



**INVENTARISASI WARISAN BUDAYA TAK BENDA**

# **PERMAINAN TRADISIONAL ANAK**

**DI KECAMATAN SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN**

**RISMADONA AJISMAN MUTIARA ALHUSNA**

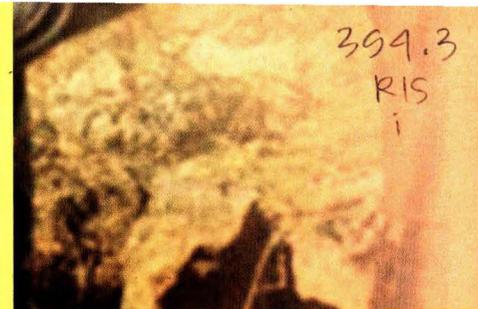
**Direktorat  
Budayaan**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN  
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA (BPNB) PADANG**

**PADANG**

2015



399.3  
RIS  
i

**INVENTARISASI WARISAN BUDAYA TAK BENDA**

# **PERMAINAN TRADISIONAL ANAK**

**DI KECAMATAN SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN**

**Penulis**  
RISMADONA  
AJISMAN  
MUTIARA ALHUSNA

**Disain Sampul dan Isi**  
Romi

**Percetakan**  
Azza Globasindo

**Cetakan Pertama**  
Desember 2015

**Diterbitkan oleh**  
Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang  
Jl. Raya Belimbing No. 16A Kuranji Padang  
Telp./fax. 0751-496181  
Sumatera Barat

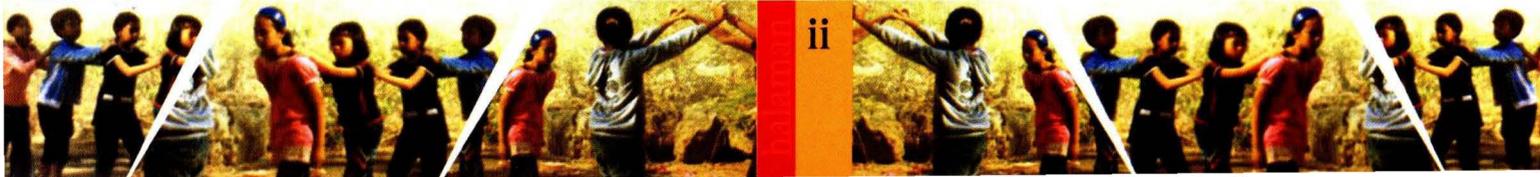
Alhamdulillahirabbil'alamin, puji beserta syukur dipanatkan kepada Allah SWT dan karunia-Nya Booklet yang berjudul Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda Tentang Permainan Tradisional Anak Di kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat dapat diselesaikan dan dinikmati oleh masyarakat

Permainan Tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat mulai hilang akibat perkembangan dan kemajuan teknologi menuntut perhatian dari semua pihak. Permainan tradisional bukan saja sebagai pengisi waktu luang dan hiburan serta olah raga namun dalam permainan tersebut memiliki makna penanaman nilai-nilai sosial bagi anak-anak sehingga dapat membentuk perkembangan karakter anak-anak bangsa

Oleh karena itu, melalui booklet ini disarikan secara sederhana keberadaan permainan tradisional anak sebagai muatan lokal dalam dunia pendidikan yang dapat direfleksikan. Kiranya booklet ini memiliki daya sentuh emosional dan pemikiran terhadap masyarakat Minangkabau, tidak hanya di Sumatera Barat. Permainan tradisional anak dapat revitalisasi dan dikembangkan kembali sebagai upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional anak tempo dulu dalam mengembalikan kepribadian kareakter generasi melalui permainan

Padang, Desember 2015  
Ketua

Rismadona, S.Sos  
NIP.197901022009022002



Puji beserta syukur dipanjatkan kepada Allah SWT dan karunia-Nya Booklet yang berjudul Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda Tentang Permainan Tradisional Anak Di kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat dapat diselesaikan dan dinikmati oleh masyarakat.

Menurut saya, Kantor Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Padang, sebagai Unit Pelaksana Teknik (UPT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan wilayah kerja Propinsi Sumatera Barat, Bengkulu dan Sumatera Selatan pada tahun 2015 melakukan hal strategis dan penting, terutama dalam upaya menginventarisasi dan merevitalisasi permainan tradisional anak yang termasuk folklora sebagian lisan yang memperkaya budaya daerah dan akan diusulkan sebagai warisan nasional maupun dunia. Penginventarisasian ini disuguhkan oleh tim peneliti dalam bentuk booklet, di samping dalam bentuk buku, dokumentasi dalam bentuk CD/VCD dan laporan kegiatan

Sebagai warisan budaya, permainan tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat, telah memburu dan menjadi milik daerah. Kenyataan tersebut tidak terlepas dari perjalanan sejarah, sosial, budaya dalam masyarakatnya. Oleh karena itu, Permainan tradisional anak perlu dilestarikan. Keharusan tersebut kiranya menjadi langkah bijak dan strategis dalam memfilter derasnya arus globalisasi tentang permainan modern yang bersifat individual yaitu game-on line, play station. Permainan tradisional anak dapat membentuk karakter anak berupa membangun solidaritas kelompok, sportif, kejujuran dan selain sebagainya

Terakhir saya menyambut baik diterbitkannya booklet ini. Mudah-mudahan booklet ini dapat menjadi inspirasi bagi kita semua untuk ikut berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional anak sebagai warisan budaya nasional dan dunia

