaliknya bila anak-anak yang kecil itu yang kalah suit, maka merekalah yang harus mengejar si A sampai semua mereka (B, C, dan D) secara sendiri-sendiri berhasil menyentuh/memegang si A. (Skets halaman 60).

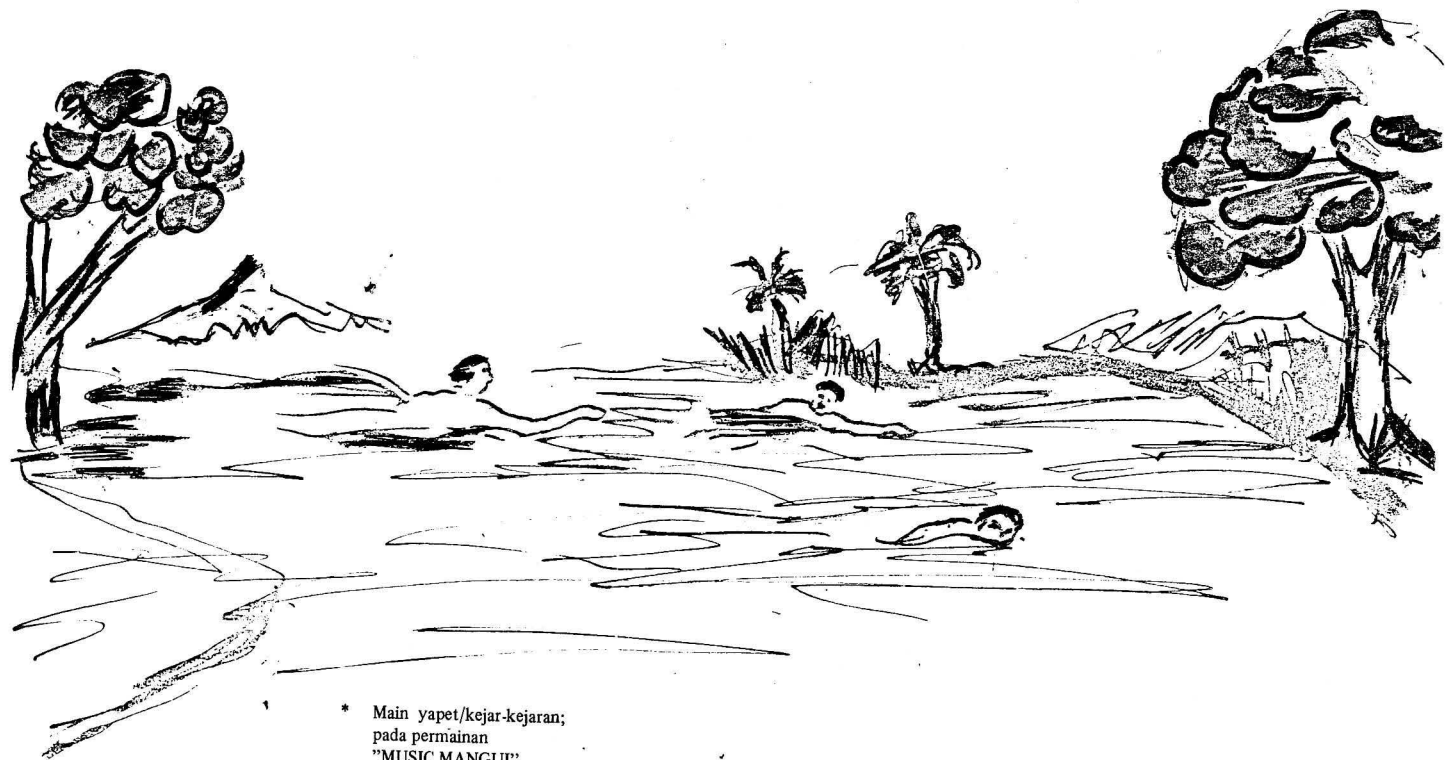
b. Tanding Nyelom.

Dinamakan demikian sesuai dengan pelaksanaan permainan, dimana "Tanding Nyelom" (bahasa Lampung) yang artinya "bertanding menyelam".

Istilah lainnya dalam permainan ini disebut "Saemes-emesan" (juga bahasa Lampung) yang artinya "berlama-lama di dalam air".

Jalannya permainan.

Empat orang anak laki-laki atau lebih telah sepakat untuk melakukan permainan ini. Secara bergiliran mereka berdua-dua melakukan nyelam misalnya yang menyelam lebih dahulu adalah si A dan si B, sedang si C dan si D menjadi saksi. Siapa yang yang lebih dahulu muncul kepalanya dipermukaan air, dinyatakan kalah. Umpamanya si B! lebih dahulu muncul di permukaan air, berarti dia kalah dan yang menang adalah si A dan si B. Ternyata yang paling lama nyelam misalnya si D kemudian sekarang diadulah si A dan si D itu nyelam dalam sekali lagi untuk mendapatkan/menentukan siapa yang menjadi pemenang akhirnya di antara si A dan si D tadi. (Skets halaman 61).



* Main yapet/kejar-kejaran;
pada permainan
"MUSIC MANGUP".

c. **Tanding Nangui.**

Tanding Nangui (bahasa Lampung) artinya : Tanding = bertanding, Nangui = berenang. Jadi tanding Nangui = bertanding berenang.

Sebagaimana dijelaskan oleh informan, bahwa sungai Tulang Bawang adalah sebuah sungai yang agak besar di daerah Lampung, khususnya di Lampung Utara. Lebarnya lebih kurang 20 meter serta dalam dan dapat dilayari oleh perahu-perahu motor yang besar.

Keadaan sungai yang lebar dan dalam serta tidak begitu deras alirannya, memungkinkan anak-anak senang bermain-main di sungai tersebut.

Jalannya permainan.

Dalam Tanding Nangui/bertanding berenang ini, biasanya yang dijadikan tempat start adalah tepi sungai dimana terdapat susunan kayu-kayu bulat semacam rakit yang dipergunakan masyarakat untuk tempat turun mandi. Dimisalkan 2 atau lebih anak-anak yang sebaya akan melaksanakan permainan ini. (Skets halaman 63). Mereka bersiap-siap terjun dan berenang. Serempak mereka menyebutkan satu, . . . dua, . . . tiga, . . . byuuuuuur, mereka terjun serempak dari atas kayu-kayu/rakit tersebut berenang saling berlomba mendahului ke arah tepi sungai di seberangnya, dan setelah sampai segera kembali ketempat start tadi. Siapa yang paling dahulu mencapai tempat start tadi. dialah yang dinyatakan menang.

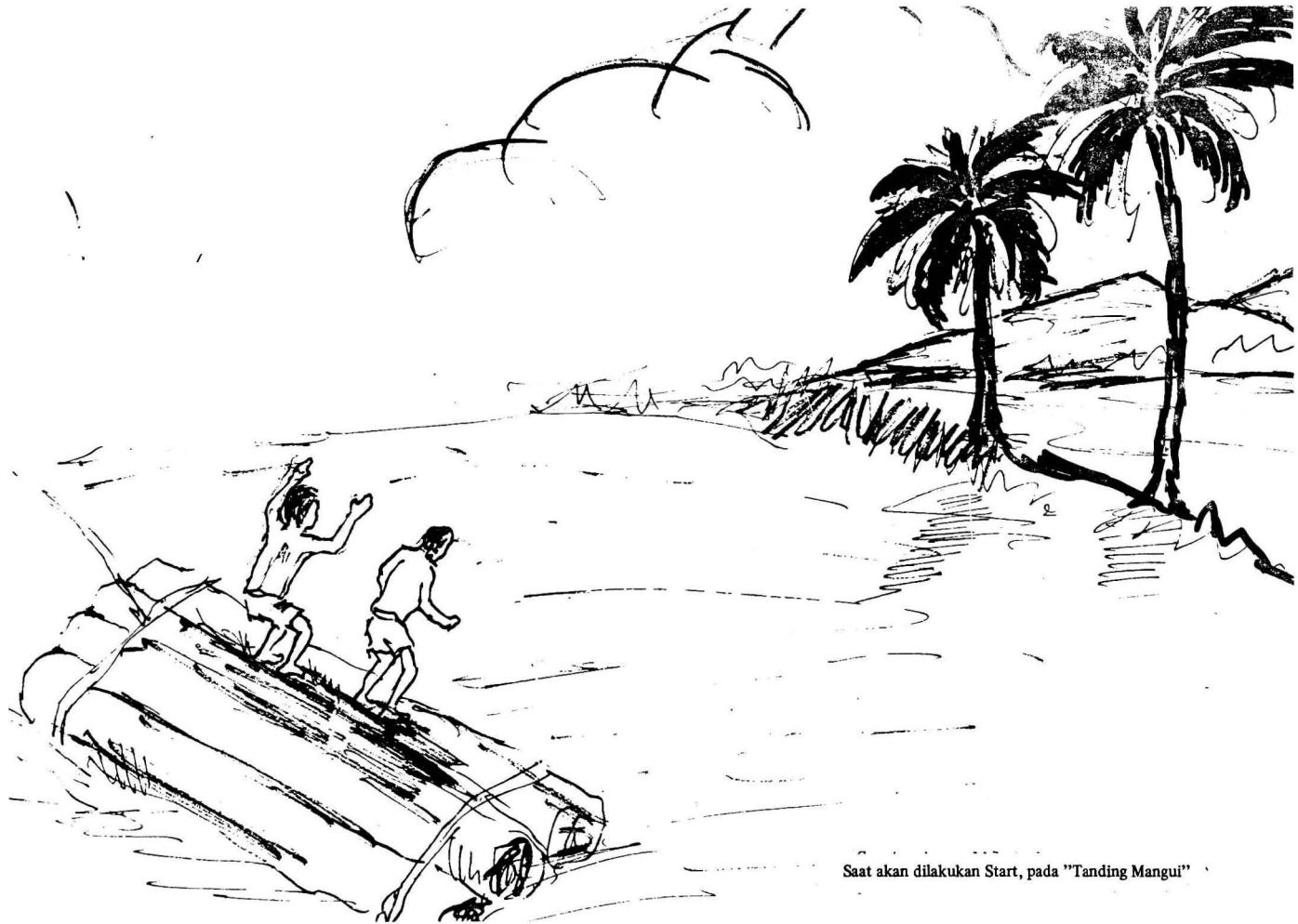
9. **Peranan masa kini.**

Permainan ini sampai sekarang masih selalu dilaksanakan oleh anak-anak di sana terutama pada musim kemarau. Di mana air sungai tidak meluap dan tidak begitu deras. Permainan ini sangat digemari anak-anak karena sangat menyenangkan tidak memerlukan biaya.

10. **Tanggapan Masyarakat.**

Masyarakat menyenangi anak-anaknya melakukan permainan ini karena banyak manfaat yang diperoleh darinya antara lain :

- a. Sebagai olah raga. Permainan ini akan membentuk kesehatan fisik.



Saat akan dilakukan Start, pada "Tanding Mangu"

- b. Melatih keterampilan berenang.
 - c. Menimbulkan motivasi bagi anak-anak yang tahu berenang, untuk belajar berenang.
 - d. Melatih disiplin dan kejujuran.
-

Dua orang peserta sedang bertomba berenang pada permainan "Musik Mangguru".



9. MAIN CAP GO CI

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan demikian karena dalam pelaksanaan permainan dipergunakan serangkaian kata-kata/kalimat yang diucapkan sebagai iringan permainan, yang berbunyi: "Cap Go Ci cina bondol, masak babi keluar nomor".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dilaksanakan tanpa ada hubungannya apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu atau suatu kepercayaan religius magis melainkan hanya bersifat rekreatif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

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

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja, yang berusia sekitar 7 – 15 tahun. Hal ini disebabkan karena diperlukan keterampilan-keterampilan khusus dalam permainan ini seperti bersembunyi dengan menaiki pohon, menyeruduk masuk kandang ayam, kolong rumah dan sebagainya, yang biasanya tak dapat dilakukan oleh anak-anak perempuan. Sedang jumlah pesertanya tidak terbatas, tetapi minimal 3 orang. Dan permainan ini dapat dilakukan baik di siang hari ataupun di malam terang.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Permainan ini tidak banyak menggunakan peralatan/perlengkapan. Alat yang dipergunakan cukup hanya sebuah kaleng susu yang kosong atau kaleng mentega atau tempurung kelapa.

7. Iringan permainan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan



bunyi-bunyian atau alat musik maupun lagu-lagu.

Yang dipergunakan sebagai iringan permainan hanyalah sebuah kalimat yang diucapkan berulang-ulang yang berbunyi: "Cap Goci Cina bondol, masak babi keluar nomor".

8. Jalannya permainan.

Lima orang anak berkerumun duduk berjongkok mengelilingi sebuah kaleng susu yang ditempatkan di suatu tempat yang agak lapang, misalnya di suatu halaman rumah/sekolah.

Masing-masing peserta menaruhkan telunjuk jari tangannya yang mana saja kiri atau kanan. Kemudian salah seorang bertindak sebagai pemimpin yang mengucapkan kalimat sebagai berikut : "Cap Goci Cina Bondol", masak bagi keluar nomor", yang diucapkan berulang kali. (gambar skets halaman 66). Sementara si pemimpin tadi misalnya si A mengucapkan kalimat tersebut, pada setiap suku kata yang diucapkan dia menyentuhkan ujung jari telunjuknya ke jari-jari kawannya yang berada di atas kaleng tadi secara bergiliran dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

Telunjuk jari yang disentuhkan pada ucapan suku kata terakhir dari kalimat tersebut yaitu "Mor", maka si pemiliknya tadi dinyatakan menang dan dia boleh bersembunyi. Andaikata jari telunjuk si pemimpin sendiri yang dinyatakan menang (dalam hal ini si pemimpin juga menaruh telunjuk tangannya pada kaleng), maka si pemimpin mengangkat telunjuk tangannya dari atas kaleng. Si pemimpin tetap melanjutkan ucapan kalimat tersebut sambil menyentuh jari telunjuk kawan-kawannya sampai yang tinggal hanya satu jari telunjuk yang ada di atas kaleng itu. Maka si pemilik jari tersebutlah yang dinyatakan kalah dan bertugas menjaga benteng yang dinamakan "Benteng". Dengan duduk menghadapi kaleng ini dia harus menutup matanya dengan sapu tangan, sementara kawan-kawannya mencari tempat bersembunyi. Sementara menunggu sambil menutup mata dia berteriak bertanya kepada kawan-kawannya, "Sudah, apa belum?". Kalau di antara kawannya ada yang belum mendapat tempat bersembunyi, dia akan menjawab "Belum!".

Kemudian selang beberapa saat, si penunggu benteng tadi (misalnya si A) berteriak lagi : "sudah, apa belum?". Kalau kawan-kawannya sudah bersembunyi semua, mereka tidak akan menjawab lagi.

Saat itu barulah si B membuka matanya dan bergerak meninggal-

kan benteng untuk mencari kawan-kawannya yang bersembunyi. Bila ada yang kedapatan olehnya dia lalu menyebutkan nama kawannya tersebut. Misalnya si C yang kedapatan B, lalu disebut namanya. Maka si C sekarang tidak boleh bersembunyi lagi dan harus menunggu tidak jauh dari benteng, ia harus menunggu di situ sampai semua kawan-kawannya yang bersembunyi dapat ditemukan oleh si B. Sementara si C menunggu benteng, si B meneruskan mencari ketiga kawan yang lainnya yaitu si A, si D dan si E. Jika mereka semua telah ditemukan, maka giliran si C lah (anak yang ditemukan pertama kali) yang menjadi penjaga benteng sementara kawan-kawannya bersembunyi, yang kemudian bertugas mencari kawan-kawan yang bersembunyi tersebut.

Tetapi bila pada saat si B tadi berkeliling mencari-cari si A, si D dan si E tadi, salah seorang di antaranya misal si E berhasil menyelip mendekati benteng tanpa setahu si B dan lantas menendang benteng tersebut jauh-jauh, maka si C boleh melarikan diri dan bersembunyi kembali. Dan belum boleh dicari kembali oleh si B sebelum si B berhasil menemukan kaleng (benteng) tadi dan membawanya kembali ke tempat semula.

