

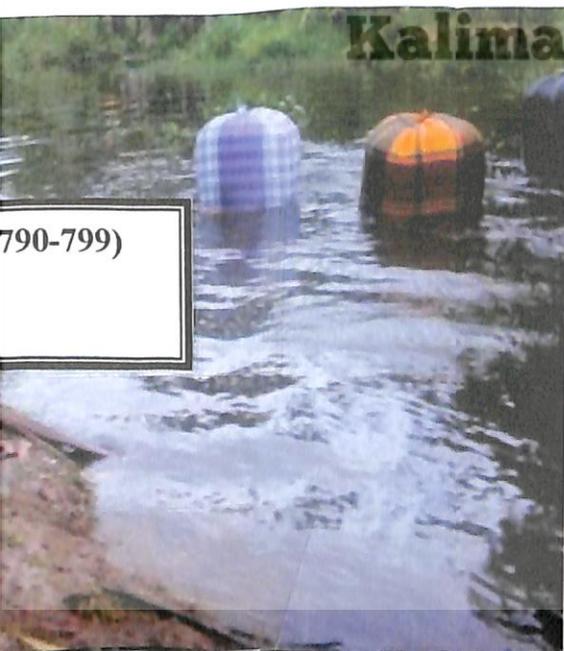
Lisyawati Nurcahyani
Ilham Setiawan
Gunawan

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR

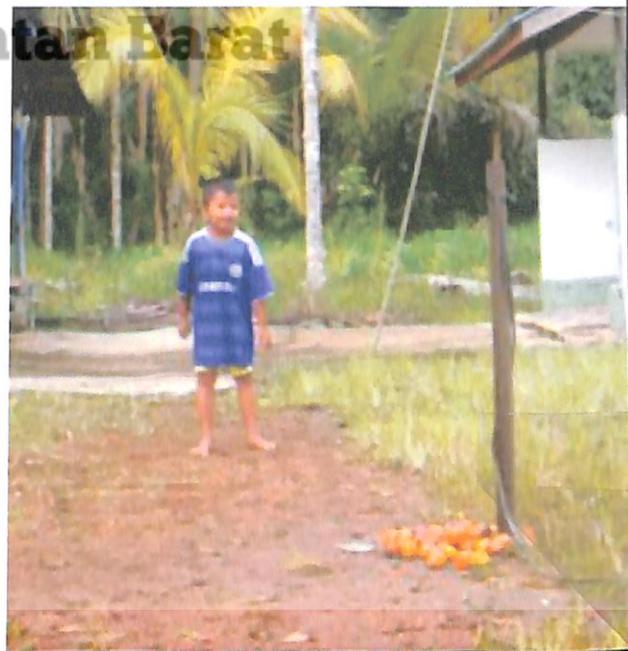
di Kecamatan Teluk Pakedai

Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat

Balai Pelestarian Nilai Budaya



790-799)



Kalimantan Barat

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR

DI KECAMATAN TELUK PAKEDAI
KABUPATEN KUBU RAYA KALIMANTAN BARAT



**Balai Pelestarian Nilai Budaya
Kalimantan Barat**

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR

DI KECAMATAN TELUK PAKEDAI
KABUPATEN KUBU RAYA KALIMANTAN BARAT

Lisyawati Nurcahyani

Ilham Setiawan

Gunawan

**Balai Pelestarian Nilai Budaya
Kalimantan Barat**

mja
Media Jaya Abadi

**PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR
DI KECAMATAN TELUK PAKEDAI
KABUPATEN KUBU RAYA KALIMANTAN BARAT**

Penulis:

Lisyawati Nurcahyani
Ilham Setiawan
Gunawan

Editor:

Izzudin Irsam Mujib & Asep Ruhimat

ISBN: 978-623-7526-32-2

Desain Sampul dan Tata Letak:
Yuda A. Setiadi

Penerbit:

CV Media Jaya Abadi

Redaksi:

Padalarang-Bandung
Telp. +62 812 22205182

E-mail: penerbit.mja.bandung@gmail.com

Balai Pelestarian Nilai Budaya

Hak Cipta dilindungi undang-undang

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit*

***Untuk kalangan sendiri dan tidak diperjualbelikan**

Isi di luar tanggung jawab penerbit

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
PRAKATA.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 GAMBARAN UMUM KECAMATAN TELUK PAKEDAI	9
A. GEOGRAFI DAN KEPENDUDUKAN	9
1. Luas Wilayah (Kilometer Persegi)	10
2. Batas Wilayah Administrasi Kecamatan dan Desa.....	11
3. Penduduk.....	11
4. Pertanian.....	14
5. Peternakan	14
6. Perikanan.....	15
7. Perkebunan	17
8. Kehutanan	18
9. Perdagangan.....	18
10. Pariwisata	19
11. Keagamaan	20
12. Jarak dan Waktu Tempuh dari Desa ke Ibu Kota Kecamatan.....	21

B.	SOSIAL BUDAYA	22
C.	KEDATANGAN MASYARAKAT BUGIS.....	23
1.	Asal-Usul Teluk Pakedai dari Sebuah Tradisi Lisan	23
2.	Berdasarkan Catatan Sejarah	28
BAB 3	PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR	33
A.	KONDISI PERMAINAN TRADISIONAL DI MASYARAKAT	33
B.	JENIS PERMAINAN DAN CARA BERMAIN	36
1.	Anjong Tapah	36
2.	Jage Telok Buaya	42
3.	Gelembos Pelekat atau Gelembos Sarong	49
C.	KANDUNGAN NILAI BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL	54
1.	Nilai Estetika	56
2.	Nilai Etika	62
3.	Nilai Religi	66
4.	Nilai Sosial	70
BAB 4	PENUTUP	73
DAFTAR PUSTAKA	77
TENTANG PENULIS	81

Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

DAFTAR GAMBAR

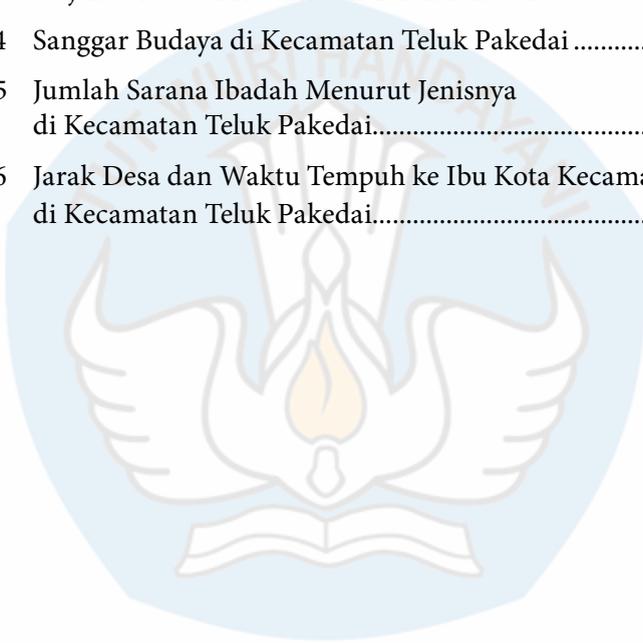
Gambar 2.1	Makam Daeng Talebek di Bakau Kecil.....	31
Gambar 3.1	Anak-anak <i>maen kejar-kejar</i> sebelum bermain <i>anjong tapah</i>	38
Gambar 3.2	Anak-anak sedang bermain <i>anjong tapah</i>	39
Gambar 3.3	Bahan-bahan permainan <i>jage telok buaya</i>	44
Gambar 3.4	Foto-foto saat bermain <i>jage telok buaya</i>	47
Gambar 3.5	Persiapan permainan <i>gelembos pelekat</i>	51
Gambar 3.6	Anak-anak bermain <i>gelembos pelekat</i>	53

**Balai Pelestarian Nilai Budaya
Kalimantan Barat**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Luas dan Persentase Wilayah Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	10
Tabel 2.2	Batas Wilayah Kecamatan Teluk Pakedai.....	11
Tabel 2.3	Jumlah Penduduk dan Kepala Keluarga per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai.....	11
Tabel 2.4	Kepadatan Penduduk per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	12
Tabel 2.5	Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	13
Tabel 2.6	Luas Lahan Garapan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	14
Tabel 2.7	Jenis Usaha Peternakan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	14
Tabel 2.8	Jenis Perikanan Darat per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	15
Tabel 2.9	Jenis Budi Daya Perikanan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	16
Tabel 2.10	Hasil Produksi Perkebunan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	17

Tabel 2.11	Luas Hutan Menurut Penggunaan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai.....	18
Tabel 2.12	Aktivitas Perekonomian per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai	18
Tabel 2.13	Objek Wisata di Kecamatan Teluk Pakedai.....	19
Tabel 2.14	Sanggar Budaya di Kecamatan Teluk Pakedai	20
Tabel 2.15	Jumlah Sarana Ibadah Menurut Jenisnya di Kecamatan Teluk Pakedai.....	20
Tabel 2.16	Jarak Desa dan Waktu Tempuh ke Ibu Kota Kecamatan di Kecamatan Teluk Pakedai.....	21



Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

PRAKATA

Permainan adalah kegiatan untuk memperoleh kesenangan, kebahagiaan, dan keceriaan. Bahkan permainan tidak hanya berdampak pada rohani, tetapi juga kesehatan jasmani. Bruvand menyebutkan bahwa permainan rakyat di dunia berdasarkan gerak tubuh, seperti berlari dan melompat, atau seperti kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran dan sembunyi-sembunyian. Danandjaja membagi permainan tradisional menjadi dua bagian, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Kedua hal ini memiliki perbedaan meskipun sama-sama permainan tradisional. Perbedaan keduanya menurut Roberts yakni permainan untuk bermain lebih bersifat mengisi waktu senggang atau rekreasi, kemudian dikembangkan menjadi sebuah permainan untuk dipertandingkan.

Permainan rakyat tradisional itu sendiri merupakan warisan turun-temurun yang didasarkan pada budaya suatu masyarakat yang patuh pada adat dan norma yang berlaku di masyarakat tersebut. Ciri inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan yang bersifat modern yang sekarang sedang berkembang di masyarakat modern. Pada akhirnya, permainan rakyat tradisional yang kaya dengan nilai-nilai budaya tersebut ditinggalkan karena dianggap kuno dan tidak menarik. Justru sekarang lebih banyak berkembang permainan modern yang dapat diakses dengan teknologi yang canggih, tetapi lebih banyak bermuatan negatif daripada positifnya.

Dengan melihat gambaran di atas, maka penulis merasa perlu menggali kembali jenis-jenis permainan tradisional yang dahulu pernah berjaya di Nusantara kita. Permainan tradisional yang menjadi fokus penulisan kami adalah permainan tradisional masyarakat pesisir yang masih jarang diangkat oleh para penulis lainnya. Adapun lokus dalam kajian ini adalah masyarakat pesisir Kecamatan Teluk Pakedai, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat.

Sebenarnya, ada banyak jenis permainan tradisional yang dahulu berkembang di tempat ini. Akan tetapi, dalam penulisan kali ini hanya diangkat tiga jenis permainan, yaitu *anjong tapah*, *jage teluk buaya*, dan *gelebos pelekat/sarung*. Semoga di lain kesempatan akan diteruskan kembali dengan jenis-jenis permainan tradisional yang lainnya.

Dalam kajian dan penulisan ini, masih banyak kekurangan dan juga kesalahan dalam deskripsi ataupun pemilihan kata-kata yang mungkin belum sesuai. Untuk itu, bagi para pembaca dan juga para narasumber dimohon berkenan memberikan masukan demi penyempurnaan tulisan ini. Akhir kata, semoga bermanfaat dan salam budaya.

Pontianak, Desember 2020

Tim Penulis

**Balai Pelestarian Nilai Budaya
Kalimantan Barat**

BAB I

PENDAHULUAN

Kedaaan geografis kepulauan Indonesia yang unik menjadikan wilayah lautnya dua kali lebih luas daripada daratan. Lautan Indonesia tentu menjadi suatu kekayaan yang begitu besar. Ribuan pulau yang disertai beraneka suku bangsa yang mendiaminya menggambarkan kekayaan budaya Indonesia. Manusia adalah makhluk yang tidak saja dikondisikan oleh alam sebagai makhluk alam, tetapi juga berfungsi sebagai makhluk kebudayaan. Sebagai makhluk kebudayaan, manusia dapat memberdayakan potensi diri untuk mengoptimalkan aspek-aspek emosi, sosial, bahasa, intuisi, etika, ekologi, dan spiritual, sehingga mampu membentuk norma dan tatanan kehidupan yang didasari nilai-nilai budaya luhur, baik untuk diimplementasikan secara individu maupun untuk kehidupan bermasyarakat.

Masyarakat yang hidup dan berkembang di wilayah pesisir tentu juga mewarisi segala bentuk kebudayaan. Satu di antaranya adalah permainan tradisional pesisir yang belum banyak dikaji lebih dalam tentang peran, makna, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Hamzuri (1998: 1) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Norma dan adat kebiasaan, menurut Hamzuri banyak terdapat pada permainan tradisional dan kecil kemungkinannya terdapat pada permainan modern.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan ciri kedaerahan. Masing-masing daerah memiliki permainan sendiri dan memiliki nilai historis sendiri pula meskipun terkadang terdapat kemiripan antara daerah satu dan daerah lainnya. Kemiripan yang dimaksud adakalanya dari segi memainkan permainan tradisional tersebut dan adakalanya hanya beda nama permainan tradisionalnya saja. Walau begitu, historisitas dan nilai yang ada di dalam permainan tradisional tersebut tetap berbeda dan tidak bisa dipaksakan sama antara satu dan lainnya. Senada dengan itu, Royana (2017: 489) menyebutkan bahwa Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional dengan nama, bentuk, dan peraturan yang berbeda. Dengan begitu, adanya kemiripan nama atau cara bermain bukanlah sebuah permasalahan, melainkan sebuah kemajemukan masyarakat yang saling menerima antara yang satu dan lainnya.

Di era globalisasi seperti saat ini, permainan tradisional menjadi hal yang begitu ketinggalan di mata generasi penerus. Tentu ini menjadi sebuah masalah yang sangat penting untuk disikapi. Permainan tradisional yang semula merupakan ciri kedaerahan akan hilang historisitas dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya apabila permainan tersebut juga hilang di daerah tempat permainan tradisional tersebut dimainkan. Hal itu terjadi karena kemajuan zaman yang tak terbendung lagi dan berdampak pada generasi penerus yang lebih menyukai hal-hal baru sehingga permainan yang diturunkan secara tradisional itu tidak berada di posisi sebagaimana mestinya. Selain itu, hilangnya tempat bermain anak-anak juga menjadi salah satu faktor penyebab permainan tradisional jarang dimainkan. Maraknya pembangunan membuat lapangan bermain semakin mengecil sehingga banyak permainan tradisional tersisihkan.

Agar permainan tradisional tidak hilang, maka pelestarian permainan tradisional itu perlu dilakukan. Ada berbagai cara yang bisa dilakukan untuk menjaga dan melestarikannya, salah satunya ialah memainkan permainan tersebut dan menurunkannya kepada generasi penerus. Selain itu, mendokumentasikan permainan tradisional dengan cara melakukan penelitian juga perlu dilakukan. Adanya penelitian mengenai permainan tradisional ini akan membantu melestarikan permainan tersebut, bahkan mampu mengenalkan permainan tradisional ini lebih luas lagi.

Adapun yang menjadi kajian dalam penelitian ini ialah permainan tradisional di Kabupaten Kubu Raya, lebih tepatnya di Kecamatan Teluk Pakedai. Mengingat Kecamatan Teluk Pakedai merupakan wilayah pesisir,

maka permainan tradisional yang terdapat di sana berkaitan dengan pesisir pula. Terlebih lagi setiap kampung di sana mengikuti aliran sungai sehingga memberi pengaruh besar terhadap permainan yang ada di sana, yakni berkaitan dengan kemaritiman. Hal ini sesuai dengan pandangan Hamzuri (1998: 2) yang menyebutkan bahwa masyarakat di seluruh Indonesia sangat kreatif dalam memanfaatkan pemberian lingkungan. Pendapat ini setidaknya mendukung masyarakat pesisir yang memiliki permainan yang berkaitan dengan pesisir pula. Seperti halnya di Teluk Pakedai yang dikelilingi sungai sehingga aktivitas di sana erat kaitannya dengan sungai, termasuk dalam hal permainan tradisional.

Adapun permainan tradisional yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini berupa permainan *anjong tapah*. Permainan ini dilakukan oleh dua orang dan keduanya memiliki perannya masing-masing. Orang pertama berada di bawah atau di dalam air berfungsi sebagai penganjung orang kedua yang menaiki bahu orang pertama. Setelah orang pertama bergerak dan hendak keluar menuju permukaan air, maka orang kedua akan melompat sehingga ia seperti terbang di atas permukaan air. Di saat inilah bentuk-bentuk keindahan yang terjadi. Adakalanya orang kedua akan melakukan gerakan jungkir balik ke depan dan adakalanya akan jungkir balik ke belakang. Hal ini bergantung pada posisi kedua orang yang memainkan *anjong tapah* ini.

Permainan kedua yang dikaji dalam penelitian ini ialah permainan *gelembos pelekat* atau istilah umumnya *gelembos sarong*. Sesuai dengan namanya, permainan ini menggunakan *kaen pelekat* sebagai bahan utama permainan. *Kaen pelekat* adalah penyebutan nama sarung yang digunakan oleh masyarakat Teluk Pakedai. Satu sisi bagian sarung tersebut meski diikat agar tidak keluar angin dan satu sisi lainnya dibiarkan terbuka dan fungsinya untuk memasukkan angin atau udara ketika si pemain melompat. Biasanya, si pemain akan melompat dari *geretak* yang tinggi atau masyarakat lokal di sana menyebutnya dengan sebutan *titi*. Sisi sarung yang tidak diikat tersebut akan dibuka sebesar mungkin sehingga ketika si pemain melompat dari atas *titi* menuju permukaan air akan menampung angin atau udara. Ketika sarung tersebut sudah menampung angin atau udara tersebut, maka *gelembos sarong* itu akan diisi orang-orang lainnya. Semakin besar sarung yang digunakan, maka semakin banyak menampung orang di dalamnya.

Permainan ketiga yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ialah permainan *jage telok buaya*. Permainan ini memang dilakukan di atas daratan dan tidak di air. Akan tetapi, permainan ini identik dengan kemaritiman karena unsur buaya yang memang habitatnya berada di pesisir atau di sungai-sungai. Permainan *jage telok buaya* dimainkan beberapa orang. Satu orang akan bertugas menjaga telur buaya dan beberapa orang lainnya berusaha mengambil telur buaya tersebut. Penjaga telur buaya berada dalam lingkaran dan tidak boleh keluar dari lingkaran tersebut. Ia berusaha menjaga agar telur tersebut tidak diambil dan berusaha juga untuk menangkap mereka yang hendak mengambil telur buaya yang dijaganya. Apabila salah satu dari mereka yang hendak mengambil telur buaya tertangkap, orang tersebutlah yang bertugas menjaga telur buaya. Begitu seterusnya permainan itu dilakukan.

Permainan-permainan di atas sudah jarang dimainkan oleh masyarakat, khususnya anak-anak Teluk Pakedai. Adanya penelitian ini setidaknya menumbuhkan rasa cinta terhadap permainan tradisional yang ada. Selain itu, penelitian ini juga merupakan bentuk pendokumentasian jenis-jenis permainan tradisional rakyat pesisir agar tidak punah.

Untuk itu dalam tulisan ini akan dibahas tentang permasalahan-permasalahan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Teluk Pakedai dan cara memainkannya serta nilai-nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Selain itu, juga akan dibahas mengenai latar sejarah kedatangan masyarakat Bugis yang menjadi mayoritas suku yang tinggal di Teluk Pakedai serta gambaran umum yang berkaitan dengan kondisi geografis, ekonomi, sosial, dan budaya Kecamatan Teluk Pakedai.

Dengan demikian, maksud dan tujuan penulisan ini adalah memperkenalkan jenis-jenis permainan tradisional pesisir beserta cara memainkannya. Selain itu juga manfaat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai pembentuk ketahanan budaya. Hal lain yang terkait dengan Teluk Pakedai adalah latar belakang kehadiran suku Bugis dan gambaran umum.

Berangkat dari pemikiran bahwa permainan tradisional bukan hanya hiburan bagi masyarakat, melainkan juga ciri khas budaya suatu daerah, maka permainan tradisional semestinya harus tetap dipertahankan sebagai salah satu strategi dalam pembentukan ketahanan budaya.

Ketahanan nasional suatu bangsa tidak semata-mata berorientasi pada kemampuan bangsa itu mempertahankan negaranya secara fisik. Hal itu dapat juga dilihat dari penilaian bagaimana kemampuan bangsa itu mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai budaya aslinya, salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional itu perlu dipelihara dan dikembangkan untuk memperkuat identitas bangsa. Hal ini sesuai dengan pandangan Danandjaja (1994: 171) yang menyebutkan bahwa setiap bangsa memiliki permainan tradisional yang diperoleh dan diwariskan secara lisan. Pandangan Danandjaja ini membuka cakrawala kita untuk menjaga dan merawat permainan tradisional. Sebab, permainan tradisional sejauh ini masih diwariskan dalam bentuk lisan dan tidak menutup kemungkinan permainan ini akan hilang. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, melainkan juga terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya (Anggita, 2018: 55–59). Hal ini sejalan dengan pandangan Vansina (2014: 179) yang menyebutkan bahwa tradisi mencerminkan masyarakat. Artinya, segala bentuk tradisi yang ada di masyarakat mencerminkan masyarakat itu sendiri.

Permainan tradisional termasuk bagian dari folklor. Hal itu terjadi karena permainan tradisional diturunkan dan diwariskan secara lisan. Folklor itu sendiri menurut pandangan Danandjaja (1994: 1–2) adalah kebudayaan suatu masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun melalui lisan dan disertai gerak isyarat sebagai alat bantu pengingat. Folklor merekam segala bentuk aktivitas kebudayaan suatu masyarakat. Bahkan, menurut Endraswara (2018: 282) folklor memuat tradisi lisan yang tidak lain merupakan unsur budaya. Adapun permainan tradisional termasuk salah satu bentuk kebudayaan masyarakat karena hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Hal ini selaras dengan pandangan Hutomo (1991: 7) yang menyebutkan bahwa folklor adakalanya disertakan dengan perbuatan, seperti mengajar tari, mengajar membatik, dan mengajar mendalang. Bahkan, dari hal ini pula misalnya, mengajarkan memainkan permainan tradisional suatu masyarakat juga termasuk dari bagian folklor. Rokhmawan (2019: 11) menyebutkan pertunjukan dalam folklor memiliki kekhususan karena terkait dengan latar belakang yang khusus, biasanya berkaitan dengan sejarah komunitas, sejarah masa lampau, atau tujuan pelengkap ritual.