Padang, Desember 2015  
Kepala,

**Drs. Nurmatias**  
NIP. 196912261997031001



**hal. ii** Pendahuluan

**hal. iii** Kata Sambutan Kepala Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Padang

**hal. iv** Daftar Isi

**hal. 1** Deskripsi Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

**hal. 5** 1. Permainan layang-layang

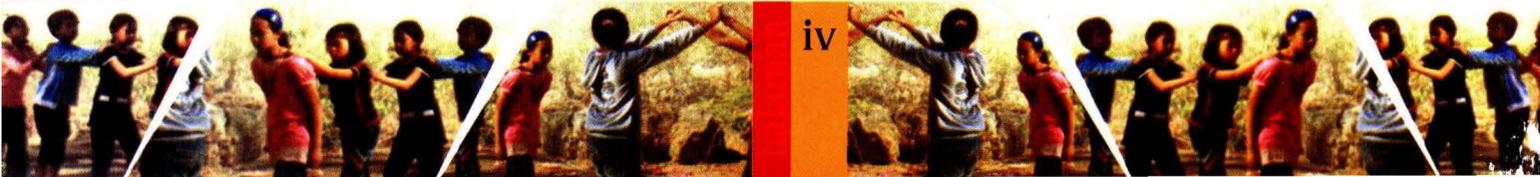
**hal. 8** 2. Main batu selam

**hal. 10** 3. Main Kampar

**hal. 14** 4. Main suruak-suruak kain ( sembunyi dalam kain)

**hal. 16** 5. Main bulu ayam

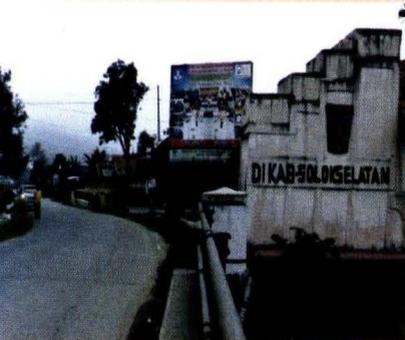
**hal. 19** 6. Main mobil gerobak



# PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI KECAMATAN SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN

Kecamatan Sungai Pagu merupakan bagian wilayah dari Kabupaten Solok Selatan yang terletak di bagian timur Propinsi Sumatera Barat. Kabupaten Solok Selatan berada pada jajaran Pegunungan Bukit Barisan yang termasuk dalam daerah Patahan Semangka. Posisi daerah secara geografis berada pada  $01^{\circ}17'13''$  -  $01^{\circ}46'45''$  Lintang Selatan dan  $100^{\circ}53'24''$  -  $100^{\circ}26'27''$  Bujur Timur

dengan luas 3.590 Km<sup>2</sup>. Sementara itu, Kecamatan Sungai Pagu merupakan salah satu dari 7 (tujuh) Kecamatan yang ada di wilayah Kabupaten Solok Selatan, dengan luas wilayah 596,46 Km<sup>2</sup>. Secara geografis terletak pada  $01^{\circ}20'18''$  dan  $01^{\circ}46'09''$  Lintang Selatan,  $100^{\circ}28'34''$  dengan  $101^{\circ}13'$  Bujur Timur dengan ketinggian di atas permukaan laut (Dpl) antara 400 - 800 M.



Gerbang Kabupaten Solok Selatan



Jarak daerah dari Muara Labuh



Kantor camat Kecamatan Sungai Pagu



Gerbang kawasan seribu rumah gadang



Kabupaten Solok Selatan resmi dimekarkan dari Kabupaten Solok pada tahun 2004 . Secara Administrasi kabupaten ini berbatasan langsung dengan Propinsi Jambi di sebelah Selatan dan dikelilingi oleh tiga Kabupaten lain di Sumatera Barat dari barat ke timur. Kabupaten Pesisir Selatan, Solok dan Dharmasraya. Pusat pemerintahan terletak di Padang Aro, sekitar 161 km dari pusat kota Padang. Meskipun diresmikan pada tahun 2004 bersama dengan Kabupaten Pasaman Barat dan Dharmasraya, wacana pembentukan Kabupaten ini telah ada sejak tahun 1950-an. Namun secara administrasi wilayah Kecamatan Sungai Pagu ini yang merupakan bagian dari Kabupaten Solok selatan, secara wilayah, Kecamatan Sungai Pagu mempunyai batas-batas wilayah antara lain:

1. Sebelah utara berbatas dengan Kecamatan Koto Parik Gadang Di ateh
2. Sebelah Selatan berbatas dengan Kecamatan Pauh Duo
3. Sebelah Barat berbatas dengan Pesisir Selatan
4. Sebelah Timur berbatas dengan Kabupaten Sijunjung

Kecamatan Sungai Pagu merupakan kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan, karena ditemukan situs-situs cagar budaya seperti kawasan Nagari Seribu Rumah Gadang di Nagari Koto Baru Kecamatan Sungai Pagu dan kawasan Pusat Kerajaan Alam Surambi Sungai Pagu yang terdapat di nagari Pasia Talang.

Kabupaten Solok Selatan pada awalnya merupakan bagian dari kabupaten Solok. Pada penjajahan Belanda, Kabupaten Solok Selatan disebut dengan Afdeeling Solok. Kemudian setelah Indonesia Merdeka berubah menjadi Kabupaten Solok. Pada tanggal 16 Desember 1970 diresmikan Kotamadya Solok. Sementara itu Kabupaten Solok Selatan resmi berdiri pada tanggal 7 Januari 2004. Kabupaten ini lahir dari perjuangan panjang masyarakat Solok Selatan untuk membentuk Kabupaten Sendiri. Perjuangan untuk kabupaten sendiri telah pernah terlaksanakan sejak tahun 1950-an seiring terselenggarakannya konferensi Timbulun. Namun terealisasi setelah bergulirnya era reformasi serta lahirnya Undang-undang tentang Otonomi Daerah memicu semangat masyarakat untuk berjuang manata diri daerahnya sendiri. Kondisi ini mengundang para perantau



dan masyarakat daerah memperjuangkan berdirinya pemekaran Kabupaten.

Perjuangan ini berhasil dengan berdirinya Kabupaten Solok Selatan dengan ibu kota Padang Aro. Kabupaten pemekaran dibentuk dengan Undang-undang Nomor 38 Tahun 2003 tentang pembentukan Kabupaten Dharmasyara, Kabupaten Solok Selatan dan Kabupaten Pasaman Barat di Propinsi Sumatera Barat.

Kabupaten Solok Selatan diresmikan pada 7 Januari 2004 dengan wilayah kecamatan Sungai Pagu, Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh, Kecamatan Sangir Jujuan dan kecamatan Sangir Batang Hari. Pada tahun 2007 kecamatan Sangir Jujuan dimekarkan menjadi Sangir Jujuan dan Sangir Balai Janggo. Sementara itu Kecamatan Sungai Pagu dimekarkan menjadi dua bagian, yakni kecamatan Sungai Pagu dan Kecamatan Pauh Duo.

Keunikan di kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan, berupa adat istiadat, kesenian, dialek bahasa, dan permainan tradisional anak. Keunikan tersebut yang berkembang dalam masyarakat sebagai permainan di tengah perkembangan globalisasi perlu perlindungan dan pemanfaatan warisan budaya tak benda dapat memantapkan jati diri bangsa. Permainan anak tradisional di ambang kepunahan yang dapat merusak tatanan nilai dan pergeseran budaya terutama kalangan

muda-mudi, bahkan generasi ke depan tidak lagi mengenal budayanya dari jenis permainan anak nagari.