Apabila semuanya telah ditemukan oleh si B termasuk si C tadi, maka yang mendapat giliran menjaga benteng sekarang dan lantas mencari kawan-kawannya yang bersembunyi adalah si C, dan seterusnya.

9. Peranan masa kini.

Pada masa-masa sekarang, permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak di samping karena tidak mengeluarkan biaya, juga merupakan rekreasi bagi anak-anak.

10. Tanggapan masyarakat.

Bagi masyarakat, anak-anak melakukan permainan ini cukup baik karena di samping tidak berbahaya, juga terdapatnya unsur-unsur solider, olah raga dan disiplin.

10. MAIN BENTENG

1. Nama permainan.

Permainan ini dinamakan main benteng, karena pada permainan ini dipergunakan sebuah batu atau benda apa saja yang dianggap sebagai benteng yang ditaruh di tengah lapangan permainan yang nantinya akan menjadi rebutan antara fihak-fihak pemain.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dapat diselenggarakan baik pada malam terang bulan ataupun pada siang hari. Tentang penyelenggaraan tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari segala lapisan atau itngkatan masyarakat.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan ini tidak diketahui, tetapi menurut informan bahwa permainan ini telah dilakukan sejak zaman dahulu pada zaman kakeknya masih kanak-kanak.

5. Peserta pelaku permainan.

Permainan ini biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak laki-laki saja, mungkin karena dalam permainan ini diperlukan kegesitan mengelak dan berlari. Usia para peserta berkisar antara 7 – 15 tahun, sedang jumlah peserta minimal 8 orang tetapi boleh lebih karena semakin banyak peserta permainan akan semakin meriah.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Pada permainan ini tidak memerlukan alat lain selain sebuah batu yang agak besar (sebesar buah kelapa) yang ditaruh di atas tanah dan dianggap sebagai benteng yang akan diperebutkan, dengan cara menginjak batu tersebut.

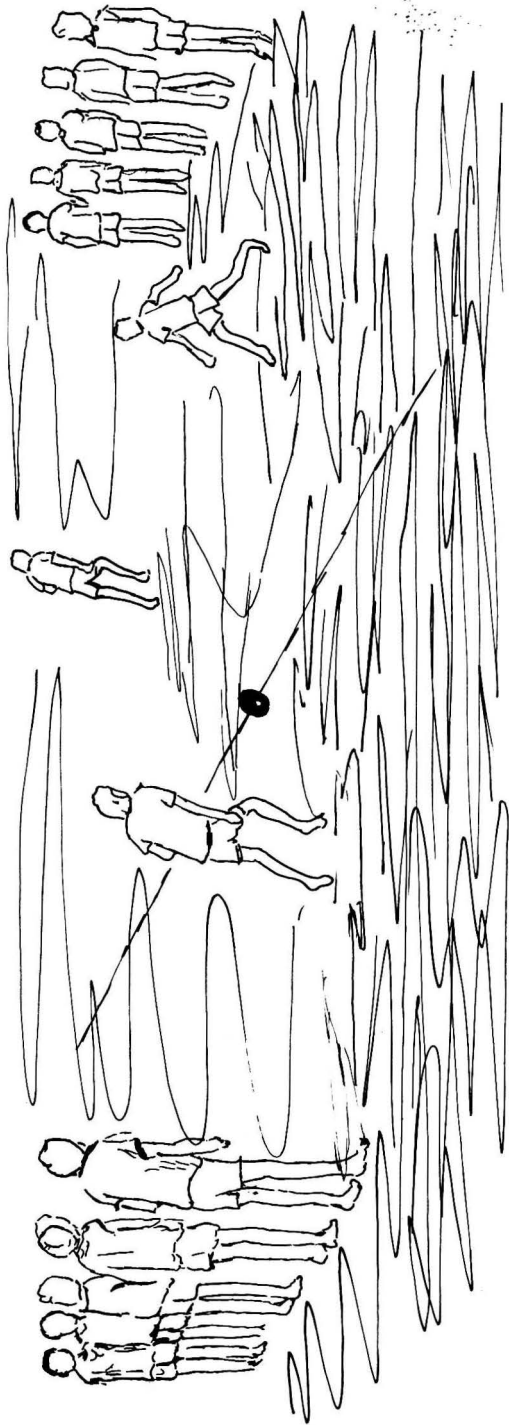
7. Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu iringan bunyi-bunyian, alat musik ataupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan.

Delapan orang anak-anak sepakat akan melakukan permainan ini, mereka pergi mencari suatu lapangan/halaman rumah/sekolah. Misalnya anak-anak tersebut adalah : si B, si C, si D, si E, si F, si G, dan si H. Sampai di lapangan anak-anak tersebut berbagi menjadi dua kelompok, misalnya kelompok satu (I) yang terdiri dari A, B, C, dan D, kelompok II yang terdiri dari E, F, G, H. Kedua kelompok ini lalu berbaris satu berdiri berhadapan-hadapan yang dipisahkan oleh jarak lebih kurang 10 meter. Pada pertengahan jarak tersebut dibuat suatu garis batas yang di tengah-tengahnya diletakkan batu yang telah disediakan tadi yang disebut sebagai "Benteng". Kemudian majulah ke muka wakil dari masing-masing kelompok untuk melakukan suatu undian (suit). Yang kalah dalam undian, pada permulaan permainan akan menjadi penjaga benteng. Misalnya yang kalah undian adalah kelompok II. Selanjutnya dimulailah permainan yaitu salah seorang anggota kelompok I maju ke muka berusaha untuk menginjak benteng, misalnya yang maju adalah si A. Begitu si A bergerak maju akan menginjak benteng, serempak pula salah seorang anggota kelompok II maju misalnya si E untuk menghalangi si A tadi dan menghalaunya dengan cara memegang atau menawannya. Serempak pula dengan Bergeraknya si E tadi, dari kelompok I datang pula si B hendak membela si A dengan cara berusaha akan memegang si E. Pada waktu itu pula datang anggota kelompok II untuk menolong si E dengan cara menghalau si B. Demikianlah seterusnya mereka antara sesama anggota kelompoknya masing-masing saling bela membela.

Tetapi dalam rangka kejar mengejar dan bantu membantu tersebut masing-masing anggota tidak boleh melewati garis batas tempat benteng berada, tetapi hanya tinggal pada garis batas tersebut. Kalau dalam kejar mengejar saling bela membela tadi ada salah seorang anggota kelompok yang terpegang oleh anggota kelompok lawannya, maka anggota kelompok yang terpegang tadi harus mendukung anggota kelompok lawan yang berhasil memegangnya tadi sejauh 10 meter, yaitu sama dengan jarak antara kedua kelompok tersebut, sementara yang lainnya berhenti dahulu. Tetapi bila salah seorang anggota kelompok misalnya si A (kelompok I) berhasil menginjak benteng, maka seluruh anggota kelompok II masing-masing menggonggong/mendukung anggota kelompok I. Selesai permainan mulai lagi dari awal yaitu mengadakan undian seterusnya gambar skets permainan terdapat pada halaman 70).



11. MAIN MANUK JAGUK

Nama Permainan

Nama Permainan ini adalah : "Main Manuk Jaguk" (bahasa Lampung), dimana kata : manuk berarti *Ayam* dan Jaguk berarti *Jago*. Jadi Main manuk Jaguk berarti "Main Ayam Jago".

Ada beberapa versi dari permainan ini antara lain :

- a. Main Ayam Jago.
- b. Velekhut Kudan.

ad. a. Main Ayam Jago.

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan main ayam jago, karena dalam permainan ini peserta permainan yang akan di tebak, meniru suara kokok ayam jago.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lalu.

Permainan ini selalu diselenggarakan pada malam hari karena permainan ini merupakan tebak-tebakan. Penyelenggaraannya tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan peristiwa Sosial tertentu atau suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif semata-mata.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui informan dari mana asalnya atau siapa pembawanya. Tetapi yang jelas permainan ini telah dilaksanakan dan digemari sejak masa dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan

Permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki saja, hal ini mungkin karena pertimbangan-pertimbangan Sosial. Sedangkan usia anak-anak yang melakukan berkisar antara 7 – 15 tahun. Jumlah peserta pemain terdiri dari dua kelompok yang masing-masing kelompok beranggota minimal tiga orang tetapi boleh lebih.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Pada permainan ini hanya dilakukan dan dipergunakan sehelai kain sarung bagi masing-masing anggota/peserta, yang gunanya untuk menutupi seluruh anggota badan dari ujung rambut kepala sampai minimal di bawah lutut.

7. Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian, atau alat musik maupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan

Dua kelompok anak-anak yang masing-masing beranggota 6 orang telah bersepakat melakukan permainan ini. Pada saat pembagian anggota-anggota kelompok, kain sarung masing-masing anggota peserta masih terbungkus yang maksudnya supaya tidak mudah dikenal.

Mereka pergi mencari suatu tanah lapang yang agak luas atau suatu halaman rumah/halaman sekolah. Di situ kedua kelompok (misalnya kelompok A dan kelompok B) secara sembunyi-sembunyi dan terpisah masing-masing anggota mengerudungkan kain sarungnya masing-masing mulai dari atas kepala sampai ke anggota badan bagian bawah. Makin panjang kain sarung yang dipakai, akan semakin baik, karena kaki pun akan tertutup oleh kain sarung tersebut. Yang terlihat hanyalah remang-remang biji mata masing-masing anggota. Setelah semuanya siap semuanya berkerudung kain kecuali pimpinan tiap kelompok, kedua kelompok tersebut berbaris satu berjejer berhadapan satu dengan yang lainnya dengan jarak antara kedua kelompok tersebut lebih kurang 25 meter.

Masing-masing ketua kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya berdasarkan persetujuan anggota kelompoknya maju ke muka untuk mengadakan undian. Siapa yang kalah dalam undian ini harus lebih dahulu menebak anggota kelompok lawannya yang disuruh maju ke muka oleh masing-masing ketua kelompoknya. Misalnya ketua kelompok A yang menang dalam undian, berarti ketua kelompok B yang lebih dahulu yang harus menebak salah seorang anggota kelompok A.

Kedua ketua kelompok ini berdiri di hadapan para anggotanya masing-masing dengan jarak lebih kurang 10 meter. Ketua kelompok A kemudian memanggil salah seorang anggota kelompok-

nya tanpa menyebut namanya melainkan menyebut nomornya saja misalnya nomor 2 dari kiri dan sebagainya. Anak-anak dipanggil maju ke depan (dekat ketuanya) dan oleh si ketua anak tersebut disuruh berkokok menirukan suara ayam jago.

Berkatalah ketua kelompok tadi: "Berkokoklah hai ayamku". Maka berkokoklah si anak tadi menirukan suara ayam jago ayam jantan dengan suara yang dibuat-buat (disamarkan). Si ketua kelompok B harus menebak siapa nama anak yang berkokok tadi. Bila tertebak olehnya, maka anak tadi lalu harus bergabung dengan anggota kelompok B, tetapi bila tidak tertebak, si anak tadi boleh kembali ke kelompoknya tadi. Sekarang giliran ketua kelompok A yang harus menebak anggota kelompok B yang disuruh maju dan berkokok oleh ketuanya tadi. Sebagaimana halnya dengan ketua kelompok B di atas tadi, maka hanya ada dua kemungkinan yaitu dapat tertebak oleh ketua kelompok A atau tidak tertebak. Bila tertebak, anak tersebut menjadi anak buah kelompok A (bergabung dengan anggota kelompok A) tetapi bila tidak tertebak, dia kembali ke kelompoknya.

Sesudah itu giliran ketua kelompok B lagi yang harus menebak anggota kelompok A yang lain yang dipanggil ke muka dan disuruh berkokok pula oleh ketua kelompoknya. Dan ketua kelompok B harus menebak siapa nama anak tersebut. Yang seperti di atas tadi, bila tertebak anak tersebut bergabung dengan anak buahnya (kelompok B) dan bila tidak tertebak dia kembali ke kelompoknya (kelompok A). Begitulah seterusnya proses tebak menebak ini akan berlangsung terus sebanyak 5 kali yaitu sebanyak anggota masing-masing kelompok. Setelah selesai masing-masing ketua kelompok sebanyak 5 kali menebak berarti seluruh anggota kelompok masing-masing telah mendapat giliran ditebak. Sekarang seluruh anggota yang tertebak baik dari pihak kelompok A maupun dari pihak kelompok B, kembali ke kelompoknya masing-masing dengan terlebih dahulu menggendong ketua kelompok lawan yang menebaknya sejauh 25 meter yaitu sepanjang jarak antara barisan ketua kelompok tersebut.

Selanjutnya masing-masing kelompok memilih ketuanya kembali berdasarkan persetujuan ataupun undian, tanpa memilih kembali anggota yang sudah pernah memimpin. Kembalilah proses permainan seperti semula di atas tadi, di mana mula-mula dilaksanakan undian/suit antara kedua kelompok yang baru untuk menentukan ketua kelompok mana yang harus menebak terlebih

dahulu, dan seterusnya. Selesaiannya permainan dari seluruh anggota pemain. Bila seluruh anggota pemain menghendaki permainan berakhir setelah semua anggota mendapat giliran menebak/jadi ketua, berarti setiap kelompok mengalami lima kali pergantian ketua. Yang menyebabkan meriahnya permainan ini adalah kepintaran masing-masing anggota kedua belah pihak untuk merubah suaranya sehingga menyukarkan pihak penebak. Selain itu dapat juga seorang anggota peserta yang berbadan kecil, atau pendek, ketika dipanggil oleh ketuanya ke depan untuk ditebak ketua pihak lawan berbuat sedemikian rupa sehingga akan kelihatan berbadan tinggi besar. Hal ini akan menyukarkan penebakan, (gambar skets tentang permainan ini terdapat pada halaman berikut).

9. Peranan masa kini.

Permainan ini pada masa sekarang masih sering dilakukan anak-anak terutama di malam-malam terang bulan. Anak-anak sangat menggemarnya karena lucu dan menggembirakan disamping tidak berbahaya dan tidak memerlukan biaya.

10. Tanggapan Masyarakat.

Bagi masyarakat, memandang permainan ini cukup baik karena di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan bagi anak-anak, yaitu : antara lain : 1. Melatih anak-anak untuk bergaul dengan baik atau sesamanya. 2. Melatih anak-anak untuk membuat taktik/strategi. 3. Melatih sikap-sikap yang demokratis.

a.d.b. MAIN KEKHKUT KUDAN.

1. Nama permainan.

Permainan ini dinamakan "Kekkhut kudan" (bahasa Lampung) yang artinya : *Kekhkut* = kokok ayam jantan, *kudan* = belakang. Jadi dalam bahasa Indonesia artinya berkokok di belakang. Disebut demikian karena dalam pelaksanaan permainan ini salah seorang pesertanya secara bergiliran disuruh berkokok menirukan suara ayam jantan.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada malam terang bulan, dan penyelenggaraannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu Peristiwa Sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya sekedar rekreatif yang sifatnya kom-

Main "AYAM JAGO"



petitif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, akan tetapi menurut keterangan yang di dapat, bahwa permainan ini sangat digemari dan sudah ada sejak zaman dahulu.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia sekitar 7 – 13 tahun, dan jumlah pesertanya minimal 10 orang yang di bagi menjadi dua kelompok.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Tentang peralatan/perlengkapan yang dipakai pada permainan ini hanyalah sebuah kain sarung bagi masing-masing anggotanya yang gunanya untuk menyembunyikan dirinya (identitasnya).

7. Iringan permainan.

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

8. Jalannya permainan.

Sepuluh (10) orang anak sepakat akan mengadakan permainan ini. Mereka berbagi menjadi dua kelompok misalnya kelompok I dengan ketua kelompoknya si A dan kelompok II dengan ketua kelompoknya si B. Kedua kelompok tadi setelah berunding di halaman sebuah rumah, lalu berpisah di mana kelompok yang satu pergi ke samping rumah yang sebelah kanan, sedang kelompok yang lainnya pergi ke samping rumah yang sebelah kiri. Antara kedua kelompok tadi setelah berpisah tidak boleh saling mengintip satu sama lainnya.