Menurut Bruvand (dalam Hutomo, 1991: 8) folklor dikelompokkan menjadi tiga, yakni folklor lisan, folklor setengah lisan, dan folklor bukan lisan. Ketiga hal ini memiliki perbedaan pengertian dan perbedaan

bahan-bahan atau genre yang ada di dalam folklor itu sendiri. Endraswara (2009: 29) menegaskan penggolongan folklor setidaknya menjadi dasar pemikiran pengelompokan folklor yang ada di lapangan.

Folklor lisan menurut Hutomo (1991: 8) mencakup kesastraan yang disampaikan secara lisan. Simpulan ini didapat berdasarkan contoh-contoh folklor yang dituangkan oleh Hutomo. Adapun menurut Bruvand (dalam Endraswara, 2009: 29) folklor lisan merupakan folklor yang paling banyak diteliti karena bentuknya berupa ujaran rakyat, pertanyaan rakyat, mite, legenda, nyanyian rakyat, dan sebagainya. Folklor lisan disebut juga folklor fakta mental. Hal ini mengacu pada bentuk folklor yang hanya memiliki bentuk lisan dan kepercayaan secara mental. Perkembangannya pun mengandalkan kekuatan kelisanan dan kepercayaan (Rokhmawan, 2019: 14).

Folklor secara lisan menurut Endraswara (2009: 13) merupakan folklor campuran. Di dalamnya ada yang berupa lisan (vokal/verbal) dan bukan lisan (gerak, material), sedangkan menurut Rokhmawan (2019: 14) folklor setengah lisan mengacu pada folklor yang bentuknya tidak hanya didukung oleh kekuatan lisan, tetapi juga oleh adanya perilaku fisik. Adapun menurut Hutomo (1991: 8–9) yang termasuk folklor setengah lisan adalah bahan-bahan folklor berupa seni pertunjukan. Hal ini sesuai dengan contoh-contoh folklor Hutomo klasifikasikan berupa drama rakyat, tari, kepercayaan, upacara, permainan rakyat, adat kepercayaan, dan pesta-pesta rakyat.

Folklor bukan lisan merupakan genre folklor yang sudah melepaskan diri dari bentuk kelisanan. Rokhmawan (2019: 14) menyebutkan folklor bukan lisan mengacu pada bentuk fisik terkait benda-benda nyata yang ada di dunia. Adapun Hutomo (1991: 9) membagi folklor bukan lisan menjadi dua bagian, yakni material dan bukan material. Bagian material berupa mainan, makanan dan minuman, peralatan dan senjata, alat-alat musik, pakaian dan perhiasan, obat-obatan, seni kerajinan tangan, dan arsitektur rakyat. Adapun bagian bukan material adalah bahan-bahan folklor yang berupa musik dan bahasa isyarat.

Dari pengertian dan klasifikasi di atas, maka permainan rakyat termasuk ke dalam folklor. Hal ini terjadi karena permainan tradisional tergolong menggabungkan dua unsur, yakni kelisanan dan pertunjukan. Kelisanan yang dimaksud berupa cara pewarisannya yang secara lisan, termasuk bentuk aturan dan cara memainkan permainan tradisional

tersebut, sedangkan pertunjukan mengacu pada permainan tradisional yang melibatkan lebih dari satu orang dan biasanya juga disaksikan oleh orang-orang sekitar. Vansina (2014: 57) menganggap pelaku pertunjukan, dalam hal ini bisa dikatakan permainan tradisional merupakan orang-orang yang mengkhususkan diri pada suatu jenis tradisi.

Bruvand (dalam Hutomo, 1991: 171) menyebutkan bahwa permainan rakyat di dunia berdasarkan gerak tubuh seperti berlari, melompat atau seperti kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan lain-lain. Pandangan Bruvan di atas mengartikan bahwa permainan tradisional di dunia umumnya merupakan sebuah interaksi, baik interaksi sesama manusia maupun interaksi bersama alam. Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok (Kurniati, 2016: 3). Hal ini memang sesuai dengan fakta lapangan bahwa permainan tradisional umumnya dimainkan secara berkelompok. Dalam hal ini ialah kelompok kecil. Sementara itu, permainan modern saat ini, sebut saja *games* yang banyak terdapat di gawai, lebih banyak melibatkan interaksi individu. Lain hal dengan permainan tradisional yang mesti dimainkan secara bersamaan dengan orang lain.

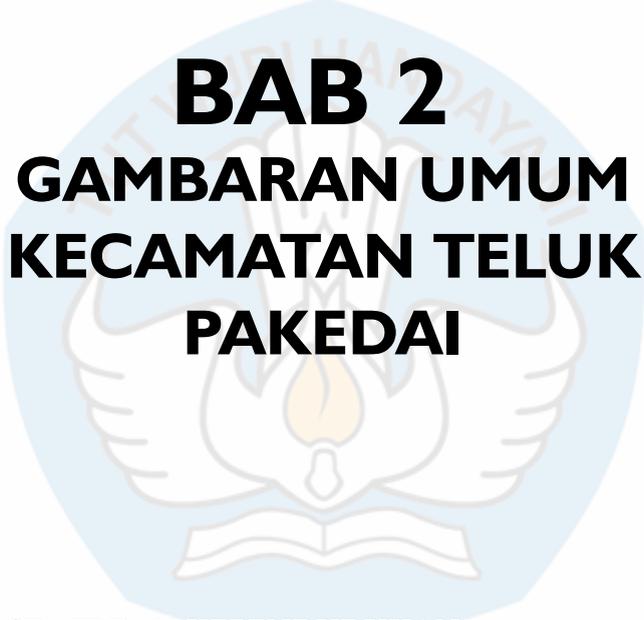
Danandjaja (1991:171) membagi permainan tradisional menjadi dua bagian, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Kedua hal ini memiliki perbedaan meskipun sama-sama permainan tradisional. Perbedaan keduanya menurut Roberts, dkk. (dalam Danandjaja, 1991: 171) yakni permainan untuk bermain lebih bersifat mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding memiliki sifat khusus tersendiri, seperti terorganisasi, berbentuk perlombaan, harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria siapa yang menang, dan memiliki peraturan permainan.

Berdasarkan bagian-bagian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional pada umumnya memiliki struktur atau memiliki aturan tersendiri meskipun aturan tersebut tercatat dalam bentuk lisan. Dari hal ini pula, maka setiap daerah memiliki aturan sendiri dan tidak akan sama aturan yang berlaku di setiap permainan tradisional yang ada. Misalnya, masyarakat pesisir memiliki aturan tersendiri dalam memainkan permainan tradisional yang ada di wilayah mereka. Tentu aturan ini berlaku di daerah mereka saja dan konsep ini tidak bisa

dipakai di daerah lain walaupun sama-sama di daerah pesisir. Permainan tradisional masyarakat pesisir umumnya berkaitan dengan kemaritiman. Bukan hanya dari cara bermain, bahkan dari nama permainan pun berkaitan dengan kemaritiman, meskipun terkadang ada permainan yang tidak dimainkan di sungai. Hal ini tentu disebabkan oleh pengaruh wilayah.

Dengan pemikiran-pemikiran di atas, maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan survei. Survei yang dimaksud ialah turun lapangan dan melihat langsung objek penelitian. Sugiyono (2007: 1) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dan peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Informan dalam penelitian ini adalah pelaku permainan tradisional, baik yang masih aktif maupun informan yang sudah tidak memainkan permainan tradisional tersebut yang berada di Kecamatan Teluk Pakedai, Kabupaten Kubu Raya.

Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat



BAB 2

GAMBARAN UMUM

KECAMATAN TELUK PAKEDAI

A. GEOGRAFI DAN KEPENDUDUKAN

Teluk Pakedai adalah sebuah pulau yang merupakan salah satu kecamatan yang berada di kabupaten baru, Kabupaten Kubu Raya. Kabupaten Kubu Raya adalah kabupaten termuda di Provinsi Kalimantan Barat sebagai hasil pemekaran dari Kabupaten Pontianak yang diresmikan dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2007. Secara keseluruhan Kabupaten Kubu Raya mempunyai 9 kecamatan, 110 desa, dan 440 dusun dengan luas wilayah keseluruhan 6.985,24 km². Adapun penjelasan mengenai hal-hal yang dimaksudkan di atas dapat dilihat di bawah ini.

1. Kecamatan Batu Ampar terdiri dari 14 desa, 50 dusun dengan luas wilayah 2002,70 km².
2. Kecamatan Terentang terdiri dari 9 desa, 24 dusun dengan luas wilayah 786,40 km².
3. Kecamatan Kubu terdiri dari 20 desa, 65 dusun dengan luas wilayah 1.211,60 km².

4. Kecamatan Teluk Pakedai terdiri dari 14 desa, 46 dusun dengan luas wilayah 291,90 km².
5. Kecamatan Sungai Kakap terdiri dari 12 desa, 48 dusun dengan luas wilayah 453,17 km².
6. Kecamatan Rasau Jaya terdiri dari 6 desa, 21 dusun dengan luas wilayah 111,07 km².
7. Kecamatan Sungai Raya terdiri dari 17 desa, 47 dusun dengan luas wilayah 929,30 km².
8. Kecamatan Sungai Ambawang terdiri dari 13 desa, 48 dusun dengan luas wilayah 726,10 km².
9. Kecamatan Kuala Mandor B terdiri dari 5 desa, 21 dusun dengan luas wilayah 473,00 km².

Di bawah ini data-data monografi yang diperoleh di Kantor Kecamatan Teluk Pakedai.

1. Luas Wilayah (Kilometer Persegi)

Tabel 2.1 Luas dan Persentase Wilayah Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Luas Wilayah (Km ²)	Persentase Luas Wilayah (Persen)
1.	Teluk Pakedai Hulu	45,00	15,42
2.	Teluk Pakedai I	35,45	12,14
3.	Teluk Pakedai II	7,00	2,40
4.	Kuala Karang	8,00	2,74
5.	Madura	3,71	1,27
6.	Sungai Deras	45,00	15,42
7.	Selat Remis	47,40	16,24
8.	Teluk Gelam	3,50	1,20
9.	Pasir Putih	10,00	3,43
10.	Tanjung Bunga	31,00	10,62
11.	Seruat I	7,50	2,57
12.	Sungai Nibung	30,50	10,45
13.	Arus Deras	10,00	3,43
14.	Sungai Nipah	7,84	2,69
Jumlah		291,90	100

Jumlah desa di Teluk Pakedai adalah 14 desa dengan luas wilayah masing-masing berbeda-beda. Desa-desa yang mempunyai wilayah terluas adalah Desa Sungai Nibung, Desa Arus Deras, dan Sungai Nipah. Sementara Selat Remis yang merupakan pusat ibukota hanya mempunyai luas 47,40 km².

2. Batas Wilayah Administrasi Kecamatan dan Desa

Tabel 2.2 Batas Wilayah Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Arah Mata Angin	Berbatasan
1	Utara	Kecamatan Sungai Kakap dan Rasau Jaya
2	Selatan	Kecamatan Batu Ampar
3	Barat	Laut Natuna
4	Timur	Kecamatan Kubu

3. Penduduk

a. Jumlah Penduduk dan Rumah Tangga

Tabel 2.3 Jumlah Penduduk dan Kepala Keluarga per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jumlah Kepala Keluarga	Jumlah Penduduk		Jumlah
			Laki-Laki	Perempuan	
1	Teluk Pakedai Hulu	609	1.122	1.006	2.128
2	Teluk Pakedai I	333	602	552	.1154
3	Teluk Pakedai II	347	620	567	1.187
4	Kuala Karang	412	843	762	1.589
5	Madura	251	475	466	941
6	Sungai Deras	1.038	1.942	1.732	3.674
7	Selat Remis	962	1.702	1.680	3.382
8	Teluk Gelam	251	466	445	911
9	Pasir Putih	278	516	477	993
10	Tanjung Bunga	442	795	731	1.526
11	Seruat I	78	138	113	251
12	Sungai Nibung	303	593	563	1.156
13	Arus Deras	301	554	492	1.046
14	Sungai Nipah	289	540	512	1.052
Jumlah		5.894	10.908	10.098	20.990

Jumlah penduduk Kecamatan Pakedai berkisar 20.990 jiwa, yang terkonsentrasi di Desa Sungai Deras, Desa Selat Remis yang merupakan pusat ibu kota Kecamatan Teluk Pakedai, Teluk Pakedai Hulu, Desa Kuala Karang, Desa Tanjung Bunga, dan seterusnya. Jumlah penduduk terkecil berada di Desa Teluk Gelam dan Desa Madura.

b. Luas dan Kepadatan Penduduk

Tabel 2.4 Kepadatan Penduduk per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jumlah Penduduk	Luas Wilayah (Km ²)	Kepadatan/ Km ²
1	Teluk Pakedai Hulu	2.128	45,00	47
2	Teluk Pakedai I	1.154	35,45	33
3	Teluk Pakedai II	1.187	7,00	170
4	Kuala Karang	1.589	8,00	199
5	Madura	941	3,71	254
6	Sungai Deras	3.674	45,00	82
7	Selat Remis	3.382	47,40	71
8	Teluk Gelam	911	3,50	260
9	Pasir Putih	993	10,00	99
10	Tanjung Bunga	1.526	31,00	49
11	Seruat I	251	7,50	33
12	Sungai Nibung	1.156	30,50	38
13	Arus Deras	1.046	10,00	104
14	Sungai Nipah	1.052	7,84	134
Jumlah		20.990	291,90	72

Dalam tabel ini terlihat luas wilayah dan jumlah penduduk yang ada di setiap desa di Kecamatan Teluk Pakedai. Sungai Nibung dan Arus Deras mempunyai wilayah yang terluas tetapi jumlah penduduk kedua desa ini sedikit. Sementara itu, Selat Remis yang mempunyai luas wilayah kecil penduduknya cukup padat.

c. Jumlah Penduduk Menurut Pendidikan

Tabel 2.5 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Tingkat Pendidikan						
		Tidak Tamat SD	Tamat SD	SLTP	SLTA	SMK	Akademi/ Sekolah Tinggi	Univer- sitas
1.	Teluk Pakedai Hulu	1462	380	131	125	32	16	8
2.	Teluk Pakedai I	300	230	128	170	-	-	5
3.	Teluk Pakedai II	522	329	86	142	3	9	25
4.	Kuala Karang	421	312	105	60	0	2	0
5.	Madura	0	205	91	84	0	0	14
6.	Sungai Deras	175	355	300	200	25	16	21
7.	Selat Remis	449	981	588	343	29	23	25
8.	Teluk Gelam	233	143	77	64	3	7	15
9.	Pasir Putih	402	198	104	41	3	0	20
10.	Tanjung Bunga	99	251	90	39	15	20	12
11.	Seruat I	79	70	10	9	-	-	-
12.	Sungai Nibung	660	429	36	8	3	1	0
13.	Arus Deras	71	144	255	157	45	8	22
14.	Sungai Nipah	180	123	62	43	6	20	11
Jumlah		5.053	4.150	2063	1485	164	122	178

Tabel di atas menunjukkan bahwa penduduk Teluk Pakedai bebas dari buta huruf. Akan tetapi, masih banyak penduduk yang tidak tamat sekolah dasar, yakni sebanyak 5.053 orang. Desa-desa dengan jumlah penduduk tidak tamat sekolah dasar terbanyak adalah Desa Teluk Pakedai Hulu, Sungai Nibung, Teluk Pakedai II, dan Selat Remis. Sementara itu, penduduk dengan tingkat pendidikan sekolah dasar mencapai jumlah yang tinggi, yakni 4.150 orang. Adapun pendidikan tertinggi adalah universitas, dengan jumlah 178 orang yang tersebar di beberapa desa, yang terbanyak di Desa Selat Remis, Teluk Pakedai II, Arus Deras, dan Sungai Deras.

4. Pertanian

Tabel 2.6 Luas Lahan Garapan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

Sungai Nipah	Nama Desa	Luas Garapan (Ha)				
		Padi	Jagung	Kacang Tanah	Ubi Kayu	Kacang Kedelai
1.	Teluk Pakedai Hulu	442	10	0	4	0
2.	Teluk Pakedai I	800	1	0	0	0
3.	Teluk Pakedai II	175	30	0	0	0
4.	Kuala Karang	900	0	0	0	0
5.	Madura	90	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	150	80	0	5	0
7.	Selat Remis	85	25	0	0	0
8.	Teluk Gelam	50	100	0	0	0
9.	Pasir Putih	0	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	500	0	0	0	0
11.	Seruat I	300	2	0	0	0
12.	Sungai Nibung	1.200	0	0	0	0
13.	Arus Deras	27	0	0	3	0
14.	Sungai Nipah	53	0	0	0	0
Jumlah		4.772	248	0	12	0

Untuk mata pencarian di bidang pertanian, tanaman yang dibudidayakan terdiri dari padi, jagung, dan ubi kayu. Konsentrasi penduduk yang bertani ada di Desa Sungai Nibung, Peluk Pakedai I, Kuala Karang, Tanjung Bunga, dan seterusnya.

5. Peternakan

Tabel 2.7 Jenis Usaha Peternakan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jenis Usaha					
		Ternak Besar	Ternak Kecil	Ternak Unggas	Rumah Pematongan Hewan	Pakan Ternak	Usaha Pembibitan
1.	Teluk Pakedai Hulu	0	0	0	2	0	0
2.	Teluk Pakedai I	0	4	10	0	0	0
3.	Teluk Pakedai II	0	0	0	0	0	0
4.	Kuala Karang	0	0	3	0	0	0
5.	Madura	15	7	10	0	0	0
6.	Sungai Deras	0	0	0	0	0	0

7.	Selat Remis	0	4	3	0	0	0
8.	Teluk Gelam	0	0	0	0	0	0
9.	Pasir Putih	0	0	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	0	0	0	0	0	0
11.	Seruati I	0	0	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	0	0	0	0	0	0
13.	Arus Deras	0	0	1	0	0	0
14.	Sungai Nipah	12	7	11	2	0	0
Jumlah		27	22	38	4	0	0

Usaha peternakan tidak banyak dilakukan oleh penduduk. Ternak besar bahkan hanya diusahakan di dua desa saja, yaitu Desa Madura dan Sungai Nipah.

6. Perikanan

a. Budi Daya Perikanan Darat

Tabel 2.8 Jenis Perikanan Darat per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jenis Perikanan Darat (Ha)			
		Perairan Umum	Tambak	Kolam	Mina Padi
1.	Teluk Pakedai Hulu	0	0	0	0
2.	Teluk Pakedai I	Ada	0	Ada	0
3.	Teluk Pakedai II	18 × 4	0	6 × 8	0
4.	Kuala Karang	0	0	0	0
5.	Madura	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	0	0	0	0
7.	Selat Remis	0	Tambak	10	0
8.	Teluk Gelam	0	0	3	0
9.	Pasir Putih	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	0	0	0	0
11.	Seruati I	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	0	60	1	2
13.	Arus Deras	0	0	0	0
14.	Sungai Nipah	-	-	-	-

b. Budi Daya Hasil Perikanan

Tabel 2.9 Jenis Budi Daya Perikanan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No	Nama Desa	Jenis Budi Daya			
1.	Teluk Pakedai Hulu	0	Kolam	0	0
2.	Teluk Pakedai I	Ikan nila	Ikan toman	Ikan betutu	0
3.	Teluk Pakedai II	Perairan umum	Kolam	0	0
4.	Kuala Karang	0	0	0	0
5.	Madura	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	0	10	0	0
7.	Selat Remis	0	11 ha	1 ha	0
8.	Teluk Gelam	Ikan	0	0	0
9.	Pasir Putih	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	0	0	0	0
11.	Seruat I	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	Tambak tradisional	Empang alam	Kolam nila	0
13.	Arus Deras	0	0	0	0
14.	Sungai Nipah	-	-	Kolam	0

Usaha perikanan yang tertera di dalam tabel adalah usaha budi daya tambak, kolam, dan juga memasang jala di sungai. Sementara itu, nelayan yang mencari ikan secara tradisional di laut tidak terdata. Dengan melihat data tersebut, maka penduduk yang tidak memiliki usaha budi daya merupakan mayoritas penduduk dengan mata pencarian nelayan tradisional.

**Balai Pelestarian Nilai Budaya
Kalimantan Barat**

7. Perkebunan

Tabel 2.10 Hasil Produksi Perkebunan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jumlah Produksi (Ton/Tahun)									
		Kelapa	Karet	Kelapa Sawit	Cokelat	Sahang	Jarak	Vanila	Pala	Kopi	Cengkih
1.	Teluk Pakedai Hulu	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	Teluk Pakedai I	220	0	150	0	0	0	0	0	0	0
3.	Teluk Pakedai II	285	2,7 ton	14,8 ton	0	0	0	0	0	0	0
4.	Kuala Karang	17,6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.	Madura	10	0	300	0	0	0	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	84	21	2,720,200	0	0	0	0	0	35	0,150
7.	Selat Remis	75 ton/ha	20 ha	15 ton/ha	0	0	0	0	0	0	0
8.	Teluk Gelam	10	0	120	0	0	0	0	0	0	0
9.	Pasir Putih	100	500	10	0	0	0	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	500	0	100	0	0	0	0	0	0	0
11.	Seruat I	405	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13.	Arus Deras	2,1 ton/ha	0	11 ton/tahun	0	0	0	0	0	0	0
14.	Sungai Nipah	66,34 ton	11,8 ton	234 ton	0	0	0	0	0	0	0

Dari data di atas terlihat penduduk Teluk Pakedai membuka perkebunan dan tanaman yang paling banyak dibudidayakan adalah kelapa, kelapa sawit, dan juga karet. Sementara itu, jenis-jenis tanaman perkebunan seperti cokelat, jarak, sahang, dan pala tidak ditanam oleh penduduk.

8. Kehutanan

Tabel 2.11 Luas Hutan Menurut Penggunaan per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Luas Hutan (Ha)			
		Lindung	Produksi	HTI	Konversi
1.	Teluk Pakedai Hulu	274	0	0	450
2.	Teluk Pakedai I	0	0	0	0
3.	Teluk Pakedai II	0	0	0	0
4.	Kuala Karang	1.500	0	0	0
5.	Madura	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	250	-	-	-
7.	Selat Remis	15	0	0	0
8.	Teluk Gelam	0	0	0	0
9.	Pasir Putih	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	0	0	0	965
11.	Seruati	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	1.500	0	0	0
13.	Arus Deras	0	0	0	0
14.	Sungai Nipah	0	0	0	0
	Jumlah	3.539	0	0	1.415

9. Perdagangan

Tabel 2.12 Aktivitas Perekonomian per Desa di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Sarana dan Prasarana Perekonomian			
		Koperasi	Pertokoan	Pasar	Perusahaan
1.	Teluk Pakedai Hulu	0	14	1	0
2.	Teluk Pakedai I	0	20	0	0
3.	Teluk Pakedai II	0	23	0	0
4.	Kuala Karang	1	5	0	0
5.	Madura	Tidak ada	Ada	Tidak ada	Tidak ada
6.	Sungai Deras	1	16	-	2
7.	Selat Remis	1	56	1	0
8.	Teluk Gelam	2	8	0	0

9.	Pasir Putih	0	10	0	0
10.	Tanjung Bunga	1	10	0	1
11.	Seruati I	0	4	0	0
12.	Sungai Nibung	1	38	0	0
13.	Arus Deras	2	14	0	1
14.	Sungai Nipah	1	5	1	0
Jumlah		10	223	3	4

Aktivitas perdagangan ditunjukkan oleh adanya pertokoan dan juga pasar. Pasar hanya ada di Teluk Pakedai Hulu, Selat Remis, dan Sungai Nipah. Adapun pertokoan ada di hampir setiap desa. Hanya di Desa Madura tidak ada toko maupun pasar.