Kekayaan budaya yang dimiliki dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu kekayaan warisan budaya tak benda (intangible) dan kebudayaan warisan budaya benda (tangible). Warisan budaya tak benda menurut UNESCO 2003 dalam pasal 2 ayat 1 dan 2 berupa:

- 1). "Warisan budaya takbenda" meliputi segala praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan-serta alat-alat, benda (alamiah), artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengan yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan budaya mereka. Warisan budaya takbenda ini, yang diwariskan dari generasi ke generasi, senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komuniti dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksinya dengan alam, serta sejarahnya, dan memberikan mereka rasa jati diri dan keberlanjutan, untuk memajukan penghormatan keanekaragaman budaya dan daya cipta insan.
- 2). Warisan budaya takbenda sebagaimana didefinisikan dalam ayat 1 diatas, diwujudkan



antara lain dibidang-bidang berikut : a) tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana budaya takbenda, b) seni pertunjukan, c) adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan, d) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta, dan e) kemahiran kerajinan tradisional. Budaya takbenda juga dikenal dengan istilah “budaya hidup”. ( Kemendikbud, 2012; 13-14 )

Kecamatan Sungai Pagu bagian dari Propinsi Sumatera Barat yang kaya dengan keanekaragaman budaya dan seni serta permainan tradisional anak, permainan ini termasuk folklore karena diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah.

Di dalam RUU PTEBT\_(Rancangan Undang-Undang Perlindungan dan Pemanfaatan Kekayaan Intelektual Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional) salah satu yang dilindungi dari ekspresi budaya tradisional adalah permainan. Agar suatu ekspresi memenuhi syarat traditional cultural ekspresion, ekspresi tersebut harus menunjukkan adanya kegiatan intelektual individu maupun kolektif yang merupakan ciri dari identitas dan warisan suatu komunitas, dan telah dipelihara, digunakan atau

dikembangkan oleh komunitas tersebut, atau oleh orang perorangan yang memiliki hak atau tanggung jawab untuk melakukannya sesuai dengan hukum dan praktik adat/kebiasaan dalam komunitas tersebut.

Permainan tradisional merupakan sarana yang kompleks dalam membentuk jati diri pendukungnya karena sifat dan nilai positif yang mempengaruhi daya pikir sehingga membentuk perilaku individu tersebut kearah yang positif pula. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi dan pesan. Permainan tradisional anak merupakan warisan antar generasi yang mempunyai simbolisasi di balik gerak, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dewasa.

Permainan tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan merupakan bagian dari wilayah Minangkabau



# 1. Main Layang-Layang

Permainan layang-layang atau yang biasa dikenal dengan sebutan Malapo yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu layangan yang mana bisa di buat sendiri ataupun dibeli yang sudah jadi.

Layang-layang sudah lama dikenal sebagai permainan tradisional anak-anak di seluruh Indonesia. Mainan ini mudah dibuat dari bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem. Untuk memainkannya, layang-layang diterbangkan ke angkasa dengan segulung benang gelasan yang bisa ditarik-ulur



tarik ulur benang layang-layang



Katrol atau puntaran layang-layang



Layang-layang darek dan maco



anak-anak bermain layang-layang

## Sejarah permainan layang-layang

Permainan layang-layang sudah dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia, namun pembawa permainan layang-layang sampai pada masyarakat Kecamatan Sungai Pagu belum ada data yang menjelaskan, tapi secara umum permainan layang-layang berawal dalam catatan pertama dokumen cina sekitar 2500 sebelum masehi, sementara itu pada gua di pulau di pulau Muna Sulawesi Tenggara pada awal abad 21 memberikan gambaran tradisi yang berumuran lebih dari kawasan nusantara dengan adanya bentuk-bentuk layang-layang primitive yang terbuat dari daun-daunan. Di kawasan Nusantara itu sendiri catatan pertama mengenai layang-layang dari sejarah melayu sulalatus salatin abad 17 memceritakan festival layang-layang yang diikuti oleh pembesar kerajaan. Kemudian dari China menyebar ke Eropa saat Benyamin Franklin



menggunakan layang-layang yang terhubung dengan kunci untuk menunjukkan bahwa petir memuat muatan listrik pada abad 18.

Permainan layang-layang di Kecamatan Sungai Pagu permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain satu orang.

### **Cara Bermain Layang-Layang**

Sebelum bermain layang-layang alangkah baiknya mengenal alat dan bahan pembuatan layang-layang terlebih dahulu. Pembuatan layang-layang terbuat dari bambu yang di raut sehalus mungkin dengan panjang sesuai dengan selera yang diinginkan minimal 100 cm, setelah diraut sebaik mungkin maka rautan layang-layang yang terdiri dari dua buah rautan diikat kiri kanan dengan benang, agar ia berkembang, maka layang-layang ditarik dengan bambu rautan tadi ditengahnya yang satu untuk keatas lalu diikat dengan tali kemudian yang satu lagi ditarik ke bawah diikat dengan tali namun disisakan untuk beberapa cm sebagai pembuat ekor layang-layang sehingga layang-layang berbentuk bulat lonjong, sesudah itu membuat ekornya, baru layang-layang di tempelkan dengan kertas layang-layang dengan dibantu oleh lem.



Meraut dan membuat layang-layang



Bentuk layang-layang



layang-layang di udara

Sesudah itu layang-layang baru bisa dimainkan, proses permainan layang-layang ini adalah pertama-tama alat disiapkan, kemudian semua peserta berkumpul di tempat permainan, lalu layang-layang dianjuangkan ke atas, proses anjuangan akan lebih cepat apabila hari sedang "berangin", setelah layang-layang naik ke atas maka para peserta berusaha untuk dapat memutuskan layangan para peserta lain, sedangkan layangannya sendiri



harus diusahakan agar tetap bertahan. Apabila ada layangan yang berhasil di putus, maka anak-anak yang menonton akan berlarian untuk mengejarnya. bagi peserta yang layangannya tetap bertahan atau tidak berhasil diputuskan, maka dialah yang ditetapkan sebagai pemenangnya. Permainan layang-layangan ini, biasanya juga dilombakan pada moment-moment penting seperti hari kemerdekaan dan lain-lain, dengan insert Rp. 5.000,-

### ***Fungsi Permainan Layang-Layang***

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah, saat masa panen tiba, menjelang buka puasa pada bulan ramadhan atau bisa juga pada saat libur, . Permainan ini biasanya di mainkan di halaman atau tanah lapang. Permainan ini bersifat hiburan dan kebanggaan apalagi menang dalam bermain layang-layang.

