



PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH SULAWESI UTARA



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BAGIAN PROYEK PENGKAJIAN
DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
SULAWESI UTARA**

1997/1998

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan



PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH SULAWESI UTARA

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BAGIAN PROYEK PENGKAJIAN
DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
SULAWESI UTARA
1997/1998**

PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH SULAWESI UTARA

Tim Penulis/Peneliti: **Drs. Burhanudin Domili**
Drs. Frans Sumanti
Dra. Anneke J. Suoth
Dra. Estefien Katuuk



Penyunting : **Drs. Helmi Aswan**

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Diterbitkan oleh : **Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan
Nilai-Nilai Budaya Sulawesi Utara**

Cetakan : **1**

Manado 1997

Edisi 1997

Dicetak oleh : **CV. Teratai Emas**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Sulawesi Utara tahun anggaran 1997/1998 dapat menerbitkan buku dengan judul :

PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH SULAWESI UTARA.

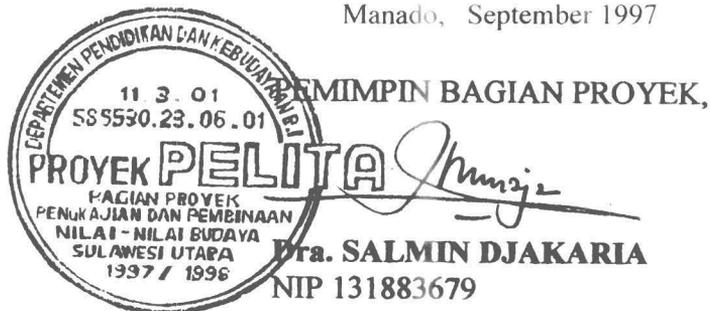
Naskah ini merupakan hasil proyek tahun anggaran 1996/1997 yang penelitiannya dilakukan oleh Burhanudin Domili dkk, staf peneliti Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Manado.

Kami menyadari bahwa terwujudnya kegiatan ini berkat kerjasama dari semua pihak. Untuk itu, kepada semua pihak yang telah membantu usaha penelitian hingga penerbitan buku ini, kami ucapkan terima kasih.

Mudah-mudahan buku ini dapat bermanfaat terutama dalam melestarikan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Manado, September 1997



PERPUSTAKAAN KEPERAWATAN DITJEN KES. BUNYAN	
TGL. TERIMA	30-12-99
TGL. KEMBAL	30-12-99
NO. BUDUK	740/99
NO. CLASS	302.233 DOM -
KOPILKE :	1

**SAMBUTAN
KEPALA KANTOR WILAYAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROVINSI SULAWESI UTARA**

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diiringi rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa saya menyambut baik diterbitkannya naskah hasil penelitian dengan judul :

**PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT
DAERAH SULAWESI UTARA**

Penerbitan naskah tersebut merupakan upaya pembinaan, penggalian, pengembangan dan pelestarian nilai-nilai budaya bangsa dalam memperkuat penghayatan dan pengamalan pancasila, menunjang terbentuknya kebudayaan nasional serta mewujudkan ketahanan nasional secara mantap.

Buku ini merupakan suatu langkah penyebarluasan informasi kepada masyarakat luas khususnya generasi muda untuk mencintai hasil budaya sendiri. Di samping itu, dapat meningkatkan ketahanan dalam menangkal pengaruh negatif budaya asing di era globalisasi dewasa ini.

Saya menghargai hasil karya Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Sulawesi Utara 1997/1998 dalam upaya menerbitkan hasil naskah penelitian, semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua khususnya masyarakat Sulawesi Utara.

Akhirnya, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penerbitan buku ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Manado, September 1997
Kepala
Kantor Depdikbud Prov. Sulut,

Roesmali

★ **ROESMALI, S.H.**
NIP 130317255

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
SAMBUTAN	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR/FOTO	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah	3
C. Konsep dan Teori Yang Digunakan	3
D. Tujuan	8
E. Ruang Lingkup	9
F. Metode	9
G. Hasil Akhir	10
BAB II GAMBARAN UMUM KABUPATEN MINAHASA	11
A. Lokasi dan Luas	11
B. Lingkungan Alam	11
C. Lingkungan Fisik Pemukiman	13
D. Kependudukan	13
E. Kehidupan Ekonomi, Sosial dan Budaya	17
BAB III. HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN RAKYAT MI- NAHASA YANG PERLU DIBINA UNTUK MENGEM- BANGKAN KEPRIBADIAN PEMBANGUNAN	31
A. Jenis-jenis Permainan Rakyat dan Pendukungnya	31
B. Hubungan Permainan Rakyat dengan waktu pelaksanaan..	71

BAB IV. KAJIAN NILAI	81
A. Permainan Lomba Roda Sapi	81
B. Permainan Patokak	84
C. Permainan Matombok	85
D. Permainan Dagongan	87
E. Permainan Maayang Umpei	88
F. Permainan Mawetik	90
G. Permainan Masemperan	91
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
KEPUSTAKAAN	99
DAFTAR INFORMAN	101
LAMPIRAN : PETA	105

DAFTAR TABEL

Halaman

TABEL

1. Tabel II.1.	Keadaan Suhu Udara di Kabupaten Minahasa Tahun 1995	21
2. Tabel II.2.	Keadaan Suhu dan Kelembaban Nisbi Kabupaten Minahasa Tahun 1995	22
3. Tabel II.3.	Jumlah Curah Hujan dan Banyaknya Hari Hujan di Kabupaten Minahasa Tahun 1995	23
4. Tabel II.4.	Keadaan Rumah di Kabupaten Minahasa Tahun 1994/1995	23
5. Tabel II.5.	Jumlah pelanggan dan Daya Tersambung di Kabupaten Minahasa Tahun 1995/1996	24
6. Tabel II.6.	Panjang Jalan di Kabupaten Minahasa Menurut Jenis Permukaan 1995	24
7. Tabel II.7.	Sarana Ibadah di Kabupaten Minahasa Tahun 1995	25
8. Tabel II.8.	Perkembangan Penduduk Selama 10 Tahun Terakhir (Tahun 1985 - 1995) di Kabupaten Minahasa	25
9. Tabel II.9.	Distribusi dan Kepadatan Penduduk pada Tiap-tiap Daerah di Sulawesi Utara	26
10. Tabel II.10.	Keadaan Penduduk di Kabupaten Minahasa pada Tiap Kecamatan, Luas, Kepadatan, dan Penyebaran Tahun 1994/1995	27
11. Tabel II.11.	Komposisi Penduduk Menurut Golongan Umur Dewasa dan Anak-anak di Kabupaten Minahasa Tahun 1994	28
12. Tabel II.12.	Komposisi Penduduk Menurut Umur di Kabupaten Tahun 1995	28
13. Tabel II.13.	Penduduk Usia 10 Tahun Ke Atas Yang Bekerja Menurut Lapangan Usaha Utama di Kabupaten Minahasa Tahun 1995	29
14. Tabel II.14.	Komposisi Penduduk Menurut Agama di Kabupaten Minahasa Tahun 1994	29

DAFTAR GAMBAR/FOTO

	Halaman
1. Permainan lomba roda sapi sedang berlangsung	40
2. Peserta lomba sedang mendekati garis finis	49
3. Para penonton sedang menyaksikan lomba roda sapi	41
4. Joki yang sedang berusaha memenangkan pertandingan	41
5. Penggemar roda sapi sedang mengadakan taruhan uang	42
6. Suasana taruhan di antara penggemar roda sapi	42
7. Penyerahan piala kepada pemilik roda sapi yang menang	43
8. Piala yang dipersiapkan untuk pemenang	43
9. Alat permainan Patokak yang terbuat dari kayu	46
10. Lubang tempat mencutut	46
11. Lapangan permainan Patokak	47
12. Cara mencutut	48
13. Cara meninting dengan pegangan janak antara ibu jari dan telunjuk	49
14. Letak janak pada lobang dan cara mematok	50
15. Lapangan permainan Matombok	54
16. Lapangan permainan Masemperan	68
17. Posisi setiap regu dalam permainan Masemperan	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menampakkan adanya gejala-gejala mulai ditinggalkannya tata nilai yang bersumber dari nilai budaya tradisional. Menyadari hal ini, pembangunan di bidang kebudayaan menjadi tuntutan dan keharusan untuk memperkuat basis pembangunan di segala bidang selama kurun waktu 30 tahun terakhir. Pembangunan dibidang kebudayaan antara lain berupa penggalan, pelestarian, dan pewarisan nilai-nilai budaya.

Nilai-nilai budaya yang ingin kita bina dan kembangkan adalah nilai-nilai luhur yang Pancasilais dan yang sudah diperinci dalam Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila. Dengan kata lain petunjuk ini memberikan arah kepada bangsa Indonesia berusaha agar nilai-nilai, norma-norma sikap dan tingkah laku yang dijabarkan dalam kelima sila dari Pancasila benar-benar menjadi bagian yang utuh dan tidak terpisahkan dari seluruh cara hidup masyarakat kita (Bahan Penataran P4, 1978:25).

Salah satu bentuk budaya tradisional yang mengandung nilai budaya adalah permainan rakyat (folklor). Folklor atau permainan rakyat ini dimainkan oleh anak-anak, juga orang dewasa. Permainan rakyat biasanya

berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat, kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, perang-perangan; ada yang memerlukan kecekatan tangan serta perhitungan dan ada juga yang berdasarkan keadaan untung-untungan.

Para pakar antropologi maupun pendidikan yang mengkaji bagian folklor ini membedakan pula permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (game). Permainan rakyat sering dilakukan pada waktu senggang dan sembarang waktu. Ada pula yang merupakan bagian dari upacara, misalnya karapan sapi di Madura, adu kerbau di Toraja, atau ban sapi di Minahasa.

Permainan rakyat di daerah manapun selalu mempunyai fungsi ganda. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam majalah Pusara bulan Mei 1941, jilid XI No. 5 dituliskan bahwa :

"Mudahlah bagi kita untuk menetapkan guna faedah permainan kanak-kanak itu bagi kemajuan jasmani dan rohani kanak-kanak. Dengan adanya perkembangan zaman dan perubahan sebagai akibat pesatnya informasi dan komunikasi permainan rakyat dapat dirumuskan dalam dua hal :

Pertama, merupakan sarana rekreasi baik bagi kelompok usia yang memerankannya, maupun bagi para penontonnya.

Kedua, disadari atau tidak merupakan sarana dimana seseorang mengenal, menerima atau mengadopsi, menjalani proses sosialisasi dan enkulturasi suatu nilai, bahkan sistem nilai dalam permainan tersebut. Misalnya, nilai kompetatif, kerjasama, tanggung jawab, dan sebagainya".

Upaya pembinaan atau tindakan secara terencana untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai positif bagi pembangunan kepribadian individu maupun kolektif, pada dasarnya tidak hanya dilakukan secara formal-klasikal seperti dalam pelatihan, pendidikan formal, penataran dan sebagainya.. Temuan mutakhir para pakar pendidikan menunjukkan bahwa model-model simulasi atau permainan merupakan satu metode yang efisien, tidak membosankan, dapat diterima oleh kelompok yang memiliki latar usia, pendidikan, ekonomi, keluarga yang heterogen.

Nilai budaya yang hendak dibina berupa konsep-konsep abstrak mengenai sifat-sifat kepribadian suatu kolektif dalam menghadapi masalah kehidupannya, dan menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Masalah

Bertolak dari latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan yang dikemukakan dalam kajian tentang Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Minahasa, Sulawesi Utara adalah sebagai berikut :

1. Berbagai jenis Permainan rakyat yang masih dimainkan baik oleh kelompok anak-anak maupun orang dewasa apa saja yang masih ada di daerah ini.
2. Nilai-nilai apa saja yang dapat ditemukan dalam setiap permainan tersebut.

C. Konsep dan Teori yang Digunakan

Untuk menghindari kesimpangsiuran dalam pengertian dan interpretasi perlu menggunakan konsep dan teori operasional sebagai bahan acuan dalam penulisan.

Unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat merupakan jawaban apa sebab permainan rakyat itu masih hidup, dibina dan berkembang di masa pembangunan sekarang ini

1. Nilai Budaya

Warisan budaya yang didalamnya mengandung nilai budaya sesuai pandangan hidup suatu masyarakat menjadi pedoman dalam kehidupan berbudaya serta bermasyarakat. Nilai-nilai budaya merupakan konsep-konsep kehidupan dalam alam pikiran sebagian besar warga dari suatu masyarakat tentang apa yang dianggap bernilai bagi mereka, urgen dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai penuntun dan orientasi bagi kehidupan warga masyarakat yang bersangkutan (Koentjaraningrat, 1980:204)

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan antara lain :

a. Rasa Senang

Apabila seorang anak diajak temannya untuk bermain apakah itu permainan tradisional atau bukan, biasanya dalam menikmati permainan itu akan menimbulkan rasa senang dan rasa senang ini mewujudkan suatu kesempatan baik menuju ke fase kemajuan.

b. Rasa Bebas

Seseorang dapat menikmati suatu permainan dengan perasaan riang dan ceria jika ia bebas dari segala tekanan. Suasana demikian biasanya mudah sekali menerima hal-hal baru yang mereka ingini. Kesempatan baik ini harus diisi dengan suatu permainan yang cukup terarah ke unsur pendidikan yang bersifat luhur. Dengan demikian unsur pendidikan itu akan mudah masuk dan menetap dalam-dalam di lubuk hati anak.

c. Rasa Berteman

Dapat bermain bersama teman sebaya adalah hal yang sangat menyenangkan bagi seorang anak. Sebab seorang anak yang tidak diberi kesempatan bermain bersama teman, akan terasa membosankan baginya dan menghambat perkembangan rasa sosial pada diri anak. Dengan berteman anak akan mengenal pribadi masing-masing teman, dan ini cukup berharga dalam menumbuhkan cara hidup bermasyarakat, bertetangga dengan baik.

d. Rasa Demokrasi

Menarik sekali jika suatu permainan dapat dijadikan alat untuk menanamkan jiwa demokratis karena semua pemain dipandang sama tidak membedakan apakah anak orang kaya, anak pejabat, anak tukang, buruh, atau pekerja harian. Jiwa demokratis ini akan terlihat pada permulaan permainan untuk menentukan siapa yang "jadi" (it). Penentuan ini biasanya dengan melakukan "sut", "kacen", atau bentuk undian lain untuk menentukan siapa yang "menang" atau yang "kalah", yang "dadi" atau yang "mentas" ataupun urutan bermain. Permainan permulaan ini mendidik untuk berjiwa demokrasi, tidak ada yang diberi hak prerogatif, sehingga mereka merasa mempunyai hak dan kedudukan yang sama.

e. Bawang Kothong

Dalam berbagai permainan anak tradisional sering ada peserta yang memiliki kedudukan atau status khusus, yaitu sebagai peserta "bawang kothong" atau "pupuk bawang". Status ini diberikan apabila peserta itu masih kurang umur, dan ia berhasrat sekali untuk bermain. Dengan demikian dalam permainan anak tradisional terdapat suatu sistem untuk melatih anak bermain, dan belum dikenakan sanksi "dadi" atau kalah. Hal ini mirip dengan sistem "magang" dalam suatu pekerjaan. Dalam permainan tradisional hal tersebut dapat dilihat pada permainan mawetik.

f. Pimpinan Kelompok

Dalam permainan secara berkelompok masing-masing kelompok harus memilih pemimpin. Sehingga terlihat unsur "demokratis met leiderschap" dalam permainan anak tradisional. Setiap peserta diwajibkan untuk memiliki rasa solidaritas dan mentaati saran-saran pemimpin yang telah mereka pilih. Hal-hal semacam ini biasanya mereka lakukan dengan baik, santai dan penuh kesungguhan.

g. Penuh Tanggung Jawab

Dalam setiap permainan tradisional peserta yang terlibat dituntut memiliki tanggung jawab penuh dalam bermain untuk mendapatkan kemenangan. Kemenangan yang diperoleh benar-benar prestasi sendiri. Dalam setiap permainan biasanya teman-teman atau para pendukung ikut serta mengawasi jalannya permainan, dan sepakat untuk tidak mempengaruhi pemain. Tetapi apabila ada pemain yang bertindak curang, maka para penonton biasanya tidak tinggal diam. Karenanya para pemain selalu berusaha untuk dapat bermain secara jujur dan hati-hati.

h. Rasa Patuh Terhadap Peraturan

Dalam setiap permainan selalu ada peraturan bermain. Peraturan permainan ini selalu berdasarkan peraturan umum yang ada, yang selalu dimufakatkan bersama sebelum permainan itu dimulai. Dengan demikian setiap peserta merasa ikut menentukan permainan itu, maka sepantasnyalah mereka turut bertanggung jawab untuk mematuhi peraturan bermain. Jadi dalam bermainpun anak-anak telah diperkenalkan dengan berbagai peraturan yang berlaku dan harus menjaga ketertiban jalannya permainan. Apabila di antara mereka ada yang tidak mematuhi peraturan akan mendapat sanksi. Sehingga akhirnya timbul rasa malu apabila tidak dapat mematuhi peraturan yang telah mereka buat. Dalam permainanpun anak-anak mendapatkan unsur pendidikan budaya malu jika dapat mematuhi peraturan.

i. Melatih Keseimbangan dan Memperkirakan

Dalam berbagai permainan anak tradisional terdapat permainan yang menggunakan gerak langkah keseimbangan seperti dalam permainan patokak atau maayang umpei, dan sebagainya. Gerak langkah keseimbangan ini memerlukan pemusatan perhatian, jadi dilakukan dengan penuh keseriusan, seperti melemparkan benda pada satu sasaran, jelas memerlukan kesungguhan dan perhitungan yang tepat. Hal ini melatih anak, bahwa untuk mendapat hasil seperti yang mereka harapkan haruslah dilakukan dengan kesungguhan hati.

j. Melatih Cakap Hitung-menghitung

Pada permainan "matombok" pelaku diwajibkan untuk mampu menghitung. Dalam permainan ini, untuk dapat masuk lingkaran, mereka berkewajiban untuk menyatakan berapa jumlah "biji" dan juga berapa isi gaco. Sehingga dalam bermain matombok, kepandaian menghitung sangat diperlukan. Permainan matombok merupakan sarana untuk mendidik anak terampil menghitung, baik dalam menjumlah atau mengurang. Dan karena permainan matombok biasanya tidak hanya sekali dimasukkan lalu bubar, tetapi dimainkan berulang kali, maka dituntut kepandaian pemain menghitung dengan cepat.

k. Melatih Kecakapan Berpikir (patitis)

Dalam berbagai permainan anak tradisional ada strategi, seperti : maayang umpei, mawetik para pelaku secara kontinu dilatih berpikir pada skope yang luas dan skope yang sempit. Pada gerak langkah yang sekarang serta gerak langkah masa depan, baik dari dirinya maupun dari pihak lawan yang kesemuanya untuk mendapatkan kemenangan melalui kecermatan dan kejeliannya. Dengan demikian, permainan yang biasanya dilakukan secara beramai-ramai disertai perhitungan yang matang dapat melatih pelaku untuk memiliki wawasan yang luas serta perhitungan gerak yang cukup jeli. Sehingga pelaku selalu harus bersifat "petung", atau dalam setiap gerakan selalu harus dipertungkan untung ruginya.

l. Melatih Keberanian

Ada permainan yang dilakukan pada siang hari dan ada pula yang dilakukan pada malam hari. Selain itu, ada yang dilakukan dalam ruangan sempit ada pula yang dilakukan di halaman yang luas atau lapangan. Permainan yang memerlukan tempat yang luas misalnya permainan ban sapi atau lomba roda sapi. Lomba roda sapi permainannya penuh resiko namun melatih keberanian pelakunya.

m. Melatih Mengenal Lingkungan

Dalam permainan ban sapi atau lomba roda sapi para peserta dituntut untuk mengenal arena permainan. Dengan kata lain pelaku harus mengenal dan menguasai kondisi arena permainan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

n. Sifat Jujur dan Sportif

Permainan anak tradisional juga menuntut tindakan jujur dan sportif. Dalam permainan anak tradisional jarang menggunakan adu fisik, sehingga unsur-unsur kecurangan dan kenakalan jarang terjadi. Namun ini tidak berarti bahwa kecurangan dan kenakalan dalam permainan tradisional tidak ada.

Setiap pelaku permainan anak tradisional dituntut untuk bertindak jujur dan sportif. Jika diketahui ada yang berlaku curang, maka mereka berkewajiban untuk saling memperingatkan atau menegur. Apabila diketahui ada yang suka berbuat tidak jujur akan dikucilkan oleh teman-temannya.

2. Permainan Rakyat

Menurut James Danandjaja (1996:4-9) bahwa permainan rakyat adalah salah satu bentuk (genre) dari folklor, karena disebarluaskan secara lisan.

3. Kepribadian Modern dari Alex Inkeles adalah :

- a. Mempunyai kesediaan untuk menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaruan dan perubahan.
- b. Berpemandangan luas, tidak terpukau dengan masalah disekitarnya.
- c. Tidak mementingkan masa lampau, melainkan menghargai waktu yang terikat padanya.
- d. Suka bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat.
- e. Yakin akan kemampuan manusia, untuk menguasai alam.
- f. Kehidupannya bukan ditentukan oleh nasib.
- g. Bersedia menghargai martabat orang lain.
- h. Percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi.
- i. Menganut prinsip bahwa ganjaran seharusnya diberikan sesuai dengan prestasi, dengan kata lain mengusahakan adanya keadilan dalam pembagiannya.

4. Kepribadian dasar

Abram, Kardiva, Ralph Linton & Cora du Bois yang mengatakan bahwa "Pengalaman masa kanak-kanak penting bagi pembentukan kepribadian seseorang setelah dewasa".

D. Tujuan

1. Mengidentifikasi permainan rakyat yang masih dimainkan atau pernah dimainkan oleh setiap kelompok usia yang ada.

2. Menelaah dan menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan.
3. Mendeskripsikan pengaruh permainan tersebut pada perkembangan kepribadian anak-anak yang memainkannya.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup wilayah kajian ini dilakukan di daerah Minahasa, dengan materi kajian meliputi :

1. Permainan rakyat dan kelompok pendukungnya
 - a. Lokasi dan lingkungan alam
 - b. Struktur sosial
 - c. Jenis-jenis permainan rakyat dan pendukungnya
 - d. Hubungan permainan dengan siklus waktu
2. Nilai-nilai yang ada dalam setiap jenis permainan
 - a. Nilai kebersamaan
 - b. Nilai kerjasama/gotong royong
 - c. Nilai kompetitif
 - d. Nilai kejujuran
 - e. Nilai kemandirian
 - f. dan lain-lain.

F. Metode

Penelitian ini bersifat deskriptif. Pengumpulan data dimulai dengan memanfaatkan hasil-hasil penelitian yang sudah dibuat oleh Depdikbud.

Melalui studi kepustakaan ini kami memperoleh gambaran umum dan persebaran permainan rakyat di Minahasa. Berdasarkan informasi awal itu, kemudian kami melakukan wawancara serta pengamatan di lapangan. Yang diwawancarai dalam kegiatan ini adalah mereka yang mengetahui seluk-beluk permainan rakyat, seperti tokoh formal maupun non formal.

Beberapa tokoh itu ada yang pernah menjadi pendukung permainan rakyat ketika masih "muda" dulu. Selain itu, wawancara juga dilakukan pada pendukung permainan rakyat yang masih aktif. Pertanyaan yang diajukan sebelumnya disusun sedemikian rupa dan setelah didiskusikan oleh tim peneliti lalu dioperasionalkan.

Untuk melengkapi tulisan ini kami melakukan pengamatan lapangan, atas semua jenis permainan yang ditulis. Dari pengamatan ini dapat diketahui bagaimana sikap perilaku orang-orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

G. Hasil Akhir

Hasil akhir dari kajian ini adalah sebuah laporan yang berisikan : 1) keterangan tentang jenis-jenis permainan rakyat serta nilai-nilai yang ada di dalamnya, dan 2) rekomendasi dalam simpulan/saran tentang permainan-permainan rakyat yang dapat dikembangkan dan dijadikan sarana pembinaan nilai-nilai budaya positif.