10. Pariwisata

a. Objek Wisata

Tabel 2.13 Objek Wisata di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Nama Objek Wisata	Jumlah
1.	Teluk Pakedai Hulu	-	0
2.	Teluk Pakedai I	-	0
3.	Teluk Pakedai II	-	0
4.	Kuala Karang	Pantai Lestari	1
5.	Madura	-	0
6.	Sungai Deras	-	0
7.	Selat Remis	Masjid Batu (Nasrullah)	1
8.	Teluk Gelam	-	0
9.	Pasir Putih	-	0
10.	Tanjung Bunga	-	0
11.	Seruati I	-	0
12.	Sungai Nibung	Pantai Paloh/Pantai Tengkuhyung	2
13.	Arus Deras	-	0
14.	Sungai Nipah	-	0
Jumlah		-	4

Di Kecamatan Teluk Pakedai objek wisata terdaftar hanya di tiga tempat, yaitu Pantai Lestari, Masjid Batu, dan Pantai Paloh atau Tengkuhyung. Sementara itu, Makam Guru Ismail Mundu dan juga makam yang tingginya mencapai dua meter belum terdaftar. Padahal, dua tempat ini kalau dikelola dengan baik akan mendatangkan wisatawan lokal maupun mancanegara, sebab Guru Ismail Mundu mempunyai murid yang tersebar di beberapa negara.

b. Sanggar Budaya

Tabel 2.14 Sanggar Budaya di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Nama Sanggar Budaya	Jumlah Sanggar Budaya
1.	Teluk Pakedai Hulu	-	0
2.	Teluk Pakedai I	Hadrah, Rabbana	2
3.	Teluk Pakedai II	Hadrah, Kasidah, Tar	9
4.	Kuala Karang	-	0
5.	Madura	-	0
6.	Sungai Deras	Rabbana	3
7.	Selat Remis	Gunting Selatan	1
8.	Teluk Gelam	Rabbana	4
9.	Pasir Putih	-	0
10.	Tanjung Bunga	Hadrah, Rabana/Qasidah	2
11.	Seruat I	-	0
12.	Sungai Nibung	-	0
13.	Arus Deras	Anggar Cipto Joyo	1
14.	Sungai Nipah	-	0
Jumlah		-	22

Tabel sanggar budaya di atas menunjukkan kesenian atau budaya Islam berkembang dengan baik. Masyarakat sering menggunakan sanggar-sanggar ini sebagai hiburan dalam kegiatan perkawinan maupun perayaan keagamaan.

11. Keagamaan

Tabel 2.15 Jumlah Sarana Ibadah Menurut Jenisnya di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Islam		Kristen Protestan	Kristen Katolik	Hindu	Budha
		Masjid	Surau	Gereja	Gereja	Pura	Vihara
1.	Teluk Pakedai Hulu	7	5	0	0	0	0
2.	Teluk Pakedai I	3	2	0	0	0	2
3.	Teluk Pakedai II	3	1	0	0	0	0
4.	Kuala Karang	2	1	0	0	0	1
5.	Madura	2	0	0	0	0	0
6.	Sungai Deras	8	6	3	0	0	0
7.	Selat Remis	5			0		5
8.	Teluk Gelam	2	1	0	0	0	0
9.	Pasir Putih	4	3	0	0	0	0
10.	Tanjung Bunga	5	1	0	0	0	1

11.	Seruat I	1	0	0	0	0	0
12.	Sungai Nibung	2	1	0	0	0	3
13.	Arus Deras	2	4	0	0	0	0
14.	Sungai Nipah	2	4	0	0	0	0
Jumlah		44	33	3	0	0	12

Tabel di atas memperlihatkan bahwa mayoritas masyarakat Teluk Pakedai beragama Islam. Semua desa memiliki masjid, bahkan sebagian besar lebih dari satu. Selain itu, surau ada di hampir setiap desa. Ini menunjukkan bahwa sarana ibadah untuk masyarakat tercukupi dengan baik. Masjid maupun surau didirikan atas swadaya masyarakat dan bantuan dari para donatur.

12. Jarak dan Waktu Tempuh dari Desa ke Ibu Kota Kecamatan

Tabel 2.16 Jarak Desa dan Waktu Tempuh ke Ibu Kota Kecamatan di Kecamatan Teluk Pakedai

No.	Nama Desa	Jarak Tempuh (Km)	Waktu Tempuh (Menit)
1.	Teluk Pakedai Hulu	4 km	15 menit
2.	Teluk Pakedai I	1,5 km	30 menit
3.	Teluk Pakedai II	6 km	15 menit
4.	Kuala Karang	30 km (jalur air)	90 menit
5.	Madura	10 km	20 menit
6.	Sungai Deras	18 km	35 menit
7.	Selat Remis	0 km	5 menit
8.	Teluk Gelam	13 km	60 menit
9.	Pasir Putih	35 km	50 menit
10.	Tanjung Bunga	10 km (jalur air)	60 menit
11.	Seruat I	20 km (jalur air)	
12.	Sungai Nibung	47 km	2 s.d. 5 jam
13.	Arus Deras	24 km	60 menit
14.	Sungai Nipah	13 km	30 menit

Dilihat dari jarak tempuh dan transportasi yang digunakan, desa yang berdekatan dengan ibu kota kecamatan yang berada di Selat Remis, bisa ditempuh menggunakan jalan darat. Akan tetapi, jalan yang tersedia pada umumnya jalan kecil yang hanya bisa dilalui oleh kendaraan roda dua. Untuk desa yang jauh biasanya menggunakan jalan air.

B. SOSIAL BUDAYA

Penduduk Teluk Pakedai menurut wawancara dengan para informan Syarif Sahril terdiri dari beberapa suku, yaitu Bugis, Melayu, Jawa, Madura, Dayak, dan Cina. Suku Bugis merupakan suku terbesar dan tersebar di beberapa desa yang ada di Teluk Pakedai. Kemudian, disusul dengan suku Melayu dan suku Madura dengan konsentrasi penduduk di Desa Madura. Selanjutnya, suku Cina kebanyakan ada di Desa Selat Remis dan suku Dayak kebanyakan di Sungai Deras.

Mayoritas penduduk beragama Islam, dengan budaya Bugis masih dilakukan oleh masyarakat setempat. Hal ini juga merupakan salah satu jasa ulama besar Kerajaan Kubu keturunan Bugis yaitu Guru Haji Ismail Mundu. Ismail Mundu lahir pada tahun 1287 H (1870 M) dari perkawinan Mursyid Thariqah Abdul Qadir dari Bugis dengan Zahra (Wak Soro) dari Kakap, Kalimantan Barat. Ayah Abdul Qadir masih keturunan Raja Sawito dari Kerajaan Luwu Sulawesi Selatan.

Guru Haji Ismail Mundu sangat dihormati oleh masyarakat baik di Pontianak, Kakap, Kubu maupun Teluk Pakedai. Kepindahan Guru Ismail Mundu ke Teluk Pakedai setelah beliau menimba ilmu di Makkah karena beliau ingin menyebarkan kebenaran Islam dan mengajar murid-muridnya. Karisma dan ajaran Guru Ismail Mundu semakin bermanfaat dengan diangkatnya beliau menjadi mufti besar di Kerajaan Kubu. Banyak kitab karya Guru Ismail Mundu yang menjadi rujukan bagi para ulama, seperti tafsir Kitab Suci Al-Qur'an terjemahan bahasa Bugis, *Usul Tahqiq*, *Mukhtsarul Manan*, *Jadwal Nikah* yang disahkan oleh Mufti Johor Malaya (Malaysia) pada tahun 1358 H, *Majmu'ul Mirasa*, dan *Kitab Zikir Tauhidiah* (Riyadhi, 2011: 53–55).

Dengan ajaran-ajaran serta kitab-kitab Guru Ismail Mundu, penduduk Teluk Pakedai menjadi salah satu masyarakat Islami yang menjalankan budaya Bugis yang sesuai dengan kaidah Islam. Terlihat secara langsung oleh penulis, masyarakat Teluk Pakedai dapat hidup rukun meskipun berlainan suku dan juga agama.

C. KEDATANGAN MASYARAKAT BUGIS

1. Asal-Usul Teluk Pakedai dari Sebuah Tradisi Lisan

Kepedulian generasi muda untuk menghimpun tradisi lisan atau cerita rakyat yang dikisahkan oleh para leluhurnya perlu kita beri apresiasi yang tinggi. Sebab, tanpa kepedulian mereka, maka asal-usul Teluk Pakedai tidak akan diketahui oleh masyarakat. Tim penulis yang diprakarsai oleh Pak Yanto, salah satu anggota DPRD Kubu Raya, telah menulis asal mula kedatangan masyarakat Bugis di Teluk Pakedai. Di bawah ini tulisan tersebut akan ditulis kembali oleh kami dengan materi yang disesuaikan dengan tema yang dibahas.

Di pesisir Kalimantan Barat terdapat sebuah pulau kecil yang berbatasam langsung dengan Laut Natuna. Pada masa itu datanglah rombongan dari Bugis Bone, Sulawesi Selatan, yang dipimpin oleh Puang Kecowa. Kondisi pulau tersebut masih berupa hutan belantara yang ditumbuhi banyak pohon besar dan tanaman liar. Maksud kedatangan Puang Kecowa adalah mencari tanah yang subur untuk dijadikan tempat tinggal mereka dan mencari penghidupan yang baru. Setelah sekian hari berkeliling pulau dengan perahu, mereka menemukan sebuah bukit atau gunung. Mereka memutuskan untuk tinggal beberapa hari sambil mencari tanah yang subur yang menjadi harapan mereka. Namun, setelah sekian lama mereka tidak menemukan tanah yang mereka maksud. Dengan hati sedih dan kecewa Puang Kecowa memutuskan untuk keluar dari pulau tersebut dan kembali ke kampung halamannya. Sebelum kembali ke kampungnya, Puang Kecowa menamai bukit atau gunung tersebut dengan nama Lisung Bawang yang dalam bahasa Bugis artinya sia-sia atau hampa tidak memperoleh hasil. Bukit atau gunung tersebut sekarang dikenal dengan Gunung Bawang atau Gunung Ambawang Puang Kecowa.

Ternyata, setelah beberapa waktu berlalu, Puang Kecowa berniat kembali ke pulau tersebut dengan persiapan yang lebih matang agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Puang Kecowa membawa banyak perbekalan makanan maupun peralatan pertanian bersama sanak saudaranya yang dibawa dengan menggunakan tujuh buah perahu layar. Rombongan ini terdiri dari

- a. Puang Kecowa sekeluarga;
- b. Puang Dusun sekeluarga;
- c. Puang Deppung sekeluarga;

- d. Puang Deppa sekeluarga;
- e. Tippung sekeluarga;
- f. Puang Labbase sekeluarga;
- g. Puang Page sekeluarga;
- h. Puang Perukke sekeluarga;
- i. Puang Penece sekeluarga; dan
- j. Puang Karame sekeluarga.

Perjalanan jauh yang dilakukan oleh rombongan Puang Kecowa dari Tanah Bugis ke Kalimantan Barat tentu bukanlah hal yang mudah. Mereka menghadapi banyak rintangan, terutama alam dan juga lanun atau perompakan yang terjadi di Laut Makassar, Laut Jawa, maupun di sebelah barat Pulau Kalimantan. Akan tetapi, daya juang dan pengalaman Puang Kecowa sebagai seorang pelaut suku Bugis tidak diragukan lagi. Sejarah mencatat suku Bugis merupakan suku yang unggul dalam menguasai laut. Maka, kehadiran masyarakat Bugis di Kalimantan Barat bukanlah hal mengherankan.

Rombongan Puang Kecowa sampailah ke sebuah teluk dekat Kuala Ambawang dan mereka memutuskan untuk berlabuh dan beristirahat di tempat tersebut. Setelah beberapa saat beristirahat, Puang Kecowa memutuskan untuk menyisir pulau di teluk tersebut. Dalam penyisirannya bersama saudara-saudaranya ditemukanlah beberapa hal yang dapat menunjang kehidupan mereka selanjutnya.

- a. Pulau tersebut terletak di sebuah teluk yang ditumbuhi hutan kayu belantara yang sangat lebat dan subur.
- b. Di setiap pohon kayu besar bersarang lebah-lebah madu dan penyengat hitam.
- c. Di pulau ini mengalir beberapa anak sungai kecil dengan air yang jernih.

Menyikapi hasil temuan tersebut, maka Puang Kecowa dan saudara-saudaranya memaknainya sebagai hal yang positif.

- a. Hutan kayu belantara yang lebat itu merupakan suatu pertanda bahwa tanah di pulau ini sangat subur.
- b. Sarang lebah madu mengisyaratkan bahwa tanah di hutan ini akan menjadi ramai didatangi oleh masyarakat yang membutuhkan kehidupan.
- c. Sementara itu, yang dimaksud sungai kecil dengan air yang mengalir artinya pada suatu ketika nanti pulau ini akan berubah menjadi suatu

negeri dengan seorang pemimpin yang rendah hati dan bijaksana dalam mengambil suatu keputusan. Pemimpin yang tetap memperhatikan norma-norma kehidupan, dengan menjaga kepentingan bersama dan akan tumbuh generasi berikutnya.

Melalui kesepakatan bersama, maka Puang dan saudara-saudaranya memutuskan untuk tinggal menetap dan melanjutkan kehidupan di pulau yang berada di teluk tersebut. Maka mulailah mereka merambah hutan untuk dijadikan lahan pertanian dan pemukiman. Pada malam menjelang malam Jumat, Puang Kecowa dan saudaranya melakukan ritual dengan membuat asap yang dicampuri dengan *kambayan* di buritan perahu layar beliau. Namun, di tengah malam yang sunyi itu datanglah makhluk tinggi besar hitam dan bermata merah (jin) yang langsung melangkah ke arah perahu sehingga haluan perahu menjadi tegak ke atas. Kejadian itu membuat semua orang yang ada di haluan perahu menjadi takut. Hanya Puang Kecowa saja yang tetap tenang. Kemudian, terjadilah tanya jawab antara Puang Kecowa dan jin penguasa hutan tersebut. Pada intinya jin penguasa hutan tidak memperbolehkan wilayahnya digunakan sebagai lahan pertanian dan negeri manusia. Maka terjadilah perdebatan hingga dini hari dan Raja Jin Hutan mengatakan bahwa hutan boleh dirambah kalau Puang Kecowa bisa mengalahkannya. Terjadilah perkelahian antara Puang Kecowa bersaudara dan Raja Jin Hutan. Suatu ketika perkelahian yang terjadi terus-menerus tanpa henti membuat stamina Puang Kecowa menurun. Kesempatan itu digunakan oleh jin untuk menangkap dan mengempaskan Puang Kecowa ke bumi hingga ambles sampai ke leher. Pada saat kepala Raja Jin Hutan merunduk ingin memakan kepala Puang Kecowa, Puang Dusun menyambar Puang Kecowa untuk diselamatkan. Setelah itu, Puang Dusun dengan seluruh kekuatannya menenggelamkan tubuh Raja Jin hutan sampai ke leher dengan ilmu mengunci tubuh. Pada akhirnya, Raja Jin hutan menyerah dan memperbolehkan Puang Kecowa dan saudaranya mengambil lahan dan membuat negeri dengan mengajukan persyaratan berikut.

- a. Sebelum merambah hutan harus dilakukan ritual (upacara adat) yang dalam bahasa Bugis dinamakan *Mappandre Kampong* dengan menyembelih binatang berkaki empat. Untuk selanjutnya, setiap awal penanaman padi masyarakat menyelenggarakan *Mappandre Kampong* dengan menyembelih binatang berkaki empat. Adapun urutan kegiatan tersebut meliputi
 - 1) pemotongan binatang berkaki empat;

- 2) *massempe*: kegiatan ini sebagai tanda pertemuan pertama kali Puang Kecowa dengan makhluk halus jin dan terjadi perkelahian yang sengit di antara keduanya;
 - 3) *pangka kayu (pangka maggasing)*: kegiatan ini sebagai pelontaran yang diberikan ke makhluk jin tersebut;
 - 4) dan diakhiri dengan perebutan makanan: perebutan makanan ini oleh para pengikut Puang Kecowa dan pengikut Raja Jin Hutan.
- b. Menyelenggarakan upacara atau ritual setelah panen padi yang dalam bahasa Bugis dinamakan *Mappandre Tasi*.

Setelah menyetujui semua persyaratan, Raja Jin Hutan dilepaskan dan langsung menghilang entah kemana. Puang Kecowa bersaudara pun segera pergi ke hutan dan berhasil menangkap rusa dengan bersenjatakan parang dan tombak. Pada hari Minggu tepat pukul 12.00 siang Puang Kecowa dan para pengikutnya menyelenggarakan ritual *Mappandre Kampong* di tempat terjadinya perkelahian, dengan menyembelih rusa. Dengan memberikan sesajen dan membakar *kambanyan*, maka datanglah Raja Jin Hutan dengan para pengikutnya untuk meminum darah hewan yang telah disembelih dan anak buahnya berebut makanan yang disediakan. Melihat hal tersebut, maka para pengikut Puang Kecowa tidak tinggal diam, mereka masuk ke arena dan berebut makanan dengan para pengikut Raja Jin. Upacara ini tetap dilaksanakan secara turun-temurun oleh masyarakat Teluk Pakedai, dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan, seperti pemotongan hewan berkaki empat; *massempe*, yaitu kegiatan untuk menandai pertama kalinya Puang Kecowa bertemu dengan makhluk jin dan berkelahi dengan sengit antara keduanya; *pangka kayu (pangka maggasing)*, yaitu kegiatan sebagai penanda pelontran yang diberikan kepada makhluk jin tersebut; dan diakhiri dengan perebutan makanan oleh pengikut Puang Kecowa dan pengikut raja jin.

Upacara *Mappandre Kampong* juga menjadi penanda pembukaan kampung yang diberi nama Kampong Penyengat sekitar tahun 1771 M. Kampong Penyengat yang kemudian kita kenal dengan Teluk Pakedai dipimpin pertama kali oleh Puang Kecowa dengan dibantu oleh saudara-saudara. Puang Kecowa membagi pekerjaan kepada saudara-saudaranya dan mengangkat mereka dalam jabatan berikut:

- a. Puang Dusung sebagai kepala pemukiman/kampong;
- b. Puang Deppung sebagai kepala saluran air/parit;
- c. Puang Deppa sebagai kepala juru ukur/bidang pertanahan;
- d. Dan Puang Kecowa sendiri sebagai pawang adat/pawang suku.

Tugas pertama yang dilakukan oleh Puang Dusung adalah membuka hutan untuk lahan pertanian dan permukiman. Kegiatan itu berjalan lancar karena dilakukan dengan cara bergotong royong sehingga tidak terlalu lama hutan tersebut telah menjadi hamparan tanah atau lahan yang siap untuk ditanami. Kegiatan selanjutnya, Puang Kecowa meminta kepada Puang Tippung untuk menabur bibit padi. Sebelum penaburan bibit padi dilaksanakan, Puang Tippung mengadakan makan *sepulung* bersama keluarga besar, dengan pembacaan doa-doa oleh Puang Kecowa yang pada intinya agar bibit padi bisa tumbuh dengan subur.

Sambil menunggu panen tiba, para keluarga Puang Kecowa membuat lumbung untuk padi, sementara ibu-ibu bertugas membuat anyaman tikar dan bakul yang dibuat dari pucuk nipah. Di bawah pimpinan Puang Tippung kegiatan panen dilakukan secara serentak dan mengisi penuh lumbung-lumbung padi mereka. Suasana negeri pun menjadi ramai dan gembira, dengan meniup *penuni* yang terbuat dari batang padi pada malam hari. Para wanita sibuk menumbuk padi dengan alu dan lesung, membuat *dangu*, makanan khas Bugis yang terbuat pulut ketan yang masih hijau (muda) merupakan. Para pemuda bermain *sempe* (*sempa*) dan bermain *pangka* kayu (sekarang dinamakan gasing). Setelah semua padi sudah dipanen, maka diselenggarakanlah sebuah ritual panen raya yang dinamakan *Mappandre Tasi* seperti yang telah dijanjikan kepada Raja Jin.

Puang Kecowa dan para pengikut merasa senang dan gembira dengan hasil panen yang diperoleh. Lumbung padi terisi penuh sebagai persediaan makanan untuk beberapa waktu yang akan datang. Puang Kecowa menemukan tempat yang diimpikannya, yaitu tanah yang subur yang berada di sebelah teluk pesisir. Puang Kecowa pun mulai membangun desanya dengan membuat saluran air yang dipimpin oleh Puang Deppung. Puang Deppung membuat saluran dimulai dari tepi barat pada sebuah anak sungai kecil lurus ke arah timur sehingga lahan pertanian terbelah menjadi dua, yaitu bagian kanan dan kiri.

Setelah selesai membuat saluran yang kemudian dinamakan parit—selain berfungsi untuk pengairan juga berfungsi sebagai sarana transportasi bagi masyarakat—, Puang Kecowa selanjutnya memerintahkan kepada Puang Deppa untuk membagi-bagi lahan kepada penduduk dan keluarganya. Puang Deppa menggunakan tongkat kayu kecil yang diukur dengan rentangan tangannya. Itulah ukuran yang digunakan oleh Puang Deppa dalam membagi-bagi lahan, masing-masing mendapat panjang 200

tongkat dan lebar 50 tongkat atau sama dengan koyan. Setelah pembagian lahan selesai, maka setiap di lahan tersebut didirikan rumah tempat tinggal mereka masing-masing.

Dengan pemberian gelar dan jabatan, Puang Kecowa berharap agar saudara-saudaranya benar-benar dapat menerimanya dengan rasa tanggung jawab, sehingga apa yang diamanatkan kepada mereka dapat ditumbuhkembangkan, yakni dengan menyebarluaskan usaha pertanian dan dapat membina masyarakat kelak menjadi petani yang tangguh dan unggul untuk dapat diwariskan dan dilestarikan pada anak cucu mereka kelak.

Sebagai bentuk ucapan terima kasih masyarakat Teluk Pakedai, nama Puang Kecowa selalu disebut dalam upacara *Mappandre Kampong* sebagai penanda berdirinya Kampong Teluk Pakedai. Nama Puang Dusung diabadikan sebagai nama permukiman, yaitu Dusun atau Kepala Dusun. Adapun nama Puang Deppung dikaitkan dengan nama sebuah parit, yaitu Sedepung yang sekarang tepatnya berada di Desa Teluk Pakedai Hulu, Kecamatan Teluk Pakedai. Nama Puang Tippung terkait dengan Tipung Tawar (nama salah kegiatan upacara, yaitu tepung tawar). Nama Puang Deppa sering digunakan dalam ukuran tanah seperti depa, yaitu seukuran rentangan tangan.