Di tempatnya masing-masing, lantas ketua kelompok masing-masing memilih salah seorang anggotanya dan ditutup dengan kain seluruh tubuhnya dengan terlebih dahulu mempertukarkan kain-kain para anggotanya satu sama lain. Kemudian ketua kelompok A berkokok seperti suara ayam jago, lalu disahut pula dengan

kokok ayam jago oleh ketua kelompok B. Hal ini pertanda bahwa mereka sudah sama-sama siap, maka berjalanlah ketua kelompok A mengiring/menuntun anggotanya yang sudah ditutup dengan kain sarung tadi, ke depan rumah. Demikian pula ketua kelompok B datang ke depan rumah sambil menuntun anggotanya yang telah ditutup pula dengan kain sarung dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Anggota yang masing-masing telah ditutup dan dituntun ketuanya tadi berjalanlah sambil berjongkok, sedang anggota yang lain pada masing-masing pihak harus tetap di tempat dan tidak boleh bersuara.

Setelah saling berhadapan, kedua ketua kelompok tadi melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan menebak lebih dahulu. Misalnya yang kalah suit adalah ketua kelompok B, maka yang akan menebak lebih dahulu ketua kelompok B tadi. Sekarang ketua kelompok A menyuruh anggotanya yang berada dalam kain sarung untuk berkokok, sedang ketua kelompok B mendengarkan dengan hati-hati. Kemudian ketua kelompok B menebak siapa yang berada dalam kain sarung tersebut dengan menyebutkan siapa namanya. Apabila tebakan ketua kelompok B itu tepat maka anak yang tertebak tadi jatuh menjadi anak buah kelompok B. Bila tidak tertebak maka anak tersebut tetap pada kelompoknya sendiri. Lalu giliran ketua kelompok A yang menebak anggota kelompok B yang ditutup sarung setelah disuruh berkokok oleh ketua kelompoknya. Seperti halnya ketua kelompok B tadi, maka bila ketua kelompok A ini berhasil menebak anggota B tadi lantas menjadi anak buahnya. Sebaliknya bila gagal, anak itu tetap menjadi anggota kelompok B. Demikianlah seterusnya secara bergiliran ketua kelompok A dan ketua kelompok B menebak seluruh anggota kelompok lawannya secara bergiliran satu persatu. Setelah seluruh anggota kelompok masing-masing pihak mendapat giliran ditebak akan kelihatanlah siapa yang menjadi pemenang antara kedua ketua kelompok tersebut. Bila ketua kelompok A yang lebih banyak menebak anggota kelompok B maka ketua kelompok A yang menang dan sebaliknya. Setelah ketahuan siapa yang menang lalu kedua kelompok tersebut berkumpul di halaman depan rumah tempat penyelenggaraan permainan tersebut. Di situlah ditentukan oleh anggota kelompok yang menang, hukuman apa yang akan dijatuhkan atas ketua kelompok yang kalah tadi (ketua kelompok B). Dengan catatan bahwa hukuman tersebut tidak boleh menyakitkan anggota tubuh yang terhukum, atau yang akan mem

bahayakan. Sebagai contoh hukuman yang diberikan misalnya ketua kelompok yang kalah semua pakaiannya dilucuti dan hanya tinggal celana dalamnya saja, lalu digiring dan diarak oleh anggota kelompok yang menang diikuti oleh anak-anak penonton keliling kambing sambil bernyanyi-nyanyi gembira.

Permainannya masa kini.

Permainan ini sampai sekarang masih tetap digemari dan dilakukan oleh anak-anak.

Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat memandang permainan ini cukup baik dan merupakan rekreasi/hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak.

12. MAIN ILU APUI

1. Nama Permainan.

Nama permainan ini adalah "Ilu Apui" (bahasa Lampung), yang artinya sebagai berikut : Ilu - minta Apui = api. Jadi diartikan ke dalam bahasa Indonesia = "Minta api".

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada siang hari dan ada juga kadang-kadang dilaksanakan pada malam hari yaitu pada malam-malam terang bulan. Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan suatu kepercayaan religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan dari segala lapisan atau tingkatan masyarakat dengan tidak membedakan sosial ekonomi, agama dan kepercayaan lain.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Tentang latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, tidak diketahui hanya saja sejak zaman nenek moyang dahulu permainan ini sudah dikenal dan dilakukan oleh anak-anak. Menurut informan permainan ini dahulu dilakukan untuk memberi pelajaran agar berhati-hati kepada seseorang/setiap orang walaupun kelihatannya baik karena inti dari pada permainan ini bahwa seseorang minta secara paksa.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini dilakukan oleh baik anak laki-laki maupun anak perempuan, tetapi lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Usia para peserta berkisar antara 7 – 12 tahun dan dimainkan oleh minimal 4 orang anak.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

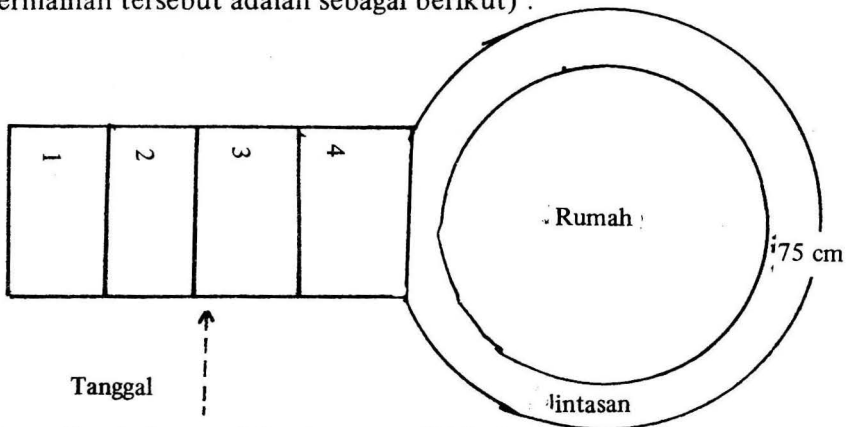
Alat yang dipergunakan dalam permainan ini hanyalah sepotong kayu sebagai tongkat.

7. Iringan Permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan bunyi-bunyian ataupun alat musik maupun lagu-lagu.

8. Jalannya Permainan.

Mula-mula anak-anak peserta permainan ini berkumpul dan mengadakan suatu undian atau suit. Barang siapa yang terakhir kalah dalam suit maka dialah yang menjadi *tukang rampas* dalam permainan ini. Kalau misalnya ada 5 orang anak yang menyelenggarakan permainan ini berarti ada 4 orang anak yang menang dan yang terakhir tadi satu orang. Mula-mula dibuat suatu lingkaran di tanah dengan sepotong arang/kapur dengan diameter lebih kurang 225 Cm, kemudian di dalam lingkaran tersebut dibuat pula sebuah lingkaran lain yang berjarak lebih kurang 75 Cm dari lingkaran yang pertama; yang berarti bahwa lingkaran yang kedua ini berdiameter 150 cm. Kegunaan lingkaran yang kedua ini adalah sebagai *rumah*/tempat berkumpul anak-anak yang menang suit, sedang jarak antara kedua lingkaran tadi (yang 75 CM) sebagai tempat lalu lintasnya si anak yang menjadi tukang rampas. Di luar lingkaran yang pertama dibuatkan pula gambar sebuah tangga yang bertingkat 4. Semua anak-anak yang menang, berkumpul di dalam lingkaran yang kedua yang disebut sebagai rumah. Anak yang kalah suit tadi memegang sebatang kayu/tongkat sepanjang lebih kurang 1 meter, dan berdiri di dekat tangga. (Gambar denah permainan tersebut adalah sebagai berikut) :



Kemudian ia bergerak ke tangga ke I lalu berkata :

"Api gua i kuti?", artinya : "Sedang apa kamu Orang?". Di jawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah : "Mawat", yang arti-

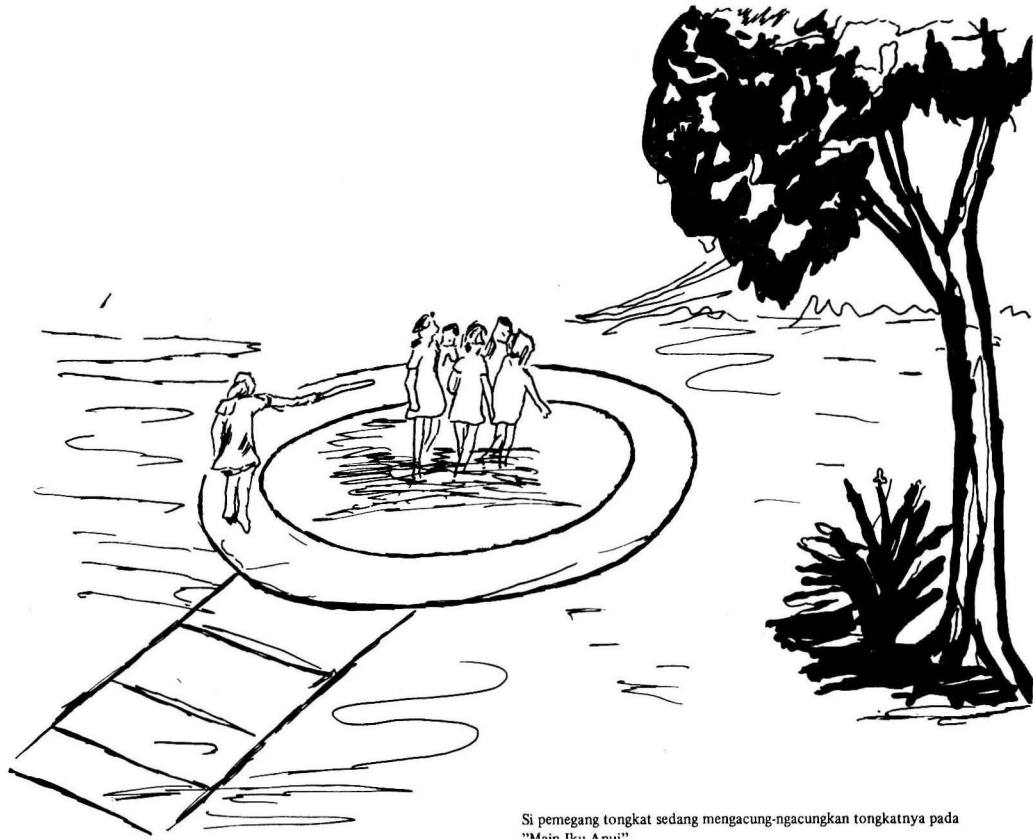
nya: "Tidak apa-apa". Lantas dijawab oleh anak-anak yang tersebut : "Cakak do". Anak yang bertongkat itu tadi lalu naik lagi ke tangga ke III. Kemudian ia berkata lagi : "Tatang Khangok" = "Bukakan pintu". Dijawab lagi oleh anak-anak yang berada dalam rumah : "Khangok maktipasok", artinya "pintu tidak terkunci". Anak yang bertongkat itu terus bergerak ke tangga ke 4 dan berkata: "Temon kodo" artinya "betulkan?". Dijawab lagi : "Temon!" artinya "betul".

Sang anak yang bertongkat itu terus masuk ke dalam lintasan (rongga selebar 75 cm) yang memisahkan kedua lingkaran tadi, sambil berkata menghadapi anak-anak yang berada di dalam rumah. "Dipa Khagah dja": = artinya : "Mana laki-laki di sini". (Maksudnya kepala rumah tangga).

Dijawab lagi oleh orang rumah : Lagi lapah" artinya "Sedang pergi". Anak yang bertongkat tadi berkata lagi, "Nyak aga ngakuk keti sai" yang artinya : "Saya akan mengambil anak, satu orang." Dijawab mereka : "Aku do", yang artinya : "Ambillah". Maka segeralah anak-anak yang bertongkat tadi mengacungkan tongkatnya ke arah anak-anak yang berada dalam lingkaran (rumah) tersebut. Anak-anak itu lalu berlari menghindari sentuhan tongkat tersebut, sementara anak-anak yang bertongkat juga berlari mengejar mereka. Maka terjadilah kejar mengejar, di mana anak yang bertongkat berusaha menyentuhkan tongkatnya pada salah seorang di antara anak-anak yang berada dalam rumah yang senantiasa berlari pula untuk menghindari dari sentuhan tongkat tersebut, dengan catatan bahwa anak yang bertongkat tadi tidak boleh masuk ke dalam rumah. Jadi dia hanya mengejar terbatas pada garis lingkaran kedua. Kalau ada salah seorang yang tersentuh oleh tongkat tadi anak tersebutlah kini yang dinyatakan kalah dan harus menggantikan sipemegang tongkat pertama tadi sebagai tukang rampas. Demikianlah permainan ini berjalan dengan suara yang riuh dari anak-anak yang berlarian kian kemari di dalam lingkaran kedua (rumah) yang dikejar-kejar dengan ujung tongkat oleh si pemegang tongkat. (gambar skets, lihat halaman 106).

9. Peranannya Masa Kini.

Pada umumnya di daerah-daerah pedesaan, permainan ini masih digemari dan dilakukan oleh anak.



Si pemegang tongkat sedang mengacung-ngacungkan tongkatnya pada "Main Iku Apui".

10. Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak karena meng-gembirakan dan meriah, serta dari segi pendidikan moral anak-anak tidak merugikan. Oleh karena itu masyarakat pada umumnya tidak berkeberatan diselenggarakannya permainan ini.

13. MAIN SASEGO'AN

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan "Sasego'an" (bahasa Lampung) yang artinya "Main sumput-sumputan"/Sembunyi-sembunyian. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan permainan yaitu "Menyembunyikan sesuatu".

2. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini hanya dilakukan pada siang hari setelah anak-anak pulang dari sekolah atau mengaji, atau dikala 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.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, hanya saja menurut informan bahwa permainan ini sudah dikenal dan dilakukan anak-anak sejak dahulu.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini pada umumnya hanya dilakukan oleh anak-anak perempuan saja. Usia para peserta berkisar antara 7 – 13 tahun, dan dilakukan oleh sekurang-kurangnya 4 orang anak.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Permainan ini sebenarnya hanya semacam permainan sumput-sumputan yang hanya menggunakan peralatan sepotong kapur tulis, sepotong arang untuk menggambar, dan bagi masing-masing peserta sebatang lidi kecil sepanjang lebih kurang 1 Cm, atau pecahan kecil dari beling/kaca atau sebuah batu kecil yang gunanya untuk disembunyikan dalam permainan ini.

7. Iringan permainan ini.

Pada penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu bunyi-

bunyian ataupun alat musik maupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan.