Kerangka laporan penulisan, adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab II Gambaran Umum Daerah Minahasa

Bab III Hakekat dan Fungsi Permainan Rakyat Daerah Minahasa yang Perlu Dibina Untuk Mengembangkan Kepribadian Pembangunan

A. Jenis-Jenis permainan rakyat dan pendukungnya

B. Hubungan permainan rakyat dengan waktu pelaksanaannya

Bab IV Kajian Nilai

Bab V Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Informan

Peta

BAB II

GAMBARAN UMUM KABUPATEN MINAHASA

A. Lokasi dan Luas

Kabupaten Minahasa merupakan salah satu di antara tujuh Daerah Tingkat II di Propinsi Sulawesi Utara, yang posisinya berada di ujung Jazirah Sulawesi Utara. Secara astronomi kabupaten ini berada pada : $0^{\circ}.30^{\circ}$ - $1^{\circ}.0$ Lintang Utara dan $125^{\circ}.0'$ - $127^{\circ}.0'$ bujur Timur. Kabupaten yang luasnya 4.158.87 kilometer persegi ini terdiri atas 436 desa dan 65 kelurahan, ibukotanya Tondano.

Batas-batas administrasi Kabupaten Minahasa adalah sebagai berikut :

Sebelah Utara dengan Kabupaten Sangihe Talaud

Sebelah Timur dengan Kotamadia Bitung

Sebelah Barat dengan Kotamadia Manado

Sebelah Selatan dengan Kabupaten Bolaang Mongondow

B. Lingkungan Alam

Daerah Minahasa dipengaruhi oleh angin muson. Pada bulan Nopember sampai bulan April bertiup angin Barat Laut yang membawa hujan

sedangkan pada bulan Mei sampai dengan Oktober bertiup angin Selatan dan Tenggara yang kering. Keadaan suhu selang tahun 1995 maksimum rata-rata 26,7°C dan minimum 19,1°C (Tabel II.1), kelembaban nisbi pada pukul 13.00 selang tahun 1995 89 (Tabel II.2).

Pada tahun 1995 curah hujan di Kabupaten Minahasa rata-rata 194 mm dan banyaknya hari hujan rata-rata 18 hari. Angka curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Oktober yakni 288 mm, sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan April 131,3 mm (Tabel II.3).

Daerah ini merupakan rangkaian pegunungan dan perbukitan dari jalur Sirkum Pasifik dengan beberapa gunung api yang masih aktif maupun yang sedang istirahat. Gunung-gunung yang masih aktif silih berganti menyemburkan debu tebal ke seluruh wilayah Minahasa bahkan sering jangkauannya sampai ke Kabupaten Bolaang Mongondow, Kabupaten Gorontalo bahkan ke Sulawesi Tengah. Beberapa gunung yang tinggi ini antara lain gunung Klabat (1.996 m), Gunung Soputan (1.700 m), Gunung Lokon (1.580 m), dan Gunung Mahawu (1.371 m). Gunung lainnya seperti Gunung Lolombulan, Tampusu, Lengkoan, Dua Saudara, Kaweng, Kamintong tingginya kurang dari 1300 m.

Adanya gunung yang masih aktif ini menyebabkan tanah di Minahasa subur, sehingga sangat potensial untuk ditanami beraneka jenis tanaman.

Di Ibukota Kabupaten Minahasa mengalir sungai Tondano yang hulunya di Danau Tondano. Danau tersebut berada 700 meter di atas permukaan laut. Masyarakat sekitar danau banyak yang mencari ikan air tawar di tempat ini. Biasanya mereka memasarkan hasilnya di pasar setempat atau ke Manado. Lahan sekitar danau merupakan persawahan dan merupakan salah satu lumbung beras Kabupaten Minahasa. Selain Danau Tondano di Minahasa terdapat pula Danau Tombatu, Danau Linow,

Danau Mokobang dan Danau Moat. Keempat Danau tersebut lebih sempit dari pada danau Tondano. Danau Moat yang berada di sebelah selatan Kabupaten Minahasa seolah-olah merupakan batas alam antara Kabupaten Minahasa dan Kabupaten Bolaang - Mongondow.

C. Lingkungan Fisik Pemukiman

Perumahan penduduk Minahasa pada umumnya berada di sepanjang jalan dan selalu menghadap ke jalan. Rumah satu dengan lainnya berjajar-jajar di tepi jalan, dan berkelompok dalam satu kampung atau desa. Menurut catatan jumlah rumah di Minahasa ada 147.599 buah. Separoh di antara rumah itu masih tergolong sederhana (51,4%), sedang yang tergolong rumah permanen dan semi permanen ada 10,6% dan 38,0% (Tabel II.4). Ketiga jenis rumah itu (sederhana, semi permanen dan permanen) menggunakan bahan bangunan yang berbeda kualitasnya. Akan tetapi ketiganya mempunyai arsitektur yang sama, yakni berbentuk empat persegi panjang dengan tiang pancang setinggi 1,5 m sampai 2,5 m dari tanah. Tiang rumahnya dari balok kayu atau batu kapur (tras). Untuk masuk harus melewati tangga yang ada pada sisi kiri atau kanan rumah.

Dalam hal penerangan listrik nampaknya hampir semua desa telah memiliki fasilitas pelistrikan. Menurut PLN wilayah VII cabang Manado, pada tahun 1995/1996 mereka memiliki 108.610 pelanggan. Namun kalau dibandingkan dengan jumlah rumah yang ada, ternyata masih 26,4% lagi yang belum berpenerangan listrik PLN (Tabel II.5).

Prasarana jalan yang jadi penghubung antara desa dengan desa lainnya belum semuanya diaspal. Dari 3.007,58 kilometer panjang jalan di Minahasa baru 61,2% yang beraspal. Jalan tersebut umumnya merupakan jalan yang sering dilalui trayek angkutan umum. Selain jalan aspal ada pula jalan krikil dan jalan tanah yang panjang masing-masing 541,11 km dan 628,26 km. Jalan krikil rencananya akan ditingkatkan menjadi jalan aspal pada tahun depan oleh Dinas P.U setempat (Tabel II.6).

Sebagai umat yang taat beribadah, maka di Kabupaten ini tersedia 1316 Gereja Kristen Protestan, 152 Gereja Katholik, 103 Mesjid, 2 buah Wihara dan 1 Pura (Tabel II.7).

D. Kependudukan

Dinamika penduduk atau perubahan jumlah penduduk, di Kabupaten Minahasa pada setiap tahun mengalami penambahan. Hal ini disebabkan

oleh adanya mobilitas penduduk yang masuk keluar daerah tersebut dan adanya penambahan penduduk secara alami. Untuk mengetahui dinamika penduduk di Kabupaten Minahasa dapat dilihat pada perubahan/perkembangan penduduk selama sepuluh tahun seperti pada tabel II.8

Dinamika penduduk di Kabupaten Minahasa pada 10 tahun terakhir mulai dari tahun 1985 sampai dengan tahun 1995 mengalami kenaikan sebanyak 15882 jiwa atau 2,16% setiap tahun. Kendati demikian dalam rentang waktu 10 tahun tersebut terutama pada tahun 1989 dan tahun 1990 terjadi penurunan jumlah penduduk, yaitu pada tahun 1989 sebanyak 38.858 jiwa atau 5,20% dan pada tahun 1990 sebanyak 4.801 jiwa atau 0,68%. Hal tersebut disebabkan adanya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1988 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadia Manado dan Kabupaten Minahasa menjadi wilayah Kotamadia Manado. Otomatis penduduk yang ada di desa-desa tersebut menjadi penduduk Kotamadia Manado.

Apabila dinamika penduduk ini diambil dalam kurun waktu lima tahun terakhir yaitu dari kurun waktu 1990 sampai 1995, maka penambahan penduduk mengalami kenaikan sebanyak 31271 jiwa atau rata-rata tiap tahun bertambah 6254,1 jiwa atau 4,4%. Jadi penambahan penduduk di Minahasa ini masih diatas rata-rata pertumbuhan penduduk nasional yang hanya berkisar pada 2,5%.

Berdasarkan data statistik dalam buku "Sulawesi Utara Dalam Angka Tahun 1994" jumlah penduduk di Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa 732.227 jiwa dan terdiri atas 51% laki-laki atau 372.613 jiwa dan 49% perempuan atau 359.014 jiwa. Ratio sex 103,61. Penduduk sebanyak itu menyebar pada 27 kecamatan dan 495 desa yang ada di Kabupaten Minahasa.

Kalau jumlah penduduk ini dibagi per rumah tangga yang berjumlah 176.155 RT, maka rata-rata setiap rumah tangga mencapai 4,14 jiwa. Keadaan ini tidak jauh berbeda dengan penduduk per rumah tangga di Propinsi Sulawesi Utara yang rata-rata 4,49 jiwa per rumah tangga.

Banyaknya penduduk laki-laki di Kabupaten Minahasa ini mungkin karena bayi yang lahir lebih dominan laki-laki dari pada perempuan. Selain itu berdasarkan pengamatan, banyak pula wanita yang meninggalkan desanya untuk bekerja di kota besar seperti Manado, Bitung dan Sorong. Kemudian banyaknya pekerja laki-laki di pertambangan emas Rataotok telah menambah jumlah penduduk laki-laki di Minahasa.

Jika dibandingkan dengan luas wilayah maka kepadatan penduduk di Kabupaten Minahasa 175,68 jiwa/km². Kepadatan penduduk di Minahasa ini lebih tinggi dari pada kabupaten lainnya di Sulawesi Utara seperti Bolaang Mongondow 49,05/Km², Gorontalo 50,06/Km² dan Sangihe Talaud 116,57/Km² (lihat tabel II.9).

Untuk mengetahui penyebaran dan kepadatan penduduk di Kabupaten Minahasa pada tiap-tiap kecamatan di Kabupaten Minahasa dapat dilihat pada tabel II.10. Data pada tabel II.10 menunjukkan bahwa penduduk paling banyak berada di Kecamatan Tomohon dengan jumlah 72.462 jiwa, luas wilayah 114,20 Km² atau 2,74% dari luas Kabupaten Minahasa. Kepadatan penduduk sekitar 634,59 jiwa/Km² dan penyebaran penduduk sekitar 9,87%. Urutan kedua penduduk terbanyak di Kabupaten Minahasa yaitu di Kecamatan Tondano dengan jumlah penduduk 47.012, luas wilayahnya 196,30 Km², kepadatan mencapai 448,18 jiwa/Km² dan penyebaran penduduk sekitar 6,40%. Urutan ketiga penduduk terbanyak di Kabupaten Minahasa yaitu di Kecamatan Langowan dengan jumlah penduduk 41.381 jiwa, luas wilayah 132,70 Km², kepadatan penduduk 334,53 jiwa/Km² sedangkan penyebarannya 5,63%.

Banyaknya penduduk di Kecamatan Tomohon dan Kecamatan Tondano disebabkan karena kecamatan ini sebagai pusat pendidikan, pusat pemerintahan serta pusat perdagangan dan jasa. Sehingga banyak penduduk yang tinggal di wilayah ini dalam kaitannya dengan kegiatan-kegiatan tersebut.

Sebaliknya penduduk paling sedikit terdapat di 3 kecamatan yaitu Kecamatan Modinding, Remboken dan Kombi. Kurangnya penduduk ditiga kecamatan ini di sebabkan karena luas wilayahnya sangat kecil



dibandingkan dengan kecamatan lain di Kabupaten Minahasa. Kecamatan ini merupakan wilayah pertanian/perkebunan.

Komposisi penduduk menurut kelompok umur dapat dilihat pada Tabel II.11. Data pada tabel ini menunjukkan bahwa jumlah anak-anak hanya mencapai 227.531 atau 31% dari jumlah penduduk Kabupaten Minahasa. Sedangkan jumlah penduduk dewasa mencapai 504.696 atau 69%. Selain komposisi penduduk menurut golongan umur lainnya seperti pada tabel II.12. Dari tabel II.12 dapat diketahui bahwa jumlah penduduk yang berusia muda atau anak-anak termasuk pada rentang umur 0 - 14 tahun berjumlah 228.226 atau 31,07% dari jumlah penduduk di Kabupaten Minahasa. Apabila golongan umur 15 - 65 disebut usia produktif, maka usia produktif atau golongan umur 15 - 64 tahun berjumlah 468.467 atau 64,90% atau lebih dari separuh penduduk Minahasa. Apabila penduduk usia lanjut atau umur 65 tahun keatas disebut sebagai usia tidak produktif maka jumlahnya hanya mencapai 37.751 atau 4,03%. Jadi usia yang tidak produktif adalah jumlah usia muda/anak-anak (0 - 14 tahun) ditambah dengan usia lanjut (65 tahun keatas), jumlah mencapai 265.977 jiwa atau 35,10%.

Selanjutnya untuk mengetahui keadaan penduduk menurut mata pencaharian dapat di lihat pada tabel II.13. Berdasarkan tabel II.13 bahwa jumlah penduduk usia 10 tahun ke atas yang telah bekerja pada sembilan lapangan usaha mencapai 330.787 jiwa. Jumlah ini kalau dibandingkan dengan usia produktif di atas yang mencapai 468.467 jiwa, maka masih ada selisih 137.680 yang belum bekerja. Kemungkinan sebagian besar mereka ini adalah pelajar dan mahasiswa, sehingga belum mempunyai lapangan pekerjaan.

Apabila jumlah penduduk yang telah mempunyai mata pencaharian ini dibandingkan dengan seluruh jumlah penduduk Minahasa, maka penduduk yang tidak bermatapencaharian sebanyak 403.677 jiwa. Jadi rata-rata setiap penduduk bermatapencaharian menanggung 2 sampai 3 orang penduduk di samping dirinya sendiri.

Dari sembilan lapangan usaha yang ada di Kabupaten Minahasa yang paling besar dalam penyerapan tenaga kerja adalah sektor pertanian mencapai lebih dari separuh atau 57,17% dari jumlah lapangan kerja yang ada. Kemudian diikuti oleh sektor jasa 14,96% dan perdagangan 14,42%. Sedangkan sektor yang paling sedikit adalah bidang usaha keuangan hanya 0,29%.

Untuk mengetahui jumlah masing-masing pemeluk agama dan jumlah sarana ibadah di Kabupaten Daerah Tingkat II Minahasa dapat dilihat pada tabel II.14. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa pemeluk agama terbesar di Kabupaten Minahasa adalah Kristen Protestan mencapai 616.640 orang atau 84,11% dari jumlah penduduk di Kabupaten tersebut. Urutan kedua adalah agama Kristen Katolik dengan jumlah pemeluk 60.288 atau 8,22%, sedangkan agama Islam hanya pada urutan ketiga dari jumlah penduduk dengan jumlah 55.880 orang atau 7,62%.

Besarnya jumlah penduduk beragama Kristen di Kabupaten Minahasa karena agama yang pertama masuk ke daerah ini adalah Kristen yang dibawa oleh Peter Diego Magelhaens dari Ternate pada tahun 1563 - 1565. Kemudian oleh Misionaris Spanyol melalui Filipina tahun 1568 - 1617 penyebaran selanjutnya tahun 1568 - 1620 dan oleh Belanda (VOC) tahun 1673 - 1678. Daerah ini sejak pertengahan abad ke 17 telah dijajah oleh bangsa Belanda sekaligus mengkristenkan penduduknya yang belum beragama. Kemudian menyusul agama Islam masuk pada abad ke 19 sejak diasingkannya Kiyai Mojo dan pengikutnya ke Tondano oleh penjajah Belanda pada tahun 1836.

E. Kehidupan Ekonomi, Sosial dan Budaya

Pertanian merupakan sumber mata pencaharian masyarakat Minahasa pada umumnya. Pertanian yang diusahakan adalah sebagai petani sawah maupun petani ladang atau lahan kering. Lahan kering pada umumnya di tanami kelapa dan cengkik. Banyak masyarakat Minahasa yang menjadikan hasil tanaman kelapa dan cengkik sebagai sumber ekonomi keluarga.

Cengkik yang pernah menjadi salah satu komoditi andalan di Minahasa merangsang masyarakat untuk menanam cengkik, hal ini menjadikan sebagian besar lahan perkebunan masyarakat ditanami cengkik. Tetapi pada akhirnya cengkik tidak bisa diharapkan lagi sebagai penopang ekonomi masyarakat dengan semakin menurunnya harga cengkik di pasaran. Perubahan ini mengharuskan petani untuk mencari alternatif sebagai terobosan untuk mengatasi keadaan ekonominya. Antara lain dengan intensifikasi pertanian, baik di sawah maupun di lahan perkebunan, hal ini ditunjang dengan keadaan tanah di Minahasa yang cukup subur dan cocok untuk berbagai jenis tanaman baik musiman maupun tahunan. Intensifikasi pertanian yang dilakukan petani Minahasa hasilnya dapat dilihat dengan adanya hasil pertanian seperti beras, jagung, berbagai jenis sayuran, kacang tanah, kacang merah, kacang hijau dan berbagai jenis hasil tanaman lainnya. Hasil ini tidak hanya dikonsumsi sendiri tetapi juga dapat memenuhi permintaan pasar, baik pasar di Minahasa maupun di Manado.

Rata-rata petani di Minahasa memiliki lahan cukup luas, sehingga hasil pertaniannya tidak hanya dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan primer. Hal ini dapat dilihat pada adanya fasilitas yang cukup memadai seperti sarana transportasi, komunikasi/informasi, keadaan rumah tempat tinggal dan tingkat pendapatan penduduk.

Rekaman peristiwa masa lampau mengungkapkan bahwa daerah Minahasa merupakan kawasan yang lebih awal tersentuh dan menerima pengaruh kebudayaan barat, jika dibandingkan dengan daerah-daerah sekitarnya. Hal ini turut mewarnai adat istiadat dan perilaku suku bangsa Minahasa, namun tetap didominasi oleh melekatnya identitas budaya bangsa Indonesia yang berwawasan nasional. Dari beberapa bangsa yang pernah berpijak di daerah Minahasa, maka bangsa Belanda yang paling lama menguasai daerah ini. Kehadiran bangsa Belanda telah membawa beberapa pengaruh dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Minahasa, terutama dalam kehidupan beragama. Kalau dulu masyarakat Minahasa menganut kepercayaan alifura, dengan datangnya bangsa Belanda masyarakat Minahasa mulai mengenal agama.

Perubahan ini tidak melunturkan identitas baku, suku bangsa Minahasa yang pada umumnya tinggal di daerah terpencil. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya aktivitas gotong royong seperti membuat rumah, memperbaiki rumah, pagar dan pekerjaan-pekerjaan lain yang memerlukan bantuan orang lain.

Masyarakat Minahasa memiliki adat neolokal, yakni keluarga yang baru terbentuk atau baru menikah untuk sementara dengan waktu yang tidak ditentukan, tinggal bersama orang tua baik di pihak suami atau istri. Hal ini bermaksud untuk memberikan kesempatan kepada keluarga baru tersebut mengumpulkan modal dasar keluarga hingga bisa mandiri. Selain itu keluarga yang baru tersebut memperoleh bimbingan dan petunjuk dari orang tua serta keteladanan mengenai berumah tangga yang ideal.

Sarana dan fasilitas sosial serta pelayanan umum yang tersedia di Kabupaten Minahasa antara lain Sekolah Dasar sebanyak 885 buah, SLTP 219 buah, SLTA 84 buah dan Perguruan Tinggi 7 buah. Fasilitas kesehatan yang tersedia yakni Rumah Sakit 10 buah, Puskesmas Pembantu 115 buah, Balai Pengobatan 2 buah, Klinik KB 78 buah dan BKIA 41 buah.

Pembangunan kesejahteraan sosial diarahkan pada peningkatan wujud kesetiakawanan dan kepedulian sosial terhadap anggota masyarakat yang miskin, lanjut usia, yatim piatu, cacat, pemuda putus sekolah, pencari kerja serta korban bencana alam. Kebijakan yang ditempuh meliputi upaya menunjang pelayanan ke panti-panti asuhan, penggalangan partisipasi masyarakat untuk kegiatan-kegiatan sosial dan penanggulangan bencana alam, pelatihan kerja produktif bagi pemuda cacat potensial, penderita tuna susila dan pemuda putus sekolah pencari kerja.

Kegiatan sosial dan ekonomi produktif yang ditumbuhkan bagi generasi muda yakni kegiatan karang taruna dan kegiatan membantu pemerintah seperti pendataan penduduk dan kegiatan lainnya menyangkut LKMD.

Penduduk miskin di Kabupaten Minahasa berdasarkan hasil perhitungan BPS, masih mengacu pada estimasi Propinsi Sulawesi Utara

yakni 11,78% pada tahun 1995 atau sekitar 85.561 orang, yang dilihat dari batas kecukupan pangan setara dengan 2.100 kalori perkapita per hari. Sesuai dengan program pemerintah dalam hal pengentasan kemiskinan, tentunya kegiatan pembangunan di sektor kesejahteraan sosial perlu terus ditingkatkan.

TABEL II.1
KEADAAN SUHU UDARA DI KABUPATEN MINAHASA
TAHUN 1995

BULAN	TEMPERATUR (- ^o C)		RATA-RATA
	MAKSIMUM	MINIMUM	
Januari	27,3	18,4	21,4
Pebruari	27,1	18,8	22,1
Maret	25,5	18,5	21,9
April	27,2	18,4	22,1
Mei	27,6	19,2	22,9
Juni	26,5	20	22,7
Juli	26	19,3	22
Agustus	25,8	19,9	22,2
September	26,8	19,3	22,4
Oktober	27,4	19,1	22,4
November	27,1	19,3	22,4
Desember	26,7	20,1	22,7
Rata-rata	26,7	19,1	22,2

Sumber : Stasiun Geofisika Tondano.

TABEL II.2
KEADAAN SUHU DAN KELEMBABAN NISBI
KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1995

BULAN	TEMPERATUR (-°C)		KELEMBABAN NISBI PUKUL 13.00
	MAKSIMUM	MINIMUM	
Januari	27,3	18,4	91
Pebruari	27,1	18,8	91
Maret	25,5	18,5	89
April	27,2	18,4	89
Mei	27,6	19,2	90
Juni	26,5	20	90
Juli	26	19,3	89
Agustus	25,8	19,9	90
September	26,8	19,3	87
Oktober	27,4	19,1	90
November	27,1	19,3	91
Desember	26,7	20,1	88
Rata-rata	26,7	19,1	89

Sumber : Satiun Geofisika Tondano

TABEL II.3
JUMLAH CURAH HUJAN DAN BANYAKNYA HARI HUJAN
DI KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1995

BULAN	CURAH HUJAN (m.m)	BANYAKNYA HARI HUJAN
Januari	205,9	17
Pebruari	165,3	16
Maret	113,4	13
April	131,3	14
Mei	218,5	19
Juni	186,6	20
Juli	135,3	21
Agustus	287,5	20
September	190,4	13
Oktober	288,0	19
November	239,9	23
Desember	176,4	24
Rata-rata	194,2	18

Sumber : Stasiun Geofisika Tondano

TABEL II.4
KEADAAN RUMAH DI KABUPATEN MINAHASA
TAHUN 1994/1995

NO.	KLASIFIKASI RUMAH	JUMLAH	%
1.	Permanen	15.654	10,5
2.	Semi Permanen	56.079	38,0
3.	Sederhana	75.866	51,4
J u m l a h		147.599	100

Sumber : Hasil Pengolahan Podes

TABEL II.5
JUMLAH PELANGGAN DAN DAYA TERSAMBUNG
DI KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1995/1996

BULAN	PELANGGAN	DAYA TERSAMBUNG
April	106.560	66.107.320
Mei	106785	66.208.570
Juni	106.925	66.271.570
Juli	107.102	66.351.220
Agustus	107.235	66.430.870
September	107.344	66.479.920
Oktober	107.524	66.560.920
November	107.665	66.624.370
Desember	107.890	66.730.120
Januari	107.930	67.915.595
Pebruari	108.300	68.082.095
Maret	108.610	68.221.595

Sumber : PLN Wilayah VII Cabang Manado

TABEL II.6
PANJANG JALAN DI KABUPATEN MINAHASA
MENURUT JENIS PERMUKAAN 1995

NO.	JENIS PERMUKAAN	PANJANG JALAN (Km)	%
1.	Aspal	1.838,21	61,2
2.	Kerikil	541,11	18,0
3.	Tanah	628,26	20,8
J u m l a h		3.007,58	100

Sumber : Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Minahasa

TABEL II.7
SARANA IBADAH DI KABUPATEN MINAHASA
TAHUN 1995

SARANA IBADAH	JUMLAH
Mesjid	103
Gereja Kristen Protestan	1.316
Gereja Katolik	152
Pura	1
Vihara	2
J u m l a h	1.574

Sumber : Kandep Agama Kabupaten Minahasa.