2. Berdasarkan Catatan Sejarah

Hingga saat ini belum ada catatan mengenai proses kedatangan masyarakat Bugis ke Teluk Pakedai, bahkan tentang budaya atau apa pun yang berkenaan dengan Teluk Pakedai sepanjang yang kami ketahui belum ada. Semoga dengan kajian yang kami buat ini Teluk Pakedai mempunyai sedikit catatan mengenai sejarah dan budaya. Untuk itu kami berusaha mengumpulkan data yang berkaitan dengan Teluk Pakedai, seperti Kerajaan Kubu, Kerajaan Mempawah, sejarah masuknya suku Bugis di wilayah Kalimantan Barat, dan beberapa tinggalan arkeologi berwujud makam.

Menilik dari sejarah Kerajaan Mempawah yang letaknya tidak terlalu jauh dari ibu kota Pontianak dan juga Teluk Pakedai, maka bisa jadi kehadiran orang Bugis di Mempawah terkait dengan yang ada di Teluk Pakedai. Sementara itu, Kerajaan Kubu berdiri pada tahun 1761 dan mempunyai wilayah sampai ke teluk Pakedai. Kalau kemudian kita kaitkan dengan tradisi lisan yang mengatakan kehadiran suku Bugis pada

tahun 1771, itu artinya mereka membuka lahan di Teluk Pakedai yang merupakan wilayah Kerajaan Kubu. Kemungkinan saat itu Pulau Teluk Pakedai belum berpenghuni dan Puang Kecowalah yang membuka lahan di sana. Kehadiran orang Bugis bisa juga melalui jalur Pontianak, sebab pada kisaran abad XVIII daerah ini telah menjadi sebuah kerajaan yang berkembang melalui jalur perdagangan. Oleh karena itu, sejarah ketiga kerajaan ini tidak bisa diabaikan dalam mengungkap kehadiran orang Bugis di Teluk Pakedai.

Menurut Patmawati yang mengadopsi kajian Pelras, eksodus atau migrasi orang-orang Bugis ke beberapa wilayah Kalimantan Barat terkait dengan situasi politik yang terjadi di Sulawesi Selatan. Dalam penjelasannya, kedatangan orang Bugis terjadi dalam tiga tahap, yaitu tahap pertama pada masa terjadinya Perjanjian Bongaya pada sekitar tahun 1667; tahap kedua pada masa terjadinya pemberontakan Westerling sehingga terjadi pembunuhan massal pada akhir tahun 1946–1947; dan tahap ketiga terkait dengan peristiwa pemberontakan DII/TII yang dipimpin oleh Kahar Muzakkar sekitar tahun 1950 (Patmawati, 2005: 114–115). Menurut penulis pendapat Patmawati tidak sepenuhnya benar, sebab migrasi orang-orang Bugis bukan hanya didorong oleh faktor politik semata, tetapi juga faktor ekonomi dan juga budaya.

Christian Pelras membagi proses sejarah orang Bugis menjadi beberapa babakan. Babakan pertama adalah masa sejarah awal Bugis yang didahului dengan zaman logam, tinggalan megalitik, dan keramik impor (abad VII). Babakan kedua adalah masa Bugis dalam teks La Galigo (abad XI–XIII). Babakan ketiga (abad XIV–XV) adalah periode ketika terjadi kebangkitan kerajaan-kerajaan historis yang menyebabkan perubahan di Sulawesi Selatan. Babakan ini juga menjadi tanda kemunduran Kerajaan Luwu, sebab kerajaan-kerajaan di bawah Luwu, seperti Bone, Wajo, dan Makassar melepaskan diri dari Luwu. Babakan keempat adalah kondisi menjelang masuknya Islam hingga masuknya Islam yang kemudian mampu mengubah kerajaan-kerajaan tersebut menjadi kerajaan-kerajaan Islam. Babakan ini juga ditandai oleh masuknya bangsa Barat (abad XVI). Babakan kelima adalah periode Bugis (abad XVII–XVIII) mengalami perkembangan aktivitas penting, seperti kesusastaan, pemasyarakatan ajaran Islam, pembentukan sejumlah jaringan perdagangan laut yang semakin meningkat, dan perantauan besar-besaran orang Bugis ke luar daerah. Di sisi lain pada babakan kelima ini Bugis mengalami kemerosotan dalam hal politik dengan adanya Perjanjian Bongaya (tahun

1666). Babakan keenam adalah periode Kolonial (abad XIX). Babakan ketujuh adalah masa penjajahan Belanda dan Jepang (1906–1949). Babakan kedelapan (1949–sekarang) adalah periode ketika orang Bugis yang ada di Sulawesi maupun di luar Sulawesi masing-masing menjadi warga negara dengan identitas Bugis yang masih dipertahankan (Pelras, 2006). Merujuk pada tulisan Pelras tersebut, dikatakan bahwa pada periode kelima, yaitu abad XVII dan XVIII, telah terjadi peningkatan jaringan perdagangan laut, juga kesusastraan dan migrasi orang Bugis ke luar daerah. Kondisi ini dipicu oleh situasi politik yang terjadi di Bugis, yaitu adanya Perjanjian Bongaya, yang menyebabkan orang-orang Bugis keluar dari wilayahnya. Tiga unsur inilah yang membuat migrasi Bugis ke wilayah Nusantara maupun Melayu mengalami peningkatan.

Terkait dengan kedatangan orang Bugis di Teluk Pakedai, yang menurut tradisi lisan pada kisaran tahun 1771 (sezaman dengan berdirinya Kerajaan Pontianak) atau pada abad XVIII, maka hal ini berarti jauh setelah terjadinya Perjanjian Bongaya (1667). Selanjutnya, apabila migrasi orang Bugis dihubungkan dengan kedatangan orang Bugis di Kerajaan Mempawah bisa saja terjadi pada kisaran abad XVII. Dalam tulisan HM Zaini HMS dikatakan bahwa Kerajaan Mempawah Tua (Bangkule Rajakng) yang dipimpin oleh Raja Kodong yang berpusat di Sebukit Rama kedatangan seorang panglima perempuan yang bernama I Fatimah Daeng Takuntu Karaeng Campagayo dan suaminya Daeng Talibek Karaeng Malukessi beserta dengan laskarnya. I Fatimah Daeng Takuntu adalah putri Sultan Hasanuddin dari istrinya yang bernama I Daeng Talebe', putri Karaeng tu Sanrobone (7 Nama-nama istri Sultan Hasanuddin, Crain Monte Marannu, m.facebook.com/permalink)

Laskar I Fatimah Daeng Takuntu beranggotakan wanita semua, sedangkan laskar Daeng Talibek beranggotakan laki-laki semua. Kedua panglima tersebut menyeberang ke Kerajaan Bangkule Rajakng karena mengalami kekalahan dari Belanda pada saat membantu Sultan Banten pada kisaran abad XVII (Zaini, 2015: 61). Kehadiran mereka disambut dengan baik oleh Raja Kodong. Mereka bahkan dijadikan sebagai panglima untuk mengamankan wilayah Kerajaan Bangkule Rajakng. I Fatimah Daeng Takuntu Karaeng Campagayo ditugaskan di sepanjang pesisir pantai Kalimantan Barat yang bermarkas di Pulau Temajo, hingga kemudian wafat dan dimakamkan di Pulau Temajo sampai sekarang. Sementara itu, Daeng Talibek Karaeng Malukessi ditugaskan di pesisir pantai yang bermarkas di Bakau Kecil hingga wafat dan makamnya berada

di tengah ladang di Jalan Umar Kitng daerah Bakau Kecil. Kemungkinan penyebaran suku Bugis dari Mempawah bisa saja terjadi karena letak geografis Teluk Pakedai tidak terlalu jauh apabila melalui jalan air.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 2.1 Makam Daeng Talebek di Bakau Kecil

Apabila dikaitkan dengan jejak-jejak sejarah yang ada di Teluk Pakedai, kehadiran masyarakat Bugis ditandai oleh peninggalan berupa makam setinggi dua meter yang berada di Desa Selat Remis yang berangkat tahun 1302 H (1884 M). Menurut masyarakat Teluk Pakedai makam itu adalah makam seorang anak saudagar kaya raya sehingga jirat yang dipakai didatangkan dari Singapura. Dilihat dari angka tahunnya, yaitu pada abad XIX, maka sepertinya kurang pas apabila dikaitkan dengan kedatangan orang Bugis di Teluk Pakedai, sebab wilayah di sekitarnya, seperti Sungai Kakap dan Pontianak, kehadiran orang Bugis telah terjadi jauh sebelumnya, yaitu kira-kira pada abad XVII dan XVIII. Dalam bukunya, Christian Pelras menyebutkan bahwa pelaut Bugis mempunyai undang-undang maritim yang konon ditulis oleh Amanna Gappa, kepala komunitas Wajo' di Makassar yang bertugas antara tahun 1697–1732. Salah satu babnya adalah undang-undang tentang ongkos angkutan yang memuat daftar daerah-daerah pemberangkatan dan tujuan perahu Bugis pada masa itu. Hal ini memberi petunjuk tentang rute perjalanan. Titik pemberangkatan bukan hanya di Makassar dan pelabuhan wilayah Bugis lainnya, tetapi juga meliputi Kaili (barat laut Sulawesi); beberapa pelabuhan di Kalimantan Timur, termasuk Passer dan Berau;

Banjarmasin, Kalimantan Selatan; Pontianak dan Sambas, Kalimantan Barat; dan Sumbawa. Selain itu, pelabuhan tujuannya hampir ke seluruh pelabuhan Nusantara, yaitu Sumatra, Jawa, Maluku, Bali, dan lain-lain, juga ke Negeri Kedah, Selangor, Malaka, Johor, Trengganu, dan Kamboja (Pelras. 2006: 316). Ini artinya bahwa Pontianak menjadi salah satu titik pangkalan perdagangan laut Bugis, yang menjadi jalur perdagangan dan perniagaan menuju ke pelabuhan Nusantara dan juga Negeri Melayu. Hal ini tidak menutup kemungkinan Pontianak menjadi salah satu tujuan migrasi pada abad XVIII.

Dengan melihat situasi di atas, maka pintu masuk migrasi orang Bugis atau kedatangan orang Bugis ke Teluk Pakedai melalui tiga jalur, yaitu melalui Mempawah, Pontianak, maupun jalur langsung dari Makassar. Sementara itu, apabila dilihat dari sejarah lisan yang beredar di masyarakat, orang Bugis yang hadir di Teluk Pakedai adalah golongan petani dan bukan pedagang. Hal ini selaras dengan pendapat Pelras bahwasanya orang Bugis pada dasarnya adalah petani, sedangkan aktivitas maritim mereka baru benar-benar berkembang pada abad XVIII (Pelras, 2006: 4). Hal ini juga membuktikan bahwa kemungkinan kedatangan orang Bugis di Kalimantan Barat pada kisaran abad XVIII.

Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat



BAB 3

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR

A. KONDISI PERMAINAN TRADISIONAL DI MASYARAKAT

Permainan tradisional saat ini kalah saing dengan permainan modern. Banyak permainan tradisional yang tidak tampak lagi di berbagai tempat sebagaimana biasanya permainan itu dimainkan. Hal ini sesuai dengan pandangan Dirgantara (2012: 15) yang menyebutkan bahwa permainan modern menjadi idola baru bagi anak-anak. Akibatnya, permainan tradisional semakin jarang dimainkan sehingga semakin lama permainan tradisional semakin tidak dikenal (Larasati, 2011: 2). Terlebih lagi semakin berkembangnya zaman membuat permainan modern semakin mudah diakses. Hal semacam inilah yang membuat permainan modern menjadi idola baru bagi anak-anak Indonesia.

Masuknya arus globalisasi hingga penjuru kampung tentu berdampak bagi permainan tradisional. Masyarakat, terutama anak-anak, begitu antusias dan menikmati hal-hal baru yang ada di sekitar mereka saat ini. Bahkan mereka senang mengikuti kemajuan sehingga lupa akan permainan tradisional yang ada di daerahnya. Begitu pula nasib permainan

tradisional kemaritiman, terutama di daerah pesisir Kalimantan Barat, tepatnya di Teluk Pakedai, Kabupaten Kubu Raya. Permainan-permainan ini seakan mati suri karena jarang dimainkan oleh anak-anak. Bahkan, banyak di antara mereka hanya tahu nama-nama permainan tradisional tetapi tidak tahu cara memainkannya.

Selama penelusuran beberapa hari di wilayah Teluk Pakedai, terdapat beberapa daerah yang jarang memainkan permainan tradisional kemaritiman. Daerah pertama dapat dilihat di sekitar Pasar Sungai Gora. Di daerah ini kehidupan masyarakat lebih modern daripada daerah umumnya di wilayah Teluk Pakedai. Dari hal itu pula, maka unsur-unsur yang modern juga masuk sehingga secara historis permainan tradisional kurang diminati. Walau begitu, beberapa informan yang ditanya masih mengetahui dan beberapa anak masih memainkan permainan tradisional yang ada di sana. Hanya saja tidak seintensif dulu atau tidak sesering di daerah lainnya di Teluk Pakedai.

Daerah lainnya yang jarang memainkan permainan tradisional ialah Desa Kuala Karang. Agak miris menyampaikan fakta ini sebab Desa Kuala Karang identik dengan pesisir. Akan tetapi, permainan tradisional pesisir yang menjadi objek penelitian tidak begitu banyak di sana. Hanya permainan *anjong tapah* saja yang masih ada. Permainan *jage telok buaya* dan *gelembos pelekat* atau *gelembos sarung* tidak dimainkan lagi di sana. Fakta ini didapatkan dari hasil wawancara dengan Yusuf, mantan Kepala Desa Kuala Karang.

Dari hal ini jelaslah bahwa permainan tradisional pesisir mesti dilestarikan. Luasnya wilayah kemaritiman Indonesia tidak menutup kemungkinan permainan tradisional pesisir tetap terjaga. Hal ini dapat dilihat dari dua fakta di atas, yakni di wilayah sekitar Pasar Sungai Gora dan Desa Kuala Karang. Wilayah Pasar Gora merupakan wilayah yang identik dengan perairan karena pasar ini dibelah oleh sungai, sedangkan Desa Kuala Karang berbatasan dengan laut dan memiliki banyak sungai yang bercabang-cabang. Semestinya permainan tradisional pesisir di sana masih tetap dimainkan. Akan tetapi, fakta di lapangan berbeda dengan kenyataan. Justru permainan tradisional pesisir di sana hanya dimainkan sesekali saja. Itu pun sangat jarang.

Adapun di Parit Guru Haji Amin, tepatnya di Desa Teluk Pakedai II yang merupakan pusat penelitian ini, permainan tradisional pesisir masih dimainkan. Hanya saja, kasusnya sama dengan permainan tradisional yang ada di daerah lainnya. Di Desa Teluk Pakedai II ini permainan tradisional pesisir hampir punah. Hanya permainan *anjong tapah* saja yang selalu dimainkan. Sebab, anak-anak di sana begitu senang memainkan permainan ini. Adapun permainan *jage telok buaya* dan *gelembos pelekat* masih baru dua tahun belakangan ini dimainkan. Sebab, permainan ini baru dikenalkan kembali kepada generasi penerus, yakni anak-anak setempat.

Permainan *jage telok buaya* dan *gelembos sarong* sebenarnya permainan yang sudah ada sejak lama. Beriring dengan berkembangnya waktu, permainan ini ditinggalkan sehingga hampir puluhan tahun permainan ini tidak dimainkan lagi oleh anak-anak. Akibatnya, kedua permainan ini memasuki ambang kepunahan. Untung saja, masyarakat setempat mengenalkan lagi permainan ini dan mencoba menjelaskan cara memainkannya di hadapan anak-anak sehingga permainan ini masih terjaga keberadaannya.

Dari beberapa penjelasan di atas, jelaslah bahwa kondisi permainan tradisional pesisir saat ini begitu mengkhawatirkan. Hal ini tentu berkaitan dengan keberadaan permainan tradisional itu sendiri yang sudah jarang dimainkan. Tidak menutup kemungkinan kepunahan permainan tradisional akan terjadi. Walau begitu, pergerakan yang dilakukan oleh generasi sebelumnya yang mewariskan beberapa permainan tradisional, seperti *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* setidaknya mampu menjaga permainan ini di tengah modernisasi. Terlebih lagi, ketika generasi penerus mampu menjaga dengan cara memainkan permainan tersebut dalam berbagai kesempatan, permainan ini akan tetap lestari. Begitu halnya dengan permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Setidaknya, dalam beberapa kurun waktu ke depan, permainan ini tetap ada di tengah masyarakat. Hal ini tentu karena generasi sebelumnya telah menurunkan permainan tradisional pesisir kepada generasi penerus, sedangkan generasi penerus saat ini masih memainkan permainan tradisional pesisir tersebut. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional akan memiliki ruangnya sendiri bagi masyarakat di tengah arus modernisasi.

B. JENIS PERMAINAN DAN CARA BERMAIN

Ada beberapa macam permainan tradisional pesisir yang ada di Teluk Pakedai. Permainan-permainan tersebut masih bertahan dan masih dimainkan meskipun sudah tidak sesering dulu. Namun, yang menjadi fokus dalam penelitian ini hanya permainan yang benar-benar bercorak pesisir yang menjadi objek penelitian, yakni permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* atau *gelembos sarong*. Adapun penjelasan-penjelasan mengenai permainan tersebut dapat dilihat di bawah ini.

1. Anjong Tapah

a. Deskripsi

Permainan *anjong tapah* sangat identik dengan permainan pesisir. Hal ini dapat dilihat dari cara memainkan permainan tersebut. *Anjong tapah* sendiri merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu. Bahkan mengenai kapan pertama kali permainan ini dimainkan tidak dapat ditelusuri, sebab permainan ini sudah ada sejak lama dan tidak ada catatan mengenai permainan ini sehingga penelusuran rekam jejak permainan ini tidak dapat dilakukan. Hanya saja, sepanjang melakukan penelitian di Kecamatan Teluk Pakedai, warga lokal mengenal dan menjaga permainan ini sehingga keberadaannya tetap terjaga. Satu hal yang menjadi catatan penting mengapa permainan ini merupakan permainan tradisional pesisir Teluk Pakedai, yakni dari dasar penamaan permainan ini.

Anjong tapah sendiri diambil dari kata “*anjong*” dan “*tapah*”. Kedua kata ini memiliki makna tersendiri. “*Anjong*” memiliki makna mengangkat, sedangkan “*tapah*” merupakan nama ikan yang banyak ditemukan di perairan Kalimantan Barat, yakni ikan tapah. Kedua kata tersebutlah yang menjadi dasar penamaan permainan tradisional ini. Makna mengangkat di sini berkaitan dengan mengangkat orang yang hendak *dianjong*, sedangkan makna *tapah* berkaitan dengan orang yang *dianjong*. Orang tersebut akan melompat lalu tercebur kembali di permukaan air dan membuat air bergelombang seperti ikan tapah yang sedang *melabor* atau mengebaskan ekornya di permukaan air. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *anjong tapah* adalah *menganjong* atau mengangkat orang dari dalam air lalu orang tersebut melompat dan mencebur lagi di permukaan air sehingga seperti ikan tapah yang sedang *melabor*.

Dasar penamaan pada permainan ini berkaitan dengan fakta di lapangan. Banyaknya ikan tapah di wilayah Teluk Pakedai di masa lampau membuat masyarakat menciptakan permainan yang berkaitan dengan ikan tersebut. Terlebih lagi ketika ikan tapah yang berukuran besar *melabor* dalam bahasa setempat memiliki kemiripan dengan manusia ketika mencebur dirinya ke sungai merupakan salah satu dasar terciptanya permainan ini. Kemiripan inilah yang pada akhirnya menjadi unsur penamaan dalam permainan *anjong tapah*. Hal ini tidak bisa dibantah, meskipun di tempat lain permainan ini memiliki nama yang berbeda dan asal-usul penamaan yang berbeda pula. Di sinilah letak kekhasan permainan *anjong tapah* yang ada di Teluk Pakedai.

Permainan *anjong tapah* ini juga dapat mengasah kemampuan anak-anak. Mengasah kemampuan yang dimaksudkan di sini berkaitan dengan *peganjong* dan yang *dianjong*. Jika keduanya memiliki kekompakan, mereka akan memperoleh keindahan dalam permainan ini. Kekompakan yang dimaksudkan di sini berkaitan dengan kekuatan *peganjong* dan kemampuan yang *dianjong*. Jika *peganjong* bisa mengangkat yang *dianjong* lebih tinggi sedangkan yang *dianjong* bisa bebas melakukan gerakan, maka jungkir balik ke depan atau ke belakang adalah pilihannya. Hal ini bergantung dari sisi mana mereka bermain. Warga lokal menyebut jungkir balik ini dengan sebutan salto dan ini merupakan istilah umum yang biasa digunakan masyarakat pesisir. Tidak semua anak bisa melakukan ini. Hanya anak yang sudah biasa dan terlatih saja yang dapat melakukannya.

Selain dimainkan secara langsung, permainan *anjong tapah* ini juga dimainkan ketika anak-anak sedang berkubang. Biasanya, di antara mereka akan memilih satu anak atau lebih sebagai pengejar mereka. Dalam bahasa lokal mereka menyebutnya dengan istilah *maen kejar-kejar*. Tentunya, permainan ini diberi batasan agar larinya tidak begitu jauh dan permainannya mudah dikendalikan. Setelah pengejar dapat menangkap yang dikejar, sebagai upahnya mereka akan *dianjong tapah*. Hal itulah yang membuat pengejar dalam permainan ini suka mengejar. Sebab, apabila dapat menangkap yang dikejar, maka mereka akan *dianjong tapah*. Adapun peran pengejar dalam permainan ini cenderung dilakukan oleh anak yang lebih kecil, sedangkan anak yang lebih besar akan dikejar. Hal semacam ini sudah menjadi aturan tersendiri dalam permainan ini dan sudah dilakukan sejak lama.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.1 Anak-anak *maen kejar-kejar* sebelum bermain *anjong tapah*

b. Peserta

Permainan *anjong tapah* merupakan permainan yang memasyarakat. Artinya, permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai kalangan. Jika permainan tradisional pada umumnya banyak dimainkan oleh anak-anak, lain halnya permainan *anjong tapah* yang terdapat di Teluk Pakedai. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Hanya saja, permainan ini menyesuaikan dengan keadaan. Jika yang mandi hanya anak-anak, permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak. Jika yang mandi anak-anak dan orang dewasa, permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa.