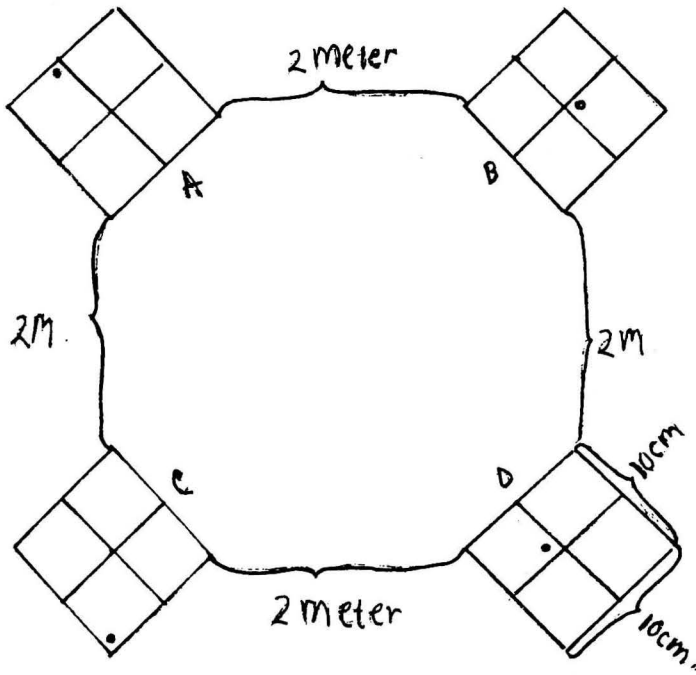
Misalnya terdapat 4 orang anak yang akan melaksanakan permainan ini. (katakanlah si A, si B, si C, dan si D). Masing-masing mereka duduk berjongkok di tanah saling bertolak belakang (membelakangi) dengan jarak antara masing-masing peserta lebih kurang 2 meter. Masing-masing anak ini membuat gambar segi empat di tanah dengan sepotong kapur tulis atau sepotong arang. Panjang sisi masing-masing segi empat itu lebih kurang 10 cm, kemudian segi empat tadi di bagi menjadi empat bagian. Setelah selesai masing-masing anggota pemain membuat satu segi empat yang dibagi menjadi empat bagian tersebut, kemudian masing-masing memperlihatkan kepada para peserta lainnya alat/barang apa yang akan disembunyikannya pada salah satu petak di dalam segi empat tersebut. Seperti diuraikan di atas tadi bahwa alat yang akan disembunyikan masing-masing peserta pemain, dapat berupa sepotong kecil lidi atau sepotong kecil pecahan beling/kaca ataupun sebuah batu kecil. Setelah itu masing-masing anak tadi mulai menyembunyikan alatnya pada salah satu petak dari segi empat tadi secara sembunyi-sembunyi dan hati-hati jangan sampai anggota yang lain mengintip tempat ia menyembunyikan alat tadi. Cara menyembunyikan alat tersebut adalah dengan jalan menggali pada salah satu petak dalam segi empat secara hati-hati jangan sampai kentara ada bekas galian ataupun bekas timbunan pada tempat tersebut. Setelah penyembunyian dilakukan oleh masing-masing, mereka harus mengatakan *khadu*, yang artinya = *sudah*. Kemudian seterusnya secara bergiliran keempat anak tersebut (si A, si B, si C dan si D) masing-masing saling mencari alat permainan temannya yang disembunyikan dengan terlebih dahulu disuruh menebak di mana letak/di kotak mana diletakkan/d disembunyikannya di antara empat kotak/petak dalam segi empat tersebut. Setiap orang hanya boleh menebak dan mencari pada satu petak saja sedang bagian-bagian/petak lainnya adalah untuk ditebak dan dicari teman-teman yang lainnya. Jika misalnya si A berhasil menebak tempat sembunyian si B dan berhasil menemukan alat si B tersebut, maka si B berhutang/mempunyai hutang kepada A sebanyak satu point. Selanjutnya si B kembali menyembunyikan alatnya pada salah satu petak tadi untuk ditebak dan dicari oleh teman yang lain yaitu oleh si C dan kemudian oleh si D. Untuk jelasnya ada-

lah demikian :

Sembunyian si A, ditebak secara bergiliran dan dicari oleh si B, si C dan si D.

- Sembunyian si B, ditebak secara bergiliran dan dicari oleh: si A, si C, dan si D.
- Sembunyian si C, akan ditebak dan dicari secara bergiliran oleh: si A, si B, dan si D.
- Sembunyian si D; akan ditebak dan dicari secara bergiliran oleh: si A, si B, dan si C.

Gambar denah lapangan Permainan



(Gambar skets, terdapat pada halaman 85).

Keterangan :

- A, B, C, D, = tempat kedudukan masing-masing pemain.
- = alat permainan yang disembunyikan.



Para peserta telah menyembunyikan alat mainnya masing-masing, pada permainan "SASEGOAN".

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak terutama di daerah-daerah pedesaan, tetapi di daerah-daerah dekat kota atau perkotaan sudah jarang dipertainkan, hal ini mungkin disebabkan karena sudah terdesak oleh permainan-permainan yang datang dari luar.

10. Tanggapan masyarakat.

Pada umumnya masyarakat merasa tidak berkeberatan diselenggarakannya permainan ini, karena sifatnya hanya sekedar rekreatif dan tidak merugikan moral dan pendidikan anak-anak.

14. MAIN KETIK

1. Nama Permainan.

Permainan ini memakai alat dari batu pipih yang dibulatkan, dapat juga terbuat dari pada genteng yang dibulatkan kira-kira berdiameter 5 – 6 cm, dan disebut *ketik/gacon*. Karena alat ini dipergunakan untuk menembak/mengenai alat peserta lainnya dan bila mengenai akan menimbulkan bunyi "*tik*", maka permainan ini dinamakan *main ketik*.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada siang hari; dan penyelenggaraannya tidak ada hubungan sama sekali dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun bersifat religius magis, melainkan hanya merupakan rekreatif yang kompetitif.

3. Latar belakang sosial budaya.

Penyelenggaraan Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dari dari segala lapisan atau tingkatan masyarakat.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Adapun latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui dari mana asal usulnya, siapa pembawa atau penciptanya. Yang jelas bagi informan adalah bahwa permainan ini sudah dikenalnya sejak masa kanak-kanaknya.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak antara usia 8 – 12 tahun, boleh laki-laki semua atau anak perempuan semua. Jumlah peserta permainan, dua orang.

6. Peralatan/perlengkapan permainan.

Peralatan/perlengkapan permainan hanya memerlukan sebidang tanah tiada berumput, boleh juga halaman rumah atau halaman sekolah, sebagai tempat bermain. Selain itu masing-masing pemain mempergunakan sebuah *ketik/gacon* yang terbuat dari batu pipih atau genteng yang dibulatkan dan berdiameter lebih kurang 5 – 6 cm.

7. Iringan Permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai suatu iringan apa pun baik bunyi-bunyian atau alat-alat musik, maupun lagu-lagu.

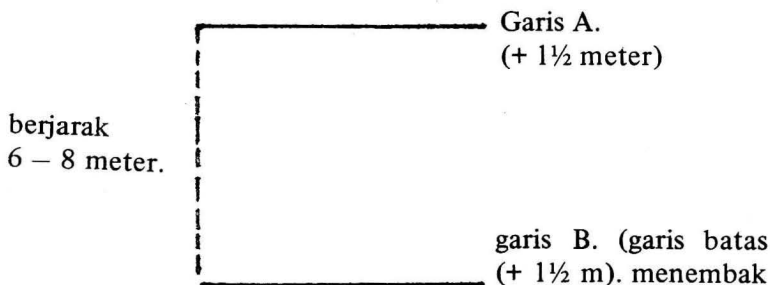
8. Jalannya permainan.

Dua orang anak laki-laki yang sebaya bersepakat akan melaksanakan permainan ini. Dengan masing-masing menggenggam sebuah ketik/gacon di tangannya mereka menuju suatu halaman rumah yang tiada berumput. Mula-mula dibuat sebuah garis sepanjang lebih kurang $1\frac{1}{2}$ meter di atas tanah dengan sepotong kayu atau kapur; kemudian berhadapan dengan garis tersebut dibuat pula sebuah garis lagi yang panjangnya sama dengan garis pertama tadi. (Dalam gambar denah permainan berikut, garis yang dibuat pertama, kami sebut garis A dan garis kedua kami sebut garis B).

Jarak antara garis A dan garis B lebih kurang 6 sampai 8 meter, tergantung dengan kemufakatan antara pemain. Garis A gunanya sebagai tempat mencari urutan pemain dan juga tempat meletakkan ketik/gacon sebagai tempat berdiri/ batas tempat menembakkan/melemparkan ketik/gacon ke garis A.

Mencari urutan pemain.

Untuk mendapatkan urutan pemain, adalah dengan jalan: Masing-masing pemain misalnya si C dan si D, dengan berdiri pada garis B melemparkan ketik/gaconnya ke arah garis A. Yang mempunyai gacon yang jatuhnya terdekat atau persis berada pada garis A, dialah yang mendapatkan urutan pertama, sedang kawannya mendapat urutan pemain terakhir. Denah lapangan permainan akan tampak sebagai gambar berikut.

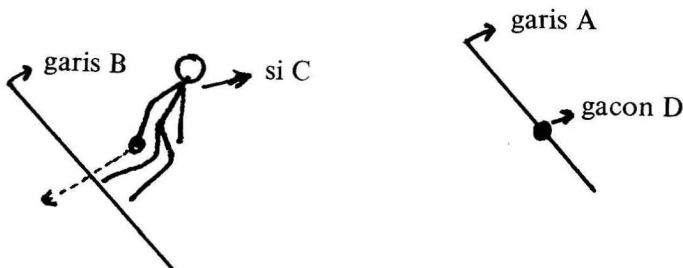


Kita misalkan dalam hal ini si C mendapatkan urutan pertama sedang si D mendapatkan urutan pemain terakhir.

Jalan Permainan.

Si C memungut ketik/gacon lalu berdiri pada garis B, sedang si D memungut ketik/gaconnya lalu meletakkannya di atas garis A. Si C mulai bermain dengan jalan mula-mula membidik ketik/gacon D dan lalu menembak/melempar gacon si D dengan gaconnya sendiri. (Gambar 1).

(Gambar 1.



gacon C yang dipegang pada tangan kanannya.

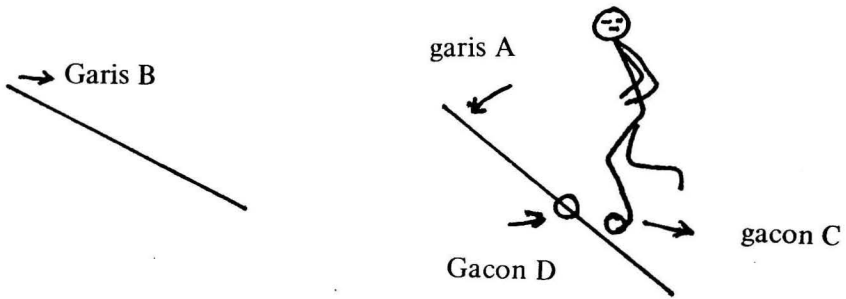
- a. Bila gacon C mengenai gacon si D yang berada di atas garis A tersebut, si A lalu berjalan berjingkat (berjalan dengan mengangkat dan menekukkan kaki kanannya ke belakang), yang berarti bahwa si C berjalan hanya dengan sebelah kaki kirinya menuju gaconnya. Kemudian dengan ujung-ujung jari kaki kirinya ia menggeser-geserkan gaconnya tersebut untuk didempetkan dengan gacon si D. Setelah berdempetan betul, lalu ia mengambil ancang-ancang mundur lalu maju agak cepat dan menggeser dengan kuat kedua gacon tersebut ke arah garis B dengan pangkal jari kaki kiri sebelah bawah (ujung telapak kaki kiri). (lihat gambar-gambar 2, 3, dan 4).

Kalau gacon si D terlontar melewati garis B, maka selesailah permainan taraf tersebut dan si D dinyatakan kalah dan harus mendukung/menggendong si C sejauh jarak antara garis A dengan garis B. Tetapi kalau gacon si D belum terlontar melampaui garis B, si C melanjutkan permainannya dengan jalan melempar kembali gacon si D dari garis B, di mana sekarang gacon si D sudah bergeser dari garis A. Apabila gacon si C mengenai gacon si D, maka si C bermain seperti cara di atas tadi

Gambar 2. Si C berjalan berjengket menuju gaconya setelah mengenai gacon si D.



Gambar 3. Si C sambil berjengket, menggeser-geserkan gaconnya menuju gacon D untuk didempetkan.

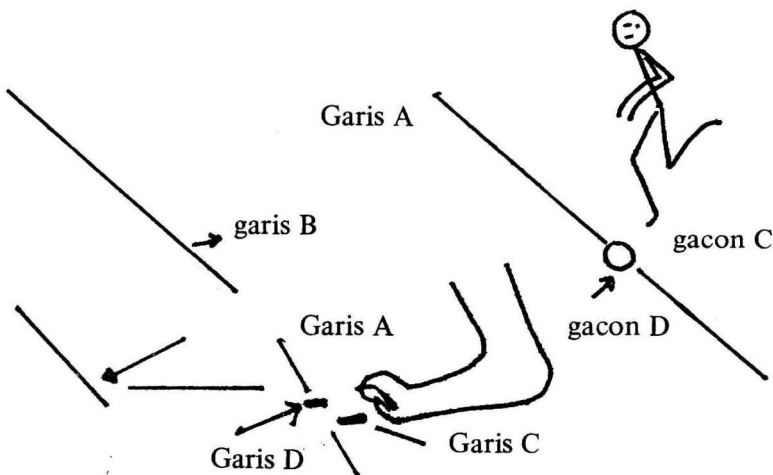


yaitu berjengket/berjalan dengan sebelah kaki, menuju gaconya dan berusaha mendempetkan kembali gaconnya tersebut pada gacon D, setelah dempet mengambil ancang-ancang mundur lalu maju lagi dan menggeser dengan kuat kedua gacon itu ke arah garis B dengan ujung telapak kaki kirinya. Cara tersebut di atas akan dilakukan berulang-ulang sampai gacon D terlontar melewati garis B.

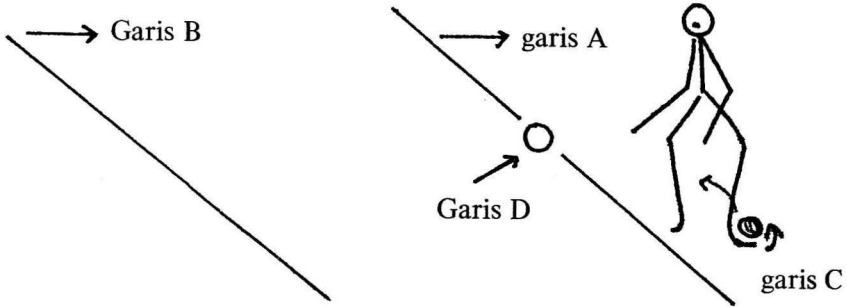
- b. Bila pada waktu melempar, ternyata gacon si C tidak mengenai gacon D baik pada saat permulaan main maupun pada waktu permainan sedang berjalan seperti pada no. a di atas. (pada lemparan kedua); maka si C berjalan biasa menuju gaconnya, lalu menggiring gaconnya tersebut ke dekat gacon si D. Cara menggiringnya adalah dengan jalan memakai hitungan: 1, . . . 2, dan 3. Pada hitungan ke 1, si C menggeserkan gacon-

nya ke arah gacon D dengan sisi sebelah kiri telapak kaki kanannya yang diputar ke kanan tanpa mengangkat telapak tersebut dari tanah dan berporoskan tumit kaki kanan tersebut. Pada geseran hitungan ke 1 ini gacon C tidak boleh menyentuh gacon si D, tetapi di dekatkan saja. Pada hitungan ke 2, dilakukan geseran seperti pada geseran hitungan ke 1, di mana gacon si C tidak boleh menyentuh gacon si D. Kemudian pada hitungan ke 3, si C menggeser kuat-kuat gaconnya dan harus mengenai gacon si D. (gambar 5 dan 6). Kalau gacon si D belum terlempar melewati garis B, si C bermain terus, yaitu dari garis B dia berdiri dan melemparkan gaconnya pada gacon si D. Di mana dalam setiap pelemparan, akan ada dua kemungkinan yaitu: terkena atau tidak terkenanya gacon si D oleh si C. Bila lemparan tersebut mengenai, si C melakukan permainan cara a dan bila tidak mengenai, dilakukan permainan cara b. Dalam hal ini, baik cara a maupun cara b, tujuannya adalah menggeser/melontarkan gacon lawan mainnya (si D) melewati garis B. Yang apabila dia berhasil, maka dialah yang menang dan sebagai imbalannya, dia harus di dukung/digendong lawan mainnya sejauh jarak antara garis A dan garis B. Yang kemudian permainan akan dimulai lagi dengan jalan mencari urutan pemain kembali.