### ***Makna Permainan***

Dalam permainan layang-layang, mulai membuat sampai bermain dibutuhkan ketelitian dan kesabaran serta strategi dalam bermain, jika tidak ada ketelitian maka layang-layang belum tentu bisa terbang sebaik mungkin, dalam meraut bambu untuk layang-layang butuh kesabaran dan rasa seni yang tinggi. Kemudian dalam bermain butuh strategi, bagaimana menarik ulur layang-layang dalam terbang sehingga jari dan tangan tidak

tergores oleh benang saat menarik ulur dan mengendalikan layang-layang yang sedang di udara.

### ***Nilai Permainan***

Nilai permainan ini bersifat individual karena dalam bermain bersifat individu, namun memiliki nilai kesenangan, di mana munculnya rasa kepuasan dan kebanggaan dalam bermain sehingga ada unsur hiburan. Selain itu nilai yang terkandung dalam permainan membangun rasa, karena layang-layang diudara terlalu tinggi kadangkala tidak begitu tampak, tapi pemain dapat merasakan bahwa layang-layang meronta-ronta di udara atau putus melalui tali layang-layang.



## 2. Batu Selam

Permainan batu selam biasanya dimainkan oleh anak-anak saat mandi sore ke sungai. Permainan ini hanya bisa dimainkan dalam sungai. Sungai yang bisa untuk bermain adalah sungai yang tidak begitu dalam dan air yang tak begitu deras, karena dikuatirkan akan membuat celaka bagi anak-anak yang bermain di air deras dan dalam.

### Sejarah Permainan Batu Selam

Permainan batu selam merupakan permainan yang telah dikenal oleh masyarakat Kecamatan Sungai Pagu begitu lama. Permainan ini bersifat warisan leluhur. Mengenai sejarah permainan asal usulnya tidak ada yang mengetahui tapi ia telah menjadi milik masyarakat itu sendiri.

### Cara Permainan



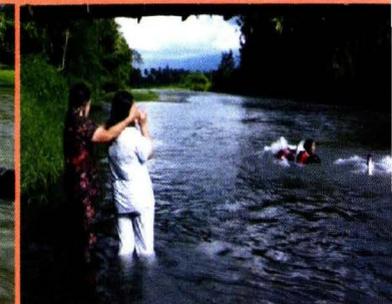
Ibuk-ibuk bersama anak-anak menuju sungai



pemain menunjuk cirri-ciri batu



Hompimpa



Peserta menutupi mata pemain kalah - salah satu pemain menginjakkan batu di air



Pemain menunjukkan batu yang tersimpan



Dalam permainan batu selam yang diperlukan kain sarung dan batu serta kemampuan berenang dan menyelam. Dalam permainan ini, biasanya anak-anak pergi mandi ke sungai sore hari, menjelang magrib tiba, mereka bermain batu selam. Dalam permainan kain sarung diikat dipinggang baik tepi kain atas maupun tepi kain bawah yang berfungsi sebagai pelampung, lalu mereka sut atau hompimpa untuk menentukan menang dan kalah. Bagi peserta pemain yang kalah maka mereka mencari batu. Sebelum batu dimainkan, maka criteria dan bentuk batu disampaikan kepada peserta pemain batu selam. Setelah melihat cirri-ciri atau kteria batu oleh pemain, maka mereka mulai masuk ke sungai. Lalu peserta yang kalah menutup mata sekalian mengucapkan alah atau alun (sudah atau belum) atau hitungan 1-10. Sementara itu peserta yang menang tadi menyembunyikan batu, lalu diinjak oleh salah satu orang pemain. Setelah posisi batu di berada pada salah satu pemain dalam keadaan terinjak, maka pemain yang kalah tadi mencari batu dengan menyelam, dengan mencari kaki siapa yang menginjak batu. Jika diketahui orang yang menginjaknya, maka gentian yang mencari lagi, tapi bila salah tangkap, maka permainan dilanjutkan kembali.

### *Fungsi Permainan*

Fungsi permainan ini lebih cenderung untuk hiburan dan mengisi waktu luang, sekalian untuk olah raga renang dan menyelam. Kecamatan Sungai Pagu banyak dikelilingi sungai, maka permainan ini menjadi pengisi waktu menjelang sore datang

### *Makna Permainan*

Makna permainan permainan batu selam merupakan pelajaran penyidikan mencari kebenaran, dengan menyelam, mata mengambang dalam air mencari di kaki siapa batu selam tersimpan. Dalam permainan ini, mengandung makna mencari yang tersirat, orang minang terkenal dalam bahasa kiasan, untuk menyampaikan yang disukai atau tidak disukai cukup dengan kiasan, maka semua orang memahami. Dari permainan batu selam ini, adanya unsur penyidikan, mencari fakta yang sebenarnya, mendalami kasus dimana posisinya, setelah batu itu terangkat maka baru tunjuk pelakunya, maka setelah batu itu disembunyikan dalam air kemudian baru diangkat itu menjelaskan dikaji dulu peristiwa baru menunjuk pelaku dengan adanya bukti, bukti itu batu maka menunjuk pelaku dianggap berkasus harus hati-hati karena salah tunjuk saja dalam bermain sudah disorakan oleh pemain-pemain lainnya.



### **Nilai Terkandung Dalam Permainan**

Dalam permainan ini, nilai yang terkandung berupa nilai olah raga melatih anak-anak untuk berenang dan menyelam, kemudian nilai edukatif yang mengajarkan untuk mencari fakta dengan menyelami air sehingga batu tadi bertemu. Dan nilai kesenangan dengan adanya kegembiraan anak dalam bermain.