Peserta permainan ini cenderung menyesuaikan dengan keadaan sekitar. Permainan ini memang lebih cenderung dimainkan oleh anak-anak. Akan tetapi, untuk menciptakan sebuah permainan *anjong tapah* yang menarik, maka yang menjadi *penganjong* meski dilakukan oleh orang dewasa. Hal itu karena orang dewasa lebih kuat *menganjong* daripada anak-anak.

c. Cara Bermain

Permainan *anjong tapah* tidak bisa dimainkan di daratan. Permainan ini khusus dimainkan di dalam air. Biasanya, permainan ini dimainkan di tempat-tempat tertentu, terutama sungai atau parit yang agak dalam dan terdapat tempat pijakan yang bagus. Hal ini tentu untuk keselamatan mereka ketika bermain. Tempat pijakan khusus di sini digunakan untuk *penganjong* bertumpu. *Penganjong* yang berada di dalam air membutuhkan pijakan yang kuat untuk mengangkat temannya yang *dianjong*. Dengan begitu, lompatan temannya yang *dianjong* akan tinggi. Adapun alasan

mengapa permainan ini harus di parit yang agak dalam karena orang yang *dianjong* akan melompat. Jika parit tempat mereka bermain tidak dalam, dikhawatirkan orang yang *dianjong* sampai ke dasar parit dan tidak menutup kemungkinan terkena kayu dan benda-benda lain yang bisa menyebabkan luka.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.2 Anak-anak sedang bermain *anjong tapah*

Cara memainkan permainan tradisional *anjong tapah* ini tidak begitu rumit. Jelasnya, permainan ini membutuhkan dua orang atau dua anak saja dalam satu kali permainan. Orang pertama berfungsi sebagai *peganjong* dan orang kedua yang akan *dianjong*. Orang yang berfungsi sebagai *peganjong* akan berada di dalam air, yakni menyelam di parit tempat mereka bermain dan bertumpu pada pijakan yang sudah disiapkan. Biasanya, mereka bermain di tangga mandi, maka tangga mandi itulah yang dijadikan sebagai tempat tumpuan. Selain itu, biasa juga mereka bertumpu di tepi parit, asalkan tepi parit itu bisa digunakan sebagai tempat pijakan bagi *peganjong*. Adapun orang yang *dianjong* dalam permainan *anjong tapah* ini akan naik ke bahu *peganjong*. Secara bersamaan, orang yang *dianjong* ini akan melompat ketika *peganjong* mulai mengangkatnya. Dengan begitu, yang *dianjong* ini akan terangkat jauh di atas permukaan air. Dengan begitu pula, gelombang yang dihasilkan ketika mendarat di permukaan air begitu besar, sama halnya ketika ikan tapah mengebaskan ekornya ke permukaan air. Hal inilah yang menyebabkan permainan tradisional ini disebut *anjong tapah*.

d. Peraturan Permainan

Sebuah permainan memiliki aturan. Begitu pula dengan permainan *anjong tapah*. Permainan ini memiliki aturan tersendiri. Meski tidak tercatat, aturan ini sudah baku dan lazim dilakukan di Teluk Pakedai. Aturan-aturan dalam melakukan permainan *anjong tapah* dapat dilihat dari cara melakukan permainan ini. Baik ketika *anjong tapah* dilakukan ataupun sebelum *anjong tapah* itu dilakukan.

Sebelum *anjong tapah* dilakukan, para pemain dalam permainan ini *maen kejar-kejar* terlebih dahulu. *Maen kejar-kejar* sudah menjadi kebiasaan dan pada akhirnya menjadi sebuah aturan dalam permainan ini. *Maen kejar-kejar* di sini maksudnya sebagai bentuk pemanasan dalam permainan *anjong tapah*. Setelah *maen kejar-kejar* selesai, barulah pengejar dalam permainan ini *dianjong tapah*. Adapun aturan ketika *anjong tapah* dilakukan sebagai berikut.

- 1) Sebelum *anjong tapah* dilakukan, mesti *maen kejar-kejar* terlebih dahulu.
- 2) *Maen kejar-kejar* dilakukan di parit dan tidak boleh naik ke daratan.
- 3) *Peganjong* mesti lebih besar daripada yang *dianjong*. Begitu juga sebaliknya, yang *dianjong* mesti lebih kecil daripada yang *dianjong*.

- 4) Jumlah *anjong tapah* dilakukan sesuai dengan kesepakatan bersama ketika *maen kejar-kejar*. Jika sekali dapat menangkap dalam *maen kejar-kejar anjong tapah* dilakukan lima kali, ketika pengejar dapat menangkap dua kali berarti ia akan *dianjong tapah* sepuluh kali. Begitulah jumlah kelipatannya.

e. Ukuran Media Permainan

Sebelum melakukan *anjong tapah*, terlebih dahulu melakukan *maen kejar-kejar*. *Maen kejar-kejar* di sini memiliki batas agar permainan tersebut tidak terlalu jauh. Batas-batas tersebut biasanya berdasarkan kesepakatan. Hanya saja, batasan tersebut lebih didominasi oleh batas yang disediakan oleh alam. Batas yang disediakan oleh alam dalam permainan ini berkaitan dengan batasan yang bukan sengaja dibuat. Batas-batas yang disediakan alam berdasarkan lebar parit, sedangkan lebar parit biasanya dibatasi tangga mandi warga atau batas antara pohan kelapa dan pohon pinang yang ada di tepi sungai, atau batas antarjembatan atau antartiti penyeberangan, dan sebagainya. Batas-batas ini bersifat kesepakatan, yang jelas batas tersebut tidak terlalu jauh.

Walau batas media permainan bersifat kesepakatan, batas tersebut bisa diperkirakan jaraknya. Misalnya, lebar parit tempat permainan kurang lebih lima meter. Berarti lebar permainan tersebut lima meter. Adapun panjang permainan biasanya kurang lebih 10–15 meter. Hal ini sesuai dengan jarak terdekat rumah warga. Permainan ini memang tidak begitu jauh. Hal ini terjadi karena semakin jauh batas permainan, maka semakin lama selesai *maen kejar-kejar* tersebut. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa batas media permainan ini yakni lebar 5 meter dan panjang permainan 10–15 meter.

Adapun ukuran media permainan *anjong tapah* tidak begitu lebar dan tidak begitu panjang. Permainan ini hanya membutuhkan tempat bertumpu bagi *penganjong* dan tempat melompat bagi yang *dianjong*. Berdasarkan data penelitian dan berdasarkan cara permainan itu dilakukan, kira-kira ukuran media permainan ini kurang lebih lima meter persegi. Ukuran ini sebenarnya sudah luas, hanya saja untuk menghindari terjadi sesuatu, maka *anjong tapah* tidak boleh dilakukan secara berdekatan. Hal inilah yang menjadikan alasan mengapa permainan ini membutuhkan ukuran media permainan lima meter persegi.

2. Jage Telok Buaya

a. Deskripsi

Sesuai dengan namanya, *jage telok buaya* identik dengan permainan pesisir. Jika dikaitkan dengan alam, buaya ditemukan di pesisir dan di sungai-sungai. Hal inilah yang mendasari bahwa permainan ini merupakan permainan tradisional pesisir meskipun permainan ini tidak dimainkan di air. Akan tetapi, keadaan dan nilai-nilai permainan ini menunjukkan bahwa permainan ini merupakan permainan tradisional pesisir.

Pada mulanya, permainan *jage telok buaya* merupakan permainan yang menggambarkan keadaan alam pesisir. Tempat permukiman buaya yang terjaga membuat masyarakat sekitar dan buaya bisa hidup bebas dan tidak saling menyakiti. Akan tetapi, hadirnya tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab membuat buaya keluar dari habitatnya. Tentu hal ini berdampak, terutama terhadap keselamatan masyarakat. Hadirnya permainan tradisional *jage telok buaya* mengingatkan kita bahwa alam perlu dilestarikan dan dijaga. Dengan demikian, manusia bisa bertahan hidup lebih lama.

Permainan tradisional *jage telok buaya* ini sendiri diambil dari kebiasaan buaya yang menjaga telur-telurnya. Permainan ini merupakan simbol bahwa buaya tidak pernah menerima siapa pun yang mengambil telurnya itu. Oleh karena ini, permainan ini berupaya menggambarkan bahwa bagaimanapun kondisi buaya saat itu, ia akan selalu menjaga telurnya. Termasuk dalam kondisi dirinya diikat.

Jage telok buaya di sini dalam artian si penjaga benar-benar menjaga telurnya. Tidak satu pun yang dibiarkan mengambil telur-telur tersebut. Namun sayang, kehadiran orang-orang yang hendak mengambil telur itu begitu ramai, membuat buaya dalam permainan ini sebagai penjaga telur buaya kewalahan. Mau tidak mau dia harus menerima telurnya diambil dan membalasnya dengan cara mengejar dan menangkap yang mengambil telur-telurnya tersebut.

b. Bahan

Permainan tradisional *jage telok buaya* merupakan permainan yang menggambarkan keadaan alam pesisir. Hal ini dapat dilihat dari bahan-bahan yang digunakan dalam permainan ini. Selain nama buaya yang identik dengan permainan pesisir, ada hal lain lagi yakni bahan-bahan

yang digunakan. Bahan-bahan yang dimaksud ialah buah pinang, pelepah pisang yang sudah kering, dan kayu. Bahan-bahan ini merupakan bahan yang disediakan alam.

Buah pinang dikatakan identik dengan pesisir karena hidup di tepi air. Pohon pinang akan tumbuh subur apa bila ditanam di dekat sungai. Begitu juga dengan pohon pisang. Adapun batang kayu sangat mudah ditemukan di alam. Tidak hanya di hutan, di pesisir pun batang pohon begitu mudah ditemukan. Adapun fungsi-fungsi bahan-bahan ini dalam permainan tradisional *jage telok buaya* akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Buah Pinang

Fungsi buah pinang dalam permainan *jage telok buaya* sebagai pengganti telur buaya. Masyarakat sekitar mengganti telur buaya dengan buah pinang. Itu artinya, buah pinang di sini sebagai simbol, sebab tidak mungkin permainan ini benar-benar menggunakan telur buaya. Hal itu tentu karena sulitnya mencari dan mendapatkan telur buaya. Jika pun ada, dapat dipastikan telur buaya tersebut akan pecah karena permainan ini harus merebut telur buaya tersebut. Maka dari itu, permainan ini pun menggunakan buah pinang.

Adapun alasan menggunakan buah pinang sebagai simbol telur buaya karena buah ini menyerupai bentuk telur. Selain itu, alasan lainnya karena buah ini mudah ditemukan di daerah tempat permainan ini dimainkan. Hal inilah yang menjadi dasar mengapa permainan ini menggunakan buah pinang.

2) Batang Kayu

Dalam permainan ini, batang kayu berfungsi sebagai pancang atau tempat dikumpulkannya telur buaya. Batang kayu yang digunakan tidak terlalu besar, yang penting batang kayu tersebut bisa untuk mengikat dan tidak mudah patah. Hal ini tentu karena batang kayu tersebut merupakan tempat dikumpulkannya telur buaya dan tempat mengikat yang menjadi penjaga telur buaya. Jika batang kayu tersebut tidak kuat, dapat dipastikan batang kayu tersebut akan patah. Maka dari itu, permainan tradisional *jage telok buaya* ini harus menggunakan batang kayu yang kuat.

3) Pelepah Pisang Kering

Pelepah pisang kering dalam permainan tradisional *jage telok buaya* ini berfungsi sebagai tali pengikat. Oleh karena permainan ini begitu lama dan belum ada tali rafia seperti saat ini, maka alternatif tali yang digunakan dalam permainan ini menggunakan pelepah pisang kering. Pelepah pisang inilah yang digunakan untuk mengikat si penjaga telur buaya agar gerakannya tidak keluar dari batas yang sudah ditentukan. Jika penjaga telur buaya keluar dari batas-batas yang ditentukan, ruang gerakannya akan tertahan tali yang sudah diikat di batang kayu. Hal inilah yang membuat permainan ini semakin menarik.

Saat ini, permainan *jage telok buaya* mengikuti perkembangan zaman. Artinya, masyarakat atau anak-anak bisa menggunakan tali pelepah pisang kering dan bisa juga menggunakan tali sebagaimana mestinya, baik itu tali rafia ataupun tali-tali yang ada dijual di warung-warung. Walau begitu, esensi permainan *jage telok buaya* ini tetap terjaga. Sebab, bahan-bahan yang lainnya masih menggunakan bahan-bahan yang disediakan alam.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.3 Bahan-bahan permainan *jage telok buaya*

c. Peserta

Permainan *jage telok buaya* cenderung dilakukan oleh anak-anak. Hal itu karena anak-anak lebih lincah dalam berlari. Kelincahan inilah

yang diperlukan dalam permainan ini. Walau begitu, tidak menutup kemungkinan juga permainan ini dilakukan oleh remaja atau orang dewasa sekalipun. Yang jelas, permainan ini tidak memandang batas usia sehingga siapa pun boleh bermain asal tahu cara bermain saja.

Ketika penelitian dilakukan, permainan *jage telok buaya* ini dimainkan oleh masyarakat lintas generasi. Artinya, pemain ini tidak hanya terkonsentrasi pada anak-anak saja. Remaja bahkan orang dewasa pun juga ikut bermain. Bahkan permainan ini tidak memandang gender, laki-laki dan perempuan pun boleh memainkannya. Hal ini sesuai dengan hakikat permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh siapa saja.

d. Cara Bermain

Jage telok buaya dimainkan oleh beberapa anak. Satu anak akan menjadi penjaga telur buaya, sedangkan beberapa di antara mereka bertugas untuk mengambil telur tersebut. Sebelum permainan dimulai, tentunya kelengkapan permainan mesti disiapkan. Mulai dari bahan-bahan hingga batasan penjaga telur buaya harus disepakati bersama. Mereka yang bermain saat itu harus mengumpulkan buah pinang terlebih dahulu, lalu mencari batang kayu yang hendak dijadikan pancang. Setelah batang kayu itu ditancapkan di tanah, buah pinang itu pun akan dikumpulkan di sekitar batang kayu tersebut. Selanjutnya, batang kayu itu akan diikat dengan tali, biasanya menggunakan tali daun pelepah pisang kering dan biasanya juga menggunakan tali pada umumnya. Setelah semuanya siap, permainan *jage telok buaya* pun segera dimulai. Namun, mereka akan menentukan terlebih dahulu siapa yang menjaga telur buaya tersebut.

Penentuan yang menjadi penjaga telur buaya tidak sembarangan. Mereka melakukan secara acak dan adil. Masyarakat setempat mempunyai cara tersendiri dalam menentukan hal-hal yang demikian, termasuk cara menentukan siapa yang menjadi penjaga telur buaya. Cara tersebut telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi terdahulu hingga generasi masa kini. Cara tersebut menggunakan nyanyian tradisional.

Ada dua nyanyian yang biasa digunakan. Nyanyian pertama berjudul “Hompimpa”. Nyanyian ini memang agak mirip dengan nyanyian tradisional lainnya di Indonesia. Namun, memiliki perbedaan dalam lirik laku, sedangkan ketentuan bermainnya hampir sama yakni membolak-balikkan tangan. Adapun lirik nyanyian “Hompimpa” dapat dilihat di bawah ini.

Hompimpa

*Hom pila hom pimpa
tak maen ya sudah
kodok mati dalam sampan
lima lima rupiah
pakboneng jangan marah
siapkan Indonesia*

Nyanyian “Hompimpa” di atas jelas memiliki perbedaan dengan nyanyian “Hompimpa” yang tersebar di seluruh Indonesia. Konsep dan cara melakukannya memang memiliki kesamaan. Akan tetapi, perbedaan lirik lagu dan memasukkan unsur lokal menjadikan lagu tersebut sebagai ciri khas. Tentunya, hal tersebut hanya terdapat di Teluk Pakedai.

Adapun nyanyian kedua agak unik dan berbeda dengan nyanyian sebelumnya. Nyanyian kedua ini lebih cepat menentukan siapa yang jadi atau siapa yang menjadi penjaga telur buaya. Di nyanyian kedua ini, penentuan siapa yang menjadi penjaga telur buaya didasarkan pada lirik terakhir pada nyanyian tersebut. Mereka akan membuat lingkaran dan menjulurkan satu tangan mereka masing-masing. Satu di antara mereka bertugas menepuk satu per satu tangan tersebut dan diiringi dengan nyanyian. Setelah nyanyian itu selesai dinyanyikan bersama-sama, maka tangan siapa pun yang terkena tepukan tersebut dialah yang menjadi penjaga telur buaya. Adapun lirik nyanyian “Pak Dueng” dapat dilihat di bawah ini.

Pak Dueng

*Oh pak dueng
si lancang bulu tongkeng
lancang lancang
hatiku sangat gendut*

Setelah penentuan siapa penjaga telur buaya selesai, maka yang jadi pun akan diikat bagian tangannya sebelah kanan atau kiri atau bisa juga di bagian pinggang. Hal ini biasanya merupakan kesepakatan bersama dan tidak saling merugikan. Tujuan pengikatan ini agar penjaga telur buaya tidak keluar dari batas-batas yang ditentukan. Penjaga telur buaya hanya memiliki ruang gerak antara ujung tali yang ada di pancang dan ujung tali yang diikatkan di tangan atau di pinggangnya. Sementara itu, pengambil telur buaya saling berlomba untuk mengumpulkan buah tersebut. Jika

salah satu dari mereka yang hendak mengambil telur tersebut ditangkap dengan si penjaga telur buaya, maka tugas si penjaga telur buaya pun selesai. Telur-telur yang sudah diambil mereka, dikumpulkan kembali menjadi satu dan yang menjadi penjaga telur buaya pun diganti dengan yang ditangkap tadi. Dialah yang bertugas menjaga telur buaya selanjutnya.

Jika permainan begitu seru dan si penjaga telur buaya tidak berhasil menangkap satu pun orang-orang yang mengambil telurnya, maka ia akan kembali mengumpulkan telur-telur tersebut dan menjaganya kembali. Hal ini sampai tiga kali berjurut-jurut. Jika hal ini tetap berlanjut, maka penjaga telur buaya selanjutnya berdasarkan jumlah pengambilan telur buaya. Masing-masing mereka akan menghitung jumlah telur buaya yang diambil dan penentuan yang menjadi penjaga telur buaya selanjutnya yakni yang memperoleh telur buaya paling sedikit.

Penjelasan-penjelasan di atas merupakan cara pertama dalam memainkan permainan tradisional pesisir *jage telok buaya*. Permainan ini berkembang hingga memiliki cara yang lain dalam memainkannya. Cara ini lebih sederhana daripada permainan sebelumnya. Aturan dan penentuan yang menjadi penjaga telur buaya tetap sama. Adapun yang menjadi pembedanya mengenai lingkaran si penjaga telur buaya. Nah, dalam permainan ini, yang menjadi penjaga telur buaya berada dalam lingkaran besar, sedangkan telur buaya tersebut disimpan di



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.4 Foto-foto saat bermain *jage telok buaya*

dalam lingkaran tersebut. Si penjaga telur buaya bertugas menjaga agar telur-telur tersebut tidak diambil.

Adapun perbedaan yang mencolok dari permainan sebelumnya yakni pada tali yang harus ada pada permainan *jage telok buaya* yang pertama, sedangkan permainan yang kedua tidak menggunakan tali untuk pembatas gerak penjaga telur buaya. Pembatas yang digunakan dalam permainan *jage telok buaya* yang kedua ini menggunakan lingkaran. Setelah itu, aturan dan cara bermainnya pun sama. Kedua hal itu saja yang membedakannya.

e. Peraturan Permainan

Sama halnya dengan permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya* juga memiliki aturan. Meski tidak tercatat, aturan-aturan tersebut akan dilakukan ketika permainan ini dilakukan. Adapun aturan dalam permainan *jage telok buaya* dapat dilihat di bawah ini.

- 1) Siapa pun harus terima ketika menjadi penjaga telur buaya.
- 2) Penjaga telur buaya harus aktif mengejar dan tidak boleh diam begitu lama di dekat telur buaya.
- 3) Jika penjaga telur buaya berhasil menangkap orang yang hendak mengambil telur, berarti orang tersebut menjadi penjaga telur buaya selanjutnya.
- 4) Setelah semua telur buaya sudah berhasil diambil, maka setiap pengambil telur buaya akan menghitung telur-telur tersebut. Jumlah telur yang paling sedikit akan menjadi penjaga telur buaya selanjutnya.

f. Ukuran Media Permainan

Ukuran media atau luas tempat permainan *jage telok buaya* sebenarnya relatif. Yang jelas, permainan ini bergantung pada luas halaman. Ketika penelitian ini dilakukan, halaman yang digunakan adalah halaman masjid. Ukuran halaman masjid yakni 10 meter × 5 meter. Sepuluh meter untuk ukuran panjang halaman, sedangkan lima meter untuk ukuran lebar halaman. Di halaman inilah mereka bermain *jage telok buaya*. Adapun luas permainan media penjaga telur buaya hanya dua meter dari pancang tali yang diikatkan di tangannya. Batas dua meter itu sajalah sebagai batas gerakannya.

3. Gelembos Pelekat atau Gelembos Sarong

a. Deskripsi

Gelembos pelekat atau lebih umumnya *gelembos sarong* merupakan satu di antara permainan tradisional pesisir di Kubu Raya. Hampir seluruh wilayah Kubu Raya memiliki permainan ini dan memiliki cara bermain dan nama yang berbeda-beda. Hal inilah yang melatarbelakangi permainan ini disebut sebagai permainan tradisional *gelembos pelekat*. Sebab, masyarakat tempat penelitian ini dilakukan, yakni di Kecamatan Teluk Pakedai menyebut permainan ini dengan sebutan *gelembos pelekat*.

Gelembos pelekat diambil dari dua kata yakni *gelembos* dan *pelekat*. *Gelembos* memiliki makna balon, sedangkan *pelekat* memiliki makna kain atau sarung. Dari kedua hal tersebut dapat dimaknai bahwa *gelembos pelekat* merupakan sarung yang menyerupai balon. Hal ini pun dapat dilihat dari bentuk *gelembos pelekat* ini berbentuk balon yang mengapung di permukaan air.

Permainan tradisional *Gelembos Pelekat* ini biasanya dimainkan ketika air pasang atau minimal air parit agak jauh dari dasar tanah. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya air keruh ketika melompat. Dasar parit di tempat penelitian ini dilakukan mengandung lumpur. Itu artinya, air parit akan keruh jika pemain *Gelembos pelekat* ini melompat ke parit tersebut. Jika air tersebut keruh, akan masuk ke dalam *gelembos* yang dibuat sehingga bau lumpur akan masuk juga ke dalam *gelembos* tersebut. Selain untuk menghindari air keruh, memainkan *gelembos pelekat* ini memang lebih bagus di saat air pasang atau minimal air parit begitu banyak. Hal itu untuk meminimalkan terjadinya kecelakaan saat bermain.

Permainan *gelembos pelekat* ini lebih baik dimainkan ketika air sungai mengalir. Tujuannya agar gelembos itu bisa hanyut dan mengikuti arus. Dengan begitu, pemain *gelembos pelekat* ini bisa memanfaatkan arus tersebut untuk pindah dari tempat satu ke tempat yang lainnya.

b. Bahan

Permainan *gelembos pelekat* ini tidak membutuhkan banyak peralatan. Permainan ini hanya membutuhkan sarung atau pelekat dan tali. Adapun fungsi kedua bahan ini yakni sebagai berikut.