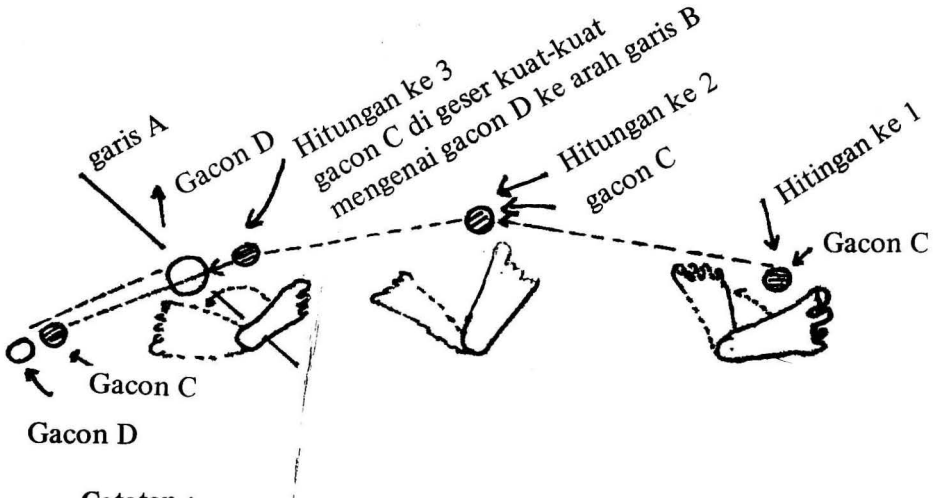
Gambar 4. Si C menggeser dengan kuat kedua gacon ke arah garis B dengan ujung telapak kaki kirinya, sementara jari-jari kaki kirinya merenggang ke atas/tidak menyentuh tanah.



Gambar 5. Si C menggeser-geserkan gaconya menuju gacon si D dengan hitungan 1, 2, dan 3. Menggeser gacon dilakukan dengan sisi kiri telapak kaki kanan yang diputar ke kiri dengan bertumpu/berporos pada tumit kaki kanan tersebut.



Gambar 6. Menunjukkan bagaimana cara menggeser-geserkan gacon sendiri untuk di dekatkan dengan gacon lawan main (pada hitungan ke 1 dan ke2, dan lantas pada hitungan ke 3) menggeserkan dengan kuat gacon sendiri mengenai gacon lawan main, agar ikut terlempar ke arah garis B.



Catatan :

Hal-hal yang menyebabkan dinyatakan matinya permainan seseorang dan harus digantikan oleh lawan mainnya, bila :

1. Pada permainan no. a, sewaktu berjengket kaki kanan

menyentuh tanah.

2. Dalam permainan no. b, bila hitungan ke 1 atau hitungan ke 2, gacon sudah menyentuh gacon lawan main.
3. Dalam permainan no. b, bila pada hitungan ke 3 gacon kita tidak mengenai gacon lawan main.

9. Peranannya masa kini.

Pada masa sekarang ini, permainan ini jarang dimainkan oleh anak-anak; mungkin disebabkan sudah terdesak oleh permainan lain dari kota-kota.

10. Tanggapan masyarakat.

Masyarakat tidak melarang anak-anaknya melakukan permainan ini terutama karena tidak berbahaya, cukup menggembirakan/ merupakan rekreasi bagi anak-anak. Disamping itu dalam permainan ini mengandung unsur-unsur olah raga, kompetitif dan disiplin.

15. MAIN CUKUT PANCUNG

1. Nama Permainan

Permainan ini dinamakan "Cukut pancung" (dalam bahasa Lampung) yang artinya: *Cukut* = kaki, *Pancung* = tabung bambu. Jadi yang dimaksudkan adalah permainan dengan kaki yang terbuat dari pada bambu.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

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

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini tidak diketahui, akan tetapi yang jelas bahwa permainan ini sudah dikenal sejak zaman dahulu dan sampai sekarang masih digemari dan dilakukan oleh anak-anak.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

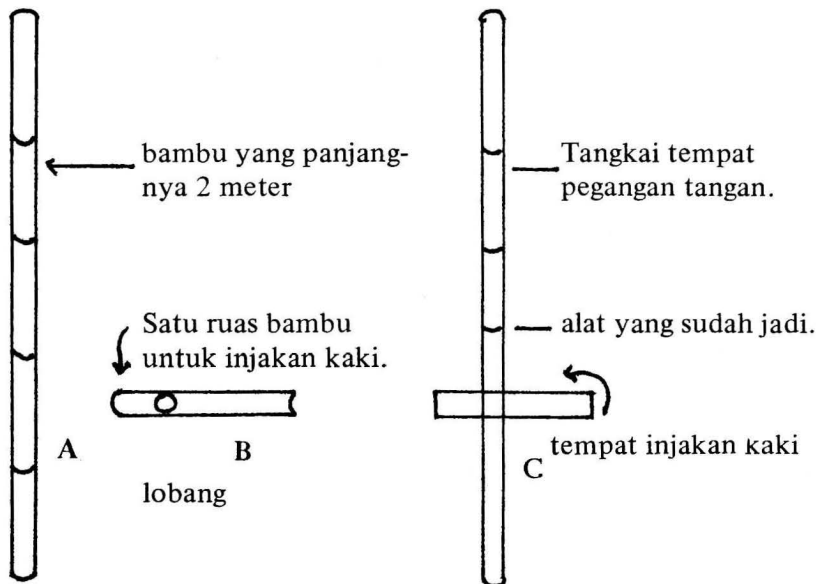
Peserta/Pelaku permainan ini khusus dilakukan oleh anak laki-laki saja yang berusia sekitar 9 – 15 tahun, yang kadang-kadang pula dilakukan oleh anak-anak bujangan sekedar iseng saja. Jumlah peserta minimal 2 orang, tetapi semakin banyak semakin meriah.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Pada permainan ini dipergunakan alat yang terbuat dari pada bambu bulat yang sudah tua sebesar yang dapat digenggam anak yang melakukan permainan. Bambu tersebut panjangnya lebih kurang 2 meter, kemudian selain itu dipergunakan seruas bambu yang lain yang tidak dibuang ruasnya, juga dari bambu yang sudah tua. Besar bambu yang seruas ini agak lebih besar daripada bambu yang panjangnya 2 meter tadi.

Cara membuatnya :

Pada bambu yang seruas ini dibuat sebuah lobang tembus agak dekat dengan ruas pangkal bambu dengan jarak lebih kurang 5 atau 7 cm. Ke dalam lobang tadi dimasukkan bambu yang 2 meter dari ujung ke arah pangkal menurut persetujuan para peserta-peserta permainan, misalnya ditentukan bahwa ketinggian injakan dari tanah harus setinggi 40 centimeter dan sebagainya. Maka masuknya bambu yang 2 meter tadi ke dalam lobang bambu yang satu ruas harus 1 meter 60 centi atau 1,60 meter. Jadi fungsi dari pada bambu yang 2 meter adalah sebagai tempat pegangan, sedang bambu yang satu ruas adalah sebagai tempat menginjak/sebagai injakan kaki. Gambar alat permainan adalah sebagai berikut ini.



Cara menggunakan alat :

Menggunakan alat tersebut adalah sebagai berikut : Seorang pemain harus mempunyai sepasang (dua alat yang sudah jadi/siap dipakai seperti gambar C. Sebenarnya untuk menggunakan alat ini memerlukan latihan yang cukup lama, jadi tidak semua anak-anak dapat mempergunakan alat tersebut. Jadi anak-anak yang ikut dalam permainan ini adalah anak-anak yang sudah terlatih menggunakannya. Mula-mula alat yang akan digunakan pada kaki kanan di-

senderkan pada pojok dinding luar sebuah rumah, lalu kaki kanan dinaikkan dan menginjak injakan pada alat tersebut sementara tangan kanan memegang tangkai pegangan terus naik dengan menggenjotkan badan ke atas sehingga anak tersebut berdiri dengan sebelah kaki kanan pada tempat injakan alat tadi yang masih tersender di dinding. Kemudian dengan tangan kirinya dia mengambil alat yang satunya lalu menginjakkan kaki kirinya pada injakan alat tersebut. Kini anak tersebut masing-masing kedua kakinya telah berada di atas injakan alat bambu tadi sementara kedua tangannya telah pula memegang dengan erat pada masing-masing tangkai pemegang. Dengan menjaga keseimbangan badannya di atas alat tersebut dia mulai bergerak ke kiri atau ke kanan lalu mengayunkan kaki berjalan meninggalkan dinding tempat bersandar tadi.

7. Iringan permainan

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan iringan apa pun baik bunyi-bunyian, alat-alat musik maupun lagu-lagu.

8. Jalannya permainan.

Misalnya 4 orang anak dengan masing-masing sepasang alatnya sepakat akan melaksanakan suatu perlombaan. Mereka berunding untuk menentukan jarak yang akan ditempuh serta route perjalanannya. Setelah ada kesepakatan, mulailah mereka berjalan dari suatu tempat start yang telah ditentukan. Barang siapa di antara ke 4 anak tersebut yang terjatuh, maka alatnya dirusak dan dibuang oleh kawan-kawannya. Kemudian anak yang terjatuh tadi berjalan biasa mengikuti rombongan. Kalau ada beberapa orang yang jatuh sebelum sampai ke daerah finish yang telah ditentukan, maka mereka diikat tangannya dan digiring oleh yang belum jatuh. Mereka yang digiring ini seolah-olah orang tawanan yang digiring ke sel tahanan. Biasanya yang sampai ke daerah finish dan tidak jatuh hanya tinggal satu atau dua orang. Kadang-kadang yang tidak jatuh tadi walaupun belum sampai ke daerah finish sudah dinyatakan sebagai pemenang, dan rombongan berhenti dan beristirahat. Di tempat istirahat ini mereka duduk dengan tertib dan teratur. Anak yang jadi pemenang tadi dinobatkan menjadi raja, dan duduk di tempat yang diistimewakan serta kepalanya dihiasi dengan hiasan yang dibuatkan oleh kawan-kawannya dan para penonton dari daun-daunan yang ada di sekitar tempat tersebut.

Mereka bernyanyi, berjoget tertawa dengan gembiranya, dan apa yang diminta oleh sang raja harus dipatuhi oleh mereka yang kalah tadi. Sampai di sini permainan berakhir. (Gambar skets terdapat pada halaman .).

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini terutama di daerah-daerah pedesaan masih tetap digemari dan dilakukan oleh anak-anak. Namun dibandingkan dengan masa-masa lampau sudah agak berkurang, apalagi di daerah-daerah dekat kota.

10. Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak yang begitu menggembirakan dan meriah, meskipun permainan ini kadang-kadang agak berbahaya karena ada yang jatuh dan keseleo. Namun permainan ini sebagai salah satu warisan budaya bangsa yang perlu dicatat dan dikembangkan sebagai suatu cabang pendidikan olah raga anak-anak seperti halnya oleh raga yang lain, karena permainan ini melatih keseimbangan badan, otot-otot kaki dan tangan serta ketangkasan.



Para peserta akan melakukan Start, pada permainan "CUKUT PANCUNG".

16. MAIN PANAHA-PANAHAN PESTOL

1. Nama Permainan.

Permainan ini adalah permainan panah-panahan; oleh karena dalam melepaskan anak panah dipergunakan sekeping papan yang diberi bentuk dan laras seperti pestol, maka permainan ini dinamakan main panah-panahan pestol (pestol = bahasa Lampung, yang artinya pistol).

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini hanya dapat dilakukan pada siang hari. Tentang penyelenggaraannya tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan peristiwa lain baik yang bersifat sosial ataupun yang bersifat religius magis, melainkan hanya bersifat rekreatif, kompetitif, dan educatif.

3. Latar belakang sosial budaya.

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

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ini, sama dengan permainan lain pada umumnya di mana para informan pernah melakukannya pada masa kanak-kanaknya, tetapi tidak tahu dari mana asal usul permainan tersebut.

5. Peserta/Pelaku permainan.

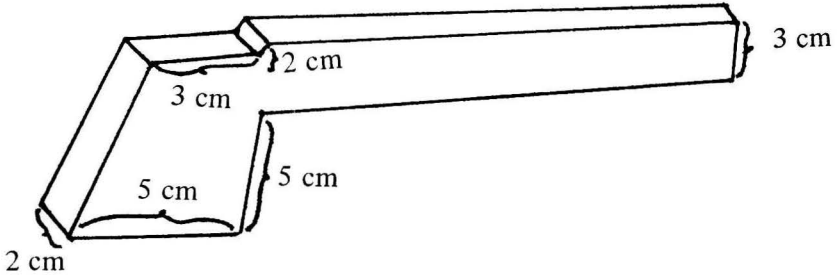
Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak yang sudah agak besar yaitu berkisar antara umur 10 – 15 tahun, dan oleh anak-anak laki-laki saja. Hal ini disebabkan karena agak sulit membuat alat permainan tersebut. Jumlah peserta permainan, biasanya berpasangan yaitu 2 atau 3 pasang atau boleh pula lebih. Pasangan ini dimaksudkan untuk memudahkan mencari score.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

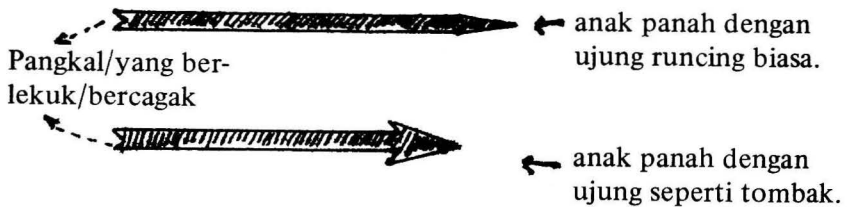
Peralatan yang dipakai masing-masing peserta adalah sebuah pistol-pistol dari papan lengkap dengan laras dari bambu, karet busur dan beberapa buah anak panah.

Cara membuat peralatan :

1. Sepotong papan setebal 2 cm, panjang 25 – 30 cm, lebar 8 cm. Papan ini dibuatkan berbentuk pistol dengan lebar pegangan lebih kurang 5 cm, seperti gambar berikut :



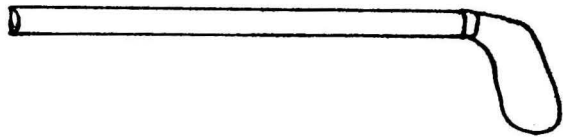
2. Sebagai laras, dipergunakan seruas bambu yang berdiameter 2 centimeter dan panjangnya 25 cm, di mana skat ruas bambu pada pangkal dan ujung bambu di buang.
3. Dua lembar karet bekas ban dan mobil atau sepeda selebar 0,4 cm dan panjangnya lebih kurang 30 cm. Yang kegunaannya sebagai busur dan pengikat laras pada papan.
4. Anak-anak panah; terbuat dari bilah bambu yang tua dan keras yang dibulatkan seperti tusuk sate sepanjang lebih kurang 35 centimeter. Pada pangkalnya dibuatkan lekukan/cagak sebagai tempat sangkutan karet busur, sedangkan pada ujung lainnya ditajami, boleh ditajami lurus saja seperti pensil atau dibuat seperti ujung tombak, seperti gambar berikut :



5. Cara menyetel pestol-pestolan :

Laras dari bambu ditaruh di atas papan yang sudah dibentuk seperti pistol, kemudian diikat dengan kuat dengan karet bekas ban dalam mobil tadi, dengan jarak dari pe-

gangan pistol sepanjang 6 centimeter. Laras tersebut diikatkan pada dua tempat agar kuat dan tidak terlepas, yaitu pada pangkal dan ujung laras. Pada ujung laras diikatkan benang kasar/benang yang agak besar, di mana pada kedua samping/sisinya diikatkan dengan kuat kedua ujung karet yang telah disediakan yang kegunaannya sebagai busur dari panah-panahan tersebut. Semakin pendek karet yang dipakai, semakin besar tegangannya dan akan semakin kencang anak panah yang diluncurkan. Untuk jelasnya berikut ini digambarkan ujung laras yang dilihat dari atas di mana karet busur diikatkan dengan benang pada ujung laras tersebut.



Kemudian, di atas tangkai pistol dipakukan sebuah paku reng yang telah dibuang kepalanya lebih kurang berjarak 2 cm dari pangkal laras. Panjang paku yang di luar lebih kurang 1,5 cm. Kegunaan paku tersebut adalah sebagai sumbu/as bagi alat penjepit anak panah. Penjepit anak panah ini terdiri dari sebilah bambu yang keras sepanjang 5 cm, lebar 2 cm, dan tebalnya $\pm 0,8$ cm. Pada bilah ini dibuat lobang di tengahnya pada jarak 2 cm dari ujung bilah tersebut. Kemudian bilah ini dipasang pada paku as tadi tepat pada lobangnya. Ujung bilah penjepit ini yang dekat dengan laras, diikat dengan karet pada tangkai pistol. Pengikat karet ini harus sedemikian rupa sehingga tangkai penjepit dapat ditekan ke bawah dan ujung jepitan yang diikat dengan karet tadi dapat terbuka. Jadi fungsi karet pengikat di sini adalah sebagai per agar jepitan tadi dapat membuka dan menutup, yang kegunaannya untuk menjepit pangkal anak panah.