TABEL II.8
PERKEMBANGAN PENDUDUK SELAMA 10 TAHUN TERAKHIR
(TAHUN 1985 - 1995) DI KABUPATEN MINAHASA

NO.	TAHUN	JUMLAH PENDUDUK	PERTAMBAHAN	KET.
1.	1985	718582	-	
2.	1986	734369	15787	
3.	1987	739059	4690	
4.	1988	746852	7793	
5.	1989	707994	-38858	berkurang
6.	1990	703193	-4801	berkurang
7.	1991	714813	11620	
8.	1992	722296	7483	
9.	1993	725711	3415	
10.	1994	73227	6516	
11.	1995	734464	2237	

Sumber : Sulawesi Utara Dalam Angka 1994

TABEL II.9
DISTRIBUSI DAN KEPADATAN PENDUDUK PADA TIAP-TIAP
DAERAH DI SULAWESI UTARA TAHUN 1994

NO.	DAERAH KAB/KODYA	PENDUDUK	LUAS (KM2)	KEPADATAN PER KM2
1.	KAB. GORONTALO	608264	12150,65	50,06
2.	KAB. BOLMONG	393211	8358,04	47,05
3.	KAB. MINAHASA	732227	4167,87	175,68
4.	KAB. SANGIHE TALAUD	263912	2263,95	116,57
5.	KODYA GORONTALO	120887	64,79	1865,80
6.	KODYA MANADO	335784	157,00	2138,75
7.	KODYA BITUNG	304194	304,00	342,74
	JUMLAH	2558479	33880,51	75,51

Sumber : Sulawesi Utara Dalam Angka 1994

BPS Propinsi Sulawesi Utara

TABEL II.10
KEADAAN PENDUDUK DI KABUPATEN MINAHASA PADA
TIAP KECAMATAN, LUAS, KEPADATAN DAN PENYEBARAN
TAHUN 1994/1995

NO.	KECAMATAN	PENDUDUK	LUAS (KM2)	%	KEPADATAN	PENYEBARAN
1.	Modoinding	9.189	66,40	1,59	138,39	1,25
2.	Tompaso Baru	21.689	235,90	5,66	91,94	2,95
3.	Belang	28.365	218,50	5,24	129,82	3,86
4.	Tombatu	35.748	320,10	7,68	11,68	4,87
5.	Motoling	40.926	331,10	7,94	123,60	5,57
6.	Tenga	32.466	253,50	6,08	128,07	4,42
7.	Tombasian	30.925	252,30	6,05	122,57	4,21
8.	Ratahan	22.581	161,20	3,87	140,08	3,07
9.	Langowan	41.381	123,70	2,97	334,53	5,63
10.	Kakas	22.869	155,20	3,72	147,35	3,11
11.	Tompaso	13.386	30,20	0,72	443,24	1,82
12.	Remboken	10.443	38,80	0,93	269,15	1,42
13.	Kawangkoan	24.475	48,10	1,15	508,83	3,33
14.	Tareran	21.015	98,20	2,36	214,00	2,86
15.	Tumpa	19.939	183,60	4,41	108,60	2,71
16.	Tombariri	22.342	139,20	3,34	160,50	3,04
17.	Sonder	16.024	46,80	1,12	342,39	2,18
18.	Tomohon	72.462	114,20	2,74	634,59	9,87
19.	Tondano	47.012	96,30	2,31	488,18	6,40
20.	Eris	17.297	82,90	1,99	208,65	2,36
21.	Kombi	12.870	121,30	2,91	106,10	1,75
22.	Kauditan	29.241	171,70	4,12	170,30	3,98
23.	Airmadidi	35.720	156,40	3,75	228,39	4,86
24.	Pineleng	30.911	134,07	3,22	230,56	4,21
25.	Wori	15.479	86,52	2,08	178,90	2,11
26.	Dimembe	26.626	230,11	5,52	115,70	3,63
27.	Likupang	32.753	271,57	6,51	120,60	4,46
	Jumlah	734.139	4167,87	100,00	176,15	100,00

Sumber : - Sulawesi Utara Dalam Angka 1994
 BPS Propinsi Sulawesi Utara.
 - Kantor Bupati Minahasa Tahun 1995

TABEL II.11
KOMPOSISI PENDUDUK MENURUT GOLONGAN UMUR
DEWASA DAN ANAK-ANAK
DI KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1994

NO.	GOLONGAN UMUR	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH	%
1.	Anak-anak	115799	111732	227531	31
2.	Dewasa	256814	247882	504696	69
	Jumlah	372613	359614	732227	100

Sumber : Sulawesi Utara Dalam Angka 1994

BPS Propinsi Sulawesi Utara

TABEL II.12
KOMPOSISI PENDUDUK MENURUT UMUR
DI KABUPATEN MINAHASA
TAHUN 1995

NO.	UMUR	JUMLAH	%	KETERANGAN
1.	0 - 14	228226	31,07	Belum produktif
2.	15 - 64	468487	64,90	produktif
3.	65 Keatas	37751	4,03	Tidak produktif
	Jumlah	734464	100,00	

Sumber : Kantor Statistik Kab. Minahasa tahun 1995

TABEL II.13
PENDUDUK USIA 10 TAHUN KEATAS YANG BEKERJA
MENURUT LAPANGAN USAHA UTAMA
DI KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1995

NO.	LAPANGAN USAHA	JUMLAH	%
1.	Pertanian	189115	57,17
2.	Pertambangan & penggalian	2710	0,82
3.	Industri	12466	3,77
4.	Listrik, gas & air	1084	0,33
5.	Konstruksi	13324	4,03
6.	Perdagangan	47700	14,42
7.	Komunikasi	12706	3,84
8.	Keuangan	49495	14,96
9.	Jasa	49495	14,96
10.	Lain-lain	1229	0,37
	Jumlah	330787	100,00

Sumber : Hasil SUSENAS 1995

TABEL II.14
KOMPOSISI PENDUDUK MENURUT AGAMA
DI KABUPATEN MINAHASA TAHUN 1994

NO.	AGAMA	PEMELUK	%
1.	Kristen Protestan	616640	84,11
2.	Kristen Katolik	60288	8,22
3.	Islam	55880	7,62
4.	Hindu	73	0,01
5.	Budha	247	0,04
	Jumlah	733128	100,00

Sumber : Sulawesi Utara Dalam Angka 1994.

BAB III

HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN RAKYAT MINAHASA YANG PERLU DIBINA UNTUK MENGEMBANGKAN KEPERIBADIAN PEMBANGUNAN

A. Jenis-Jenis Permainan Rakyat dan Pendukungnya

1. Permainan Lomba Roda Sapi

Roda sapi adalah alat angkut tradisional yang biasa digunakan oleh masyarakat di Kabupaten Minahasa. Alat transportasi ini terdiri atas sebuah bak dari papan, dengan dua roda berjeruji kayu. Bagian luar kedua rodanya dilapisi plat besi. Alat ini ditarik dua ekor sapi, biasanya untuk mengangkut hasil pertanian atau beban berat lainnya.

Di samping sebagai alat angkut hasil pertanian dan beban berat lainnya, roda sapi juga dipakai untuk permainan lomba adu kecepatan. Biasanya roda sapi yang dipakai untuk lomba adu kecepatan sudah dirancang sedemikian rupa, ukurannya kecil dan bahan-bahannya ringan, sedangkan roda untuk alat angkutan, ukurannya besar dan bahan-bahannya kayu dan plat besi besar dan berat. Demikian juga sapi yang digunakan untuk lomba adu kecepatan adalah sapi-sapi yang sudah dilatih. Makanannyaupun dipilih

makanan yang bergizi tinggi sehingga dapat memberikan daya tahan dan kekuatan yang prima. Sapi-sapi ini tidak lagi dipakai untuk membajak atau mengangkut beban berat, tetapi khusus dipakai untuk permainan lomba roda sapi.

a. Latar Belakang dan Perkembangan

Daerah Minahasa yang sebagian besar penduduknya petani mempunyai aktivitas di bidang pertanian dengan sistem mapalus. Mapalus menurut Kalangi dalam Tumenggung Sis, dkk adalah suatu bentuk kerjasama bantu membantu sejumlah orang-orang dewasa dalam satu kelompok yang jumlahnya berkisar 10 - 40 orang. Anggota kelompok tersebut mempunyai kepentingan yang sama, yang akan dipenuhi secara bergilir menurut adat.

Dalam mengolah lahan pertanian baik di sawah atau pun di ladang dikerjakan secara mapalus seperti : membajak, mencangkul, menanam, membersihkan rumput saat panen hingga mengangkut hasil panen ke rumah. Untuk mengangkut hasil panen dari sawah/ladang ke rumah biasanya petani menggunakan angkutan tradisional yaitu roda sapi. Pada saat melakukan kegiatan mengangkut hasil panen, mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk adu kecepatan roda sapi. Roda sapi yang lebih dulu tiba di lokasi dinyatakan menang dan jokinya mendapat pujian dari teman-temannya.

Dari kegiatan tersebut di atas muncul permainan rakyat Minahasa yang sekarang dikenal dengan lomba roda sapi. Dulu lomba ini biasanya dilaksanakan di lapangan atau tegalan yang sudah selesai dipanen dan sebagai garis finis mereka menggunakan pematang. Sapi-sapi yang dilombakan adalah sapi yang dipakai untuk membajak. Kegiatan lomba roda sapi ini dilaksanakan sekedar mengisi waktu senggang dan untuk melepaskan lelah setelah sehari-hari bahkan berminggu-minggu bekerja, sehingga lomba ini menjadi tontonan atau hiburan yang sangat menarik bagi petani. Joki yang menang dalam lomba roda sapi mendapat hadiah serta pujian dari teman-temannya. Sapi yang selalu menang dalam lomba tersebut menjadi perhatian petani lainnya dan ingin memiliki, sehingga

sapi yang pernah menjadi juara akan lebih mahal harganya dari sapi lainnya.

Kalau dulu lomba roda sapi ini hanya dilaksanakan disaat panen atau setahun 1 - 3 kali, tetapi dalam perkembangan selanjutnya lomba ini mengalami kemajuan dari keadaan sebelumnya. Lomba ini tidak lagi diadakan disaat panen saja, tetapi sudah dilaksanakan dalam rangka memeriahkan hari-hari besar nasional seperti dalam memperingati HUT Proklamasi RI atau hari-hari besar nasional lainnya. Di samping itu lomba ini juga dilaksanakan dalam rangka memperingati suatu peristiwa tertentu ataupun untuk kepentingan hajatan. Frekwensi pelaksanaannya pun bisa sampai 4 kali setahun.

Lomba ini akan lebih meriah dan pesertanya lebih banyak apabila peringatan hari-hari besar nasional atau pelaksanaan lomba ini bertepatan dengan musim panen. Hal ini disebabkan para petani biasanya memiliki banyak uang setelah panen. Pada saat seperti ini mereka membutuhkan hiburan dan satu-satunya hiburan yang sangat menarik bagi mereka adalah permainan lomba roda sapi.

Saat ini permainan "Lomba Roda Sapi" sudah mulai terorganisir dengan baik. Hal ini dapat dilihat dengan adanya panitia. Lapangan atau arena lomba sudah dibuat khusus untuk permainan ini. Segala perlengkapan dan peralatan sudah disiapkan baik oleh panitia maupun peserta, demikian pula peraturan dan tata tertib yang sudah ditetapkan/disepakati bersama.

b. Peserta/Pelaku Permainan

Peserta yang terlibat dalam permainan ini adalah joki atau kusir yang mengendalikan dan memacu sapi. Joki atau kusir adalah seorang remaja pria yang mempunyai keterampilan dan ketangkasan serta kemampuan dalam permainan Lomba roda sapi.

Karena permainan ini merupakan lomba atau pacuan, maka yang berlomba berarti lebih dari satu pasang yaitu 2 sampai 4 pasang sapi dalam satu rit, masing-masing dikendalikan oleh satu orang joki.

Dewasa ini lomba roda sapi dilaksanakan di tingkat kecamatan atau tingkat kabupaten dan diikuti oleh peserta umum. Biasanya jumlah sapi yang ikut mencapai 40 sampai 60 pasang sapi. Sapi-sapi tersebut dibawa oleh pemiliknya dari berbagai desa di Minahasa, bahkan ada yang datang dari luar kabupaten Minahasa, misalnya dari Bolaang Mongondow, Gorontalo dan Bitung.

Tidak semua pemilik sapi pacu mempunyai joki sendiri. Kadang-kadang pemilik sapi pacu meminjam atau mengontrak joki yang profesional. Seorang joki profesional atau yang mempunyai keahlian tentang itu ada yang terikat dengan tuannya (pemilik sapi), dan ada juga yang tidak terikat (bebas). Joki yang tidak terikat ini bebas dipilih oleh siapa saja yang ingin mengontraknya, sesuai kesepakatan mereka masing-masing. Biasanya joki yang selalu memenangkan permainan lomba roda sapi sering diberikan bonus khusus oleh pemilik sapi yang mengontraknya. Joki yang demikian menjadi rebutan pemilik sapi pacu untuk bergabung dengannya.

Kemenangan mencapai finis dalam satu perlombaan sangat ditentukan oleh seorang joki yang profesional, di samping kemampuan dari sapi pacu itu sendiri serta unsur-unsur lain yang menunjang. Untuk bisa memenangkan permainan lomba roda sapi, seorang joki harus mempunyai keahlian, kemampuan, ketangkasan, keberanian serta keterampilan dalam menjalankan tugasnya sebagai joki. Untuk menjadi joki harus seorang laki-laki remaja yang usianya kurang lebih 17 tahun mempunyai minat serta memiliki persyaratan yang telah disebutkan di atas.

Di samping peserta (pemilik sapi dan joki), masih ada lagi yang terlibat langsung dalam permainan lomba roda sapi ini antara lain :

- Dua orang pembantu pemegang tali hidung sapi. Sebelum sapi dilepas di garis start, tugas mereka menenangkan sapi-sapi yang sedang berada di garis start. Kemudian mereka melepaskan sapi secara bersamaan pada saat bendera start diangkat/dikibarkan. Apabila ada 4 pasang roda sapi yang berpacu dalam satu rit, maka 8 orang pembantu yang memegang tali hidung sapi.

- Salah satu orang pemegang bendera start yang bertugas memberi aba-aba start dengan melambatkan bendera start.
- Dua orang juri atau pengawas bertugas menentukan pemenang yang lebih dulu masuk finish. Mereka berdiri di panggung tepat di tali finish yang membentang di atas jalur pacuan.

Selain yang disebutkan diatas permainan lomba roda sapi ini juga mempunyai panitia sebagai penyelenggara lomba

c. *Perlengkapan/peralatan permainan*

Beberapa minggu sebelum diadakan permainan lomba roda sapi biasanya dibentuk panitia penyelenggara. Panitia ini bertugas membuat persiapan-persiapan, penyelenggaraan permainan sampai selesai. Pada tahap persiapan, panitia membuat pengumuman ke seluruh desa di Minahasa. Kemudian mengundang peserta (pemilik sapi pacu). Panitia menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan berupa peralatan dan perlengkapan permainan antara lain :

- Menyiapkan lapangan sebagai arena atau tempat untuk lomba. Tempat atau lapangan ini berupa sebidang tanah lebarnya antara 15 sampai 30 meter, sedangkan panjangnya mencapai 250 meter sampai 300 meter. Lapangan tempat lomba ini tergantung situasi dan kondisi lingkungan. Ada yang menggunakan tegalan/kebun yang sudah dipanen. Ada yang menggunakan tanah lapang yang sudah tersedia, dan ada juga yang sudah membuat lapangan khusus untuk permainan lomba roda sapi. Masyarakat yang sudah mempunyai lapangan pacu permainan lomba roda sapi, ini sudah merupakan permainan rutin yang setiap tahun dilaksanakan secara berkala, yaitu tiga sampai empat kali setahun. Lapangan pacu ini dipagari sisi kiri kanannya dan penonton melihat kegiatan lomba di balik pagar tersebut. Pagar ini juga berfungsi sebagai pengaman agar sapi pacu tidak melewati pagar tersebut. Lapangan pacu ini ada yang terdiri atas beberapa jalur (4 sampai 5 jalur). Tiap jalur dibatasi oleh tali yang jaraknya 4 sampai 5 meter. Ada juga yang tidak menggunakan jalur. Di dalam arena pacu ini terdapat garis start dan garis finish/tali finish. Jarak antara tempat start

sampai ke finish berbeda-beda sesuai dengan kelas-kelas yang diperlombakan. Ada yang berjarak 50 m, 100 m, 150 m, 200 m, 250 m dan seterusnya sesuai keinginan dan ketetapan panitia yang disetujui bersama.

- Menyiapkan nomor punggung yang dipakai oleh joki. Nomor punggung ini diperoleh dengan cara cabut lot. Nomor punggung disesuaikan dengan nomor urut pada garis start misalnya nomor urut 1 di sisi kanan, nomor urut 2 dan 3 di bagian tengah dan nomor urut 4 di sisi kiri. Ketentuan ini diatur oleh panitia dan disetujui oleh peserta.
- Menyiapkan bendera start yang digunakan oleh starter untuk melepas peserta lomba digaris start.
- Menyiapkan tali finish yang dibentangkan pada garis finish. Tali finish ini berfungsi untuk melihat dan menentukan pasangan sapi mana yang lebih dahulu melewati garis finish.
- Menyiapkan dua buah panggung yang terletak di garis finish. Panggung ini digunakan oleh juri dan panitia selama kegiatan berlangsung. Diatas panggung ini pula panitia dapat mengontrol semua kegiatan dan jalannya permainan lomba roda sapi.
- Menyiapkan hadiah berupa bendera merah putih, uang tunai, piala/tropy dan piagam tanda penghargaan bagi pemenang. Bendera merah putih dihadiahkan kepada mereka yang menang dalam setiap rit (satu kali lomba). Sedangkan uang tunai, piala dan sertifikat (piagam) diberikan kepada mereka yang menang dalam babak final, yaitu juara I, juara II dan juara III pada masing-masing kelas (kelas 100 m, kelas 200 m. dan seterusnya).

Selanjutnya peralatan dan perlengkapan yang disiapkan oleh peserta pemilik roda sapi pacu antara lain :

- Menyiapkan sebuah roda (gerobak) pacu yang ukurannya relatif kecil. Roda atau gerobak pacu ini terbuat dari kayu atau papan yang ringan atau dari bambu yang kering dan ringan. Bolanya terbuat dari kayu mempunyai jari-jari dan bagian luar dilapisi besi. Roda atau gerobak ini hanya dapat dinaiki oleh seorang joki. Peserta yang tidak mempunyai roda biasanya meminjam dari peserta lainnya.

- Menyiapkan sepasang sapi pacu untuk dilombakan dalam permainan tersebut. Para pemilik sapi pacu biasanya telah mempersiapkan beberapa pasang sapi untuk dilombakan. Sapi-sapi tersebut sudah dilatih khusus untuk pacuan, sehingga tidak digunakan lagi untuk membajak dan mengangkut beban berat.
- Menyiapkan joki yang sudah terlatih dan tangkas dalam mengemudikan roda sapi pacu. Apabila pemilik sapi tidak mempunyai joki, bisa saja meminjam atau mengontrak joki lainnya sesuai kesepakatan.
- Menyiapkan cambuk atau cemeti untuk memukul sapi pacu agar bisa berlari kencang. Ada juga yang menggunakan benda lainnya untuk menakut-nakuti sapi agar berlari cepat, misalnya menusuk-nusukkan benda tajam ke badan sapi, ada juga joki yang menggigit ekor sapi sehingga sapi berlari secepat-cepatnya.

Selain peralatan dan perlengkapan di atas, para peserta atau pemilik sapi mempersiapkan hal-hal yang mendukung dan menunjang kegiatan permainan lomba roda sapi seperti diuraikan di bawah ini.

Sehari sebelum permainan lomba roda sapi dimulai, peserta pemilik sapi sudah mulai berdatangan dengan membawa berbagai alat perlengkapan dan akomodasi. Mereka mendirikan tenda-tenda darurat (sabua) untuk tempat menginap selama permainan lomba roda sapi berlangsung. Tenda ini selain digunakan sebagai tempat istirahat juga untuk menyimpan segala macam peralatan dan perlengkapan berupa makanan untuk peserta, makanan hewan (sapi pacu), tempat memasak, tempat untuk tidur dan lain-lain. Di sekitar tenda ini diikat sapi-sapi pacu, diberi makan minum serta perawatan. Sapi-sapi pacu ini didatangkan oleh pemiliknya dengan diangkut mobil truck, demikian pula waktu pulang sesuai permainan.

d. Jalannya Permainan

Sebelum permainan ini dimulai, mula-mula panitia mengedarkan jadwal kegiatan kepada peserta. Dalam jadwal tersebut telah disusun daftar nama-nama peserta, nama pasangan sapi, jenis kelamin sapi/tipe warna sapi, tempat daerah asal sapi, putaran dan jarak (kelas) yang diikuti.

Penetapan putaran pada tiap-tiap kelas atau jarak yang dipertandingkan ditetapkan berdasarkan undian atau dengan jalan cabut lot. Apabila ada 20 pasang sapi yang terdaftar pada kelas jarak 100 meter, maka akan dibagi dalam 5 putaran dan setiap putaran berjumlah 4 pasang sapi.

Pada saat permainan ini dimulai mula-mula ke empat pasang roda sapi yang sudah terdaftar pada putaran pertama dipanggil panitia ke garis start bersama joki yang sudah siap di atas roda. Empat pasang sapi yang sudah dipasang di roda digiring oleh masing-masing pembantu menuju garis start. Setiap pasang sapi terdapat dua orang pembantu. Jadi untuk empat pasang sapi terdapat 8 orang pembantu. Kedelapan orang pembantu ini memegang masing-masing tali hidung sapi dan menempatkan setiap pasang sapi tepat di atas garis start menurut urutan yang sudah ditentukan. Demikian pula para starter dan juri sudah siap pada tempatnya masing-masing. Setelah semuanya dalam keadaan siap (stand bay) barulah aba-aba start dimulai dengan menggunakan bendera yang diayunkan ke atas oleh petugas (starter). Begitu bendera star diangkat saat itu pula joki memukulkan cambuknya di badan sapi dan para pembantu menggiringnya ke depan dan melepaskan pegangan tangannya pada tali hidung sapi dan saat itu pula ke empat pasangan roda sapi berlari (berpacu) dengan sekuat tenaga menuju garis finish. Pasangan roda sapi yang lebih dulu masuk finish dinyatakan sebagai pemenang oleh juri (Pengawas garis finish). Pemilik sapi yang memenangkan permainan ini mendapat hadiah satu buah bendera merah putih yang sudah diikat pada kayu atau bambu panjangnya kurang lebih 2,50 meter. Begitu bendera diserahkan, bendera tersebut di bawa pemiliknya dan dipancangkan di depan tenda yang ada disekitar arena lomba tersebut. Sering pada satu tenda terpancang dua sampai tiga buah bendera. Ini menandakan bahwa pemilik sapi tersebut telah beberapa kali memenangkan lomba dalam setiap rit dan kelas/jarak yang dipertandingkan.

Setelah selesai babak penyisihan, maka terakhir yang dipertandingkan adalah babak final. Peserta yang masuk pada babak final ini adalah peserta yang memenangkan permainan dalam setiap rit pada tiap-tiap kelas atau jarak yang dipertandingkan. Biasanya yang masuk babak final diwakili oleh tiga sampai empat pasang roda sapi. Dari babak final ini diperoleh juara I, juara II, dan juara III.

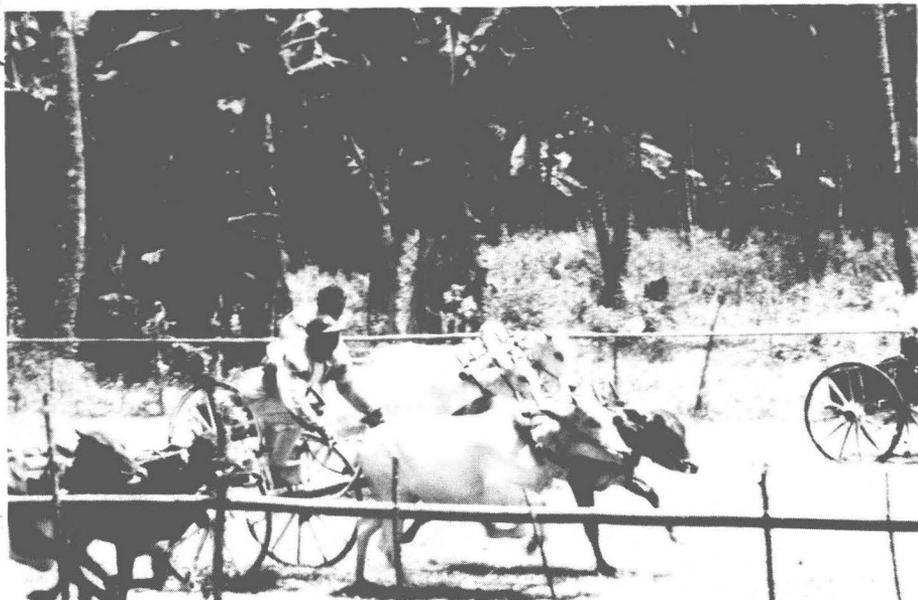
Pemilik sapi yang memperoleh peringkat atau juara I, II, III diberikan hadiah oleh panitia penyelenggara.