1) Kaen Pelekat

Sarung atau *kaen pelekat* merupakan alat utama yang harus ada dalam permainan *gelembos pelekat*. Bagian atas *kaen pelekat* ini harus diikat, sedangkan bagian bawahnya dibiarkan terbuka. *Kaen pelekat* inilah yang menjadi dasar dalam permainan ini, sebab *kaen pelekat* inilah yang menjadi *gelembos*.

Permainan tradisional *Gelembos Pelekat* ini tidak bisa menggunakan kain biasa, apalagi kain yang seratnya begitu besar. Menggunakan kain yang seratnya besar dalam permainan ini tidak menghasilkan *gelembos* yang maksimal. Walaupun *gelembos* itu jadi, tidak bisa bertahan begitu lama. Hal inilah yang membuat masyarakat sekitar memilih *kaen pelekat*.

Kaen pelekat adalah jenis kain yang memiliki corak kotak-kotak. Kain-kain inilah yang biasanya digunakan oleh warga lokal dalam memainkan permainan tradisional ini. Jika di tempat lain permainan ini menggunakan sarung-sarung pada umumnya, di Teluk Pakedai tidak demikian. Di Teluk Pakedai permainan tersebut menggunakan *kaen pelekat* sehingga model *gelembos* tersebut memiliki kesamaan dan yang menjadi pembeda hanya warnanya saja. Hal inilah yang membedakan permainan ini dengan permainan yang ada di daerah pesisir lainnya. Hal ini pulalah yang menyebabkan permainan ini disebut *gelembos pelekat*.

2) Tali

Kegunaan tali dalam permainan *gelembos pelekat* hanya untuk mengikat *kaen pelekat* itu saja. Walaupun demikian, fungsinya begitu besar. Sebab, tali ini sebagai tumpuan angin atau udara yang ada di dalam *gelembos* tersebut. Maka dari itu, dalam mengikat *kaen pelekat* ini harus kuat. Begitu juga dengan tali yang digunakan, harus kuat juga karena berpengaruh pada ketahanan *gelembos pelekat* dalam menahan udara.

Permainan ini tidak menggunakan tali khusus. Artinya, boleh menggunakan tali apa saja asalkan tali tersebut bisa mengikat ujung sarung dengan begitu kuat. Selain menggunakan tali untuk mengikat, bahan-bahan yang disediakan alam juga bisa digunakan untuk mengikat *kaen pelekat*. Bahan-bahan dari alam tersebut bisa menggunakan pelepah pisang kering ataupun bisa juga menggunakan batang bemban yang sudah dibelah. Bahan-bahan ini bisa digunakan dan sebagai alternatif pengganti tali.

3) Buah Pinang dan Sabut Kelapa

Buah pinang sebagai buah yang banyak dijumpai di Teluk Pakedai membuat buah ini memiliki banyak fungsi. Selain dapat dijual dan menghasilkan uang, buah pinang memiliki fungsi lainnya, yakni dapat dijadikan sebagai bahan dalam permainan. Ada beberapa permainan yang menggunakan buah pinang. Pertama pemain *Jage Telok Buaya*, *Buah Lima*, dan yang terakhir *Gelembos Pelekat*.

Dalam permainan *gelembos pelekat* ini, buah pinang berfungsi sebagai alat untuk melempar *gelembos pelekat* yang sudah jadi. Tujuan melempar *gelembos* tersebut untuk menguji seberapa hebat pemain *gelembos* itu mampu bertahan. Buah pinang ini digunakan sebagai bahan untuk melempar *gelembos* karena buah pinang ini mudah ditemukan. Hal itulah yang mendasari mengapa permainan ini menggunakan buah pinang.

Selain menggunakan buah pinang untuk melempar *Gelembos Pelekat*, dalam permainan ini bisa menggunakan bahan-bahan alam yang ada di sekitar. Bahan-bahan tersebut misalnya sabut kelapa. Fungsi sabut kelapa sama halnya dengan buah pinang, yakni untuk melempar. Walau begitu, sabut kelapa yang dipilih bukanlah sabut kelapa yang berat atau yang besar. Melainkan sabut kelapa yang ukurannya sedang sehingga ketika dilempar tidak membuat *kaet pelekat* itu koyak.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.5 Persiapan permainan *gelembos pelekat*

c. Peserta

Permainan tradisional *gelembos pelekat* merupakan permainan yang diwariskan oleh leluhur sebagai pengingat masa lalu ketika merantau dari Sulawesi ke berbagai tempat di Indonesia. Awalnya, permainan ini dilakukan oleh orang-orang dewasa. Lambat laun, permainan ini menjadi permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Walau begitu, tidak menutup kemungkinan juga permainan ini dimainkan oleh

remaja ataupun orang dewasa. Hal ini terlihat ketika pengambilan data di lapangan. Permainan *gelembos pelekat* ini ramai dimainkan oleh remaja. Hal ini sebagai dasar kalau permainan ini juga dimainkan oleh remaja dan orang dewasa.

d. Cara Bermain

Cara bermain *gelembos pelekat* ini begitu mudah. Hanya saja permainan ini membutuhkan keterampilan. Kalau tidak biasa memainkan permainan ini, dapat dipastikan *gelembos pelekat* ini tidak jadi. Kalaupun jadi, tidak akan terlalu besar. Hal itu disebabkan kurangnya udara yang ditampung di dalam *gelembos pelekat* tersebut.

Sebelum permainan ini dimainkan, tentunya harus memilih *kaen pelekat* yang sesuai. *Kaen pelekat* yang sesuai di sini yakni kain yang memang bisa menampung udara. Maksudnya ialah serat kain tersebut tidak begitu besar. Jika serat kait tersebut besar, udara dalam *gelembos* tersebut akan mudah keluar dari serat-serat kain sehingga *gelembos pelekat* tersebut tidak bisa bertahan lama di parit. Selain itu, penting juga memeriksa *kaen pelekat* yang digunakan, yakni memeriksa apakah kain tersebut robek atau memiliki lubang. Jika kain itu memiliki robek ataupun memiliki lubang, sebaiknya tidak usah digunakan karena tidak bisa menampung udara begitu lama.

Setelah *kaen pelekat* itu dipilih, selanjutnya akan diikat menggunakan tali. Dalam mengikat kain tersebut harus kuat. Setelah itu, kain tersebut harus dibasahkan agar bisa menutupi serat-serat kain. Jika tidak dibasahkan, biasanya lompatan pertama dalam permainan ini tidak akan menampung udara begitu banyak karena udara tersebut keluar dari serat-serat *kaen pelekat*. Maka dari itu, dalam memainkan permainan ini, *kaen pelekat* tersebut harus dibasahkan terlebih dahulu.

Adapun cara membuat *gelembos pelekat* ini begitu sederhana. Pemain *gelembos pelekat* ini membuka permukaan tersebut selebar-lebarnya dan memastikan permukaan itu tidak mengerut. Setelah itu, permukaan kain pelekat yang dibuka tadi diangkat dengan menggunakan kedua belah tangan. Kemudian, pemain *gelembos pelekat* ini mengambil ancang-ancang dan terjun ke sungai atau ke parit. Setelah mencapai dasar permukaan parit, pemain *gelembos pelekat* ini harus memegang erat-erat kain tersebut karena udara yang ada di dalam *gelembos pelekat* tersebut akan memberi tekanan. Kalau tidak dipegang erat-erat, kain tersebut akan terangkat dan

udaranya pun keluar. Begitulah cara membuat *gelembos pelekat* ini.

Semakin besar kain pelekat yang digunakan, maka semakin banyak orang yang bisa masuk ke dalamnya. Hanya saja tidak bisa beramai-ramai atau berlama-lama dalam *gelembos pelekat* tersebut karena harus berbagi udara dengan yang lainnya. Jika ingin berlama-lama di dalam *gelembos* tersebut, maka paling banyak diisi dua orang saja. Itu pun sudah terlalu sesak karena harus berbagi udara antara satu dan lainnya.

Dalam memainkan permainan ini, biasanya ada ujian yang harus dilakukan oleh para pemain. Ujian tersebut untuk mengukur ketahanan *kain pelekat* yang digunakan dan untuk mengukur sejauh mana pemain *gelembos pelekat* tersebut mampu mempertahankan *gelembos* mereka masing-masing. Ujian tersebut datang dari daratan. *gelembos pelekat* yang hanyut dan mengikuti arus air pasang atau surut tersebut harus diuji dengan cara dilempar. Tentu lemparan tersebut dilakukan oleh mereka yang belum membuat *gelembos pelekat* dan tugas mereka memang seperti itu, yakni membuat udara dalam *gelembos pelekat* tersebut keluar. Dengan begitu, mereka dapat melihat sejauh mana pemain *gelembos pelekat* tersebut mampu bertahan.



Sumber: Foto Pribadi Gunawan

Gambar 3.6 Anak-anak bermain *gelembos pelekat*

Dalam melempar *gelembos pelekat* tersebut mereka tidak menggunakan batu ataupun menggunakan barang-barang yang membahayakan. Lemparan tersebut menggunakan buah pinang atau sabut kelapa. Cara melemparnya pun tidak boleh sekuat tenaga, apalagi berniat mencelakakan mereka yang ada di dalam *gelembos pelekat* tersebut. Sasaran lemparan biasanya di bagian atas *gelembos* agar tidak terkena orang yang ada di dalam *gelembos pelekat* tersebut. Setelah dilempar dan hanyut terbawa arus, *gelembos* yang mampu bertahan dan hanyut paling jauhlah sebagai

pemenang. Meski tidak ada hadiah dalam permainan ini, mempertahankan *gelembos* masing-masing dan dianggap sebagai pemenang itulah hadiah yang tidak ternilai.

C. KANDUNGAN NILAI BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL

Setiap aktivitas memiliki nilai. Artinya, setiap sesuatu yang ada di masyarakat memiliki kandungan nilai. Baik itu nilai sosial, religi, estetika, dan sebagainya. Nilai-nilai tersebut terkandung secara nyata ataupun secara tersirat. Setiadi, dkk. (2012: 31) menyebutkan sesuatu dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga. Artinya, sesuatu yang ada di masyarakat, termasuk permainan tradisional akan memiliki nilai apabila terdapat kegunaan bagi masyarakat atau setidaknya berharga bagi masyarakat pemilik permainan tradisional tersebut. Menurut Rosidatun (2018: 52), nenek moyang menciptakan permainan tradisional bukan sekadar menciptakan saja; di balik penciptaan itu ada nilai yang ditanamkan untuk menumbuhkan karakter anak. Nilai-nilai tersebut merupakan nilai kearifan lokal yang patut dijaga dan dilestarikan.

Permainan tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan memiliki kandungan nilai yang beragam. Kandungan nilai ini memberi pengaruh terhadap masyarakat yang masih memainkan permainan tradisional yang ada di daerah mereka, terutama masyarakat Teluk Pakedai. Permainan-permainan tradisional yang ada di sana seyogianya merupakan identitas. Apalagi masyarakat di sana memiliki berbagai macam permainan pesisir dan memang wilayah Teluk Pakedai merupakan wilayah pesisir. Hal inilah yang dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan identitas suatu masyarakat.

Tiga permainan tradisional pesisir yang menjadi penelitian ini, yakni *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos sarong*, memiliki kandungan nilai-nilai sendiri. Setiap permainan ini memberi pengaruh dan menanamkan simbol-simbol yang berbeda. Adanya permainan ini setidaknya memberi ruang kepada kita untuk lebih dekat dengan leluhur. Melestarikan permainan ini berarti menjaga simbol-simbol peradaban yang ditanamkan leluhur kepada kita sebagai generasi penerusnya.

Permainan tradisional tidak bisa dipandang sebagai bentuk permainan saja. Banyak nilai yang terkandung ataupun simbol-simbol yang disampaikan dalam permainan tersebut. Nilai atau simbol inilah yang

menjadikan permainan ini mampu bertahan. Tidak hanya bertahan dalam jangka waktu yang pendek, tetapi dalam jangka waktu yang tak terkirakan. Saebani (2012: 266) menyebutkan bahwa simbol-simbol budaya, dalam hal ini dapat dikhususkan pada permainan tradisional, merupakan simbol yang diciptakan masyarakat. Simbol ini dapat menyatukan kesadaran kolektif sehingga menjadi alat utama untuk menyatukan kepentingan masyarakat. Kita dapat menjadikan contoh permainan tradisional pesisir yang dapat menyatukan berbagai kalangan. Tidak hanya itu, permainan ini dapat menyatukan anak-anak dari berbagai suku yang ada.

Nilai-nilai dalam permainan tradisional sangat penting digali. Nilai-nilai tersebut dapat menjadi tolok ukur pemain dan penikmat permainan tradisional dalam bertingkah laku di masyarakat umum. Nilai sosial misalnya, dapat memengaruhi hubungan sosial antarpemain. Dengan begitu, nilai sosial ini akan membekas di hati mereka dan memberi ruang bagi mereka dalam berinteraksi dengan masyarakat.

Nilai budaya erat kaitannya dengan budaya lokal sebuah masyarakat. Artinya, nilai budaya merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan secara rutin pada masyarakat tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Dhamamulya (dalam Iswinarti 2017: 7) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional sarat akan nilai budaya yang dapat dijadikan sebagai identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga menjadi *local wisdom* bagi sebuah budaya. Adapun menurut Setiadi, dkk. (2012: 30) substansi budaya adalah wujud abstrak dari segala macam ide dan gagasan manusia yang bermunculan di masyarakat. Hal ini dapat dikaitkan dengan permainan tradisional pesisir yang memang hadir sebagai wujud ide dalam melihat situasi alam. Pada situasi pesisir tentu jenis permainan berkaitan dengan pesisir pula dan menjadi sebuah kearifan lokal masyarakat setempat.

Permainan tradisional tentunya memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal yang dimaksud dapat mengacu pada pandangan Rapanna (2016: 4-5) yang menyebutkan bahwa kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut dijadikan sebagai pegangan hidup. Itu artinya, kearifan lokal selalu menanamkan nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini pulalah yang menjadi alasan mengapa permainan tradisional tetap ada di masyarakat. Tentu karena pengaruh dari nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di dalam permainan tersebut sehingga keberadaannya masih dipertahankan.

Unsur-unsur budaya dan kearifan lokal yang ada pada permainan tradisional pesisir dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan permainan tradisional pada umumnya. Hal itu tentu karena pengaruh tempat dan filosofi dalam memaknai permainan setiap daerah berbeda-beda.

Adapun nilai-nilai yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan nilai budaya dan kearifan lokal yang meliputi nilai estetika, nilai etika, nilai religi, dan nilai sosial. Nilai-nilai inilah yang dilihat pada permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Adapun pendeskripsian dan analisis nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* dapat dilihat di bawah ini.

1. Nilai Estetika

Permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai merupakan satu dari sekian banyak produk budaya masyarakat yang masih bertahan saat ini. Kebertahanan permainan tradisional di tengah masyarakat tidak terlepas dari nilai estetika yang terdapat di dalam permainan-permainan tersebut. Nilai estetika adalah nilai yang berdasarkan pada keindahan. Jika dikaitkan dengan permainan tradisional, nilai estetikanya terletak pada keindahan yang diciptakan pada permainan tradisional tersebut.

Untuk melihat konsep estetika dalam permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat*, maka dapat digunakan konsep estetika Nyoman Kuta Ratna. Estetika mengandung makna keindahan, kebaikan, keutamaan, dan kebajikan (Ratna, 2007: 2). Konsep ini dianggap relevan terhadap permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai yang menjadi objek dalam penelitian ini. Maksudnya, estetika tidak hanya mengacu pada keindahan saja dalam permainan, tetapi hadirnya kebaikan, keutamaan, dan kebajikan yang ditangkap pancaindra memperluas nilai estetik dalam permainan tersebut. Hal inilah yang menjadi dasar menentukan nilai estetika dalam penelitian ini. Adapun mengenai penjelasan bentuk-bentuk estetika dalam permainan tradisional *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* dapat dilihat di bawah ini.

a. Keindahan

Nilai keindahan dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai dapat dilihat dari permainan itu sendiri, baik dari segi permainannya maupun dari makna permainan tersebut. Setiap permainan memberi

nilai keindahan tersendiri. Adapun penjelasan mengenai keindahan yang terdapat dalam permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* dapat dilihat di bawah ini.

Keindahan pertama berkaitan dengan keindahan permainan. Keindahan ini, seperti yang dijelaskan sebelumnya, berkaitan dengan keindahan yang diciptakan berdasarkan permainan itu sendiri, misalnya pada permainan *anjong tapah*. Dalam permainan *anjong tapah* keindahan dapat dilihat ketika *peganjong* dan yang *dianjong* melakukan interaksi. Terlebih lagi ketika *peganjong* dan yang *dianjong* begitu piawai memainkan permainan ini, maka hasil *anjong tapah* tersebut bergitu bagus, seperti jungkir balik ke depan atau jungkir balik ke belakang. Belum lagi ketika yang *dianjong* mampu mendarat di air dengan sempurna, maka akan menghasilkan gelombang dan bunyi cebur air yang begitu besar sehingga mirip dengan ikan tapah yang mengebaskan ekornya. Di sinilah letak keindahan dalam permainan *anjong tapah* ini.

Adapun keindahan yang diciptakan dari permainan *jage telok buaya* dapat dilihat dari cara memainkan permainan ini. Keindahan yang dimaksud adalah ketika para pengambil telur buaya berusaha mengambil telur tersebut dengan penuh kelincahan. Tidak hanya itu, kepiawaiannya dalam berlari dan kerja sama antarpengambil telur membuat permainan ini begitu asyik untuk disaksikan. Di sinilah letak keindahan dalam permainan ini.

Sama halnya dengan permainan *anjong tapah* dan *jage telok buaya*, permainan *gelembos pelekat* juga menampilkan keindahan dari permainan itu sendiri. Dalam memainkan *gelembos pelekat*, keindahan diciptakan ketika *gelembos* tersebut sudah jadi. Terlebih lagi ketika permainan ini dimainkan oleh banyak orang dan menggunakan kain pelekat beraneka warna sehingga *gelembos* yang dihasilkan begitu banyak dan berwarna-warni pula. *Gelembos-gelembos* tersebut akan hanyut mengikuti arus dan memenuhi sungai. Hal-hal demikianlah yang termasuk nilai keindahan dalam permainan *gelembos pelekat*.

Keindahan yang kedua dapat dilihat dari makna permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Makna yang dimaksudkan di sini berkaitan dengan makna yang dihasilkan dari sebuah permainan, yakni permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, ataupun *gelembos pelekat*. Pada permainan *anjong tapah*, keindahan dari segi makna berkaitan dengan upaya menjaga alam. *Ajong tapah* merupakan permainan yang menirukan kibasan ekor

ikan tapah. Kibasan tersebut menghasilkan keindahan sendiri. Dengan adanya permainan ini, setidaknya mengingatkan masyarakat setempat bahwa ikan tapah mesti dijaga kelestariannya.

Keindahan dari segi makna dalam permainan *jage telok buaya* sama halnya dengan permainan *anjong tapah*. Akan tetapi, permainan ini lebih menekankan makna saling menghargai antarsesama makhluk hidup. Konsep dalam permainan ini yakni penjaga telur tidak akan pernah terima jika telurnya diambil orang. Begitulah makna sebenarnya dalam permainan ini. Buaya tidak akan terima jika telur-telurnya diambil manusia. Begitu juga dengan habitatnya di pesisir yang semakin hari semakin dikuasai oleh manusia. Makna inilah yang sebenarnya ingin disampaikan dalam permainan ini.

Adapun keindahan dari segi makna permainan *gelembos pelekat* berkaitan dengan cara berkehidupan. Kita harus pandai betul membuat *gelembos pelekat*. Dengan begitu, kita bisa bertahan lama di dalam *gelembos* tersebut. Begitulah makna berkehidupan. Kita harus pandai dalam menyikapi situasi jika ingin bertahan lebih lama di dunia ini.

b. Kebaikan

Kebaikan yang dimaksudkan di sini adalah nilai kebaikan yang terdapat di dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Makna ini dapat dilihat secara langsung. Hal ini dapat dilihat dari permainan *ajong tapah*. Permainan ini sejatinya permainan yang begitu sulit bagi *penganjong*, terlebih lagi orang yang *dianjong* sudah besar. Di sinilah letak kebaikan *penganjong*. Sebab, tidak semua orang mau jadi *penganjong* dalam permainan ini.

Adapun nilai kebaikan yang terdapat di dalam permainan *jage telok buaya* dapat dilihat dari orang-orang sekitar atau lingkungan tempat permainan ini dimainkan. Dalam memainkan permainan ini, dibutuhkan banyak bahan. Bahan-bahan ini biasanya disediakan oleh alam sekitar. Walau begitu, bahan-bahan tersebut tidak serta-merta bisa didapatkan sehingga membutuhkan orang lain untuk mendapatkannya. Contohnya dapat dilihat dari bahan yang dijadikan sebagai simbol telur buaya, yakni buah pinang. Sebenarnya buah pinang begitu banyak di Teluk Pakedai, tetapi buah ini merupakan buah yang dapat ditukar dengan rupiah. Artinya, buah pinang merupakan salah satu sumber pendapatan masyarakat setempat sehingga kecil kemungkinan untuk menjadi bahan

permainan. Di sinilah letak kebaikan masyarakat sekitar. Demi terjaganya eksistensi permainan ini, mereka merelakan buah pinang mereka dijadikan sebagai simbol pengganti telur buaya. Hal ini dapat dilihat langsung ketika penelitian ini dilakukan.

Permainan *gelembos pelekat* juga mengandung nilai kebaikan. Kebaikan yang dimaksudkan memiliki kesamaan dengan kebaikan dalam permainan *jage telok buaya*. Dalam memainkan permainan *gelembos pelekat*, kebaikan dapat dilihat dari kebaikan masyarakat sekitar. Kebaikan yang dimaksud adalah ketika permainan ini berlangsung dan orang hendak bermain tetapi tidak memiliki kain pelekat. Di sinilah letak kebaikan masyarakat sekitar dalam merawat dan menjaga permainan tradisional. Mereka pun meminjamkan kain pelekat yang mereka miliki untuk permainan ini.

c. Keutamaan

Masuknya keutamaan menjadi nilai estetika dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai menimbulkan sebuah pertanyaan besar. Keutamaan seperti apa yang dimaksudkan di sini? Agar tidak menimbulkan sebuah permasalahan, maka akan dijelaskan terlebih dahulu keutamaan dalam konsep estetika. Keutamaan di sini adalah kepekaan manusia terhadap seni dan keindahan. Jika dikaitkan dengan permainan tradisional, kepekaan yang dimaksudkan ialah kepekaan terhadap permainan tradisional itu sendiri. Koesoema A. (2010: 17) mencontohkan sebuah keutamaan yang bisa dimiliki oleh kalangan sederhana dan para petani melalui penghayatan akan makna kerja keras. Cucuran keringat dalam bekerja itulah keutamaan seseorang. Contoh ini bisa juga dikaitkan dalam permainan tradisional *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat*.