## **3 Main Kampar**

Permainan yang biasa disebut dengan main Kampar atau yang biasa dikenal dengan sebutan Batu Lambiang yang berasal dari alam serambi sungai pagu. Di wilayah lain permainan Kampar ini juga dikenal dengan permainan batu ginggong. Permainan ini menggunakan alat yaitu batu lempeng/pipih.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain dua orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

### **Sejarah Permainan**

Permainan ini dari mana asal usulnya tidak ada yang mengetahui, hanya saja permainan Kampar telah dikenal begitu mereka telah terlahir di dunia ini, artinya permainan ini dilakukan secara warisan turun temurun, Permainan ini mudah didapati dan mudah dilaksanakan pula dan permainan Kampar tidak tertutup kemungkinan dikuasai oleh satu jenis kelamin saja, laki-laki dan perempuan bisa memainkan, hanya saja ada batasan permainan ini, kelompok laki-laki dan kelompok



perempuan, karena jika bergabung dalam bermain maka tidak mungkin mereka yang kalah menggendong lawan jenisnya yang bukan saudaranya. Permainan ini mulai saat ini dinyatakan hampir punah, karena tidak begitu banyak yang tahu anak-anak dengan permainan Kamar.

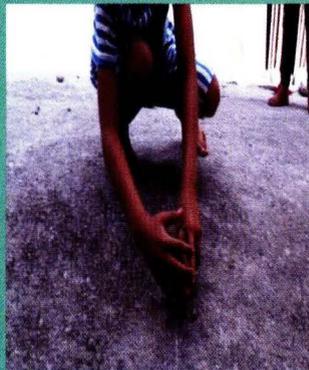
### Cara bermain

Dalam permainan ini ditentukan dulu jumlah pesertanya, kemudian dibagi dua kelompok. Jadi ada dua tim dalam permainan ini, sesudah itu pertama-tama dibuat garis tengah membentang di tengah-tengah lapangan tempat berlangsungnya permainan. Setelah membuat garis padanan permainan yang membentang, maka peserta tim akan menunjuk sebagai perwakilan untuk sut atau hompimpa dalam menentukan kalah menangnya sehingga dapat diketahui tim yang mana duluan main.



Anak-anak hompimpa

Kemudian disediakan batu lempeng dengan jumlah yang ditentukan oleh masing-masing peserta misalnya, 5 buah batu lempeng atau orang. setelah itu dilakukan malasik atau hompimpa untuk menentukan siapa pemain pertamanya. Selanjutnya batu didirikan di atas garis adapun jumlah batu yang didirikan sesuai dengan kesepakatan peserta.



Membuat garis



menaruhkan batu di atas garis

Setelah batu didirikan di atas garis kemudian peserta yang menang akan meletakkan batu dipunggung kaki lalu melangkah untuk dilemparkan ke batu garis lawan, begitu batu yang digaris bergeser jauh dari garis maka permainan berhasil, apabila teman satu tim tidak



berhasil, maka kawannya yang satu tim tadi yang akan melanjutkan, kemudian masuk pada permainan berikutnya, batu lawan diletakkan di garis kembali, tapi batu dilempar dengan meletakkan batu dipunggung kaki dengan cara diayunkan, begitu dekat ke arah garis bari batu dilempar hingga batu lawan tadi tercampak dari garisnya.



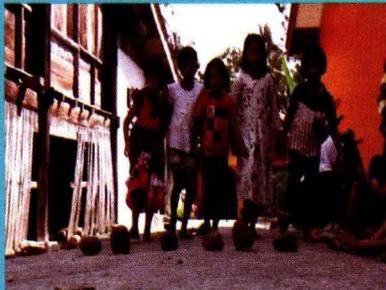
Batu ditarok diatas garis



batu diatas punggung kaki pemain

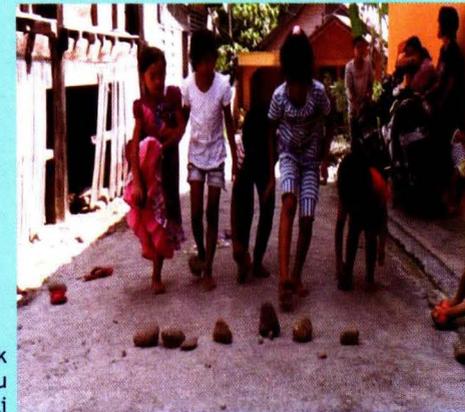


Batu Kampar di punggung kaki



anak-anak bermain Kampar secara kelompok

Apabila batu yang diayunkan dari atas punggung kaki mengenai batu yang didirikan dan melewati garis yang sudah di tentukan maka dialah pemenangnya.



Anak-anak melempar batu dengan kaki

Namun, kalau tidak kena maka dilanjutkan oleh peserta lainnya, begitulah seterusnya. Jika tim yang kalah maka mereka menggendong tim yang menang sesuai dengan jarak yang mereka sepakati.

### *Fungsi Permainan*

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, kemampuan dalam bermain. Selain olah raga bermain berfungsi sebagai pengisi waktu luang dan



hiburan. Namun dalam hiburan ada resiko yang harus dilaksanakan bagi yang kalah yaitu sanksi dengan menggendong pemanang yang kalah sesuai dengan jarak yang mereka sepakati sebagai latihan angkat berat.

### **Nilai yang terkandung dalam permainan**

Nilai yang terkandung adalah sebagai pengakuan atas kemampuan seseorang dalam melakukan permainan, yang menjadi pemenang harus diakui menjadi yang terbaik (sportifitas) dan juga nilai kebersamaan dan strategi serta kesenangan. Dalam permainan ini setiap tim memiliki kebanggaan dalam bertim. Setiap tim tidak mau kalah dalam bermain, sehingga menumbuhkan jiwa patriotism, jiwa membela kawan-kawan dalam bermain sehingga rasa kebersamaan dan solidaritas disini sangatlah tinggi.

### **Makna Permainan**

Permainan Kampar merupakan permainan batu lambiang atau pipiah yang menggunakan langkah, makna permainan ini memperhitungkan langkah dan ketepatan, artinya anak-anak dilatih memperkirakan untuk mencapai tujuan hidupnya. Permainan kampar merupakan permainan memperkirakan langkah untuk memburu sasaran dan mengukur kemampuan dalam mencapai kesuksesan, namun dalam mencapai kesuksesan butuh perjuangan, butuh resiko setiap usaha yang dilakukan, menang kalah dalam bermain itulah

tantangan hidup yang harus dijalani, bahwa jalan hidup sebagai manusia tidaklah pernah mulus. Kemudian main Kampar ada unsur solidaritas dan kekompakan tim, saling selamat menyelamatkan, jadi anak-anak dibina melihat lingkungan sekitarnya untuk saling tolong menolong, setelah kita terselamatkan, maka kita selamatkan orang lain. Dalam kehidupan bermasyarakat manusia sebagai makhluk sosial dan membudayakan mengenal lingkungan sekitarnya bagi anak-anak sebagai rujukan kehidupan untuk beranjak dewasa



## 4. *Suruak-Suruak Kain* ( *Sembunyi Di Kain* )

Permainan suruak-suruak kain yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu kain sarung. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain dua orang atau berkelompok sekitar 10 orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu malam hari sehabis anak-anak pulang sholat akan lebih bagus lagi pada saat bulan purmana. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, rumah dan *rumah gadang* (Rumah Besar).