Hadiah yang diberikan antara lain berupa piala, piagam dan uang tunai yang disesuaikan dengan tingkat kejuaraannya.

Misalnya untuk juara I mendapat hadiah piala yang ukurannya relatif besar dengan uang tunai Rp. 1000.000,- serta piagam penghargaan. Juara II mendapat hadiah piala yang ukurannya relatif sedang dengan uang tunai Rp. 75.000,- serta piagam penghargaan. Sedangkan juara III mendapat hadiah piala yang ukurannya relatif kecil dengan uang tunai Rp. 50.000,- serta piagam penghargaan.

Demikian pula untuk permainan lomba roda sapi yang mempertandingkan kelas-kelas lainnya (jarak 150 m, 200 m dan seterusnya), pelaksanaannya juga seperti di atas, yaitu menggunakan sistem gugur.

Sering sistem permainan di atas belum dilaksanakan secara ketat. Bahkan ada yang belum menggunakan peraturan pertandingan yang berlaku saat ini. Hal ini dapat dilihat pada desa-desa tertentu di Minahasa, permainan roda sapi hanya dilakukan secara sederhana sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungan. Pada kondisi yang demikian permainan lomba roda sapi muncul secara spontan tanpa direncanakan. Karena permainan ini hanya untuk mengisi waktu senggang dan untuk hiburan saja.



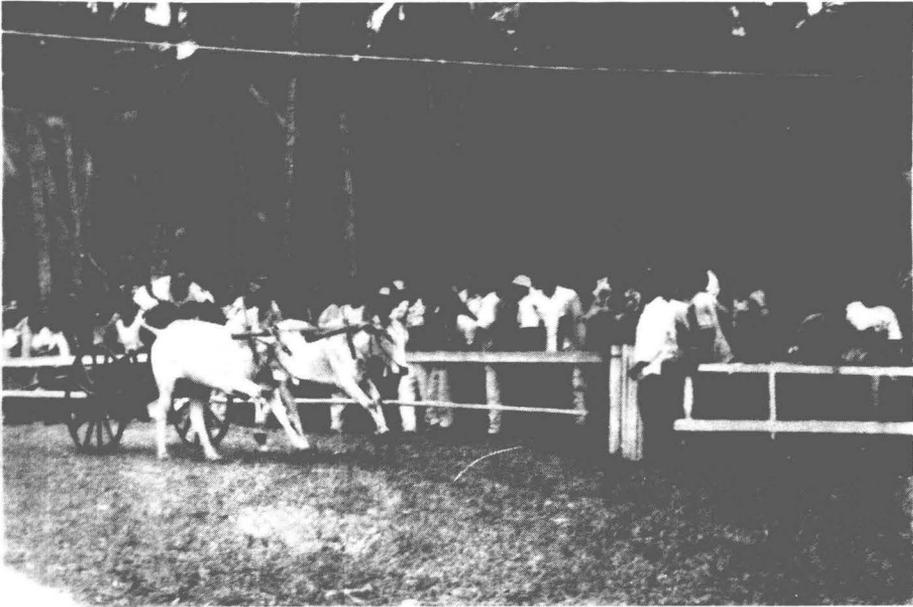
Gambar 1.

Permainan lomba roda sapi sedang berlangsung



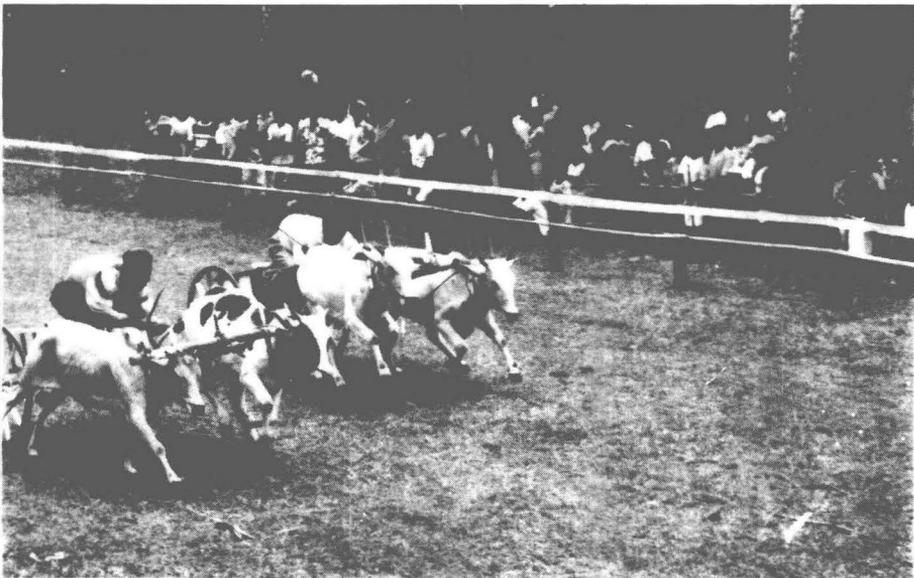
Gambar 2.

Peserta lomba sedang mendekati garis finis



Gambar 3

Para penonton sedang menyaksikan lomba roda sapi



Gambar 4

Joki yang sedang berusaha memenangkan pertandingan



Gambar 5.

Penggemar roda sapi sedang mengadakan taruhan uang



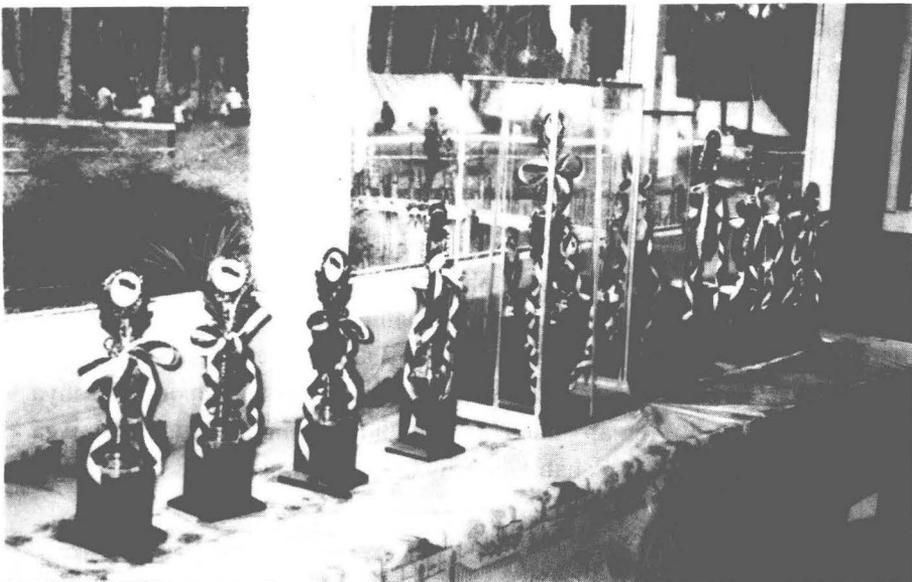
Gambar 6.

Suasana taruhan di antara penggemar roda sapi



Gambar 7.

Penyerahan piala kepada pemilik roda sapi yang menang



Gambar 8.

Piala yang dipersiapkan untuk pemenang

Permainan lomba roda sapi yang berlaku saat ini di Kabupaten Minahasa, ada yang dilakukan secara teroganisir dan dikelola secara baik ada juga yang dilaksanakan secara sederhana, muncul secara spontan tanpa direncanakan.

2. *Patokak*

Patokak adalah permainan rakyat tradisional daerah Minahasa yang biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah. Patokak berasal dari bahasa Minahasa, asal kata tokak mendapat awalan pa yang artinya menyelipkan suatu alat pada bagian bawah kemudian diangkat, awalan pa disini berfungsi sebagai tempat, jadi arti sebenarnya tempat menyelipkan alat supaya dapat terangkat. Dalam bahasa Indonesia yang mendekati istilah ini adalah mencutat.

a. *Latar Belakang dan Perkembangan*

Berdasarkan data yang diperoleh menyatakan bahwa permainan ini sudah ada sejak dulu, yang berawal dari desa kemudian meluas hingga ke kota. Permainan ini dikenal hampir di seluruh kampung/dusun bahkan di kota. Menurut para informan permainan ini sudah ada sejak mereka lahir dan hingga saat ini belum ada deskripsi tentang asal usul permainan patokak. Menurut pengamatan tim peneliti bahwa permainan ini sama dengan jenis permainan Patok Lele.

Pelaksanaan permainan ini tergantung pada minat anak-anak. Permainan ini digemari masyarakat khususnya anak-anak, karena untuk memainkannya tidak memerlukan biaya.

b. *Pelaku/Peserta Permainan.*

Permainan Patokak dilakukan oleh 2 orang. Biasanya dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dari umur 7 tahun ke atas. Pada umumnya permainan ini digemari oleh anak laki-laki, karena permainan ini memerlukan kekuatan fisik. Dalam pelaksanaan permainan ini biasanya anak-anak memilih teman sama besar dalam bermain, guna menjaga keseimbangan kekuatan. Sebab kalau fisik para pemain tidak sama, maka

akan terjadi beberapa kepincangan. Pemain yang fisiknya kecil tidak akan mampu mendukung pemain yang fisiknya besar kalau kalah dalam perhitungan angka dan biasanya juga selalu akan ketinggalan dalam mengejar poin.

Permainan patokak ini adalah permainan anak-anak, lahir sebagai perwujudan tingkah laku. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan ketrampilan fisik dan kemampuan dalam bidang logika atau berhitung.

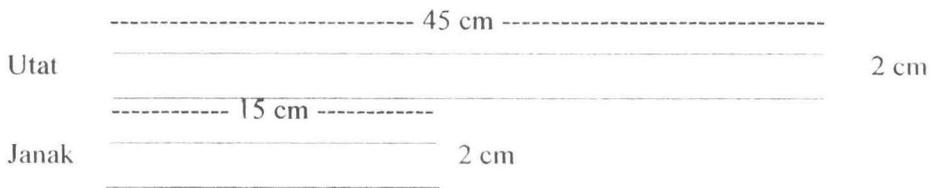
Berdasarkan tujuan seperti yang diuraikan di atas, peserta dalam permainan ini tidak dibatasi status sosial orang tuanya sehingga terbuka untuk semua anak. Peserta permainan ini perlu mendapatkan perhatian dan bimbingan yang lebih baik. Bimbingan ini dibutuhkan untuk melatih keterampilan, agar anak-anak dapat bermain dengan baik dan memuaskan.

c. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan patokak ini memerlukan peralatan yang sangat sederhana, mudah didapat dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Bahannya berasal dari sembarang kayu yang tidak beruas dan berbuku, dan biasanya kayu sejenis kopi (*coffea arabica*). Kayu ini apabila ditinting atau dipukul tidak mudah patah atau retak karena keras dan alot/liat. Kayu yang diambil biasanya bergaris tengah 2 cm, dikupas kulitnya, kemudian dipotong masing-masing berukuran satu jengkal dan tiga jengkal atau kira-kira berukuran panjang 45 cm dan 15 cm. Yang panjang digunakan sebagai alat pemukul atau peninting dan pendek sebagai alat yang akan dicutat atau ditolak. Lapangan yang digunakan lapangan terbuka dan tidak dilalui oleh banyak orang supaya tidak membahayakan pada waktu mencutat atau meninting. Di lapangan tempat bermain dibuat sebuah lubang yang berbentuk bulat telur yang dalamnya $\frac{3}{4}$ jengkal atau kira-kira 10 cm. Lubang ini digunakan sebagai tempat anak patokak yang kayunya berukuran sejengkal atau kira-kira 15 cm dengan posisi membentuk sudut 45° dengan permukaan tanah.

Perlengkapan permainan selalu disiapkan oleh masing-masing peserta berupa kayu berbentuk bulat (silinder) $1\frac{1}{2}$ cm hingga 2 cm panjangnya 3 jengkal atau kira-kira 40 hingga 45 cm menurut ukuran jengkal anak usia

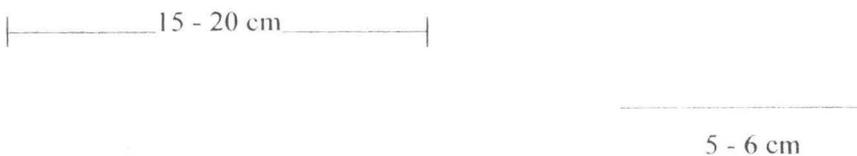
sekolah, dan alat ini digunakan untuk mentokak atau mencutat, memukul, mematok dan meninting, alat ini biasa disebut utat. Sedangkan kayu yang dicutat, dipukul, dipatok dan ditinting yang panjangnya sejengkal, kira-kira panjangnya 10 hingga 15 cm disebut janak. Jenis kayu yang digunakan sembarangan asalkan lurus dan tidak berbuku. Tetapi menurut keterangan dari informan yang biasa mengikuti kegiatan permainan ini, jenis kayu yang digunakan adalah jenis kayu kopi (*coffea arabica L*). Mereka memilih jenis kayu ini karena kualitasnya baik, keras dan alot/liat.



Gambar 9.

Alat permainan patokak yang terbuat dari kayu

Lubang tempat mencutat/mematok dibuat di atas lapangan permainan, dengan cara menggali tanah sedalam 5 hingga 6 cm dan panjang 15 hingga 20 cm dan berbentuk ellip atau segitiga di lapangan keras.



Gambar 10.

Lubang tempat mencutat

Ukuran alat permainan yang lazim digunakan adalah panjang jengkal para pemainnya. Demikian juga dengan ukuran lubang yang diperlukan. Segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan permainan ini diajukan oleh penginisiatif, kemudian dijadikan keputusan dan disepakati bersama.

d. Jalannya Permainan

Untuk kelancaran jalannya permainan para pemain telah memahami dengan sesungguhnya peraturan permainan.

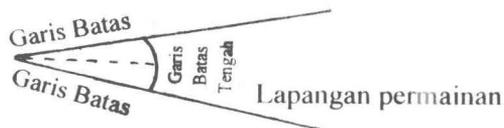
Peraturan permainan adalah sebagai berikut :

- Pemain dan lamanya permainan

Permainan patokak dilakukan oleh 2 orang dengan cara suten maksudnya menentukan siapa yang lebih dulu memulai permainan. Permainan ini waktunya ditentukan kesepakatan berdasarkan poin yang telah ditentukan dan biasanya sampai poin 100. Kalau salah satu pemain telah memperoleh poin 100 sekaligus dinyatakan pemenang dan janak dipukul oleh pemenang hingga jarak tertentu, maka yang kalah mendukung pemenang dengan jarak dari tempat memukul hingga di tempat jatuhnya janak.

- Lapangan

Permainan patokak ini dilakukan pada lapangan terbuka sesuai kemauan kedua belah pihak dan bebas dari gangguan. Lapangan yang digunakan berbentuk 45° hingga 90° , ditarik dari ujung lubang tempat mencuat.



Gambar 11.
Lapangan permainan Patokak

Cara bermain dibagi atas 3 tahap yaitu :

a). *Mencutat*

- Janak diletakkan melintang di atas lubang/tempat mencutat
- Pemain sebagai lawan berdiri dengan posisi menghadap yang sedang bermain dalam jarak lebih dari 10 m dari lubang tempat mencutat.
- Selanjutnya pemain melakukan cutatan ke lapangan permainan.
- Jika janak tertangkap oleh lawan, maka pihak lawan memperoleh poin atau nilai dan pemain yang melakukan cutatan mati, kemudian digantikan oleh pihak lawan.
- Jika gagal tidak dapat ditangkap maka janak dilemparkan oleh pihak lawan pada utat yang diletakkan melintang di atas lubang/tempat mencutat. Untuk menghindarkan agar tidak mudah ditangkap oleh pihak lawan, biasanya janak dicutat rata lapangan.
- Jika janak yang dilemparkan oleh pihak lawan mengenai utat, maka pemain yang bersangkutan dinyatakan mati. Kemudian pihak lawan yang menggantikannya sebagai pemain.
- Jika tidak kena, permainan dilanjutkan pada tahap berikutnya yang disebut tinting.

CARA MENCUTAT

Posisi utat
terhadap janak



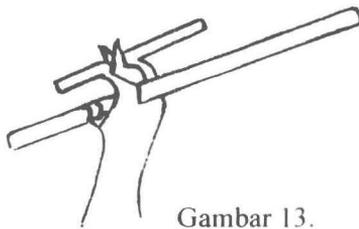
letak utat melintang
di atas lubang tempat
mencutat



Gambar 12.
Cara mencutat

b). *Meninting atau Memukul*

- Janak dipegang bersama utat dengan satu tangan
- Pada tahap berikutnya janak dilemparkan sedikit ke atas kemudian dipukul dengan utat sekuat mungkin, sehingga janak dapat melayang sejauh mungkin ke lapangan permainan.
- Tingting atau pemukul janak dalam batas daerah tempat meninting (lubang tempat mencutat dan mematok).
- Jika janak yang ditinting atau dipukul tidak kena, maka pemain mati.
- Jika janak yang dipukul dapat ditangkap oleh pihak lawan yang menjaga mendapat nilai tangkap dan pemain mati.
- Jika tidak tertangkap, maka pihak lawan harus melemparkan kembali janak tersebut dari tempat janak berhenti, dan diusahakan ke arah sedekat-dekatnya dengan lubang sebagai tempat mencutat atau mematok janak. Jika jarak antara janak yang dilemparkan kembali ke tempat mencutat (lubang) kurang dari 2 kali panjang tinting (kurang dari 1 meter), pemain dinyatakan mati.
- Pemain yang melakukan tinting diperbolehkan mengambil ancang-ancang atau posisi yang menguntungkan untuk memukul atau menangkis dengan utat agar janak itu dapat dipukul kembali ke lapangan permainan. Pukulan ini boleh ditangkap tetapi tidak boleh disepak atau distop dengan kaki atau badan oleh pihak lawan yang menjaga.
- Kemudian jarak antara janak yang telah berhenti dengan lubang sebagai tempat mencutat atau mematok janak diukur dengan cutat.
- Jika tahap kedua ini pemain yang melakukan permainan berjalan mulus dan tidak mati, maka pemain ini berhak melanjutkan permainan ke tahap berikutnya yaitu mematok.

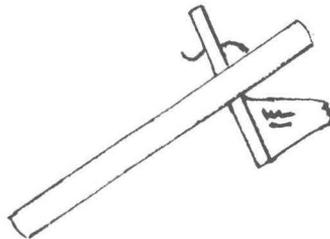


Gambar 13.

Cara meninting dengan pegangan janak antara ibu jari dan telunjuk.

c). *Mematok*

- Janak diletakkan membujur di atas lubang sebagai tempat mencutat dengan bagian depan dari janak terletak di bibir lubang sehingga sebagian dari janak mencutat atau timbul $\frac{1}{4}$ sampai $\frac{1}{3}$ dari panjang janak di atas lubang dalam posisi miring.
- Dilanjutkan dengan memukul atau mematok ujung janak yang timbul dengan utat sehingga terungkit atau terangkat dan terlempar ke atas, dan pemain meninting janak, kalau bisa berulang kali supaya dapat memperoleh poin atau nilai yang lebih besar. Semakin banyak meninting **semakin** banyak nilai yang diperoleh, dan diusahakan agar pukulan **terakhir** sejauh mungkin dari jarak lubang ke tempat lapangan.
- Jika pemain gagal atau tidak berhasil meninting atau memukul janak pada saat terungkit ke atas **berarti** pemain tersebut mati.
- Jika tidak mati, maka angka dihitung dari berhentinya janak sampai lubang tempat mematok dan seterusnya permainan dilanjutkan lagi dari semula dengan mencutat.



Gambar 14

Letak janak pada lubang dan cara mematoknya

- Cara memperoleh nilai

Bagi penjaga atau pihak lawan jika berhasil menangkap cutatan, tintingan serta patokan yang dipukul, mendapat nilai 10 (sepuluh). Jika dengan satu tangan mendapat nilai 20 (dua puluh).

Bagi pemain pada waktu meninting atau memukul janak dengan utat, dihitung dengan panjangnya utat dari jarak tempat mengutat hingga jarak jatuhnya janak.

Pada waktu janak dipatok dan terungkit kemudian kena pukul satu kali ke depan lapangan, diukur dengan utat dari jarak lubang/tempat mematok hingga jatuhnya janak, jika janak dipukul dua kali akan dihitung dikalikan dua dari janak dan jika tiga kali kena pukul akan dikalikan tiga dan seterusnya.

- Cara menghitung nilai

Hasil yang diperoleh dari tintingan atau pukulan utat terhadap janak atau patokan janak yang terungkit kemudian dipukul diukur dengan panjang utat atau panjang janak.

Jarak satu utat sama dengan nilai satu. Apabila janak ditangkap dengan dua tangan dihitung 10 dan jika dengan satu tangan dihitung 20.

- Pemain dinyatakan mati jika :

Cutatan, tintingan, pukulan hasil pengambilan tintingan serta patokan berhasil ditangkap oleh pihak lawan atau penjaga pada waktu melakukan tintingan maupun patok tidak kena.

- Penentuan pemenang

Permainan ini tidak menggunakan wasit, masing-masing pemain telah mengetahui syarat permainan patokak. Untuk memulai permainan patokak ini ditempuh dengan jalan suten dan biasanya kesepakatan nilai yang akan dicapai hingga 100, siapa yang lebih dulu mencapai angka 100 dinyatakan sebagai pemenang. Hadiah bagi yang menang yaitu pemain yang menang memukul janak dengan utat sejauh dari tempat memukul janak hingga jatuhnya janak dan kemudian yang kalah mendukung pemenang dari jarak tersebut secara bolak balik. Ini berarti bahwa siapa yang kalah akan mendapat hukuman sesuai dengan peraturan yang telah disepakati.

3. *Permainan Matombok*

Matombok adalah jenis permainan tradisional anak-anak di daerah Kabupaten Minahasa. Matombok yaitu membidik buah atau biji kemiri dari jarak yang sudah ditentukan. Matombok mempunyai makna : ma artinya melakukan sesuatu, sedangkan tombok artinya bidik, jadi matombok artinya membidik.

a. Latar Belakang dan Perkembangan.

Latar belakang permainan ini berasal dari salah satu kegiatan anak-anak pada saat mereka berkumpul di suatu tempat. Saat itu mereka sering melempar-lempar batu yang diarahkan ke suatu sasaran. Hal ini mereka lakukan untuk saling menunjukkan kemahiran dan ketepatan lemparan. Kegiatan anak-anak ini ditentang oleh orang tua karena lemparan batu ini sering menimpa atap rumah yang dapat mengakibatkan kerusakan, atau dikhawatirkan dapat menimpa sesama teman yang tentunya berdampak negatif.

Karena sering mendapat teguran dari orang tua, maka permainan ini kemudian menggunakan biji kemiri dalam bentuk permainan matombok. Digunakannya biji kemiri ini karena saat itu di Minahasa banyak ditemui biji kemiri apalagi disaat musim kemiri berbuah.

Sejak dulu masyarakat desa di Minahasa mempunyai kebiasaan melakukan pekerjaan mencari buah kemiri yang dilakukan oleh anak laki-laki. Buah kemiri bagi masyarakat Minahasa digunakan untuk bumbu masak, ramuan obat, dan bahan bakar alat penerangan (lampu minyak).

Permainan matombok sering dilakukan di sela-sela mereka mencari buah kemiri atau pada waktu senggang. Permainan ini belum diketahui kapan mulai dilakukan, namun menurut informan permainan ini sudah ada sejak dulu. Permainan ini digemari oleh anak-anak laki-laki, bahkan kadang-kadang orang tua pun ikut bermain. Permainan ini hanya merupakan permainan anak-anak sehari-hari tidak pernah dilombakan ataupun dimainkan untuk memeriahkan suatu peristiwa atau upacara adat.