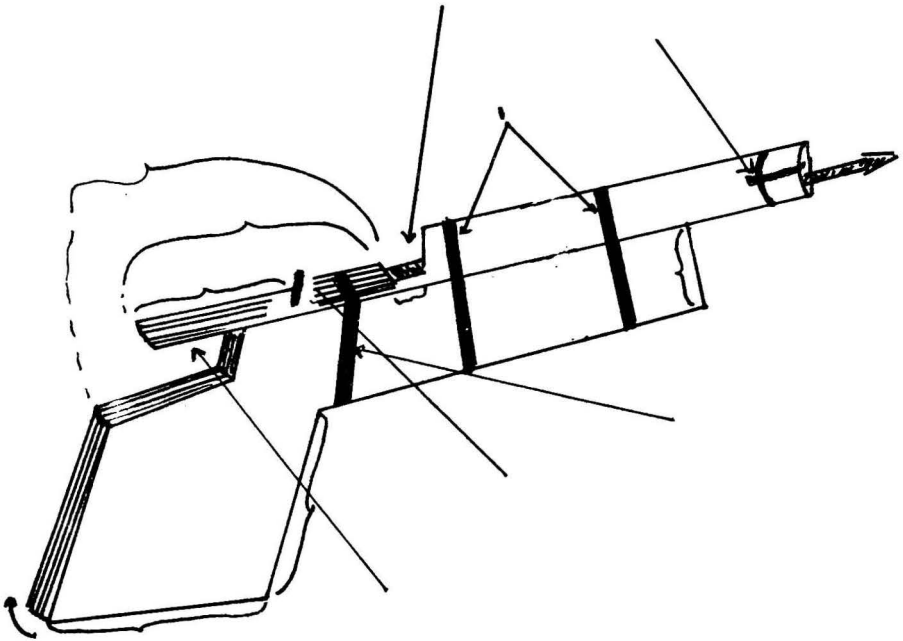
Pemasangan anak panah :

Anak panah dipegang dekat ujungnya yang runcing; karet busur lalu dipasang pada lekukan pada pangkal anak panah tersebut. Kemudian anak panah serta karet busurnya didorong ke dalam laras melalui ujung laras terus ke luar

pangkal laras, lalu pangkal anak panah tadi dijepit dengan jepitan yang telah dipasang pada tangkai pistol tadi. Sekarang, panah-panahan pistol ini sudah siap ditembakkan, yaitu apabila penjepit ditekan ke bawah dengan ibu jari tangan pemegangnya, maka anak panah terlepas dari jepitan dan meluncur ke muka melalui lobang ujung laras.

Dalam hal ini diperlukan ketelitian mengatur panjangnya karet busur dibandingkan dengan panjang laras, dan kuatnya karet penjepit; bila tidak seimbang maka anak panah tidak dapat dijepit, atau dapat juga penjepit tidak dapat ditekan ke bawah, atau dapat juga terjadi anak panah tidak meluncur dengan sempurna. Berikut ini digambarkan pistol-pistolan yang siap untuk ditembakkan.

Gambar pistol-pistolan yang siap ditembakkan beserta keterangan-



7. Jalannya Permainan.

Dua pasang atau lebih anak laki-laki yang berusia antara 10 – 15 tahun sepakat dan siap-siap melakukan permainan ini. Mereka pergi ke suatu tanah lapang yang agak luas dan agak jauh dari ru-

mah-rumah di kampung agar tidak ada kemungkinan mengenai anak-anak kecil atau orang-orang tua.. Di tanah lapang tersebut mereka menancapkan di tanah sebuah tonggak sebesar tongkat yang tingginya dari tanah lebih kurang $1\frac{1}{2}$ meter. Di atas tonggak ini ditaruh sebuah kotak korek api sebagai sasaran tembakan. Lurus dengan tonggak pertama itu, ditancapkan pula di tanah sebuah tonggak lain atau boleh juga sebuah batu yang agak besar, yang gunanya sebagai batas tempat menembak yang jaraknya tergantung dengan perjanjian antara pemain; yaitu antara 10 meter atau 15 meter.

Mula-mula pasangan A-B melakukan suit atau semacam undian, kemudian hal yang sama dilakukan pula oleh pasangan C-D. Misalkan pada pasangan A-B, si A yang menang undian sedangkan pada pasangan C-D, si C yang menang undian. Kemudian antara A dan C melakukan undian pula untuk menentukan siapa yang lebih dahulu menembak. Ternyata misalnya A yang menang. Maka dalam hal ini si A lah yang lebih dahulu menembak sasaran pada tonggak yang pertama tadi. Dia menembakkan lima buah anak panah berturut-turut. Ternyata misalnya ada 4 buah anak panah yang mengenai sasaran. Selesai si A, giliran si C yang menembak, dimisalkan anak panah yang mengenai sasaran ada 3 buah. Lalu antara B dan D melakukan undian pula siapa yang akan menembak terlebih dahulu, yang dalam hal ini misalnya si B yang menang. Si B lalu menembakkan 5 buah anak panah berturut-turut pula dan ternyata ada 2 anak panah yang mengenai sasaran. Terakhir si D yang menembak dan ternyata misalnya hanya 1 anak panah yang mengenai sasaran. Dari score, ternyata dalam pasangan A-B, si A yang menang dan dalam pasangan C-D, si C yang menang. Hadiahnya bagi pemenang tergantung dari perjanjian antara mereka sebelum permainan dimulai. Adakalanya hadiahnya misalnya hadiah bagi si A, 5 buah anak panah si B, sedang hadiah bagi si C, adalah 5 buah anak panah milik si D. Atau kadang-kadang hadiahnya masing-masing yang menang digendong oleh masing-masing pasangannya sejauh jarak menembak tersebut yaitu lebih kurang 15 meter. Demikianlah taraf permainan tersebut telah selesai dan dapat dilanjutkan kembali bila masing-masing anggota masih sepakat; dan tentunya harus didahului dengan undian kembali.

8. Iringan permainan.

Dalam permainan ini tidak diperlukan suatu iringan apapun,

baik berupa bunyi-bunyian, nyanyian ataupun berupa lagu-lagu.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di desa-desa yang jauh dari kota. Tetapi bagi desa-desa yang dekat dengan kota, permainan ini sudah jarang dilakukan disamping karena sukar membuat alatnya juga karena terdesak oleh permainan lain dari kota-kota.

10. Tanggapan masyarakat.

Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak dan sangat mengembirakan, lebih-lebih pada saat akhir permainan di mana yang kalah, harus menggendong yang menang. Disamping itu permainan ini mengandung unsur olah raga, disiplin, kompetitif dan latihan keterampilan. Jadi pada umumnya masyarakat, merasa tidak berkeberatan anak-anaknya melakukan permainan ini.

17. NABUH KELEKUP

1. Nama permainan ini adalah "Nabuh Kelekup" (bahasa Lampung), yang artinya Nabuh = membunyikan/memukul, Kelekup = kentongan besar terbuat dari pada sepotong kayu yang besar yang ditaruh di tanah dan diganjal dengan kayu. Permainan ini adalah suatu permainan yang khas, dan hanya terdapat di kecamatan Belalau dan Kecamatan Balik Bukit Lampung Utara.

2. Hubungan Permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini khusus diadakan pada bulan Puasa, mulai dari hari pertama, sampai lima hari setelah lebaran atau tanggal 5 Syawal. Semua kampung di situ mempunyai satu buah kelekup. Karena selain merupakan alat permainan baik bagi anak-anak maupun/terutama bujang gadis, juga merupakan suatu alat yang sangat penting bagi masyarakat di sana, yaitu sebagai alat komunikasi. Dikatakan demikian karena bila alat tersebut dipukul/ditabuh/dibunyikan lain seperti yang dibunyikan pada permainan, lebih-lebih kalau dilakukan pada bulan bulan puasa, oleh suatu kampung tertentu, hal itu merupakan suatu pertanda adanya misalnya : kebakaran, perkelahian massal, perampokan dan sebagainya.

3. Latar belakang sosial budaya.

Dalam melaksanakan permainan ini pelakunya tidak terbatas pada orang tertentu saja, melainkan dapat dilakukan oleh siapa saja dan dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat.

4. Latar belakang sejarah perkembangan

Tentang sejarah perkembangan dan latar belakang permainan tidak diketahui dengan jelas, tetapi yang jelas adalah bahwa permainan ini sudah dikenal dan dilakukan oleh orang-orang di sana sejak dahulu. Tetapi ada juga yang menerangkan bahwa sebenarnya alat *kelekup* ini dulunya merupakan alat pemberitahuan antar kampung, terutama dalam hal adanya bahaya-bahaya seperti tersebut diatas tadi; dimana jarak antara kampung-kampung pada zaman dahulu, begitu jauhnya dipisahkan oleh hutan dan semak-semak belukar. Jadi dengan membunyikan alat ini yang bila dipukul dengan ujung alu akan menimbulkan menimbulkan suara yang sanat keras. Tetapi karena perkembangan zaman, maka alat ini sekarang dipakai pula sebagai alat permainan,

5. Peserta/pelaku permainan.

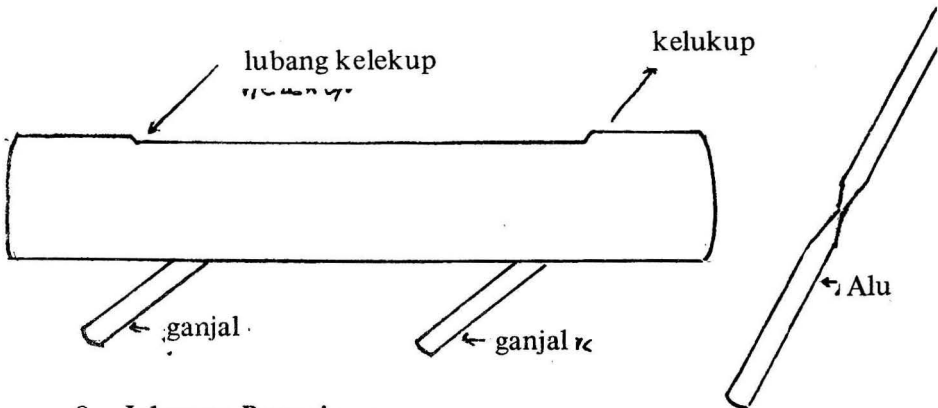
Peserta/Pelaku permainan ini minimal dua orang, dan maksimal 6 orang bujang dan gadis (secara berpasangan, 3 bujang dan 3 gadis). Mengingat fungsi lainnya, lebih-lebih pada zaman dahulu, maka alat ini tidak boleh ditabuh/dipukul oleh satu orang.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Peralatan yang dipakai pada permainan ini adalah sebuah kentongan besar (saking besarnya, alat ini harus diletakkan di tanah dan diganjal; terdiri dari sebuah kayu bulat yang garis tengahnya dari 60 – 80 Centimeter, dan panjangnya dari 1½ – 2 meter). Di samping kelekup/sebangsa kentongan tadi, dipakai juga biasanya alu penumbuk untuk memukulnya (dari jarak 3 Km, masih jelas).

7. Iringan permainan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak disertai dengan iringan bunyi-bunyian lain maupun pantun atau lagu-lagu. Gambar skets alat tersebut kira-kira sebagai berikut ini :



8. Jalannya Permainan.

Permainan ini meskipun dilakukan minimal oleh 2 orang, tetapi bukanlah untuk dipertandingkan atau diperlombakan. Jadi permainan ini dilakukan melulu sebagai hiburan bagi pelakunya. Misalnya ada 2 orang atau lebih memegang kayu pemukulnya dan bergantian memukulkannya pada pinggir lobang kelekup/kentongan dengan tertib dan teratur sehingga suaranya mantap dan enak kedengarannya.



Seorang peserta sedang beraksi berpidato, pada permainan "TETUAANAN

Salah seorang di antara anak tersebut memukul dengan cara yang lain dari pada yang lain, yang disebut *ritik*, yaitu memukul dengan lebih cepat dari yang lain tetapi teratur. Dimana maksud daripada ritik tadi adalah memukul dengan cepat tetapi teratur menyelingi pukulan kawan-kawannya. Cara memukul kayu pemukul (biasanya alu penumbuk beras), adalah seperti menumbuk beras. Jadi dipukul dengan ujung alu tadi pada pinggiran lobang pada kelekup. Pada waktu terang bulan, biasanya beberapa orang gadis berkumpul memukul kelekup ini dan tentunya disusul oleh beberapa orang bujang. Mereka memukul kelekup tersebut sangat tertib dan bergembira kelihatannya. Setelah beberapa saat biasanya hanya seorang gadis dan seorang bujang saja yang memukul/membunyikan kelekup itu, sedang yang lainnya mengobrol, sebagai layaknya bujang gadis. Pada lebih kurang jam 10.00, mereka menghentikan permainan dan membubarkan diri pulang. (Gambar skets pada halaman

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini seperti dikatakan di atas tadi, hanya ada/terdapat di Kecamatan Belalau dan Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Utara. Permainan ini masih tetap digemari terutama bujang dan gadis permainan ini adalah sebagai salah satu cara untuk pertemuan antara mereka.

10. Tanggapan masyarakat.

Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak, bujang dan gadis, dan bagi seluruh masyarakat tetap menyenangkan dan memelihara. Permainan ini juga termasuk warisan budaya yang perlu dicatat.

18. MAIN TETUANAN

1. Nama permainan

Permainan Tetuanan ini asal kata dari Tuan, yaitu suatu panggilan kepada pembesar di zaman penjajahan Belanda. Permainan ini hampir senada dengan sandiwara, sebab merupakan khayalan bagi pelakunya yang diwujudkan dalam gerak dan tingkah laku serta cara berpakaian seperti halnya seorang Tuan (pembesar) yang sungguhan. Permainan ini hanya ada di daerah Kecamatan Balik Bukit sejak berpuluh tahun yang lalu.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Penyelenggaraan permainan ini khusus diadakan setelah hari Raya Idul Fitri, yaitu setelah berakhirnya peristiwa NGEJALANG. Ngejalang di sini maksudnya keramaian di suatu kampung dalam rangka memeriahkan Hari Raya Idul Fitri sejak tanggal 1 Syawal sampai dengan tanggal 7 Syawal. Yang mengadakan Ngejalang ini tidak semua kampung, melainkan beberapa kampung yang masyarakatnya sudah mufakat dan diumumkan kepada khalayak ramai bahwa pada hari yang sudah ditentukan kampung itu akan NGEJALANG, maka permainan Tetuanan ini dilaksanakan. Permainan Tetuanan ini bersifat kompetitif dan edukatif; dikatakan kompetitif karena setiap peserta berusaha melebihi dari peserta yang lain seperti cara berdandan, cara berpidato, dan cara menarik hati publik yang menonton. Bersifat edukatif, sebab permainan ini mencerminkan pada generasi-generasi muda beginilah cara hidup betapa bahagianya seandainya menjadi seorang Tuan (pembesar). Yang tentunya bagi generasi muda terbayang dan timbullah suatu hasrat dan keinginan untuk berjuang menjadi seorang Tuan (pembesar) yang hidup dalam kesenangan dan kebahagiaan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Dalam melaksanakan permainan ini pelakunya terbatas pada kelompok orang yang beragama Islam dengan tidak membedakan status sosialnya. Berarti bukanlah hanya terbatas pada orang-orang yang mampu dalam hal materi, ataupun orang-orang bangsawan saja. Yang penting dalam permainan ini semua mereka dapat bergembira dengan penuh rasa bahagia setelah menunaikan ibadah puasa dan benar-benar harus disadari bahwa sewaktu peristiwa

Ngejalang merupakan kesempatan berkumpul untuk saling maaf memaafkan.