### *Sejarah Permainan*

Dalam permainan ini tidak ditemukan data yang menjelaskan asal usul permainan ini muncul di Kecamatan Sungai Pagu, hanya saja permainan ini telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dalam mengisi waktu luangnya, terutama sepulang mengaji saat bulan purnama terang benderang.



Kain para pemain dikumpulkan



Pulang sholat Isya berjamaah



pemain kalah matanya ditutup



Kain pemain di acak



pemain kalah mencari nama yang diinginkan



Pemain bersembunyi dalam kain



Permainan ini berawal dari kisah remaja yang sedang mabuk asmara, sebagai tanda jika seorang anak mengenal pasangannya dengan menutup kain seluruh tubuhnya, maka ia mudah menerka pasangannya. Dan akhirnya permainan ini menjadi ikon anak-anak untuk mengenal teman-teman sebayanya dalam bersembunyi di dalam kain.

### *Cara bermain*

Proses permainan suruak-suruakan kain sarung ini adalah pertama-tama semua pemain dikumpulkan pada sebuah lapangan sambil membawa kain sarung masing-masing, lalu dilakukankah malasik atau hompimpa, maka didapatilah siapa yang kalah malasik, bagi peserta yang kalah malasik, maka dia yang nantinya akan menebak para pemain lainnya. Setelah didapati yang kalah, maka bagi peserta lainnya bersiap-siap masuk ke dalam kain sarung masing-masing, peserta yang kalah tadi kemudian menutup mata sambil menghadap ke belakang, atau bisa juga matanya ditutupi oleh orang lain yang kebetulan bukan peserta permainan ini, sambil mengucapkan “alah atau alun?” apabila ada jawaban alun, maka dia harus tetap menunggu sambil memejamkan mata sampai tidak terdengar suara lagi. Setelah tidak terdengar sahutan lagi

maka peserta yang menjaga tadi sudah boleh membuka mata sambil memilih salah satu peserta yang mana seluruh tubuhnya sudah ditutupi dengan kain sarung agar wajahnya tidak dapat dikenali. kemudian apabila peserta yang menjaga tadi sudah menentukan pilihan maka dia harus menebak siapa orang dibalik kain sarung tersebut, apabila tebakannya benar, maka dialah menjadi pemenangnya dan sebagai penjaga selanjutnya digantikan oleh peserta yang ketahuan tadi. Namun, apabila si penjaga tadi salah menebak orang, maka dia harus mengulang permainan dari awal lagi hingga dia dapat menebak dengan benar, begitulah permainan ini berlangsung seterusnya.

### *Fungsi Permainan*

Fungsi dari permainan ini adalah sebagai hiburan dan kesenangan dalam mengisi waktu luang serta menikmati terang dan indahnya bulan purnama, karena cahaya bulan purnama agak begitu sendu sehingga dirasakan kebesaran sang pencipta.



### **Makna Permainan**

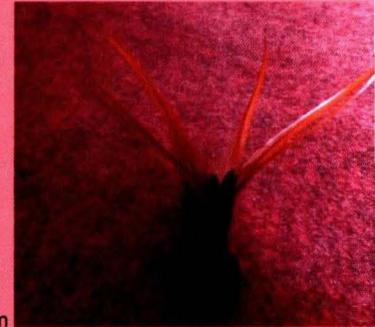
Makna yang terkandung adalah untuk meningkatkan kepakaan dan rasa kepedulian terhadap orang-orang disekitarnya, karena anak-anak dilatih mencari orang dalam persembunyian kain, sampai dimana ia mengenal teman sebayanya.

### **Nilai Terkandung Dalam Permainan**

Dalam permainan ini nilai yang terkandung disini merupakan kesenangan dan kepuasan dalam bermain sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam keseharian belajar serta merasakan kebesaran sang Penciptanya, apalagi dalam permainan itu tampak bintang-bintang yang bertaburan sehingga ada rasa memuji dengan mengatakan: “indahya malam ini”.

## **5. Main Bulu Ayam**

Karya budaya ini merupakan sebuah permainan yang biasa disebut dengan main bulu ayam yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu tapaknya karet benen sepeda (motor) dan bulu ayam.



Bulu ayam

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dengan jumlah pemain bisa sendiri, berdua atau lebih. Permainan ini dimainkan setelah pulang sekolah atau di saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman rumah pada tempat yang datar. Namun permainan ini diambang kepunahan, karena generasi saat ini tidak ada yang bisa untuk memainkannya



## Sejarah Permainan

Permainan bulu ayam ini dilakukan secara turun temurun, hanya saja permainan ini hanya bisa dimainkan oleh usia 60 tahun ke atas, permainan ini telah ia mainkan pada tahun 1942 sebelum Indonesia merdeka, Permainan bulu ayam ini sama halnya dengan permainan sepak rago, hanya saja alatnya berbeda, permainan bulu ayam terbuat dari bahan benen dan bulu ayam, sedangkan sepak rago terbuat dari rotan. Pada mulanya permainan ini sebagai latihan bersilat dan meringankan gerakan kaki dengan tujuan melatih daya refleks melangkah dan mengayunkan kaki. Orang Minangkabau ternama dengan silatnya, maka permainan ini bagian dari latihan bersilat bagi anak-anak semasa perjuangan, karena untuk meringankan kaki dan menumbuhkan sifat refleks serangan dari pihak lawan. Dalam permainan bulu ayam, tidak diketahui siapa yang membawa permainan ini, namun telah ada membaur dalam masyarakat Kecamatan Sungai Pagu dari dahulunya.

## Cara bermain

Sebelum menjelaskan cara bermain, maka harus diketahui terlebih dahulu alat-alat permainan bulu ayam ini, berupa: 6 lembar Bulu Ayam Jantan, Karet bekas dari sepeda dan Lem.