Seiring dengan perkembangan zaman, maka sekarang permainan ini tidak lagi menggunakan kemiri, tetapi sudah menggunakan kelereng.

b. Pelaku/Peserta

Jumlah peserta pertandingan matombok minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa permainan ini khusus dimainkan oleh anak laki-laki dan tidak dimainkan oleh anak-anak wanita, sebab hanya laki-laki yang berani pergi ke hutan atau ke kebun untuk mencari buah kemiri. Anak wanita dianggap tidak pantas untuk mencari buah kemiri, karena lokasinya jauh dari kampung.

c. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan matombok menggunakan peralatan yang sangat sederhana yaitu buah kemiri dan di lapangan terbuka atau di halaman rumah. Lapangan yang digunakan sebagai arena permainan dibuat denah permainan yang terdiri dari tempat membidik dan lingkaran sebagai sasaran permainan. Ukuran arena permainan paling kecil luasnya 5 x 5 meter dan paling besar 10 x 4 meter, atau sesuai persetujuan bersama.

Dalam permainan matombok para peserta menyiapkan seperangkat perlengkapan permainan yaitu buah kemiri khusus untuk taruhan dan gaco dari buah kemiri sebagai pembidik. Gaco dari kemiri yang lebih besar dari kemiri taruhan; biasanya kemiri yang digunakan sebagai gaco dibentuk menjadi bulat dengan memotong dan menggosok sekeliling bijinya dan dilobangi kemudian dikeluarkan isinya, diganti dengan mengisi serpihan batu atau besi supaya lebih berat.

d. Jalannya Permainan

Lancarnya kegiatan dalam arena permainan tergantung dari peraturan yang biasanya telah dipahami oleh para peserta dalam permainan matombok ini.

Peraturan adalah sebagai berikut :

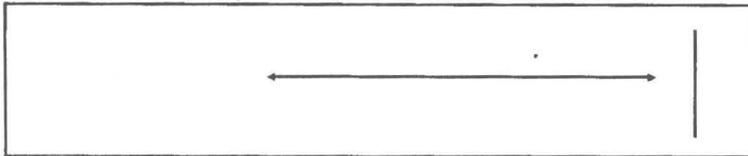
- Permainan dan lamanya permainan

Permainan matombok dimainkan oleh minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. Permainan ini tidak menggunakan waktu

lamanya permainan. Kala ada peserta yang kalah dan buah kemirinya sudah habis permainan berhenti, atau walaupun masih ada buah kemiri yang ia miliki tetapi tidak mau lagi melanjutkan permainan dapat berhenti menurut kemauannya sendiri.

- Lapangan

Permainan matombok dilakukan pada lapangan terbuka atau halaman rumah sesuai kesepakatan para peserta. Sebelum kegiatan permainan ini dilaksanakan salah seorang peserta membuat denah permainan. Mula-mula dibuat lingkaran, besarnya lingkaran tergantung dari banyaknya buah kemiri yang diletakkan dalam lingkaran secara merata dan tidak bersusun. Makin banyak taruhan makin meluas pula besar lingkaran yang dibuat. Garis tengah lingkaran kira-kira 25 cm sampai 50 cm. Jarak untk membidik dan lingkaran sebagai sasaran permainan tergantung kesepakatan para peserta, minimal 3 meter dan kadang-kadang hingga 10 meter. Makin banyak taruhan permainan dan makin ahli pemain, makin jauh pula tempat membidik.



Gambar 15

Lapangan permainan matombok

- Cara Bermain Matombok

Misalnya yang bermain 4 orang, yang terdiri dari A, B, C, dan D. Untuk menentukan siapa yang berhak memulai permainan maka peserta suten: Hasilnya ternyata yang pertama membidik adalah A, seterusnya B, C, dan D. Jumlah taruhan pada ronde ini adalah 20 buah kemiri (masing-masing peserta 5 buah)

Pada ronde pertama yang mulai membidik adalah peserta A, membidik dari jarak yang sudah disepakati bersama ke arah sasaran/taruhan yang berada dalam lingkaran. Jika pada ronde ini peserta A berhasil membidik dan kena sasarnya yaitu salah satu kemiri taruhan keluar dari lingkaran bersama-sama dengan gaco, dengan demikian seluruh kemiri dalam lingkaran diambil oleh peserta A dan sekaligus memiliki semua taruhan.

Permainan dilanjutkan dengan peserta B serta jumlah taruhan yang sama. Kali ini B berhasil membidik sasaran, permainan dilanjutkan oleh peserta C. Peserta C berhasil membidik sasaran, tetapi dengan sangat menyesal gaconya tertinggal dalam lingkaran, sehingga C tidak mendapat apa-apa dan dinyatakan mati dan sebagai sanksinya peserta C tidak boleh ikut bermain. Hal seperti ini merupakan sanksi bagi pemain jika pada waktu membidik gaconya tertinggal dalam lingkaran.

Permainan dilanjutkan oleh peserta D, ternyata hasil bidikannya mengenai sasaran, sehingga semua taruhan menjadi miliknya. Ronde berikutnya dimulai dengan menambah jumlah taruhan (masing-masing peserta menaruh kemiri dalam lingkaran 10 buah). Bertambah banyaknya jumlah taruhan sehingga lingkaran yang kapasitasnya 20 buah kemiri diperluas hingga kapasitasnya lebih dari semula. Pada ronde ini peserta C tidak boleh ikut bermain sebagai sanksi atas kesalahannya pada ronde sebelumnya. Apabila pada ronde ini ada peserta yang berhasil menang, maka dimulai ronde berikut dengan mengikutsertakan peserta C. Jumlah ronde permainan tidak ditentukan, tergantung dari kesepakatan bersama. Setiap peserta berusaha agar pada waktu membidik, sasaran gaconya tidak boleh tertinggal dalam lingkaran taruhan. Biasanya, jika ada peserta yang kalah dan buah kemirinya habis, dengan sendirinya berhenti dan diganti peserta lain. Peserta yang menang dan mau berhenti tidak diperkenankan. Kalau sampai terjadi ada peserta yang sudah menang dan berhenti akan diteriaki oleh teman-temannya, dan dianggap pengecut atau curang.

Permainan dihentikan atas persetujuan bersama.

Sebagai konsekuensi kalah menang dalam permainan matombok ini, peserta yang selalu berhasil membidik sasaran, dengan tidak meninggalkan gaco dalam lingkaran akan memperoleh banyak taruhan.

4. *Permainan Dagongan*

Dagongan adalah jenis permainan tradisional di daerah Kabupaten Minahasa yang artinya tolak menolak. Hingga saat ini permainan dagongan merupakan permainan rakyat yang umumnya melibatkan orang dewasa.

a. *Latar Belakang dan Perkembangannya*

Menurut keterangan yang diperoleh dari informan yang biasa terlibat dalam permainan ini, maupun yang sudah pernah menyaksikan jenis permainan ini mengatakan, bahwa permainan dagongan sudah ada sejak dulu. Kapan munculnya tidak dapat ditentukan dengan pasti, sebab hingga saat ini belum ada deskripsi yang mengungkapkan sejak kapan munculnya jenis permainan ini. Daerah Minahasa umumnya ditumbuhi berbagai jenis bambu yang turut menentukan pola pikir masyarakat sekitar untuk memanfaatkannya.

Mulai dari tunas bambu (rebung) yang dapat dikonsumsi sebagai bahan makanan hingga pada bambu tua yang dimanfaatkan untuk pagar, perabot, dan rumah sederhana. Ciri khas masyarakat Minahasa yang terkenal dengan mapalus (gotong royong) dalam membangun rumah biasanya akan dikerjakan bersama-sama. Mulai dari menebang, mengumpulkan bambu, hingga membawa ke lokasi tempat mendirikan rumah. Dari bekerja bersama-sama inilah awal munculnya ide permainan dagongan. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok yang sama jumlahnya dengan cara saling menolak bambu, siapa yang lebih dulu terdorong dianggap kalah dan diteriaki oleh yang menang bahwa yang kalah payah dan tidak memiliki kemampuan sebagai laki-laki. Mereka mengatakan demikian karena permainan ini hanya didominasi oleh laki-laki. Lambat laun permainan ini menjadi kegemaran masyarakat dan pelaksanaannya sering

dilaksanakan untuk memeriahkan hari-hari raya seperti HUT Proklamasi RI dan acara-acara khusus lainnya.

Permainan ini dapat pula dimainkan oleh anak-anak tetapi menggunakan bambu yang ukurannya lebih kecil. Permainan dagongan ini menjadi populer setelah dimasukkan dalam kurikulum muatan lokal di tingkat sekolah dasar. Permainan ini banyak penggemarnya karena bahan yang diperlukan mudah di dapat dan tidak mengenal status sosial dalam masyarakat.

b. Pelaku/Peserta Pemain

Jumlah peserta masing-masing regu 5 (lima) orang. Para peserta terdiri dari laki-laki, hal ini disebabkan yang biasa mengambil bambu di hutan atau dikebun adalah laki-laki dan tidak pernah ada perempuan.

c. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Peralatan atau perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini sangat sederhana, tidak menggunakan peralatan yang modern dan mahal, bahannya murah dan mudah di dapat. Bambu yang dipakai dalam permainan ini adalah bambu gading (*bambusa vulgaris schard*), dalam bahasa Minahasa taki. Bambunya harus lurus dan ruas-ruasnya harus dibersihkan supaya tidak terdapat cabang yang dapat membahayakan pada waktu tolak menolak. Bambu yang digunakan panjangnya 6 meter. Lapangan yang digunakan sebagai lokasi permainan berukuran 6 x 10 meter. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit.

d. Jalannya Permainan

Kalau dalam tarik tambang kedua regu tarik menarik sedangkan permainan dagongan tolak menolak sebab alat yang digunakan adalah bambu. Kedua regu berbaris saling berhadapan, dan yang paling depan memegang bambu dengan jarak 1 meter dari pertengahan bambu. Ini berarti bahwa masing-masing regu memegang bambu dengan jarak 2 meter, karena pertengahan antara kedua regu tidak boleh dipegang. Wasit memberi aba-aba dengan hitungan 1 sampai 3. Regu yang cepat terdorong dinyatakan kalah. Tolak menolak ini dilaksanakan sampai 3 babak.

5. *Permainan Maayang Umpei*

Maayang Umpei merupakan jenis permainan rakyat tradisional di daerah Kabupaten Minahasa dengan cara membidik belahan batok kelapa yang sudah dibentuk dan ditata sedemikian rupa dan bagian bawahnya diruncingkan. Maksud meruncingkan bagian bawahnya dengan berbentuk segitiga agar mudah berputar dan apabila dibidikkan jangkauannya jauh. Sedangkan alat pembidik diambil dari belahan ruas bambu serta kedua ujungnya ditajamkan. Apabila belahan ruas bambu ini ditancapkan ke tanah, maka ujung yang ditancapkan ini biasanya diruncingkan sedangkan bagian atasnya hanya ditajamkan untuk meratakan tanah guna meletakkan batok kelapa supaya posisinya tepat bila dibidik. Alat bidik ini disebut pepidi.

Maayang umpei mempunyai makna : umpei = belahan batok kelapa yang sudah dibentuk sesuai keinginan, sedangkan maayang terdiri dari kata ayang dan awalan ma yang berarti sedang melakukan suatu pekerjaan. Jadi arti sebenarnya adalah bermain batok kelapa.

a. *Latar Belakang dan Perkembangannya*

Permainan ini sudah sejak dulu digemari dan hingga saat ini belum ada deskripsi yang menulis kapan munculnya permainan ini. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dari berbagai lapisan masyarakat.

◀ Jika tiba musim permainan ini, maka terdengar bunyi di tempat-tempat tertentu yakni anak-anak memukul-mukul belahan batok kelapa dengan belahan ruas bambu sebagai pertanda bahwa masing-masing anak saling mengundang untuk bermain. Permainan ini dimainkan di halaman rumah atau di lapangan terbuka yang dianggap aman dan tidak mengganggu keamanan sekitarnya.

Perkembangan permainan ini, masyarakat setempat menganggap itu tumbuh dari kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan keadaan alam sekitarnya, yang ditumbuhi pohon kelapa dan bambu. Permainan ini timbul secara spontanitas dari anak-anak yang tidak terlepas dari ingin mencoba dan ingin tahu. Permainan ini marak dimainkan pada penghujung tahun tujuh-puluhan dan sesudah itu menghilang dari arena permainan anak-anak hingga saat ini.

Apalagi dalam konteks pembangunan bangsa dalam abad sekarang, yang disertai dengan masalah dan tantangan zaman secara nasional dan mondial. Masyarakat kini dihadapkan pada berbagai persimpangan jalan perubahan dan pertumbuhan budaya yang cukup fundamental dan spektakuler. Fundamental sebab mencakup orientasi seseorang dan spektakuler, karena menentukan gaya hidup serta peralatan yang dipakainya. Faktor inilah yang turut menenggelamkan hilangnya jenis permainan ini. Tetapi dengan digalakkannya muatan lokal bagi sekolah yang terkait kemungkinan jenis permainan maayang umpei atau maumpeian ini dapat diangkat dan diupayakan pelestariannya.

b. Pelaku/Peserta Pemain

Permainan maumpeian pada umumnya didominasi oleh anak laki-laki sekitar usia 6 sampai 12 tahun. Jumlah peserta dalam permainan ini hanya 2 orang kalau kegiatan ini hanya memerlukan sanksi atau ganjaran. Akan tetapi bila permainan ini memerlukan taruhan jumlah peserta minimal 2 orang dan maksimal 5 orang.

c. Peralatan/Perlengkapan

Permainan maumpeian tidak memerlukan peralatan yang canggih, tetapi peralatannya sangat sederhana yaitu batok kelapa dan bambu gading (bambusa spinosa) yang ruas bambunya dipotong dan dibelah sesuai kebutuhan. Lapangan yang dijadikan arena permainan biasanya halaman luas atau lapangan terbuka dan aman tidak mengganggu alam sekitarnya.

d. Jalannya Permainan

Sebelum permainan dimulai dibuat denah dengan menarik garis horizontal sesuai dengan bentuk kegiatan permainan apakah dengan taruhan atau ganjaran. Jika permainan taruhan garis horizontal yang dibuat panjangnya sesuai dengan jumlah taruhan sambil meletakkan umpei pada garis dimaksud. Garis horizontal ini memiliki tanda diujungnya yang ditentukan oleh peserta permainan. Garis paling ujung menghadap tempat bidik biasanya sebelah kiri dilingkari dengan diameter 3 hingga 5 cm disebut kokong atau kepala. Sedangkan garis ujung sebelah kanan yang menghadap arah tempat bidik ditarik garis vertikal sebagai penutup garis horizontal yang panjangnya sekitar 5 hingga 10 cm disebut ipus atau ekor. Garis horizontal yang dibuat ini dapat juga digunakan dalam permainan memaki sanksi atau ganjaran tetapi hanya untuk meluruskan pemasangan umpei dan pepidi (alat bidik yang ditajamkan kedua ujungnya) bagian atasnya ditajamkan dalam bentuk persegi sedangkan bagian bawahnya ditajamkan seperti tiang pancang. Dalam pelaksanaan permainan bagian atas pepidi untuk meratakan tanah tempat meletakkan umpei dan bagian bawahnya untuk menancapkannya ke tanah sebagai tempat taruhan.

Jarak dari tempat memasang umpei dan pepidi ini sesuai kesepakatan para peserta permainan. Kalau dalam kegiatan permainan taruhan maka yang dipasang hanyalah umpei, tapi jika pakai sanksi maka yang dipasang pepidi dan umpei yaitu memasang pepidi pada ujung garis horizontal sebelah kiri ke arah tempat bidik dan umpei sebelah kanan pepidi dengan jarak 10 hingga 15 cm. Umpei yang dibuat ditajamkan juga bagian bawahnya sehingga umpei berbentuk segitiga, maksudnya untuk memudahkan menancapkan dalam garis horizontal dan sebagai kendali arah bidik.

Untuk menentukan siapa yang lebih dulu membidik ditentukan dengan suten, baik memakai sanksi maupun memakai taruhan.

Dalam permainan memakai sanksi aturan yang berlaku adalah sebagai berikut :

- a. Umpei dan pepidi dipasang sejajar dan ditancapkan ke tanah yang telah diberi garis lurus.

- b. Apabila umpei yang dibidikkan dengan pepidi ini mengenai umpei yang dipasang, maka yang membidikkan ini akan berteriak kaliek dan langsung menjadi pemenang, demikian pula kalau pepidi yang kena umpei yang dibidikkan langsung pula yang membidik ini sebagai pemenang.
- c. Jika dalam pembedikan ini tidak mengenai salah satu yakni umpei atau pepidi, dilanjutkan dengan membidik pepidi dan umpei. Tapi kalau arah bidik tidak kena pepidi lebih dahulu berarti kalah, dan kalau pepidi yang kena umpei yang dibidikkan diteruskan dengan membidikkan tidak mengenai sasaran dinyatakan mati dan digantikan oleh peserta sebagai lawan tanding. Jika peserta yang menghadapi lawan tanding ini membidikkan umpei dan kena pada umpei yang terpasang, maka lawan mendapat ganjaran, yaitu pihak pemenang akan membidikan umpei yang kalah dengan menelungkupkan umpei ini kemudian dibidikkan ke arah yang telah ditentukan oleh kedua belah pihak yang terlibat dalam kegiatan permainan. Sejauh jarak umpei yang dibidikkan ini pemenang akan didukung oleh yang kalah sampai di tempat jatuhnya umpei. Tapi jika hanya pepidi yang kena sasaran, diambil oleh pemenang kemudian dipukul sejauh jatuhnya pepidi dan peserta yang kalah mendukungnya sampai tempat jatuhnya pepidi.

Dalam permainan pakai taruhan teknis permainannya adalah sebagai berikut :

- Peserta permainan minimal 2 orang dan maksimal 5 orang.
- Masing-masing peserta memasang taruhan dengan jumlah sama sesuai kesepakatan bersama.
- Jika peserta yang membidikkan umpei mengenai sasaran yaitu mengenai pasangan pertama di ujung yang disebut kokong, maka seluruh pasangan akan menjadi miliknya, akan tetapi jika sasaran hanya mengenai disamping pasangan pertama, maka hanyalah yang kena sasaran dan seterusnya menjadi hak pemenang. Kalau kena sasaran bagian akhir dari pasangan, hanya itu saja menjadi milik pemenang.

6. *Mawetik*

"Mawetik" berasal dari bahasa daerah Minahasa yang terdiri atas kata asal *wetik* dan mendapat awalan *ma*. *Ma* berarti melakukan sesuatu pekerjaan, sedangkan *wetik* artinya retak. *Mawetik* sering pula disebut *maletok*. *Ma* sama dengan melakukan sesuatu, *letok* sama dengan mekar. Jadi permainan *mawetik* atau *maletok* adalah melakukan sesuatu pekerjaan dengan meretakkan sesuatu hingga mekar. Yang dimaksud dengan mekar ialah biji jagung.

Pada umumnya orang lebih senang menyebut *mawetik* dari menyebut *maletok*, karena istilah ini mengandung hal yang dianggap negatif oleh masyarakat. Kata *letok* dapat diinterpretasi buta bunyi. Menurut kebiasaan orang minahasa apabila dalam perjalanan dengan suatu tujuan dan bertemu dengan orang buta, maka tujuannya itu sial atau sia-sia.

a. Latar Belakang dan Perkembangannya

Permainan ini biasanya diadakan pada waktu sesudah panen padi. Sesudah panen, padi yang berisi dipisahkan dari padi yang tidak berisi. Padi berisi ini dijemur hingga kering dan ditumbuk untuk memperoleh kulitnya yang disebut *dedak* (*konga*). *Dedak* inilah yang digunakan dalam permainan, yaitu sebanyak kebutuhan dalam permainan dan dikumpulkan pada suatu tempat yang ditentukan untuk dibakar. *Dedak* ini berubah menjadi abu panas yang dipergunakan untuk permainan *mawetik*.

Sesudah panen padi, anak-anak di desa turut membantu orang tua membersihkan padi dan sekaligus menjemur, apabila sudah kering padi ditumbuk guna memperoleh beras. *Dedaknya* dikumpul dan dibawa pada tempat tertentu untuk dibakar, dan hasilnya adalah abu panas sebagai tempat memasukkan biji jagung, apabila sudah masak menjadi mekar dan kemudian terlempar dari bara api tadi.

Permainan ini bersifat musiman, yaitu sesudah panen padi. Permainan ini hanya terdapat di desa-desa. Dengan hadirnya gilingan padi hingga ke desa-desa lebih memudahkan anak-anak untuk mendapatkan *dedak*. Hal ini dirasakan mulai mempengaruhi sifat gotong royong pada anak-anak. Karena biasanya untuk mendapatkan *dedak* mereka harus menumbuk padi. Tetapi dengan adanya gilingan padi kebiasaan ini mulai menghilang.

Memang di satu pihak anak-anak diringankan pekerjaannya untuk menumbuk padi, tapi dilain pihak gotong-royong pada anak-anak dengan sendirinya hilang. Apalagi dengan adanya swalayan yang menjual jagung mekar (pop corn). Adanya perkembangan teknologi menyebabkan punahnya permainan mawetik ini.

b. Pelaku/Peserta Pemain

Permainan mawetik ini dimainkan oleh paling sedikit 2 orang dan paling banyak 6 orang. Peserta permainan mawetik tidak hanya terbatas pada anak laki-laki saja, tetapi juga pada anak perempuan. Peserta berumur 6 hingga 12 tahun, akan tetapi sering juga melibatkan orang dewasa yang tertarik dengan suasana permainan. Dengan keikutsertaan orang dewasa maka permainan ini semakin seru.

c. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Apabila ada keinginan dari kelompok untuk mengadakan permainan mawetik, maka anggota kelompok yang ikut serta dalam permainan ini secara gotong-royong menyediakan bahan-bahan yang diperlukan. Sebelum bahan disiapkan, diadakan kesepakatan lebih dulu tentang tempat pelaksanaan permainan. Setelah ditetapkan tempat pelaksanaannya, baru dibicarakan bahan-bahan yang diperlukan. Bahan-bahan yang diperlukan disediakan secara gotong-royong dan ada pula yang disediakan sendiri oleh peserta. Bahan-bahan yang disediakan secara gotong-royong adalah dedak (konga) dan kayu bakar, sedangkan bahan-bahan yang disediakan oleh setiap peserta ialah jagung kering, tempat jagung dan sepotong lidi atau kayu yang panjangnya 25 cm hingga 30 cm.

Dedak padi yang disediakan 1/2 karung s/d 1 karung dibakar untuk diambil abunya yang masih dalam keadaan panas dan digunakan untuk mengoseng jagung (dalam bahasa Manado disebut songara).

Alat yang digunakan untuk mengorek jagung yang dimasukkan dalam abu panas, adalah batang lidi atau kayu. Jagung yang sudah mekar atau masak diisi dalam tempat yang sudah tersedia. Tempat itu berupa batok kelapa atau tempurung.

d. Iringan Permainan

Permainan ini diiringi syair yang dipakai oleh peserta sebagai pembingung. Maksud syair yang diucapkan oleh seorang atau lebih bahkan secara bersama-sama ini sengaja dibuat-buat untuk membingungkan antar peserta sehingga konsentrasi terhadap jagung dimekarkan dalam abu panas terganggu dan akibatnya bisa hangus. Tentunya menimbulkan kerugian dan kekalahan bagi peserta yang dalam keadaan bingung.

Adapun syair yang diucapkan sebagai berikut :

- Asap-asap di sini bobou bunga,
- Dan di sana bobou busu.

Maksud bunyi syair itu ialah : "Asap-asap di sini berbau harum (bunga, dan di sana berbau busuk".

Peserta yang mengucapkan syair ini seolah-olah sedang bercakap-cakap dengan asap, dan asap itu disuruh untuk menyerang lawan. Peserta yang kena asap akan meneteskan air mata.

Bagi peserta yang mengucapkan : "Asap-asap di sini bobou bunga", maksudnya di lokasi (tempatnyanya berada) berbau harum yang berarti teman jangan diganggu; sedangkan ucapan : "Asap-asap di sana bobou busu", maksudnya di lokasi (tempat peserta lainnya) berbau busuk yang berarti mereka itu musuh dan perlu diusir atau diserang.