Hidupnya permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai merupakan sebuah gambaran nilai estetika. Di tengah majunya modernisasi dan tertinggalnya sebuah kebudayaan, permainan tradisional masih bisa bertahan. Hal inilah yang menjadi keutamaan dalam permainan tradisional. Maksudnya adalah permainan tradisional masih memiliki ruang tersendiri di tengah masyarakat.

Selama dua pekan melakukan penelitian, beberapa daerah di Teluk Pakedai masih memainkan permainan tradisional. Beberapa daerah ini masih memandang permainan tradisional sebagai sebuah budaya yang

mesti dipertahankan. Hal ini dapat dilihat di Parit Guru H. Amin, Desa Teluk Pakedai Dua. Di daerah ini permainan tradisional tidak hanya menjadi permainan saja, tetapi lebih dari sekadar sebuah permainan. Dalam hal ini dapat diartikan sebagai bentuk peninggalan sejarah masa lampau.

Keutamaan yang dapat dilihat pada permainan *anjong tapah* adalah ketika permainan ini menjadi sebuah identitas masyarakat setempat. Permainan ini akan dimainkan ketika anak-anak di sana berkubang, terlebih lagi ketika mereka berkubang ada orang dewasa yang mandi. Orang dewasa ini tidak segan-segan *menganjong* mereka. Hal semacam ini sudah menjadi kebiasaan di sana sehingga permainan *anjong tapah* sering dimainkan. Hal ini pula yang menjadi alasan bahwa permainan *anjong tapah* memiliki nilai estetika keutamaan.

Pada permainan *jage telok buaya*, keutamaan yang terdapat dalam permainan ini berkaitan dengan sejarah masa lampau masyarakat setempat. Kedekatan masyarakat setempat dengan alam membuat mereka menciptakan sebuah permainan yang berkaitan dengan alam pula, dalam hal ini alam pesisir. Permainan *jage telok buaya* sendiri pernah hilang dan tidak dimainkan beberapa tahun lamanya. Pengenalan kembali oleh generasi sebelumnya kepada generasi penerus membuat permainan ini hidup lagi di tengah masyarakat. Permainan *jage telok buaya* melambangkan kedekatan masyarakat setempat dengan buaya. Kedekatan ini merupakan ciri khas masyarakat Bugis dan Melayu yang memiliki kembaran buaya. Nilai-nilai inilah yang membuat permainan ini dipertahankan kembali. Hal inilah yang menjadi landasan kalau permainan ini memiliki nilai keutamaan.

Adapun dalam permainan *gelembos pelekat*, keutamaan yang diperlihatkan berkaitan dengan bagaimana permainan ini menjadi permainan yang banyak disukai masyarakat. Dalam memainkan permainan ini, pemain tidak hanya berperan sebagai pembuat *gelembos*, bisa juga sebagai pemberi rintangan. Rintangan yang dimaksud dapat dilakukan melalui lemparan yang menggunakan buah pinang seperti penjelasan-penjelasan sebelumnya. Hal inilah yang merupakan keutamaan dalam permainan ini. Sebab, permainan ini bisa dimainkan oleh banyak orang, baik yang berperan sebagai pembuat *gelembos*, pemberi rintangan, ataupun sebagai penikmat permainan ini. Penikmat dalam permainan ini adalah penonton. Ketika penelitian ini dilakukan, ada banyak anak dan orang dewasa yang menonton permainan ini.

d. Kebajikan

Hidup dan berkembangnya permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai setidaknya memberi ruang untuk berkumpul. Dengan begitu, pengaruh-pengaruh dari luar yang masuk melalui modernisasi dapat dinetralisasi oleh permainan tradisional yang ada. Hal inilah yang dimaksudkan sebagai nilai kebajikan. Nilai kebajikan itu sendiri dapat diartikan sebagai pergaulan baik antarsesama. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kebajikan diartikan sebagai sesuatu yang mendatangkan kebaikan (keselamatan, keberuntungan, dan sebagainya).

Nilai kebajikan dalam permainan pesisir di Teluk Pakedai merupakan nilai kebaikan yang terdapat di dalam permainan tersebut. Nilai kebaikan yang pertama dapat dilihat dari permainan *anjong tapah*. Dalam permainan ini, kebaikan yang terjadi dapat dilihat ketika anak-anak yang sedang mandi atau sedang berkubang meminta kepada orang lebih besar atau lebih dewasa untuk *menganjong* mereka. Tentu saja ini sebuah kebaikan, sebab anak yang *dianjong* tersebut akan bahagia. Hal inilah menjadi dasar bahwa permainan *anjong tapah* memiliki nilai kebaikan.

Nilai kebaikan yang kedua dapat dilihat dari permainan *gelembos pelekat*. Dalam permainan ini, nilai kebaikan dapat dilihat ketika proses mengumpulkan bahan. Mereka masing-masing memiliki tugas tersendiri. Ada yang mencari batang kayu untuk dijadikan pancang, ada yang mencari buah pinang, ada yang mencari daun pelepah pisang kering, dan bahan-bahan lainnya. Tentunya, dalam mencari bahan, ada yang mengalami kesulitan. Walaupun demikian, mereka tak pernah iri. Siapa pun harus berhasil mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam permainan ini. Hal inilah yang dijadikan sebagai acuan bahwa permainan *jage telok buaya* memiliki nilai kebaikan.

Nilai kebaikan dapat dilihat pada permainan *gelembos pelekat*. Permainan yang dimainkan di air ini begitu sulit, mulai dari mengumpulkan kain pelekat, mengikat ujung kain pelekat hingga ketika *gelembos pelekat* ini benar-benar jadi dan mengapung di permukaan sungai. Untuk melewati proses tersebut, diperlukan kerja sama. Misalnya, mencari kain pelekat, sebab tidak semua orang memiliki kain pelekat sehingga mereka mesti mencari orang yang bisa meminjamkan. Proses selanjutnya yang harus dilalui ialah mengikat ujung kain pelekat tersebut. Dalam mengikat kain pelekat, tidak bisa sendiri dan harus dilakukan oleh dua orang atau lebih agar ikatan di kain pelekat tersebut begitu kuat. Setelah *gelembos pelekat*

jadi pun masih harus ada kerja sama, yakni menjaga antarsesama pemain *gelembos pelekat* ketika udara di dalam *gelembos* tersebut tiba-tiba keluar. Secara otomatis orang yang ada di dalam *gelembos pelekat* sulit bergerak karena tertimbun kain. Penjelasan-penjelasan di ataslah merupakan bukti bahwa permainan *gelembos pelekat* memiliki nilai kebaikan.

2. Nilai Etika

Konsep etika menekankan nilai etis. Nilai etis itu sendiri dapat diartikan sebagai kesesuaian yang terjadi. Sagala (2013: 34) menyebutkan bahwa suatu nilai lahir bilamana terjadi hubungan interaktif antara suatu objek yang berciri-ciri tertentu dan sifat individu yang memiliki keinginan akan sesuatu objek yang memiliki nilai. Jika dikaitkan dengan permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai, nilai etika berkaitan dengan sifat dasar permainan itu sendiri. Adapun sifat dasar dalam melihat nilai etika pada permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* mengikuti konsep dasar yang dituangkan oleh Prof. Dr. H. Syaiful Sagala. Sifat dasar etika adalah nilai-nilai yang telah menjadi keinginan dan kebutuhan manusia, seperti nilai kejujuran, keteraturan, kebersamaan, tolong-menolong, dan berbuat baik (Salaga, 2013: 34). Sifat dasar inilah yang menjadi rujukan dalam menganalisis nilai etika dalam permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya* dan *gelembos pelekat*.

a. Kejujuran

Apakah kejujuran pada nilai etika dan kejujuran pada sistem religi memiliki persamaan? Tentu saja sama, yakni menekankan nilai jujur pada sebuah permainan. Nilai jujur inilah yang selalu ditanamkan dalam permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat pada permainan *anjong tapah*. Dalam permainan ini, nilai jujur dapat dilihat ketika *penganjong* berjanji akan *menganjong tapah* anak yang mengejanya. Sebelum *anjong tapah* dilakukan, biasanya *maen kejar-kejar* terlebih dahulu. Di sinilah letak nilai kejujuran dalam permainan ini. Orang yang dikejar akan berjanji *menganjong tapah* bagi anak yang dapat menangkapnya. Jika ia berhasil ditangkap, ia akan melakukan *anjong tapah* tersebut.

Pada permainan *jage telok buaya*, nilai kejujuran dapat dilihat ketika penjaga telur buaya hendak menangkap orang yang mau mengambil telur buaya. Permainan ini memiliki aturan apabila penjaga telur buaya mampu menangkap ataupun memegang baju orang yang mau mengambil telur buaya walaupun sedikit sudah dianggap mampu menangkap orang yang

mengambil telur buaya. Di sinilah letak kejujuran dalam permainan ini. Penjaga telur buaya dan pengambil telur buaya menerima dan mengakui hal tersebut sejujur-jujurnya.

Adapun nilai jujur pada permainan *gelebos pelekat* dapat dilihat dari cara bermain. Tidak semua anak atau orang yang hendak memainkan permainan ini bisa membuat *gelebos pelekat*. Sebab, permainan ini memiliki teknik tersendiri dan orang yang sudah terbiasa saja yang dapat melakukan. Di sinilah letak nilai kejujuran dalam permainan ini. Orang yang tidak bisa membuat *gelebos pelekat* mengakui hal ini. Mereka masuk dalam *gelebos pelekat* ketika orang lain yang membuat *gelebos pelekat* untuknya.

Sebenarnya, nilai kejujuran dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai tidak hanya ini. Masih banyak lagi nilai-nilai kejujuran yang dapat ditemukan. Hal ini tentu karena permainan tradisional menanamkan nilai kejujuran kepada pemain dan penikmat permainan tersebut.

b. Keteraturan

Keteraturan menjadi salah satu poin dalam nilai etika karena keteraturan merupakan proses panjang sebuah keadaan, dalam hal ini permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Di *KBBI*, keteraturan diartikan sebagai kesamaan keadaan, kegiatan, atau proses yang terjadi beberapa kali atau lebih. Hal ini sesuai dengan permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelebos pelekat* yang melalui proses begitu panjang hingga permainan ini menjadi warisan budaya setempat.

Permainan *anjong tapah* memiliki aturan dan cara bermain yang sama dari dulu hingga saat ini. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mengenai permainan ini. Hanya saja, dengan semakin berkembangnya zaman, maka permainan ini mendapatkan nilai-nilai atau cara baru dalam melakukannya. Cara baru tersebut dapat dilihat ketika proses jungkir balik ke depan maupun ke belakang. Walaupun demikian, peristiwa ini sudah rutin dilakukan sehingga menjadi sebuah kebiasaan.

Adapun permainan *jage telok buaya* pernah hilang atau tidak dimainkan dalam kurun waktu yang begitu lama. Untungnya, generasi sebelumnya yang memainkan permainan ini mengenalkan kembali cara dan bahan-bahan yang digunakan sehingga nilai historis permainan ini bisa dirasakan kembali. Permainan yang memanfaatkan bahan dari alam

ini rutin dilakukan. Adapun aturan-aturan dalam permainan ini masih sesuai dengan aturan sebelumnya sehingga permainan *jage telok buaya* dapat diartikan sebagai permainan yang memiliki keteraturan.

Sama halnya dengan permainan *anjong tapah* dan *jage telok buaya*, permainan *gelembos pelekat* juga memiliki keteraturannya sendiri. Hal ini tampak pada kain yang digunakan. Jika di tempat lain permainan ini menggunakan kain apa saja, lain halnya di di Parit Guru H. Amin, Kecamatan Teluk Pakedai, tempat penelitian ini dilakukan. Di sana, kain yang digunakan dari dulu hingga kini adalah kain pelekat. Kain ini memiliki corak kotak-kotak dan memiliki warna-warna yang cerah. Hal inilah sebagai satu di antara bentuk keteraturan yang ada dalam permainan *gelembos pelekat*.

Konsistensi permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai merupakan bentuk keteraturan dalam permainan ini. Ada banyak keteraturan yang dapat disaksikan. Hal ini dapat dilihat pada penjelasan-penjelasan di atas. Selain itu, keteraturan lainnya dapat pula dilihat dari cara masyarakat menjaga dan merawat sebuah permainan tradisional.

c. Kebersamaan

Permainan tradisional cenderung dilakukan secara berkelompok dan kecil kemungkinan dilakukan secara individu. Hal ini tentu sesuai dengan hakikat permainan tradisional yang bertujuan meningkatkan kebersamaan. Salah satu contoh kebersamaan dalam permainan tradisional dapat dilihat pada permainan *anjong tapah*. Permainan ini sangat erat kaitannya dengan kebersamaan. Kebersamaan di sini dapat dilihat ketika mereka berkubang dan *maen kejar-kejar*. Berkubang dan *maen kejar-kejar* merupakan bagian dari permainan *anjong tapah*. Permainan semacam ini tentu tidak bisa dilakukan sendirian dan memerlukan orang lain. Adapun nilai kebersamaan dalam permainan ini dapat dilihat ketika *penganjong menganjong tapah* satu per satu orang yang *dianjongnya*. Sesekali *penganjong* juga *dianjong tapah* olah *penganjong* yang lebih besar atau setara dengan ukuran badannya. Di sinilah letak kebersamaan dalam permainan ini.

Nilai kebersamaan dapat juga dilihat pada permainan *jage telok buaya*. Dalam permainan ini, kebersamaan adalah hal utama. Kebersamaan di sini dapat dilihat dari cara bermain maupun makna sebuah permainan. Jika dilihat dari cara bermain, kebersamaan dapat terjadi ketika penjaga dan

pengambil telur saling berinteraksi. Terlebih lagi, ketika para pengambil telur saling bekerja sama demi mendapatkan telur buaya tersebut. Di sinilah letak kebersamaan sebuah permainan, apa lagi permainan ini harus dimainkan oleh beberapa orang sehingga hal ini dapat dikatakan sebagai nilai kebersamaan. Adapun kebersamaan berdasarkan makna sebuah permainan dapat dilihat antara manusia dan alam sekitar. Permainan ini merupakan simbol interaksi antara manusia dan buaya. Pada masanya, manusia dan buaya tidak saling menyakiti. Adanya kepentingan individu dan kelompok membuat keduanya saling menyakiti. Permainan inilah sebagai simbol hal tersebut dan dapat dikatakan sebagai nilai kebersamaan manusia dan buaya pada masa lampau.

Adapun kebersamaan dalam permainan *gelembos pelekat* dapat dilihat dari antusiasme para pemain. Mereka rela menunggu dan membantu satu sama lainnya dalam mengikat atau membuat *gelembos* agar bisa menampung udara dengan sempurna. Selain itu, permainan ini dilakukan oleh banyak orang yang saling berinteraksi. Ada yang bertugas sebagai membuat *gelembos* dan mempertahankan *gelembos* tersebut dan ada pula yang bertugas memberi rintangan agar udara di *gelembos* tersebut mudah keluar. Hal inilah yang menjadi nilai kebersamaan dalam permainan ini.

d. Tolong-Menolong atau Berbuat Baik

Permainan tradisional merupakan simbol dan bentuk pengajaran untuk tolong-menolong. Mengapa dikatakan sebagai simbol atau pun bentuk pengajaran, sebab permainan tradisional lebih sering dilakukan oleh anak-anak. Adanya nilai tolong-menolong di dalam permainan tradisional diharapkan mampu menjadi acuan anak ketika berinteraksi di luar dari permainan tersebut, dalam hal ini ketika berinteraksi di masyarakat sekitar. Adapun penjelasan mengenai nilai tolong-menolong yang terdapat di dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai dapat dilihat pada permainan *jage telok buaya*. Sebelum permainan ini dilakukan, para pemain akan mencari bahan-bahan yang diperlukan, termasuk mencari buah pinang yang dijadikan sebagai simbol pengganti telur buaya. Ketika mencari buah pinang inilah konsep tolong-menolong biasanya dilakukan. Sebab, buah pinang yang digunakan ialah buah pinang milik warga. Para pemain *jage telok buaya* biasanya meminta izin untuk menggunakan buah tersebut. Jika diberikan izin, maka buah itu akan digunakan. Di situlah letak nilai tolong-menolong dalam permainan ini.

Adapun nilai tolong-menolong lainnya dapat dilihat dari permainan. Konsep tolong-menolong di sini dapat dilihat dari dua hal. Pertama, ketika hendak melakukan permainan. Masyarakat sekitar akan meminjamkan kain pelekat milik mereka untuk dijadikan sebagai *gelembos*. Kedua ketika permainan ini dilakukan, yakni ketika seseorang hendak masuk dalam *gelembos pelekat* tetapi ia tidak bisa membuatnya. Di sinilah letak nilai tolong-menolong dalam permainan ini. Para pemain *gelembos pelekat* akan membuatkan *gelembos* terbaik. Setelah *gelembos* jadi, maka orang tersebut dipersilakan masuk ke dalam *gelembos pelekat* tersebut.

3. Nilai Religi

Nilai religius merupakan relasi manusia dalam berkomunikasi dengan Tuhan. Dalam permainan tradisional nilai religi digunakan leluhur dalam menciptakan sistem komunikasi yang bercorak pengetahuan tradisional. Max Scheler (dalam Wahan, 2004: 29) menyebutkan bahwa manusia mendapatkan pengalaman mengagumkan yang tak terhapuskan mengenai persoalan luhur yang digambarkan secara metaforis dalam dogma agama, ritus-ritus, dan mitos. Pengalaman ini, biasanya digambarkan dalam tradisi lisan setempat, dalam hal ini dapat pula dikaitkan dalam permainan tradisional di Teluk Pakedai.

Adanya nilai religius membuat manusia bisa berhubungan dengan Tuhan melalui kebaktian, pujian dan doa, kesetiaan, dan kerelaan berkorban bagi Tuhan. Istilah religi pada umumnya mengandung makna kecenderungan batin manusia untuk berhubungan dengan kekuatan alam semesta dalam mencari nilai dan makna. Kehidupan masyarakat lama dibentuk oleh nilai-nilai adat yang diwariskan dari angkatan sebelumnya yang berupa pola-pola berpikir yang harus ditaati. Nilai-nilai itulah yang membentuk kepribadian atau identitas manusia serta masyarakatnya menurut tipologi adat tertentu (Hendropuspito, 1983: 58).

Menurut Koentjaraningrat (1974: 11) agama adalah semua sistem religi yang secara resmi diakui oleh negara Indonesia. Setiap religi merupakan suatu sistem yang terdiri dari empat komponen berikut.

- a. Emosi keagamaan yang menyebabkan manusia itu bersifat religius.
- b. Sistem keyakinan yang mengandung segala keyakinan serta bayangan manusia tentang sifat-sifat Tuhan, tentang wujud alam gaib (supranatural), serta segala nilai, norma, dan ajaran religi yang bersangkutan.

- c. Sistem ritual dan upacara yang merupakan usaha manusia untuk mencari hubungan dengan Tuhan, dewa-dewa, atau makhluk gaib yang mendiami alam gaib.
- d. Umat atau kesatuan sosial yang menganut sistem keyakinan tentang sifat Tuhan, wujud dari alam gaib, nilai, norma, dan ajaran religi. Kemudian orang yang melakukan sistem ritus dan upacara yang merupakan usaha manusia untuk mencari hubungan dengan Tuhan, dewa-dewa, atau makhluk gaib yang mendiami alam gaib.

Pandangan Koentjaraningrat inilah yang digunakan dalam melihat sistem religi pada permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Sistem religius tersebut disederhanakan lagi menjadi bentuk kepercayaan dan bentuk alam gaib serta bentuk supranatural. Adapun penjelasan mengenai sistem religi tersebut dapat dilihat di bawah ini.

a. Bentuk Kepercayaan

Bentuk kepercayaan yang terdapat di dalam sebuah permainan tradisional berkaitan dengan kepercayaan tempatan atau kepercayaan yang berkaitan dengan kearifal lokal. Hal ini berkaitan dengan sistem religius karena menyangkut sebuah kepercayaan. Kepercayaan ini dapat dilihat dari permainan *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat*.

Pada permainan *anjong tapah*, bentuk kepercayaan berkaitan dengan hubungan antara manusia dan ikan tapah. Berdasarkan cerita lisan setempat, ikan ini merupakan ikan yang biasa memakan manusia. Lalu, akan timbul sebuah pertanyaan. Kalau ikan tapah bisa memakan manusia, mengapa leluhur zaman dahulu menciptakan permainan ini? Di sinilah bentuk kepercayaan masyarakat mengenai ikan tapah. Selain bisa memakan manusia, dikisahkan juga ikan tapah ini membantu nelayan yang tenggelam. Agar cerita dan kepercayaan itu tidak hilang begitu saja, maka leluhur zaman dahulu pun menciptakan permainan ini agar menjadi pengingat tentang sebuah kepercayaan masa lampau. Kepercayaan semacam ini dikatakan sebagai nilai religius karena berkaitan dengan kepercayaan setempat bahwa ikan tapah pernah membantu manusia. Sebagai timbal baliknya, manusia pun membuat sebuah permainan yang diberi nama *anjong tapah*.

Adapun bentuk kepercayaan pada permainan *jage telok buaya* berkaitan dengan kedekatan orang Melayu dan Bugis dengan buaya. Hadirnya cerita-cerita lisan yang memiliki kedekatan antara orang

Melayu dan Bugis dengan buaya tidak bisa dipandang sebelah mata. Hal ini merupakan sebuah simbol sekaligus bentuk kepercayaan. Simbol dapat diartikan sebagai kedekatan. Adapun kepercayaan berkaitan dengan keyakinan tradisional. Meskipun demikian, kepercayaan ini jika dikaji dari segi ilmiah tidak bisa dibuktikan. Namun, sebuah kepercayaan masyarakat tidak bisa dipaksakan untuk pembuktian hal demikian. Di sinilah letak nilai religi dalam permainan *jage telok buaya*. Nilai religi semacam ini mungkin saja tidak ditemukan di tempat lain. Sebab, nilai ini hanya berdasarkan kepercayaan masyarakat setempat saja.