Gusnedi bermain bulu ayam



Tapak bulu ayam dari ban kendaraan

Cara membuatnya, pada mulanya karet bekas dari benen digunting dengan lingkaran diameter 5 cm dibuat berlapis-lapis sebanyak tiga lapis, di lapi dengan direkatkan dengan lem. Dibagian tengah dilubangi dan diberi bulu ayam jantan, kemudian diberi lem pada lubang yang telah ditusukan bulu ayam tersebut. Kemudian baru bermain dengan cara:

1. Tahap satu : bulu ayam di tarok di tangan kanan kemudian diambungkan ke udara dan disambut dengan tangan kiri, dari tangan kiri ke tangan kanan sampai 40 hitungan



Anak-anak bermain bulu ayam



2. Tahap kedua, bulu ayam diambungkan kemudian dinanti dengan punggung telapak tangan, dan diambungkan terus sampai hitungan 20 kepunggung tangan sampai siku dan turun kembali hingga hitungan 20 sampai ke punggung telapak tangan
3. Tahap ketiga, bulu ayam diambungkan dinanti dengan punggung telapak kaki kanan diambungkan hingga hitungan 40 - 50 sesuai dengan kesepakatan pemain. Kemudian diganti dengan telapak kaki kiri dengan hitungan yang sama.

4. Tahap keempat, bulu ayam diambungkan dan dinantikan dengan telapak kaki kanan kemudian pindahkan dengan diambungkan dengan telapak kaki kiri, kemudian dipindahkan ke telapak kaki kiri dan telapak kaki kanan sampai hitungan 40-50 sesuai kesepakatan pemain. Setelah itu sebagai tanda finish diambungkan setingginya dinantikan dengan kening. Jika dalam setiap tahap bulu ayamnya jatuh maka digantikan oleh pemain yang lain

Permainan ini bersifat individual, namun ada penonton yang berpihak pada pemain. Permainan ini lebih unik lagi, karena karena berkalaborasi dengan silat, antar pemain saling serang namun bulu ayam diambungkan itu tidak jatuh. Permainan ini tidak ada lagi yang bisa, namun Sanggar Sabirullah Matodor sedang menggalakan kembali permainan tradisi ini.

### *Fungsi Permainan*

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, olah raga dan melatih daya reflek kaki sehingga dalam bersilat kaki mudah dan ringan digerakan dan dapat membaca gerakan kaki lawan secara refleks. Permainan ini juga menanamkan kehati-hatian dan hiburan, sehingga dalam bersilat itu tidak ada rasa kejenuhan disaat berlatih. Kemudian adanya edukasi, setiap pemain harus berhitung, maka anak-anak terlatih



Bulu ayam dipunggung kaki



Syofyan Sori bermain bulu ayam



untuk berhitung, walau diantaranya ada yang curang bermain, misalnya 4 lanjut ke 8, jika pemain lain tidak hati-hati mendengar hitungan maka ia terkecoh

### ***Makna Permainan***

Makna yang terkandung adalah untuk olah raga dan belajar berhitung, artinya dalam hidup ini penuh perhitungan, ada tahap-tahap yang harus dilalui, mulai tahap yang mudah dan berat, begitu juga dalam hidup setiap manusia diberi ujian oleh Allah Swt berdasarkan kemampuannya, sehingga begitu dewasa ditambah lagi ujian hidupnya, maka perlu kesabaran, disamping itu mengajarkan kejujuran dan daya refleksi kaki serta sportifitas serta meningkatkan sifat kebersamaan.

### ***Nilai Terkandung Dalam Permainan***

Permainan ini bersifat olah raga, melatih otot-otot kaki dan tangan dan menjaga keseimbangan. Disamping itu nilai seni dan kreativitas, karena dalam permainan ini butuh seni, seni dalam bermain sehingga membentuk kreativitas gerakan dan keseimbangan untuk mempertahankan bulu ayam untuk tidak jatuh. Selain itu permainan ini butuh strategi juga, agar bulu ayam itu tidak jatuh butuh keseimbangan gerakan, bagaimana cara mengayunkan kaki sebaik mungkin serta adanya nilai kesenangan dan kepuasan dalam bermain

## ***6. Main Mobil Gerobak***

Permainan gerobak ini identik dengan mobil gerobak karena ditemukan adanya setir dan roda yang terbuat dari buah kelapa. Permainan ini termasuk permainan yang langka, karena generasi anak-anak sekarang tidak ada yang bisa membuatnya atau merakitnya. Begitu perbedaan zaman, dahulu orang ingin memiliki mobil mainan dibuat secara alami, baru dimainkan sehingga muncul ide-ide kreativitas seni merakit, namun sekarang mobilan bisa dibeli, hanya saja anak-anak terbiasa menerima tapi tidak terpikirkan bagaimana cara membuat mobil-mobilan,

### ***Sejarah Permainan***

Bahwasanya permainan mobil gerobak ini sudah diterima dari warisan leluhur atau orang tua-tua terdahulunya secara turun-temurun. Permainan ini awalnya bermula dari saat sebelum kemerdekaan Indonesia yaitu dari kedatangan bangsa Belanda ke daerah Sumatera Barat. Pada saat itu bangsa Belanda datang dengan menggunakan mobil-mobil yang mana pada saat itu bagi warga kampung merupakan suatu hal yang sangat langka untuk ditemui di negeri mereka sendiri. Karena melihat itulah maka muncullah ide dari anak-anak untuk membuatnya karena untuk memiliki mobil pada saat itu merupakan suatu hal yang mustahil bagi masyarakat kampung.



Permainan mobil gerobak menyerupai mobil-mobilan yang cara berjalannya dengan cara didorong dengan menggunakan batang bambu atau kayu bercabang sebagai penuas dari belakang untuk mendorong mobil gerobak.