Setiap peserta dalam permainan ini selalu mengucapkan syair tersebut, daerah sekitar peserta yang menghadapi timbunan abu panas ini tidak luput dari kepulan asap. Permainan mawetik ini biasanya diadakan di sekitar dangau atau rumah atau juga di lapangan terbuka yang terhalang dari sengatan sinar matahari atau curahan hujan.

e. Jalannya Permainan

Sebagaimana telah dipaparkan bahwa tempat yang dijadikan arena permainan tergantung pada kesepakatan bersama. Lokasi yang ditentukan ini dianggap strategis dan tidak mengganggu kegiatan orang lain. Setelah lokasi ditentukan, dan telah tersedia timbunan abu dedak panas, para peserta mulai bermusyawarah cara bagaimana permainan diadakan.

terutama berapa taruhan dan siapa-siapa pesertanya. Setelah ada kesepakatan, maka setiap peserta menempati tempatnya masing-masing dengan mengelilingi timbunan abu panas. Masing-masing peserta menempati posisi dengan jarak tertentu sekitar 25 cm hingga 30 cm dari timbunan abu tersebut.

Selain itu didaerah tempat mengoseng (songara) jagung ini dibagi sama besar pada setiap peserta. Dalam permainan ini tidak ada wasit, dan yang menentukan kalah menang adalah semua peserta. Sebagai tanda bahwa permainan dimulai, yakni secara bersama-sama menghitung, satu, . . . dua, . . . tiga.

Setiap peserta menggenggam sejumlah biji jagung yang telah ditentukan dan tangan kanan atau kirinya memegang alat pengorek (lidi atau kayu), setelah mendengar aba-aba secara bersama mereka langsung menjatuhkan biji-biji jagung ke dalam abu panas di hadapan masing-masing.

Untuk menentukan siapa pemenang di dalam pertandingan ini, ialah peserta yang memperoleh jagung mekar paling banyak. Teknik yang digunakan dalam mendapatkan jagung mekar yang paling banyak tergantung dari keterampilan masing-masing peserta bagaimana mengorek-ngorek biji jagung supaya masak secara merata. Biji jagung yang masak secara merata akan membuat ledakan kecil dan jagung inilah yang mekar dengan kualitas baik. Dikatakan kualitas baik sebab mekarnya bagus dan besar.

Pada saat jagung kelihatan mulai mekar, maka mulailah terdengar syair pembingung seperti telah dipaparkan di atas. Dalam kegiatan permainan ini pada peserta selalu dalam keadaan siaga agar biji jagung yang sudah mekar jangan sampai melenting ke daerah lawan, karena biji jagung yang melenting ke daerah lawan akan menjadi miliknya.

Penentuan jangka waktu permainan ini tidak terbatas, karena jagung yang ditaruh pada abu panas mempunyai batas tertentu tergantung kering tidaknya biji jagung. Biasanya biji jagung yang tidak mekar lama dalam api dan hanya retak yang dalam bahasa Minahasa disebut retik atau nyanda polote. Batas waktu biji dan kering mulai bermekaran pada menit kedua atau ketiga.

Setelah 5 menit masing-masing peserta mulai mengadakan pemeriksaan secara jujur serta menghitung siapa di antara peserta yang memiliki jagung mekar terbanyak, maka dialah sebagai pemenang.

Setelah selesai menentukan siapa pemenang, maka dimulai dengan babak baru berupa ronde berikutnya, dengan kata lain pertandingan baru dan taruhan baru pula.

Peserta yang tidak mau ikut lagi dapat mengundurkan diri dan dapat diganti oleh orang lain. Tapi biasanya peserta yang sudah ikut sejak semula tidak akan mengundurkan diri dan ikut terus bermain hingga semua peserta sepakat untuk berhenti. Berakhirnya suatu permainan diukur dengan berakhirnya satu ronde; sedangkan bubarnya permainan tidak tentu. Adakalanya disesuaikan dengan musyawarah bersama, dan kadang-kadang permainan dihentikan karena ada di antara peserta harus membantu orang tua atau sudah menjelang malam.

Pemenang dalam permainan ini akan memperoleh hadiah sebanyak taruhan yang disepakati. Taruhan berupa biji jagung mekar. Sebagai contoh peserta 4 orang. Sesuai kesepakatan taruhan, biji jagung dari setiap peserta 10 yang mekar, dalam arti masing-masing peserta diharuskan memberi 10 biji jagung mekar kepada pemenang.

Biasanya pada ronde pertama taruhan jagung belum dapat dilakukan sebab masing-masing peserta belum memiliki jagung mekar, sehingga setiap peserta mencari modal dengan memiliki biji jagung mekar yang diperoleh melalui mengoseng secara ekstra.

Apabila para peserta permainan telah memiliki modal atau masing-masing peserta sudah memiliki biji jagung mekar secukupnya, barulah dimulai dengan taruhan.

Sering peserta mengadakan taruhan secara ekstra dalam permainan ini, yaitu dengan tidak menentukan siapa yang terbanyak biji jagung mekar. Cara yang ditempuh adalah siapa yang lebih dulu memperoleh jagung mekar, dialah pemenangnya. Taruhan demikian tidak lain hanya saling menguji keberanian seseorang untuk mengadakan taruhan dan menguji kualitas jagung masing-masing. Untuk menentukan keputusan dalam permainan ini didasarkan atas kesepakatan atau persetujuan bersama.

7. *Masemperan*

"Masemperan" berasal dari kata "semper" artinya "hadang". "Masemperan" artinya "baku hadang" atau "saling menghadang". Maksudnya bahwa permainan ini dilakukan dengan cara menghadang penyerang secara berganti-ganti.

a. *Latar Belakang dan Perkembangannya*

Sesuai hasil wawancara dengan orang-orang tua, bahwa permainan ini telah ada sejak dulu dan mereka hanya meneruskannya kepada generasi sekarang.

Pada umumnya rumah di Minahasa mempunyai halaman cukup luas, yang dapat dijadikan tempat untuk pelaksanaan permainan ini. Selain itu, permainan ini mudah dimengerti dan tidak membedakan latar belakang sosial para pemain. Maksudnya, bahwa dalam permainan ini tidak dikenal adanya perbedaan sosial, sehingga permainan ini sangat memasyarakat terutama pada kalangan anak-anak dan muda-mudi. Orang tua biasanya hanya ikut menyaksikannya.

b. *Pelaku/Peserta Pemain*

Permainan "masemperan" merupakan permainan kelompok atau regu. Kelompok/regu yang satu melawan regu yang lain. Jumlah masing-masing regu terdiri dari 3 - 4 orang. Namun yang paling sering dimainkan yaitu masing-masing regu terdiri dari 4 orang.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan muda-mudi pada waktu-waktu senggang. Dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan saja, dapat juga campuran laki-laki dan perempuan.

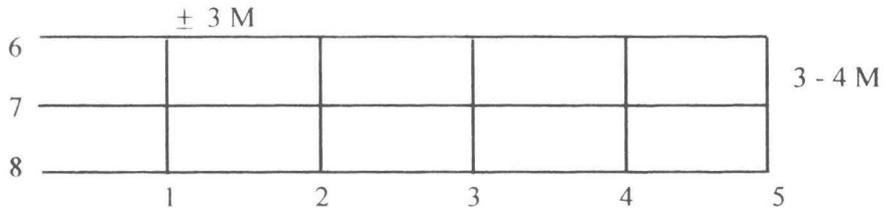
Dalam permainan ini disamping dituntut ketangkasan dari para pemain juga diperlukan siasat bermain.

c. *Peralatan/Perlengkapan Permainan*

Permainan "masemperan" ini tidak memerlukan banyak peralatan/perlengkapan. Peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan hanya halaman/tanah yang agak luas dan bersih dari benda-benda/batu-batu yang dapat mengakibatkan para pemain jatuh atau terluka.

Pada halaman/tanah tersebut dibuatkan lapangan permainan yang berbentuk kotak-kotak dan sebagai penggaris digunakan telapak kaki.

Gambar sebagai berikut :



Gambar 16.
Lapangan Permainan Masemperan

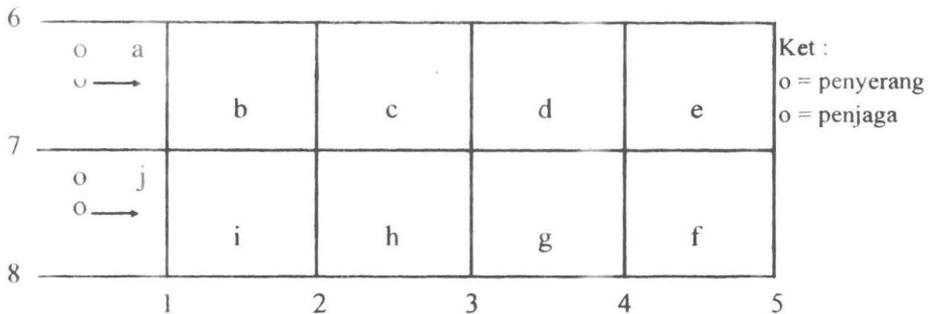
d. *Jalannya Permainan.*

Untuk melaksanakan permainan "masemperan", mula-mula dicari lokasi yang cukup luas sebagai arena permainan. Permainan ini diikuti oleh 2 regu yang masing-masing berjumlah 3 - 4 orang. Setelah jumlah pemain cukup dan lokasi permainan sudah ada, maka mulailah mereka membuat lapangan permainan, kemudian menentukan anggota dari masing-masing regu. Biasanya untuk menentukan anggota regu ini diadakan "sut" (adu jari). Misalnya yang satu memberikan jari telunjuk dan yang lain ibu jari, maka pemenangnya adalah yang mengeluarkan ibu jari. Penentuan anggota kelompok secara "sut" ini dilakukan oleh dua-dua orang. pemain yang satu "sut" dengan pemain yang lain yang dianggap hampir sama besar, tangkas dan lincahnya.

Maksudnya agar masing-masing regu akan mempunyai kekutan yang berimbang. Para pemain yang kalah dalam satu "sut" menjadi regu yang menang menjadi satu regu.

Setelah dibagi dalam 2 regu, maka regu yang kalah menjadi penjaga, sedang yang menang menjadi regu penyerang.

Posisinya seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 17.

Posisi setiap regu dalam permainan masemperan

Pada gambar ini pemainnya berjumlah 8 orang atau masing-masing regu terdiri dari 4 orang. Jika pemainnya hanya berjumlah 6 orang (3 orang masing-masing regu), maka garis penjagaan dikurangi satu.

Regu penjaga menempati garis-garis penjagaan (1-4). Penjaga garis (1) yang dianggap sebagai kapten regu, selain menjaga garis depan ia pun harus menjaga garis tengah (7). Regu penyerang semuanya berada di bagian depan arena permainan (pada kotak a dan atau j).

Setelah regu penjaga menyatakan siap, maka regu penyerang diperbolehkan masuk dengan melewati garis-garis (1-4) yang telah dijaga ketat oleh regu penjaga. Regu penyerang ini harus berusaha kembali ke tempat semula (kotak a dan atau j). Jika salah seorang dari anggota regu penyerang berhasil kembali ke tempat semula, maka ia langsung berteriak "spel". Maksudnya, bahwa penyerangnya telah berhasil dan kawan-kawannya setelah mendengar terikan tersebut segera kembali ke tempat semula untuk memulai lagi penyerangan baru. Keberhasilan dari penyerangan tadi merupakan satu point atau nilai bagi regu tersebut.

Aturan Permainan :

1. Diadakan pergantian posisi yaitu penyerang menjadi penjaga dan sebaliknya, apabila :
 - Salah seorang dari regu penyerang terjangkau atau tersentuh oleh salah seorang dari regu penjaga.
 - Dalam satu kotak (kecuali pada bagian depan) dalam waktu bersamaan sudah terdapat lebih dari 2 orang regu penyerang.
 - Salah seorang dari regu penyerang keluar dari garis pembatas (5, 6 dan 8).
2. Pada saat menjangkau atau menyentuh si penyerang, si penjaga harus berpijak di atas garis penjagaannya.
3. Dalam memperoleh nilai si penyerang tidak seharusnya melewati semua kotak yang ada (a-j). Bisa saja dari kotak a — b — c d — e dan kembali ke bagian depan (a) dengan melewati lagi kotak-kotak yang sama tanpa melalui kotak f-j.
4. Lamanya permainan tergantung kesepakatan bersama.
5. Pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya nilai yang dicapai.

Bagi regu yang kalah konsekwensinya dalam permainan "masemperan" ini adalah sanksi moral. Biasanya setelah permainan selesai, sebelum pulang ke rumah masing-masing, regu pemenang mengucapkan kata-kata ejekan yang ditujukan pada regu yang kalah. Dengan demikian regu yang kalah menjadi penasaran dan biasanya mereka membuat janji untuk bermain lagi pada besok hari atau hari-hari berikutnya.

B. Hubungan Permainan Rakyat dengan Waktu Pelaksanaan.

1. Hakekat dan fungsi permainan Lomba Roda Sapi

Pada umumnya permainan Lomba Roda Sapi adalah untuk bermain (play), sifat permainan ini hanya dikhususkan mengisi waktu senggang atau sarana rekreasi.

Pada masa silam, sekelompok petani setelah berhari-hari mengambil hasil panen di sawah/ladang cenderung lelah dan perlu istirahat. Saat istirahat inilah yang dimanfaatkan oleh kelompok petani untuk melakukan permainan dengan permainan lomba roda sapi.

Namun, dalam perkembangannya saat ini permainan ini sudah dipertandingkan (game). Jadi permainan ini sudah mengandung dua unsur yaitu unsur bermain (play) dan bertanding (game). Karena permainan ini mengandung unsur bertanding maka permainan ini telah memiliki sifat-sifat khusus yaitu :

1. Terorganisasi
2. Perlombaan (Competitive) persaingan
3. Paling sedikit dimainkan oleh 2 orang peserta
4. Mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah.
5. Mempunyai peraturan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya (Dananjaya, 1994 : 171).

Permainan Lomba Roda Sapi untuk bertanding ini bersifat ketrampilan fisik serta bersifat siasat, dan bukan bersifat spekulasi atau untung-untungan. Jadi, dengan kata lain berfungsi untuk pembinaan fisik dan mental para remaja untuk meningkatkan ketahanan fisik, kecekatan dan sportivitas.

Seorang joki atau kusir yang mengikuti permainan ini harus memiliki ketrampilan fisik dan ketangkasan, terutama saat bertanding (berlomba) dalam mengendalikan sapi yang menarik pedati (roda) supaya larinya cepat dari start hingga finish.

Di samping itu permainan ini bersifat kompetitif (pertandingan/persaingan) untuk merebut kejuaraan. Sehingga permainan ini berfungsi membina, menempa dan memupuk keberanian anak remaja dalam menghadapi tantangan hidup.

Permainan ini pula mempunyai fungsi sosial yaitu terjalinnya hubungan harmonis antara satu dengan lainnya dan antara berbagai lapisan masyarakat. Pada saat permainan ini diadakan, dihadiri oleh berbagai lapisan masyarakat untuk menonton permainan yang menarik.

Hadirnya permainan ini memberikan nuansa baru bagi para pemilik sapi pacu supaya dapat meningkatkan semangat beternak dan memelihara serta memilih sapi-sapi unggul yang akan digunakan dalam perlombaan.

Permainan ini memupuk sifat disiplin. Jika salah seorang joki atau kusir melakukan kesalahan pada saat start, yaitu lebih dahulu start sebelum bendera diangkat, maka permainan diulang lagi. Demikian pula apabila salah satu peserta menghalangi peserta lainnya atau melewati garis pembatas masing-masing, maka yang bersangkutan dianggap kalah walaupun ia lebih dulu sampai finish. Jadi peraturan yang telah ditetapkan dan disepakati harus dipatuhi.

2. Hakekat dan Fungsi Permainan Patokak.

Permainan patokak ini sudah ada sejak dulu dan hanya khusus untuk bermain (play), dan biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah pada waktu senggang sebagai ajang rekreasi. Nampaknya permainan ini diselenggarakan oleh anak-anak pada saat-saat tertentu atau musiman. Dikatakan musiman karena penampilan permainan ini tidak terus menerus sepanjang tahun. Dalam hal ini ada yang berlangsung selama satu bulan, dua bulan atau lebih. Sesudah masa ini anak-anak mengalihkan kegiatannya dalam bentuk permainan lain.

Sebagai permainan anak-anak usia sekolah, sehingga waktu yang paling tepat dan ramai adalah di saat liburan.

Dalam perkembangan permainan ini sudah bergeser pada game sebab teknis permainannya dimainkan oleh dua orang, mempunyai kriteria siapa yang menang dan kalah, dan mempunyai peraturan yang disepakati bersama oleh kedua belah pihak sebagai peserta.

Patokak sebagai salah satu jenis permainan rakyat sangat besar artinya bagi pembinaan dan peningkatan nilai-nilai budaya di tanah air, terutama bagi para pelaksana permainan ini yang terdiri dari kelompok anak-anak yang dapat diandalkan.

Permainan ini pada hakekatnya merupakan perpaduan kegiatan permainan hiburan dan olah raga sehingga anak-anak secara serius menikmati permainan yang benar-benar memikat dan mengasyikkan.

Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan ini juga amat bermanfaat melatih kecerdasan, menempa tingkat ketangkasan dan keberanian menghadapi tantangan hidup. Salah satu hal yang dapat terjadi permainan ini yaitu cederanya salah satu bagian dari tubuh peserta permainan. Faktor ini memang merupakan risiko yang sudah diperhitungkan.

Permainan ini memunculkan pendirian yang sangat urgen. Salah satu diantaranya adalah untuk mendidik anak berhitung dengan melatih ingatan supaya tajam, karena dalam perhitungan ini tidak menggunakan kertas untuk mencatat point yang diperoleh. Di samping itu melatih bermasyarakat yang baik dan mendidik cara-cara hidup berdemokrasi dalam masyarakat serta meningkatkan sportivitas yang tinggi.

Dengan adanya peraturan sebagai hasil kesepakatan bagi mereka yang terlibat dalam permainan terciptalah sifat disiplin. Unsur kepatuhan ini merupakan sikap dari kesadaran murni yang dilandasi keyakinan sebagai wujud pengendalian diri.

Pengendalian diri merupakan unsur hakiki pembinaan pribadi manusia dan perlu dilaksanakan secara kontinu selama hayat dikandung badan. Produk peraturan atas kesepakatan bersama ini mendidik anak sejak kecil menjadi sportif untuk menerima kekalahan dengan jiwa besar.

Salah satu hal yang menarik dari permainan ini adalah anak-anak menyadari lahirnya jiwa demokratis, karena para pemain tidak melihat status semua dipandang sama.

Pada prinsipnya permainan ini termasuk jenis permainan rakyat yang sangat potensial sebagai sarana pembinaan nilai budaya yang berskala nasional guna menunjang pembangunan bangsa dan negara.

3. Hakekat dan Fungsi Permainan Matombok

Permainan matombok adalah permainan untuk bermain (play) yang lebih bersifat mengisi waktu senggang atau rekreasi.

Apabila tiba musim kemiri berbuah, orang tua menugasi anak-anaknya untuk mencari dan memungut buah kemiri. Buah kemiri ini sangat dibutuhkan dalam keluarga sebagai ramuan obat, bumbu masakan, pengawet ikan, dan bahan bakar alat penerangan. Tetapi dengan hadirnya alat penerangan listrik dan bahan bakar minyak tanah, maka penggunaannya hanya untuk bumbu masak dan ramuan obat.

Dalam perjalanan kembali ke rumah masing-masing, mereka memanfaatkan waktu sejenak untuk bermain kemiri. Lambat laun permainan kemiri tidak lagi dimainkan saat kembali dari tempat pengambilan buah kemiri dari pohonnya, tetapi mulai dimainkan di tempat-tempat yang sudah ditentukan oleh para peserta permainan.

Permainan matombok ini didasarkan kegiatan sosial sederhana yakni dalam kegiatan permainan ini para peserta berusaha menerapkan ketrampilan individu untuk memperoleh keuntungan. Siapa yang trampil membidik tentu akan beruntung, dengan adanya peraturan yang dibuat dan disepakati secara bersama menunjukkan bahwa dalam kegiatan permainan ini telah lahir jiwa disiplin. Patut diingat pula, bahwa unsur pedagogis yang tergantung dalam permainan ini jelas terlihat, karena tanpa paksaan anak-anak ikut bermain yang didorong oleh kemauan sendiri. Juga dengan rasa senang menerima dan mengalami segala pengaruh yang sangat pedagogis ini. Kepatuhan anak-anak terhadap peraturan yang mereka buat melatih pengendalian diri.

Melalui kegiatan permainan ini mendidik dan menanamkan jiwa kejujuran sebab dalam taruhan harus memberikan biji kemiri yang tidak bercaat harus sesuai dengan jumlah yang disepakati. Lagipula dengan tidak menyiapkan alat untuk mencatat jumlah taruhan masing-masing menuntut kejujuran dan ketrampilan menghitung dan ketajaman mengingat.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, maka fungsi permainan ini untuk meningkatkan kedisiplinan, pengendalian diri, ketrampilan,

kecerdasan, sportifitas dan demokrasi. Ini berarti bahwa melalui permainan ini dapat dikembangkan pembinaan nilai budaya yang terdapat dalam kegiatan permainan matombok.

4. *Hakekat dan Fungsi Permainan Dagongan*

Permainan dagongan pada mulanya ditampilkan hanya sekedar untuk bermain (play). Permainan ini muncul pada saat kelompok masyarakat ke kebun untuk mengambil pohon bambu, yang disiapkan untuk membuat rumah. Pohon bambu yang mereka tebang dikumpul pada salah satu lokasi tertentu. Sementara menunggu untuk dibawa ke tempat yang akan didirikan bangunan rumah, mereka gunakan waktu istirahat ini untuk saling menolak bambu dengan memegang kedua ujung bambu. Masing-masing yang memegang ujung bambu ini saling menolak untuk memperagakan kekuatan fisik masing-masing. Siapa yang terdorong lebih dulu dinyatakan kalah. Tidak menggunakan taruhan, dan kepada yang kalah diejek oleh semua yang ikut menyaksikan dan terutama yang menang.

Sekarang ini permainan Dagongan bukan lagi merupakan permainan (play) tetapi telah bergeser ke permainan bertanding (game). Sifat permainan ini bukan lagi hanya mengisi waktu senggang atau sarana rekreasi, tetapi sudah berfungsi sebagai sarana pembinaan nilai-nilai budaya untuk pembangunan.

Dalam permainan ini salah satu faktor yang menentukan supaya menang dalam pertandingan ialah kepercayaan pada diri sendiri dan pada orang lain. Hal ini mutlak dimiliki sebagai persyaratan terbentuknya jalinan kerjasama dalam kelompok. Dengan demikian kita telah mengembangkan bakat dan kemampuan lebih jauh. Di sisi lain kita telah maju selangkah untuk mengadakan kompensasi bagi kelemahan kita. Ini pertanda bahwa jiwa pesimis telah bergeser ke jiwa optimis.

Tapi perlu diingat bahwa jangan kita sering membandingkan diri kita dengan orang lain. Kita harus menghargai kelebihan orang lain dan mengakui kekurangan dan kelemahan diri sendiri. Permainan Dagongan untuk bertanding ini bersifat keterampilan fisik dan siasat. Bukan bersifat spekulasi atau untung-untungan. Seseorang yang ikut serta dalam permainan ini dituntut memiliki kondisi fisik yang prima, peka

mengantisipasi lawan dan mempelajari secara cermat kondisi sarana yang digunakan seperti bambu yang dipakai dan lapangan serta teman peserta.

Permainan ini memerlukan kekompakan tim sehingga masing-masing harus paham menggunakan siasat serta patuh pada peraturan yang telah ditetapkan.

Permainan ini bersifat kompetitif yakni untuk dipertandingkan sehingga harus ada yang dijagokan sebagai juara. Yang menjadi juara mendapat piagam penghargaan.

Hadirnya permainan ini menciptakan sarana pembinaan nilai budaya yang fungsinya sebagai ajang pembinaan disiplin karena para peserta harus mematuhi peraturan yang telah ditetapkan. Disamping itu baik orang dewasa maupun anak-anak dituntut berlatih menguasai diri sendiri, serta menginsyafi dan mengakui kekuatan orang lain. Melakukan siasat atau sikap yang tepat serta bijaksana, yakni siasat yang praktis idealistis.

Selain itu pula permainan ini berfungsi sosial, yakni membina hubungan akrab sesama peserta. Dalam kegiatan permainan ini pada acara-acara tertentu dihadiri oleh berbagai lapisan masyarakat untuk menyaksikan peragaan permainan. Tampilnya jenis permainan rakyat ini bukan sekedar permainan untuk mengisi waktu lowong guna melepaskan lelah, tetapi mengandung unsur pedagogis yang dalam. Kegiatan permainan ini mengandung pembinaan serta pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan sosial, guna peningkatan kualitas sumber daya manusia.