4. Latar belakang sejarah perkembangan.

Berdasarkan penjelasan tuan-tuan kampung, permainan ini sudah ada semenjak berpuluh-puluh tahun yang lalu. Di mana masyarakat pada waktu itu hidup di alam penajahan, dan dapatlah kita bayangkan betapa pahit getirnya penderitaan hidup yang dirasakan oleh bangsa kita. Sehingga semua orang mengkhayalkan dan mengangan-angankan betapa bahagianya menjadi seorang pembesar.

5. Peserta/Pelaku permainan.

Para pelaku permainan ini adalah orang-orang yang telah lanjut usia berumur 45 tahun ke atas, baik pelaku pria maupun pelaku wanitanya, dan tidak terbatas dengan orang-orang dalam suatu kampung saja tetapi boleh beberapa kampung yang bergabung menjadi satu. Para pelaku permainan ini dipilihkan dari orang-orang yang dapat menirukan cara dan tingkah laku seorang pembesar, dan orang-orang yang bisa melawak, menyanyi atau menari.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Dalam pelaksanaan permainan ini banyak mempergunakan peralatan terutama alat-alat yang mencerminkan pakaian dan peralatan seorang Tuan (pembesar) di samping alat-alat lain yang dianggap perlu. Walaupun sebenarnya alat itu tidak ada tetapi para pelakunya berusaha membuat alat tersebut yang bentuknya minimal hampir serupa dengan alat-alat yang digunakan seorang pembesar. Misalnya kodak, alat ini tidak mungkin ada bagi masyarakat kampung pada waktu dahulu tetapi pelakunya harus membuatnya apakah dari kayu atau dari bambu. Yang lain lagi, misalnya tanda-tanda pangkat, rumbai-rumbai dan lain-lain yang dipakai seorang opsir Belanda, pelakunya lalu membuatnya apakah dari tutup botol dan lainnya yang dibuat bentuknya hampir serupa dengan aslinya. Sebagaimana dari peralatan dibuat secara bergotongroyong oleh masyarakat di mana permainan ini akan dilangsungkan. Alat-alat ini seperti: topi, dasi, sepatu, tongkat, serutu dan sebagainya.

7. Iringan permainan.

Permainan ini diselingi dengan nyanyian, tari-tarian, yang ten-

tunya memerlukan instrumen yang antara lain terdiri dari :

1. Gendang / terbangun.
2. Gong.
3. Canang (gong kecil).
4. Seruling.

8. Jalannya permainan.

Permainan ini diadakan pada malam hari dimulai dari jam 21.00 WIB sampai larut malam. Pada siang harinya semua pelaku permainan bergotong royong dibantu oleh masyarakat untuk mempersiapkan tempat permainan pada malamnya. Sedangkan pakaian peserta telah ditentukan oleh semua peserta secara musyawarah. Kira-kira jam 8.30 malam itu semua peserta permainan dengan perlengkapan masing-masing yang telah dipakai, berkumpul di ujung kampung. Mereka berjalan menuju tarup secara berbaris teratur dengan diiringi bunyi-bunyian (gendang, gong, gong kecil, seruling) serta pantun-pantun bahasa daerah yang bernada gembira dan lucu seperti misalnya sebagai berikut :

CAKA PEMATANG KETAN,
REGAH HUMAKHA KINCA,
TUDUNG GUKHING-GUKHINGAN,
TUNGKOK IWA TENAPA.

Yang berarti :

Naik di tebing ketan,
Turun di muara santan,
Payung goreng-gorengan,
Tongkat ikan asapan.

Setelah sampai ke tarup, para pelaku mengambil tempat yang sudah disediakan. Dan acara kini dimulai yang dipimpin protokol. Protokol mempersilahkan salah seorang peserta untuk berpidato di atas mimbar. Peserta tersebut yang berpakaian seperti seorang pembesar, begitu juga gerak-geriknya dan tingkah lakunya. Isi dari pada pidatonya terserah kepada peserta itu sendiri asalkan dengan kata-kata yang sopan, baik berupa nasehat, petunjuk dan sebagainya. Setelah peserta tersebut selesai berpidato, ia kembali ke tem-

pat duduknya semula lalu disusul dengan acara selingan yaitu tari-tarian atau nyanyian. Yang menari atau menyanyi tersebut adalah juga para pemain meskipun umur mereka sudah lanjut. Kadang-kadang para penonton bertepuk dan bersorak karena sangat lucu kelihatannya. Setelah selesai acara selingan maka tiba pula giliran peserta yang lain untuk berpidato. Orang yang mendapat giliran pidato ini dandannya berbeda dengan yang lainnya. Ada yang berpakaian seperti opsir Belanda, ada pula yang dandanannya menirukan pakaian orang Arab lengkap dengan sorban dan jubahnya. Sebagai acara selingan selanjutnya tidak lupa disuguhkan lawakan-lawakan. Demikianlah acara ini berlangsung sampai larut malam, dengan sorak sorai penonton karena seringkali terjadi keganjilan dan hal-hal yang lucu maklumlah para pelakunya terdiri dari orang-orang yang telah lanjut usia dan orang kampung. Kegembiraan para peserta dan masyarakat yang menonton kelihatan betul pada waktu acara ini berlangsung. (gambar halaman 102).

Penonton pada permainan ini berdatangan dari kampung-kampung lain, baik anak-anak, para remaja ataupun orang-orang tua. Apabila malam telah larut dan acara-acara yang disusun sebelumnya sudah habis, maka berdirilah ketua/protokol dari permainan ini memberikan kata sambutannya yang berisikan antara lain:

- a. Ucapan terima kasih kepada masyarakat kampung tempat berlangsungnya permainan.
- b. Ucapan mengajak khalayak ramai bermaaf-maafan, di mana hari raya selesai sudah, mudah-mudahan pada hari raya yang akan datang kita bisa lebih bergembira lagi. Setelah selesai pidato ketua, selesailah sudah permainan Tetuanan ini.

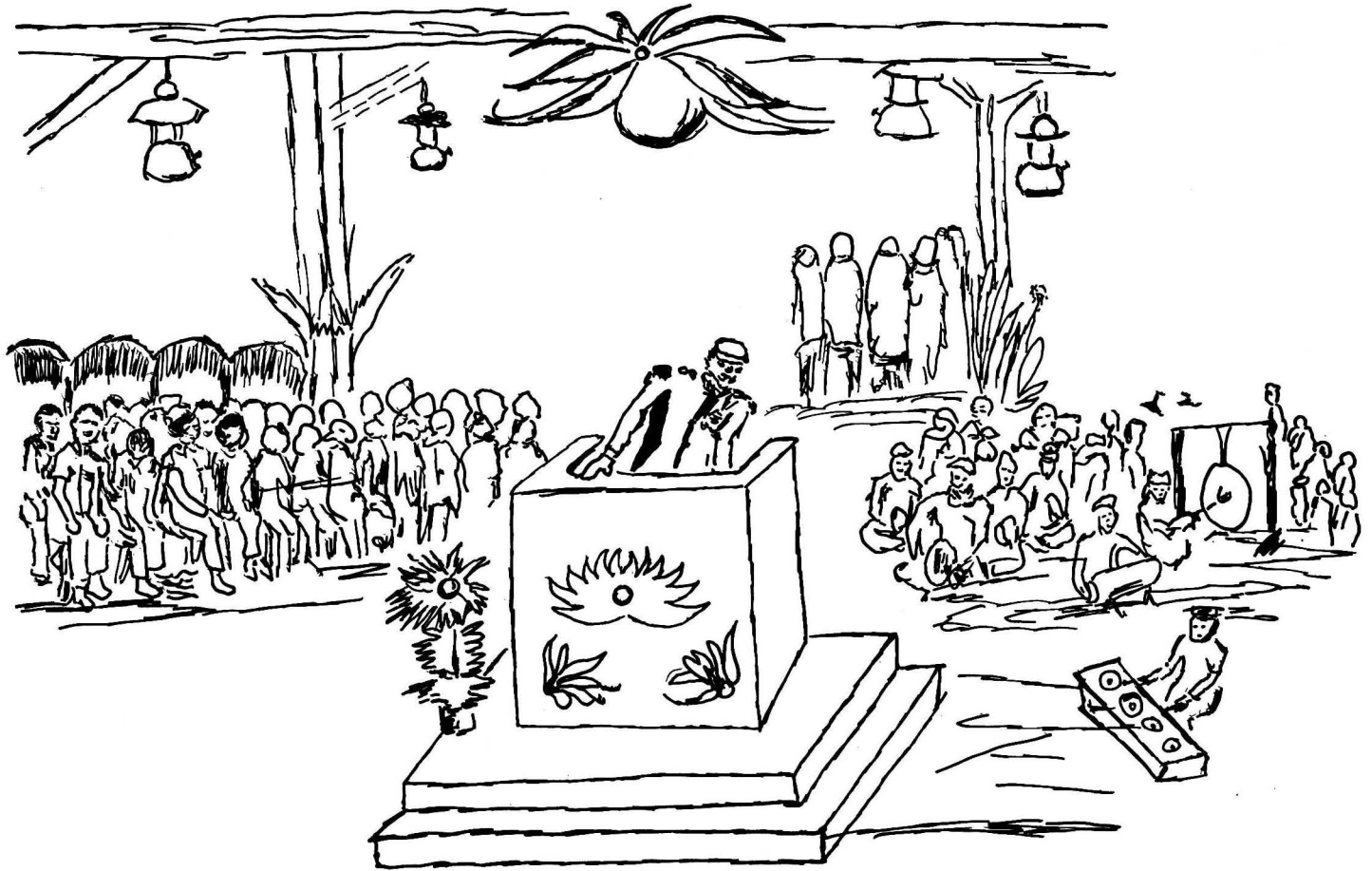
9. Perayaannya masa kini.

Peranan permainan ini kian tahun kian menurun, malahan hampir hilang sama sekali. Hal ini disebabkan antara lain :

1. Kurangnya pembinaan terhadap kebudayaan Lampung.
2. Banyaknya raga, hiburan-hiburan lain sekarang yang dianggap lebih modern misalnya: Band, Orkes dan sebagainya.
3. Majunya tingkat pendidikan sehingga sebagian anak-anak dari kampung-kampung bersekolah di kota, sehingga orang-orang tua di kampung pikirannya terpusat untuk mencari biaya bagi anak-anaknya dan seolah-olah tidak ada waktu lagi bagi mereka untuk melakukan permainan tersebut.

10. Tanggapan Masyarakat.

Bagi masyarakat, permainan ini hanyalah sekedar hiburan, dan menyelenggarakannya sudah jarang, tetapi bukan berarti masyarakat Lampung sendiri menaruh keberatan diselenggarakannya, melainkan disebabkan keadaan. Kita lihat sendiri misalnya sekarang bahwa pakaian masyarakat baik di kota maupun di kampung sama saja. Kita sekarang hidup di alam merdeka di mana semua kesempatan terbentang luas. Khayalan dan angan-angan menjadi pembesar atau penjabat bagi masyarakat di zaman dahulu betul-betul merupakan khayalan yang kini tentunya tidak demikian lagi.



Seorang peserta sedang beraksi berpidato, pada permainan "TETUANAN".

19. TUKOR LELOK

1. Nama permainan.

Permainan ini dinamakan "Tukor Lelok" atau kalau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang artinya : saling tukar menukar, tapi yang ditukar adalah makanan yang bisa dikepal. Tukor artinya : tukar.

Lelok artinya : Makanan yang bisa dikepal seperti ketan, kerak dan sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan Tukor Lelok ini adalah tukar menukar makanan yang bisa dikepal-kepal.

2. Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini mempunyai hubungan yang erat sekali atau tidak bisa dipisahkan dari peristiwa upacara pesta perkawinan. Karena pada waktu inilah permainan ini dilaksanakan. Kalau dilihat cara dan jalannya permainan dapat dikatakan permainan ini hanya bersifat rekreatif tetapi termasuk dalam satu cara adat dalam penyelenggaraan pesta perkawinan, yang dimaksudkan di samping untuk menyemarakkan suasana juga merupakan acara pertemuan yang menggembirakan.

3. Latar belakang sosial budaya.

Permainan ini dapat diselenggarakan dan dilakukan siapa saja dari segala tingkatan atau lapisan masyarakat asal pada waktu diadakan pesta perkawinan.

4. Latar belakang sejarah perkembangan permainan.

Mengenai sejarah dan perkembangan permainan ini tidak diketahui. Hanya yang jelas sejak zaman dahulu dikenal dan dipertainkan dalam setiap peristiwa tersebut di atas.

5. Peserta/Pelaku Permainan.

Peserta/Pelaku permainan ini adalah kedua mempelai laki-laki dan perempuan, dan sebagai pengatur dari acara ini seorang perempuan yang sudah berumur lanjut \pm 50 tahun, serta penonton terdiri dari anak-anak, bujang gadis, perempuan-perempuan yang sudah berkeluarga. Demikian mengenai jumlah pesertanya tergantung dari banyaknya penonton yang ingin menyaksikan selain

dari kedua mempelai dan seorang yang mengatur yaitu seorang perempuan yang sudah berumur lanjut. Tetapi biasanya yang ingin menyaksikan penuh sesak.

6. Peralatan/Perlengkapan permainan.

Peralatan/perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah :

- Pakaian penganten yang masih dipakai oleh kedua mempelai.
- Dua gelas air minum.
- Sepiring kue yang bisa dikepal (biasanya ketan).
- Sebatang rokok dan korek api.

7. Jalannya permainan.

Permainan ini dilaksanakan setelah diadakan pesta perkawinan. Setelah pesta perkawinan selesai maka kedua mempelai laki-laki dan perempuan dibimbing oleh seorang perempuan yang sudah lanjut usia menuju tempat yang sudah disediakan. Di sekeliling tempat tersebut sudah ramai sekali perempuan-perempuan yang berumur lanjut, bujang dan gadis serta anak-anak yang ingin menyaksikan permainan tersebut. Kedua mempelai dipisahkan duduk dan biasanya mempelai laki-laki berada di sebelah kanan mempelai perempuan. Setelah semua dalam keadaan siap biasanya bujang dan gadis berpantun atau bernyanyi, misalnya nyanyi pengantin baru atau berpantun bahasa daerah misalnya :

- a. Tekapan di tekapan = artinya kapan waktunya.
Kepelom rasa jambu = artinya pelom rasanya seperti jambu.
Tekapan di tekapan = artinya kapan waktunya
Nyak jadi injuk nikau = artinya saya seperti dikau sekarang
- b. Mati temadan bambau = artinya pantun ini
Mak jadi awi lagi = artinya alangkah sayangnya bukan
Mati temadan badan = gadis lagi
Mak jadi nuli lagi
- c. Hana-hana ni kawai = artinya : Jangan sampai lupa dengan
Kemeja antak siku kami
Hana-hana ni tawai
Singoan kindo radu

Masih banyak lagi pantun-pantun bujang gadis yang sifatnya menyindir dan ditujukan kepada kedua mempelai, setelah bujang dan gadis puas berpantun, maka acara "Tukor Lelok" segera akan di-

mulai. Sedang perempuan tua meminta dua gelas air, terserah apakah air putih, air susu, atau air teh diletakkan di hadapan kedua mempelai (pengantin). Setelah dua gelas air tersedia maka perempuan tua tadi meminta pula sepiring ketan atau nasi dan diletakkan pula di hadapan kedua pengantin tadi. Tersedialah di hadapan kedua mempelai dua gelas air minum dan sepiring ketan atau nasi. Perempuan tua tadi berkata dengan suara yang agak keras ditujukan pada hadirin yang berada di sekitarnya agar semua memperhatikan, maka keadaan tenang dan hadirin memperhatikan. Kedua mempelai dipersilahkan memegang gelas dan dengan komando perempuan tua tadi, keduanya secara bersamaan saling minum dan jangan sampai habis. Setelah keduanya masing-masing minum, maka kedua mempelai disuruh saling meminumkan gelas yang dipegang pengantin perempuan (bekas air minum mempelai perempuan). Semua hadirin bersorak dan kedengaran suara sangat gaduh. Maklumlah kalau di kampung-kampung hal yang demikian sangat geli atau agak aneh. Kemudian sebaliknya yaitu mempelai laki-laki meminumkan mempelai perempuan dengan gelas yang sudah diminum oleh mempelai laki-laki. Suara bersorak riuh rendah hiruk pikuk kedengaran lagi dari hadirin yang hadir memperhatikan. Kedua mempelai kelihatan malu-malu. Permainan dilanjutkan lagi yaitu perempuan tua tadi menyendok ketan yang berada di depan dan memberikan kepada mempelai laki-laki, mempelai laki-laki mengepal-ngepal ketan tersebut. Kemudian perempuan tua tadi menyendok ketan lagi dan memberikan kepada mempelai perempuan. Mempelai perempuan juga mengepal-ngepal ketan tersebut. Setelah siap perempuan tua tadi meminta perhatian pada hadirin agar memperhatikan, setelah semua memperhatikan maka mempelai perempuan disuruh menyuapi pengantin (mempelai) laki-laki dengan ketan yang dipegang atau dikepal mempelai perempuan. Kemudian sebaliknya yaitu mempelai laki-laki menyuapi mempelai perempuan. Tentunya hal ini lebih lucu lagi menurut pandangan orang-orang kampung, dan sorak-sorai terdengar lagi. Permainan dilanjutkan lagi yaitu mempelai perempuan disuruh membakar rokok mempelai laki-laki. Kemudian perempuan tua yang mengatur jalannya permainan tadi mengumumkan bahwa permainan "TUKOR LELOK" tersebut selesai dan memohon maaf pada hadirin. Kedua mempelai dipersilahkan untuk menuju ke tempat peristirahatan.