### Cara Bermain Mobil Gerobak

Sebelum bermain mobil gerobak alangkah baiknya mengenal alat-alat pembuatan mobil gerobak. Alatnya berupa:

1. Kayu sepanjang 1,5 meter 2 batang
2. Kelapa yang dilobangi atas bawah 4 buah sebagai roda
3. Papan seluas 10x15 cm sebagai tempat duduk
4. Kayu bulat sepanjang 1 meter untuk penyambung roda muka belakang
5. Paku

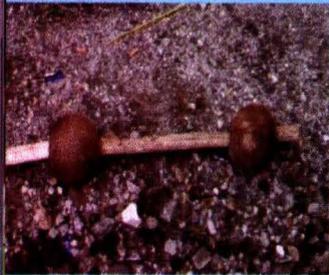


Merakit mobil gerobak



Mobil gerobak

Dalam pembuatan mobil gerobak, kayu sepanjang 1 meter sebagai penyambung roda kiri kanan yang dimasukan buah kelapa yang telah dilobangi atas bawah sesuai ukuran kayu diameter kayu bulat, kemudian kayu yang telah berbentuk penyambung roda tadi ditarok muka belakang dengan jarak 1 meter, kemudian dipakukan bagian belakang kayu 1,5 meter tadi sebelah kiri dan sebelah kanan. Kemudian kayu tadi ditarik kebagian roda bagian depan sehingga membentuk segitiga, lalu dipakukan. dan roda depan diberi stir yang terbuat dari rotan yang dipakukan ke roda depan kiri kanan dengan jarak tengah minimal 15 cm dari tengah kiri dan 15 cm dari tengah kanan. Mengenai sadel duduk, papan yang seukuran 10x15 cm tadi dipakukan pada bagian tengah kayu yang membentuk segitiga tersebut. Dan untuk mendorong agar mobil gerobak bisa berjalan diperlukan kayu yang bercabang dengan panjang kayu 1,5 meter pula.



As mobil gerobak



kayu kopi untuk badan mobil gerobak





As mobil gerobak



anak-anak saling dorong mobil gerobak



anak-anak lomba mobil gerobak



Wanita dewasa lomba mobil gerobak



Permainan mobil gerobak diminati orang dewasa dan lansia

Setelah pembuatan mobil gerobak selesai, baru permainan dimulai, para pemain saling bergantian, bahkan mobil gerobak ini bisa berbalapan antar pemain, apalagi jalan tempat bermain agak menurun, maka permainan semakin asyik untuk dimainkan dengan sorak sorai anak-anak yang bergembira.

Permainan mobil gerobak selain bermain individual juga bermain bersifat kompetisi. Permainan ini bukan saja anak-anak yang menyukainya, namun lanjut usia juga menyukai permainan mobil gerobak saat mengisi waktu luangnya dan penuh canda tawa

### *Fungsi Permainan*

Permainan ini berfungsi sebagai latihan imajinatif yang bersifat pendidikan untuk menciptakan kreasi anak dalam merakit permainan, selain ada mengukur keseimbangan dalam matematika sehingga mobil gerobak bisa dimainkan sebaik mungkin dan permainan juga mengisi waktu luang saat liburan

### *Makna Permainan*

Dalam permainan mobil gerobak ini melatih kreasi anak-anak dalam merakit permainan, namun mobil gerobak tidak bisa dimainkan oleh satu orang saja tapi dimainkan oleh dua orang, satu orang untuk menyetir dan satu lagi bagian yang mendorong. Artinya dalam hidup tidak bisa hidup sendiri, ia butuh orang lain. Permainan ini sifatnya gantian mendorong dan menyetir, artinya



adanya kesetiakawanan, karena selama ini mendorong, menyusahkan orang lain, maka gantian pula untuk menyusahkan. Jadi permainan ini membangun jiwa sosial yang tinggi untuk bisa bertenggang rasa, bertoleransi, tolong menolong dan semangat kebersamaan.

### ***Nilai Terkandung Dalam Permainan***

Nilai yang terkandung dalam permainan merupakan nilai kebersamaan, kreatifitas, olah raga dan kesenangan. Kebersamaan itu tampak saat bergantian menyetir dan mendorong mobil gerobak, kreativitas terlihat bagaimana menciptakan ide-ide merakit mobil gerobak dengan baik. Olah raga terlihat saat mendorong dan berpacu balapan dalam bermain serta kesenangan muncul akibat kepuasan dalam bermain dengan gembira.



## PENUTUP

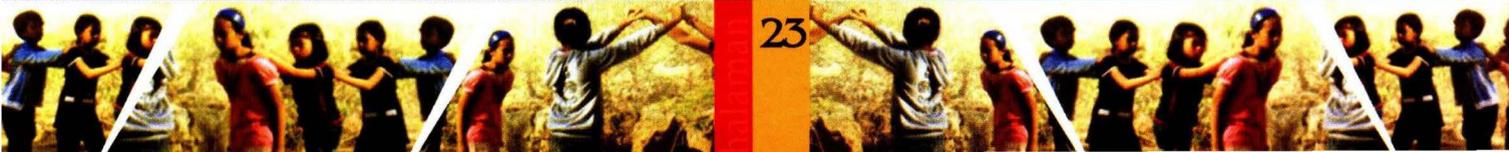
Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggem-birakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengem-bangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan dunia orang dewasa.

Permainan tradisional anak muncul dari kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok mengarah pada perbuatan manusia seperti cara menghayati kehidupan.

Permainan tersebut berfungsi sebagai hiburan, edukasi, mengisi waktu senggang. Dalam permainan

ini memiliki makna tersendiri, sesuai orang-orang memaknai permainan itu. Permainan dimaknakan sebagai latihan hidup untuk kedepan dalam berupa berusaha, berjuang, bersabar, dan membangun semangat gotong royong. Permainan tradisional anak mengandung nilai, adanya nilai mendidik sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungan, nilai kebersamaan, kejujuran, sportifitas.

Permainan tradisional anak mempunyai makna yakni memperkuat jati diri, dan pembentukan karakter yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi anak itu sendiri sehingga dapat membentuk karakter anak dalam mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan dan masyarakat.





Sumatera Barat bagian dari wilayah Propinsi di Indonesia memiliki berbagai aneka permainan tradisional anak yang berfungsi sebagai hiburan, olah raga dan membangun solidaritas yang tinggi. Permainan tradisional anak merupakan folklore sebagian lisan. Kebudayaan Tak Benda Benda tentang permainan tradisional anak yang terdapat juga di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah. Permainan tradisional anak tersebut telah menjadi bahagian dari kehidupan masyarakat itu sendiri.

Permainan tradisional anak merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di di baliknya. Walaupun demikian bentuk permainan anak tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuan sebagai media permainan. Fungsi permainan selain mengisi waktu luang dan olah raga tapi juga bersifat kompetitif.

Permainan tradisional anak di ambang kepunahan akibat perkembangan teknologi. Anak-anak lebih bersifat individualistis tanpa mengenal lingkungan sehingga permainan tradisional anak ini diinventarisasikan dan dilakukan pengkajian yang bersifat komprehensif dalam menghadapi tantangan kecanggihan permainan teknologi yang lenyap secara lambat laun.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN

**BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA (BPNB) PADANG  
PADANG**

2015