5. Hakekat dan Fungsi Permainan Maayang Umpei

Maayang Umpei adalah jenis permainan rakyat yang menggunakan batok kelapa (tempurung kelapa) yang berbentuk segi tiga yang sering disebut permainan loga. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu lowong pada saat tertentu. Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak usia sekolah yang berumur 6 - 12 tahun, pada pagi hari atau sore hari sebelum dan sesudah keluar sekolah.

Maayang Umpei yang mengandung unsur "play" dan merupakan kegiatan sosial dalam petunjuk pelaksanaannya ada peraturan yang disepakati secara bersama, baik yang tidak memakai taruhan maupun

memakai taruhan. Kalau tidak memakai taruhan hanya dimainkan oleh dua orang, tapi jika memakai taruhan boleh diikuti oleh lebih dari dua orang.

Permainan ini memerlukan keterampilan dan ketangkasan individu untuk meraih kemenangan dan keuntungan. Masing-masing yang terlibat dalam permainan ini harus mematuhi peraturan permainan. Dalam permainan ini dibutuhkan pribadi yang jujur dan pengendalian diri serta paham dalam siasat bermain.

Dalam permainan ini terkandung beberapa nilai budaya seperti jiwa sosial karena yang ikut serta dalam permainan ini terdiri dari berbagai lapisan sosial. Peraturan yang harus dipatuhi secara bersama menunjukkan adanya disiplin. Siapa yang kalah tidak keberatan dan mengakui kekurangan-kekurangan serta mengakui kelebihan orang lain. Sanksi merupakan keputusan bersama yang didasarkan pada peraturan yang telah ditetapkan bersama.

Fungsi lainnya dalam permainan ini menimbulkan kepercayaan pada diri sendiri, bahwa dengan keikutsertaan dalam kegiatan permainan ini menghilangkan sikap kurang percaya diri.

Dalam kegiatan permainan tanpa taruhan dibutuhkan kondisi fisik yang betul-betul prima, sebab apabila kalah harus mendukung peserta yang menang. Peserta yang melibatkan diri dalam permainan tanpa taruhan ini harus membiasakan diri berpikir riil serta menghilangkan rasa keseganan atau kecewa. Kegiatan permainan tanpa taruhan ini merupakan sarana pembinaan nilai budaya yang berfungsi memelihara kondisi fisik, pengendalian diri, disiplin, demokratis, sportif (menerima kekalahan dengan jiwa besar) dan mengakui kelebihan orang lain.

Permainan Maayang Umpei dengan taruhan memiliki keterampilan dan ketangkasan serta kepatuhan terhadap peraturan yang disepakati bersama. Dalam taruhan ini masing-masing dituntut kejujuran karena jumlah taruhan tidak ditulis atau dicatat hanya dengan hitungan biasa. Ini berarti bahwa peserta harus memiliki keterampilan menghitung dan ketajaman mengingat. Apabila dalam permainan ini mengalami kekalahan tidak perlu disesali dan harus diterima dengan lapang dada karena harus mengikuti peraturan yang telah disepakati bersama. Dan juga bagi yang kalah harus mengakui keterampilan dan kelebihan peserta lainnya.

Permainan dengan taruhan ini merupakan sarana pembinaan nilai budaya yang berfungsi pedagogis bagi anak untuk melatih diri supaya disiplin. Seluruh inderanya dipergunakan dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut dan cekatan.

6. Hakekat dan Fungsi Permainan Mawetik

Pada umumnya masyarakat petani di daerah Minahasa mengusahakan lahan kering (ladang) dan hanya sebagian kecil yang mengusahakan pengolahan sawah. Hal ini disebabkan topografi daerah Minahasa yang sebagian besar terdiri dari tanah pegunungan dan sisanya dataran rendah.

Ladang biasanya ditanami padi dan diselang-selingi dengan tanaman jagung. Apabila tiba musim panen, maka akan dipanen secara bersamaan. Padi yang sudah dipanen dibersihkan dan dipisahkan antara padi yang berisi dan yang tidak berisi. Padi yang tidak berisi atau kosong disebut pesel dibuang. Padi yang sudah dibersihkan dijemur hingga kering, demikian juga halnya dengan jagung. Padi yang sudah kering kemudian ditumbuk dan menghasilkan beras dan konga (dedak). Konga atau dedak inilah yang dijadikan bahan permainan, yaitu dengan membakar hingga menjadi arang atau abu. Dalam bara atau abu yang masih panas ini dimasukkan biji jagung kering hingga masak atau mekar.

Jadi pada hakekatnya mawetik adalah permainan untuk memekarkan biji jagung dalam bara api. Permainan mawetik ini adalah hal bermain (play), dimainkan pada waktu senggang untuk rekreasi. Dan kemudian bergeser ke game, karena setiap ada kegiatan dalam permainan ini selalu diakhiri dengan kemenangan dan memperoleh hadiah.

Dalam permainan mawetik diterapkan peraturan sesuai kesepakatan bersama. Permainan ini menggunakan taruhan yaitu biji jagung yang telah mekar. Dari hasil permainan ini siapa yang paling banyak memperoleh jagung mekar dialah yang dikukuhkan sebagai pemenang. Dan sebagai hadiahnya memperoleh sejumlah biji jagung mekar yang telah disepakati bersama. Ada kalanya diadakan taruhan secara ekstra yaitu siapa yang lebih dulu memperoleh jagung mekar, dialah pemenangnya. Taruhan seperti itu mempunyai tujuan menguji keberanian seseorang untuk memperlihatkan kualitas biji jagung masing-masing.

Di samping fungsi sebagai sarana rekreasi permainan ini juga berfungsi sebagai sarana pedagogis. Peserta permainan dituntut memiliki keterampilan memilih biji jagung yang baik serta kemahiran melemparkan biji jagung pada bara api panas supaya cepat mekar. Dengan ikut sertanya beberapa orang dalam permainan ini terjadi hubungan akrab dengan sesamanya dan disaksikan oleh seluruh penghuni rumah atau dangau. Kegiatan permainan ini diatur dengan peraturan yang dibuat bersama dan harus dipatuhi dengan baik supaya permainan berjalan baik dan lancar. Fungsinya menciptakan demokratis dan disiplin sebagai unsur nilai budaya yang perlu dibina dan ditumbuhkembangkan.

Suasana yang terlihat dalam kegiatan permainan ini merupakan sarana pembinaan nilai budaya yang sangat bermanfaat melatih keterampilan, kecerdasan, keberanian, sportivitas dan kepekaan sosial.

Jelas bahwa fungsi permainan mawetik ini tidak sekedar untuk mengisi waktu luang untuk melepas lelah atau bosan, tetapi suatu kegiatan yang sangat berharga bagi pendidikan, pembinaan mental serta perkembangan jiwa seseorang.

7. Hakekat dan Fungsi Permainan Masemperan

Permainan "masemperan" merupakan permainan kelompok atau beregu, yang dapat memupuk rasa kebersamaan bagi para pemain. Selain itu, permainan ini biasanya dilaksanakan pada saat-saat senggang baik pada waktu sore hari maupun pada malam hari di waktu bulan terang. Dengan demikian permainan ini dapat berfungsi untuk menghindarkan mereka dari perbuatan-perbuatan tidak baik.

Fungsi lain yaitu untuk mendidik para pemain bahwa dalam mencapai suatu keberhasilan harus ditempuh dengan usaha dan kerja keras. Permainan ini pun mempunyai fungsi untuk pertumbuhan fisik dan moral para pemain.

BAB IV

KAJIAN NILAI

Berdasarkan paparan sejumlah jenis permainan yang disebutkan dalam penulisan ini ternyata tersimpan berbagai unsur nilai budaya. Nilai budaya yang terkandung dalam jenis permainan rakyat ini sangat relevan bagi pengembangan dan pertahanan jati diri bangsa Indonesia. Nilai budaya yang melekat pada kegiatan permainan rakyat ini merupakan benteng pertahanan untuk menangkal terpaan arus globalisasi.

Oleh sebab itu, upaya-upaya pembinaan nilai budaya melalui permainan rakyat ini sangat penting artinya bagi generasi muda. Kajian nilai budaya yang penting bagi kebutuhan para remaja dan generasi muda perlu dimasyarakatkan, mengingat sumber-sumber untuk memahami nilai budaya sendiri cenderung semakin langka.

Nilai-nilai budaya yang ada pada setiap permainan rakyat adalah sebagai berikut :

A. Permainan Lomba Roda Sapi

Permainan Lomba Roda Sapi mengandung nilai budaya antara lain :

1. Ketangkasan dan keterampilan serta keberanian

Dalam pelaksanaan permainan ini jelas terlihat bagaimana ketangkasan dan keterampilan seorang joki atau kusir pada saat memacu dan

mengendalikan tali kung yang dipakaikan pada hidung sapi, sambil berdiri di atas roda disertai pukulan cambuk pada sapi supaya kencang larinya hingga tiba di garis finis. Apabila joki tidak memiliki ketangkasan dan keterampilan, dengan sendirinya mudah jatuh dan cedera. Untuk menghindari dari resiko yang bakal terjadi seorang joki harus berani dan optimis mengikuti dan sekaligus dapat memenangkan perlombaan atau pertandingan.

2. *Disiplin*

Faktor disiplin merupakan nilai budaya yang melekat pada permainan ini. Para peserta permainan ini diikat pada ketentuan atau peraturan yang disepakati bersama atau ditetapkan oleh panitia penyelenggara. Misalnya, jika seorang joki sebagai peserta melakukan kesalahan yaitu pasangan sapi yang dikendalikannya berlari melewati jalur lainnya sehingga pasangan sapi lainnya terhalang atau terganggu oleh pasangan tersebut. Walaupun lebih dulu masuk finis, dianggap batal oleh panitia. Sehingga pemenang adalah pasangan sapi lainnya yang masuk urutan kedua dan tidak melanggar peraturan.

Adanya peraturan permainan yang harus dipatuhi, maka untuk memenangkan permainan lomba roda sapi, seorang joki harus memiliki disiplin yang tinggi, dalam arti tidak boleh curang.

3. *Mempererat Rasa Persatuan dan Kesatuan, Gotong-Royong serta Kerjasama*

Lahirnya permainan Lomba Roda Sapi di Minahasa disebabkan oleh semangat mapalus (gotong-royong). Sementara mereka bergotong-royong atau bekerja sama membawa dan mengangkut hasil panen padi di ladang atau sawah menuju rumah, di sela-sela kegiatan ini mereka mengadakan lomba roda sapi. Jadi atas dasar persatuan dan kerjasama dari sekelompok petani, kegiatan permainan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Rasa persatuan dan kesatuan, gotong-royong serta kerjasama hingga saat ini masih membudaya dalam permainan lomba roda sapi. Misalnya pada saat permainan ini akan diadakan oleh lurah atau kelompok masyarakat tani, maka secara spontan mereka bekerja mengadakan persiapan-persiapan. Membuat arena lomba pacu, membuat panggung dan

lain-lain. Saat ini permainan lomba roda sapi telah dibuat secara teratur dan terorganisasi melalui panitia penyelenggara yang terbagi dalam beberapa seksi dengan tugas masing-masing.

Dengan terorganisasinya permainan lomba roda sapi, maka nilai persatuan, gotong-royong dan kerjasama lebih nampak jelas pada masyarakat pendukungnya.

4. *Musyawarah dan Kekeluargaan*

Permainan lomba roda sapi di Minahasa selalu berjalan lancar, sukses dan jarang terjadi keributan serta perkelahian. Ini berkat adanya musyawarah secara kekeluargaan. Setiap masalah yang timbul dalam permainan ini selalu diselesaikan secara musyawarah dan kekeluargaan.

5. *Ketuhanan (nilai religius)*

Apabila kita menelusuri asal-usul munculnya permainan lomba roda sapi, sebab utama karena keberhasilan petani menanam padi sehingga memperoleh hasil panen. Sebagai ungkapan syukur mereka kepada Sang Pencipta yaitu Tuhan Yang Maha Kuasa, maka mereka bergembira ria dengan mengadakan permainan ini.

6. *Menambah Pengetahuan dan Pengalaman*

Karena permainan ini sudah menjadi agenda rutin yang dilaksanakan secara berkala dan semakin populer dalam masyarakat di Propinsi Sulawesi Utara, maka petani dan masyarakat Minahasa telah berupaya beternak sapi unggul. Usaha mereka beternak sapi unggul ini dimaksudkan untuk digunakan sebagai sapi pacu. Usaha mereka beternak untuk menghasilkan sapi unggul dan sapi pacu yang baik ini memberikan nilai tambah pengetahuan dan pengalaman beternak sapi yang baik.

Pengetahuan dan pengalaman beternak sapi unggul/sapi pacu, telah diwariskan secara turun temurun kepada generasi muda hingga sekarang.

7. *Menanamkan rasa cinta tanah air*

Masyarakat Minahasa sangat mencintai permainan ini. Terbukti permainan lomba roda sapi ini sangat digemari dan populer. Dengan mencintai permainan ini berarti mencintai budaya daerah sendiri. Orang yang mencintai dan mempertahankan budaya sendiri berarti akan memupuk semangat cinta tanah air.

Di samping nilai-nilai positif seperti tersebut di atas, permainan ini juga dimanfaatkan untuk hal-hal yang sifatnya negatif. Antara lain munculnya taruhan baik dari penonton maupun peserta lomba.

Jadi nilai-nilai budaya positif yang tercermin dalam permainan ini telah terkontaminasi dengan munculnya taruhan uang yang sifatnya judi.

B. Permainan Patokak

Jenis permainan patokak ini mengandung nilai-nilai antara lain :

1. Ketangkasan dan keterampilan serta keberanian

Cara bermain patokak memerlukan langkah-langkah ketajaman mengadu keterampilan dan berpikir. Para pemain dituntut ketangkasan untuk mematikan lawan bermain yaitu harus berani menangkap cutat dan dengan perhitungan tepat untuk mematikan alat pencutat lawan yang menghadapi pemain yang sedang mencutat, memukul atau meninting harus dengan sepenuh konsentrasi memantau arah cutat agar dapat ditangkap. Untuk menangkap cutat perlu keterampilan agar terhindar dari lentingannya. Teknik menangkap cutat ini harus disertai keberanian supaya tidak cedera. Demikian pula pemain yang mencutat, memukul dan meninting harus memiliki ketangkasan dan keterampilan supaya cutat tidak gampang ditangkap oleh lawan.

2. Disiplin

Nilai disiplin dalam kegiatan permainan ini jelas terlihat berkat adanya peraturan yang disepakati bersama. Dalam peraturan terdapat sanksi yang harus dikenakan kepada yang kalah. Seperti dalam hal mencutat, apabila cutat dicutat, dipukul atau ditinting dan kemudian dapat ditangkap, dengan sendirinya permainan dialihkan kepada lawan bermain. Demikian pula apabila cutat pada saat dipukul tidak dapat ditangkap, maka pihak lawan akan melempar atau membidik pencutat yang diletakkan melintang di atas lubang sebagai tempat mencutat. Kalau cutat mengenai pencutat, maka pemain ini dinyatakan mati dan berpindah pada pihak lawan. Ketentuan dalam permainan ini mengikat kedua belah pihak agar terhindar dari kecurangan dan memupuk sifat kepatuhan yang penuh disiplin. Bagi yang kalah dengan penuh keikhlasan menerimanya.

3. *Kejujuran*

Dalam permainan ini tidak ada wasit dan tempat untuk mencatat nilai yang diraih. Masing-masing menghitung dan menghafal sendiri jumlah nilai hingga mencapai jumlah nilai yang disepakati. Jika dalam permainan melakukan kesalahan langsung diganti oleh pihak lawan dan jika kalah dalam perhitungan jumlah nilai sesuai kesepakatan, langsung dinyatakan kalah dan bersedia menerima ganjaran. Pihak yang kalah dengan sportif menerima kekalahan.

4. *Kepatuhan akan perjanjian*

Dengan diraihnya jumlah nilai yang ditentukan, maka pihak yang kalah harus mendukung pihak pemenang sejauh jatuhnya cutat pada saat dipukul. Hal ini merupakan konsekuensi dari kalah menangnya permainan yang harus dilaksanakan.

Selain nilai-nilai tersebut di atas, tampak adanya pengembangan fisik maupun mental. Dalam pengembangan fisik yakni pemain sebagai peserta dituntut memiliki fisik yang kuat dan sanggup serta terampil mencut, memukul dan meninting. Apalagi untuk memukul cutat supaya dapat mencapai jarak jauh dan memiliki kesanggupan mendukung pemenang.

C. Permainan Matombok

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan ini nampak dalam kegiatan seperti "

1. *Disiplin*

Permainan ini mempunyai peraturan sebagai pegangan bagi pemain. Peraturan permainan ini dimusyawarahkan terlebih dahulu sebelum permainan dilaksanakan. Dalam permainan ini terdapat dua jenis peraturan yaitu permainan dengan cara memasang biji kemiri dengan bulatan dan memasang biji kemiri pada garis horizontal. Masing-masing peserta memasang taruhan dan jika bidikan mengenai sasaran dengan sendirinya pihak yang membidik akan memperoleh biji kemiri yang terpasang dan yang kalah tidak keberatan dan tentunya mengakui kekalahan secara sportif. Ini berarti, bahwa masing-masing berusaha untuk memenangkan permainan, dan untuk memotivasi diri agar lebih meningkatkan keterampilan dan ketangkasan.

2. Ketangkasan

Permainan ini membutuhkan ketangkasan dan keterampilan setiap peserta permainan supaya lebih baik dalam bermain. Nilai ketangkasan dapat dilihat pada saat membidik biji kemiri lawan. Jika jarak yang ditentukan agak jauh tentunya pemain harus tangkas agar gaconya mengena sasaran.

Ketangkasan ini merupakan modal utama untuk memperoleh keuntungan. Sebab dengan nilai ketangkasan ini secara tidak langsung mengembangkan daya nalar untuk menggunakan teknik supaya dengan perhitungan yang tepat dapat mengena sasaran.

3. Kejujuran

Dalam permainan ini masing-masing pemain harus jujur dalam memasang taruhan. Walaupun tidak ada wasit dan catatan beberapa yang telah dipasang oleh masing-masing pemain, tetapi dengan faktor kejujuran ini mereka percaya bahwa tidak ada yang berani berbuat curang. Di sini tercipta pula pengendalian diri dengan landasan keyakinan atau fungsi kehidupan manusia sebagai pribadi dan sekaligus makhluk sosial. Kejujuran ini merupakan perwujudan pengendalian diri sebagai unsur pokok pembinaan pribadi manusia dan perlu dilaksanakan secara kontinu sepanjang kehidupan manusia.

4. Nilai sosial

Sepanjang permainan, jelas terlihat bahwa permainan ini diikuti oleh berbagai kalangan masyarakat dengan tidak memperhatikan status sosialnya. Anak-anak yang ingin bermain secara spontan mencari teman untuk bermain bersama. Permainan ini merupakan jenis permainan hiburan yang hanya dimainkan pada waktu senggang sebagai hiburan/rekreasi.

Dengan penjelasan di atas ternyata bahwa dalam permainan ini terkandung nilai rasa senang, bebas, berteman, penuh tanggung jawab, patuh pada peraturan, cakap menghitung, keseimbangan, jujur dan sportif.

D. Permainan Dagongan

Permainan ini hingga kini selalu dimainkan pada acara tertentu baik pada tingkat desa maupun yang lebih luas. Dalam permainan ini tersimpan beberapa nilai budaya seperti :

1. Disiplin

Disiplin merupakan unsur yang hakiki dalam penyelenggaraan permainan. Setiap regu atau kelompok peserta diikat dengan peraturan yang telah ditetapkan bersama atau peraturan yang ditetapkan oleh panitia penyelenggara. Misalnya apabila regu atau kelompok menarik bambu secara bersama-sama sebelum ada aba-aba, berarti permainan belum dinyatakan berlangsung, permainan berlangsung setelah ada aba-aba dari wasit. Masing-masing peserta harus konsekuen mematuhi peraturan yang telah ditetapkan.

2. Ketangkasan

Kegiatan permainan ini memerlukan ketangkasan dan keterampilan serta keberanian. Nilai ketangkasan dapat dilihat pada saat tolak-menolak. Para peserta permainan harus memiliki kondisi fisik yang prima serta keterampilan memasang strategi supaya dapat memenangkan permainan. Peserta harus kuat mempertahankan tempat berpijak, karena pijakan merupakan tumpuan utama untuk memacu tenaga dan menguras tenaga lawan.

3. Demokrasi

Demokrasi karena regu atau kelompok yang ingin bermain bebas memilih orang yang dianggap fisiknya baik dan dapat diandalkan. Maksudnya supaya ada keseimbangan kekuatan dan secara meyakinkan dapat meraih kemenangan.

4. Gotong-rovong atau kerjasama

Permainan ini merupakan permainan kelompok atau beregu yang membutuhkan kerjasama. Keseimbangan serta kesatuan kekuatan bertumpuh pada regu atau kelompok. Tanpa kerjasama antara mereka dalam regu atau kelompok merupakan kekahalan dan jangan harap memenangkan permainan. terciptanya kerjasama ini berarti telah melestarikan nilai kerjasama sebagai nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia

Sebagai suatu atraksi tontonan yang secara spontan muncul dari masyarakat, merupakan suatu bentuk aspirasi rakyat untuk menciptakan hiburan. Karena permainan ini merupakan tontonan dan sekaligus hiburan bagi rakyat, sehingga sejak persiapan sampai penyelenggaraan melibatkan masyarakat untuk bekerjasama. Penyiapan sarana permainan digiatkan secara bersama, baik peserta maupun masyarakat. Sering pula hadiah disiapkan oleh masyarakat. Hadiah yang diberikan kepada para pemenang bukan menjadi ukuran, tetapi yang utama adalah partisipasi masyarakat dalam memeriahkan suasana permainan. Jadi dengan adanya kerjasama antara mereka, sehingga apabila meraih kemenangan maka hadiah yang diberikan adalah milik bersama. Hal ini terlihat pada terselenggaranya permainan sebagai hasil usaha kerjasama seluruh warga masyarakat.

5. *Cinta tanah air*

Sebagai wujud nyata dari permainan ini bukan saja hadiah uang atau piala serta piagam yang disediakan untuk pihak pemenang tetapi juga bendera merah putih. Jadi yang menerima bendera merah putih berarti dialah pemenang dalam permainan tersebut. Dengan mencintai permainan ini telah turut melestarikan budaya bangsa.

6. *Komunikasi dan kompetisi*

Dengan mengerahkan kekuatan secara kompak dan tidak mengharapkan saja kekuatan orang lain berarti memupuk komunikasi yang baik antar sesama dalam regu atau kelompok. Dan sekaligus pula dapat mengembangkan potensi untuk mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan / peluang guna meraih kemenangan

E. Permainan Maayang Umpei

Di dalam permainan ini terkandung nilai yang menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan dan sportifitas pemain. Nilai-nilai yang dapat diungkapkan seperti :

1. *Disiplin*

Kedisiplinan terwujud melalui peraturan yang disepakati bersama oleh para pemain. Misalnya apabila permainan dengan ganjaran, maka yang dipasang adalah logo (umpei) dan pepidi (alat pembidik) dan apabila umpei yang dibidik mengenai logo atau umpei yang terpasang maka

umpei yang terpasang ini dibidik secara terbalik sejauh jarak tempat membidik hingga jatuhnya umpei. Dan pihak yang kalah ini harus mendukung pemenang. Demikian pula kalau pepidi yang kena maka pepidi dari yang kalah ini dipukul oleh pepidi yang menang sejauh tempat memukul hingga tempat jatuhnya pepidi. Sebagai ganjarannya bagi yang kalah mendukung pemenang sejauh jarak dari tempat memukul hingga tempat jatuhnya pepidi. Kekalahan yang dialami diterima dengan lapang dada dan penuh ikhlas. Demikian pula dengan permainan umpei dengan cara taruhan, maka umpei yang terpasang dibidik dari jarak tertentu. Apabila umpei yang dibidikkan mengenai salah satu umpei yang terpasang maka umpei dekat kokong atau garis kepala yang menjadi patokan sehingga umpei yang terpasang dekat garis kokong ini hingga garis ipus (ekor) menjadi milik yang membidik. Tapi jika tidak kena sasaran bidik, maka permainan beralih kepada yang berikutnya. Dalam permainan ini masing-masing memahami dengan baik peraturan yang disepakati bersama supaya tidak terjadi kecurangan. Jadi dengan produk peraturan yang disepakati bersama ini memupuk kedisiplinan yang tinggi untuk menerapkannya.