9. Peranannya masa kini.

Permainan ini sejak zaman dahulu sampai sekarang masih tetap dipergunakan. Permainan ini bukan kekaduan di dalam adat tetapi betul-betul merupakan permainan belaka yang maksud dan tujuannya hanyalah untuk memeriahkan.

10. Tanggapan masyarakat.

Dilihat dari fungsi dan peranannya, masyarakat memandang permainan ini cukup baik karena dengan permainan ini bertambah meriah pulalah pesta perkawinan. Dilihat dari segi-segi moral masyarakat memandang permainan ini tidak bertentangan dengan adat istiadat dan agama.

III. DAFTAR LAMPIRAN

a. DAFTAR INFORMAN (RESPONDEN) YANG DIHUBUNGI

Keterangan mengenai Informan (Responden)

No.	N A M A	Tempat Dan Tgl. Lahir.	Pekerjaan	Agama	Pendi-dikan	Bhs. Yang Dikuasai	Alamat Sekarang
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	M. Zen Nawawi Gelar Minak Kemala	Kuta Jawa 45 tahun	Kepala Kampung Banjar Masin.	Islam	SD	Lampung Indonesia	Manjar Masin Blok I No. 12 Kec. Pardasuka.
2.	H. Jauhari Gelar Jimpang Batin	Sukamara 25/1/1928	Kepala Kampung Sukamara, Bulo	Islam	SD	Lampung	Sukamara, Bulo Blok C II No. 33 Kec. Pardasuka.
3.	Haiyun Pani Gelar Layang Latechi	Banjar Negeri 26/9/1934	Kepala SD Banjar Negeri	Islam	SPG	Lampung Indonesia	Hanjar Negeri
4.	M. Ra'i Gelar Mas Pamuka	Limaw 23/6 1938	Kepala Kampung Sinar Agung	Islam	Madrasah Aliyah	Lampung Indonesia	Sinar Agung Blok I No. 22 Kec. Pagelaran.

Keterangan mengenai Informan (Responden)

No.	N A M A	Tempat Dan Tgl. Lahir.	Pekerjaan	Agama	Pendi- dikan	Bhs. Yang Dikuasai	Alamat Sekarang
1	2	3	4	5	6	7	8
5.	Jamhari Gelar Raden Pemuka	Limaw 10/6 1928	Tani	Islam	Madra- sah Ib- tidaiyah	Lampung Indonesia	Sinar Agung Blok I No. 25 Kec. Pagelaran.
6.	H. Ma'ruf Gelar Tawakhal	Banjar Negeri 65 tahun	Tani	Islam	SD	Lampung Indonesia Arab Sunda	Banjar Negeri Blok II No. 67 Kec. Talang Padang.
7.	Muslim Gelar Mas Mangunang	Banjar Negeri 45 tahun	Tani	Islam	SD	Lampung, Indonesia, Sunda	Banjar Negeri Blok II No. 15 Kec. Talang Pa- dang.
8.	Hamzah	Tanjungan 25/5/1940	Tani	Islam	SD	Lampung Indonesia, Sunda.	Tanjung Agung Kec. Kalianda.

Keterangan mengenai Informan (Responden)

No.	N A M A	Tempat Dan Tgl. Lahir.	Pekerjaan	Agama	Pendi- dikan	Bhs. Yang Dikuasai	Alamat Sekarang
1	2	3	4	5	6	7	8
9.	Makruf	Padang 1/4/1942	Tukang Jahit	Islam	SD	Lampung Padang Indo- nesia.	Tanjung Agung Kec. Kalianda.
10.	Mohir	Menggala 8/6/1937	Pegawai Kesehatan	Islam	SD	Lampung Indonesia	Tanjung Agung Kec. Kalianda.
11.	Zulkaidir	Tanjung- karang 8/1/1957	Dagang	Islam	SMP	Lampung Indonesia	Tanjung Agung Kec. Kalianda.
12.	Dahlan	Menggala 22/11/1924	Guru SD	Islam	SD	Lampung Indonesia	Tanjung Agung Kec. Kalianda.
13.	Ridhloiyah.	Pangkul 4/4/1929	Tani	Islam	SD	Lampung, Sunda, Indonesia,	Umbul kiwis Pangkul Kota Agung.

Keterangan mengenai Informan (Responden)

No.	N A M A	Tempat Dan Tgl. Lahir.	Pekerjaan	Agama	Pendi-dikan	Bhs. Yang Dikuasai	Alamat Sekarang
1	2	3	4	5	6	7	8
14.	Patmah Gelar Ratu Ayu	Padang Ratu	Ikut suami	Islam	SD	Lampung Indonesia Sunda	Pasar Madang Jl. Samudra Ko-Agung.
15.	Wan-Hamid	Pasar Madang 24/4/1921	Salar Pasar	Islam	SD	Lampung Indonesia, Jawa Sunda	Pasar Madang Jl. Samudra Ko-Kota Agung
16.	Nasrullah	Pangkul 12/7/1931	Dagang	Islam	SD	Lampung Indonesia Jawa Sunda.	Pasar Pangkul Kota Agung.
17.	Ahlan	Liwa, 1920	Tani	Islam	SD	Lampung Indonesia	Kota Agung Li-Liwa Lampung Utara.

Keterangan mengenai Informan (Responden)

No.	N A M A	Tempat Dan Tgl. Lahir.	Pekerjaan	Agama	Pendi- dikan	Bhs. Yang Dikuasai	Alamat Sekarang
1	2	3	4	5	6	7	8
18.	Marpai	Liwa, 1/5/1908	Tani	Islam	SD	Lampung Indonesia	Kembakang Kec. Belalau Lam- pung Utara.
19.	Munzir	Krui, 20/1/1942	Guru	Islam	SPG	Lampung Indonesia	Kampung Jawa Pesisir Tengah Krui.
20.	Syukri	Liwa, 1928	Guru	Islam	SPG	Lampung Indonesia	SD. Negeri Agung Liwa.

b. DAFTAR LOKASI PERMAINAN

a. Kabupaten Lampung Utara.

1. Kecamatan Menggala.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Musik Nangui.
- IV. Main Ayam Jago.
- V. Main Cukut Pancung.
- VI. Main Bandil/Betet.
- VII. Main Stik.
- VIII. Main Benteng.
- IX. Main Cap Goci.

2. Kecamatan Panaragan. .

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Musik Nangui.
- IV. Main Ayam Jago.
- V. Main Cukut Pancung.
- VI. Main Bandil/Betet.
- VII. Main Stik.
- VIII. Main Benteng.
- IX. Main Cap Goci.

3. Kecamatan Kota Bumi.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Musik Nangui.
- IV. Main Ayam Jago.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Cukut Pancung.
- VII. Main Stik.
- VIII. Main Benteng.
- IX. Main Cap Goci.

4. Kecamatan Mesuji.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Musik Nangui.

- IV. Main Ayam Jago.
- V. Main Cukut Pancung.
- VI. Main Bandil/Betet.
- VII. Main Stik.
- VIII. Main Benteng.

5. Kecamatan Kerta.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Musik Nangui.
- IV. Main Ayam Jago.
- V. Main Cukut Pancung.
- VI. Main Bandil/Betet.
- VII. Main Stik.
- VIII. Main Benteng.

6. Kecamatan Belambangan Pagar.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Musik Nangui.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Benteng.

7. Kecamatan Krui.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Stik.
- VI. Main Benteng.
- VII. Main Ilu Apui.
- VIII. Nabuh Keleкуп.
- IX. Main Tetuananan.
- X. Main Tukhor Lelok.

b. Kabupaten Lampung Tengah.

1. Kecamatan Terbanggi Besar.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.

- III. Main Ayam Jago.
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Stik.
- VII. Main Benteng.
- VIII. Main Kambing-kambingan.

4. Kecamatan Padang Ratu.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Stik.
- VII. Main Benteng.
- VIII. Main Kambing-kambingan.

c. **Kabupaten Lampung Selatan.**

1. Kecamatan Kota Agung.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Stik.
- VII. Main Benteng.
- VIII. Main Kambing-kambingan.
- IX. Main Sesego'an.
- X. Main Sasukhatan.
- XI. Main Sakuakhian.
- XII. Main Khakhandu'an.
- XIII. Main Pekhang-pekhang.
- XIV. Main Cam-Cam Bukur.

2. Kecamatan Talang Padang

- I. Main Karet
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.

- VI. Main Stik.
- VII. Main Kambing-kambingan.
- VIII. Main Sesego'an.
- IX. Main Sakukhaian.
- X. Main Sasukhatan,
- XI. Main Khakhanduan.
- XII. Sasiahan Muli Mekhanai.
- XIII. Main Pekhang-pekhangan.
- XIV. Main Cam-cam Bukur.

3. Kecamatan Pagelaran.

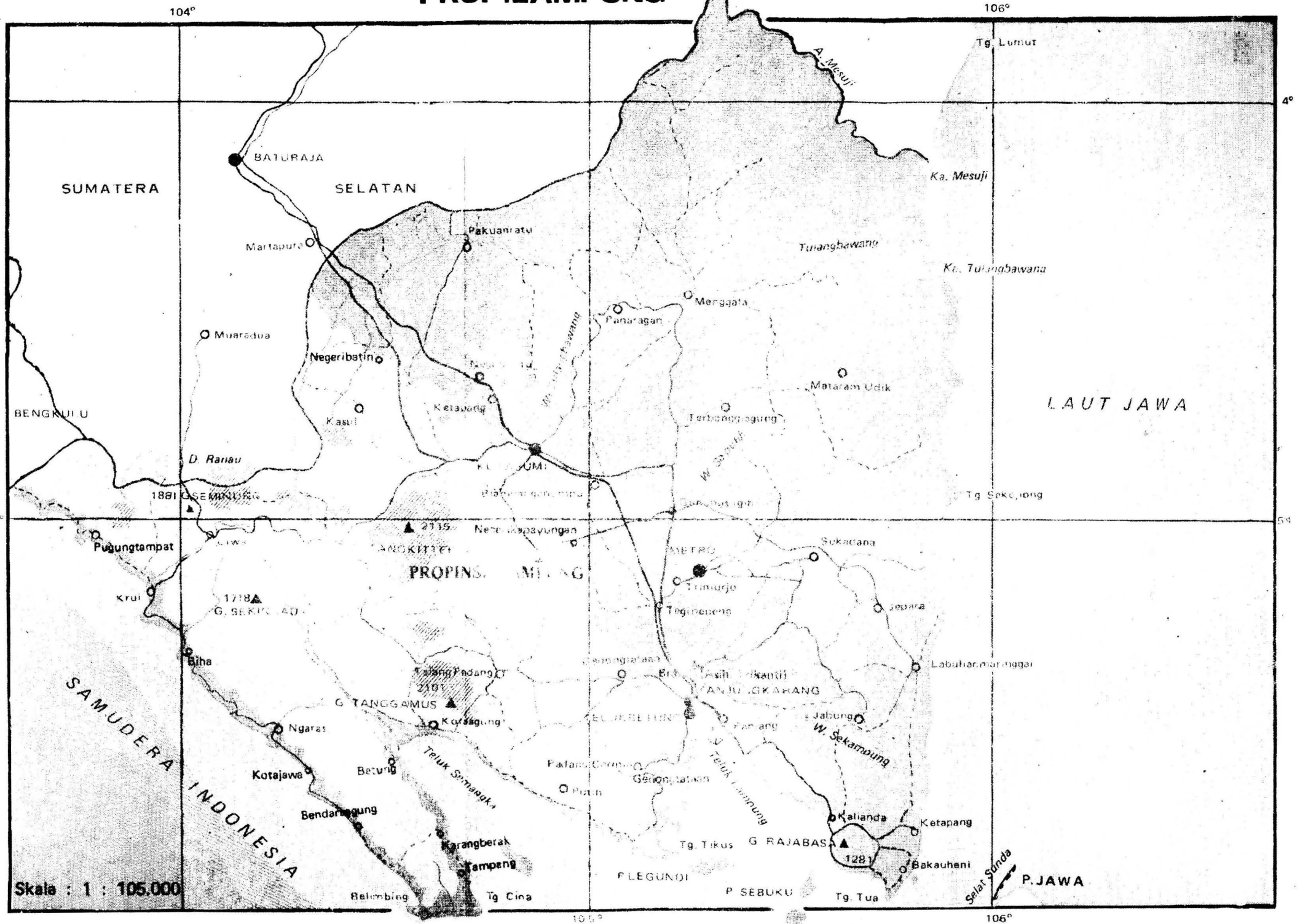
- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Main Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Stik.
- VII. Main Kambing-kambingan.
- VIII. Main Sesego'an.
- IX. Main Sakuakhian.
- X. Main Sasukhatan.
- XI. Main Khakhandu'an.
- XII. Main Sasiahan Muli Mekhanai.
- XIII. Main Pekhang-pekhangan.
- XIV. Cam-cam Bukur.

4. Kecamatan Kedondong.

- I. Main Karet.
- II. Main Taplak.
- III. Main Ayam Jago.
- IV. Cukut Pancung.
- V. Main Bandil/Betet.
- VI. Main Stik.
- VII. Main Kambing-kambingan.
- VIII. Main Sesego'an.
- IX. Main Sakuahian.
- X. Main Sasukhatan.
- XI. Main Khakhandu'an.
- XII. Main Sasiahan Muli Mekhanai.
- XIII. Main Pekhang-pekhangan.

- XIV. Cam-Cam Bukur.
5. Kecamatan Pardasuka.
- I. Main Karet.
 - II. Main Taplak.
 - III. Main Ayam Jago.
 - IV. Main Cukut Pancung.
 - V. Main Bandil/Betet.
 - VI. Main Stik.
 - VII. Main Kambing-kambingan.
 - VIII. Main Sesego'an.
 - IX. Main Sakuahian.
 - X. Main Sasukhatan.
 - XI. Main Khakhandu'an.
 - XII. Sasiahan Muli Mekhanai.
 - XIII. Main Pekhang-pekhangan.
 - XIV. Cam-cam Bukur.
6. Kecamatan Katibung (Kalianda).
- I. Main karet.
 - II. Main Taplak.
 - III. Main Ayam Jago.
 - IV. Main Cukut Pancung.
 - V. Main Bandil/Betet.
 - VI. Main Stik.
 - VII. Main Kambing-kambingan.
 - VIII. Main Sesego'an.
 - IX. Main Sakuahian.
 - X. Main Sasukhatan.
 - XI. Main Khakhandu'an.
 - XII. Main Sasiahan.
 - XIII. Main Pekhang-pekhangan.
 - XIV. Cam-cam Bukur.

PROP. LAMPUNG



Tidak diperdagangkan untuk umum

2

Perpustakaan
Jenderal Ke
790.18
HIF
P
K.