Pada permainan *gelebos pelekat* nilai religi berkaitan dengan kain yang digunakan, yakni kait pelekat. Kain pelekat atau lebih umumnya kain yang memiliki corak kotak-kotak ini merupakan kain yang identik dengan masyarakat Bugis. Mereka percaya bahwa menggunakan kain kotak-kotak merupakan bentuk menghargai leluhur, yakni berkaitan dengan Kerajaan Bugis di Sulawesi. Ketika mereka merantau, kain tersebut tetap mereka gunakan. Hal ini pun digunakan ketika mereka memainkan sebuah permainan tradisional. Jika di tempat lain permainan ini disebut permainan *gelebos sarong* atau *gelebos aek*, di Teluk Pakedai, permainan ini disebut *gelebos pelekat*. Di sana, kain lain tidak digunakan. Hanya kain pelekatlah yang digunakan dalam permainan ini. Hal tersebut sebagai bentuk identitas masyarakat Bugis, meskipun mereka sedang merantau. Hal-hal semacam inilah sebagai bentuk kepercayaan yang ada dalam sebuah permainan *gelebos pelekat*.

b. Bentuk Alam Gaib

Dari ketiga permainan yang menjadi objek penelitian ini, hanya permainan *jage telok buaya* saja yang mengandung unsur gaib. Hal itu terjadi karena permainan ini berdasarkan kepercayaan masyarakat. Permainan *jage telok buaya* identik dengan permainan yang mengandung unsur gaib. Masyarakat setempat percaya bahwa di antara mereka ada yang memiliki kembaran buaya. Setelah lahir, mereka pun berpisah. Buaya kembaran tersebut mesti dibiarkan hidup di air, sedangkan kembaran manusianya dipelihara dan dibesarkan sebagaimana manusia pada umumnya. Hal inilah yang menjadi bentuk gaib dalam permainan. Masyarakat Bugis di Teluk Pakedai masih memercayai hal ini dan permainan *jage telok buaya* berperan sebagai kepercayaan masyarakat.

c. Bentuk Supranatural

Bentuk supranatural berkaitan dengan hal yang melampaui kejadian-kejadian sehari-hari. Rupanya dalam sebuah permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai terdapat bentuk supranatural. Bentuk supranatural tersebut tidak digambarkan secara gamblang, tetapi digambarkan secara tersirat. Hal semacam ini dapat dilihat dari cara memainkan sebuah permainan yang menjadi objek penelitian ini. Misalnya, pada permainan *anjong tapah*, kekuatan supranatural diperlihatkan ketika manusia yang *dianjong* bisa melompat dari dalam air. Jika dikaitkan dengan kehidupan di luar permainan, tentunya hal ini tidak bisa dilakukan tanpa bantuan supranatural. Rupanya permainan ini adalah sebuah simbol bahwa bentuk supranatural itu ada, baik dalam kehidupan manusia tradisional maupun kehidupan manusia modern.

Bentuk supranatural lainnya dapat dilihat dari permainan *jage telok buaya*. Jika digambarkan di kehidupan nyata, tidak semudah itu menemukan telur buaya. Buaya paling pandai menyembunyikan telur-telurnya. Buaya akan memilih tempat yang sulit dijangkau manusia ketika bertelur. Kalaupun ketemu, tidak mudah mengambil telur tersebut. Sebab, buaya menjaga telur-lelur tersebut. Dari data lapangan ketika wawancara dengan Muh Yusuf, buaya begitu garang ketika sedang bertelur. Tidak ada orang yang berani mengambil telurnya. Nah, di sinilah letak supranatural dalam permainan ini. Kepercayaan bahwa ada manusia yang bisa mengambil telur buaya yang digambarkan dalam permainan ini merupakan sebuah nilai religius. Dalam hal ini adalah sebuah kepercayaan setempat bahwa ada kekuatan manusia yang bisa mengambil telur buaya.

Adapun bentuk supranatural yang terdapat dalam permainan *gelebos pelekat* berkaitan dengan cara bermain. *Gelebos pelekat* ini merupakan permainan yang hadir berdasarkan kebiasaan masyarakat Bugis yang gemar merantau. Permainan ini hadir ketika masyarakat Bugis yang sedang merantau menggambarkan keadaan di laut dan ada yang tenggelam. Mereka pun bertahan hidup dengan cara membuat *gelebos pelekat* sebelum kapal atau perahu yang mereka tumpangi itu tenggelam. Hal inilah bentuk supranatural dalam permainan ini, yakni cara bertahan hidup ketika tenggelam di laut ataupun di sungai. Permainan *gelebos pelekat* ini merupakan simbol bahwa masyarakat Bugis yang merantau di zaman dahulu melakukan hal tersebut. Mereka mendapatkan

berbagai rintangan hingga akhirnya bisa sampai ke Teluk Pakedai. Hal-hal demikianlah yang merupakan bentuk supranatural dalam permainan *gelembos pelekat*.

4. Nilai Sosial

Nilai sosial erat kaitannya dengan hubungan antarsesama masyarakat. Dengan adanya nilai sosial, maka akan terbentuk kepedulian, baik kepedulian antarindividu maupun kepedulian antarkelompok. Yulianthi (2015: 29–30) menyebutkan bahwa nilai sosial adalah segala sesuatu yang dianggap berharga. Adapun fungsi nilai sosial di antaranya dapat menyumbangkan seperangkat alat untuk menetapkan harga sosial dari suatu kelompok, dapat mengarahkan masyarakat dalam berpikir dan bertindak laku, sebagai penentu terakhir manusia dalam memenuhi peranan-peranan sosial, sebagai alat solidaritas di kalangan kelompok, dan sebagai alat pengawas pelaku manusia.

Nilai sosial dalam permainan tradisional dapat dilihat dari tujuan permainan tersebut. Adapun tujuan permainan tradisional ialah interaksi antarsesama. Pendapat ini sesuai dengan pandangan Setiadi, dkk. (2012: 92) yang menyebutkan bahwa interaksi sosial dapat juga dinamakan proses sosial, seperti halnya permainan tradisional yang melalui proses sosial ketika memainkannya. Adapun nilai sosial yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan nilai sosial yang dikemukakan oleh Walter G. Everett (The Liang Gie, 1997: 144), di antaranya kerukunan, persahabatan dan persaudaraan, kesejahteraan, keadilan, kerakyatan, dan persatuan. Bentuk-bentuk nilai sosial ini terdapat di dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai. Namun, agar tidak tumpang tindih dengan nilai-nilai sebelumnya, maka fokus nilai sosial pada penelitian ini berkaitan dengan kerukunan dan persahabatan.

a. Kerukunan

Bisakah permainan tradisional menciptakan sebuah kerukunan? Tentu saja bisa, permainan tradisional dapat menyatukan berbagai kalangan, termasuk berbagai suku. Hal inilah yang menjadi rujukan bahwa permainan tradisional bisa menciptakan sebuah kerukunan. Adapun kerukunan dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai dapat dilihat di bawah ini.

Kerukunan tidak hanya terdapat di dalam permainan *anjong tapah*

saja. Kerukunan dapat juga dilihat dari permainan *jage telok buaya* dan *gelembos sarong*. Ketiga permainan tradisional ini menciptakan kerukunan. Kerukunan yang dimaksud berupa cara bermain yang tidak memandang usia. Hal ini dapat dilihat dalam permainan *anjong tapah*. Dalam permainan ini, usia bukanlah sebuah persoalan, yang penting bisa berenang saja. Begitu juga dengan permainan *gelembos pelekat*. Usia juga bukan sebuah persoalan, asalkan pemain dari *gelembos pelekat* bisa berenang, maka ia boleh bermain atau sekadar masuk dalam *gelembos pelekat*.

Selain berkaitan berkaitan dengan usia, kerukunan dapat juga diukur dari segi suku bangsa. Dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai, suku seseorang tidak dijadikan sebagai pembeda. Siapa pun boleh bermain *anjong tapah*, *jage telok buaya*, maupun *gelembos pelekat*. Hal ini dapat dilihat ketika proses pengambilan data lapangan. Ketiga permainan ini dimainkan oleh masyarakat Bugis dan Melayu. Kedua suku ini sudah menyatu sejak lama di Teluk Pakedai. Hal inilah yang menjadi acuan kalau permainan ini memiliki nilai sosial, dalam hal ini nilai kerukunan.

b. Persahabatan

Konsep persahabatan dalam permainan tradisional pesisir di Teluk Pakedai terjadi secara alami. Mereka tidak saling meminta untuk menjadi sahabat; keadaanlah yang membuat mereka menjadi sahabat. Tentu hal ini melalui proses. Salah satu prosesnya yakni melalui permainan tradisional.

Tiga permainan tradisional yang menjadi objek penelitian ini menciptakan sebuah persahabatan. Hal ini dapat dilihat dari permainan *anjong tapah*. Dalam permainan ini konsep persahabatan terlihat nyata ketika di antara mereka saling *menganjong tapah*. Begitu juga dalam permainan *jage telok buaya*. Konsep persahabatan di sini dapat dilihat ketika permainan ini belum dimulai. Mereka membagi tugas masing-masing untuk mengumpulkan bahan. Selain itu, mereka juga saling membantu ketika mencari bahan-bahan yang diperlukan. Adapun dalam permainan *gelembos pelekat*, konsep persahabatan terjadi ketika mereka rela berdesak-desakan dan berbagi udara di dalam *gelembos*. Hal inilah yang menjadi nilai sosial, dalam hal ini nilai persahabatan.

BAB 4 PENUTUP

Teluk Pakedai merupakan sebuah kecamatan yang berada di Kabupaten Kubu Raya. Wilayah geografisnya berada di sebuah pulau yang dikelilingi oleh sungai besar maupun sungai kecil (parit). Permukiman penduduk pada umumnya berada di sepanjang tepi sungai, sehingga sungai merupakan jalur transportasi utama yang menghubungkan desa-desa yang ada di Teluk Pakedai. Masyarakat yang tinggal di wilayah ini mayoritas adalah suku Bugis dan Melayu, dan sebagian suku Dayak, Madura, Jawa, dan Cina. Meskipun masyarakatnya bersifat multikultur, kehidupan mereka terlihat tenteram dan damai. Dengan penduduk berjumlah kira-kira 20.990 yang mendiami wilayah seluas 291,90 km², masyarakat Teluk Pakedai dikenal sebagai masyarakat nelayan dan petani. Budaya yang berkembang di daerah ini adalah budaya Islam yang bercorak Bugis dan Melayu. Apalagi dengan kehadiran Guru Ismail Mundu, seorang ulama besar keturunan Bugis yang menjadi mufti di Kerajaan Kubu, yang membentuk karakter masyarakat Islami yang kental, yang dibuktikan dengan keberadaan 44 masjid dan 33 surau di Kecamatan Teluk Pakedai.

Kedatangan suku Bugis ke wilayah ini terlihat dari tradisi lisan yang beredar di masyarakat, yang menggambarkan awal kedatangan mereka untuk membuka lahan dan hidup menetap di wilayah ini. Puang Kecowa bersama saudara-saudaranya dan para pengikutnya datang dari tanah

Bugis untuk mencari kehidupan baru yang lebih baik. Pada akhirnya, mereka menemukan sebuah pulau kecil untuk membuka lahan dan bermukim di sini. Pada awalnya, mereka menyebutnya Pulau Penyengat karena ditemui banyak hidup binatang penyengat, tetapi kemudian dalam perkembangannya berubah nama menjadi Teluk Pakedai. Arti kata Teluk Pakedai sendiri menurut informan berasal dari *Tellu Cikkedai* (tiga orang pembuka lahan) dalam bahasa Bugis, yang lama-lama menjadi Teluk Pakedai.

Berdasarkan data sejarah, kemungkinan kehadiran suku Bugis di wilayah ini melalui tiga jalur. Jalur pertama adalah jalur masuk dari Kerajaan Mempawah yang sudah diawali oleh kehadiran I Fatimah Daeng Taruntu dan suaminya Daeng Talebek pada masa Raja Kodong pada abad XVII. Jalur kedua melalui jalur perdagangan ke Pontianak, yang memang pada saat itu telah ada jalur kapal Bugis atau Makassar yang titik pemberangkatannya dari Pontianak pada abad XVIII. Jalur ketiga kemungkinan kehadiran orang Bugis langsung dari Tanah Bugis ke wilayah Teluk Pakedai pada kisaran abad XVIII. Latar belakang migrasi suku Bugis ke Kalimantan Barat tidak hanya permasalahan politik tetapi juga adanya dorongan ekonomi dan budaya.

Budaya di Teluk Pakedai melahirkan permainan tradisional pesisir yang berkaitan dengan sungai. Jenis-jenis permainan tradisional, seperti *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelebos pelekat* dahulu sering dimainkan. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju, permainan ini tergeser oleh permainan modern. Namun, permainan ini masih dilakukan oleh anak-anak, meski jarang di Desa Selat Remis yang menjadi lokasi permainan. *Anjong tapah* adalah permainan di dalam air yang membutuhkan keberanian dan olah tubuh yang baik, sebab dilakukan di atas pundak kawan dan kemudian melakukan akrobat. Adapun *jage telok buaya* adalah permainan yang memerlukan strategi dan stamina yang kuat, sebab harus menangkap pemain yang mencuri telur yang dijaganya. *Gelebos pelekat* atau bisa juga disebut *gelebos sarong* adalah permainan di dalam air yang membutuhkan pernapasan yang kuat untuk bertahan di dalam sarung yang ditiup seperti balon. Semua permainan menggunakan bahan yang ada lingkungan sekitar sehingga mudah untuk didapat.

Permainan ini mempunyai manfaat yang besar. Selain sebagai aktivitas hiburan dan kesenangan, mereka juga dapat mengembangkan kreativitas

dalam mengembangkan permainan di sungai. Selain itu, permainan ini juga mempunyai nilai yang mengajarkan mereka hal-hal yang bersifat positif. Permainan tradisional ini mengandung unsur olahraga yang berkaitan dengan olah tubuh dan juga melatih pernapasan dan ketahanan tubuh. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan anak-anak selalu bersikap sportif, berani, bekerja sama, toleran, dan tolong-menolong. Sikap-sikap ini sangat membantu dalam pembentukan karakter anak untuk berkembang menjadi manusia yang berketahanan budaya. Dasar agama yang kuat membentuk anak-anak menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berketahanan budaya.



Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Gustiana Mega, dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa". *Journal of Sport Science and Education* Volume 3, Nomor 2, Hlm. 55–59.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dirgantara, Yuana Agus. 2012. *Pelangi Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia: Kumpulan Apresiasi dan Tanggapan*. Sleman: Garudhawaca.
- Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hendropuspito. 1983. *Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hutomo, Suripan Hadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan, Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: Himpunan Sarjana Kesusastaan Indonesia, Komisariat Jawa Timur.
- _____. 1999. *Filologi Lisan, Telaah Teks Kentrung*. Surabaya: Lautan Rezeki.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.

- Koentjaraningrat. 1974. *Kebudayaan Mentalitas Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koesoema A., Doni. 2010. *Pendidikan Karakter sebagai Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Larasati, Theresiana Ani. 2011. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta: Direktorat Tradisi Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Mujinem. 2010. "Nilai-nilai Kehidupan Sosial dalam Permainan Tradisional Anak di Daerah Istimewah Yogyakarta pada Era Globalisasi". *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* Vol. 10 No.1 (2010).
- Patmawati dan Kadir Ubbe. 2006. "Siri' dan Budaya Bugis di Pontianak". Makalah Seminar Antar Universitas di Borneo, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Pelras Christian, 2006. *Manusia Bugis*. Terjemahan Abdul Rahman Abu, dkk. Jakarta: Nalar Bekerja Sama dengan Forum Jakarta-Paris EFECO 2005.
- Rapanna, Patta. 2016. *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi*. Makassar: Sah Media.
-
- Ratna, Nyoman Kuta. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyadhi, Baidhillah. 2011. *Guru Haji Ismail Mundu (Ulama Legendaris dari Kerajaan Kubu)*. Kabupaten Kubu Raya: Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga.
- Rokhmawan, Tristan. 2019. *Penelitian, Transformasi, dan Kajian Folklor*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rosidatu. 2018. *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Caremedia Comunication.

- Royana, Ibnu Fatkhu. 2017. "Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani". Seminar Nasional KeIndonesiaan II Tahun 2017. FPIPSKR Universitas PGRI Semarang.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Etika dan Moralitas Pendidikan: Peluang dan Tantangan*. Jakarta: Kencana.
- Setiadi, Elly M., dkk. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- The Liang Gie. 1997. *Suatu Konsepsi ke Arah Penerbitan Bidang Filsafat*. Yogyakarta: Karya Kencana.
- Vansina, Jan. 2014. *Tradisi Lisan Sebagai Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Wahana, Paulus. 2004. *Nilai Etika Aksiologis Max Scheler*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yulianthi. 2015. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zaini HMS, HM. 2015. *Mempawah Tempo Doeloe dalam Pantun*. Kabupaten Mempawah: Kantor Perpustakaan Dan Arsip Daerah.

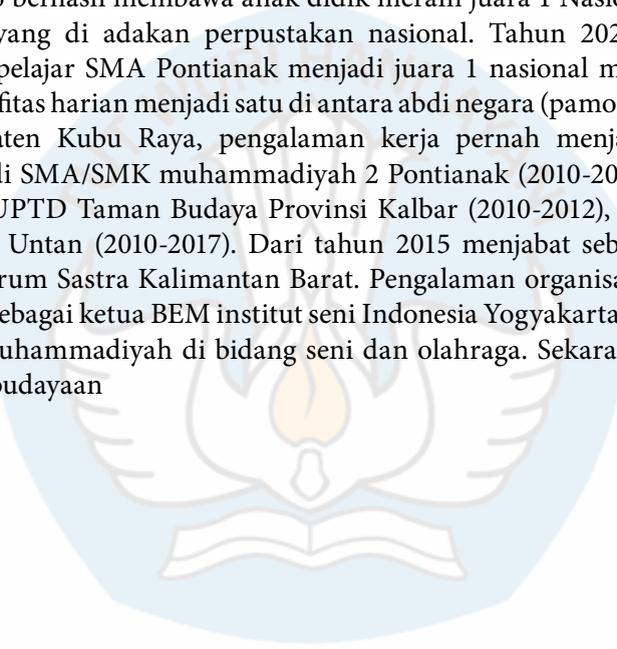
Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

TENTANG PENULIS

Lisyawati Nurcahyani, lahir di Surakarta pada 9 Februari 1965, adalah peneliti sejarah di Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat sampai sekarang. Tamat dari Jurusan Sejarah Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 1990 dan melanjutkan studi serta memperoleh gelar M.Si. Jurusan Sosial dari Studi Ilmu Sosial pada Universitas Tanjungpura Pontianak, Kalimantan Barat pada tahun 2003 dengan judul tesis “Strategi Adaptasi Pengungsi Kerusakan Sambas di Relokasi Tebang Kacang Kabupaten Pontianak” (sekarang mengalami pemekaran menjadi wilayah Kabupaten Kubu Raya).

Hasil tulisan yang telah diterbitkan antara lain *Sejarah Sosial Melawi (Suatu Tinjauan Sosial dan Ekonomi)*; *Sejarah dan Pengaruh Islam di Kotawaringin*; *Balikhapan dari Rawa Menjadi Sumber Harta 1907–1942*; *Dari Pemukiman Muara Menuju Pelabuhan Samodra Tarakan 1878–1942*; *Sejarah Sosial Politik Bulungan*; *Dinamika Diaspora Masyarakat Bugis Sulawesi Selatan di Pantai Timur Kalimantan Abad XVII–XIX*; *Transmigrasi Masyarakat Jawa di Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala*; *Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Kalimantan Barat*; *Pemikiran Hausman Baboe: Identitas dan Persatuan Bangsa Dayak (1907–1944)*; *Pemikiran Haji Rais bin Abdurrachman dan Pergerakan Nasional di Kalimantan Barat (1900–1942)*; dan masih banyak lagi.

Ilham Setia bernama asli Ilham Setiawan, S.Sn. Mengenal dunia seni dan sastra sejak di bangku SMP berkisaran tahun 1999 hingga saat ini. Pria kelahiran Pontianak 10 Mei 1987 ini telah banyak meraih prestasi baik di dunia teater mau pun pembacaan puisi. Kini lebih banyak membina anak-anak untuk belajar menulis puisi, membaca puisi dan Dongeng. Di tahun 2016 berhasil membawa anak didik meraih juara 1 Nasional lomba Bercerita yang di adakan perpustakaan nasional. Tahun 2020 berhasil membina pelajar SMA Pontianak menjadi juara 1 nasional musikalisasi puisi. Aktifitas harian menjadi satu di antara abdi negara (pamong budaya) di Kabupaten Kubu Raya, pengalaman kerja pernah menjadi tenaga pendidik di SMA/SMK muhammadiyah 2 Pontianak (2010-2014) Tenaga honor di UPTD Taman Budaya Provinsi Kalbar (2010-2012), instruktur prodi seni Untan (2010-2017). Dari tahun 2015 menjabat sebagai ketua Umum Forum Sastra Kalimantan Barat. Pengalaman organisasi, pernah menjabat sebagai ketua BEM institut seni Indonesia Yogyakarta, pengurus wilayah muhammadiyah di bidang seni dan olahraga. Sekarang aktif di bidang kebudayaan



Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

Gunawan, lahir di Teluk Pakedai, 2 Agustus 1992. Alumni Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untan dan tenaga pengajar di SMA Negeri 9 Pontianak. Selain mengajar, kegiatan sehari-hari aktif di kegiatan literasi dan beberapa kali terlibat penelitian di antaranya pendokumentasian musik tradisional Senggayong di Kabupaten Kayong Utara bersama Agus Syahrani, Maryadi, dan Dela Syahefti. Penelitian media luar ruang di Kabupaten Sambas bersama peneliti dari Balai Bahasa Kalimantan Barat, Harianto dan Amanah Hijriah. Dan beberapa penelitian yang dilakukan individu maupun bersama Tim di Pustaka Rumah Aloy dan Indonesia Melestarikan Bahasa Ibu.



Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat



Balai Pelestarian Nilai Budaya Kalimantan Barat

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT PESISIR

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan ciri kedaerahan. Setiap daerah memiliki permainan sendiri dan memiliki nilai historis sendiri pula meskipun terkadang terdapat kemiripan antara daerah satu dan daerah lainnya. Budaya di Teluk Pakedai melahirkan permainan tradisional pesisir yang berkaitan dengan sungai. Jenis-jenis permainan tradisional, seperti *anjong tapah*, *jage telok buaya*, dan *gelembos pelekat* yang dikaji di buku ini dahulu sering dimainkan oleh masyarakat pesisir di Teluk Pakedai. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju, permainan ini tergeser oleh permainan modern.

Anjong tapah adalah permainan di dalam air yang membutuhkan keberanian dan olah tubuh yang baik, sebab dilakukan dengan bertumpu di atas pundak kawan sebelum kemudian pemain melakukan akrobat. Adapun *jage telok buaya* adalah permainan yang memerlukan strategi dan stamina yang kuat, sebab harus menangkap pemain yang mencuri telur yang dijaganya. *Gelembos pelekat* atau bisa juga disebut *gelembos sarong* adalah permainan di dalam air yang membutuhkan pernapasan yang kuat untuk bertahan di dalam sarung yang ditiup seperti balon. Semua permainan tersebut menggunakan bahan yang ada lingkungan sekitar sehingga mudah untuk didapat.

Selain sebagai aktivitas hiburan dan kesenangan, permainan tradisional juga mempunyai nilai yang mengajarkan hal-hal positif. Permainan tradisional ini mengandung unsur olahraga yang berkaitan dengan olah tubuh dan juga melatih pernapasan dan ketahanan tubuh. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan anak-anak selalu bersikap sportif, berani, bekerja sama, toleran, dan tolong-menolong. Sikap-sikap ini sangat membantu dalam pembentukan karakter anak untuk berkembang menjadi manusia yang berketahanan budaya.

mja
Media Jaya Abadi

Padalarang-Bandung
Telp. +62 812 22205182
Email: penerbit.mja.bandung@gmail.com



Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan

ISBN 978-623-7526-32-2



9 786237 526322

PRA - 79