2. Ketangkasan

Dalam permainan ini pemain dituntut keterampilan dan ketangkasan menggunakan umpei atau logo untuk mencapai sasaran. Sebab semakin jauh tempat untuk membidik semakin diperlukan ketangkasan dan ketrampilan para pemain. Pemain yang membidik umpei ke tempat pasangan harus mampu memperkirakan dengan cermat supaya dapat sampai ke tempat pasangan dan sekaligus dapat mengena sasaran.

Dengan melihat bentuk permainan ini jelas terkandung nilai ketangkasan yang cukup tinggi yang dapat menumbuhkembangkan keterampilan dan sportifitas pemain.

3. Persatuan dan Kesatuan

Melalui permainan ini secara tidak disadari mereka sudah meletakkan dasar-dasar kemampuan untuk menggalang rasa persatuan dan kesatuan yaitu mereka dapat berkumpul dan bersama-sama. Selain itu mereka telah memikirkan bagaimana menghindarkan diri dari tempat-tempat yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban, dengan cara mencari lokasi yang benar-benar aman.

Selain dari budaya yang tersebut diatas terdapat pula nilai budaya yang mengakui kelebihan dan potensi orang lain sehingga secara lapang dada menerima kekalahan.

Di sisi lain permainan ini merupakan sarana rekreasi yang membuktikan bahwa apabila seorang pemain yang kalah mendukung si pemain yang menang, maka penonton yang menyaksikan permainan ini sering berteriak dan bergembira karena melihat seorang yang didukung. Apabila jika peserta yang kalah lebih kecil dan terbungkuk-bungkuk mendukung pemain yang lebih besar.

F. Permainan Mawetik

Walaupun permainan ini tidak menonjol lagi di tengah-tengah masyarakat pedesaan, namun ada beberapa nilai budaya yang terkandung, antara lain :

1. Disiplin

Disiplin dalam permainan ini terungkap lewat peragaan permainan. Sebelum permainan dilaksanakan, para pemain membuat peraturan yang disepakati bersama. Misalnya siapa yang lebih dulu mendapat biji jagung mekar maka peserta yang terlibat harus memberikan sejumlah biji jagung mekar kepadanya sesudah ronde pertama diadakan, atau masing-masing berlomba memperoleh sejumlah biji jagung mekar. Siapa yang paling banyak memperoleh biji jagung mekar, maka dialah yang dinyatakan pemenang.

Jumlah biji jagung mekar yang diperoleh masing-masing dihitung secara bersama untuk menghindari kecurangan yang bakal terjadi. Jika ternyata terjadi salah hitung maka secara bersama-sama dapat mengejek dan meneriaki yang bersangkutan.

Kepatuhan atas peraturan yang disepakati bersama membuktikan bahwa faktor disiplin merupakan hal yang utama.

2. Ketangkasan

Dalam permainan ini, seorang pemain harus memiliki kecermatan dan ketangkasan agar dapat melakukan permainan dengan baik dan sempurna. Biji jagung yang dilemparkan ke dalam abu panas ini harus tepat pada abu yang benar-benar masih panas dan menakutkan pemain bahwa biji

jagung yang dilemparkan ini cepat mekar dan mengeluarkan bunyi yang enak didengar

Biji jagung mekar yang terlonjak dari abu panas ini harus diantisipasi secara cermat oleh pemain yang bersangkutan agar tidak mengenai tubuhnya dan dapat ditangkap dengan baik dan tidak mencederai tubuhnya karena panasnya biji jagung mekar. Oleh karena itu setiap pemain dituntut kecermatan dan ketangkasan dalam permainan ini.

3. Gotong-royong dan kerjasama

Dalam permainan ini para pemain secara gotong-royong menyiapkan arena permainan, secara bersama mengumpulkan dedak dan menyiapkan sarana lainnya yang digunakan dalam permainan. Dedak yang terkumpul dibakar secara bersama-sama dan lidi sebagai alat pengorek biji jagung yang dilemparkan ke dalam abu panas disediakan secara bersama pula.

4. Demokrasi

Yang dimaksud dengan demokrasi di sini adalah mereka memilih kawan bermain yang sebaya dan dianggap dapat memainkan permainan. Maksudnya agar ada perimbangan kekuatan sehingga masing-masing ada kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaan permainan.

Selain nilai budaya yang tersebut di atas masih nampak beberapa nilai seperti kejujuran dan kepatuhan akan perjanjian. Seorang pemain dituntut kejujuran dalam hal perhitungan jumlah biji jagung mekar yang harus diberikan kepada pemenang dan masing-masing harus patuh pada perjanjian yang disepakati.

Di sisi lain dalam permainan ini terdapat sarana rekreasi karena dalam bermain sering diiringi lagu dan teriakan yang mengembirakan.

G. Masemperan

Unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan "masemperan", yang bersifat cukup positif dan dapat diteruskan kepada generasi-generasi berikut yaitu :

1. Rasa Senang

Dalam permainan ini terkandung unsur rasa senang, bukan hanya bagi para pemain, tetapi juga dengan para penonton. Rasa senang ini nampak

pada saat si penyerang dengan susah payah berhasil melewati garis demi garis penjagaan. Bagi regu penjaga akan merasa senang pula bila mereka berhasil menjangkau atau menyentuh salah seorang penyerang. Begitu pula dengan para penonton yang tentu saja mempunyai regu favorit masing-masing, mereka bersorak-sorai saat menyaksikan regu favoritnya berhasil dalam usahanya. Selain itu para penonton tersebut bersorak-sorak memberi semangat pada regu favoritnya, sehingga selama permainan ini berlangsung terciptalah suatu suasana yang ramai dan menyenangkan.

2. *Rasa Berteman*

Dalam permainan ini juga terkandung unsur rasa berteman, tanpa memandang latar belakang sosial, baik anak orang kaya, anak pejabat maupun anak tukang, buruh atau anak petani, semua mempunyai kedudukan sama yakni sebagai peserta dalam permainan. Tidak pernah dilakukan pembagian regu yang didasarkan atas latar belakang sosial, sehingga tidak ada regu orang kaya melawan regu orang miskin.

3. *Kejujuran, sportifitas dan rasa tanggung jawab*

Nilai budaya lain yang terkandung dalam permainan ini yakni kejujuran, sportifitas dan rasa tanggung jawab dari para pemain. Setiap pemain yang curang, misalnya pada saat menjangkau si penyerang ternyata kakinya tidak lagi berpijak pada garis, atau ada penyerang yang tidak mau mengakui bahwa ia sudah tersentuh oleh penjaga. Disinilah dituntut kejujuran, sportifitas dan tanggung jawab dari pemain untuk mengakui kekalahannya.

4. *Ketangkasan, kelincahan dan keberanian*

Permainan ini melatih ketangkasan, kelincahan dan keberanian para pemain. Untuk dapat melewati garis-garis penjagaan atau menghadang penyerang, maka para pemain harus tangkas, lincah dan berani.

5. *Kerjasama*

Permainan ini merupakan permainan kelompok, sehingga diperlukan kerja sama dari masing-masing kelompok/regu dalam mengatur strategi penyerangan atau pun penjagaan.

6. Penguasaan diri

Unsur penguasaan diri diperlukan pula dalam diri setiap pemain. Misalnya pada waktu permainan berakhir, sebelum pulang ke rumah masing-masing regu yang menang mengucapkan kata-kata yang mengandung ejekan terhadap regu yang kalah. Disinilah diperlukan adanya penguasaan diri dari regu yang kalah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SASARAN

A. Kesimpulan

Permainan rakyat merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dihargai. Tetapi agar warisan budaya ini dapat menunjukkan maknanya bagi kehidupan masyarakat, perlu melacak dan mendeskripsikan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam setiap jenis permainan rakyat. Nilai-nilai budaya yang mencerminkan ketahanan nasional ternyata berfungsi untuk merekam berbagai sumber pembinaan dan pengembangan budaya bangsa.

Dari beberapa jenis permainan rakyat yang telah dipaparkan ini, pada dasarnya memiliki nilai budaya yang bersamaan. Namun, terdapat pula beberapa jenis permainan mengandung nilai budaya yang mengandung nilai demokrasi, kerjasama dan persaingan serta nilai sosial.

Permainan Lomba Roda Sapi, Patokak, Maayang Umpei, Matombok, Masemperan, memiliki nilai ketangkasan. Permainan ini kelihatannya gampang apabila dilihat sepintas lalu. Tetapi dalam pelaksanaannya sulit, dan setiap peserta yang ingin bermain harus menempuh latihan berulang kali, agar dapat menguasai dan terampil memainkannya

Permainan rakyat lomba roda sapi, patokak, dan masemperan mengandung nilai keberanian sebab permainan ini mengandung suatu resiko yang dapat mengakibatkan kecelakaan atau musibah bagi yang ingin bermain. Oleh sebab itu pemain dituntut keterampilan dan ketangkasan untuk menghindarkan diri dari resiko yang bakal terjadi.

Permainan rakyat lomba roda sapi, dagongan dan masemperan yang sering dipertandingkan, di dalamnya terkandung nilai disiplin. Sebab pada permainan ini ada peraturan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Permainan ini mengandung sanksi ketat, sebab apabila melanggar peraturan akan dinyatakan kalah.

Permainan dagongan dan masemperan yang merupakan permainan kelompok memerlukan kerjasama antar anggota kelompok. Sehingga di dalam permainan ini terkandung nilai kerjasama. Kekuatan tim sangat menentukan kemampuan untuk memenangkan permainan. Tanpa kerjasama yang terpadu tidak mungkin akan tercipta kemampuan dan harapan untuk memenangkan pertandingan.

Aset nilai budaya yang terkandung dalam beberapa jenis permainan ini merupakan salah satu pencerminan endapan masa lampau. Ternyata nilai budaya yang terkandung dalam kegiatan setiap jenis permainan ini telah tumbuh, hidup dan berkembang sejak dahulu, dan ternyata tangguh melawan arus globalisasi yang merupakan tantangan bagi kelestarian nilai budaya bangsa.

Beberapa jenis permainan, hidup terus dan berkembang dengan baik dalam situasi dan kondisi apa pun sepanjang zaman. Oleh karenanya dalam permainan rakyat ini tersirat pembinaan nilai budaya yang bermuara dari nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar pandangan hidup bangsa Indonesia.

Lewat pembinaan nilai budaya dalam permainan rakyat ini lebih memacu semangat pengembangan jiwa sebagai aset nilai budaya bangsa yang mengandung nilai pembinaan fisik dan sikap moral berkualitas bagi yang bersangkutan.

Walaupun permainan rakyat ini merupakan sarana hiburan pada umumnya, tetapi di sisi lain mengutamakan keterampilan, keberanian, ketangkasan, dan keuletan serta kesabaran untuk memilih taktik, siasat dan strategi yang tepat untuk mencapai sasaran atau meraih kemenangan.

Selain sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu senggang berfungsi juga sebagai sarana sosialisasi nilai budaya bagi masyarakat pendukungnya guna menanamkan pengertian dan pembinaan sikap tertentu pada masyarakat luas.

Kandungan nilai budaya dalam permainan rakyat ini perlu kita lestarikan, kembangkan dan tanamkan benar-benar pada generasi seterusnya, sebagai upaya memperkaya dan lebih menyempurnakan ketahanan budaya nasional untuk mempersiapkan sumber daya manusia berkualitas.

Walaupun sebagian dari jenis permainan rakyat ini tidak pernah lagi muncul, disebabkan telah beradaptasi dengan jenis permainan baru, namun pada dasarnya nilai-nilai budaya yang melekat dalam martabat manusia termasuk nilai fundamental dalam persepsi Pancasila.

Pembinaan nilai budaya dalam permainan rakyat ini merupakan perwujudan strategi kebudayaan dan pendidikan keluarga dan masyarakat sebagai sumbangsih positif bagi pengembangan dan kelestarian budaya daerah inklusif aset budaya bangsa. Kepedulian terhadap pelestarian nilai budaya ini merupakan kekuatan handal untuk menangkal budaya yang dapat mencemarkan budaya bangsa Indonesia. Di samping itu pula menghidupkan, memelihara serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa berarti menambah aset wisata budaya dan merupakan nilai tambah bagi perekonomian negara.

B. Saran

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam permainan rakyat terdapat pembinaan nilai budaya yang intern dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan sangat urgen untuk pelestarian nilai-nilai budaya dalam masyarakat. Demi akuratnya usaha memelihara dan mengembangkan nilai budaya dalam permainan rakyat ini maka disarankan

1. Perlu diupayakan terbukanya peluang bagi masyarakat luas untuk berperan aktif dalam proses pengembangan permainan rakyat.
2. Permainan rakyat yang tidak dimainkan lagi sebagai akibat peralihan fungsi manusia dalam lingkup lingkungannya, perlu diangkat dan dihidupkan kembali melalui pergelaran dan lomba.
3. Sanggar-sanggar budaya perlu mendapatkan pembinaan oleh tenaga teknis kebudayaan maupun instansi terkait untuk menghidupkan kembali permainan rakyat yang sudah hilang. Dan penataan kembali secara terarah terhadap permainan rakyat yang masih dimainkan.
4. Mengangkat kepemukaan dalam masyarakat permainan rakyat untuk dijadikan muatan lokal di sekolah-sekolah. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap produk nilai budaya dalam permainan rakyat dan mengikutsertakan, utaian budaya daerah.
5. Perlu ditumbuhkan kemampuan masyarakat untuk mengangkat nilai-nilai budaya dalam permainan rakyat serta menyerap nilai-nilai dari luar yang positif dan yang diperlukan bagi pembaharuan dalam proses pembangunan.
6. Hindarkan sikap-sikap yang tak terpuji untuk mencemarkan kemurnian permainan rakyat tradisional.
7. Pembinaan dan pengembangan permainan rakyat perlu ditingkatkan kualitas penampilannya secara baik, benar dan penuh kebanggaan semakin dimasyarakatkan.
8. Usaha-usaha masyarakat dalam pelestarian permainan rakyat perlu motivasi guna memantapkan nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya : a) Menginventarisir lebih mendetail daerah-daerah lain; b) Menjadi satu program di SD, sebagai mata pelajaran olah raga (muatan lokal).
9. Permainan rakyat perlu dikemas secara baik supaya dapat menciptakan daya tarik bagi para wisatawan domestik maupun manca negara.
10. Perlu penyelenggaraan forum komunikasi permainan rakyat tradisional, penyebarluasan nilai-nilai luhur budaya permainan rakyat dan penerbitan sejumlah naskah permainan rakyat sesuai dengan kelompok usia sekolah dan dewasa.

KEPUSTAKAAN

Brunvand, Jan Harold

- 1968 *The Study of American Folklores - An Introduction.* W. W. Norton & Co Inc

Dananjaya.

- 1980 *Kebudayaan Petani Desa Trumyan di Bali.* Jakarta. Pustaka Jaya.
- 1994 *Antropologi Psikologi : Teori, Metode, dan Sejarah Perkembangannya,* Jakarta Rajawali Pers.
- 1994 *Folklor Indonesia : Ilmu Gosip, dogeng dan lain-lain.*

Inkeles, Alex

- 1966 "The Modernization of Man" *dalam Moder : : The Dynamic of Growth* (Myron Weiner, ed). Washington : Voice of American form Lectures.

Koentjaraningrat

- 1974 *Beberapa Pokok Antropologi Sosial,* Dian Rakyat Jakarta.
- 1976 *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan,* PT. Gramedia, Jakarta.
- 1981 *Pengantar Ilmu Antropologi,* Dian Rakyat, Jakarta.
- 1991 *Metode-Metode Penelitian Masyarakat.* PT. Gramedia, Jakarta

Kuntowijoyo

- 1987 *Budaya & Masyarakat,* PT Tiara Wacana Yogyakarta.

Proyek P2NB

- 1992 *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*

Proyek Pembinaan Olah Raga

Peraturan Permainan Hadang. Depdikbud Jakarta.

Proyek IDKD

1981 *Permainan Anak-Anak Daerah Sulawesi Utara*,
Depdikbud, Manado

Poespowardojo, Soeryanto

1993 *Pembangunan Nasional Dalam Perspektif Budaya*. PT.
Gramedia, Jakarta.

Roberts, J. M., M. J. Arth, dan R. K. Bush

1959 *"Games in Culture"*, *American Antropologist*, L.XI. Hal.
197 - 605

Roberts, J. M. dan B. Sutton - Smith

1971 "Child Training and Games Involvement," *The Study of
Games* (Eliot M. Avedon dan Brian Sutton-Smith eds).
New York, London, Sydney, Toronto; John Wiley & Sons.
Hal. 165 - 487.

Theodorson, George A. & Achilles G. Theodorson

1979 : *Value, A Modern Dictionary of Sociology*. New York,
Hagerstown, San Francisco, London : Barnes & Noble Books
(a Division of Harper & Row, publisher). Hal. 455-546.

DAFTAR INFORMAN

1. Nama : SONNY TAMPI
Kelamin : LAKI-LAKI
Tempat/Tanggal Lahir : TONDANO, 25 SEPTEMBER 1951
Agama : KRISTEN
Pendidikan : SARJANA
Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
Alamat : WAWALINTOUAN TONDANO
2. Nama : JUS KOPITA
Kelamin : LAKI-LAKI
Tempat/Tanggal Lahir : KAB. MINAHASA, 12 JULI 1946
Agama : KRISTEN ADVENT
Pendidikan : SARJANA
Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
Alamat : KELURAHAN WATULAMBOT-
TONDANO
3. Nama : HENDRIK DIMPUDUS, BA
Kelamin : LAKI-LAKI
Tempat/Tanggal Lahir : TULAP, 14 OKTOBER 1957
Agama : KRISTEN PROTESTAN
Pendidikan : SARMUD PEND. OR/IKIP MANADO
Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
Alamat : DESA KEMBUAN KEC. AIRMADIDI

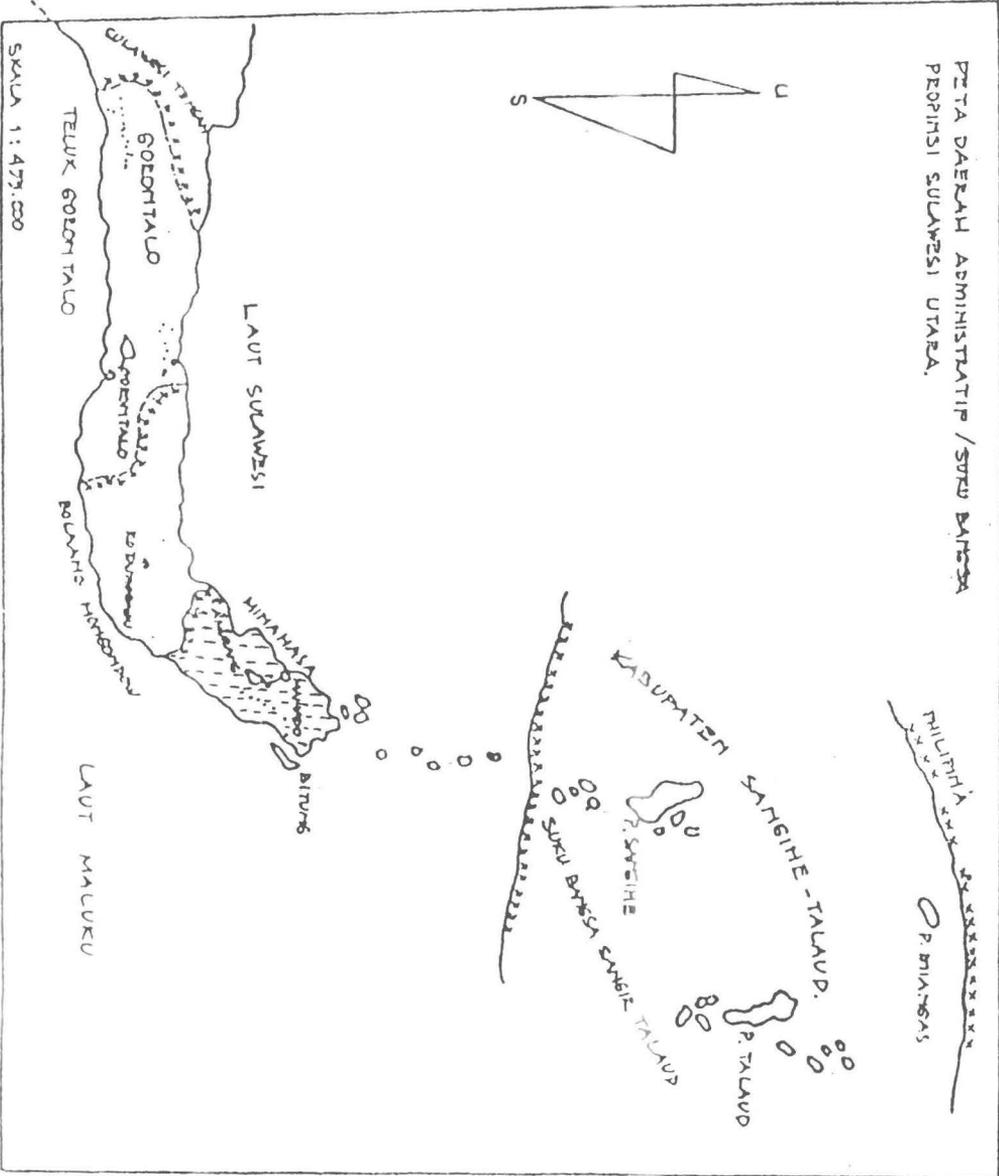
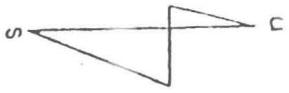
4. Nama : ENGOLS MAMBU
 Kelamin : LAKI-LAKI
 Tempat/Tanggal Lahir : TONDANO, 14 MARET 1955
 Agama : KRISTEN PROTESTAN
 Pendidikan : SLTA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : INDONESIA
 Alamat : WATULAMBOT KEC. TONDANO
5. Nama : PENGKY TEROK
 Kelamin : LAKI-LAKI
 Tempat/Tanggal Lahir : PAKUWERU, 17 JUNI 1957
 Agama : KRISTEN PROTESTAN
 Pendidikan : SARJANA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : INDONESIA, DAERAH MINAHASA
 Alamat : KELURAHAN SASARAN LINGK. I
 KECAMATAN TONDANO
6. Nama : J. J. J. MANANGKOT
 Kelamin : LAKI-LAKI
 Tempat/Tanggal Lahir : TONDANO, 30 JUNI 1966
 Agama : KRISTEN PROTESTAN
 Pendidikan : SLTA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : BAHASA DAERAH MINAHASA,
 INDONESIA
 Alamat : TOUNKURAMER LINGK. II

8. Nama : NY. J. TAMPI - N
 Kelamin : PEREMPUAN
 Tempat/Tanggal Lahir : TONDANO, 3 DESEMBER 1953
 Agama : KRISTEN PROTESTAN
 Pendidikan : SLTA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : BAHASA DAERAH MINAHASA, INDONESIA
 Alamat : TONSEA LAMA KEC. AIRMADIDI
9. Nama : LEOPOLD WATUNG
 Kelamin : LAKI-LAKI
 Tempat/Tanggal Lahir : KAWANGKOAN, 2 OKTOBER 1940
 Agama : KRISTEN
 Pendidikan : SARMUD, IKIP OLAH RAGA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : BAHASA DAERAH MINAHASA TON-TEMBOAN, INDONESIA
 Alamat : KAYUUWI KEC. KAWANGKOAN
10. Nama : JOPPY O. TICOALU, S.H
 Kelamin : LAKI-LAKI
 Tempat/Tanggal Lahir : LANGOWAN, 27 OKTOBER 1950
 Agama : KRISTEN
 Pendidikan : SARJANA
 Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
 Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
 Alamat : KAKASKASEN KEC. TOMOHON

11. Nama : GERARD F. SUMELEH
Kelamin : LAKI-LAKI
Tempat/Tanggal Lahir : TONDANO, 15 JULI 1943
Agama : KRISTEN
Pendidikan : PGSLP
Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
Alamat : TATELU II KEC. DIMEMBE
12. Nama : ROOSJE H. KOROH
Kelamin : PEREMPUAN
Tempat/Tanggal Lahir : PAPAKELAN, 9 JUNI 1957
Agama : KRISTEN
Pendidikan : SLTA
Pekerjaan : PEGAWAI NEGERI SIPIL
Bahasa yang dikuasai : BAHASA INDONESIA
Alamat : PAPAKELAN



PETA DAERAH ADMINISTRATIF / STRUK BANGSA
 PROPINSI SULAWESI UTARA.



001127.1

B2.1